PENERAPAN METODE ROLE PLAYING MELALUI STRATEGI COOPERATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS-X IPS MA HIDAYATUL MUBTADI'IN MALANG

SKRIPSI

Diajukan oleh:

M.Syafi'ul Umam

NIM 10130047

PROGRAM STUDI

PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

Juni, 2016

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* MELALUI STRATEGI *COOPERATIVE LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS-X IPS MA HIDAYATUL MUBTADI'IN MALANG

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Diajukan oleh:
M.Syafi'ul Umam
NIM 10130047

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Juni, 2016

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

HALAMAN PERSETUJUAN

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING MELALUI STRATEGI COOPERATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS-X IPS MA HIDAYATUL MUBTADI'IN MALANG

SKRIPSI

OLEH:

M. SYAFI'UL UMAM

Telah Disetujui Pada Tanggal : 11 Juni 2016

Dosen Pembimbing

Drs.M.Yunus,M.Si
NIP. 19690324 199603 1 002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan IPS

Dr. H. Abdul Basith, M.Si
NIP. 19761002 200312 1 003

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

HALAMAN PENGESAHAN

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING MELALUI STRATEGI COOPERATIVE LEARNING PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI KELA X IPS MA HIDAYATUL MUBTADI'IN MALANG

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh

Moh. Syafi'ul Umam (10130047)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 20 Juni 2015 dan

Dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian		Tanda Tangan
Ketua Sidang **Dr. Hj. Sulalah, M.Ag** **NIP. 19651112 199403 2 002**	:	
Sekertaris Sidang **Drs. M. Yunus,M.Si** **NIP. 19690324 199603 1 002**	:	
Pembimbing **Drs. M. Yunus,M.Si** **NIP. 19690324 199603 1 002**	:	
Penguji Utama **Dr. H. Moh Padil M,Pd.I** **NIP. 19651205 199403 1 003**	:	

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Nur Ali, M. Pd

NIP. 19650403 199803 1 002

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Drs.M.Yunus,M.Si
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Nota Dinas Pembimbing
Hal : Skripsi M. Syafi'ul Umam Malang,11 Juni 2016
Lamp. : 4 (Enam) Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang
Di
Malang

Assalamualaikum Wr. Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun tehnik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: M. Syafi'ul Umam
NIM	: 10130047
Jurusan	: P.IPS
Judul Skripsi	: *Penerapan Metode Role Playing Melalui Strategi Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X-IPS MA Hidayatul Mubtadi'in Malang*

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing,

Drs.M.Yunus,M.Si
NIP.19690324 199603 1 002

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 11 Juni 2016

M. Syafi'ul Umam
10130047

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

PERSEMBAHAN

Sebuah mini mahakarya ku persembahkan kepada:
Yang utama dari segalanya, Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT
Alhamdulillah terucap dari sanubari atas segala rahmat Allah
Sebuah karya sederhana ini ku-persembahkan
Kepada orang-orang yang telah memberikan makna hidup
Serta langkah bijak dalam lika-liku kehidupan

Ayah dan Ibu tercinta M.Ahwan dan Markati Serta kakak-kakak tersayang Mufti Ali dan Lilik Mf, yang selalu sabar membimbing dan memberikan jutaan kasih sayangnya
Selalu mendoakan dengan penuh ikhlas
Tanpa pernah mengharap suatu balasan apapun

Adik-adikku MasFalix,Adik Ana,Adik Ifa
Serta saudara-saudaraku yang selalu memberi semangat
dan memacu untuk mewujudkan cita-cita
semoga tali kasih diantara kita selalu tersambung abadi untuk selamanya

Guru-guru dan Dosenku
Yang telah memberi ilmu tiada henti
Semoga untaian do'a tiada henti teralir hingga yaumul qiyamah

Sahabat-sahabatku
Yang telah membantu dalam memotivasi serta memberikan inspirasi,
Bersama kalian aku belajar makna sebuah kehidupan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

MOTTO

RENUNGKAN.!!!!!

“Mencari memang susah, lebih susah lagi jika tidak menemukan”

HASBUNALLAH WANI’MAL WAKIL, NI’MAL MAULA WANI’MANNASIR

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillah, segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan waktu dan kesempatan untuk menyelesaikan Skripsi tepat pada waktunya, karena berkat rahmat dan ridha-NYA lah penulis mampu dan bisa menyelesaikan Skripsi mengenai Penerapan Metode *Role Playing* Melalui Strategi *Cooperative Learning* Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas-X Ips di MA Hidayatul Mubtadi'in Malang.

Tak lupa sholawat serta salam bagi junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan kasih sayang yang melimpah pada umatnya sehingga berkat beliau manusia mampu keluar dari zaman jahiliyah menuju zaman yang yang terang benderang penuh dengan ilmu yang wajib untuk dipelajari.

Dalam penyusunan Skripsi ini penulis ingin mengucapakan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mudjia Raharjo selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Dr. H. Nur Ali,M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. dan selaku dosen wali yang telah mendengarkan keluh kesah saya, meberikan motivasi kepada saya yang senantiasa membantu dan mengarahkan penulis selama jenjang perkuliahan
3. Bapak Dr. H. Abdul Basith, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

4. Drs.M.Yunus,M.Si selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan saran, petunjuk dan bimbingan yang sangat berarti kepada saya selama penyusunan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah mengajarkan ilmunya kepada penulis selama belajar di Universitas ini.
6. Seluruh staf Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah membantu kelancaran adminisi.
7. Kepada kedua orang tua ku tercinta yaitu Ayahanda Mohammad Akhwan, Ibunda Markati serta kakak adikku Mufti Ali, Lilik mf, Adik Arina Zanjabilla dan Mas Falix yang mencurahkan segenap kasih sayang, yang telah memberikan motivasi dan gambaran kehidupan berkeluarga yang kompetitif, membantu dengan segenap materi dan do'a, serta memberikan dukungan yang tiada hentinya.
8. Seluruh guru di MA Hidayatul Mubtadi'in Malang dan seluruh siswa siswi kelas X-IPS yang menerima proses penelitian dan memberi kesan pengajaran kepada saya.
9. Seluruh saudara PSHT yang ada dimalang terima kasih sudah menjadi keluarga kedua saya selama di perantauan ini, yang telah mengajarkan manis pahitnya masa perkuliahan dan berorganisasi.
10. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial angkatan 2010 yang selalumem berikan motivasi dan kebersamaannya.
11. Pihak-pihak yang tidak dapat disebut satu persatu disini, yang sedikit banyak telah membantu penyusunan Skripsi ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Skripsi ini untuk itu saran dan kritik yang bersifat membanguna akan diterima penulis dengan lapang dada.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Akhirul kalam semoga penelitian ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Malang, 11 Juni 2016

Penulis
M.Syafi'ul Umam

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR ISI

COVER

HALAMAN JUDUL ..... **ii**

HALAMAN PERSETUJUAN ..... **iii**

HALAMAN PENGESAHAN ..... **iv**

HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING ..... **v**

HALAMAN PERNYATAAN ..... **vi**

HALAMAN PERSEMBAHAN ..... **vii**

HALAMAN MOTTO ..... **viii**

KATA PENGANTAR ..... **ix**

DAFTAR ISI ..... **xii**

DAFTAR TABEL ..... **xvii**

DAFTAR WAWANCARA ..... **xviii**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xix**

ABSTRAK ..... **xx**

BAB I : PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 9

C. Tujuan Penelitian 9

D. Manfaat Penelitian 10

E. Definisi Operasional 11

F. Sistematika Pembahasan 12

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

G. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah 13

BAB II : KAJIAN PUSTAKA..... 15

A. Tinjauan Tentang Metode Pembelajaran *Role Playing* 15

1. Pengertian Metode Pembelajaran *Role Playing* 15

2. Kelebihan Metode *Role Playing* 17

3. Kelemahan Metode *Role Playing* 18

4. Implementasi Metode *Role Playing*..... 19

B. Tinjauan Tentang *Cooperative Learning*..... 21

1. Pengertian Strategi *Cooperative Learning* 21

2. Teori *Cooperative Learning* 22

3. Karakteristik *Cooperative Learning* 23

4. Strategi Implementasi *Cooperative learning*..... 24

5. Potensi Penghalang Bagi *Cooperative Learning* 25

C. Tinjauan tentang Motivasi Belajar 26

1. Pengertian motivasi Belajar..... 26

2. Teori Motivasi Belajar..... 28

3. Macam-Macam Motivasi 31

4. Fungsi Motivasi..... 32

5. Faktor yang Menimbulkan Motivasi 33

6. Karakteristik Motivasi..... 35

BAB III: METODE PENELITIAN 36

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian..... 36

B. Kehadiran Peneliti 38

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

C. Penelitian Terdahulu 38

D. Lokasi Penelitian 39

E. Data dan Sumber Data 39

F. Instrumen Penelitian 40

G. Teknik Pengumpulan Data 40

H. Analisis Data 43

I. Pengecekan Keabsahan Temuan 44

J. Indikator Keberhasilan dari Pelaksanaan PTK 44

K. Perencana Tindakan 45

BAB IV : HASIL PENELITIAN 48

A. Deskripsi Lokasi Penelitian 48

1. Sejarah Lahirnya MA Hidayatul Mubtadi'in 48

2. Visi dan Misi MA Hidayatul Mubtadi'in 49

3. Tujuan Sekolah 49

4. Keadaan Guru di MA Hidayatul Mubtadi'in 49

5. Keadaan Siswa/Siswi MA Hidayaul Mubtadi'in Malang 50

6.Keadaan Sarana dan Prasarana di MA Hidayatul Mubtadi'in Malang 51

B. Paparan Data Sebelum Tindakan 52

1. Deskripsi Siswa Kelas X IPS 52

2. Observasi Awal 52

3. Perencanaan Tindakan 54

4. Pre Test Menggunakan Lembar Observasi 54

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

a. Rancangan Pre Test 54
b. Pelaksanaan Pre Test 55
c. Observasi dan Hasil Pre Test 57
d. Refleksi Pre Test 58
C. Siklus Penelitian 58
1. Siklus I 58
a. Rencana Tindakan Siklus I 58
b. Pelaksanaan Siklus I 60
c. Observasi Siklus I 67
d. Refleksi Siklus I 68
e. Revisi Perencanaan Siklus I 69
2. Siklus II 69
a. Rencana Tindakan Siklus II 69
b. Pelaksanaan Siklus II 71
c. Observasi Siklus II 75
d. Refleksi Siklus II 77
e. Revisi Perencanaan Siklus II 77
3. Siklus III 78
a. Rencana Tindakan Siklus III 78
b. Pelaksanaan Siklus III 79
c. Observasi Siklus III 87
d. Refleksi Siklus III 87
BAB V : PEMBAHASAN 90

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

A. Implementasi Metode *Role Playing* Melalui Strategi *Cooperative Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Konsep Dasar Sosiologi di Kelas X IPS MA Hidayatul Mubtadi'in Malang 90

B. Perubahan Motivasi Belajar Siswa Setelah Penerapan Metode *Role Playing* Melalui Strategi *Cooperative Learning* Pada Materi Konsep Dasar Sosiologi di Kelas X IPS MA Hidayatul Mubtadi'in Malang 93 .....

.....

BAB VI : PENUTUP 101

A. Kesimpulan 101

B. Saran 102

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

3.1 Data dan sumber data penelitian 39
3.2 Rincian PTK 46
4.1 Perkembangan jumlah siswa 50
4.2 Data kelas X IPS 52
4.3 Tabel motivasi Pre test 56
4.4 Tabel motivasi belajar siklus I pertemuan I 62
4.5 Tabel motivasi belajar siklus I pertemuan II 66
4.6 Tabel implementasi role playing dan cooperative siklus I pertemuan II 67
4.7 Tabel motivasi belajar siklus II pertemuan I 74
4.8 Tabel implementasi role playing dan cooperative siklus II pertemuan I 75
4.9 Tabel motivasi belajar siklus III pertemuan I 82
4.10 Tabel implementasi role playing dan cooperative siklus III pertemuan I 83
4.11 Tabel motivasi belajar siklus III pertemuan II 85
4.12 Tabel implementasi role playing dan cooperative siklus III pertemuan II 86
5.1 Tabel peningkatan motivasi siswa 98

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR WAWANCARA

Wawancara Halaman

4.1 wawancara observasi awal 53

4.2 wawancara siklus II..... 76

4.3 wawancara siklus III 86

5.1 Wawancara rencana penelitian..... 91

5.2 wawancara hasil implementasi role playing dan strategi cooperative 99

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Lampiran 1 Bukti Konsultasi

Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian

Lampiran 3 Data Wawancara

Lampiran 4 Tabel Penilaian Implementasi Metode Pembelajaran

Lampiran 5 Tabel Motivasi Belajar

Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pre Test (RPP)

Lampiran 7 Silabus Mata Pelajaran Sosiologi

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ABSTRAK

Umam, Muhammad, Syafi'ul. 2016. *Penerapan Metode Role Playing Melalui Strategi Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X-IPS MA Hidayatul Mubtadi'in Malang*. Skripsi, Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Drs.M.Yunus,M.Si.

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia (SDM) melalui kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa komponen penting yang harus terpenuhi yang bertujuan meningkatkan kualitas belajar mengajar, salah satunya yaitu metode dan strategi pembelajaran. Metode dan strategi pembelajaran selain untuk membantu proses penyampaian materi terhadap siswa, juga berfungsi untuk menarik perhatian serta motivasi belajar siswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan cara pengimplementasian metode *Role Playing* melalui strategi *Cooperative Learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi kelas X IPS di MA Hidaytul Mubtadi'in Malang. Berdasarkan dari hasil observasi awal terhadap siswa kelas X IPS menunjukkan bahwa sebagian siswa jenuh dengan gaya pembelajaran sebelumya, karena pembelajaran sosiologi biasanya menggunakan metode ceramah dan proses pembelajaran dilaksanakan di *musholla*. Dari hasil wawancara tersebut peneliti melaksanakan penelitian dengan upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi melalui metode *Role Playing* melalui strategi *Cooperative Learning.*

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini menggunkana metode observasi, wawancara, dan dokumentasi yang langsung dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung. Dari hasil penelitian dalam tabel motivasi belajar menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar sosiologi pada siswa kelas X . Pada awal pre test peneliti mendapatkan nilai motivasi belajar siswa rata-rata 1,33, siklus I dengan rata-rata 1,77, siklus II rata-rata 2,66 dan siklus III dengan nilai rata-rata 3,77. Penerapan metode *role playing* melalui strategi *cooperative learning* menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode *Role Playing* melalui strategi *Cooperative Learning* ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi. Metode pembelajaran *Role Playing* serta strategi *Cooperative Learning* ini sangat diminati siswa, terlihat dari penilaian skor implementasi metode dan strategi pembelajaran menunjukkan skor yang awalnya 17 skor meningkat hingga 45 skor pada akhir penelitian. Penilaian skor ini dilaksanakan setiap pertemuan yang telah dipaparkan pada tabel implementasi metode dan strategi pembelajaran pada kelas X IPS MA Hidayatul Mubtadi'in Malang.

Kata Kunci : Role Playing, Cooperative Learning, Motivasi Belajar.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ABSTRACT

Umam, Muhammad, Syafi'ul. 2016. Implementation Method Role Playing Through Cooperative Learning Strategies to Improve Student Motivation At Subjects Sociology Class X-IPS MA Hidayatul Mubtadi'in Malang. Thesis, Education Social Sciences, Faculty of Science and Teaching Tarbiyah, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Drs.M.Yunus, M.Si.

Education is a conscious effort to develop the potential of human resources (HR) through learning activities. In the process of learning, there are some important components that should be fulfilled which aims to improve the quality of teaching and learning, one of which methods and learning strategies. Methods and learning strategies in addition to assist in the delivery of materials to the students, it also serves to attract attention and student motivation.

The purpose of this study is to describe how the implementation of Role Playing methods through Cooperative Learning strategies to improve students' motivation on the subjects of sociology class X IPS in Hidaytul Mubtadi'in senior high school Malang. Based on the results of initial observations to the students of class X IPS showed that the majority of students saturated with the style of previous learning, because learning sociology usually use the lecture method and learning process implemented at the mosque. From interviews the researchers conducted the study with efforts to improve students' motivation on the subjects of sociology with Role Playing methods through Cooperative Learning strategies.

The process of collecting data in this study using observational methods, interviews, and documentation directly implemented at the time of the learning takes place. From the research results in the table of learning motivation showed an increased motivation to study sociology in class X. At the beginning of the pre-test research student motivation scores an average of 1.33, the first cycle with an average of 1.77, the second cycle an average of 2.66 and the third cycle with an average value of 3.77. Application of the method of role playing through cooperative learning strategies shows that by using the method of Role Playing through Cooperative Learning strategies can increase students' motivation on the subjects of sociology. Role Playing and learning methods Cooperative Learning strategy is very interested students, seen from the assessment scores implementation methods and learning strategies showing scores that initially 17 score increased to 45 score at the end of the study. Rating score is held every meeting that has been presented in the table implementation methods and learning strategies in class X IPS Hidayatul Mubtadi'in senior high school Malang.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Keywords: Role Playing, Cooperative Learning, Learning Motivatio

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الملخص

محمد شافي الامام .٢٠١٦". تنفيذ أسلوب لعب من خلال استراتيجيات التعلم التعاوني لتحسين الدافع الطلبة في المواد الدراسية علم الاجتماع فئة عشرة العلوم الاجتماعية الكتاتيب عاليه هداية المبتدعن مالانج .أطروحة، التعليم العلوم الاجتماعية، كلية العلوم والتعليم طربيه والجامعات الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج،

التعليم هو جهدا واعيا لتطوير قدرات الموارد البشرية من خلال أنشطة التعلم. في عملية التعلم، وهناك بعض المكونات الهامة التي ينبغي الوفاء بها والتي تهدف إلى تحسين نوعية التعليم والتعلم، واحدة منها أساليب واستراتيجيات التعلم. أساليب واستراتيجيات التعلم بالإضافة إلى المساعدة في تسليم المواد للطلاب، لأنها تخدم أيضا لجذب الانتباه والدافعية للطلاب.

والغرض من هذه الدراسة هو لوصف كيفية تنفيذ طرق لعب من خلال استراتيجيات التعلم التعاوني لتحسين الدافعية لدى الطلاب في مادتي الدراسات الاجتماعية وعلم الاجتماع العاشر الصف في المدارس الدينية عاليه هداية المبتدعن مالانج. استنادا إلى نتائج من الملاحظات الأولية على طلبة الصف العاشر العلوم الاجتماعية يدل على أن الغالبية العظمى من الطلاب مشبعة مع أسلوب التعلم السابق، وذلك لأن علم الاجتماع التعلم وعادة ما يستخدم في عملية طريقة المحاضرة والتعلم تنفيذها في المسجد. من المقابلات أجرى الباحثون الدراسة مع الجهود الرامية إلى تحسين الدافعية لدى الطلاب في مادتي علم الاجتماع مع أساليب لعب دور من خلال استراتيجيات التعلم التعاوني.

وتستغرق عملية جمع البيانات في هذه الدراسة باستخدام أسلوب الملاحظة والمقابلات والوثائق تنفيذها مباشرة في وقت لتعلم مكان. من نتائج البحوث في جدول التعلم الدافع أظهرت زيادة الدافع لدراسة علم الاجتماع في الصف العاشر. في بداية إجراء الاختبار القبلي للطالب البحوث عشرات الدافع بمتوسط.١٣٣ ، الدورة الأولى بمتوسط ١٧٧، الدورة الثانية بمتوسط ٢.٦٦ ودورة الثالثة مع متوسط قيمة ٣٧٧. تطبيق أسلوب لعب دور من خلال استراتيجيات التعلم التعاوني ويظهر ذلك من خلال استخدام طريقة لعب من خلال استراتيجيات التعلم التعاوني يمكن أن تزيد من دافعية الطلاب في مادتي علم الاجتماع. أساليب لعب الأدوار والتعلم استراتيجية التعلم التعاوني هو طلاب المهتمين جدا، ينظر إليه من أساليب التنفيذ درجات التقييم واستراتيجيات التعلم التي تبين الدرجات التي ارتفعت في البداية ١٧ درجة إلى ٤٥ درجة في نهاية الدراسة. يقام درجة تصنيف كل اجتماع الذي تم تقديمه في وسائل تنفيذ الجدول واستراتيجيات التعلم في الصف العاشر والعلوم الاجتماعية هداية المبتدعن مالانج.

كلمات البحث: لعب الأدوار، التعلم التعاوني، التعلم الحافز.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu masalah dalam pembelajaran di kelas adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari situasi pembelajaran yang menjenuhkan, tidak banyak muncul dialog dan antusias siswa untuk mempunyai rasa ingin tahu tentang materi. Untuk mengatasi masalah itu diperlukan guru yang kreatif yang dapat menerapkan metode-metode pembelajaran yang bervariasi, guru di tuntut untuk memiliki kompetensi pedagogik, variasi pembelajaran dan pengetahuan yang luas.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, di sekolah pada umumnya masih menghadapi masalah-masalah. Di antaranya adalah kurangnya penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Keberhasilah belajar ditentukan dan dipengaruhi oleh beberapa aspek. Salah satu aspek penentunya adalah seorang guru yang profesional.

Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar siswa yang didesain secara sistematis, dan berkesinambungan, sedangkan siswa sebagai subyek pembelajaran merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru, pada proses pembelajaran di kelas, keduanya saling mempengaruhi dan memberi masukan. Oleh karenanya, kegiatan belajar merupakan aktifitas yang hidup, sarat nilai, dan memiliki tujuan.[1]

Seorang guru akan memperoleh kepuasan, apabila telah melaksanakan tugas pembelajaran yang baik, guru selalu berupaya untuk memperbaiki pembelajarannya sehingga materi yang disampaikan dapat dimengerti dan dipahami oleh siswa dengan mudah dan merasakan bahwa pembelajaran itu menyenangkan dan guru yang berhasil

[1] Pupuh Fathurrohman, Dkk, *Strategi Belajar Mengajar* (2007),Hlm.13

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

harus mempunyai sikap dan ketrampilan yang mendorong siswa aktif untuk berfikir dan mampu memecahkan masalah, serta menguasai sejumlah ketrampilan di dunia pendidikan.

Telah lama kita ketahui maupun kita rasakan sendiri bahwa metode belajar yang selalu dilakukan di dalam ruangan kelas terkadang membuat siswa mengantuk dan timbul rasa jenuh di dalam kelas. Apalagi apabila guru kurang bisa memvariasi strategi dalam proses pembelajaran dan kurang bisa mengelola kelas. Maka dari itu untuk meningkatkan motifasi belajar siswa agar merasa bahwa pembelajaran itu menyenangkan dan tidak monoton peneliti akan digunakanlah metode *role playing* (bermain peran) melalui *strategi cooperative learning* sebagai variasi dalam penyampaian mata pelajaran sosiologi agar siswa mampu sensasi baru serta variasi dalam menyerap pelajaran yang disajikan dalam proses pembelajaran.

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, kita bisa meninjau beberapa aspek yang menyebabkan siswa kurang bersemangat, bukan hanya dari aspek seorang guru ataupun fasilitas yang ada didalam sekolahan, karena kebanyakan siswa yang malas belajar adalah siswa yang kurang motivasi tentang pentingya materi pelajaran, pengetahuan untuk bekal kehidupan sehari-hari. Siswa yang kurang memiliki motivasi dalam belajar dapat dilihat melalui ciri-ciri diantaranya sebagai berikut: jarang mengerjakan tugas, mudah putus asa, harus memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi (kurang ada dorongan dari dalam diri sendiri), cepat puas dengan prestasinya, kurang semangat belajar, tidak mempunyai semangat untuk mengejar cita-cita, tidak senang mencari dan memecahkan soal-soal.

Sebagian siswa yang mempunyai motivasi intrinsik, mereka akan memiliki kesadaran sendiri untuk memperhatikan penjelasan dari guru. Rasa ingin tahunya lebih banyak terhadap materi pelajaran yang diberikan. Siswa yang demikian tidak akan mudah mendapatkan pengaruh gangguan dari sekitarnya. Lain halnya bagi siswa yang tidak ada motivasi di dalam dirinya, maka motivasi ekstrinsik yang merupakan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dorongan dari luar dirinya mutlak diperlukan. Di sini tugas guru pembimbing adalah membangkitkan motivasi peserta didik sehingga mereka mau belajar.[2]

Upaya meningkatkan motivasi belajar yaitu dengan menggunakan metode yang bervariasi. Biasanya guru sangat senang dengan menggunakan metode ceramah karena memang metode ini sangat mudah dilakukan. Tetapi jika metode ini dilakukan terus menerus akan tidak disukai siswa, apalagi jika dilakukan pada jam pembelajaran terakhir. Seorang siswa tentunya akan merasa lelah kalau setiap hari mendengarkan ceramah guru dari jam pertama masuk sampai guru yang mengajar dijam terakhir. Metode ceramah tetap penting untuk menjelaskan meteri pelajaran, cerita-cerita humor juga bisa dilakukan dengan ceramah. Akan tetapi, sekali cobalah dengan metode lain, seperti diskusi, proyek, demonstrasi, jigsaw dan sebagainya. Metode pembelajaran yang bervariasi bukan hanya membuat siswa senang, tetapi kitapun yang menjadi guru juga akan menikmatiaktivitas melajar.[3]

Pada dasarnya pembelajaran, seorang guru hendaknya menciptakan suasana pembelajaran yang mampu mendorong siswa aktif belajar guna mendapatkan pengetahuan (*knowledge*), menyerap dan memantulkan nilai-nilai tertentu (*value*), dan terampil melakukan ketrampilan tertentu (*skill*). Siswa akan dengan mudah mengikuti pembelajaran jika pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan. Sebagai yang dijelaskan oleh Darmansyah, apabila peserta didik mendapat rangsangan yang menyenangkan dari lingkunganya, akan terjadi berbagai sentuhan tingkat tinggi pada diri peserta didik yang membuat mereka lebih aktif dan kreatif secara mental dan fisik. Ketika manusia tersenyum atau tertawa, aliran darah menjadi lancar keseluruh anggota tubuh. Otak akan menerima *suplay* darah yang memadai sehingga akan mudah berfikir dan memproses informasi.[4]

[2] http://kumpulan-skripsi-ku.blogspot.com/2011/04/peningkatan-motivasi-belajar-pada-siswa.html
[3] Ibid.,hlm.39
[4] Ibid,.hlm.36

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Proses belajar mengajar didalam kelas selalu menuntut adanya motivasi dalam diri setiap siswa. kebaradaan motivasi dalam proses belajar merupakan faktor penting yang akan mempengaruhi seluruh aspek-aspek belajar dan pembelajaran. Siswa yang termotivasi akan menunjukan minatnya untuk melakukan aktifitas-aktifitas belajar, merasakan keberhasilan diri, mempunyai usaha-usaha untuk sukses, dan memiliki strategi-strategi kognitif dan efektif dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan padanya.

Disebutkan dalam teori motivasi menurut Moslow bahwa siswa sangat membutuhkan motivasai untuk memenuhi kebutuhanya. Guru yang mampu member dorongan kepada siswa, mampu memberi ketenangan dan dan membuat mereka merasa diterima dan dihormati sebagai individu mempunyaikemungkinan yang lebih besar (dalam pandangan moslow) untuk membantu mereka gemar belajar demi pembelajaran dan bersedia mengambil resiko bersifat kreatif dan terbuka atas gagasan baru. Apabila siswa ingin menjadi pelajar yang menentukan arahnya sendiri, mereka harus percaya bahwa guru akan menanggapi mereka dengan adil dan konsisten dan bahwa mereka tidak akan ditertawakan atau dihukum karena kesalahan yang jujur.[5]

Dalam soal belajar, motivasi sangat penting. Motivasi adalah syarat mutlak dalam belajar. Seringkali terdapat anak yang malas, suka membolos dan sebagainya. Dalam hal demikian berarti bahwa guru tidak berhasil memberikan motivasi yang tepat sebagai pendorong agar siswa bekerja dengan segenap tenaga dan pikirannya.

Pentingnya motivasi dalam belajar sudah menjadi perhatian para ahli pendidikan dan psikolog. Keinginan untuk memahami pengaruh motivasi terhadap performansi dan prestasi belajar siswa telah mendorong banyak orang untuk menelitinya. Penelitian yang berkaitan dengan motivasi belajar antara lain, study korelasi yang dilakukan oleh Cristophel menguji antara motivasi, komunikasi guru dengan murid (*immediacy*) dengan prestasi belajar. Dalam penelitian tersebut, Cristophel menyatakan bahwa ketika guru

[5] Robert E Salvin,*Psikologi Pendidikan Teori dan Praktek* (Jakarta:PT. Macanan Jaya Cemerlang), Hlm. 110

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

menciptakan hubungan komunikasi yang dekat kepada siswa baik secara verbal maupun nonverbal,maka belajar siswa akan meningkat. Komunikasi yang dekat secara nonverbal yang dimaksud dalam hal pemberian teknik-teknik bertanya yang positif, pesan-pesan *motivasional*, serta strategi-strategi yang dapat menjaga siswa untuk tetap melaksanakan tugasnya. Cristophel juga menumukan bahwa paksaan atau ancaman juga dapat meningkatkan belajar siswa tapi hanya sementara saja, namun dalam jangka panjang menimbulkan pengaruh merusak. Kondisi ini menyebabkan banyak ditemukan siswa yang selalu menghindar kterhadap guru atau mata pelajaran yang menggunakan pendekatan paksaan atau ancaman. Tujuan utama penelitian yang dilakukan oleh Cristophel ini adalah untuk menentukan hubungan antara motivasi siswa dan komunikasi yang baik antara guru dan siswa dan pengaruh keduanya terhadap hasil belajar siswa[6].

Pada tanggal 04 November 2014 peneliti melaksanakan wawancara kepada Bapak Drs. M. Sairozi selaku pengajar mata pelajaran sosiologi di kelas X IPS MA Hidayatul Mubtadi'in bahwa siswa kelas X cenderung selalu ramai pada waktu jam pelajaran berlangsung, telat masuk, terkadang diam tettapi ketika ditanya tentang materi banyak yang tidak faham, ada yang faham tapi tidak berani mengungkapkan argumenya. Maka dari itu peneliti berkeinginan menerapkan metode ini untuk membantu agar siswa lebih aktif, faham serta berani mngungkapkan pendapatnya saat pembelajaran berlangsung dan bisa menerapkan ilmu sosiologi dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan dilaksanakanya penelitian yang menggunakan metode ini diharapkan supaya siswa mempunyai perubahan minat belajar serta mempunyai inspirasi tentang kebutuhan materi sisologi.

Rendahnya motivasi belajar dan kurangnya variasi ataupun pembelajaran yang menyenangkan dalam pembelajaran membuat siswa cenderung merasa bosan dan minat belajarnya menurun, sehingga ada sebagian dari beberapa siswa yang bolos waktu jam pelajaran. Peneliti melakukan observasi pada madrasah yang akan dilakukan penelitian

[6] Esa Nurwahyuni,*Motivasi dalam Pembelajaran*,Hlm.05

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

yakni di Madrasah Aliyah Hidayatul Mubtadi'in Malang, setelah mendapatkan data dan wawancara kepada salah satu siswa Madrasah Aliyah Hidayatul Mubtadi'in bahwasanya metode yang digunakan dalam pelajaran sosiologi kebayakan menggunakan metode ceramah saja, karena kurangnya variasi dan motivasi dalam pembelajaran siswa banyak yang kurang semangat waktu jam pelajaran berlangsung dan terkadang ada juga siswa yang bolos tidur di mushola. Dalam observasi ini peneliti menganalisis bahwa siswa sangat membutuhkan motivasi dan metode pembelajaran yang menyenangkan sehingga timbul ketertarikan terhadap proses pembelajaran sosiologi.[7]

Dalam upaya meningkatkan motifasi belajar serta variasi dalam proses pembalajaran maka peneliti akan menggunakan *metode role playing* (bermain peran) melalui *strategi cooperative learning*, pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran bagi peserta didik yang tergolong sangat menyenangkan dan dapat dengan mudan memahami materi yang akan disampaikan. Dikarenakan strategi belajar mengajar ini meminta siapa saja yang terlibat dalam strategi tersebut untuk menganggap dirinya sebagai orang lain yang tujuanya adalah untuk memahami bagaimana orang lain bertindak dan merasakan, atau bermain suatu permainan yang memberi kesempatan bagi siswa yang terlibat untuk "menjadi orang lain" dan bukan dirinya sendiri, dan pengetahuan tentang perilaku yang di praktekan serta didalam proses yang baik akan mendapat gagasan tentang orang lain[8].

Untuk berjalankanya metode pembelajaran secara efisien guru harus mampu membagi tema yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari pada setiap kelompok siswa tersebut agar nantinya tiap-tiap kelompok mempunyai tema yang berbeda dengan kelompok lain, dan topik dari semua yang diperagakan siswa merupakan materi yang sedang dipelajari sehingga antara kelompok yang satu dan yang lainya mampu sepenuhnya memahami karakter dari perilaku sosial yang dilakukan teman-temanya.

---

[7] Hasil observasi 22-10-14 jam 09:50 Moh.Syafi'ul Umam di MA Hidayatul Mubtadi'in

[8] Abdul Azis Wahab, *Metode dan Model-Model Mengajar IPS* (Bandung: Alfabeta, 2008),Hlm.108

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Untuk mendorong terciptanya metode *role playing* agar terlaksana dengan maksimal maka peneliti menggunakan *strategi Cooperative learning*. Yaitu strategi pembelajaran yang menekankan pada proses kerja sama pada suatu kelompok untuk mempelajari suatu materi akademik yang spesifik sampai tuntas. Melalui *cooperative learning* siswa didorong agar bekerja sama secara maksimal sesuai dengan kebutuhan kelompoknya. Komponen yang penting dalam strategi pembelajaran ini adalah *Cooperatif* dalam mengerjakan tugas-tugas dan memberikan dorongan atau motivasi. Dengan demikian keberhasilan setiap individu pada dasarnya adalah keberhasilan kelompok. Hal semacam ini akan mendorong setiap anggota kelompok untuk memperjuangkan keberhasilan kelompoknya[9].

Ketika mengimplementasikan pembelajaran *cooperative* di dalam kelas, maka yang menjadi masalah utama adalah, seberapa baikkah anggota kelompok mengelola konflik? Kerja sama dan konflik berjalan secara beriringan. Semakin tinggi tingkat kepedulian anggota kelompok terhadap tercapainya tujuan kelompok, semakin tinggi tingkat kepedulian mereka terhadap satu sama lain, maka semakin tinggi pula terjadinya konflik. Apabila dikelola secara konstruktif, konflik dapat meningkatkan kreatifitas, keceriaan, dan penalaran tingkat tinggi. Namun, jika dikelola secara destruktif, konflik dapat menimbulkan kemarahan, *frustasi* dan permusuhan. Agar dapat mengelola konflik secara *konstruktif*, para siswa dan staf pengajar perlu mempelajari prosedur untuk melakukanya dan berusaha untuk menjadi mahir dalam menggunakanya.[10]

Di sekolah (kelompok pembelajaran) dengan konflik positif anggotanya mendukung dan justru mencari konflik agar dapat memetik buah dari keluaran-keluaran positif yang ada di balik konflik. Sehubungan dengan menciptakan kelompok pembelajaran yang berfungsi secara efektif ada dua macam konflik yang efensial sifatnya. Yang pertama kontroversi akademis, dimana siswa saling menantang penalaran intelektual satu sama lain kemudian membuat kesimpulan dan memberi argumen

[9] Khanifatul, *Op.Cit,*.Hlm.20
[10] David W.Johnson-Roger, Dkk, *Coolaborative Learning (*Bandung:Nusa Media, 2010),Hlm.16

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

terhadap sebuah permasalahan dari sisi yang berbeda. Yang kedua adalah mediasi teman sebaya (*peer mediation*) dimana semua siswa diajarkan bagaimana cara memediasi konflik antar mereka. Apabila konflik dikelola secara konstruktif dalam sebuah kelompok siswa, kelas dan sekolah, berarti telah ditata sebuah panggung bagi pembelajaran *Cooperative* serta strategi *Cooperative* Learning akan melestarikan potensi mereka.[11]

Setelah mengetahui masalah serta untuk mengatasi kesenjangan dalam proses pembelajaran serta kurangnya semangat siswa dalam pelajaran sosiologi di kelas X-IPS MA Hidayatul Mubtadi'in maka peneliti mengadakannya penelitian mengenai

" Penerapan Metode *Role Playing* Melalui Strategi *Cooperative Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X IPS MA Hidayatul Mubtadi'in Malang"

[11] *Ibid*..

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah penelitian sebagai berikut " Bagaimana *implementasi metode role playing* melalui strategi *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran sosiologi siswa kelas X MA Hidayatul Mubtadi'in?".

Dari rumusan masalah diatas dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pelaksanaan metode *role playing* melalui strategi *cooperative learning* pada materi konsep dasar sosiologi untuk memahami hubungan sosial antar individu, antara individu dengan kelompok serta antar kelompok pada mata pelajaran sosiologi di kelas X-IPS MA Hidayatul Mubtadi'in?
2. Bagaimana perubahan motivasi belajar siswa kelas X IPS Hidayatul Mubtadi'in pada mata pelajaran sosiologi setelah dilaksanakan metode *role playing* melalui *strategi cooperative learning*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah mendeskripsikan implementasi metode *role playing* melalui *strategi cooperative* learning untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran sosiologi kelas X IPS MA Hidayatul Mubtadi'in Malang.

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan Penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan metode *role playing* melalui strategi *cooperative learning* pada materi konsep dasar sosiologi untuk memahami hubungan social antar individu, antara individu dengan kelompok serta antar kelompok dalam pelajaran sosiologi kelas X.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2. Untuk mendeskripsikan perubahan motivasi belajar siswa kelas X IPS Hidayatul Mubtadi'in pada mata pelajaran sosiologi setelah metode *role playing* melalui *strategi cooperative learning* ini dilaksanakan.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoretis

   Penelitian tindakan kelas dapat menambah wawasan mengenai bidang pembelajaran IPS, khususnya bermain peran *(role playing)* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi konsep dasar Sosiologi sehingga dapat digunakan sebagai bahan acuan bagi peneliti-peneliti atau pengajaran dalam mata pelajaran ilmu sosial berikutnya serta meningkatkan mutu pembelajaran mata pelajaran IPS.

2. Praktis

   a. Bagi Peneliti

      Sebagai hasil studi yang dapat dijadikan sumber ilmu pengetuan dan menjadi objek penelitian lebih lanjut. Sebagai bahan rujukan guna mengkaji peristiwa yang berkaitan dengan penelitian tadi.

   b. Bagi Guru Mata Pelajaran

      Sebagai bahan acuan yang dapat dijadikan pertimbangan dalam proses pembelajaran materi sosiologi. Untuk lebih meningkatkan keterpaduan materi dengan metode *role playing* atau dapat diartikan dengan bermain peran sebagai mahluk sosial melalui *strategi cooperative learning.*

   c. Bagi Siswa

      Sebagai motivasi belajar dan tambahan variasi dalam pembelajaran, dan sebagai tolak ukur untuk menilai kecakapan pemikiran dalam proses pembelajaran, terkait dengan mata pelajaran sosiologi kelas X.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

d. Bagi Lembaga Sekolah & Masyarakat

Sebagai data penilaian terhadap psoses pembelajaran yang telah berjalan. Dan untuk memotivasi model-model pembelajaran serta menambah variasi pembelajaran yang ada.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kesalah pemahaman antara persepsi peneliti dengan persepsi pembaca, supaya tercipta fokus pemikiran yang sama terhadap isi penelitian ini, maka peneliti memandang perlu mendefinisikan istilah-istilah berikut:

1. Metode *Role Playing.*

   Metode *role playing* adalah metode bermain peran dalam proses pembelajaran sosiologi, dimana siswa dituntut untuk berperan menjadi manusia lain untuk memberi contoh tentang ilmu sosiologi yang berlaku di masyarakat.

2. Strategi *Cooperative Learning.*

   Strategi *cooperative learning* yaitu strategi pembelajaran yang menekankan pada proses kerja sama pada suatu kelompok untuk mempelajari suatu materi akademik yang spesifik sampai tuntas. Melalui *strategi cooperative learning* siswa didorong agar bekerja sama secara maksimal sesuai dengan kebutuhan kelompoknya. Komponen yang penting dalam strategi pembelajaran ini adalah *cooperative* dalam mengerjakan tugas-tugas dan memberikan dorongan atau motivasi. Dengan demikian keberhasilan setiap individu pada dasarnya adalah keberhasilan kelompok. Hal semacam ini akan mendorong setiap anggota kelompok untuk memperjuangkan keberhasilan kelompoknya[12].

3. Motivasi Belajar.

   Motivasi belajar adalah dorongan minat belajar siswa agar lebih aktif dan mempunyai rasa keingin tahuan yang tinggi tentang materi pelajaran. Dalam

[12] Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif* (Jogjakarta:Ar-Ruzz Media,2013),Hlm.20

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

penelitian ini peneliti menggunakan metode *role playing* melalui strategi *cooperative learning* sebagai daya tarik untuk menimbulkan minat belajar siswa dalam pelajaran sosiologi.

F. Sistematika Pembahasan

Pembahasan skripsi ini dibagi menjadi enam bab, dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan, merupakan langkah awal yang berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

BAB II : Kajian pustaka merupakan pembahasan teori tentang implementasi *metode role playing* melalui *strategi cooperative learning* untuk meningkatkan motifasi belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi, mencakup tinjauan umum tentang *role playing,cooperative learning*, motivasi belajar dan materi sosiologi semerter ganjil.

BAB III : Metodologi penelitian, merupakan pembahasan tentang beberapa macam penelitian, mengenai rancangan jenis penelitian yang akan dilaksanakan. Dalam bab ini akan memuat pendekatan dan jenis penelitian, penelitian terdahulu, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber dan jenis data, prosedur pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan temuan dan tahap-tahap penelitian.

BAB IV : Hasil penelitian, merupakan deskripsi lokasi penelitian yang meliputi sejarah berdirinya, Visi dan Misi, tujuan, keadaan guru, keadaan siswa serta sarana dan prasarana di MA Hidayatul Mubtadi'in Malang. Dalam bab ini juga memaparkan data hasil penelitian (deskripsi siswa kelas X, Pre Test, rencana tindakan,

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

tindakan, observasi, refleksi, dan revisi perencanaan).

BAB V : Penutup, merupakan kesimpulan hasil penelitian serta saran-saran konstruktif bagi pengembangan obyek penelitian ke depan.

G. Ruang Lingkup Penelitian dan Batas Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti hanya membatasi pada hal-hal tertentu, untuk penelitian tindakan kelas ini peneliti juga hanya menfokuskan pada siswa kelas X semester I dengan SK dan KD yang telah ditetapkan, yakni:

1. Ruang lingkup penelitian ini siswa kelas X IPS MA Hidayatul Mubtadi'in Malang.
2. Materi pelajaran sosiologi semester ganjil yakni berisi KI dan KD berikut:

   Kompetensi Inti 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

   Kompetensi Dasar : 3.2 menerapkan konsep dasar sosiologi untuk memahami hubungan sosial antar individu, antara individu dengan kelompok serta antar kelompok.

3. Metode yang digunakan adalah *role playing,cooperative learning* yang nantinya bisa digabungkan dengan metode pembelajaran dalam proses pembelajaran sosiologi kelas X di MA Hidayatul Mubtadi'in.

Materi yang ada dalam KI dan KD kelas X IPS ini menurut peneliti sangat cocok apabila proses pembelajaranya menggunakan metode *role playing* dikarenakan materinya meliputi interaksi sosial, norma sosial, penyimpangan sosial, struktur sosial, perubahan sosial dan kebudayaan. Metode *role playing juga* akan mempermudah siswa

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dalam penguasaan materi serta mendukung bertambahnya minat belajar siswa untuk memahami ilmu sosiologi.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Tentang Metode Pembelajaran *Role Playing*

1. Pengertian Metode Pembelajaran *Role Playing*

Metode pembelajaran adalah suatu cara yang dilakukan oleh para pendidik agar proses belajar-mengajar pada siswa tercapai sesuai dengan tujuan. Metode pembelajaran ini sangat penting di lakukan agar proses belajar mengajar tersebut nampak menyenangkan dan tidak membuat para siswa tersebut suntuk, dan juga para siswa tersebut dapat menangkap ilmu dari tenaga pendidik tersebut dengan mudah.[13]

Metode merupakan cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan.[14] Metode pembelajaran atau strategi mengajar adalah suatu cara menyampaikan pesan yang terkandung dalam kurikulum. Metode harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Metode pembelajaran ini, menjawab pertanyaan "*how*" yaitu bagaimana menyampaikan materi atau isi kurikulum kepada siswa secara efektif. Oleh karenanya, walaupun metode pembelajaran adalah komponen yang kecil dari perencanaan pengajaran (*instructional plan*), tetapi memiliki peran dan fungsi yang sangat penting dalam proses belajar itu sendiri.

Dalam kehidupan nyata, setiap orang mempunyai cara yang unik dalam berhubungan dengan orang lain. Masing-masing dalam kehidupan

[13] http://seputarpendidikan003.blogspot.com/2013/06/pengertian-metode-pembelajaran.html

[14] Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Kamus Besar Bahasa Indonesia. (Jakarta: Balai Pustaka. 1990),Hlm.581

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

memainkan sesuatu yang dinamakan peran. Maka dari itu untuk memahami diri sendiri dan orang lain (masyarakat) sangatlah penting bagi kita untuk menyadari peran dan bagaimana peran tersebut dilaksanakan. Untuk kebutuhan ini, kita mampu menempatkan diri dalam posisi atau situasi orang lain dan mengalami/mendalami sebanyak munkin pikiran dan perasaan orang lain tersebut. Kemampuan ini adalah kunci bagi setiap individu untuk dapat memahami dirinya dan orang lain yang pada akhirnya dapat berhubungan dengan orang lain (masyarakat).

Bermain peran sebagai model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia social dan memecahkan dilemma dengan bentuk kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusiayang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) menggali perasaanya (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya, (3) mengembangkan ketrampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan (4) memahami berbagai macam pelajaran dengan berbagai macam cara. Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun kemasyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam suatu situasi di mana begitu banyak peran terjadi, sperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja, dan lain-lain.[15]

Bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk menentukan tujuan-tujuan tertentu, seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang, misalnya saja kemungkinan keadaan yang akan

[15] Hamzah B.Uno,*Model Pembelajaran Menciptakan Proses Balajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta:PT.Bumi Aksara,2007),Hlm.26

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dihadapi karena semakin besarnya jumlah penduduk, atau mengambarkan keadaan *imaginer* yang dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Melalui ini siswa memasuki diri orang lain/individu lain dan dengan perilaku seperti orang yang diperankanya, siswa akan mendapatkan pengetahuan dari sifat orang yang diperankanya dan memperoleh motivasi yang menandai periklakunya. Peranan adalah serangkaian perasaan , kata-kata, tindakan terpola dan unik yang telah merupakan kebiasaan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain, termasuk berhubungan dengan situasi dan benda-benda.

Sebagai bentuk salah satu strategi mengajar dalam IPS/SS metode *role playing* bermain peran memiliki berbaga tujuan dan manfaat seperti misalnya metode ini mempunyai berbagai fungsi namun dua fungsi utamanya adalah *''education for citizen''* dan *''group counseling''* yang dilakukan guru di dalam kelas. Untuk menggunaka metode bermain peran secara efektif dalam pengajaran IPS/SS harus disadari dengan baik tujuan digunakanya bermain peran ini agar metode ini bisa berjalan dengan maksimal.[16]

2. Kelebihan *Metode Role Playing*

Penerapan metode *Role Playing* sebagai teknik pembelajaran mempunyai keunggulan-keunggulan tertentu. Beberapa keunggulan metode ini antara lain:

a. Melalui penggunaan metode ini kebiasaan siswa untuk menerapkan pengetahuan, dapat terbina dan terarah
b. Dapat menerima pelajaran dengan mudah karena siswa mendapat pengalaman, langsung dari peran yang mereka jalani
c. Kelas menjadi hidup dan menarik perhatian siswa

[16] Abdul Azis Wahab,Op.Cit.,Hlm.109

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

d. Metode ini akan lebih menarik karena siswa terlibat langsung menerapkan peran
e. Siswa dapat menghayati peristiwa sehingga mudah mengambil suatu kesimpulan berdasar penghayatanya sendiri
f. Tidak banyak menggunakan alat khusus
g. Tidak terlalu mengeluarkan banyak biaya.

3. Kelemahan Metode *Role Playing*

Seperti halnya metode pembelajaran yang lain, setiap metode pembelajaran mempunyai kelemahan dalam penerapanya, begitu juga dengan metode ini, walaupun metode ini banyak mengandung keuntungan dalam menggunakanya namun sebagaimana jika metode-metode mengajar lainya, metode ini mengandung beberapa kelemahan, yaitu:

a. Jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh
b. Bermain peran tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung.
c. Bermain peran tidak selamanya menuju pada arah yang diharapkan seseorang yang memainkanya. Bahkan mungkin akan berlawanan dengan apa yang diharapkanya.
d. Siswa sering kesulitan memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak di arahkan atau tidak ditugasi dengan baik. Siswa perlu mengenal dengan baik peran yang akan diperankan.
e. Bermain memakan waktu yang bayak.[17]

[17] Abdul Azis Wahab, *Op.Cid,*.Hlm.111

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

4. Implementasi Metode *Role Playing*

Untuk melaksanakan metode ini agar berjalan secara maksimal maka kita harus mempunyai rancangan dalam pengimplementasianya. Bagaimana bermain peran itu dilaksanakan dalam pengajaran IPS/SS perlu dilalui beberapa fase dan kegiatan sebagai berikut:

1) Persiapan
   a) Persiapan Untuk Bermain Peran:
      (a) Memilih permasalahan yang mengandung pandangan-pandangan yang berbeda yang kemungkinan pemecahanya
      (b) Mengarahkan siswa pada situasi dan masalah yang akan dihadapi
   b) Memilih Pemain
      (a) Pilih secara suka rela tanpa pemaksaan
      (b) Sebisa mungkin memilih siswa yang dapat mengenali peran yang akan dibawakan
      (c) Hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa
      (d) Pilih beberapa pemain agar seseorang tidak memainkan dua peran sekaligus
      (e) Setiap kelompok bermain paling banyak 5 orang
      (f) Hindari siswa membawakan peran yang dekat dengan kehidupanya.
   c) Mempersiapkan Penonton
      (a) Harus yakin bahwa pemirsa mengetahui keadaan dan tujuan bermain peran
      (b) Arahkan mereka sebagaimana seharusnya perilakunya
   d) Persiapan Para Pemain
      (a) Biarkan siswa mempersiapkanya dengan sedikit mungkin campur tangan guru

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

(b) Sebelum bermain siswa harus memahami betul apa yang dilakukanya

(c) Permainan harus lancar dan sebaiknya ada kata pembukaan, tetapi hindari kembali saat sudah siap bermain

(d) Siapkan tempat dengan baik

(e) Kadang-kadang "kelompok kecil bermain peran" merupakan cara yang baik untuk bermain peran.

2) Pelaksanaan

a) Upayakan agar singkat, bagi pemula 5 menit sudah cukup, dan bermain sampai habis jangan diinstruksi

b) Biarkan agar spontanitas menjadi kunci

c) Jangan menilai aktingnya, bahasanya dan lain-lain

d) Biarkan siswa bermain bebas dari angka dan tingkatan

e) Jika terjadi kemacetan hal yang dapat dilakukan misalnya:

(a) Dibimbing dengan pertanyaan

(b) Mencari pelan main untuk peran itu

(c) Menghentikan dan melangkah ke tingkat lanjut

f) Jika pemain tersesat maka hal yang akan dilakukan adalah:

(a) Rumuskan kembali keadaan dan masalah

(b) Simpulkan apa yang sudah dilakukan

(c) Hentikan dan arahkan kembali

(d) Mulai kembali setelah ada penjelasan singkat

g) Jika siswa menggangu

(a) Tugasi dengan peran khusus

(b) Jangan pedulikan dia

(c) Jangan bolehkan pemirsa menggangu, jika tidak setuju dengan cara temanya memerankan beri ia kesempatan untuk memerankanya

3) Tindak Lanjut

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

a) Diskusi
   (a) Diskusi tindak lanjut yang dapat memberi pengaruh yang besar terhadap sikap dan pengetahuan siswa
   (b) Diskusi juga dapat menganalisis, menafsirkan, memberi jalan keluar atau merekreasi
   (c) Didalam diskusi sebaiknya dinilai apa yang telah dipelajari
b) Melakukan permainan peran kembali
   (a) Terkadang memainkan kembali dapat memberi pemahaman yang lebih baik.[18]

B. Tinjauan Tentang *Cooperative Learning*

1. Pengertian Strategi *Cooperative Learning*

Strategi Cooperative learning yaitu strategi pembelajaran yang menekankan pada proses kerja sama pada suatu kelompok untuk mempelajari suatu materi akademik yang spesifik sampai tuntas. Melalui *strategi cooperative learning* siswa didorong agar bekerja sama secara maksimal sesuai dengan kebutuhan kelompoknya. Komponen yang penting dalam strategi pembelajaran ini adalah *kooperatif* dalam mengerjakan tugas-tugas dan memberikan dorongan atau motivasi. Dengan demikian keberhasilan setiap individu pada dasarnya adalah keberhasilan kelompok. Hal semacam ini akan mendorong setiap anggota kelompok untuk memperjuangkan keberhasilan kelompoknya[19].

Pembelajaran *cooperative* merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajar yang didalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajaranya

[18] Abdul Azis Wahab,*Op.Cit*,.Hlm.114
[19] Khanifatul, *Op.Cit*,.Hlm.20

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

sendiri dan didorong untuk menigkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain.[20]

Model pembelajaran *cooperative* dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan mengembangkan ketrampilan sosial. Untuk mencapai hasil belajar itu model pembelajaran *cooperatif* menuntut kerjasama dan independensi peserta didik dalam struktur tugas, struktur tujuan, dan struktur *reward*-nya. Struktur tugas berhubungan bagaimana tugas *diorganisir*. Struktur tujuan dan *reward* mengacu pada derajat kerjasama atau kompetisi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan atau *reward*.[21]

2. Teori *Cooperative Learning*

Sebagai model pembelajaran yang sistematis yang mengelompokan siswa untuk tujuan menciptakan pendekatan pembelajaran yang efektif. Terdapat beberapa teori dalam kita mempelajari *cooperative learning*. Tiga di antaranya sebagai berikut:

a. Teori Ausubel

Menurut Ausubel setiap siswa mempunyai dan diberi kebebasan untuk membangun pengetahuanya sendiri dengan pemecahan masalah melalui kelompok.

b. Teori Piaget

Dalam hubunganya dengan pembelajaran, teori ini mengacu pada kegiatan pembelajaran yang harus melibatkan partisipasipeserta didik. Sehingga menurut teori ini pengetahuan tidak hanya sekedar dipindahkan secara verbal tetapi harus dikontruksi dan direkontruksi peserta didik. Sebagai realisasi teori ini, maka dalam kegiatan pembelajaran peserta

[20] Saifuddin Zuhri Qudsy dan Ahmad Fawaid,C*ooperative Learning.Metode,Teknik,Struktur Dan Model Penerapan.Hlm.*Hal 29

[21] Agus Suprijono, *Cooperative Learning:Teori dan Aplikasi Paikem* (Yogyakarta:Bima Bayu Atijah, *2009*),Hlm.61

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

didik haruslah bersifat aktif. *Cooperative learning* adalah sebuah model pembelajaran aktif dan partisipatif.

c. Teori Vygotsky

Dalam teori Vygotsky dijelaskan ada hubugan langsung antara domain kognitif dengan sosial budaya. Kualitas berfikir siswa dibangun didalam ruangan kelas, sedangkan aktivitas sosialnya dikembangkan dalam bentuk kerja sama antara pelajaran dengan pelajaran lainya yang lebih mampu dibawah bimbingan orang dewasa dalam hal ini adalah guru.[22]

3. Karakteristik Cooperative Learning

Pada hakekatnya *cooperative learning* sama halnya dengan kerja kelompok, oleh sebab itu banyak guru yang mengatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam *cooperative learning*, karena menganggap telah terbiasa menggunakanya. Walaupun *cooperative learning* terjadi dalam bentuk kelompok, tetapi tidak setiap kerja kelompok dikatakan *cooperative learning.*

Bannet menyatakan ada 5 unsur dasar yang dapat membedakan *cooperative learning* dengan kerja kelompok, yaitu:

a. *Positive Interdependence*

Hubungan timbal balik yang didasari adanya kepentingan yang sama atau perasaan diantara anggota kelompok dimana keberhasilan seseorang merupakan keberhasilan yang lain pula atau sebaliknya.

b. *Interaction Face To Face*

Interaksi yang terjadi langsung antar siswa tanpa adanya perantara

c. Adanya tanggung jawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok

Setiap anggota saling bertanggung jawab atas kelompok sehingga siswa termotivasi untuk saling membantu temanya.

[22] Isjoni.Cooperative *Learning Evektifitas Pembelajaran Kelompok*,(Bandung: Alfabeta,2009), Hlm.29

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

d. Membutuhkan keluwesan untuk meningkatkan ketrampilan kerja sama dalam memecahkan masalah (proses kelompok).

Siswa belajar ketrampilan bekerjasama dan berhubungan ini adalah ketrampilan yang penting dan sangat dibutuhkan dalam hidup bermasyarakat kelak[23].

4. Strategi Implementasi *Cooperative Learning*

Mengapa siswa yang bekerja di dalam kelompok *cooperative* berjalan lebih banyak daripada mereka yang diatur di dalam kelas-kelas tradisional? Penelitian yang menyelidiki mengenai mengapa pertanyaan ini telah mengungkapkan variasi yang sangat banyak dari model-model *teoretis* yang dapat menjelaskan keunggulan pembelajaran *cooperative* teori-teori tersebut terbagi menjadi dua kategori utama, Motivasi dan Kognitif.

a. Teori Motivasi

Perpektif motivasional pada pembelajaran *cooperatif* terutama mengfokuskan pada penghargaan atau struktur tujuan dimana para siswa bekerja. Deutsch mengidentifikasikan tiga struktur tujuan: *cooperative*, dimana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu memberi konstribusi pada pencapaian tujuan anggota yang lain; kompetitif, di mana usaha berorientasi-tujuan dari tiap individu menghalangi pencapaian tujuan anggota lainya; dan individualis di mana usaha berorientasi-tujuan dari tiap individu tidak memiliki konsekwensi apapun bagi pencapaian anggota lainya.

b. Teori Kognitif

Sementara teori motivasi dalam pembelajaran *cooperative* menekankan pada derajat perubahan tujuan *cooperative* mengubah insentif bagi siswa untuk melakukan tugas-tugas akademik, teori kognitif menekankan pada pengaruh kerja sama itu sendiri (apakah kelompok tersebut mencoba

[23]Isjoni.*Op.Cit*,. Hlm.41

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

meraih tujuan kelompok atau tidak). Ada beberapa teori kognitif yang berbeda, yang terbagi menjadi dua katagori utama: teori pembangunan dan *teori elaborasi* kognitif.[24]

5. Potensi Penghalang Bagi *Cooperative Learning*

Jika tidak dirancang dengan baik dalam pembentukan strategi cooperative atau dalam pengelompokan siswa dalam belajar dapat memicu munculnya "*pengendara bebas*", atau para pembonceng, dimana sebagian anggota kelompok melakukan semua atau sebagian besar dari seluruh pekerjaan (dan pembelajaran) sementara yang lainya hanya mengendarainya. Pengaruh pengendara bebas merupakan suatu hal yang sangat paling mungkin muncul ketika kelompok memiliki tugas tunggal, atau mengerjakan satu proyek saja. Penugasan semacan ini juga dapat menciptakan situasi dimana para siswa yang dianggap sebagai anak yang kurang mampu tidak di pedulikan oleh anggota kelompok yang lainya.[25]

C. Tinjauan Tentang Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Istilah motivasi menunjuk kepada semua gejala yang terkandung dalam stimulasi tindakan kearah tujuan tertentudimana sebelumnya tidak ada gerakan menuju arah tujuan tersebut. Motivasi dapat berupa dorongan-dorongan dasar atau internal dan intensif diluar di luar diri individu atau hadiah. Sebagai suatu masalah didalam kelas, motivasi adalah proses membangkitkan, mempertahankan, dan mengontrol minat-minat.[26]

Motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah aktif pada saat-saat tertentu terutama apabila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat

[24] Robert E.Slavin, *Op.Cit*,.Hlm.34

[25] *Ibid*,.

[26] Oemar Hamalik,*Psikologi Belajar dan Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo,2012),Hlm.173

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dirasakan atau mendesak. Motifasi muncul dari dari diri manusia itu sendiri dan bisa saja muncur dari orang lain, karena motivasi itu gerakan jiwa untuk melakukan suatu kewajiban atau dorongan untuk manusia supaya bisa mengatasi masalah dan agar manusia yang termotivasi bisa mencapai tujuan yang di inginkan.

Surjono Trimo memberikan pengertian motivasi adalah merupakan sesuatu kekuatan penggerak dalam perilaku individu baik yang akan menentukan arah maupun daya tahan *(persistence)* tiap perilaku manusia yang di dalamnya terkandung pula unsur-unsur emosional insan yang bersangkutan.[27]

Menurut Suryadi Suryabrata motivasi diartikan sebagai keadaan dalam pribadi seseorang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan.[28]

Menurut Oemar Hamalik dalam bukunya "psikologi belajar dan mengajar" menyatakan motivasi adalah suatu perubahan energi dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif dan reaksi untuk mencapai tujuan.[29]

Adapun pengertian motivasi menurut para pakar pendidikan adalah sebagai berikut:

1) Menurut James O. Whittaker menyatakanan motivasi adalah kondisi-kondisi atau keadaan yang mengaktifkan atau memberi dorongan kepada makhluk untuk bertingkah laku mencapai tujuan yang ditimbulkan oleh motivasi tersebut[30].
2) Menurut Mc Donal, "*Motivation is a nergy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction*". Motivasi adalah suatu perubahan energi didalam pribadi seseorang

[27]Tabrani Rusyan Dkk.*Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajer*, (Rosda Karya:Bandung, 1989),Hlm.98.
[28] Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta:Rajawali 1984),Hlm.70
[29] Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru, 1992), Hlm.186
[30] Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), Hlm. 205.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

yang ditandai dengan timbulnya afektif dan reaksi untuk mencapai tujuan[31].

3) Menurut Ghuthrie motivasi hanya menimbulkan variasi respons pada individu, dan bila dihubungkan dengan hasil belajar, motivasi tersebut bukan instrumental dalam belajar.
4) Menurut Wood Worth dan Marques motif adalah suatu tujuan jiwa yang mendorong individu untuk aktivitas-aktivitas tertentu dan untuk tujuan-tujuan tertentu terhadap situasi disekitarnya[32].

Berdasarkan pengertian tersebut dapat diketahui bahwa pada intinya sama yakni sebagai pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk suatu aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi disini berasal dari dalam diri sendiri, dan juga motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar individu tersebut.

Dari devinisi ini dapat diartikan bahwa motivasi adalah sebab-sebab yang ada dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan suatu aktivitas atau perbuatan untuk mencapai suatu tujuan.

Sedang secara terminologi motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan[33] Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa motivasi dapat dipandang sebagai fungsi, proses dan tujuan. Motivasi dipandang sebagai tujuan berarti motivasi berfungsi sebagai daya penggerak dari dalam individu untuk melakukan aktivitas tertentu untuk mencapai tujuan. Motivasi sebagai proses, berarti motivasi dapat dirangsang oleh faktor luar untuk menimbulkan motivasi dalam diri seseorang. Maka motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang melalui proses rangsangan belajar

[31] Oemar Hamalik, *Op.Cit*., Hlm 173
[32] Mustaqim Dan Abdul Wahib, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), Hlm.72

[33]Tabrani Rusyan Dkk,*Op.Cit,*.Hlm.100

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

sehingga mencapai tujuan yang dikehendaki. Motivasi dipandang sebagai tujuan berarti motivasi merupakan sasaran stimulus yang akan dicapai. Jika seseorang mempunyai keinginan untuk belajar sesuatu hal, maka dia akan termotivasi untuk mencapainya.

2. Teori Motivasi Belajar

Beberapa teori motivasi yang akan dibicarakan pada kesempatan ini, pada bab ini akan dijelaskan lima teori yaitu: teori hedonisme, teori naluri, teori reaksi yang dipelajari, teori daya pendorong dan teori kebutuhan. Adapun perincianya sebagai berikut:

a. Teori *Hedonisme*

Hedone adalah bahasa Yunani yang berarti kesukaan, kesenangan atau kenikmatan. Hedonisme adalah suatu aliran didalam filsafat yang memandang bahwa tujuan hidup yang utama pada manusia adalah mencari kesenangan (*hedone*) yang bersifat duniawi. Menurut pandangan hedonisme, manusia pada hakikatnya adalah makhluk yang mementingkan kehidupan yang penuh kesenangan dan kenikmatan. Oleh karena itu setiap menghadapi persoalan yang perlu pemecahan, manusia cenderung memilih alternatif pemecahan yang dapat mendatangkan kesenangan dari pada yang mengakibatkan kesukaran, kesulitan, penderitaan, dan sebagainya.

Implikasi dari teori ini ialah adanya anggapan bahwa semua orang akan ceenderung menghindari hal-hal yang sulit dan menyusahkan, atau yang mengandung resiko berat, dan lebih suka melakukan sesuatu yang mendatangkan kesenangan baginya[34].

[34] Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1999), hlm.74.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

b. Teori Naluri

Pada dasarnya manusia memiliki tiga dorongan nafsu pokok yaitu: (1). Dorongan nafsu (naluri) mempertahankan diri. (2). Dorongan nafsu (naluri) mengembangkan diri. (3). Dorongan nafsu (naluri) mengembangkan atau mempertahankan jenis. Dengan demikian ketika naluri pokok itu, maka kebiasaan-kebiasaan apapun tindakan-tindakan dan tingkah laku manusia yang diperbuatnya sehari-hari mendapat dorongan atau digerakkan oleh ketiga naluri tersebut. Oleh karena itu, menurut teori ini untuk memotivasi seseorang harus berdasarkan naluri mana yang akan dituju dan perlu dikembangkan.

Sering kali kita temukan seseorang bertindak melakukan seseuatu karena didorong oleh lebih dari naluri pokok sekaligus sehingga sukar bagi kita untuk menetukan naluri pokok mana yang lebih dominan mendorong orang tersebut melakukan tindakan yang demikian itu. Sebagai contoh: seorang mahasiswa tekun dan rajin belajar meskipun dia hidup didalam kemiskinan bersama keluarganya. Hal apakah yang menggerakkan mahasiswa itu tekun dan rajin belajar? Mungkin karena ia benar-benar ingin menjadi pandai (naluri mengembangkan diri). Akan tetapi mungkin juga karena ia ingin meningkatkan karier pekerjaanya sehingga dapat hidup senang bersama keluarganya dan dapat membiayai sekolah anak-anaknya (naluri mengembangkan atau mempertahankan jenis dan naluri mempertahankan diri).

c. Teori Reaksi Yang Dipelajari

Teori ini berpandangan bahwa tindakan atau perilaku manusia tidak berdasarkan naluri-naluri tetapi berdasarkan pola-pola tingkah laku yang dipelajari dari kebudayaan ditempat orang itu hidup. Orang belajar paling banyak dari lingkungan kebudayaan ditempat ia hidup dan dibesarkan. Oleh karena itu, teori ini disebut juga teori lingkungan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

kebudayaan. Menurut teori ini, apabila seorang pemimpin atau seorang pendidik akan memotivasi anak buah atau anak didiknya, pemimpin atau pendidik itu hendaknya mengetahui benar-benar latar belakang kehidupan dan kebudayaan orang-orang yang dipimpinnya. Dengan mengetahui latar belakang kebudayaan seseorang kita dapat mengetahui polah tingkah. lauknya dan dapat memahami pula mengapa ia bereaksi dan bersikap yang mungkin berbeda dengan orang lain dalam menghadapi suatu masalah.

d. Teori Daya Pendorong

Teori ini merupakan perpaduan antara "teori naluri" dengan "teori reaksi yang dipelajari". Daya pendorong adalah semacam naluri, tetapi hanya suatu dorongan kekuatan yang luas terhadap suatu arah yang umum. Misalnya suatu daya pendorong pada jenis kelamin yang lain. Semua orang dalam semua kebudayaan mempunyai daya pendorong pada jenis kelamin yang lain. Namun, cara-cara yang digunakan dalam mengejar kepuasan terhadap daya pendorong tersebut berlain-lainan bagi tiap individu menurut latar belkang kebudayaan masing-masing. Oleh karena itu, menurut teori ini, bila seorang pemimpin atau seorang pendidik ingin memotivasi anak buahnya, ia harus mendasarkannya atas daya pendorong yaitu atas naluri dan juga reaksi yang dipelajari dari kebudayaan lingkungan yang dimilikinya. Memotivasi anak didik yang sejak kecil dibesarkan didaerah gunung kidul misalnya, kemungkinan besar akan berbeda dengan cara memberikan motivasi pada anak yang dibesarkan di kota medan meskipun masalah yang dihadapinya sama.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

e. Teori Kebutuhan

Teori motivasi yang sering banyak dianut orang-orang adalah teori kebutuhan. Teori ini beranggapan bahwa tindakan yang dilakukan oleh manusia pada hakikatnya adalah untuk memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan fisik maupun kebutuhan psikis. Oleh karena itu, menurut teori ini, apabila seorang pemimpin ataupun pendidik bermaksud memberikan motivasi kepada seseorang, ia berusaha mengetahui terlebih dahulu apa kebutuhan-kebutuhan orang yang akan dimotivasinya.

Sejalan dengan itu pula terdapat adanya beberapa teori kebutuhan yang sangat erat berkaitan dengan kegiatan motivasi. Berikut ini dibicarakan salah sartu dari teori kebutuhan yang dimaksud. Teori Abraham Maslow. Sebagai seorang pakar psikologi, Maslow mengemukakan adanya lima tingkatan kebutuhan pokok manusia. Kelima tingkatan kebutuhan pokok inilah yang kemudian dijadikan pengertian kunci dalam mempelajari motivasi manusia.

3. Macam-Macam Motivasi

Para ahli psikologi berusaha menggolongkan motivasi yang ada dalam diri manusia atau suatu organisme kedalam beberapa golongan :

a. Wuryani Djiwandono membagi motivasi menjadi dua bagian yaitu: *Motivasi Intrinsik* dan *motivasi Ekstrinsik*[35]
b. Oemar Malik mengemukakan bahwa motivasi *intrinsik* adalah motif-motif yang yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap diri seseorang sudah ada dorongan untuk

[35] Sri Esti Wuryani Djiwandono. *Psikologi Pendidikan,* .(Grasindo.Jakarta.2002),Hlm.356

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

melakukan sesuatu. Sedangkan motivasi *ekstrinsik* adalah motivasi atau tenaga pendingin yang berasal dari luar diri siswa.[36]

Berdasarkan definisi diatas, dapat diketahui bahwa motivasi ekstrinsik pada hakekatnya adalah dorongan yang berasal dari luar diri seseorang. Motivasi ekstrinsik yang positif seperti ganjaran, pujian, hadiah dan sebagainya yang dapat merangsang siswa untuk giat belajar.

4. Fungsi Motivasi

Menurut Oemar Malik, ada tiga fungsi motivasi dalam belajar yaitu:[37]

a. Mendorong siswa untuk berbuat dan bertindak. Motif itu sebagai penggerak atau motor yang memberi energi atau kekuatan seseorang untuk melakukan suatu tugas.
b. Motif itu menentukan arah perbuatan, yakin kearah perwujudan cita-cita atau suatu tujuan
c. Motif itu dapat menyelesaikan suatu perbuatan kita, artinya menentukan perbuatan-perbuatan yang harus dilakukan, guna mencapai tujuan itu dengan mengesampingkan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan.

Menurut S. Nasution, bahwa fungsi motivasi adalah sebagai berikut:[38]

a. Mendorong manusia untuk berbuat.
b. Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang ingin dicapai.
c. Menyelesaikan perbuatan, yakni menyelesaikan perbuatan-perbuatan yang harus dilakukan.

[36] Oemar Malik. *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta:Bumi Aksara, .2001),Hlm.162.
[37] *Ibid*,.
[38] Tabrani Rusyan Dkk,Op.Cit,.Hlm.107

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

5. Faktor Yang Menimbulkan Motivasi

Adapun hal yang mendorong terjadinya motivasi belajar selain dipaparkan dalam bentuk teori motivasi banyak juga hal-hal yang menimbulkan motivasi pada setiap diri siswa, antara lain:

a. Adanya Kebutuhan

Dengan adanya kebutuhan, maka hal ini menjadi motifasi bagi anak didik untuk berbuat dan bekerjasama. Misalnya anak ingin mengetahui isi cerita dari buku sejarah, maka keinginan untuk mengetahui isi buku tersebut menjadi pendorong bagi anak didik untuk membacanya.[39]

b. Adanya Pengetahuan Tentang Adanya Kemajuan Sendiri

Dengan mengetahui hasil dan prestasinya sendiri, seperti apakah ia mendapat kemajuan atau tidak, hal ini akan menjadi pendorong bagi anak untuk belajar lebih giat lagi. Jadi dengan adanya pengetahuan sendiri tentang kemajuannya, maka motifasi itu akan timbul.[40]

c. Adanya Aspirasi Atau Cita-Cita

d. Bahwa manusia itu tidak akan lepas dari cita-cita, hal itu tergantung dari tingkat umur manusia itu sendiri. Mungkin anak kecil belum mempunyai cita-cita, akan tetapi semakin besar usia seseorang, semakin jelas dan tegas dan semakin mengetahui jati dirinya dan cita-cita yang ingin dicapainya.

Sedangkan motivasi ekstrinsik dapat ditimbulkan oleh hal-hal sebagai berikut:[41]

[39] *Ibid,.*
[40] Sri Esti Wuryani Djiwandono.*Op.Cit,.*Hlm.359.
[41] Oemar Malik. *Op.Cit,.*Hlm.167.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

a. Ganjaran

Menurut Amir Indra Kusuma, ganjaran adalah merupakan alat pendidikan yang represif dan positif. Ganjaran adalah juga merupakan alat motivasi, yaitu alat yang bisa menimbulkan motivasi ekstrinsik.

b. Hukuman

Satu-satunya hukuman yang dapat diterima di dunia pendidikan adalah hukuman yang bersifat memperbaiki, hukuman yang bisa menyadarkan anak kepada keinsafan atas kesalahan yang diperbuatnya.

c. Persaingan

Sudah jelas bahwa persaingan ini mempunyai insentif yang penting dalam pengajaran. Apabila persaingan diadakan dalam suasana yang fair, maka hal ini akan merupakan suatu motivasi dalam " *Academic Achievement*" akan tetapi persaingan akan mempunyai efek yang lainnya, apabila persaingan itu dijalankan dengan intensif maka :

a) Murid yang terbelakang akan mengundurkan diri dan putus asa
b) Murid yang tergolong sedang, maka hal ini akan menimbulkan ketegangan emosional, kehawatiran atau sikap acuh. Untuk murid yang termasuk dalam kategori pandai, maka persaingan yang intensif akan menimbulkan rasa optimis terhadap kemampuan mereka yang terkadang bisa menimbulkan kesombongan pada diri mereka.

6. Karakteristik Motivasi

Motivasi ditandai dengan reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan. Pribadi yang bermotivasi mengadakan respon-respon yang tertuju kearah suatu tujuan. Respon-respon berfungsi untuk mengurangi ketegangan yang disebabkan oleh perubahan energi dalam dirinya dan pada motivasi pendidikan motivasi membantu siswa agar lebih aktif, semangat, ceria dan tidak merasa tegang dalam pelaksanaan pembelajaran. Setiap respon merupakan langkah kearah

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

tujuan, misalnya si A ingin mendapatkan hadiah maka ia akan belajar, mengikuti pelajaran, bertanya serta berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, membaca buku, dan yang lainnya.[42]

[42] Oemar Malik, *Op.Cit,*.Hlm159.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Hal ini disebabkan penelitian ini nantinya akan berjenis penelitian tindakan kelas yang merupakan penelitian yang berorientasi pada gejala-gejala yang bersifat alamiah. Oleh sebab itu penelitian ini sifatnya naturalistik dan mendasar atau kealamiahan serta tidak bisa dilakukan dilaboratorium melainkan harus terjun langsung dilapangan dalam hal ini adalah terjun langsung didalam kelas.

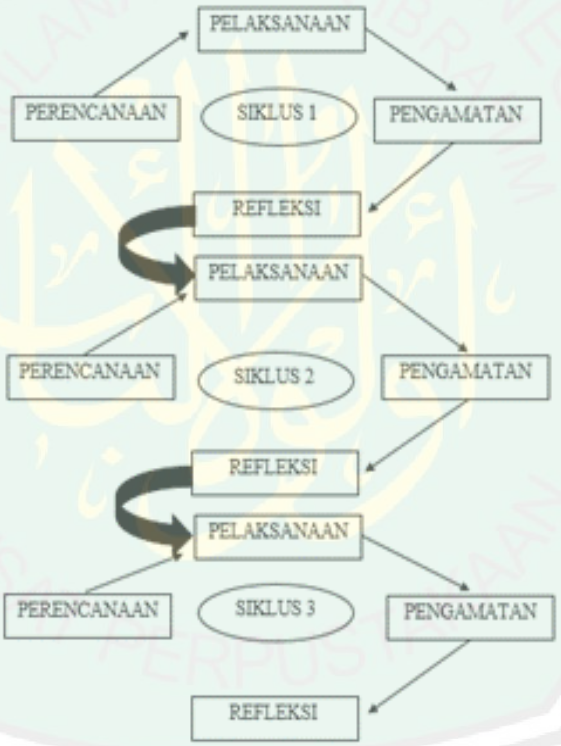
Penelitian kualitatif memiliki ciri-ciri yang membedakan dengan penelitian lainya. Menurut Bogdan dan Biklen mengemukakan lima ciri, sedangkan Lincoln dan Guba menemukan sepuluh ciri penelitian kualitatif. Kedua pendapat tersebut digabungkan menjadi satu sehingga menjadi sebelas ciri, yaitu; [43]

1. Latar alamiah
2. Manusia sebagai alat (instrumen)
3. Metode kualitatif
4. Analisis data secara induktif,
5. Teori dari dasar,
6. Deskriptif,
7. Lebih mementingkan proses dari pada hasil,
8. Adanya batas yang ditentukan oleh fokus,
9. Adanya kriteria khusus untuk keabsahan data,
10. Desain yang bersifat sementara,
11. Hasil penelitian dirundingkan dan disepakati bersama.

[43] Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007),Hlm.8

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yaitu penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi nilai dan norma yang berlaku pada masyarakat pada mata pelajaran sosiologi. Sifat penelitian tindakan kelas disini yaitu semua proses mulai dari mulai dari proses Perencanaan *(Planning)*, Pelaksanaan Tindakan *(action)*, Refleksi *(Reflektion)*, hingga sampai proses Evaluasi *(Evaluation)* dilakukan secara kolaboratif oleh peneliti dengan guru. Model siklus PTK memiliki berbagai macam bentuk, salah satunya adalah siklus PTK dari John Elliot sebagai berikut:[44]



Secara ringkas PTK atau penelitian tindakan kelas dapat diartikan sebagai upaya atau tindakan yang dilakukan oleh guru atau peneliti untuk memecahkan masalah pembelajaran melalui kegiatan penelitian.[45]

[44] Tatang Sunendar, *Penelitian Tindakan Kelas* (Http://Akhmadsudrajat.Wordpress.Com, Diakses 12 Oktober 2013)

[45] Wahid Murni, *Penelitian Tindakan Kelas dari Teori Menuju Praktik* (Malang:UM Press, 2008), Hlm.15

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

B. Kehadiran Peneliti

Dalam sebuah penelitian tindakan kelas, kehadiran peneliti sangat penting, karena dalam penelitian tindakan kelas ada peneliti mandiri dan kolaboratif dengan guru, penelitian yang mandiri selain sebagai pelaku tindakan juga bertugas sebagai pengamat aktivitas siswa didalam proses pembelajaran, sedangkan untuk penelitian yang bersifat kolaboratif dengan guru dan teman dalam proses pembelajaran, peneliti juga sebagai pewawancara yang akan mewawancarai subyek penelitian.[46]

Dalam proses penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian kolaboratif dengan guru dan teman, dimana guru dan teman menjadi observer untuk melihat bagaimana situasi dan kondisi di dalam kelas, sedangkan peneliti sendiri sebagai pelaku tindakan atau menyampaikan materi dan mengajarkan materi sambil memberi instruksi untuk memperagakan *Role Playing*.

C. Penelitian Terdahulu

Adapun untuk membandingkan hasil penelitian yang penulis lakukan dengan hasil-hasil yang dilakukan orang lain yang menunjang atau memperkuat. Pertama, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh oleh Nurhatim dengan judul "Penggunaan metode *Role Playing* untuk meningkatkan kemampuan menceritakan isi cerpen (penelitian tindakan kelas X siswa SMA Darul Qur'an Singosari Malang)"

Hasil penelitian menunjukkan, dengan menggunakan Metode *Role Playing* minat belajar siswa pada materi pelajaran Bahasa Indonesia menjadi meningkat. Selain itu metode *Role Playing* menjadikan siswa lebih semangat dalam belajar, lebih berkonsentrasi pada materi, membuat daya pikir siswa lebih berkembang, siswa lebih aktif dan fokus pada materi yang di perankan, suasana belajar lebih nyaman, siswa lebih dapat memahami materi pelajaran. Untuk implementasi pada mata pelajaran sosiologi pada penelitian ini dalam penerapan metode serta strategi cooperative learning bukan hanya menjadikan siswa lebih semangat dalam belajar,

[46] Ibid,.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

lebih berkonsentrasi pada materi, siswa lebih aktif dan fokus tetapi disamping itu juga siswa akan peka terhadap fenomena sosial yang ada di masyarakat karena materi sosiologi adalah ilmu sosial yang ruang lingkup pengajarannya berupa lingkungan yang menjadi ciri khasnya.

D. Lokasi Penelitian

Adapun lokasi penelitian ini yaitu di MA Hidayatul Mubtadi'in yang berlokasi di Jalan K.H. Yusuf 1 Tasikmadu Kecamatan Lowokwaru Malang. Penerapan metode role playing melalui strategi cooperative learning ini akan dilakukan pada kelas X IPS semester ganjil tahun ajaran 2014-2015, dengan alasan berdasarkan observasi awal peneliti bahwa motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran sosiologi kurang baik dan banyak siswa yang menganggap remeh mata pelajaran sosiologi.

E. Data dan Sumber Data

Rancangan penelitian yang akan dilakukan dlam penelitian ini meruakan rancangan penelitian tindakan kelas yang melibatkan data jika dilihat dari jenisnya yaitu data kualitatif dan kuantitatif, data kualitatif disini dapat berupa deskripsi atau gambaran atas suasana kelas pada saat pembelajaran sedang berlangsung pada saat role playing dan cooperative, Sedangkan data kuantitatif berupa hasil skor tes, skor tugas kelompok, dan skor tes kelompok.[47]

Tabel 3.1

Data Dan Sumber Data Penelitian

No	Data yang diperlukan	Sumber	penilaian
1	Penerapan role playing	Kelas X Ips	Skor tugas kelompok
2	Penerapa strategi cooperative	Keas X Ips	Skor tugas kelompok
3	Motivasi	Kelas X Ips	Seluruh siswa

[47] *Ibid,.*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Dalam setiap akhir pertemuan peneliti menilai hasil belajar siswa mengurai tentang 3 variabel dalam bentuk tabel pada setiap pertemuan yakni lembar tentang penerapan *role playing*, *cooperative learning* dan lembar motivasi, untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa,keaktifan dalam belajar menggunakan metode *role playing* melalui strategi *cooperative learning*. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS MA Hidayatul Mubtadi'in yang berjumlah 17 siswa yang berupa perkataan, aktivitas, dokumen, situasi dan peristiwa yang dapat diamati berkaitan dengan kinerja siswa dan guru saat penerapan Metode *role playing* melalui strategi *cooperative learning* pada mata pelajaran Sosiologi.

F. Instumen Penelitian

Secara terperinci instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Pedoman pengamatan untuk menggali data tentang suasana kelas pada saat pembelajaran sedang berlangsung, keceriaan atau keantusiasan peserta didik dalam mengikuti program pembelajaran.
2. Pedoman wawancara untuk menggali data secara mendalam tentang tanggapan siswa terhadap strategi maupun media pembelajaran yang telah diterapkan.
3. Pedoman skor/penilaian kelompok digunakan untuk menggali data kuantitatif berupa skor tugas kelompok yaitu hasil pemeragaan *role playing* serta kekompakan dalam *cooperative learning*.

G. Teknik Pengumpulan Data

Dalam teknik pengumpulan data ini diperlukan data dan informasi yang lengkap, objektif, dan bisa dipertanggungjawabkan agar dapat diperoleh dan disajikan menjadi gambaran atau pandangan yang benar. Maka dari itu dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Dalam menggunakan metode observasi cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi. Dari peneliti berpengalaman diperoleh suatu petunjuk bahwa mencatat data observasi bukanlah sekedar mencatat, akan tetapi juga mengadakan pertimbangan kemudian mengadakan penilaian kedalam suatu skala bertingkat.[48]

Observasi dilakukan peneliti sejak awal penelitian sampai akhir, dengan memperhatikan bagaimana sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran, bagaimana respon siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru dalam pembelajaran sosiologi, sehingga peneliti memperoleh gambaran tentang suasana kelas dan dapat melihat langsung tingkah laku siswa, kerjasama siswa dalam kelompok, serta komunikasi diantara siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga fase dalam mengobservasi kelas, yaitu:

a. **Fase Perencanaan**

   Dalam pertemuan perencanaan, peneliti menyajikan dan mendiskusikan rencana pembelajaran dengan partisipator (guru mata pelajaran sosiologi) tentang bagaimana penyajian langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan sebagai usaha untuk memperbaiki pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya.

b. **Observasi Kelas**

   Observasi kelas dilakukan peneliti untuk melihat sejauh mana implementasi metode dan media yang dilakukan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. teknik ini dilakukan secara obyektif dari kegiatan belajar mengajar oleh peneliti dan partisipator.

c. **Diskusi Balikan**

   Dari hasil observasi kelas peneliti melakukan diskusi balikan dengan pihak partisipan. Diskusi ini berdasarkan hasil pengamatan atau observasi

[48] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktek* (Jakarta:Rineka Cipta, 1998),Hal.234

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

kelas. Dimana peneliti dan partisipator mencari kekurangan dan kelebihan untuk dijadikan catatan lapangan da didiskusikan didiskusikan langkah berikutnya.[49]

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara *(interviewee)* yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.[50] Dengan wawancara diharapkan memperoleh pemahaman tentang kondisi siswa disekolah maupun dikelas, dan memperoleh pemahaman yang sama dari peneliti dan subyek peneliti tentang bagaimana hal yang berkaitan dengan informasi yang diperlukan dalam penelitian ini agar dapat terlaksana dengan sebaik mungkin.

Teknik pengumpulan data dengan cawawawan cara ini peneliti membuat lampiran untuk hasil wawancara, wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data tentang :

a. Bagaimana tanggapan kamu terhadap penerapan metode *Role Playing* melalui strategi *Cooperative Learning* dalam pembelajaran Sosiologi?
b. Apakah kamu senang dengan pembelajaran materi ilmu sosiologi yang menggunakan metode *Role Playing*?
c. Apa manfaat yang dapat kamu ambil dari penerapan metode *Role Playing* melalui strategi *cooperative learning* dalam Pembelajaran sosiologi?

Dari hasil wawancara tersebut peneliti akan mendapatkan hasil dari proses sesudah dan sebelum penerapan metode *Role Playing* melalui strategi *Cooperative Learning* pada mata pelajaran sosiologi dan dari teknik

[49] Rochiati Wiriaatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008),Hlm.106
[50] Lexy J. Moloeng, *Op.Cit.*, Hlm. 6

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

pengumpulan data wawancara ini akan terlihat reaksi serta ungkapan siswa tentang penerapan metode dan strategi dalam proses penelitian.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.[51] Peneliti menggunakan metode dokumentasi ini untuk mengetahui bagaimana sejarah MA Hidayatul Mubtadi'in, data guru, struktur organisasi dan absensi siswa yang mengikuti pembelajaran sosiologi

Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang:

a. Latar belakang sekolah MA Hidayatul Mubtadi'in Malang,
b. Visi, misi, tujuan MA Hidayatul Mubtadi'in Malang
c. Profil MA Hidayatul Mubtadi'in Malang
d. Sarana dan prasarana MA Hidayatul Mubtadi'in Malang
e. Struktur organisasi MA Hidayatul Mubtadi'in Malang

H. Analisis Data

Data yang diperoleh dari tindakan yang dilakukan dianalisis untuk memastikan bahwa dengan penerapan metode role playing melalui strategi cooperative learning mampu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi nilai dan norma yang berlaku pada masyarakat di kelas X IPS MA Hidayatul Mubtadi'in Malang. Dalam penelitian ini ada dua jenis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskanya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang

[51] Suharsimi Arikunto, *op.cit.*, hlm. 236

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.[52]

Data kualitatif yang berupa hasil wawancara, pengamatan, dan dokumentasi dianalisis dengan analisa deskriptif kualitatif untuk memastikam bahwa dengan menerapkan media surfer dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. langkah yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah melakukan proses koding untuk mengklasifikasikan serangkaian kata, sebuah kalimat atau alenia dari catatan lapangan sehingga mudah dibaca siapapun dan proses ini dapat mempercepat dan memberdayakan analisis data.[53]

Sedangkan data yang dikumpulkan berupa data atau data kuantitatif (seperti table peningkatan motivasi) cukup dengan menggunakan analisis deskriptif dan sajian visual. Sajian tersebut untuk menggambarkan bahwa dengan tindakan yang dilakukan dapat menimbulkan adanya perbaikan, peningkatan, atau perubahan kearah yang lebih baik, jika dibandingkan dengan keadaan sebelumnya.

I. Pengecekan Keabsahan Temuan

Pengujian keabsahan temuan penting adanya agar memperoleh data yang valid. Untuk pengecekan data yang bersifat kualitatif dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini, peneliti menggunakan teknik *triangulasi*. *Triangulasi* yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Hal ini dapat dicapai dengan jalan: membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara dan membandingkan hasil wawancara dengan isi dokumen yang berkaitan.[54]

[52] Lexy J. Moloeng, *Op.Cit.*, Hlm.248

[53] Rochiati Wiriaatmadja, *Op.Cit.*, Hlm. 140

[54] Lexy J. Moleong, *Op.Cit.*, Hlm. 330-331

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

J. Indikator Keberhasilan dari Pelaksanaan PTK

Indikator kualitatif berupa keantusiasan siswa mengikuti pembelajaran dan sikap mereka terhadap strategi dan media yang digunakan. Adapun indikator kinerja yang digunakan adalah keaktifan serta keantusiasan siswa dapat ditunjukan dengan:

1. Siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran sosiologi.
2. Siswa lebih ceria dan bersemangat dalam proses pembelajaran.
3. Siswa berusaha mengerjakan tugas dalam waktu yang digunakan
4. Siswa mengikuti proses pembelajaran dengan senang dan tidak mengalami rasa jenuh.
5. Rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran serta keberanian siswa dalam bertanya serta mengungkapkan pendapat.
6. Keantusisasan dan partisipasi siswa dalam pelaksanaan metode pembelajaran.

Motivasi siswa ini akan diukur menggunakan lembar observasi motivasi yang menggunakan skala 4, dengan criteria sebagai berikut : 1 (Kurang), 2 (Cukup), 3 (Baik) dan 4 (Baik sekali). Motivasi dikatakan sudah baik dan penelitian akan dihentikan ketika hasil pada lembar observasi motivasi menunjukan rata-rata 3,5.

K. Perencanaan Tindakan

Prosedur yang akan dijalankan pada penelitian tindakan kelas (PTK) ini terdiri dari tiga siklus. Tiap siklus dilakukan sesuai dengan perbaikan yang ingin dicapai. Untuk dapat melihat motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Sosiologi yaitu dalam materi penerapan nilai dan norma yang berlaku pada masyarakat maka dilakukan observasi awal, observasi awal dilakukan untuk mengetahui tindakan apakah yang efisien yang dapat diberikan dalam rangka meningkatkan motivasi belajar sosiologi.

Dari observasi awal maka dalam refleksi akan ditetapkan bahwa tindakan yang dipergunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

sosiologi materi nilai dan norma yang berlaku pada masyarakat pada siswa kelas X IPS MA Hidayatul Mubtadi'in Malang adalah dengan mengimplementasikan metode *role playing.*

Maka penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan secara *kolaboratif* dengan guru dan dengan prosedur pokok yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, dalam tiap siklus. Berikut ini rincian rencana tindakan yang akan dilakukan.

Tabel 3.2

Rincian PTK

SIKLUS 1	Perencanaan: Mengidentifikasi masalah dan mencari solusi pemecahan masalah	• Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan yakni peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran IPS untuk membuat RPP. • Menentukan pokok pembahasan pada penelitian • Mengembangkan skenario pembelajaran • Menyiapkan sumber dan media belajar • Mengembangkan format evaluasi • Mengembangkan format observasi
	Tindakan	Tindakan ini mengacu pada skenario pembelajaran dan RPP yang telah dibuat.
	Observasi	Observasi ini dilakukan bersama dengan tindakan, dimana dengan menggunakan instrument yang telah tersedia. Dan fokus penelitiannya pada

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

		siswa dalam mengerjakan sesuatu sesuai dengan skenario yang telah dibuat.
	Refleksi	Dalam refleksi ini hasil pengamatan dianalisis untuk memperoleh gambaran apa dampak dari tindakan yang dilakukan, hal apa saja yang perlu diperbaiki pada tindakan berikutnya.
SIKLUS 2	Perencanaan: Mengidentifikasi masalah dan alternatif pemecahan masalah.	• Mempelajari hasil refleksi tindakan I dan dibuat masukan pada tindakan berikutnya atau siklus II • Mengembangkan program tindakan II
	Tindakan	Pelaksanaan program tindakan II
	Observasi	Pengamatan dan pengumpulan data pada refleksi II
	Refleksi	Evaluasi tindakan II
SIKLUS 3	Perencanaan: Mengidentifikasi masalah dan alternatif pemecahan masalah.	• Mempelajari hasil refleksi tindakan I dan 2 untuk dibuat masukan pada tindakan berikutnya atau siklus III • Mengembangkan program tindakan III
	Tindakan	Pelaksanaan program tindakan III
	Observasi	Pengamatan dan pengumpulan data pada refleksi III
	Refleksi	Evaluasi tindakan III

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB IV
HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Sejarah Lahirnya MA Hidayatul Mubtadi'in Malang

Madrasah Aliyah Hidayatul Mubtadi'in didirikan karena terdorong oleh motivasi dari YPI Hidayatul Mubtadi'in Almaghfiroh almarhum K.H.Agus Salim Mahfudz Yusuf (Gus Fudz) cikal bakal berdirinya pondok pesantren dengan kegigihan dan semangat beliau, pondok pesantren maju pesat maka dituntut oleh masyarakat dan kemajuan zaman maka tahun 1989 berdirilah YPI Hidayatul Mubtadi'in. dengan berdirinya yayasan ini, maka dituntut untuk (pendidikan formal MI dan MTS). Dan dari kelulusan itulah dituntut untuk mendirikan MA Hidayatul Mubtadi'in pada tahun 1996.

Madrasah Tsanawiyah Hidayatul Mubtadi'in merupakan lembaga pendidikan milik masyarakat yang berada dibawah naungan Yayasan Pendidikan Islam Hidayatul Mubtadi'in di jalan KH. Yusuf 174 Kelurahan Tasikmadu Kecamatan Lowokwaru kota Malang. Yayasan Hidayatul Mubtadi'in ini menaungi beberapa lembaga pendidikan baik formal maupun informal, diantaranya yaitu: TK. Roudhotul Jannah, MI. Hidayatul Mubtadi'in, MTS. Hidayatul Mubtadi'in, MA. Hidayatul Mubtadi'in, Pondok Pesantren Salaf Putra/Putri Hidayatul Mubtadi'in dan Yayasan Anak Yatim Piatu Sunan Kalijaga.

Kemudian alasan peneliti memilih objek atau klien dalam penelitian ini adalah sebelumnya peneliti melihat pendidikan maupun pembelajaran di MAN/SMA Negri sudah menggunakan media-media teknologi modern dan pembelajaran dan metode yang bervariasi. Oleh sebab itu peneliti ingin menerapkan pembelajaran yang berbasis teknologi juga di sekolah-sekolah Madrasah supaya tidak ada kesenjangan antara sekolah SMA/MAN Negeri dengan MA.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2. Visi dan Misi MA Hidayatul Mubtadi'in Malang

Visi:

Terwujudnya insani berkwalitas dengan IPTEK yang religius.

Misi:

1) Menumbuhkan semangat belajar untuk mengembangkan IPTEK dan IMTAQ.
2) Mewujudkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan inivatif.
3) Menumbuh kembangkan semangat penghayatan dan pengamalan ajaran islam dalam kehidupan sehari-hari.

3. Tujuan Sekolah

1) Membentuk siswa menjadi muslim yang berahlakul karimah.
2) Meningkatkan pengetahuan siswa untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.
3) Meningkatkan pengetahuan siswa untuk mengembangkan diri sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian yang berjiwa ajaran agama Islam.
4) Meningkatkan kemampuan siswa sebagai anggota masyarakat dalam mengadakan hubungan timbal balik dalam lingkungan sosial, budaya dan alam sekitarnya yang dijiwai ajaran agama Islam.

4. Keadaan Guru di MA Hidayatul Mubtadi'in Malang

Guru dan pendidik adalah orang yang bertanggung jawab terhadap kegiatan belajar mengajar berhasil tidaknya kegiatan belajar megajar tidak lepas dari peranan guru dan sarana sebagai penunjang, karena gurulah yang menentukan corak dan warna anak didik dari lembaga pendidikan itu. Adapun rincian personil tenaga kerja yang ada di MA Hidayatul Mubtadi'in Malang sebagai Berikut:

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

a. 1 kepala sekolah.
b. 18 guru bidang studi.
c. 4 tata usaha.
d. 2 tukang kebun dan penjaga sekolah.

Adapun mekanisme dan sistem kerja penyelenggara aktivitas pendidikan yang ada di MA Hidayatul Mubtadi'in Lowokwaru Malang dapat diklasifikasikan pada struktur organisasi dimana hal ini bertujuan untuk mempermudah koordinasi dan penugasan pada seluruh aktifitas yang dilaksanakan oleh MA Hidayatul Mubtadi'in Lowokwaru Malang sebagaimana lazimnya suatu lembaga pendidikan.

5. Keadaan Siswa/Siswi di MA Hidayatul Mubtadi'in Malang

Keadaan siswa/siswi MA Hidayatul Mubtadiin Lowokwaru Malang pada tiga tahun terakhir adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1

Perkembangan Jumlah Siswa

KELAS	JUMLAH SISWA			KETERANGAN
	2011/2012	2012/2013	2013/2014	
1	35	35	40	
2	40	30	32	
3	30	32	27	
TOTAL	105	97	99	
KELULUSAN	100%	100%	100%	

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

6. Keadaan Sarana Dan Prasarana Di MA Hidayatul Mubtadi'in Malang

Sarana pendidikan adalah peralatan dan perlengkapan yang secara langsung dipergunakan untuk menunjang proses pendidikan, khususnya proses belajar mengajar seperti gedung, ruang kelas, meja, kursi, serta alat-alat dan media pengajaran. Adapun yang dimaksud dengan prasarana pendidikan adalah fasilitas secara tidak langsung menunjang proses pengajaran seperti halaman, kebun taman sekolah, jalan menuju sekolah dan sebagainya, lapangan sekolah sekaligus sebagai tempat praktik pengajaran penjaskes.

Sarana dan prasarana sangat penting bagi sebuah lembaga pendidikan karena keberadaannya akan menjadikan kegiatan proses belajar mengajar lebih mudah dan lancar. Adapun rincian keadaan sarana dan prasarana di MA Hidayatul Mubtadi'in Malang adalah sebagai berikut:

a. 6 ruang kelas.
b. 1 lab bahasa.
c. 1 lab computer
d. 1 ruang ketrampilan.
e. 1 perpustakaan
f. 1 ruang guru.
g. 1 ruang TU.
h. 1 musholla
i. 1 aula/serba guna
j. 2 wc/kamar mandi laki-laki.
k. 2 wc/kamar mandi perempuan.
l. 1 wc/kamar mandi guru.
m. 1 ruang osis.
n. 1 ruang BP/BK

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

B. Paparan Data Sebelum Tindakan

1. Deskripsi Siswa Kelas X IPS

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas X IPS. Adapun jumlah siswa kelas X IPS adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2

Data Kelas X IPS

No	Keterangan	Jumlah
1	Putra	9
2	Putri	8
Jumlah		17

Di Madrasah Aliyah Hidayatul Mubtadi'in ini sudah dipisan untuk fokus study IPA dan IPS, jadi untuk pelajaran sosiologi peneliti fokus pada kelas X IPS dan mata pelajaran sosiologi di jadwalkan untuk hari rabo jam 10:00-12:00.

2. Observasi Awal

Pada hari Senin, 05 November 2014 peneliti melakukan observasi di MA Hidayatul Mubtadi'in Tasikmadu Malang untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa pada pelajaran sosiologi. Pada pertemuan itu, peneliti menyampaikan tujuan untuk melaksanakan penelitian disekolah tersebut. Kepala Madrasah dan guru sosiologi memberi izin pelaksanaan penelitian. Kemudian peneliti mengadakan wawancara dengan guru sosiologi dalam hal tentang strategi, metode dan media pembelajaran yang digunkana dalam proses pembelajaran. Hasil observasi tersebut guru biasanya menggunakan metode pembelajaran seperti ceramah, kuis, kerja kelompok sebagai pendukung dalam proses pembelajaran.dan sangat di akui ketika saya mewawancarai siswa kelas X IPS bahwa minat untuk mempelajari ilmu sosiologi sangat kurang karena anggapan bahwa ilmu sosiologi sangat mudah.Untuk memperoleh gambaran tentang proses pembelajaran di kelas X IPS, peneliti melakukan wawancara

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

terhadap beberapa siswa dengan pertanyaan "Bagaimana tanggapan kamu dengan Metode, media dan strategi pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru sosiologi?". Seorang siswa yang bernama M.Syamsul Huda mengatakan,

> *Pembelajaran biasanya diisi dengan banyak membaca dan ceramah,biasanya kelasnya dipindah kemusholla Mas.*[55]

Kemudian pendapat dari salah seorang siswi putri yaitu Dewi Anggi mengatakan,

> *Pelajaran sering diisi dengan mengerjakan latihan-latihan soal yang ada di LKS Mas jadi bikin capek dan bosen tapi kita bisa santai-santai karena pembelajaranya di musholla.*[56]

Begitu juga jawaban dari siswa bernama fattah, dia mengatakan,

> *Selama ini pengajaran sosiologi dilaksanakan di mushola pak, gurunya menerangkan dan kita bertanya dan menjawab jika ditanya, terkadang diterangkan apa yang ada di LKS kemudian disuruh mengerjakan soal di LKS dan pertemuan selanjutnya di koreksi bersama, enek Pak belajar di mushola karena kita bisa sambil santae kalo rame juga gak ketahuan. Tutur siswa ini kemudian tertawa.*[57]

Setelah memperoleh beberapa data yang menunjukan bahwa siswa di MA Hidayatul Mubtadi'in, khususnya kelas X IPS maka peneliti harus memberikan tindakan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran Sosiologi. Kemudian penelitian ini akan dilaksanakan tanggal 12-11-2014 pada pre test setelah mendapat izin dari pihak fakultas dan Kepala Sekolah. Selain itu, peneliti juga meminta data-data yang digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dalam menerapka pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* yang akan dilaksanakan.

---

[55] Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas X M.Syamsul Huda di MA Hidayatul Mubtadi'in, Pada Tanggal 05 November 2014.

[56] Hasil Wawancara dengan Siswi Kelas X IPS Dewi Anggi di MA Hidayatul Mubtadi'in, Pada Tanggal 05 Novemberr 2014.

[57] Hasil Wawancara dengan Ahmad Vattah Siswa yang Duduk Paling Depan Kelas X-IPS MA Hidayatul Mubtadi'in Padaawal Pertemuan Pre Test Tanggal 05 November 2015

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3. Perencanaa Tindakan

selain melakukan penelitian, peneliti membuat perencanaan sebagai berikut:

a. Membuat silabus pembelajaran
b. Menyusun rencana dan strategi pembelajaran
c. Membuat skenario tentang materi konsep-konsep dasar sosiologi untuk memahami hubungan sosial antar individu, antara individu dengan kelompok serta antar kelompok serta materi kecapaianya.
d. Membuat lembar motivasi belajar

4. Pre Test Menggunakan Lembar Observasi

a. Rancangan Pre Test

Sebelum tindakan dilaksanakan, peneliti mengadakan pre test sebagai tindakan memeriksa lapangan dengan menggunakan media pembelajaran konvensional, yaitu papan tulis, LKS,buku paket yang digunakan sebagai tolak ukur perbandingan sebelum dilaksanakanya penelitian tindakan kelas dengan sesudah penelitian, yaitu dengan pembelajaran awal yakni ceramah dan cerita perbandingan dengan penerapkan metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, pada pre tes ini peneliti menyiapkan lembar observasi sebagai pengamatan pertama dalam tindakan penelitian. Rencana pembelajran menggunakan metode dan media pembelajaran konvensional dibagi menjadi tiga tahap, yaitu:

1) Kegiatan awal, terlebih dahulu peneliti mengucapkan salam, memperkenalkan diri kepada siswa, Tanya jawab tentang minat belajar ilmu sosiologi dan menjelaskan tujuan kedatangan peneliti serta tanya jawab tentang materi selanjutnya.
2) Kegiatan inti, peneliti menulis materi pelajaran di papan tulis, menerangkanya dengan menggunkan media-media konvensional seperti Lks, berita di koran, majalah untuk mempermudah siswa

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dalam memahami materi, kemudian dilanjutkan dengan Tanya jawab. Kemudian peneliti memberikan kuis kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa dan antusias terhadap pengetahuan ilmu sosiologi.

3) Kegiatan akhir, peneliti bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran, mengisi data lembar observasi dalam bentuk tabel motivasi belajar siswa kemudian memberikan nasehat dan motivasi kepada siswa, dan diakhiri dengan berdo'a dan salam.

b. Pelaksanaan Pre Test

Pre test dilaksanakan pada hari rabo 12-11-2014 dengan menggunakan metode serta media pembelajaran yang konvensional. Indikator pada pertemuan I adalah memahami konsep dasar sosiologi dengan materi:

a) Individu
b) Keluarga
c) Kelompok Sosial
d) Masyarakat

Pembelajaran ini menggunakan media pembelajaran konvensional yaitu , majalah, koran, papan tulis dan guru hanya menjelaskan dan memberikan contohnya. Pada saat pembelajaran peneliti hanya menerangkan materi bercerita tentang pentingnya ilmu sosiologi dalam kehidupan bermasyarakat dan siswa mendengarkan begitu saja tanpa ada praktik. Pada saat kondisi seperti itu, siswa nampak merasa bosan dan kurang antusias dalam menerima pelajaran, sehingga terdapat beberapa siswa mengalihkan perhatianya dengan bermain sendiri, menggambar dan berbicara dengan teman sebangkunya. Setelah menerangkan, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dengan cara mengacungkan tanganya, akan tetapi tidak ada yang merespon. Kemudian guru memberikan umpan balik kepada siswa, dengan melempar pertanyaan kepada siswa, namun hanya satu, dua siswa yang

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

menjawab dengan kurang semangat. Sehingga kelas terkesan tidak hidup. Setelah itu guru langsung memberikan sosal kepada siswa untuk mengerjakanya. Dalam mengerjakan soal maupun antusias dalam menjawab kuis siswa tampak kurang bergairah. Kemudian pembelajaran diakhiri dengan berdo'a dan salam. Pada pre test ini, peneliti belum memperoleh ketercapaian tujuan pembelajaran secara individual secara keseluruhan melalui table motivasi. Sebagaimana pre test motivasi belajar dapat ditunjukan pada table dibawah ini:

Tabel 4.3

Tabel Motivasi Belajar Kelas X IPS

INDIKATIR	DISKRIPTOR	NILAI			
		1	2	3	4
ANTUSIAS	Antusias serta aktif dalam proses pembelajaran		X		
	Bersemangat terhadap tugas yang dikerjakan serta aktif berdiskusi dalam kelompok	X			
KEINGINAN	Keinginan untuk selalu menghilangkan kemalasan serta semangat dalam proses pembelajaran	X			
	Mempunyai keinginan kuat terhadap fenomena yang terjadi di masyarakat	X			
KECERIAAN	Mengikuti pembelajaran dengan senang		X		
	Tidak merasa jenuh dengan pelajaran	X			
	Wajah tampak berseri-seri dalam proses pembelajaran dan mengerjakan tugas		X		
RASA INGIN TAHU	Bertanya untuk mencari tahu	X			
	Selalu merasa penasaran terhadap sesuatu	X			
JUMLAH		12			
RATA-RATA		1,33			

Keterangan:

1 : kurang

2 : cukup

3 : baik

4 : baik sekali

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Jumlah siswa pada kelas X IPS MA Hidayatul Mubtadi'in adalah 17 orang, namun pada pertemuan ini ada satu siswa yang tidak masuk tanpa keterangan yaitu Mohammad Afifuddin. Bedasarkan table diatas dapat dikatakan bahwa tingkat keberhasilan kelas adalah 60% yakni tingkat penilaian dalam table menunjukan nilai rata-rata yang sangat kurang dan hasil pre test diatas menunjukan, bahwa motivasi belajar siswa masih rendah, sehingga mempengaruhi prestasi siswa yang nilainya berada tepat pada standar ketuntasan minimum, dimana pada nilai pre test belajar siswa menunjukan rata-rata kelas 1,33.

c. Observasi Hasil Pre Test

Dari hasil pre test yang dilaksanakan, siswa tampak kurang antusias dan kurang berminat dalam pembelajran sosiologi, sehingga penerapan media-media yang sudah biasa digunakan kurang menarik minat belajar siswa. karena dilihat dari kondisinya siswa cenderung diam, malas memperhatikan materi saat peneliti menjelaskan dan kurang merespon materi yang telah diberikan oleh peneliti. Kebanyakan dari mereka terlihat jenuh terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini dapat dilihat dari hasil lembar observasi motivasi siswa yang menunjukan pada rata-rata 1,33 yang mengindikasikan kurang semangat dan antusias dalam pembelaran, selain itu siswa kurang aktif dalam bertanya dan menjawab. Pada saat mengerjakan soal pre test maupun kuis siswa juga kurang semangat dalam mengerjakan, sehingga kebanyakan jawaban mereka tidak benar dan masih ada beberapa jawaban yang kosong. Kondisi seperti ini menunjukan bahwa media dan metode yang digunakan oleh peneliti kurang mampu menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar, dan apabila dilakukan terus-menerus maka akan menimbulkan ketidak harmonisan dalam proses pembelajaran.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

d. Refleksi Pre Test

Media-media pembelajaran seperti koran dan majalah memang sangat membantu untuk mempertajam pemahaman siswa terhadap materi, namun perlu adanya variasi baru dalam penggunaan media pembelajaran untuk menarik perhatian serta minat siswa dan tidak menutup kemungkinan menjadikan siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran sosiologi. Berdasarkan hasil pre test yang telah dilaksanakan, maka perlu adanya pendekatan lain yang bisa menjadikan siswa aktif dan kreatif dan peneliti coba menggunakan metode yang lain yaitu menerapkan metode *Role Playing* atau media-media yang lain seperti laptop,Lcd untuk bisa menarik perhatian siswa untuk tetap megikuti proses pembelajaran dengan seksama. Dalam proses pembelajaran juga akan digunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan penggunaan *Role Playing* melalui *Cooperative* serta mengadakan refleksi pada setiap pertemuan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

C. Siklus Penelitian

1. Siklus 1

Pada siklus 1 dilaksanakan 2 kali pertemuan yaitu dua kali 80 menit. Pada pertemuan ini peneliti menerapkan pembelajaran menggunkan *Cooperative Learning* dalam metode *Role Playing* sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa.

a. Rencana Tindakan Siklus I

Pada perencanaan siklus I, peneliti akan menyampaikan materi menggunakan metode ceramah dan akan mengenalkan kepada siswa tentang metode pembelajaran yang akan digunakan agar siswa mampu mempersiapkan mental. Dengan pengenalan media baru kepada siswa yaitu *Cooperative* dan *Role Playing* diharapkan akan meningkatkan antusiasme

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

siswa dalam megikuti pelajaran yang nantinya akan berimbas pada hasil belajar siswa. selain itu dengan pengenalan metode pembelajaran yang berupa sebuah pengaplikasian dari *Role Playing* ini diharapkan akan membantu menumbuhkan motivasi beajar yang tinggi sehingga siswa tidak bermain sendiri saat proses pembelajaran.Selanjutnya peneliti melakukan persiapan untuk menerapkan pembelajaran sosiologi dengan materi konsep dasar sosiologi:

1) Menyiapkan modul pembelajaran siswa tentang materi konsep dasar sosiologi.
2) Menyiapkan pembagian tugas dari konsep dasar sosiologi yang meliputi individu, keluarga, kelompok sosial, masyarakat.
3) Menyiapkan desain ruangan serta menyiapkan tempat diskusi yang nyaman.
4) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, yaitu meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.
5) Pada kegiatan awal, melakukan apersepsi selama 5 menit, dengan menanyakan kabar siswa, absensi, Tanya jawab pelajaran sebelumnya, menghubungkan pelajaran dengan kehidupan siswa, dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini
6) Pada kegiatan inti, peneliti melakukan pembelajaran tentang materi konsep dasar sosiologi dan pembagianya kepada siswa menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab interaktif. Kemudian peneliti membagi siswa menjadi 6 kelompok dan berdiskusi, kemudian peneliti menjelaskan materi untuk hari ini serta member pengenalan tentang metode *Role Playing* yang akan di aplikasikan kepada siswa. kemudian diakhir kegiatan inti

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

peneliti mengadakan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan pembelajaran sosiologi materi konsep dasar ilmu sosiologi dengan ditambah penggunaan strategi *Cooperative Learning.*

7) Kegiatan akhir, peneliti dan siswa bersama-sama membuat rangkuman materi tentang pembagian konsep dasar sosiologi yang meliputi individu, keluarga dan kelompok sosial serta memberikan refleksi dengan tujuan nilai yang terkandung dalam materi tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

8) Menciptakan situasi kelas yang memungkinkan para siswa banyak bertanya dan menjawab, mengemukakan pendapat, dan menghargai pendapat orang lain.

9) Mengadakan pendekatan kepada siswa yamg belum paham terhadap materi pelajaran secara individual didalam kelas.

b. Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab interakftif ditambah dengan *strategi role playing* sebagai upaya meningkatan motivasi belajar siswa. pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 19 November 2014 dengan materi:

a) Kelompok Sosial
b) Masyarakat

pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 26 November 2014 dengan meteri:

a) Interaksi Sosial Dan Proses Sosial.
b) nilai dan norma sosial.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

1) Pertemuan I

Pada petemuan I peneliti melakukan pembelajaran menggunkan metode ceramah dan Tanya jawab interaktif dengan ditambah penngenalan metode *Role Playing* untuk mempermudah pengetahuan siswa dalam menguasai ilmu. Pada pertemuan ini meliputi tiga tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir berupa refleksi dan evaluasi.

(a) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal dilakukan dengan memberi salam kepada siswa, dilanjutkan dengan absensi, menanyakan kabar siswa, menanyakan pelajaran pada pertemuan yang kamarin. Kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan kali ini dan juga menerangkan metode dan media pembelajaran yang akan digunakan pada pertemuan ini.

(b) Kegiatan Inti

Pada pembelajaran ini, peneliti bertindak sebagai peneliti sekaligus observer serta pemeragaan metode. Pada awal kegiatan inti peneliti memfasilitasi siswa untuk mengeksplor pengetahuanya terkait materi hari ini yaitu pengertian dan macam-macam konsep dasar sosiologi yang meliputi masyarakat, interaksi sosial dan proses sosial. setelah siswa mengutarakan pendapatnya, peneliti memperkuat pengetahuan awal siswa dengan menerangakan pegertian konsep dasar sosiologi serta macam-macamnya. Setelah peneliti menerangkan kemudian peneliti memberikan kesempatan untuk siswa mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah dismpaikan oleh peneliti. Kemudian peneliti membagi siswa menjadi 6 kelompok dan berdiskusi tentang *fenomena sosial* masyarakat terkait dengan konsep dasar sosiologi. Setelah selesai diskusi dan *sharing* antar kelompok peneliti memperagakan *Role Playing* dengan materi

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

kelompok sosial, yakni disini guru memperagakan adanya kelompok preman,kelompok tani,pecinta sepeda pancal,dll. Pasa kegiatan inti peneliti juaga melakukan penilaian motivasi belajar siswa menggunkan lembar observasi motivasi untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa.

(c) Kegiatan Akhir

Sebagai penutup, peneliti mengadakan evaluasi dengan menanyakan kembali kepada siswa hikmah yang dapat diambil dalam mempelajari pengertian kelompok sosial dan masyarakat. Kemudian guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari pada pertemuan hari ini. Setiap pertemuan peneliti mencermati, mengawasi keadaan siswa untuk dijadikan sampel pengisian table seperti hal-hal yang mempengaruhi motivasi siswa, untuk pertemuan hari ini hasil tabel dari peneliti adalah:

Tabel 4.4

Tabel Motivasi Belajar Kelas X IPS

INDIKATIR	DISKRIPTOR	NILAI			
		1	2	3	4
ANTUSIAS	Antusias serta aktif dalam proses pembelajaran		X		
	Bersemangat terhadap tugas yang dikerjakan serta aktif berdiskusi dalam kelompok			X	
KEINGINAN	Keinginan untuk selalu menghilangkan kemalasan serta semangat dalam proses pembelajaran	X			
	Mempunyai keinginan kuat terhadap fenomena yang terjadi di masyarakat		X		
KECERIAAN	Mengikuti pembelajaran dengan senang		X		
	Tidak merasa jenuh dengan pelajaran		X		
	Wajah tampak berseri-seri dalam proses		X		

Keterangan:

1 : kurang

2 : cukup

3 : baik

4 : baik sekali

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	pembelajaran dan mengerjakan tugas				
RASA INGIN TAHU	Bertanya untuk mencari tahu	X			
	Selalu merasa penasaran terhadap sesuatu	X			
JUMLAH		**16**			
RATA-RATA		**1.77**			

2) **Pertemuan II**

Pada pertemuan kedua ini dilaksanakan pada tanggal 26 November 2014. Pertemuan ini merupakan kelanjutan dari pertemuan I yang membahas interaksi sosial dan proses sosial serta nilai dan norma sosial, akan tetapi untuk pertemuan kedua ini guru mengajak siswa belajar di laboratorium computer, di Lab computer ini telah disediakan Lcd agar guru bisa memberi contoh secara langsung melalui media video,youtube tentang materi interaksi sosial serta nilai dan norma yang berlaku dimasyarakat. Pada pertemuan kedua peneliti memakai metode *Role Playing* serta strategi *Cooperative Learning* untuk menambah dan mengembangkan kegiatan pembelajaran untuk mengukur kemampuan siswa dalam mempelajari dan minat untuk memahami ilmu sosiologi .pada pertemuan yang lalu peneliti sudah mulai memberikan contoh penerapkan metode *Role Playing* dan banyak siswa yang kurang memperhatikanya. pada awal pertemuan ini peneliti mengemukakan pengalaman pembelajaran yang dirasakan dalam pertemuan sebelumnya, peneliti merasa senang bahwa ada ada sesuatu yang beda dalam pembelajaran yang telah diterapkan pada pertemuan kemarin dibandingkan dengan pembelajaran pada saat pre test. Pada pertemuan II ini diharap siswa mampu memeragakan langsung untuk *Role Playing* sama seperti pertemuan I yang telah di contohkan peneliti.

(a) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal dalam pertemuan II ini peneliti mengajak seluruh siswa kelas X IPS untuk belajar di ruang Lab computer agar tercipta

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

suasana yang berbeda serta di lab computer telah disediakan Lcd untuk sarana media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan untuk pertemuan hari ini kemudian dibuka dengan salam, kemudian peneliti menanyakan keadaan siswa dan dilanjutkan mengisi absensi kehadiran. Setelah itu peneliti menanyakan kepada siswa tentang materi yang disampaikan pda pertemuan yang kemarin. Peneliti dalam pertemuan II ini juga menyampaikan tujuan pembelajaran serta manfaat mempelajari materi hari ini dalam kehidupan sehari-hari.

(b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti di pertemuan ke II ini, dimulai dengan peneliti menggali pengetahuan yang telah dimiliki oleh siswa yaitu tentang manfaat ilmu sosiologi melalui materi interaksi sosial dan norma sosial serta menjelaskan bahwa setiap mahluk hidup bermasyarakat pasti membutuhkan ilmu sosiologi sebagai pegangan hidup. Kemudian setelah peneliti mengeksplor pengetahuan siswa dilanjutkan dengan elaborasi dari peneliti yaitu dengan cara memberi penguatan dan menjelasakan kembali materi yang dipelajari hari ini yaitu tentang interaksi sosial dan norma sosial dilanjutkan dengan membagi siswa menjadi 6 kelompok dan berdiskusi dengan topik yang telah dibagikan, kemudian perwakilan kelompok memperagakan atau *Role Playing* sesuai topik yang dia punyai. Sesuai materi dalam pertemuan ini siswa memperagakan dialog pembeli dan penjual,dokter dan pasien, kemudian kelompok lain menebak pemeragaan siswa. Disini dengan reflek siswa memperagakan apa yang pernah mereka lihat dalam masyarakat yang terkait dengan ilmu sosiologi kemudian kelompok lain menjawab apa yang telah diperagakan oleh temanya. Di sini setiap kelompok

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

mempunyai hak untuk menjawab, menyanggah, bertanya apabila ada kesalahan dari sosiodrama yang diperagakan oleh tiap-tiap kelompok serata mampu menerangkan apa yang telah diperagakan temanya kemudian mengungkapkan alasan apabila pemeragaan temanya jahat maka siswa harus mampu menjawab alasan serta kenapa acting tersebut terkatagori sebagai seorang yang jahat, siswa harus mampu menganalisis dan mengemukakan argumenya sebagai bentuk pemahaman yang lebih luas. Sebelum kegiatan inti berakhir, peneliti memberikan pertanyaan kepada setiap kelompok untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi yang telah disampaikan oleh peneliti pada pertemuan I dan pertemuan II.

(c) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir ini, siswa bersama-sama dengan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari pada pertemuan hari ini yaitu tentang interaksi sosial dan norma sosial. Sebelum proses pembelajaran berakhir, peneliti mengajak siswa untuk berdiskusi dan mengevaluasi pemeragaan *Role Playing* yang dinilai kurang penghayatan sehingga kemapuan siswa lain/kelompok lain dalam menjawab mengalami kesusahan dan kebingungan. Untuk hari ini peneliti memberi tugas kepada siswa untuk menganalisis fenomena yang ada di masyarakat tentang sosialisasi dan interaksi sosial sebagai tugas untuk pertemuan minggu depan. Pada pengamatan melalui lembar motivasi pada pertemuan kedua, sebagaimana yang direncanakan pada tahap perencanaan. Lembar pengamatan peningkatan motivasi dengan indikator sebagaimana disajikan dalam table berikut:

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 4.5

Tabel Motivasi Belajar Kelas X IPS

INDIKATIR	DISKRIPTOR	NILAI			
		1	2	3	4
ANTUSIAS	Antusias serta aktif dalam proses pembelajaran			X	
	Bersemangat terhadap tugas yang dikerjakan serta aktif berdiskusi dalam kelompok			X	
KEINGINAN	Keinginan untuk selalu menghilangkan kemalasan serta semangat dalam proses pembelajaran	X			
	Mempunyai keinginan kuat terhadap fenomena yang terjadi di masyarakat		X		
KECERIAAN	Mengikuti pembelajaran dengan senang	X			
	Tidak merasa jenuh dengan pelajaran	X			
	Wajah tampak berseri-seri dalam proses pembelajaran dan mengerjakan tugas			X	
RASA INGIN TAHU	Bertanya untuk mencari tahu		X		
	Selalu merasa penasaran terhadap sesuatu	X			
JUMLAH		21			
RATA-RATA		2,33			

Keterangan:

1 : kurang

2 : cukup

3 : baik

4 : baik sekali

Berdasarkan tabel diatas, hasil dari statistik perubahan motivasi meliputu keaktifan, keceriaan dll menunjukan nilai yang masih minim, sehingga masih banyak yang harus diperbaiki untuk lebih meningkatkan motivasi siswa yang terdapat dalam indikator tabel diatar dan mendapatkan kemajuan yang maksimal serta mendapat hasil pembelajaran yang maksimal.

Tabel penilaian skor tiap-tiap kelompok juga dilakukan untuk mengetahui hasil dari penerapan metode *Role Playing* melalui strategi *Cooperative Learning*, untuh hasil data telah disajikan seperti berikut:

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 4.6

Tabel Implementasi *Role Playing* dan *Cooperative Learning* Kelas X IPS

KELOMPOK	Cooperative				Role playing			
	1	2	3	4	1	2	3	4
A	X				X			
B	X				X			
C		X				X		
D	X				X			
E		X			X			
F		X				X		
JUMLAH	9				8			
TOTAL	17 SKOR							

c. Observasi Siklus I

Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Setelah menerapkan pembelajaran yang ditambah dengan pengenalan metode *Role Playing* melalui strategi *Cooperative Learning* pada siklus I, dapat diamati dari aktivitas pembelajaran siswa yang terjadi didalam kelas mulai adanya peningkatan motivasi belajar siswa sehingga prestasi siswa juga meningkat, jika dibandingkan dengan hasil pre test yang dilaksanakan sebelumnya. Hal ini terlihat dari aktivitas Tanya jawab serta antusias siswa pada saat pre test mereka masih terlihat malu-malu dan takut salah. Pada siklus I ini mereka sudah mulai berani bertanya dan menjawab meskipun belum mencapai seperti yang diharapkan. Dari pembelajaran yag ditambah penggunaan metode Ips mereka cukup senang, dan berani untuk mengacungkan tangan dalam bertanya dan menjawab soal. walaupun kebernian tersebut masih didominasi oleh siswa yang aktif. Akan tetapi bagi siswa yang pasif juga sedikit demi sedikit menjadi berani dan antusias, sehingga mereka tidak merasa bosan dalam menerima pelajaran sosiologi. Indikator peningkatan motivasi belajar siswa tercermin dalam semangat, antusias, dan rasa ingin tahu siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I yang dilaksanakan 2 kali pertemuan terdapat peningkatan motivasi

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

belajar. Hal ini dapat diamati pada lembar observasi motivasi yang al ini dapat diamati pada lembar observasi motivasi yang menunjukan nilai rata-rata 2,3 yang mengindikasikan bahwa ada peningkatan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran Sosiologi sebesar 27,77%.

d. Refleksi Siklus I

Dari hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I terdapat peningkatan motivasi belajar siswa. peningkatan itu terlihat dari adanya penigkatan pada nilai rata-rata kelas dan juga nilai pada lembar observasi motivasi siswa, akan tetapi peningkatan tersebut belum maksimal, sehingga perlu adanya revisi pembelajaran dalam upaya peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil dari observasi yang telah delaksanakan pada siklus I terdapat beberapa kendala dalam penerapan metode *Role Playing* melalui strategi *Cooperative Learning*, diantaranya yaitu:

1) Siswa baru mengenal metode *Role Playing* sehingga butuh waktu untuk memahaminya dan penguasaanya.
2) Pada waktu kelompok maju untuk melakukan *Role Playing* banyak siswa yang masih kaku, kelompok lain malu bertanya, menyanggah dan menjawab dari pemeragaan kelompok yang maju.
3) Pada saat pembelajaran masih ada siswa yang main dan berbicara sendiri.
4) Masih belum tercipta pembelajaran yang efektif dan eduktif, karena siswa masih dihinggapi rasa takut dalam mengemukakan pendapat maupun ide.

Untuk menjadikan pembelajaran materi konsep dasar sosiologi dengan menggunakan metode *Role Playing* melalui strategi *Cooperative Learning* menjadi pembelajaran yang efektif, maka perlu membiasakan pembelajaran yang aktif,, efektif, kreatif dan menyenangkan.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

e. Revisi Perencanaan Siklus I

Menyikapi hasil refleksi diatas, maka perlu adanya revisi dan improvisasi, sehingga kesalahan pada siklus sebelumnya tidak terulang kembali pada siklus selanjutnya. Adapun bentuk revisi dan *Improvisas*i antara lain, yaitu:

1) Memberikan penjelasan kembali tentang metode *Role Playing* serta cara pelaksanaanya.
2) Menyiapkan peralatan yang sesuai dengan topik tiap-tiap kelompok agar siswa lebih memahami karakter dari pemeragaan yang disajikan.
3) Mengatur tempat duduk membentuk huruf U dan secara berkelompok agar semua siswa dapat terjangkau pengawasanya oleh peneliti.
4) Memberikan motivasi kepada siswa supaya mereka memiliki keberanian dalam menyampaikan pendapat maupun ide.
5) Mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan siklus II, sehingga kesalahan pada siklus I tidak terulang kembali.

2. Siklus II

a. Rencana Tindakan Siklus II

Sebelum siklus II dilaksanakan, terlebih dahulu peneliti melakukan beberapa tahapan persiapan guna menghindari kesalahan pada proses pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunkan metode *Role Playing* dan strategi *Cooperative Learning*. Beberapa tahapan persiapan tersebut antara lain:

1) Mempersiapkan topik yang sesuai dengan pemeragaan *sosiodrama/role playing.*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2) Mempersiapkan instrumen penelitian yang digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

3) Menyusun materi berupa modul yang akan disampaikan yaitu materi sosialisasi dan penyimpangan sosial.

4) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, yang didalamnya meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir atau penutup.

5) pada kegiatan awal, dilakukan apersepsi dengan menanyakan kabar siswa, mengisi absensi kemudian dilanjut dengan Tanya jawab materi yang sebelumnya yaitu tentang interaksi sosial dan norma-norma sosial. Peneliti juga menjelaskan tujuan serta manfaat mempelajari ilmu sosiologi untuk kehidupan sehari-hari dan bermasyarakat.

6) Pada kegiatan inti, peneliti menginstruksikan kepada siswa untuk membuka dan mengamati fenomena sosial yang ada di masyarakat sekeliling tempat tinggal siswa kemudian guru menanyakan apa pengertian dan pengetahuan yang di dapat oleh siswa setelah menganalisis kehidupan masyarakat sekitar. Setelah itu peneliti melakukan elaborasi dengan cara menerangkan pengertian sosialisasi dan penyimpangan sosial, Setelah kegiatan itu peneliti memberikan tugas kepada kelompok yang sudah ditentukan kemudian memberi instrument untuk berdiskusi dan mempersiapkan aksi *Role Playing* sesuai pembagian topik yang berbeda antara kelompok satu dan yang lainya.

7) Peneliti memberi pengarahan kuis bahwa ketika ada kelompok yang memperagakan *Role Playing* maka kelompok yang lain harus menjawab,menyanggah serta mengemukakan argumenya tentang apa

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

yang telah diperagakan kelompok yang aksi tersebut, sehingga siswa benar-benar faham tentang materi yang dipelajari

8) Menciptakan situasi kelas yang memungkinkan para siswa banyak bertanya dan menjawab, mengemukakan pendapat orang lain.

9) Mengadakan pendekatan kepada siswa secara individu bagi yang belum memahami materi dengan baik dan masih malu untuk mengemukakan pendapatnya.

b. Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan siklu II dilaksanakan dengan mengajarkan materi sosialisasi dan penyimpangan sosial dengan menggunakan metode *Role Playing* dengan strategi *Cooperative Learning* ini dilakukan dengan 1 kali pertemuan dikarenakan materi yang akan disampaikan tidak begitu banyak. Pelaksanaan siklus II yaitu pada 03 Desember 2014.

1) Pertemuan I

Pada pertemuan ini peneliti akan menerangkan materi konsep dasar sosiologi dengan indikator yang harus dicapai adalah sosiialisasi dan interaksi sosial,pada pertemuan yang lalu peneliti memberi tugas kepada siswa untuk menganalisis fenomena yang ada di masyarakat tentang sosialisasi dan interaksi sosial sebagai tugas untuk pertemuan hari ini.

Pada pertemuan kali ini proses pembelajaran meliputi tiga tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

(a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal dilakukan dengan cara membuka salam dengan salam kepada para siswa, kemudian dilanjutkan dengan mengisi absensi kehadiran siswa serta menanyakan kabar. Tak lupa peneliti juga

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

sedikit mengulas materi pada pertemuan yang lalu yaitu nilai dan norma sosial serta menanyakan tentang tugas yang diberikan pada minggu lalu untuk di buat bahan pembelajaran hari ini. Pada kegiatan awal ini juga guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan juga menerangkan bahwa pada pertemuan ini akan ada praktek *Role Playing* lagi. Untuk proses pembelajaran pada pertemuan siklus kedua ini peneliti mengajak siswa untuk kegiatan belajar mengajar dilakukan di Lab Komputer lagi, sehingga peneliti bisa mudah memberi contoh tentang materi yang akan disampaikan melalui media Lcd dan Laptop.

(b) Kegiatan Inti

Pembelajaran dimulai ketika siswa sudah berkumpul dengan kelompoknya masing-masing. Pada tahap pertama peneliti memberikan instruksi kepada siswa untuk membuka LKS untuk membantu mempermudah siswa belajar,peneliti memberikan contoh penyimpangan perilaku melalui youtube. Setelah semua kelompok selesai berdiskusi maka peneliti sedikit menjelaskan materi menggunakan metode ceramah tentang materi sosialisasi dan penyimpangan sosial, tak lupa peneliti juga menyuruh siswa untuk membuka koran yang telah dibawakan oleh peneliti dimana disitu banyak materi tentang kejahatan ataupun penyimpangan perilaku yang telah dibawanya sebagai referensi memahami materi. Setelah materi ini selesai di diskusikan bersama kelompok, maka setiap kelompok perwakilan melakukan *Role Playing* sesuai meteri yang telah dipelajari dengan membentuhk huruf U untuk memudahkan siswa dalam melihat *Role Playing,* disini banyak siswa yang antusias untuk maju memperagakan, dalam materi penyimpangan perilaku siswa ada yang memperagakan tentang penyimpangan sosial yang

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

pernah dilihat siswa sendiri dan dipraktekkan,ada yang memperagakan judi, bermabuk-mabukan, sabung ayam dll. Disaat pemeragaan itulah siswa yang mampu memahami *Role Playing* langsung menjawab serta member alasan kenapa judi dilarang dan dianggap sebagai penyimpangan sosial. Tugas peneliti ketika proses *Role Playing* adalah membimbing siswa ketika ada yang kesulitan memperagakan dan member contoh, serta membimbing siswa supaya mampu mengeluarkan argumenya dengan pemahaman yang benar-benar mereka ketahui. Setelah semua kelompok selesai memperagakan materi sesuai dengan topiknya, maka peneliti melakukan penilaian terhadap penampilan dan tanggapan tiap-tiap kelompok. Berdasarkan hasil skor penilaian penampilan sosiodrama pada tiap-tiap kelompok siswa, dapat dikatakan bahwa penerapan metode ini cukup berhasil menarik minat dan juga motivasi belajar siswa, hal ini terbukti dengan nilai produk yang dibuat oleh beberapa kelompok cukup memuaskan yaitu rata-rata kelas sebesar 85.

(c) Kegiatan Akhir

Pada akhir kegiatan, peneliti melakukan evaluasi melalui kuis dan refkelsi materi yang telak dipelajari, peneliti mendapatkan ketercapaian tujuan pembelajaran dalam kelas dimana konstribusi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran adalah seperti yang tersaji dalam tabel berikut:

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 4.7

Tabel Motivasi Belajar Kelas X IPS

INDIKATIR	DISKRIPTOR	NILAI			
		1	2	3	4
ANTUSIAS	Antusias serta aktif dalam proses pembelajaran				X
	Bersemangat terhadap tugas yang dikerjakan serta aktif berdiskusi dalam kelompok			X	
KEINGINAN	Keinginan untuk selalu menghilangkan kemalasan serta semangat dalam proses pembelajaran		X		
	Mempunyai keinginan kuat terhadap fenomena yang terjadi di masyarakat			X	
KECERIAAN	Mengikuti pembelajaran dengan senang			X	
	Tidak merasa jenuh dengan pelajaran		X		
	Wajah tampak berseri-seri dalam proses pembelajaran dan mengerjakan tugas			X	
RASA INGIN TAHU	Bertanya untuk mencari tahu		X		
	Selalu merasa penasaran terhadap sesuatu		X		
JUMLAH		**24**			
RATA-RATA		**2.66**			

Keterangan:

1 : kurang

2 : cukup

3 : baik

4 : baik sekali

Berdasarkan tabel yang tersaji diatas, dapat dikatakan bahwa tingkat keberhasilan kelas dengan nilai rata-rata 2,6, ini menunjukan adanya kemajuan semangat belajar dan minat belajar siswa yang dari rata-rata 2,3 menjadi 2,6.

Untuk tabel implementasi metode *Role Playing* melalui strategi *Cooperative Learning* peneliti mendapatkan hasil di bawah ini:

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 4.8

Tabel Implementasi Role Playing Dan Cooperative Learning Kelas X IPS

KELOMPOK	Cooperative				Role playing			
	1	2	3	4	1	2	3	4
A			X			X		
B		X				X		
C			X			X		
D		X				X		
E		X			X			
F		X				X		
JUMLAH	14				11			
TOTAL	25 SKOR							

Terlihat disini bahwa siswa mampu menerima penerapan metode ini, terlihat dari nilai antusias siswa dalam penerapanya dari skor 17-25.

c. Observasi Siklus II

Observasi pada siklus II ini dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung yaitu untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa peneliti mengukurnya melalui lembar observasi yang telah disiapkan pada proses perencanaan sebelumnya. Jika diamati pada hasil nilai pre test dan juga pengamatan terhadap skor yang ada pada lembar observasi motivasi belajar siswa dapat terlihat adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang berdampak pada peningkatan prestasi siswa jika dibandingkan dengan nilai yang ada pada pre test dan juga siklus I. pada siklus II ini keberanian siswa sudah nampak muncul, hal ini terbukti dengan adanya beberpa siswa yang berani mengutarakan pendapatnya ataupun bertanya terkait materi sosialisasi dan penyimpangan sosial.

Siswa terlihat cukup bersemangat dalam proses pembelajaran, hal ini dapat terlihat dari semangat kelompok dalam memperagakan *Role Playing* serta keseriusan dalam bekerja kelompok. penerapan metode ini diterima

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

baik oleh para siswa karena mereka senang dapat memeragakan apa yang pernah mereka lihat ketika hidup dimasyarakat dan senang karena benar-benar mampu memahami perilaku tersebut. Keantusiasan siswa dapat tercermin dari kemampuan masing-masing kelompok dalam menyajikan *Role Playing* dan menebak pemeragaan kelompok, meskipun masih ada juga siswa yang menebak dengan benar dan pemeragaan yang belum sempurna seutuhnya.

peneliti juga mendapat data dari hasil wawancara kepada sebagian siswa dengan pertanyaan, Bagaimana menurut kamu penerapan metode *role playing* melalui strategi *Cooperative Learning* dalam pembelajaran sosiologi ini?. M. Syamsul memberikan jawaban,

> *Saya senang diajari memperagakan sosiodrama karena sebelumnya belum pernah diajari, biasanya diajarkan melalui ceramah saja dan kelasnya di pindah di musholla. Rasanya menyenangkan lah Pak kalo metode ini dilakukan untuk pelajaran-pelajaran sosial.*[58]

Siswa yang bernama Sayuti juga memngemukakan argumenya tentang pelaksanaan pembelajaran sosiologi pada siklus ke II ini dengan pernyataan,

> *Cocok Pak kalo untuk ilmu sosial, karena kita memperagakan kebiasaan-kebiasaan masyarakat sehingga mudah untuk memahami pelajaran sosiologi, teman-temankalau diskusi jarang mau Pak, tapi pas pelajaran ini kok pada semangat.*[59]

Berdasarkan pada hasil observasi siklus II terdapat peningkatan motivasi belajar pada siswa. hal ini dapat dicermati dari lembar observasi motivasi yang menunjukan nilai rata-rata sebesar 2,66%, yang mengindikasikan adanya peningkatan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran Sosiologi. Selain peningkatan yang terlihat pada lembar observasi motivasi, pada penilaian antusias siswa mengikuti pelajaran sosiologi sangat terhihat dengan aktifnya seluruh siswa pada tiap-tiap kelompok.

[58] Hasil Wawancara dengan M.Syamsul Huda, Salah Satu Siswa yang Berperan Aktif Didalam Kelompoknya pada Siklus II , Wancara Tanggal 03 Desembar 2014
[59] Hasil Wawancara dengan Sayuti Tanggal 03 Desember 2014

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

d. Refleksi Siklus II

Dari hasil pelaksanaan tindakan pada silus II terdapat peningkatan motivasi belajar siswa, akan tetapi peningkatan yang terjadi pada siklus II ini belum maksimal, sehingga peneliti perlu malakukan revisi pembelajaran sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun bservasi yang telah dilaksanakan pada siklus II terdapat beberapa kendala dalam penerapan metode *role playing* melalui *strategi cooperative* ini. Kendala yang dihadapi diantaranya adalah:

1) Ada sebagian kelompok yang masih kurang serius dalam berdiskusi.
2) Siswa masih kesulitan untuk memeragakan *sosiodrama* sesuai topiknya sehingga kelompok lain menertawakanya dan situasi kelas menjadi ramai.
3) Ada sebagian siswa yang masih mengandalkan temanya untuk menjawab ketika ada pemeragaan dari kelompok lain.
4) Pada saat pembelajaran berlangsung, masih saja terdapat beberapa siswa yang berbicara sediri dengan temanya dan mengejek kelompok lain.

e. Revisi Perencanaan Siklus II

Menyikapi dari hasil refleksi yang telah dilakukan, maka peneliti merasa perlu mengadakan sedikit revisi dan juga improvisasi yang bertujuan untuk menutupi kendala-kendala yang terjadi pada siklus II. Adapun revisi serta improvisasi antara lain, yaitu:

1) Peneliti akan melakukan pendampingan pada proses kerja kelompok dan membantu siswa yang kesulitan dalam pemeragaan *Role Playing.*
2) Peneliti akan memberi pengarahan kepada siswa supaya lebih peka dalam melihat fenomena sosial yang ada di masyarakat sekitar serta menganalisis dari koran dan berita.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3) Peneliti akan mengadakan pendekatan serta memotivasi kepada siswa yang berbicara sendiri saat pembelajaran berlangsung.

3. Siklus III

Siklus III ini dilaksanakan dengan 2 kali pertemuan yang akan diisi dengan metode dan strategi yang sama hingga siswa benar-benar mampu dan peka dengan fenomena sosial yang berlaku di masyarakat. Pertemuan I dan II ini akan dilaksanakan pada tanggal 10 dan 17 Desember 2014. Untuk mengantisipasi siklus I dan juga siklus II yang belum maksimal, maka peneliti benar-benar mempersiapkan pelaksanaan siklus III dengan membuat rencana pembelajaran pada siklus III, sehingga kesalahan yang terjadi pada siklus I dan II tidak terulang kembali di siklus III ini.

a. Rencana Tindakan Siklus III

Rencana tindakan pada siklus III awalnya peneliti masih tetap menggunakan metode ceramah dan tanya jawab interaktif sebagai pembuka dan ulasan materi sebelumya serta sedikiik memberi pengertian tentang materi yang akan di diskusikan dan diperagakan siswa. Adapun rencana pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Proses perencanaan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1) Menentukan topik yang sesuai materi untuk pemeragaan *Role Playing* agar siswa tidak kesulitan memperagakanya ataupun menebak serta menjelaskan pengertianya.

2) Menyiapkan alat-alat yang dibutuhkan dalam proses *Role Playing* dengan materi struktur sosial dan perubahan sosial.

3) Kegiatan awal peneliti melakukan apersepsi selama 5 menit, dengan menanyakan kabar siswa, absensi, tanya jawab pelajaran sebelunya, menghubungakn pelajaran dengan kehidupan siswa dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai hari ini. untuk siklus ketiga

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

pertemuan pertama ini peneliti mengajak siswa belajar di ruang mushola karena kelas untuk X IPS di pinjam untuk kegiatan kelas X IPA.

4) Kegiatan inti. Siswa melakukan diskusi sesuai materi yang di siapkan oleh peneliti yang nantinya akan diperagakan oleh siswa di depan kelas sesuai kelompok yang sudah ditentukan. Peneliti juga akan kembali menata tempat duduk siswa sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan. Peneliti akan mengkondisikan siswa supaya semua anggota kelompok mampu bekerja sama dengan baik dalam proses pembelajaran.

5) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir, peneliti akan melakukan evaluasi yaitu dengan cara mengadakan kuis serta tanya jawab antar masing-masing kelompok supaya siswa maupun kelompok yang belum faham mampu memahami pelajaran yang telah disampaikan. pada kegiatan akhir ini siswa diberi tugas untuk mencari contoh perubahan sosial yang ada dimasyarakat sekitar rumah tinggal mereka, kemudian siswa dan guru secara bersama-sama membuat rangkuman materi yang telah dipelajari hari ini.

b. Pelaksanaan Siklus III

1) Pertemuan I

Pada peremuan I ini materi yang akan di pelajari meliputi:

a) Struktur Sosial.
b) Perubahan Sosial.
c) Lembaga Sosial.

Penelitian yang dilakukan ini mengikuti *Rute* yang telah direncanakan peneliti pada proses perencanaan. Tujuan dari diadakanya penelitian ini adalah agar siswa memahami konsep

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dasar ilmu sosiologi untuk memahami hubungan sosial. Kemudian tujuan selanjutanya dari diadakanya penelitian ini tidak lain adalah upaya peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan metode *Role Plating* melalui strategi *Cooperative Learning.*

1) Kegiatan Awal.

Peneliti melakukan apersepsi selama 5 menit, dengan menanyakan kabar siswa, absensi, Tanya jawab pelajaran sebelunya, menghubungakn pelajaran dengan kehidupan siswa dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai hari ini.untuk siklus ketiga pertemuan pertama ini guru mengajak siswa belajar di ruang mushola karena kelas untuk X IPS di pinjam untuk kegiatan kelas X IPA.

2) Kegiatan Inti.

Siswa melakukan diskusi sesuai materi yang di siapkan oleh peneliti yang diperagakan oleh siswa di depan kelas sesuai kelompok yang sudah ditentukan. Peneliti juga akan kembali menata tempat duduk siswa sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan. Seperti biasa sesuai kuota kelas peneliti membagi menjadi 6 kelompok dengan jumlah siswa 2 sampai 3 siswa , kemudian setiap kelompok memperagakan *Role Playing* dengan materi struktur sosial dan perubahan sosial, disini siswa ada yang memperagakan gaya busana anak kampung yang pindah kekota,perubahan teknologi yang dipakai manusia,dll. Dan peneliti mengkondisikan siswa supaya semua anggota kelompok mampu bekerja sama dengan baik dalam proses pembelajaran, mampu menyanggah dan memperi pertanyaan sehingga peraga juga memperkuat serta member alasan tentang apa yang mereka peragakan.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir, peneliti melakukan evaluasi yaitu dengan cara mengadakan kuis serta tanya jawab antar masing-masing kelompok supaya siswa maupun kelompok yang belum faham mampu memahami pelajaran yang telah disampaikan. pada kegiatan akhir ini tidak terkecuali seluruh siswa diberi tugas untuk mencari contoh tentang struktur sosial dan perubahan sosial yang pernah mereka lihat, kemudian siswa dan peneliti secara bersama-sama membuat rangkuman materi yang telah dipelajari hari ini. Untuk hasil pengamatan saat proses pembelajaran peneliti mendapatkan hasil dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.9

Tabel Motivasi Belajar Kelas X IPS

INDIKATIR	DISKRIPTOR	NILAI			
		1	2	3	4
ANTUSIAS	Antusias serta aktif dalam proses pembelajaran				X
	Bersemangat terhadap tugas yang dikerjakan serta aktif berdiskusi dalam kelompok			X	
KEINGINAN	Keinginan untuk selalu menghilangkan kemalasan serta semangat dalam proses pembelajaran			X	
	Mempunyai keinginan kuat terhadap fenomena yang terjadi di masyarakat			X	
KECERIAAN	Mengikuti pembelajaran dengan senang				X
	Tidak merasa jenuh dengan pelajaran			X	
	Wajah tampak berseri-seri dalam proses pembelajaran dan mengerjakan tugas			X	
RASA INGIN TAHU	Bertanya untuk mencari tahu			X	
	Selalu merasa penasaran terhadap sesuatu			X	

Keterangan:

1 : kurang

2 : cukup

3 : baik

4 : baik sekali

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

JUMLAH	**29**
RATA-RATA	**3,22**

Untuk nilai skor dari implementasi metode *Role Playing* melalui strategi *Cooperative Learning* telah disajikan dalam data di bawah ini:

Tabel 4.10

Tabel Implementasi Role Playing Dan Cooperative Learning Kelas X IPS

KELOMPOK	Cooperative				Role playing			
	1	2	3	4	1	2	3	4
A			X				X	
B			X			X		
C			X				X	
D		X					X	
E			X			X		
F			X				X	
JUMLAH	17				16			
TOTAL	33 SKOR							

2) Pertemuan II

Pada pertemuan ke II ini, peneliti kembali melakukan proses pembelajaran dikelas seperti biasanya. Materi yang akan disampaikan pada pertemuan ini adalah tentang kebudayaan yang ada dimasyarakat. Metode yang digunakan pada penyampaian materi ini seperti biasa yaitu didahului dengan ceramah namun akan dilanjutkan dengan proses *Role Playing* serta *Cooperative Learning* sesuai analisis siswa yang mereka lihat dari masyarakat tempat tinggal mereka.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Pada pertemuan ini, meliputi tiga tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan yang terakhir kegiatan akhir.

1) Kegiatan Awal

Dilakukan dengan cara mengucapkan salam kepada para siswa, menanyakan kabar dan kemudian menanyakan pelajaran sebelunya yaitu tentang struktur sosial dan perubahan sosial. Untuk pertemuan kedua dalam siklus ketiga ini pembelajaran dilaksanaka di dalam kelas seperti biasa. Kemudian dilanjutkan dengan peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan melanjutkan pembelajaran *Cooperative* dan *Role Playing* yang telah dilaksanakan pada siklus I dan juga siklus II.

2) Kegiatan Inti

Peneliti menggali pengetahuan siswa tentang pengertian kebudayaan, contoh kbudayaan. Setelah melakukan eksplorasi, guru memperjelas pengetahuan awal siswa tentang kebudayaan dan juga menjelaskan kembali hakikat ilmu pengetahuan sosial kepada siswa sesuai yang ada didalam buku paket yang digunakan. Setelah penjelasan tentang kebudayaan selesai, peneliti mengatur tempat duduk sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan. Peneliti kembali member instruksi kepada siswa untuk berdiskusi dan mempersiapkan *Role Playing* sesuai dengan analisis kebudayaan yang mereka lihat pada masyarakat tempat tinggal mereka. Disini siswa banyak memperagakan kebudayaan yang pernah mereka lihat contohnya *Tahlil, Jaranan, Reog* dll. Salah satu kelompok membawa maju 3 anggota kelompoknya kemudian memperagakan tahlilan dengan melingkar sambil memimpin tahlil, disini ada kelompok lain yang langsung menebak serta ada kelompok lain yang bertanya asal usul budaya tahlilan, pada saat itu juga

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

kelompok pemeraga menjelaskan tantang pemeragaanya. Proses kegiatan inti siswa maupun antar kelompok saling menebak dan antusias dalm menjawab, menyanggah dan mempraktekan materi sesuai dengan pengetahuan mereka, disini siswa terlihat sangat aktif dan saling memberi pengarahan serta penjelasan pada setiap kelompok lain.

3) Kegiatan Akhir

Pada kegitan akhir, peneliti melakukan evaluasi pembelajran dengan cara membagikan kuis cerdas cermat terkait seluruh materi yang telah dipelajari untuk proses penelitian ini yang berupa petanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi kebudayaan serta soal diambil dari materi ilmu sosiologi yang telah disampaikan dan dipelajari dalam beberapa pertemuan penelitian. Berdasarkan pengamatan peneliti serta tes individu dari proses kegiatan pembelajaran yang telah diberikan, skor pada table motivasi dibawah ini menunjukan perubahan yang sangat besar di banding pertemuan-pertemuan sebelumnya.

Tabel 4.11

Tabel Motivasi Belajar Kelas X IPS

INDIKATIR	DISKRIPTOR	NILAI			
		1	2	3	4
ANTUSIAS	Antusias serta aktif dalam proses pembelajaran				X
	Bersemangat terhadap tugas yang dikerjakan serta aktif berdiskusi dalam kelompok				X
KEINGINAN	Keinginan untuk selalu menghilangkan kemalasan serta semangat dalam proses pembelajaran			X	

Keterangan:

1 : kurang

2 : cukup

3 : baik

4 : baik sekali

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	Mempunyai keinginan kuat terhadap fenomena yang terjadi di masyarakat				X
KECERIAAN	Mengikuti pembelajaran dengan senang				X
	Tidak merasa jenuh dengan pelajaran				X
	Wajah tampak berseri-seri dalam proses pembelajaran dan mengerjakan tugas				X
RASA INGIN TAHU	Bertanya untuk mencari tahu			X	
	Selalu merasa penasaran terhadap sesuatu				X
JUMLAH TOTAL		**34**			
RATA-RATA		**3,77**			

Dari beberapa penilaian skor tabel implementasian metode *Role Playing* melalui strategi *Cooperative Learning*, siklus III pertemuan ke II ini peneliti mendapatkan nilai tertinggi, hal ini dapat di artikan bahwa siswa mampu menerima metode pengajaran dengan menggunakan *Role Playing* dan *Cooperative Learning*, berikut paparan hasil skor pada siklus III pertemuan ke II,

Tabel 4.12

Tabel Implementasi Role Playing Dan Cooperative Learning Kelas X IPS

KELOMPOK	Cooperative				Role playing			
	1	2	3	4	1	2	3	4
A				X				X
B				X			X	
C				X				X
D			X					X
E				X			X	
F				X				X
JUMLAH	23				22			
TOTAL	45 SKOR							

Dengan digunakanya metode *Role Playing* melalui strategi *Cooperative Learning* perubahan minat dan motivasi belajar siswa sangat berubah baik. Bisa

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dilihat dari nilai rata-rata setiap pertemuan menunjukan perubahan dari mulai pre tes sampai siklus 3 dalam pertemuan ke-2.

Untuk mendapatkan gambaran kualitatif secara mendalam terhadap implementasi metode *Role Playing* melalui strategi *Cooperative Learning*, peneliti melakukan wawancara kepada siswa yang biasanya menjadi ketua dalam kelompok. Hasil wawancara adalah sebagai berikut terhadap pertanyaan "Bagaimana tanggapan kamu mengenai pembelajran sosiologi dengan menggunakan metode *Role Playing* melalui strategi *Cooperative* ini, Apakah kamu senang dengan pembelajaran sosiologi yang menggunakan metode *Role Playing* serta *Cooperative Learning*?, manfaat apa yang dapat kamu ambil dari penerapan metode pembelajaran ini?" seorang siswa yang terlihat sangat aktif di kelas X IPS MA Hidayatul Mubtadi'in ini menjawab:

> *saya senang sekali pembelajaran dilaksanakan dengan metode role playing/sosiodrama karena saya lebih faham tentang materi yang dipelajari serta lebih faham dengan fenomena masyarakat yang saya lihat, karena ternyata gerak-gerik manusia yang saya lihat di masyarakat selama ini merupakan bagian dari ilmu sosiologi,hehehee. Biasanya teman-teman rame pada saat pembelajaran, tapi ketika pelajaran menggunakan metode ini teman-teman saya merasa antusias mengikuti pelajaran dengan semangat serta sangat terlihat semua teman-teman saya ikut berpastisipasi dalam kerja kelompok Pak.*[60]

Dengan demikian, pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* melalui strategi *Cooperative Learning* ini memberikan manfaat kepada para siswa, mereka dapat mempraktekan langsung ilmu sosiologi dan menyingkronkan dengan fenomena yang mereka lihat di masyarakat tempat tinggal mereka, terlebih mereka bisa memperagakan langsung sehingga siswa benar-benar mampu memahami apa yang mereka peragakan dari analisis kehidupan masyarakat yang begitu banyak macam model dan gaya hidup

[60] Hasil Wawancara Dengan M.Anwar , Salah Satu Siswa yang Sangat Berani Memeragakan Sosiodrama di Dalam Kelas Dan Mempunyai Mental yang Tinggi Pada Sklus I, II Dan III, Wawancara Taggal 17 Desember 2014

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

masyarakat. Mereka merasa sangat senang dan antusias. Hal ini dapat dilihat dari lembar motivasi yang semakin meningkat serta hidupnya suasana pembelajaran dikelas.

c. Observasi Siklus III

Pada siklus III ini, hasil pengamatan menunjukan bahwa siswa mengalami peningkatan motivasi belajar yang cukup tinggi selama proses pembelajaran, siswa mulai terbiasa bertanya dan mengemukakan pendapatnya. Dari pembelajaran tersebut mereka cukup senang, dan tida merasa bosan dalam menerima pelajaran IPS, perasaan ceria pada waktu pembelajaran berlangsug, semangat, antusias yang diimbangi dengan keberanian mengungkapkan pendapat. Ditambah lagi pada siklus III ini, peneliti memberikan pujian kepada kelompok dan juga siswa atas prestasi yang diraih, sehingga mereka akan lebih semangat lagi dalam belajar, disiplin dalam mengerjakan tugas dan yang terpenting adalah hormat kepada guru.

Berdasarkan observasi pada siklus III terdapat peningkatan motivasi belajar yang cukup baik. Hal ini dapat diamati pada lembar observasi motivasi menunjukan rata-rata 3,5 yang mengindikasikan bahwa ada peningkatan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran Sosiologi.

d. Refleksi Siklus III

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus III ini sama dengan siklus I dan II yaitu bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada ilmu sosiologi dengan menggunakan metode *Role Playing* melalui strategi *Cooperative Learning.* pada saat proses pembelajaran siswa cukup antusias, hal ini dapat terlihat dari banyaknya siswa yang berani bertanya untuk mengetahui hal-hal yang belum jelas bagi mereka. Pada saat proses *Role Playing* mereka mampu memperagakan dengan penuh penghayatan seolah mereka adalah benar-benar lakon dari peran tersebut dan saat pelaksanaan pembelajaran *Cooperative* siswa

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

mampu bekerja sama dengan baik dan kekeluargaan sehingga siswa satu kelompok mempuyai peran dan rasa tanggung jawab serta meresa membutuhkan ilmu yang mereka pelajari.. Dengan demikian hasil observasi tindakan pada siklus III ini terdapat peningkatan dalam belajar sosiologi. Peningkatan tersebut dapat diamati dari hasil lembar observasi motivasi.

Melalui pengamatan setiap siklus dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran sosiologi yaitu materi konsep dasar sosiologi untuk memahami hubungan sosial antar individu, antar individu dan kelompok serta antar kelompok pada siswa kelas X IPS MA Hidayatul Mubtadi'in Malang. Pengamatan tersebut dilakukan secara bertahap melalui lembar observasi motivasi yang menunjukan adanya peningkatan dari siklus I sampai ke siklus III.

Berdasarkan analisa di atas menunjukan bahwa pada siklus III ini implementasi metode *Role Playing* melalui strategi *Cooperative Learning* pada mata pelajaran sosiologi kelas X MA Hiadayatul Mubtadi'in Malang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari:

1. Nilai rata-rata dari hasil lembar observasi motivasi sudah menunjukan angka diatas 3,5, pada siklus III pertemuan ke II motivasi belajar siswa menunjukkan rata-rata 3,7 dengan indikator pencapaian yang ditentukan peneliti adalah 3,5.
2. Siswa mampu memahami perilaku masyarakat serta mengetahui ilmu sosiologi melalui analisis siswa dari fenomena masyarakat yang ada di sekitar tempat tinggal mereka.
3. Motivasi belajar siswa terhadap materi konsep dasar sosiologi dengan indikator materi ada yang pada siklus I hanya di dominasi oleh sebagian siswa, pada siklus III ini hampir seluruh siswa memiliki matovasi yang tinggi.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

4. Siswa mampu memperagakan *Role Playing* dengan baik dan memahami maksud pemeragaan *Role Playing* sesuai materi yang dipelajari.

Dengan demikian, peneliti memandang bahwa tidak perlu dilakukan tindakan selanjutnya dan mengakhiri penelitian tindakan ini pada siswa kelas X IPS MA Hiadayatul Mubtadi'in Malang.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB V

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan di kelas X IPS MA Hidayatul Mubtadi'in Malang, Peneliti menerapkan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* melalui strategi *Cooperative Learning* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi sosiologi disemester ganjil tahun 2015.

A. Implementasi Metode *Role Playing* Melalui Strategi *Cooperative Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Konsep Dasar Sosiologi Di Kelas X IPS MA Hidayatul Mubtadi'in Malang.

Proses perencanaan implementasi metode *Role Playing* melalui strategi *Cooretative Learning* ini terdiri dari 3 siklus 5 kali pertemuan. Siklus pertama terdiri dari dua kali pertemuan, siklus kedua satu kali pertemuan dan siklus ketiga terdiri dari dua kali pertemuan dimana satu pertemuan di isi dengan penelitian pengambilan data pemeranan metode untuk ilmu sosiologi. Adapun indikator yang ingin dicapai siswa adalah meningkatkan motivasi belajar siswa melalui metode *Role Playing* melalui strategi *Cooperative Learning* pada materi konsep-konsep dasar ilmu sosiologi. peneliti terlebih dahulu mengadakan pre test untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap ilmu sosiologi dengan menggunkan pembelajaran konvensional dan juga media-media pembelajaran yang sudah biasa dipakai siswa seperti ceramah dan Tanya jawab.

Dalam penelitian ini, pertama peneliti membuka pertemuan pembelajaran menggunakan metode ceramah kemudian memberi pengenalan kepada siswa tentang metode yang akan dipakai dalam pertemuan selanjutnya. Kemudian pada hari-hari berikutnya peneliti menerapkan metode *Role Playing* untuk mengetahui antusias serta respon siswa, kemudian untuk pertemuan berikutnya di gabungkanlah

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

metode *Role Playing* ini dengan strategi *Cooperative Learning* untuk menunjang keaktifan seluruh siswa di kelas X IPS ini. Dalam proses *sosiodrama/role playing* siswa dibagi menjadi 6 kelompok. Sumber belajar yang digunakan adalah LKS,Lcd, Koran, buku paket IPS kelas X MA/SMA dan juga gambar-gambar serta video yang berhubungan dengan materi ilmu Soilogi.

Pada proses pelaksanaan ini peneliti mengadakan pre test dengan menggunakan media-media pembelajaran yang sudah biasa dipakai oleh siswa seperti ceramah dan Tanya jawab. Penyampaian materi dilakukan dengan cara guru menuliskan terlebih dahulu, kemudian menjelaskan dengan menggunakan contoh *fenomena sosial* yang terjadi di masyarakat sekitar, sedangkan siswa mencatat poin-poin dari materi yang disampaikan dan mendengarkan. Sebelum proses pembelajaran ini berakhir, peneliti memberikan kuis pre test sebagai alat evaluasi kedalaman siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan.Setelah kegiatan tersebut selesai, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Hal ini dimaksudkan untuk mengukur antusiasme dan juga pemahaman siswa terhadap materi.

Sebelum penerapan metode *Role Playing* melalui strategi *Cooperative Learning* ini dilaksanakan peneliti melakukan observasi awal serta wawancara kepada siswa kelas X-IPS, peneliti mendapati data dari observasi dan wawancara dari siswa tentang bagaimana cara pengajaran mata pelajaran sosiologi selama ini dan menurut anda cara yang cocok untuk pelajaran sosiologi itu bagaimana supaya siswa semangat dan mudah memahami pelajaran sosiologi?.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswi yang bernama Siti Jumroh, diperoleh keterangan tentang gaya mengajar sebagai berikut :

> *Biasanya pengajaranya menggunakan gaya ceramah Mas, kemudian mengerjakan soal di LKS, supaya teman-teman semangat ya harus*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

menggunakan gaya pembelajaran yang berbeda dari biasanya, seru, menyenangkan dan mudah difahami Mas.[61]

Melalui pre test dapat diketahui bahwa proses pembelajaran tersebut ternyata menjadikan siswa kurang antusias atau semangat dalam belajar, siswa merasa bosan terhadap proses pembelajaran dengan metode ceramah dan cerita.

Selain itu, ketika peneliti memberikan kesempatan bertanya dan menjawab kepada siswa, mereka kurang semangat dalam menerimanya. Mereka lebih banyak diam, mendengarkan, dan tidak berkomentar. Mereka mau melakukan tanya jawab hanya ketika setelah mendapatkan instruksi dari peneliti. Itupun yang bertanya atau menjawab hanya 1-3 siswa saja. Jadi hasilnya minim sekali. Pembelajaran yang hanya berpusat pada guru dan hanya menerangkan materi saja akan membuat siswa merasa malas karena kurang menyenangkan.

Ini sesuai dengan teori yang disampaikan Peter Kline dalam *the everday genius* mengatakan bagi kebanyakan orang, belajar akan sangat efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan.[62] Dari teori tersebut dapat dikatakan bahwa dalam proses pembelajaran perlu menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa baik melalui metode pembelajaran yang digunakan maupun media pembelajaran yang diterapkan. Dalam hal ini peneliti berusaha menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dengan cara mengajarkan siswa memerankan *sosiodrama* sesuai materi yang dianalisis siswa dari *fenomena sosial* yang terjadi di masyarakat sekitar guna meningkatkan motivai belajar siswa. Menurut Kenneth H. Hover, untuk mendorong motivasi belajar terhadap siswa, maka diperlukan prinsip-prinsip motivasi belajar salah satunya adalah Teknik dan proses mengajar yang bervariasi adalah efektif untuk memelihara minat siswa.[63]

[61] Hasil Wawancara dengan Siswi Kelas X Siti Jumroh, pada Tanggal 05 November 2014.
[62] Pupuh Fathurrahman, Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islam*,(Bandung:PT Refika Aditama, 2009), Hlm. 75
[63] Oemar Hamlik, *Loc.Cit.*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

B. Perubahan Motivasi Belajar Siswa Setelah Penerapan Metode Role Playing Melalui Strategi Cooperative Learning Pada Materi Konsep Dasar Sosiologi Di Kelas X IPS MA Hidayatul Mubtadi'in Malang.

Proses penilaian dalam pembelajaran ini dilakukan pada setiap pertemuan pada saat sedang berlangsungya pembelajaran dan setelah proses pembelajaran. penilaian terhadap hasil belajar siswa dilakukan melalui penilaian dalam pemeragaan *Role Playing*, keaktifan siswa dan kekompakan kelompok yang diadakan pada setiap siklus. Kemudian penilaian terhadap motivasi belajar siswa dilakukan melalui lembar observasi motivasi yang sebelumnya telah dimuat peneliti dan penilaian terhadap penerapan metode *Role Playing* melalui strategi *Cooperative* yang telah di terapkan oleh peneliti. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa dalam ilmu sosiologi menggunakan metode *Role Playing* melalui strategi *Cooperative Learning*.

Pada pertemuan pertama dengan pengenalan metode *role playing* kepada siswa, terlihat siswa mulai penasaran serta terlihat aktif bertanya dan menjawab dibandingkan dengan pre test, karena pada pertemuan ini peneliti mulai memperkenalkan ilmu sosiologi melalui drama dengan cara memberikan contoh drama yang bertemakan ilmu sosiologi. Pengenalan metode *role playing* dilanjutkan pada pertemuan ke dua, pada pertemuan ke dua juga dilakukan evaluasi tentang semangat serta antusias siswa terhadap proses pembelajaran, inilah yang di laksanakan pada pada siklus I atau pertemuan I dan pertemuan II pada materi yaitu interaksi sosial dan norma-norma sosial.

Dengan menerapkan metode serta strategi tersebut diupayakan untuk melatih siswa lebih aktif dan juga menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Agar siswa mempunyai motivasi yang tinggi yaitu dengan cara harus semangat dalam bertanya, menjawab, mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, dan mempunyai rasa keingin tahuan yang tinggi. Menurut oemar Hamlik, motivasi itu

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

mudah menjalar atau tersebar terhadap orang lain.[64] Guru yang berminat tinggi dan antusias alan menghasilkan siswa-siswa yang berminat tinggi dan antusias pula. Demikian siswa yang antusias akan mendorong motivasi siswa yang lain.

Hasil observasi siklus I mengemukakan adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang cukup memuaskan, namun belum maksimal. Pada akhir siklus I, kelas dibagi menjadi 6 kelompok yang terdiri dari 2-3 anak untuk membuat berdiskusi serta Tanya jawab antar siswa sesuai materi dan topik yang telah di diskusikan. Pada siklus II, peneliti tetap menngunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi serta *Coperatve Learning* dan juga *Role Playing* yaitu pada materi sosialisasi dan penyimpangan perilaku. Siklus ke II ini dilakukan dalam satu kali peremuan saja. Pada pertemuan ini siswa lebih termotivasi lagi, dibandingkan dengan siklus I, karena pada siklus I siswa sudah diperkenalkan dengan media-media pembelajaran yang sudah ada dan pada siklus II ini akan dilaksanakan praktek *Role Playing* secara berkelompok sesuai kelompok yang telah ditentukan pada siklus I. proses perencanaan metode *role playing* dilaksanakan dengan materi sesuai dengan apa yang siswa lihat pada fenomena masyarakat sehari-hari. Pelaksanaan *Role Playing* yang dilakukan secara kelompok berjalan dengan baik namun masih terdapat beberapa kelompok yang mengalami kebingungan dalam pemeragaan *Role Playing*. Saat proses pebelajaran berlangsung peneliti melakukan observasi motivasi belajar siswa melalui lembar motivasi belajar siswa yang telah dibuat oleh guru sebelumnya. Pada akhir pertemuan, peneliti memberikan arahan serta menambah motivasi kepada siswa agar lebih bersemangat dalam memahami serta mempraktekkan *Role Playing.*

Hasil observasi siklus II mengemukakan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan siklus I. hasil penilaian terhadap pemeragaan metode *Role Playing* pada mata pelajaran sosiologi yang telah diperagakan dan kekompakan kelompok juga cukup memuaskan. Siklus III dilakukan dalam dua kali pertemuan,

[64] Oemar Hamlik, *Loc.Cit.*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dimana pertemuan I siswa langsung di arahkan untuk membentuk kelompok dan mendiskusikan materi yang telah dibagikan kemudian setelah tanya jawab dan *sharing* antar kelompok mereka memeragakan materi menggunakan *role playing.*

Pada pertemuan II, peneliti melakukan pemebelajaran seperti biasanya yaitu menerangkan sedikit meteri sebagai pembuka dengan materi kebudayaan menggunkan metode ceramah dan juga menunjukan contoh kebudayaan yang ada di masyarakat sekitar kepada siswa. dalam pertemuan ini, siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran, hal ini tampak dari banyaknya siswa yang mengajukan pertanyaan terhadap materi yang mereka lihat dari fenomena sosial mayarakat sekitar merupakan suatu materi kebudayaan dalam ilmu sosial. siswa juga berani mengutarakan pengetahuan yang mereka miliki serta mengutarakan pendapat. Selama proses pembelajaran berlangsng, peneliti mengamati tingakt motivasi belajar siswa melalui lembar pengamatan motivasi belajar siswa. pada pertemuan II ini peneliti mengamati hasil pemeragaan *role playing* dan jawaban masing-masing siswa ketika kelompok lain maju dalam pemeragaan dan hasilnya sangat memuaskan karena setiap kelompok antusias dalam menjawab pemeragaan kelompok lain.

Pada pertemuan kali ini, lingkungan belajar tampak efektif dimana mereka sudah berani menuangkan ide dengan cara mengutarakanya kepada peneliti. Oleh sebab itu peneliti memberikan *Role playing* dan hadiah kepada individu yang berani mengutarakan pendapatnya. Pujian ini dimaksudkan untuk merangsang minat yang sesungguhnya.

Secara umum implementasi metode *role playing* melalui strategi *cooperative learning* pada siklus III sangat bagus dan dengan nilai yang tinggi metode dan strategi ini bisa diterima oleh siswa siswi MA Hidayatul Mubtadi'in serta dalam lembar motivasi menunjukan adanya peningkatan motivasi belajar siswa tentang materi konsep dasar sosiologi. Melalui observasi pada siklus III adanya rasa ingin tahu yang cukup besar yang ditunjukan lebih aktifnya siswa mengutarakan pendapat,

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

bertanya ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukan keantusiasan mereka ketika pembelajaran sosiologi berlangsung. Dengan demikian hasil observasi pada siklus III menunjukan peningkatan belajar siswa sangat memuaskan. Peningkatan motivasi belajar siswa dapat diamati pada lembar observasi motivasi dari siklus I, siklus II dan siklus III yang terus mengalami peningkatan.

Perubahan motivasisiswa dalam mata pelajaran sosiologi juga di akui oleh Bapak Sarozi selaku guru sosiologi dikelas X-IPS MA Hidayatul Mubtadi'in yang mengatakan bahwa ketika proses penelitian dengan menggunakan metode ini siswa terlihat mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi untuk memahami pelajaran sosiologi yang diperagkan oleh teman-temanya.

Tingkat keberhasilan dalam peningkatan motivasi belajar sangat baik dan dapat diamati pada lembar observasi motivasi bahwa nilai rata-rata pada setiap pertemuan semakin meningkat yaitu pada tahap pre test sebesar 1,3 menjadi 2,3 pada siklus I, pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 2,6 dan terakhir mengalami peningkatan menjadi 3,7. Pada penilaian terhadap metode *role playing* dan strategi *cooperative learning* pada siklus II tanggal 26 memperoleh skor sebesar 17 skor mengalami peningkatan pada siklus III (pertemuan terakhir) menjadi 45 skor. Ini semua adalah bukti-bukti data kuantitatif. Sedangkan bukti data-data kualitatif dapat dijelaskan dari hasil pengamatan dan wawancara dengan siswa yang menyatakan senang dengan implementasi metode *role playing* melalui strategi *cooperative learning*, hal ini dapat ditunukan dengan suasana kelas menjadi hidup dan keberanian dalam mengemukakan pendapat.

Berikut adalah peningkatan nilai dari tabel motivasi belajar siswa yang di dapat peneliti:

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 5.1

Peningkatan Motivasi Siswa

INDIKATOR	DISKRIPTOR	NILAI															
		Pre test				Siklus I				Siklus II				Siklus III			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
ANTUSIAS	Antusias serta aktif dalam proses pembelajaran			X				X		X				X			
	Bersemangat terhadap tugas yang dikerjakan serta aktif berdiskusi dalam kelompok				X		X				X			X			
KEINGINAN	Keinginan untuk selalu menghilangkan kemalasan serta semangat dalam proses pembelajaran				X				X			X			X		
	Mempunyai keinginantahuan yang kuat terhadap fenomena yang terjadi di masyarakat				X			X			X			X			
KECERIAAN	Mengikuti pembelajaran dengan senang			X				X			X			X			
	Tidak merasa jenuh dengan pelajaran				X			X				X		X			
	Muka tampak berseri-seri dalam mengerjakan tugas			X				X			X			X			
RASA INGIN TAHU	Bertanya untuk mencari tahu				X				X			X			X		
	Selalu merasa penasaran terhadap sesuatu				X				X			X		X			

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

JUMLAH TOTAL	12	16	24	34
RATA-RATA	1,33	1,77	2,66	3,77

Dari hasil penilaian dapat dibuktikan bahwa implementasi metode *role playing* melalui strategi *cooperative learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi konsep dasar sosiologi di Kelas X-IPS MA Hidayatul Mubtadi'in Malang. Berdasarkan data empiris dan analisis dapat diambil sbuah kesimpulan bahwa implementasi metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa belajar sosiologi dan bentuk pemeranan serta peka terhadap fenomena sosial dimasyarakat.

Pada pengamatan observasi sebelum penerapan metode *role playing* melalui strategi *cooperative* ini dilaksanakan peneliti menemukan data sebelum dilaksanakanya metode masih ada beberapa siswa yang masih ramai dan bergurau.

> *Sesuai hasil pengamatan peneliti, hasil observasi pada awal masuk kelas sebelum metode role playing dilaksanakan meskipun peneliti sudah membuka kelas dengan salam masih ada saja siswa yang ramai, ada juga siswa yang bernama Huda masih mengerjakan PR untuk dikumpulkan pada mata pelajaran setelah sosiologi ini, sehingga ada satu siswa yang bernama M.Anwar memberi usulan kepada peneliti agar menghukum siswa yang masih ramai, ada juga siswai yang bernama Shofi mengusulkan agar peneliti memberikan pengajaran menggunakan gaya belajar seperti pengajaran pertemuan kemarin karena menurut siswi ini gaya pengajaran yang kemarin membuat seluruh murid fokus dan semangat dalam proses pembelajaran sosiologi.*[65]

Dari hasil penerapan metode ini ada beberapa siswa yang member argument untuk metode yang digunakan dalam pengajaran sosiologi, diantaranya adalah siswi bernama Sri Wahyuni yang mengatakan:

> *Pengajaran sosiologi menggunakan metote permainan peran sangat efektif dan materi sangat mudah difahami pak, karena ilmu sosiologi itu ilu sosial jadi kita perlu contoh yang real untuk lebih memahami ilmu sosiologi secara langsung. Saya juga baru sadar pak kalo kita hidup dimasyarakat sangat dan sangat*

[65] Observasi Sebelum Metode Role Playing dilaksanakan di Kelas X-IPS MA Hidayatul Mubtadi'in Pada Tanggal 10 Desember 2014

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

banget untuk mempunyai pemahaman yang baik dalam ilmu sosiologi agar kita mempunyai pedoman dalam hidup bermasyarakat serta menjadi masyarakat yang baik.[66]

Hasil wawancara dari siswa yang saya ajak ke *mushalla* untuk sharing ilmu sosiologi serta tentang metode pembelajaran sosiologi sesudah jama'ah sholat dzuhur, dengan pertanyaan, Apa manfaat yang dapat kamu ambil dari penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran sosiologi?, kemudian 2 diantara 6 anak menjawab,

Pak, saya tahu kalo ilmu sosiologi itu ilmu cara kita hidup bermasyarakat dengan aturan serta norma yang berlaku di masyarakat di wilayah yang kita singgahi, tapi saya baru tahu bahwa setiap masyarakat mempunyai perbedaan dalam norma dan budaya, saya sangat setuju jika ilmu sosiologi menggunakan metode pengajaran dengan cara kita langsung memberikan contoh apa yang kita lihat dari fenomena sosial yang ada di masyarakat karena sangat mudah untuk difahami, saya sangat setuju untuk metode ini tapi lebih bagusnya kita perlu menambah alat peraga untuk lebih mudahnya siswa menebak dan memahami materi yang diperagakan teman kita yang di depan Pak.[67]

Ada juga pernyataan dari siswi bernama Shofiyatun Ni'mah,

Pembelajaran menggunakan metode *ini sebelumnya belum pernah diajari apalagi untuk mata pelajaran sosiologi. Biasanya saat pembelajaran teman-teman hanya membaca dan mengerjakan tugas juga ramai, tapi kalo menggunakan metode role playing ini ya ada sih yang ramai tapi ramainya karena aktif berpastisipasi dalam pemeragaan serta menjawab soal, jadi tambah seru Pak pokoknya. penggunaan gaya belajar Bapak adalah memperagakan langsung ilmu sosiologi dan manfaat bagi saya adalah mengetahui ternyata hidup bermasyarakat sangat-sangat membutuhkan ilmu sosiologi.*[68]

Adapun indikator keberhasilan yang tercapai pada Implementasi metode *role playing* melalui strategi *cooperative learning* ini antara lain:

---

[66] Hasil Wawancara dengan Sri Wahyuni Salah Satu Siswi pada Akhir Siklus III Setelah Proses Pembelajaran Selesai, Wawancara Tanggal 17 Desember 2014

[67] Hasil Wawancara dengan M.Anwar Salah Satu Siswa Dimushola Sekolahan, Wawancara Tanggal 17 Desember 2014

[68] Hasil Wawancara Dengan Salah Satu Siswi Yakni Shofiyatun Ni'mah yang Sangat Berantusias Mengikuti Pelajaran Soiologi Dengan Menggunakan Role Playing Melalui Cooperative Learning Pada Setiap Pertemuan Pelajaran, Wawancara Tanggal 17 Desember 2014

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

1. Suasana kelas pada saat proses pembelajaran sudah hidup, hal ini ditunjukan dengan banyaknya siswa yang berani bartanya, memerankan *Role Playing* serta mengungkapkan pendapatnya di depan kelas.
2. Siswa mampu menerima penerapan metode *Role Playing* melalui strategi *Cooperative Learning* dengan baik, terlihat dari nilai implementasi metode dengan skor awal 17 skor sampai akhir dengan 45 skor.
3. Motivasi belajar siswa sudah baik, terlihat dari lembar observasi motivasi sudah menunjukan nilai rata-rata akhir pada siklus III pertemuan ke II 3,7 dengan ketentuan nilai rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 3,5.
4. Dari hasil penggunaan metode ini iswa mampu memahami perilaku masyarakat serta mengetahui ilmu sosiologi melalui analisis siswa dari fenomena masyarakat yang ada di sekitar tempat tinggal mereka.
5. Siswa mampu belajar dengan team/kelompok dengan saling bertanggung jawab dan saling memberikan *konstribusi* terhadap teman-temanya.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dan observasi data dilapangan, maka dapat ditarik kesimpulan ebagai berikut:

1. Proses implementasi metode *role playing* melalui strategi *cooperative learning* pada materi konsep dasar menunjukkan peningkatkan motivasi belajar siswa di kelas X-IPS. perencanaan dibuat setelah peneliti mengetahui karakteristik siswa kelas X-IPS di MA Hidayatul Mubtadi'in Malang yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. langkah awal perencanaan dengan mengajak siswa meninjau ilmu sosiologi dari fenomena sosial yang mereka lihat sehari-hari di masyarakat, kemudian memperagakan sesuai dengan topic dan materi yang sudah disiapkan oleh peneliti. Kemudian pada setiap pertemuan peneliti membagi siswa menjadi kelompok-kelompok dan mendiskusikan materi yang telah di bagikan, setelah berdiskusi masing-masing kelompok memperagakan *Role Playing* dihadapan teman-temanya, kelompok lain menebak pemeragaan role playing serta menyanggah dan mengoreksi pemeragaan.
2. Proses implementasi metode *role playing* melalui strategi *cooperative learning* pada materi konsep dasar sosiologi peningkatkan motivasi belajar siswa di kelas X-IPS, dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran yang sudah biasa digunakan seperti ceramah dan bercerita. Hal ini ditunjukan dengan data indikator peningkatan motivasi belajar siswa dari nilai rata-rata 1,33 pada pre test, menjadi 1,77 pada siklus I, siklus II menjadi 3,22 dan pada siklus III mengalami peningkatan menjadi 3,77. Hasil motivasi belajar tersebut terlihat dari bertambahnya semangat dan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dan tidak tampak adanya rasa malas, mereka selalu menampakan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

aura senang dan selalu berusaha mnyelesaikan tugas yaitu merancang *Role playing* semenarik mungkin sesuai tema yang telah di tentukan. Penerapan metode dan strategi ini sangat diminati siswa. Hal ini dapat ditunjukan dari keberhasilan implementasi metode dan strategi menggunakan metode *role playing* melalui strategi *cooperative learning* pada kelas X IPS yang awalnya dari skor 17 mencapai 45 skor pada akhir pertemuan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka peneliti memberikan saran kepada beberapa pihak:

1. Guru hendaknya selalu mencari tahu tentang media-media,metode-metode serta strategi dalam pembelajaran yang baru yang dapat digunkan pada setiap pelajaran yang berguna meambah pemahaman maupun meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Sarana dan prasarana di MA Hidayatul Mubtadi'in sudah cukup bagus, tetapi pihak sekolah mesih perlu untuk lebih melengkapi fasilitas-fasilitas yang ada disekolah seperti buku-buku di perpustakaan, ruang kelas dan jumlah komputer yang ada di laboratorium komputer karena jumlah siswa di MA Hidayatul Mubtadi'in ini lumayan banyak.
3. Lembaga pendidikan diharapkan mampu menerapkan metode *role playing*, karena berdasarkan hasil penelitian ini terbukti berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi kelas X.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto Suharsimi.1998.*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

B.Uno Hamzah.2007.*Model Pembelajaran Menciptakan Proses Balajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*.Jakarta: PT.Bumi aksara.

Djamah Bahri Syaiful.2002.*Psikologi Belajar*.Jakarta: PT.Rineka Cipta.

Djiwandono Wuryani Esti Sri.2002.*Psikologi Pendidikan*.Jakarta: Grasindo.

David W.johnson-roger,dkk.2010.*Coolaborative learning*.Bandung: Nusa Media.

E.slavin Robert.2008.*Cooperative learning*.Bandung: Nusa Media.

Hamalik Oemar. 2012,*Psikologi Belajar dan Mengajar*.Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Isjoni. 2009.*Cooperative Learning Evektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.

J.Moleong Lexy.2007.*Metodologi Penelitian Kualitatif*.Bandung: Remaja Rosdakarya.

Khanifatul.2013.*Pembelajaran Inovatif*.Jogjakarta: Ar-ruzz media.

Mustaqim dan abdul Wahib.1991.*psikologi pendidikan*.Jakarta: Rineka Cipta.

Murni Wahid.2008.*Penelitian Tindakan Kelas dari Teori Menuju Praktik*.Malang: UM press.

Moh.Syafi'ul Umam. *Hasil observasi* di *MA Hidayatul Mubtadi'in* 17-10-14 jam 09:50

Nazir Muhammad.1986.*Metode Penelitian*.Bandung: Remaja Rosdakarya.

Purwanto Ngalim.1999.*Psikologi Pendidikan*.Bandung: Remaja Rosda Karya.

----------.2001.*Proses Belajar Mengajar*.Jakarta: Bumi Aksara.

Pupuh Fathurrahman, Sobry Sutikno. 2009. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islam*.Bandung:PT Refika Aditama.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Qudsy Zuhri Saifuddin dan Fawaid Ahmad.C*ooperative Learning.Metode, Teknik, Struktur Dan Model Penerapan.*

Suprijono Agus.2009.*Cooperative Learning:Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Bima Bayu Atijah.

Suryabrata Sumadi.1984.*Psikologi Pendidikan*.Jakarta: Rajawali.

Wiriaatmadja Rochiati.2008.*Metode Penelitian Tindakan Kelas*.Bandung: Remaja Rosdakarya.

Rusyan Tabrani, dkk.1989.*Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya.

Soemanto Wasty.1998.*Psikologi Pendidikan Landasan Kerja Pemimpin pendidikan*.Jakarta: Rineka Cipta.

Wahab Azis Abdul.2008.*Metode dan Model-model Mengajar IPS*.Bandung: Alfabeta.

Yoni Acep.2010.*Penelitian Tindakan Kelas*.Yogyakarta: Familia

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DEPARTEMEN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Gajayana No.50 Telp. (0341) 551354 Fax. (0341) 572539 Malang

BUKTI KONSULTASI

Nama : Moh.Syafi'ul Umam
NIM : 10130047
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Dosen Pembimbing : **Drs. M. Yunus,M.Si**
Judul : Penerapan Metode Role Playing Melalui Strategi Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X IPS MA Hidayatul Mubtadi'in Malang.

NO	TANGGAL	HASIL YANG DIKONSULTASIKAN	TANDA TANGAN
1	22-09-2013	Perbaikan latar belakang, Rumusan masalah dan tujuan pembahasan BAB I.	
2	03-10-2013	Perbaikan Kajian Teori BAB II.	
3	12-11-2013	Perbaikan Metodologi Penelitian BAB III.	
4	28-11-2013	Pengecekan keseluruhan, Latar belakang, Kajian Teori dan Metodologi penelitian.	
5	19-12-2013	ACC Proposal BAB I, II, dan III.	
6	10-11-2014	Objek Penelitian	
7	21-11-2014	Konsultasi pelaksanaan Siklus I, II dan III	
8	20-05-2016	Konsultasi dan Perbaikan BAB IV	
9	24-05-2016	Konsultasi dan Perbaikan BAB V	
10	29-05-2016	Konsultasi dan Perbaikan BAB VI	
11	05-06-2016	ACC Keseluruhan	

Malang, 29 Agustus 2016
Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan IPS

Dr. H. Abdul Basith, M.Si
NIP. 19761002 200312 1 003

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

MA HIDAYATUL MUBTADI'IN

STATUS TERAKREDITASI "A"

NSM : 312357304624

Alamat : Jl. KH. Yusuf No 1 Tasikmadu Telp. (0341) 411071

Kecamatan Lowokwaru Kota Malang 65143

SURAT KETERANGAN

No: 395/MA.HM/S.3/I/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Drs.Saiful Arifin,S.Pd
Jabatan	: Kepala madrasah
Alamat	:JL.K.H.Yusuf No 1 Tasikmadu Malang

Menyatakan bahwa:

Nama	: Moh.Syafi'ul Umam
Nim	: 10130047
Semester/Th.Ak	: X/2014/2015
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Adalah benar-benar mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Malang yang telah melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan tugas akhir (SKRIPSI) dengan judul **"Penerapan Metode Role Playing Melalui Strategi Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X IPS Hidayatul Mubtadi'in Malang"** sejak 05 Nov - 17 Des 2014.

Demikian surat ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang,10 Januari 2015

Kepala Madrasah

Drs.Saiful Arifin,S.Pd

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

LAMPIRAN

DATA WAWANCARA

1. Wawancara Observasi awal tanggal 05 November 2014

Pertanyaan: Bagaimana tanggapan kamu dengan Metode, strategi serta media pembelajaran yang biasanya digunakan untuk pelajaran sosiologi?

Jawab:

> *Pembelajaran biasanya diisi dengan banyak membaca dan ceramah,biasanya kelasnya dipindah kemusholla mas.*[69]

> *Pelajaran sering diisi dengan mengerjakan latihan-latihan soal yang ada di LKS mas jadi bikin capek dan bosen tapi kita bisa santai-santai karena pembelajaranya di musholla.*[70]

> *Selama ini pengajaran sosiologi dilaksanakan di mushola pak, gurunya menerangkan dan kita bertanya dan menjawab jika ditanya, terkadang diterangkan apa yang ada di LKS kemudian disuruh mengerjakan soal di LKS dan pertemuan selanjutnya di koreksi bersama, enek pak belajar di mushola karena kita bisa sambil santae kalo rame juga gak ketahuan. Tutur siswa ini kemudian tertawa.*[71]

2. Wawancara Siklus 2 pada tanggal 03 Desember 2014

Pertanyaan: Bagaimana menurut kamu penerapan metode *role playing* melalui strategi *cooperative learning* dalam pembelajaran sosiologi ini?

Jawab:

---

[69] Hasil Wawancara dengan siswa kelas X M.Syamsul Huda di MA Hidayatul Mubtadi'in, pada tanggal 05 November 2014.

[70] Hasil Wawancara dengan siswi kelas X IPS Dewi Anggi di MA Hidayatul Mubtadi'in, pada tanggal 05 Novemberr 2014.

[71] Hasil wawancara dengan Ahmad Vattah siswa yang duduk paling depan kelas X-IPS MA Hidayatul Mubtadi'in padaawal pertemuan pre test tanggal 05 November 2015

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Saya senang diajari memperagakan sosiodrama karena sebelumnya belum pernah diajari, biasanya diajarkan melalui ceramah saja dan kelasnya di pindah di musholla. Rasanya menyenangkan lah pak kalo metode ini dilakukan untuk pelajaran-pelajaran sosial.[72]

Cocok pak kalo untuk ilmu sosial, karena kita memperagakan kebiasaan-kebiasaan masyarakat sehingga mudah untuk memahami pelajaran sosiologi, teman-temankalau diskusi jarang mau pak, tapi pas pelajaran ini kok pada semangat.[73]

3. Wawancara Siklus 3 pada tanggal 17 Desember 2014

Pertanyaan: Apakah kamu senang dengan pembelajaran sosiologi yang menggunakan *metode role playing* serta *cooperative learning*?

Jawab:

saya senang sekali pembelajaran dilaksanakan dengan metode role playing/sosiodrama karena saya lebih faham tentang materi yang dipelajari serta lebih faham dengan fenomena masyarakat yang saya lihat, karena ternyata gerak-gerik manusia yang saya lihat di masyarakat selama ini merupakan bagian dari ilmu sosiologi,hehehee. Biasanya teman-teman rame pada saat pembelajaran, tapi ketika pelajaran menggunakan metode ini teman-teman saya merasa antusias mengikuti pelajaran dengan semangat serta sangat terlihat semua teman-teman saya ikut berpastisipasi dalam kerja kelompok Pak.[74]

Wawancara untuk menetahui Hasil implementasi metode *role playing* melalui *strategi cooperative* learning pada tanggal 17 Desember 2014 dengan pertanyaan,

---

[72] Hasil wawancara dengan M.Syamsul Huda, salah satu siswa yang berperan aktif didalam kelompoknya pada siklus II , wancara tanggal 03 Desembar 2014

[73] Hasil waancara dengan Sayuti tanggal 03 Desember 2014

[74] Hasil wawancara dengan M.Anwar , salah satu siswa yang sangat berani memeragakan sosiodrama di dalam kelas dan mempunyai mental yang tinggi pada sklus I, II dan III, wawancara taggal 17 Desember 2014

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Pertanyaan: Apa manfaat yang dapat kamu ambil dari penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran sosiologi?

Jawab:

> *Pembelajaran menggunakan metode ini sebelumnya belum pernah diajari apalagi untuk mata pelajaran sosiologi. Biasanya saat pembelajaran teman-teman hanya membaca dan mengerjakan tugas juga rame, tapi kalo menggunakan metode role playing ini juga rame tapi ramenya karena aktif berpastisipasi dalam pemeragaan serta menjawab soal, jadi tambah seru pak pokoknya. penggunaan gaya belajar bapak adalah memperagakan langsung ilmu sosiologi dan manfaat bagi saya adalah mengetahui ternyata hidup bermasyarakat sangat-sangat membutuhkan ilmu sosiologi.*[75]

> *Pak saya tahu kalo ilmu sosiologi itu ilmu cara kita hidup bermasyarakat dengan aturan serta norma yang berlaku di masyarakat di wilayah yang kita singgahi, tapi saya baru tahu bahwa setiap masyarakat mempunyai perbedaan dalam norma dan budaya, saya sangat setuju jika ilmu sosiologi menggunakan metode pengajaran dengan cara kita langsung memberikan contoh apa yang kita lihat dari fenomena sosial yang ada di masyarakat karena sangat mudah untuk difahami, saya sangat setuju untuk metode ini tapi lebih bagusnya kita perlu menambah alat peraga untuk lebih mudahnya siswa menebak dan memahami materi yang diperagakan teman kita yang di depan Pak.*[76]

4. Wawancara untuk menetahui perencanaan serta proses implementasi metode *role playing* melalui strategi *cooperative learning* dengan pertanyaan,

   pertanyaan: bagaimana cara pengajaran mata pelajaran sosiologi selama ini dan menurut anda cara yang cocok untuk pelajaran sosiologi itu bagaimana supaya siswa semangat dan mudah memahami pelajaran sosiologi?.

[75] Hasil wawancara dengan salah satu siswi yakni Shofiyatun Ni'mah yang sangat berantusias mengikuti pelajaran Sosiologi dengan menggunakan role playing melalui cooperative learning pada setiap pertemuan pelajaran, wawancara twnggal 17 Desember 2014

[76] Hasil wawancara dengan M.Anwar salah satu siswa dimushola sekolahan, wawancara tanggal 17 Desember 2014

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Jawab:

> *Biasanya pengajaranya menggunakan gaya ceramah Mas, kemudian mengerjakan soal di Lks, supaya teman-teman semangat ya harus menggunakan gaya pembelajaran yang berbeda dari biasanya, seru, menyenangkan dan mudah difahami Mas.*[77]

[77] Hasil Wawancara dengan siswi kelas X Siti Jumroh, pada tanggal 05 November 2014.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

LAMPIRAN

TABEL PENILAIAN IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING DAN STRATEGI COOPERATIVE LEARNING

KELOMPOK	cooperative				Role playing			
	1	2	3	4	1	2	3	4
A	X				X			
B	X				X			
C		X				X		
D	X				X			
E		X			X			
F		X				X		
JUMLAH	9				8			
TOTAL	17 SKOR							

**Diambil dari penilaian pada pertemuan siklus I pertemuan ke II,26-11-2014*

KELOMPOK	cooperative				Role playing			
	1	2	3	4	1	2	3	4
A			X			X		
B		X				X		
C			X			X		
D		X				X		
E		X			X			
F		X				X		
JUMLAH	14				11			
	25 SKOR							

**Diambil dari penilaian pada pertemuan siklus II pertemuan I,03-12-2014*

KELOMPOK	cooperative				Role playing			
	1	2	3	4	1	2	3	4
A			X				X	
B			X			X		
C			X				X	
D		X					X	
E			X			X		
F			X				X	
JUMLAH	17				16			
TOTAL	33 SKOR							

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

**Diambil dari penilaian pada pertemuan siklus III pertemuan I,10-12-2014*

KELOMPOK	cooperative				Role playing			
	1	2	3	4	1	2	3	4
A				X				X
B				X			X	
C				X				X
D			X					X
E				X			X	
F				X				X
JUMLAH	23				22			
TOTAL	45 SKOR							

**Diambil dari penilaian pada pertemuan siklus III pertemuan ke II,17-12-2014*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

LAMPIRAN

TABEL MOTIVASI BELAJAR

Tabel Motivasi Belajar Kelas X IPS Pre Test

INDIKATIR	DISKRIPTOR	NILAI			
		1	2	3	4
ANTUSIAS	Antusias serta aktif dalam proses pembelajaran		X		
	Bersemangat terhadap tugas yang dikerjakan serta aktif berdiskusi dalam kelompok	X			
KEINGINAN	Keinginan untuk selalu menghilangkan kemalasan serta semangat dalam proses pembelajaran	X			
	Mempunyai keinginantahuan yang kuat terhadap fenomena yang terjadi di masyarakat	X			
KECERIAAN	Mengikuti pembelajaran dengan senang		X		
	Tidak merasa jenuh dengan pelajaran	X			
	Wajah tampak berseri-seri dalam proses pembelajaran dan mengerjakan tugas		X		
RASA INGIN TAHU	Bertanya untuk mencari tahu	X			
	Selalu merasa penasaran terhadap sesuatu	X			
JUMLAH		12			
RATA-RATA		1,33			

Keterangan:

1 : kurang

2 : cukup

3 : baik

4 : baik sekali

**Diambil dari penilaian pre tess pada tanggal 12-11-2014*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel Motivasi Belajar Kelas X IPS Siklus I Pertemuan I

INDIKATIR	DISKRIPTOR	NILAI			
		1	2	3	4
ANTUSIAS	Antusias serta aktif dalam proses pembelajaran		X		
	Bersemangat terhadap tugas yang dikerjakan serta aktif berdiskusi dalam kelompok			X	
KEINGINAN	Keinginan untuk selalu menghilangkan kemalasan serta semangat dalam proses pembelajaran	X			
	Mempunyai keinginan kuat terhadap fenomena yang terjadi di masyarakat		X		
KECERIAAN	Mengikuti pembelajaran dengan senang		X		
	Tidak merasa jenuh dengan pelajaran		X		
	Wajah tampak berseri-seri dalam proses pembelajaran dan mengerjakan tugas		X		
RASA INGIN TAHU	Bertanya untuk mencari tahu	X			
	Selalu merasa penasaran terhadap sesuatu	X			
JUMLAH		**16**			
RATA-RATA		**1.77**			

Keterangan:

1 : kurang

2 : cukup

3 : baik

4 : baik sekali

**Diambil dari penilaian pada pertemuan siklus I pertemuan pertama,19-11-201*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel Motivasi Belajar Kelas X IPS Siklus I Pertemuan II

INDIKATIR	DISKRIPTOR	NILAI			
		1	2	3	4
ANTUSIAS	Antusias serta aktif dalam proses pembelajaran			X	
	Bersemangat terhadap tugas yang dikerjakan serta aktif berdiskusi dalam kelompok			X	
KEINGINAN	Keinginan untuk selalu menghilangkan kemalasan serta semangat dalam proses pembelajaran	X			
	Mempunyai keinginan kuat terhadap fenomena yang terjadi di masyarakat		X		
KECERIAAN	Mengikuti pembelajaran dengan senang	X			
	Tidak merasa jenuh dengan pelajaran	X			
	Wajah tampak berseri-seri dalam proses pembelajaran dan mengerjakan tugas			X	
RASA INGIN TAHU	Bertanya untuk mencari tahu		X		
	Selalu merasa penasaran terhadap sesuatu	X			
JUMLAH		**21**			
RATA-RATA		**2,33**			

Keterangan:

1 : kurang

2 : cukup

3 : baik

4 : baik sekali

**Diambil dari penilaian pada pertemuan siklus I pertemuan kedua,26-11-2014*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel Motivasi Belajar Kelas X IPS Siklus II Pertemuan I

INDIKATIR	DISKRIPTOR	NILAI			
		1	2	3	4
ANTUSIAS	Antusias serta aktif dalam proses pembelajaran				X
	Bersemangat terhadap tugas yang dikerjakan serta aktif berdiskusi dalam kelompok			X	
KEINGINAN	Keinginan untuk selalu menghilangkan kemalasan serta semangat dalam proses pembelajaran		X		
	Mempunyai keinginan kuat terhadap fenomena yang terjadi di masyarakat			X	
KECERIAAN	Mengikuti pembelajaran dengan senang			X	
	Tidak merasa jenuh dengan pelajaran		X		
	Wajah tampak berseri-seri dalam proses pembelajaran dan mengerjakan tugas			X	
RASA INGIN TAHU	Bertanya untuk mencari tahu		X		
	Selalu merasa penasaran terhadap sesuatu		X		
JUMLAH		**24**			
RATA-RATA		**2.66**			

Keterangan:

1 : kurang

2 : cukup

3 : baik

4 : baik sekali

**Diambil dari penilaian pada pertemuan siklus II pertemuan pertama,03-12-2014*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel Motivasi Belajar Kelas X IPS Siklus III Pertemuan I

INDIKATIR	DISKRIPTOR	NILAI			
		1	2	3	4
ANTUSIAS	Antusias serta aktif dalam proses pembelajaran				X
	Bersemangat terhadap tugas yang dikerjakan serta aktif berdiskusi dalam kelompok			X	
KEINGINAN	Keinginan untuk selalu menghilangkan kemalasan serta semangat dalam proses pembelajaran			X	
	Mempunyai keinginan kuat terhadap fenomena yang terjadi di masyarakat			X	
KECERIAAN	Mengikuti pembelajaran dengan senang				X
	Tidak merasa jenuh dengan pelajaran			X	
	Wajah tampak berseri-seri dalam proses pembelajaran dan mengerjakan tugas			X	
RASA INGIN TAHU	Bertanya untuk mencari tahu			X	
	Selalu merasa penasaran terhadap sesuatu			X	
JUMLAH		**29**			
RATA-RATA		**3,22**			

Keterangan:

1 : kurang

2 : cukup

3 : baik

4 : baik sekali

**Diambil dari penilaian pada pertemuan siklus III pertemuan pertama,10-12-2014*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel Motivasi Belajar Kelas X IPS Siklus III Pertemuan II

INDIKATIR	DISKRIPTOR	NILAI			
		1	2	3	4
ANTUSIAS	Antusias serta aktif dalam proses pembelajaran				X
	Bersemangat terhadap tugas yang dikerjakan serta aktif berdiskusi dalam kelompok				X
KEINGINAN	Keinginan untuk selalu menghilangkan kemalasan serta semangat dalam proses pembelajaran			X	
	Mempunyai keinginan kuat terhadap fenomena yang terjadi di masyarakat				X
KECERIAAN	Mengikuti pembelajaran dengan senang				X
	Tidak merasa jenuh dengan pelajaran				X
	Wajah tampak berseri-seri dalam proses pembelajaran dan mengerjakan tugas				X
RASA INGIN TAHU	Bertanya untuk mencari tahu			X	
	Selalu merasa penasaran terhadap sesuatu				X
JUMLAH		**34**			
RATA-RATA		**3,77**			

Keterangan:

1 : kurang

2 : cukup

3 : baik

4 : baik sekali

**Diambil dari penilaian pada pertemuan siklus III pertemuan kedua,17-12-2014*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

(RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

PRE TEST

Nama Sekolah	: MA Hidayatul Mubtadi'in
Mata Pelajaran	: Sosiologi
Kelas/semester	: X/I
Kompetensi inti	: 3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
Kompetensi Dasar	:3.2 Menerapkan konsep-konsep dasar sosiologi untuk memehami hubungan social antar individu, antara individu dengan kelompok, serta antar kelompok
Indikator	: 1. Mendeskripsikan konsep-konsep dasar sosiologi 2. Mendeskripsikan tentang individu dan keluarga.
Alokasi Waktu	: 2 X 40 menit
Hari	: rabo,12-11-2014

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah terjadinya kegiatan pembelajaran antara guru dan murid di kelas, siswa diharapkan mampu untuk :

1. Menjelaskan pengertian dasar dasar ilmu sosiologi
2. Memberikan contoh hubungan antara individu, individu dengan kelompok serta antar kelompok.

a. Karakter siswa yang diharapkan :

Toleransi, Rasa Ingin tahu, Peduli Lingkungan, Peduli social, Tanggung Jawab, Disiplin, Kerja keras

b. Kewirausahaan / Ekonomi Kreatif :

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Kepemimpinan, Percaya diri, Berorientasi Tugas dan Hasil, Jujur, Ulet.

B. Materi Pelajaran

1. Pengertian konsep dasar sosiologi

C. Metode Pembelajaran

1. eksplorasi
2. Ceramah
3. Tanya Jawab
4. Cooperative learning

D. Langkah-Langkah Pembelajaran

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Keterangan
1.	**Pendahuluan** **a. Apresepsi** Guru/peneliti melakukan perkenalan, memberitahukan tujuan kehadiranya kemudian mempersiapkan kelas untuk pembelajaran. Selanjutnya guru menanyakan beberapa pertanyaan tentang materi sebelumnya. **b. Memotivasi** Guru menjelaskan tujuan mempelajari ilmu sosiologi untuk kehidupan bermasyarakat **c. Rambu-rambu belajar** Siswa memperhatikan skema pembelajaran yang dibuat oleh guru.	10 menit	1 JP = 40 Menit
2.	**Kegiatan Inti** ***Eksplorasi*** Dalam kegiatan eksplorasi, guru: **a.** Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpendapat terkait materi hari ini yaitu pengertian konsep dasar sosiologi dan pengertian tentang individu dan kelompok. **(nilai yang ditanamkan:** Toleransi, Rasa Ingin tahu, Peduli Lingkungan, Peduli social, Tanggung Jawab, Disiplin, Kerja keras**)** ***Elaborasi***	60 menit	

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	Dalam kegiatan elaborasi, guru: **a.** Guru menjelaskan materi konsep dasar sosiologi, pengertian tentang individu dan keluarga. **(nilai yang ditanamkan:**. Toleransi, Rasa Ingin tahu, Peduli Lingkungan, Peduli social, Tanggung Jawab, Disiplin, Kerja keras**)** **b.** Siswa mencatat ringkasan materi kehidupan bermasyarakat. **(nilai yang ditanamkan:** Toleransi, Rasa Ingin tahu, Peduli Lingkungan, Peduli social, Tanggung Jawab, Disiplin, Kerja keras**)** **c.** guru memberikan soal pre test kepada siswa untuk dikerjakan. **(nilai yang ditanamkan:** Toleransi, Rasa Ingin tahu, Peduli Lingkungan, Peduli social, Tanggung Jawab, Disiplin, Kerja keras**)** ***Konfirmasi*** Dalam kegiatan konfirmasi, Siswa: **a**. Menyimpulkan tentang hal-hal yang belum diketahui ***(nilai yang ditanamkan:*** Toleransi, Demokratis, Rasa Ingin tahu, Semangat kebangsaan, Bersahabat,**);** **b**. Menjelaskan tentang hal-hal yang belum diketahui. ***(nilai yang ditanamkan:*** Cinta Tanah Air, Cinta Damai, Peduli social, Tanggung Jawab.**)**		
3.	**Kegiatan Akhir** **a.** Siswa dan guru membuat rangkuman bersama materi yang sudah dipelajari bersama tentang interaksi sosial dalam pelajaran sosiologi. **(nilai yang ditanamkan:** Toleransi, Rasa Ingin tahu, Bersahabat , Cinta Tanah Air , Cinta Damai, Peduli Lingkungan, Peduli social, Tanggung Jawab.**)**	10 menit	

E. Sumber Belajar

1. Buku paket IPS untuk SMA/SMK/MA
2. LKS

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3. Pengalaman siswa
4. Internet

F. Media Pembelajaran

1. Papan tulis
2. Alat Tulis
3. Ceramah
4. Diskusi
5. Laptop

G. Penilaian

1. **Proses :** Pengamatan selama proses pembelajaran yaitu terkait antusias siswa, keinginann keceriaan dan rasa ingin tahu terhadap materi yang sedang dipelajari.
2. **Hasil :** Nilai hasil diperoleh dari lembar observasi pre test pada akhir pembelajaran.

(RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS I

Nama Sekolah : MA Hidayatul Mubtadi'in

Mata Pelajaran : Sosiologi

Kelas/semester : X/1

Kompetensi inti :3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

Kompetensi Dasar : 3.2 Menerapkan konsep-konsep dasar sosiologi untuk memehami hubungan social antar individu, antara individu dengan kelompok, serta antar kelompok

Indikator :

1. Mendeskripsikan tentang kelompok sisoal dan masyarakat.
2. Mendeskripsikan terbentuknya kelompok sosial.
3. Mendeskripsikan interaksi sosial dan proses sosoal
4. Mejelaskan syarat terjadinya interaksi sosial

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

5. Mendeskripsikan nilai dan norma yang berlaku pada masyarakat

Alokasi Waktu : 4 X 40 Menit
Hari : Rabo,19-11-2014 dan 26-11-2014

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah terjadinya kegiatan pembelajaran antara guru dan murid di kelas, siswa diharapkan mampu untuk :

1. Memahmi tentang kelompok sosial
2. Memahami ciri-ciri kelompok social
3. Memahmi syarat terjadinya interaksi sosial
4. Membadakan interaksi sosial yang positif dan negatif
5. Memahami ciri-ciri interaksi sosial
6. Memberi contoh tentang interaksi sosial
7. Menganalisis bentuk-bentuk interaksi sosial

a. Karakter siswa yang diharapkan :

Rasa Ingin tahu, Peduli Lingkungan, Peduli sosial, Tanggung Jawab

b. Kewirausahaan / Ekonomi Kreatif :

Kepemimpinan, Percaya diri, Berorientasi Tugas dan Hasil, Jujur, Ulet

B. Materi Pelajaran

1. Syarat dan ciri-ciri kelompok sosial pada masyarakat

C. Metode dan Media Pembelajaran

1. Eksplorasi
2. Ceramah
3. Tanya Jawab
4. Papan Tulis
5. Cooperative learning
6. Role playing
7. Laptop/Komputer

D. Langkah-Langkah Pembelajaran

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

PERTEMUAN 1

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Keterangan
1.	**Pendahuluan** **a. Apresepsi** Guru mempersiapkan kelas untuk pembelajaran, mengucapkan salam, absensi dan menayakan kabar siswa. Selanjutnya guru menanyakan beberapa pertanyaan tentang materi sebelumnya pada pertemuan pre test. **b. Memotivasi** Guru menjelaskan tujuan pembalajaran serta ilmu sosiologi sebagai ilmu sosial dan bermasyarakat **c. Rambu-rambu belajar** Siswa memperhatikan skema pembelajaran yang dibuat oleh guru.	10 menit	1 JP = 40 Menit
2.	**Kegiatan Inti** ***Eksplorasi*** Dalam kegiatan eksplorasi, guru: a. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpendapat terkait materi hari ini yaitu tentang kelompok sosial pada masyarakat. **(nilai yang ditanamkan:** Rasa Ingin tahu, Peduli Lingkungan, Peduli sosial, Tanggung Jawab, Kepemimpinan, Percaya diri, Berorientasi Tugas dan Hasil, Jujur, Ulet) ***Elaborasi*** Dalam kegiatan elaborasi, guru: a. Guru menjelaskan materi kelompok sosial yaitu terbentuknya kelompok-kelompok yang ada pada masyarakat, contohnya kelompok tani,dll. **(nilai yang ditanamkan:** Rasa Ingin tahu, Peduli Lingkungan, Peduli sosial, Tanggung Jawab, Kepemimpinan, Percaya diri, Berorientasi Tugas dan Hasil, Jujur, Ulet)	60 menit	

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	b. Guru menerangkan materi kemudian memberi contoh ciri-ciri kelompok sosial melalui pemeragaan (role playing). **(nilai yang ditanamkan:** Rasa Ingin tahu, Peduli Lingkungan, Peduli sosial, Tanggung Jawab, Kepemimpinan, Percaya diri, Berorientasi Tugas dan Hasil, Jujur, Ulet) ***Konfirmasi*** Dalam kegiatan konfirmasi, Siswa: **a**. Menyimpulkan tentang hal-hal yang belum diketahui ***(nilai yang ditanamkan:*** Toleransi, Demokratis, Rasa Ingin tahu, Semangat kebangsaan, Bersahabat,**);** **b**. Menjelaskan tentang hal-hal yang belum diketahui. ***(nilai yang ditanamkan:*** Cinta Tanah Air, Cinta Damai, Peduli social, Tanggung Jawab.**)**		
3.	**Kegiatan Akhir** **a.** Guru menanyakan kembali kepada siswa tentang materi yang telah dipelajari kemudian siswa dan guru membuat rangkuman bersama materi yang sudah dipelajari bersama tentang ciri-ciri kelompok soaial. **(nilai yang ditanamkan:** Toleransi, Rasa Ingin tahu, Bersahabat , Cinta Tanah Air , Cinta Damai, Peduli Lingkungan, Peduli social, Tanggung Jawab.**)** b. guru membagi siswa menjadi 6 kelompok yang terdiri dari 2 sampai 3 siswa serta menyampaikan tujuan untuk pertemuan selanjutnya dengan materi interaksi sosial.	10 menit	

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

PERTEMUAN II

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Keterangan
1.	**Pendahuluan** **a. Apresepsi** Guru mempersiapkan kelas, menanyakan keadaan siswa, mengisi absensi kemudian guru menanyakan beberapa pertanyaan tentang materi sebelumnya. **b. Memotivasi** Guru menjelaskan bentuk-bentuk interaksi sosial dan syarat terjadinya interaksi sosial **c. Rambu-rambu belajar** Siswa memperhatikan skema pembelajaran yang dibuat oleh guru.	10 menit	1 JP = 40 Menit
2.	**Kegiatan Inti** ***Eksplorasi*** Dalam kegiatan eksplorasi, guru: b. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpendapat terkait materi hari ini yaitu materi yang kemaren serta materi hari ini yaitu interaksi sosial dan norma-norma sosial. Guru membentuk 6 kelompok terdiri dari 2 sampai 3 orang kemudian setiap kelompok mendiskusikan materi kemudian menerapkan role playing sesuai topik dan tema yang telah dibagikan kepada masing-masing kelompok terkait materi interaksi sosial dan norma norma sosial. **(nilai yang ditanamkan:** Rasa Ingin tahu, Peduli Lingkungan, Peduli sosial, Tanggung Jawab, Kepemimpinan, Percaya diri, Berorientasi Tugas dan Hasil, Jujur, Ulet) ***Elaborasi*** Dalam kegiatan elaborasi, guru: a. Guru menjelaskan pengerian,macam-macam interaksi sosial dan bentuk-bentuk interaksi sosial.	60 menit	

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	(nilai yang ditanamkan: Rasa Ingin tahu, Peduli Lingkungan, Peduli sosial, Tanggung Jawab, Kepemimpinan, Percaya diri, Berorientasi Tugas dan Hasil, Jujur, Ulet) b. guru menerangkan tentang macam-macam interaksi sosial dan memberikan contoh role playing sesuai topik pada materi yang diberikan. **(nilai yang ditanamkan:** Rasa Ingin tahu, Peduli Lingkungan, Peduli sosial, Tanggung Jawab, Kepemimpinan, Percaya diri, Berorientasi Tugas dan Hasil, Jujur, Ulet) c. Guru memngisi tabel penelitian tingkat motivasi belajar siswa menggunakan metode role playing melalui strategi cooperative leraning. **(nilai yang ditanamkan:** Rasa Ingin tahu, Peduli Lingkungan, Peduli sosial, Tanggung Jawab, Kepemimpinan, Percaya diri, Berorientasi Tugas dan Hasil, Jujur, Ulet) ***Konfirmasi*** Dalam kegiatan konfirmasi, Siswa: **a**. Menyimpulkan tentang hal-hal yang belum diketahui ***(nilai yang ditanamkan:*** Toleransi, Demokratis, Rasa Ingin tahu, Semangat kebangsaan, Bersahabat,**);** **b**. Menjelaskan tentang hal-hal yang belum diketahui. ***(nilai yang ditanamkan:*** Cinta Tanah Air, Cinta Damai, Peduli social, Tanggung Jawab.**)**		
3.	**Kegiatan Akhir** **a.** Siswa dan guru membuat rangkuman bersama materi yang sudah dipelajari bersama tentang interaksi sosial dan norma-norma soaial. **(nilai yang ditanamkan:** Toleransi, Rasa Ingin tahu, Bersahabat , Cinta Tanah Air , Cinta Damai, Peduli Lingkungan, Peduli social, Tanggung Jawab.**)** **b.** Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok yang beranggotakan 1 kelompokk 2 sampai 3 orang.	10 menit	

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	Pembagian kelompok ini akan digunakan pada pertemuan yang akan datang untuk membuat role playing dan cooperative learning untuk pertemuan selanjutnya. **(nilai yang ditanamkan:** Toleransi, Rasa Ingin tahu, Bersahabat , Cinta Tanah Air , Cinta Damai, Peduli Lingkungan, Peduli social, Tanggung Jawab.**)**		

E. Sumber Belajar

1. Buku paket sosiologi untuk SMA/SMK/MA kelas X
2. LKS
3. Pengalaman siswa
4. Internet

F. Media Pembelajaran

1. Papan tulis
2. Alat Tulis
3. Cooperative learning
4. Role playing
5. Komputer/laptop

G. Penilaian

1. **Proses :** Pengamatan selama proses pembelajaran yaitu terkait antusias siswa, keinginann keceriaan dan rasa ingin tahu terhadap materi yang sedang dipelajari.
2. **Hasil :** Nilai hasil diperoleh dari test tulis pada akhir pembelajaran.

(RPP)
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS II

Nama Sekolah : MA Hidayatul Mubtadi'in

Mata Pelajaran : Sosiologi

Kompetensi inti : 3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

Kompetensi Dasar : 3.2 Menerapkan konsep-konsep dasar sosiologi untuk memehami hubungan social antar individu, antara individu dengan kelompok, serta antar kelompok

Indikator :

1. Mendeskripsikan tentang sosialisasi
2. Menjelaskan syarat-syarat sosialisasi
3. Mendeskripsikan tentang penyimpangan sosial atau penyimpangan perilaku di masyarakat

Alokasi Waktu : 2 X 40 Menit

Hari : Rabo,03-12-2014

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah terjadinya kegiatan pembelajaran antara guru dan murid di kelas, siswa diharapkan mampu untuk :

1. Menjelaskan tentang hubungan manusia dan manusia lainya.
2. Menjelaskan tentang hubungan keteraturan sosial dan interaksi sosial
3. Memberikan contoh tentang norma yang berlaku dalam masyarakat

c. Karakter siswa yang diharapkan :

Rasa Ingin tahu, Peduli Lingkungan, Peduli sosial, Tanggung Jawab

d. Kewirausahaan / Ekonomi Kreatif :

Kepemimpinan, Percaya diri, Berorientasi Tugas dan Hasil, Jujur, Ulet

B. Materi Pelajaran

1. Keteraturan sosial dan norma sosial

C. Metode dan Media Pembelajaran

1. Eksplorasi
2. Ceramah
3. Tanya Jawab
4. Papan Tulis

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

5. Cooperative learning
6. Peralatan dalam role playing
7. sosiodrama
8. Laptop/Komputer

D. Langkah-Langkah Pembelajaran

PERTEMUAN 1

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Keterangan
1.	**Pendahuluan** **a. Apresepsi** Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar siswa, kemusian mengisi absensi kehadiran dan mempersiapkan kelas untuk pembelajaran. Selanjutnya guru menanyakan beberapa pertanyaan tentang materi sebelumnya. **b. Memotivasi** Guru menjelaskan tujuan keteraturan sosial dan manfaatnya bagi kehidupan. **c. Rambu-rambu belajar** Siswa memperhatikan skema pembelajaran yang dibuat oleh guru.	10 menit	1 JP = 40 Menit
2.	**Kegiatan Inti** ***Eksplorasi*** Dalam kegiatan eksplorasi, guru: a. Guru menyuruh siswa membetuk kelompok yang sudah dibagi, kemudian mendiskusikan materi tentang sosialisasi dan penyimpangan sosial sesuai topik yang telah dibagikan. **(nilai yang ditanamkan:** Rasa Ingin tahu, Peduli Lingkungan, Peduli sosial, Tanggung Jawab, Kepemimpinan, Percaya diri, Berorientasi Tugas dan Hasil, Jujur, Ulet) b. Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk setiap kelompok mengutus perwakilan untuk memperagakan role playing sesuai topik yang telah dibagikan	40 menit	

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	kemasing-masing kelompok, kemudian kelompok lain dipersilahkan untuk menyanggah, bertanya dan menjawab pemeragaan role playing kelompok yang maju. **(nilai yang ditanamkan:** Rasa Ingin tahu, Peduli Lingkungan, Peduli sosial, Tanggung Jawab, Kepemimpinan, Percaya diri, Berorientasi Tugas dan Hasil, Jujur, Ulet) ***Elaborasi*** Dalam kegiatan elaborasi, guru: a. Guru menjelaskan pengertian sosialisasi dan penyimpangan perilaku yang sering terjadi pada masyarakat sekitar, contohnya bersiul ketika ada perempuan berjalan merupakan penyimpangan perilaku yang berdampak negatif. **(nilai yang ditanamkan:** Rasa Ingin tahu, Peduli Lingkungan, Peduli sosial, Tanggung Jawab, Kepemimpinan, Percaya diri, Berorientasi Tugas dan Hasil, Jujur, Ulet) b. Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok. **(nilai yang ditanamkan:** Rasa Ingin tahu, Peduli Lingkungan, Peduli sosial, Tanggung Jawab, Kepemimpinan, Percaya diri, Berorientasi Tugas dan Hasil, Jujur, Ulet) c. Guru memberi tema yang berbeda kepada setiap kelompok kemudian mempersilahkan setiap kelompok untuk role playing sesuai dengan tema yang telah diberikan.**(nilai yang ditanamkan:** Rasa Ingin tahu, Peduli Lingkungan, Peduli sosial, Tanggung Jawab, Kepemimpinan, Percaya diri, Berorientasi Tugas dan Hasil, Jujur, Ulet) ***Konfirmasi*** Dalam kegiatan konfirmasi, Siswa: a. Menyimpulkan tentang hal-hal yang belum diketahui ***(nilai yang ditanamkan:*** Toleransi, Demokratis, Rasa Ingin tahu, Semangat kebangsaan, Bersahabat,**);**		

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	b. Menjelaskan tentang hal-hal yang belum diketahui. ***(nilai yang ditanamkan:*** Cinta Tanah Air, Cinta Damai, Peduli social, Tanggung Jawab.**)**		
3.	**Kegiatan Akhir** a. Guru memberi tugas kepada setiap kelompok untuk menganalisis dari hasil role playing yang telah diperagakan oleh kelompok lain. **(nilai yang ditanamkan:** Rasa Ingin tahu, Peduli Lingkungan, Peduli sosial, Tanggung Jawab, Kepemimpinan, Percaya diri, Berorientasi Tugas dan Hasil, Jujur, Ulet)	30 menit	

E. Sumber Belajar

1. Buku paket sosiologi untuk SMA/SMK/MA kelas X
2. LKS
3. Pengalaman siswa
4. Internet

F. Media Pembelajaran

1. Papan tulis
2. Alat Tulis
3. Peralatan dalam role playing
4. Cooperative learning
5. Sosiodrama/role playing
6. Komputer/laptop

G. Penilaian

1. **Proses** **:** Pengamatan selama proses pembelajaran yaitu terkait antusias siswa, keinginann keceriaan dan rasa ingin tahu terhadap materi yang sedang dipelajari.
2. **Hasil** **:** Nilai pada lembar pemeragaan role playing melalui strategi cooperative learning serta tabel motivasi belajar sswa..

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

(RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS III

Nama Sekolah	: MA Hidayatul Mubtadi'in
Mata Pelajaran	: Sosiologi
Kelas/semester	: X/1
Kompetensi inti	:3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
Kompetensi Dasar	:3.2 Menerapkan konsep-konsep dasar sosiologi untuk memehami hubungan social antar individu, antara individu dengan kelompok, serta antar kelompok
Indikator	:

1. Mendeskripsikan tentang struktur sosial dan perubahan sosial
2. Mendeskripsikan tentang perubahan sosial yang ada di masyarakat
3. Mendeskripsikan tentang lembaga sosial dan kebudayaan
4. Menjelaskan tentang kebudayaan yang ada dimasyarakat

Alokasi Waktu	: 4 X 40 Menit
Hari	: Rabo,10-12-2014 dan 17-12-2014

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah terjadinya kegiatan pembelajaran antara guru dan murid di kelas, siswa diharapkan mampu untuk :

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

1. Memahami pengertian struktur sosial dan perubahan sosial
2. Memahami pengertian status sosial,peran
3. Memahami pengertian kebudayaan
4. Memberi contoh tentang kebudayaan

a. Karakter siswa yang diharapkan :

Rasa Ingin tahu, Peduli Lingkungan, Peduli sosial, Tanggung Jawab

b. Kewirausahaan / Ekonomi Kreatif :

Kepemimpinan, Percaya diri, Berorientasi Tugas dan Hasil, Jujur, Ulet

B. Materi Pelajaran

1. Memahami struktur sosial,perubahan sosial dan kebudayaan masyarakat

C. Metode dan Media Pembelajaran

1. Eksplorasi
2. Ceramah
3. Tanya Jawab
4. Papan Tulis
5. Cooperative learning
6. Sosiodrama
7. Peralatan yang dibutuhkan dalam role playing
8. Internet/ youtube
9. Laptop/Komputer

D. Langkah-Langkah Pembelajaran

PERTEMUAN 1

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Keterangan
1.	**Pendahuluan** **d. Apresepsi** Guru memberikan penjelasan tentang struktur sosial serta status sosial yang ada lalam masyarakat.. **e. Memotivasi** Guru menjelaskan tujuan melakukan observasi dilapangan yaitu sekitar lokasi sekolah. **f. Rambu-rambu belajar** Siswa memperhatikan penjelasan guru serta melakukan observasi diluar kelas kemudian kembali	10 menit	1 JP = 40 Menit

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	kedalam kelas.		
2.	**Kegiatan Inti** ***Eksplorasi*** Dalam kegiatan eksplorasi, guru: a. Memberikan siswa kebebassan untuk siswa dalam menentukan tema yang penting tiap-tiap kelompok mempunyai tema yang beda. Kemudian setiap kelompok memeragakan role playing sesuai tema yang sudah disepakati. **(nilai yang ditanamkan:** Rasa Ingin tahu, Peduli Lingkungan, Peduli sosial, Tanggung Jawab, Kepemimpinan, Percaya diri, Berorientasi Tugas dan Hasil, Jujur, Ulet) ***Elaborasi*** Dalam kegiatan elaborasi, guru: a. guru menerangkan tentang peran antara manusia yang yang satu dan yang lain serta hubungan antara status sosial dan perubahan sosial **(nilai yang ditanamkan:** Rasa Ingin tahu, Peduli Lingkungan, Peduli sosial, Tanggung Jawab, Kepemimpinan, Percaya diri, Berorientasi Tugas dan Hasil, Jujur, Ulet) b. siswa dengan bimbingan guru siswa memperagakan role playing dengan menggunakan peralatan sesuai tema . **(nilai yang ditanamkan:** Rasa Ingin tahu, Peduli Lingkungan, Peduli sosial, Tanggung Jawab, Kepemimpinan, Percaya diri, Berorientasi Tugas dan Hasil, Jujur, Ulet)	60 menit	

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	Konfirmasi Dalam kegiatan konfirmasi, Siswa: **a**. Menyimpulkan tentang hal-hal yang belum diketahui ***(nilai yang ditanamkan:*** Toleransi, Demokratis, Rasa Ingin tahu, Semangat kebangsaan, Bersahabat,**);** **b**. Menjelaskan tentang hal-hal yang belum diketahui. ***(nilai yang ditanamkan:*** Cinta Tanah Air, Cinta Damai, Peduli social, Tanggung Jawab.**)**		
3.	**Kegiatan Akhir** **a.** Siswa dan guru menyimpulkan dan menganalisis dari penampilan role playing yang telah ditampilkan siswa. **(nilai yang ditanamkan:** Toleransi, Rasa Ingin tahu, Bersahabat , Cinta Tanah Air , Cinta Damai, Peduli Lingkungan, Peduli social, Tanggung Jawab.**)**	10 menit	

PERTEMUAN 2

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Keterangan
1.	**Pendahuluan** **a. Apresepsi** Guru mempersiapkan kelas , mengucapkan salam, menanyakan kabar siswa dan mengisi absensi siswa. Selanjutnya guru menyuruh siswa berkumpul sesuai kelompok yang sudah ditentukan **b. Memotivasi** Guru menjelaskan tujuan mempelajari ilmu sosiologi tentang kebudayaan masyarakat. **c. Rambu-rambu belajar** Siswa memperhatikan skema pembelajaran yang dibuat oleh guru.	10 menit	1 JP = 40 Menit

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2.	**Kegiatan Inti** ***Eksplorasi*** Dalam kegiatan eksplorasi, guru: a. Guru memberikan kesempatan siswa untuk mejelaskan pengetahuanyatentang kebudayaan, serta memperagakan role playing terkait materi kebudayaan. Ada yang memperagakan tahlilan,dll. **(nilai yang ditanamkan:** Rasa Ingin tahu, Peduli Lingkungan, Peduli sosial, Tanggung Jawab, Kepemimpinan, Percaya diri, Berorientasi Tugas dan Hasil, Jujur, Ulet) ***Elaborasi*** Dalam kegiatan elaborasi, guru: a. Guru menjelaskan kepada siswa tentang kebudayaan yang ada pada masyarakat. **(nilai yang ditanamkan:** Rasa Ingin tahu, Peduli Lingkungan, Peduli sosial, Tanggung Jawab, Kepemimpinan, Percaya diri, Berorientasi Tugas dan Hasil, Jujur, Ulet) b. Guru mengajarkan cara menganalisis dan meniru kebudayaan yang positif dan memberika contoh serta bahaya kekeliruan dalam kebudayaan masyarakat. **(nilai yang ditanamkan:** Rasa Ingin tahu, Peduli Lingkungan, Peduli sosial, Tanggung Jawab, Kepemimpinan, Percaya diri, Berorientasi Tugas dan Hasil, Jujur, Ulet) ***Konfirmasi*** Dalam kegiatan konfirmasi, Siswa: **a**. Menyimpulkan tentang hal-hal yang belum diketahui ***(nilai yang ditanamkan:*** Toleransi, Demokratis, Rasa Ingin tahu, Semangat kebangsaan, Bersahabat,**);** **b**. Menjelaskan tentang hal-hal yang belum diketahui. ***(nilai yang ditanamkan:*** Cinta Tanah Air, Cinta Damai, Peduli social, Tanggung Jawab.**)**	60 menit	

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3.	**Kegiatan Akhir** **a.** Guru memberikan hadiah kepada seluruh siswa dan member arahan dalam penguasaan ilmu sosialogi. **(nilai yang ditanamkan:** Rasa Ingin tahu, Peduli Lingkungan, Peduli sosial, Tanggung Jawab, Kepemimpinan, Percaya diri, Berorientasi Tugas dan Hasil, Jujur, Ulet) b. Siswa dan guru membuat rangkuman bersama materi yang sudah dipelajari bersama tentang Pengertian kebudayaan. **(nilai yang ditanamkan:** Toleransi, Rasa Ingin tahu, Bersahabat , Cinta Tanah Air , Cinta Damai, Peduli Lingkungan, Peduli social, Tanggung Jawab.**)**	10 menit	

E. Sumber Belajar

1. Buku paket Sosiologi SMA/SMK/MA
2. LKS
3. Pengalaman siswa
4. Internet

F. Media Pembelajaran

1. Papan tulis
2. Alat Tulis
3. Cooperative learning
4. Peralatan Role playing
5. Komputer/laptop

G. Penilaian

1. **Proses** : Pengamatan selama proses pembelajaran yaitu terkait antusias siswa, keinginann keceriaan dan rasa ingin tahu terhadap materi yang sedang dipelajari.
2. **Hasil** : Nilai hasil diperoleh lembar motivasi siswa dan lembar pemeragaan role playing melalui strategi cooperative learning.

SILABUS MATA PELAJARAN: SOSIOLOGI

(PEMINATAN ILMU-ILMU SOSIAL)

Satuan Pendidikan : SMA/MA

Kelas : X

Kompetensi Inti :

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

Kompetensi dasar	Materi pokok	pembelajaran	penilaian	Alokasi waktu	Sumber belajar
1.1 Memperdalam nilai agama yang dianutnya dan menghormati agama lain					
2.1 Mensyukuri keberada					

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

an diri dan keberagaman sosial sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Kuasa 2.2 Merespon secara positif berbagai gejala sosial di lingkungan sekitar					
3.1 Mendeskripsikan fungsi Sosiologi dalam mengkaji berbagai gejala sosial yang terjadi di masyarakat 4.1 Melakukan kajian, diskusi dan menyimpulkan	1. Fungsi Sosiologi untuk mengenali gejala sosial di masyarakat	**Mengamati:** Mengamati gejala sosial di masyarakat dari berbagai sumber pengetahuan sebagai rasa ingin tahu atas kebesaran Tuhan Yang Maha Esa **Menanya:** Mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang apa, mengapa dan bagaimana memraktekkan pengetahuan Sosiologi dalam mengkaji gejala dan memecahkan permasalahan sosial dalam kehidupan bermasyarakat **Mengeksperimenkan/Mengeksplorasikan:**	Tes: Melakukan tes untuk mengetahui pemahaman siswa tentang fungsi Sosiologi dalam mengenali gejala sosial Tugas: Membuat kesimpulan tentang fungsi Sosiologi	24 JP	Buku teks pelajaran, buku referensi yang relevan, majalah, jurnal, koran, hasil penelitian, gambar, diagram, grafik, peta,

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

fungsi Sosiologi dalam memahami berbagai gejala sosial yang terjadi di masyarakat		Mengidentifikasi gejala sosial dalam kehidupan bermasyarakat dari berbagai sumber pengetahuan dan hasil pengamatan **Mengasosiasikan:** Memberikan arti, merumuskan dan menyimpulkan hasil pengamatan untuk memperdalam pengenalan terhadap kehidupan sosial **Mengomunikasikan:** Menyampaikan hasil pengamatan dan kesimpulan yang diperoleh dari pengamatan dalam diskusi kelas	dengan rumusan kata-kata sendiri dan menyebut sumber-sumber bacaan yang digunakan		audio-visual, dan masyarakat di lingkungan setempat
3.2 Menerapkan konsep-konsep dasar Sosiologi untuk memahami hubungan sosial antar individu, antara individu dan kelompo	2. Individu, kelompok dan hubungan sosial	**Mengamati:** Mengamati berbagai bentuk hubungan sosial antar individu dan antar kelompok di dalam bermasyarakat sebagai rasa ingin tahu atas kebesaran Tuhan Yang Maha Esa Mengkaji hubungan sosial antar individu dan antar kelompok untuk memahami kehidupan sosial dalam bermasyarakat **Menanya:**	Tes: Melakukan tes untuk mengetahui pemahaman siswa tentang konsep dasar Sosiologi, yaitu individu, kelompok, dan hubungan sosial	27 JP	Buku teks pelajaran, buku referensi yang relevan, majalah, jurnal, koran, hasil penelitian, gamba

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

k serta antar kelompok 4.2 Melakukan kajian, diskusi, dan menyimpulkan konsep-konsep dasar Sosiologi untuk memahami hubungan sosial antar individu, antara individu dan kelompok serta antar kelompok		Mengajukan pertanyaan-pertanyaan kritis dan mendiskusikan hasil pengamatan dan kajian tentang berbagai bentuk hubungan sosial antar individu dan antar kelompok serta proses pembentukan kelompok dengan rumusan pertanyaan yang sudah dikembangkan **Mengeksperimenkan/Mengeksplorasikan:** Melakukan wawancara kepada individu atau kelompok yang ada di sekolah dan lingkungan sekitar terkait hubungan sosial antar individu dan antar kelompok **Mengasosiasikan:** Menganalisis hasil wawancara mengenai hubungan sosial antar individu dan antar kelompok dengan menggunakan konsep-konsep dasar Sosiologi Menemukan konsep dasar Sosiologi berdasarkan hasil pengamatan dan analisis tentang hubungan sosial Menyimpulkan hasil temuan mengenai konsep dasar Sosiologi sebagai	Tugas: Membuat kesimpulan dari hasil kajian tentang konsep dasar individu, kelompok, dan hubungan sosial dengan rumusan kata-kata sendiri dan menyebut sumber-sumber bacaan yang digunakan Observasi: Penilaian tentang perilaku saling menghormati, tanggung jawab,disiplin, toleransi, jujur, kerjasama, gotong royong,		r, diagram, grafik, peta, audio-visual, dan masyarakat di lingkungan setempat

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

		dasar untuk memahami hubungan sosial antar individu, antara individu dan kelompok serta antar kelompok **Mengomunikasikan:** Memaparkan hasil pengamatan tentang hubungan sosial dan mendiskusikannya untuk mendalami konsep dasar Sosiologi	cinta damai, responsif dan pro aktif serta kinerja siswa selama melakukan kegiatan baik kegiatan klasikal, mandiri, atau kelompok yang mengikuti prosedur atau aturan sesuai dengan yang ditetapkan dan/atau disepakati bersama. Portofolio: Menilai proses dan hasil kerja siswa berupa rangkaian proses sehingga terlihat kemajuan aspek tertentu mulai dari		

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

			tahap awal sampai tahap akhir dalam memahami hubungan sosial antar individu, antara individu dan kelompok serta antar kelompok Sikap: Menilai tanggapan dan pandangan siswa terhadap bentuk hubungan sosial di masyarakat melalui berbagai instrumen		
3.3 Menganalisis berbagai gejala sosial dengan menggunakan konsep-konsep dasar	3. Ragam gejala sosial dalam masyarakat	**Mengamati:** Mengamati ragam gejala sosial di masyarakat sekitar sebagai bentuk rasa ingin tahu atas penciptaan dan kebesaran Tuhan yang tercermin dan terwujud dalam kehidupan sosial **Menanya:**	Tes: Melakukan tes untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap konsep dasar Sosiologi	27 JP	Buku teks pelajaran, buku referensi yang relevan, majalah,

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	Sosiologi untuk memahami hubungan sosial di masyarakat 4.3 Melakukan kajian, diskusi dan mengaitkan konsep-konsep dasar Sosiologi untuk mengenali berbagai gejala sosial dalam memahami hubungan sosial di masyarakat		Mengajukan berbagai pertanyaan terkait hasil pengamatan dan mencermati berbagai gejala sosial dalam memahami hubungan sosial di masyarakat Mendiskusikan berbagai pertanyaan dengan mengaitkan kecenderungan gejala sosial di masyarakat sebagai akibat dari hubungan sosial **Mengeksperimenkan/Mengeksplorasikan:** Melakukan survey di masyarakat setempat tentang berbagai gejala sosial melalui observasi, wawancara, partisipasi dan kajian dokumen dan pustaka dengan menggunakan panduan yang telah dipersiapkan sebelumnya **Mengasosiasikan:** Menganalisis data dari hasil survey mengenai ragam gejala sosial di masyarakat dengan mengaitkan konsep dasar Sosiologi untuk memahami hubungan sosial dalam kehidupan kelompok dan masyarakat Menentukan sikap dalam mengkritisi berbagai gejala sosial dan mengajukan	dalam mengenali berbagai gejala sosial di masyarakat Tugas: Membuat kesimpulan dengan mengaitkan konsep dasar Sosiologi dalam mengenali berbagai gejala sosial untuk memahami hubungan sosial dan menyebut sumber-sumber bacaan yang digunakan Proyek: Merencanakan, melaksanakan, dan membuat laporan serta mempresentasikan		jurnal, koran, hasil penelitian, gambar, diagram, grafik, peta, audio-visual, dan masyarakat di lingkungan setempat

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

		pendapat dan atau jalan keluar atas berbagai gejala sosial yang ada sebagai bentuk tanggungjawab sosial dalam kehidupan kelompok dan masyarakat **Mengomunikasikan:** Mengomunikasikan pendapat secara individu dan kelompok berdasarkan hasil survey mengenai berbagai gejala sosial terkait hubungan sosial dan pembentukan kelompok di masyarakat	hasil survey tentang keragaman gejala sosial di masyarakat Sikap: Menilai tanggapan dan pandangan siswa terhadap adanya keragaman gejala sosial di masyarakat melalui berbagai instrumen		
3.4 Menerapkan metode-metode penelitian sosial untuk memahami berbagai gejala sosial 4.4 Menyusunrancangn, melaksan	4. Metode Penelitian Sosial	**Mengamati:** Melakukan kajian pustaka tentang metode-metode penelitian sosial sebagai persiapan untuk merancang penelitian sederhana mengenai berbagai gejala sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat **Menanya:** Merumuskan pertanyaan terkait metode penelitian sosial yang akan digunakan dalam penelitian sederhana tentang berbagai gejala	Tes: Melakukan tes untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap metode penelitian sosial Portofolio: Menilai proses dan hasil kerja	27 JP	Buku teks pelajaran, buku referensi yang relevan, majalah, jurnal, koran, hasil penelitian, gamba

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

akan dan menyusun laporan penelitian sederhana serta mengomunikasikannya dalam bentuk tulisan, lisan dan audio-visual		sosial di masyarakat **Mengeksperimenkan/Mengeksplorasikan:** Menyusun rancangan penelitian sederhana tentang berbagai gejala sosial terkait dengan hubungan sosial dan pembentukan kelompok dengan mengikuti langkah-langkah penelitian, yaitu penetapan topik, latar belakang, permasalahan, tujuan, metode, dan instrumen penelitian (pedoman wawancara dan pedoman observasi). Melakukan penelitian sederhana dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, dan kajian dokumen atau kajian pustaka tentang ragam gejala sosial dalam masyarakat **Mengasosiasikan:** Mengolah data, menganalisis dan menyimpulkan hasil penelitian tentang berbagai gejala sosial di masyarakat Menyusun laporan hasil penelitian dengan mengikuti sistimatika penulisan ilmiah	siswa berupa rangkaian proses sehingga terlihat kemajuan aspek tertentu mulai dari tahap awal sampai tahap akhir dalam menunjukkan sikap ilmiah Proyek: Merencanakan, melaksanakan, dan membuat laporan serta mempresentasikan hasil penelitian sosial sederhana tentang keragaman gejala sosial terkait hubungan sosial antar individu, antara individu		r, diagram, grafik, peta, audio-visual, dan masyarakat di lingkungan setempat

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

		Mengomunikasikan: Menyajikan hasil laporan dalam berbagai bentuk, seperti tulisan/artikel, foto, gambar, tabel, grafik, dan audio-visual dengan tampilan yang menarik dan mudah dibaca.	dan kelompok serta antar kelompok di masyarakat Sikap: Menilai tanggapan dan pandangan siswa terhadap pentingnya penelitian sosial dalam masyarakat melalui berbagai instrumen		

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG