



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
DENGAN STRATEGI *POINT-COUNTER-POINT* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA
(STUDI KASUS PADA KELAS X IIS 2 SMA NEGERI 1 UNGARAN
MATA PELAJARAN SOSIOLOGI TAHUN 2015/2016)**

SKRIPSI

Untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Sosiologi dan Antropologi

Oleh:

Laela Dwi Hapsari

3401412107

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN SOSIOLOGI DAN ANTROPOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian

Skripsi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Jum'at

Tanggal : 20 Mei 2016

Dosen Pembimbing I



Nurul Fatimah, S.Pd, M.Si
NIP. 198304092006042004

Dosen Pembimbing II



Drs. Moh. Solchatul Mustofa, MA
NIP. 196308021988031001

Mengetahui
Ketua Jurusan Sosiologi dan Antropologi



Kuncoro Bayu Prasetyo, S.Ant, M.A
NIP. 197706132005011002

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran *Role Playing* dengan Strategi *Point-Counter-Point* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa (Studi Kasus Pada Kelas X IIS 2 SMA Negeri 1 Ungaran Mata Pelajaran Sosiologi Tahun 2015/2016)” ini telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : *Senin*

Tanggal : *30 Mei 2016*

Penguji I

Penguji II

Penguji III

Drs. Totok Rochana, MA
NIP. 195811281985031002

Drs. Moh. Solehatul Mustofa, MA
NIP. 196308021988031001

Nurul Fatimah, S.Pd, M.Si
NIP. 198304092006042004

Mengetahui, SEMARANG
Dekan Fakultas Ilmu Sosial



Drs. Moh. Solehatul Mustofa, MA
NIP. 196308021988031001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat di dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



Semarang, Mei 2016

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Laela Dwi Hapsari', is written over the logo.

Laela Dwi Hapsari
NIM. 3401412107

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ❖ Man Jadda Wajada (barang siapa bersungguh-sungguh, maka pasti akan berhasil).
- ❖ A miracle is another name of an effort. (KDrama - To The Beautiful You)
- ❖ Be patient, don't overthink, and trust the process.

PERSEMBAHAN

- ❖ Orang tua tercinta, Bapak Karseno dan Ibu Siti Parwati, terima kasih atas kasih sayang dan pengorbanan yang telah diberikan.
- ❖ Kakak tersayang, Nurina Wulan Pratiwi yang telah memberikan motivasi serta dukungan.
- ❖ Teman-teman seperjuangan: April, Yeni, Maya, Intan, Krisnawati dan Atiqaterimakasih atas segala bantuan yang telah diberikan.
- ❖ Teman-teman kost Pink: Alin, Tisa, Nuning, Desy, Bela, Kakak Ella, Kakak Ria, Ifa, Sandy, Neni, Hani terima kasih atas dukungan dan semangatnya.
- ❖ Teman-teman satu angkatan Sosiologi dan Antropologi 2012.
- ❖ Seluruh dosen Sosiologi dan Antropologi, FIS, UNNES.
- ❖ Almamater tercinta UNNES.



PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran *Role Playing* dengan Strategi *Point-Counter-Point* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa (Studi Kasus Pada Kelas X IIS 2 SMA Negeri 1 Ungaran Mata Pelajaran Sosiologi Tahun 2015/2016)” yang disusun untuk melengkapi syarat-syarat penyelesaian studi Strata 1 pada Program Studi Pendidikan Sosiologi dan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.

Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, baik dalam pelaksanaan penelitian maupun penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

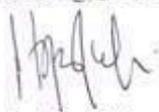
- 1) Prof.Dr. Fathur Rokhman M. Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan studi strata 1 di Universitas Negeri Semarang.
- 2) Drs. Moh. Solehatul Mustofa, MA, Dekan Fakultas Ilmu Sosial yang telah memberikan izin observasi dan memberikan kelancaran dalam administrasi.
- 3) Kuncoro Bayu Prasetyo, S.Ant, M.A, Ketua Jurusan Sosiologi dan Antropologi yang telah memberikan kesempatan penulis menyelesaikan skripsi di waktu yang tepat.

- 4) Nurul Fatimah, S.Pd, M.Si dan Drs. Moh. Solehatul Mustofa, MA sebagai pembimbing I dan pembimbing II yang telah senantiasa sabar memberikan bimbingan dan arahan serta selalu memberikan motivasi.
- 5) Drs. Totok Rochana, MA sebagai penguji utama yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi.
- 6) Drs. Maikal Soedijarto, Kepala Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Ungaran yang telah memberi izin proses penelitian.
- 7) Drs. Aris Guswandi dan Drs. Erie Winarno, M.M guru pengampu mata pelajaran Sosiologi yang telah membantu dan mendukung proses penelitian di SMA Negeri 1 Ungaran.
- 8) Siswa Kelas X IIS 2 SMA Negeri 1 Ungaran yang telah membantu dan mendukung proses penelitian di kelas X IIS 2.
- 9) Dan semua pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Besar harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG Semarang, Mei 2016


Laela Dwi Hapsari
NIM. 3401412107

SARI

Laela Dwi Hapsari. 2016. *Pengembangan Model Role Playing dengan Strategi Point-Counter-Point untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa (Studi Kasus Pada Kelas X IIS 2 SMA Negeri 1 Ungaran Mata Pelajaran Sosiologi Tahun 2015/2016)*. Skripsi. Jurusan Sosiologi dan Antropologi. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Nurul Fatimah, S.Pd, M.Si. dan Drs. Moh. Solehatul Mustofa, MA.

Kata Kunci: *Role Playing, Point-Counter-Point, Berpikir Kritis, Sosiologi.*

Adanya anggapan siswa bahwa Sosiologi merupakan ilmu menghafal, menjadikan keterampilan berpikir kritis siswa kurang berkembang. Banyak siswa yang pasif dalam mengikuti pembelajaran Sosiologi karena model pembelajaran yang monoton sehingga kemampuan berpikir kritis mereka kurang berkembang, seperti yang terjadi di kelas X IIS 2 SMA Negeri 1 Ungaran. Tujuan penelitian: 1) mengetahui pengembangan model pembelajaran *role playing* dengan strategi *point-counter-point* pada mata pelajaran Sosiologi; 2) mengetahui perilaku berpikir kritis yang muncul pada siswa saat pengembangan model pembelajaran diterapkan; 3) dan mengetahui kendala yang dihadapi dalam menerapkan pengembangan model pembelajaran ini.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Informan utama dalam penelitian ini adalah guru sosiologi dan siswa kelas X IIS 2. Teknik pengumpulan data penelitian dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan meliputi: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi data. Penelitian ini menggunakan Teori Konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) pembentukan kelompok dalam pengembangan model pembelajaran *role playing* dengan strategi *point-counter-point* berpengaruh pada keaktifan siswa; 2) perilaku berpikir kritis muncul pada siswa kelas X IIS 2 saat pengembangan model pembelajaran diterapkan; 3) hambatan yang dialami: siswa pasif ditemukan pada pertemuan pertama, penataan panggung yang kurang tertata rapi, dan guru kurang membiasakan siswa berpendapat dengan cara berdiri. Penerapan model pembelajaran ini di kelas X IIS 2 sesuai dengan teori Konstruktivisme dari Vygotsky.

Saran dari penelitian ini antara lain: 1) bagi pihak sekolah agar lebih memotivasi guru untuk menerapkan dan mengembangkan model pembelajaran inovatif dalam proses pembelajaran di kelas; 2) bagi guru lebih banyak membaca dan mencari berbagai model pembelajaran inovatif, dan guru lebih banyak menggunakan model pembelajaran inovatif yang dapat mengaktifkan siswa; 3) bagi dinas pendidikan perlu mengadakan sosialisasi atau pelatihan tentang model pembelajaran inovatif untuk guru.

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
SARI.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
E. Batasan Istilah	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR	
A. Deskripsi Teoritis.....	13
B. Konsep dan Kajian Empirik/ Penelitian yang Relevan.....	15
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Dasar Penelitian	26
B. Lokasi Penelitian.....	27
C. Fokus Penelitian.....	28
D. Sumber Data dan Jenis Data	28
E. Keabsahan Data.....	33
F. Teknik Pengumpulan Data.....	36
G. Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	

A. Gambaran Umum SMA Negeri 1 Ungaran.....	45
1. Profil Sekolah.....	45
2. Profil Siswa Kelas X IIS 2	46
3. Profil Guru Sosiologi Kelas X	47
B. Pembelajaran Sosiologi di SMA Negeri 1 Ungaran	48
C. Pengembangan model pembelajaran <i>role playing</i> dengan strategi <i>point-counter-point</i> pada mata pelajaran Sosiologi di kelas X IIS 2 SMA Negeri 1 Ungaran	52
1. Perencanaan Pembelajaran.....	52
2. Pelaksanaan Pembelajaran/Pengembangan Model Pembelajaran	58
3. Evaluasi Pembelajaran	71
D. Kemampuan berpikir kritis yang muncul pada siswa saat pengembangan model pembelajaran <i>role playing</i> dengan strategi <i>point-counter-point</i> diterapkan.....	77
E. Kendala atau permasalahan yang dihadapi dalam menerapkan pengembangan model pembelajaran <i>role playing</i> dengan strategi <i>point-counter-point</i> pada mata pelajaran Sosiologi	91
F. Analisis.....	95
 BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	98
B. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN.....	105



DAFTAR TABEL

Tabel 1: Daftar Informan Utama.....	31
Tabel 2 : Daftar Informan Pendukung	32
Tabel 3 : Perbedaan Konsep dan Temuan di Lapangan.....	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	: Siswa mengundi peran yang akan dimainkan	60
Gambar 2	: Salah satu penataan panggung kelompok dengan papan peran pengamat sosial	61
Gambar 3	: Guru menayangkan video kasus relokasi Kalijodo dan semua siswa fokus menonton tayangan video.....	62
Gambar 4	: Guru sedang menjelaskan secara singkat tentang bagaimana siswa mengkaji masalah berdasarkan peran masing-masing kelompok	62
Gambar 5	: Proses diskusi di kelas pada pertemuan pertama	63
Gambar 6	: Guru saat menengahi kelompok yang sedang berdebat	64
Gambar 7	: Pembentukan kelompok yang diatur oleh guru pada pertemuan kedua	67
Gambar 8	: Salah satu penataan panggung dengan papan peran masyarakat kontra	68
Gambar 9	: Siswa menonton tayangan video kontroversi LGBT	68
Gambar 10	: Salah satu perwakilan kelompok saat menyampaikan pendapat .	70
Gambar 11	: Guru saat menengahi debat diantara siswa pada pertemuan kedua.....	71
Gambar 12	: Siswa mewakili kelompok pro relokasi Kalijodo berpendapat dampak negatif yang ditimbulkan dari kegiatan prostitusi di sana.....	82
Gambar 13	: Dani menunjukan bukti untuk memperkuat pendapatnya dengan mencari informasi di internet terkait relokasi Kalijodo	88
Gambar 14	: Siswa sedang menjelaskan maksud pendapat kelompoknya kepada kelompok lain.....	90

DAFTAR BAGAN

Bagan 1	: Kerangka Berfikir	24
Bagan 2	: Langkah-langkah Analisis Data	44



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	105
Lampiran II	: Skenario Pembelajaran.....	116
Lampiran III	: Lembar Penilaian Berpikir Kritis	122
Lampiran IV	: Instrumen Penelitian	127
Lampiran V	: Surat Keterangan Selesai Penelitian	136
Lampiran VI	: Matrik Hasil Penelitian	137



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Banyak siswa yang beranggapan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu yang banyak menggunakan teknik menghafal, termasuk Sosiologi. Menurut Supardi (2010:4), ada anggapan dari siswa yang merupakan kesalahan persepsi, diantaranya anggapan bahwa pelajaran ilmu sosial itu pelajaran hafalan, pelajaran ilmu sosial adalah nomor dua, yang masuk jurusan ilmu sosial itu siswa kurang pandai, dan pelajaran ilmu sosial di setiap jenjang itu sama. Adanya anggapan semacam ini, membuat siswa kurang begitu tertarik dengan mata pelajaran Sosiologi. Padahal, Sosiologi merupakan disiplin ilmu yang membutuhkan banyak pemahaman dari individu karena berhubungan dengan kehidupan sehari-hari di dalam kehidupan bermasyarakat. Sehingga, anggapan tersebut perlu diubah agar pembelajaran Sosiologi untuk siswa menjadi bermakna dan siswa dapat menerapkan materi-materi Sosiologi dalam kehidupan di masyarakat dan dapat bermasyarakat dengan baik.

Adanya anggapan siswa bahwa Sosiologi merupakan ilmu menghafal, menjadikan kemampuan berpikir kritis siswa kurang berkembang. Hal ini terjadi karena cara belajar mereka hanya sekedar menghafal materi, bukan memahami materi. Padahal, salah satu yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran

Sosiologi adalah kemampuan berpikir kritis. Salah satu materi yang dibahas dalam pelajaran Sosiologi yaitu gejala-gejala sosial di masyarakat. Adanya materi tersebut tentu sangat berhubungan dengan kehidupan nyata di masyarakat, yang memerlukan adanya kemampuan berpikir kritis untuk menanggapi fenomena atau kasus yang terjadi. Bagaimana seharusnya bersikap dalam menanggapi dan menyikapi permasalahan tersebut agar dapat memilah-milah permasalahan yang penting dan membuang yang tidak penting khususnya untuk siswa. Materi Sosiologi dan kemampuan berpikir kritis merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan, karena materi Sosiologi dipahami melalui berpikir kritis dan begitu juga sebaliknya, berpikir kritis dapat dilatih melalui belajar Sosiologi. Penguasaan kemampuan berpikir kritis tidak cukup dijadikan sebagai tujuan pendidikan semata, tetapi juga sebagai proses fundamental yang memungkinkan siswa untuk mengatasi ketidakpastian masa mendatang (Cabrerera, 2192:59-63). Siswa yang berpikir kritis akan mampu menolong dirinya atau orang lain dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi (Redhana, 2003:3).

Dalam pembelajaran Sosiologi, pemilihan model pembelajaran juga perlu diperhatikan. Hal ini penting agar menarik siswa untuk semangat, aktif dalam mengikuti pembelajaran, dan juga melatih meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Banyak siswa yang pasif dalam mengikuti pembelajaran Sosiologi karena model pembelajaran yang monoton. Materi Sosiologi yang banyak menjabarkan konsep dan teori membuat siswa jenuh apabila dilakukan dengan model ceramah karena umumnya siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi. Setelah mencatat materi, siswa belajar dari menghafalkan materi yang digunakan pada

saat ujian. Setelah itu siswa bisa saja lupa dengan materi karena hanya sekedar menghafal, sehingga kemampuan berpikir kritis mereka kurang berkembang, seperti halnya yang terjadi pada siswa kelas X IPS di SMA Negeri 1 Ungaran.

Pembelajaran Sosiologi di SMA N 1 Ungaran yang dilakukan oleh guru kurang variatif. Strategi yang sering digunakan oleh guru yaitu strategi ceramah dan diskusi. Meskipun semua materi yang disampaikan dapat diterima oleh siswa, namun akan ada saat dimana siswa jenuh sehingga siswa tidak konsentrasi dengan pembelajaran Sosiologi khususnya pada materi-materi tertentu. Hal tersebut menjadikan siswa pasif dalam pembelajaran, hanya mendengarkan guru menyampaikan materi, dan tidak berusaha membiasakan dirinya untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Strategi diskusi yang diterapkan guru didalam kelas masih sebatas diskusi satu arah. Siswa belum dibiasakan berdiskusi melalui beberapa sudut pandang yang berbeda yang dapat menjadikan kemampuan berpikir kritis siswa menjadi terlatih dan berkembang. Kemampuan berpikir kritis perlu untuk dilatih karena kemampuan berpikir ini tidak dibawa sejak lahir (Redhana dan Liliyasi, 2008). Menurut Redhana (2003:3), upaya untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa sering luput dari perhatian guru, hal ini tampak dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru yang lebih banyak memberi informasi, diikuti oleh diskusi dan latihan dengan frekuensi yang sangat terbatas. Hal yang juga penting, kemampuan berpikir kritis tersebut perlu untuk dikomunikasikan sehingga pemikiran tersebut tidak hanya disimpan sendiri saja tetapi juga disampaikan dan diterapkan menjadi kemampuan yang baik. Untuk mencapai hal

tersebut, diperlukan adanya suatu model pembelajaran inovatif yang tepat dalam proses pembelajaran.

Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Ungaran atau disingkat SMA N 1 Ungaran merupakan Sekolah unggulan di Kabupaten Semarang. Semenjak pertama kali berdiri pada tahun 1965 hingga sekarang, SMA N 1 Ungaran telah meraih banyak prestasi, mulai dari prestasi akademik hingga bidang non akademik. SMA N 1 Ungaran terletak di pusat pemerintahan Kabupaten Semarang, tepatnya beralamat di Jalan Diponegoro No. 42 Ungaran. Ada 3 program kelas yang dimiliki sekolah ini, yaitu program kelas MIA/IPA, program kelas IIS/IPS, dan program kelas Bahasa dengan masing-masing tingkatan, kelas X, XI dan XII. Meskipun menjadi sekolah unggulan dan memiliki banyak prestasi, SMA N 1 Ungaran juga tidak menutup kemungkinan memiliki masalah, seperti yang terjadi di kelas X IIS. Dari hasil pra survey yang dilakukan penulis pada bulan Agustus-Oktober di kelas X IIS dalam pembelajaran Sosiologi dikelas, guru banyak menggunakan teknik ceramah sehingga siswa kadang terlihat pasif dan beberapa ada tidak memperhatikan. Kemudian ketika siswa diminta untuk diskusi terbuka antar kelompok di dalam kelas, masih ditemukan kurangnya kemampuan dalam berpikir kritis siswa khususnya dalam mengkaji fenomena-fenomena nyata yang terjadi di dalam masyarakat.

Prinsip belajar yang baik adalah pembelajaran yang mampu meningkatkan konsep dari materi pembelajaran tersebut kedalam hal yang jelas dan nyata. Proses belajar dapat memberikan perubahan pada siswa dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan dari pemahaman yang bersifat umum menjadi bersifat

khusus. Dalam mata pelajaran Sosiologi, sumber belajar dapat diperoleh dari buku-buku Sosiologi. Selain itu dapat juga dengan memberi contoh-contoh yang ada di masyarakat seperti interaksi, proses sosialisasi, konflik sosial, kelompok sosial di masyarakat dan lain sebagainya. Namun penyampaian materi akan lebih jelas apabila siswa diajak untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga memilih model pembelajaran yang inovatif juga berperan penting dalam pembelajaran Sosiologi. Dalam pelaksanaannya, kegiatan pembelajaran Sosiologi diperlukan adanya perencanaan yang matang agar pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Hal itu dikarenakan bagi sebagian siswa belajar bukanlah hal yang menyenangkan apabila hanya duduk berjam-jam di kelas mendengarkan guru menyampaikan materi. Tanpa adanya aktivitas yang menarik dan membuat siswa aktif, akan menimbulkan suatu persepsi bahwa pembelajaran Sosiologi merupakan suatu kegiatan membosankan, dan tidak membuat siswa nyaman. Mata pelajaran Sosiologi sangat rawan terhadap anggapan seperti diatas dikarenakan lebih banyak menggunakan teori dan pengamatan dari pada praktek.

Peran guru dalam pembelajaran khususnya pada pelajaran Sosiologi sangat penting agar pembelajaran yang dilakukan dapat bermakna untuk siswa. Seorang guru tidak hanya memberikan materi pelajaran yang diberikan, tetapi guru juga harus menguasai bagaimana materi itu diberikan, menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif sehingga belajar merupakan aktivitas yang disenangi oleh siswa, terlebih dalam materi pelajaran yang bersifat teks atau hafalan seperti mata pelajaran Sosiologi (Nursanti, 2011:2-3). Oleh karena itu, guru harus memiliki kemampuan agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang

menyenangkan sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran yang diberikan dan termotivasi untuk belajar dengan baik dan menerapkannya dalam kehidupan dimasyarakat. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk mencapai hal tersebut adalah memilih model pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran sehingga menjadikan siswa tertarik dan aktif dalam pembelajaran. Selain itu, agar terjadi pengkonstruksian pengetahuan secara bermakna, guru haruslah melatih siswa agar berpikir secara kritis dalam menganalisis maupun dalam memecahkan suatu permasalahan (Redhana, 2003:2-3).

Model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Sosiologi salah satunya yaitu model pembelajaran *role playing* dengan strategi *point-counter-point*. Pengembangan model pembelajaran *role playing* yang dikembangkan dengan strategi *point-counter-point* sebagai cara untuk memperoleh penguasaan materi-materi pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dalam kemampuan berpikir kritis. Selain itu, siswa juga dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran, salah satunya memberikan kesempatan pada siswa untuk aktif beragumen. Pengembangan model pembelajaran *role playing* dengan strategi *point-counter-point* masih sangat minim diterapkan dalam pelajaran IPS khususnya Sosiologi. Model pembelajaran inovatif lain yang digunakan dalam mata pelajaran Sosiologi juga jarang yang mengacu dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Untuk itu, melalui pengembangan model pembelajaran *role playing* dengan strategi *point-counter-point* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa khususnya kelas X IIS 2 SMA Negeri 1 Ungaran.

Dari latar belakang tersebut, penulis melakukan penelitian melalui pengembangan model pembelajaran *role playing* dengan strategi *point-counter-point* untuk melihat bagaimana model pembelajaran tersebut apabila diterapkan dalam pembelajaran Sosiologi berkaitan dengan peningkatan kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas X IIS 2 dan kendala yang dihadapi dalam pengembangan model pembelajaran tersebut. Sehubungan dengan hal tersebut maka penulis mengambil judul “Pengembangan Model Pembelajaran *Role Playing* dengan Strategi *Point-Counter-Point* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa (Studi Kasus Pada Kelas X IIS 2 SMA Negeri 1 Ungaran Mata Pelajaran Sosiologi Tahun 2015/2016).”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi dari latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah pengembangan model pembelajaran *role playing* dengan strategi *point-counter-point* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (studi kasus pada kelas X IIS 2 SMA Negeri 1 Ungaran Mata Pelajaran Sosiologi Tahun 2015/2016). Rumusan masalah tersebut dapat dirinci dalam pertanyaan berikut:

1. Bagaimana pengembangan model pembelajaran *role playing* dengan strategi *point-counter-point* pada mata pelajaran Sosiologi kelas X IIS 2 di SMA Negeri 1 Ungaran?

2. Bagaimana kemampuan berpikir kritis yang muncul pada siswa kelas X IIS 2 SMA Negeri 1 Ungaran saat pengembangan model pembelajaran *role playing* dengan strategi *point-counter-point* diterapkan pada mata pelajaran Sosiologi?
3. Bagaimana kendala atau permasalahan yang dihadapi dalam mengembangkan model pembelajaran *role playing* dengan strategi *point-counter-point* pada mata pelajaran Sosiologi kelas X IIS 2 di SMA Negeri 1 Ungaran?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan model pembelajaran *role playing* dengan strategi *point-counter-point* pada mata pelajaran Sosiologi kelas X IIS 2 di SMA Negeri 1 Ungaran.
2. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis yang muncul pada siswa kelas X IIS 2 SMA Negeri 1 Ungaran saat pengembangan model pembelajaran *role playing* dengan strategi *point-counter-point* diterapkan pada mata pelajaran Sosiologi.
3. Untuk mengetahui kendala atau permasalahan yang dihadapi dalam mengembangkan model pembelajaran *role playing* dengan strategi *point-counter-point* pada mata pelajaran Sosiologi kelas X IIS 2 di SMA Negeri 1 Ungaran.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini :

1. Teoretis

- a. Dapat menambah wawasan keilmuan mengenai kendala yang dihadapi dalam pengembangan model pembelajaran *role playing* dengan strategi *point-counter-point* dalam proses pembelajaran Sosiologi pada kelas X IPS SMA bagi sekolah, maupun lembaga pendidikan yang lain.
- b. Dapat meningkatkan pengembangan pengembangan model pembelajaran *role playing* dengan strategi *point-counter-point* baik dari materi, media, evaluasi, dan lain-lain.
- c. Manfaat bagi penulis dapat memperoleh pengetahuan mengenai pengembangan model pembelajaran *role playing* dengan strategi *point-counter-point*.

2. Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru, sekolah, dan dinas pendidikan mengenai pengembangan model pembelajaran *role playing* dengan strategi *point-counter-point* dalam proses pembelajaran.

E. Batasan Istilah

Pada penelitian ini perlu diberikan batasan istilah mengenai hal-hal yang diteliti untuk mempermudah pemahaman dan menghindari kesalahpahaman dalam mengartikan atau menafsirkan serta untuk membatasi permasalahan yang ada.

1. Model Pembelajaran *Role playing*

Model pembelajaran *role playing* atau bermain peran adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Dalam penelitian ini, model pembelajaran *role playing* diharapkan dapat dilakukan dengan baik oleh siswa yang melakukan sehingga siswa dapat memecahkan atau mengatasi suatu masalah sesuai dengan perannya. Materi yang cocok untuk model *role playing* ini adalah materi yang banyak membutuhkan pemikiran kritis, salah satunya adalah materi gejala-gejala sosial di masyarakat. Materi tersebut di dalamnya membahas tentang masalah sosial yang untuk mengkajinya dibutuhkan pendapat-pendapat dari pemikiran kritis. Selain itu dari melakukan model pembelajaran *role playing* ini, siswa diharapkan dapat menjiwai apa yang menjadi perannya (peran yang positif) sehingga siswa mengerti apa yang harus dia lakukan apabila dalam kehidupan nyata dia berada dalam keadaan sesuai yang dia perankan, atau siswa dapat memahami posisi seseorang yang berada dalam keadaan yang berbeda dengannya sehingga dia tidak menghakimi orang tersebut dengan semauanya sendiri.

2. Strategi *point-counter-point*

Strategi pembelajaran *point-counter-point* dipergunakan untuk mendorong peserta didik berpikir dalam berbagai perspektif (Suprijono, 2011:99). Strategi ini dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif

berpendapat dengan pemikiran kritis dari persoalan yang muncul atau yang sengaja dimunculkan sesuai dengan materi pembelajaran.

Dalam penelitian ini, skenario strategi pembelajaran *point-counter-point* diterapkan pada bagian pelaksanaan pembelajaran model *role playing*. Tujuan menggunakan skenario pembelajaran strategi *point-counter-point* adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui pendapat-pendapat yang disampaikan tentang permasalahan yang diberikan sesuai dengan perannya. Melalui strategi pembelajaran ini, siswa dapat terlatih untuk mencari argumen yang kuat dan kritis dalam memecahkan permasalahan khususnya yang terjadi di masyarakat sekitarnya.

3. Berpikir Kritis

Berpikir diartikan suatu cara yang dilakukan dengan menggunakan akal budi untuk menemukan jalan keluar, mempertimbangkan atau memutuskan sesuatu; menimbang-nimbang dalam hati. Menurut Schafersman (1991) berpikir kritis adalah berpikir secara nalar, reflektif, bertanggung jawab dan mahir yang difokuskan untuk menentukan apa yang diyakini dan dilakukan. Siswa tidak dapat meningkatkan kemampuan berpikirnya dengan baik tanpa berlatih menggunakannya dalam konteks berbagai bidang studi.

Dalam penelitian ini, kemampuan berpikir kritis pada siswa dapat dikatakan meningkat apabila mempunyai indikator sebagai berikut:

- a. Siswa mampu menalar permasalahan yang ada didalam suatu kasus/fenomena. Contohnya apa sebab terjadinya kasus/fenomena

tersebut, bagaimana proses kasus/fenomena tersebut, dan bagaimana dampak yang muncul dari kasus/fenomena tersebut.

- b. Siswa dapat secara reflektif / berpikir aktif dan hati-hati dalam mengenali dan mengidentifikasi masalah dari kasus/fenomena, membatasi dan merumuskan masalah, mengajukan beberapa solusi pemecahan masalah, meningkatkan ide untuk memecahkan masalah dengan mengumpulkan data yang dibutuhkan, dan menarik kesimpulan permasalahan tersebut.
- c. Siswa dapat bertanggung jawab atas pendapatnya, dengan cara menunjukkan bukti-bukti yang memperkuat argumentasinya.
- d. Siswa mahir, terlatih, dan terampil dalam mengutarakan pendapatnya di muka umum.

4. Siswa

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan siswa adalah subjek yang akan melakukan model pembelajaran *role playing* dengan strategi *point-counter-point* dalam pembelajaran di Sosiologi di kelas. Siswa yang akan melakukan model pembelajaran ini adalah siswa kelas X IIS 2 di SMA Negeri 1 Ungaran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Deskripsi Teoritis

Penelitian ini akan menggunakan teori konstruktivisme dari seorang ahli bernama Vygotsky. Dalam teori ini Vygotsky berpendapat bahwa perkembangan kognitif yang dihasilkan dari sebuah proses dialektika, dimana seorang siswa belajar melalui pengalaman pemecahan masalah akan dipakainya untuk saling berbagi dengan orang lain, biasanya dengan orang tua atau guru tetapi kadang-kadang dengan teman sebayanya atau dengan anak-anak yang lebih kecil (Suyono dan Hariyanto, 2011:110).

Pembelajaran dengan menerapkan pengembangan model *role playing* dengan strategi *point-counter-point* termasuk dalam pembelajaran inovatif dimana siswa lebih banyak berperan aktif dalam pembelajaran dibandingkan dengan guru. Model pembelajaran ini sejalan dengan prinsip dari teori konstruktivisme yang menekankan agar individu secara aktif menyusun dan membangun (*to construct*) pengetahuan dan pemahaman (Santrock, 2007:8). Selain itu, pengembangan model pembelajaran ini mendorong siswa untuk lebih memahami dan mendalami materi yang diajarkan sehingga materi tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan di masyarakat. Teori konstruktivisme memandang belajar adalah lebih dari sekedar mengingat. Inti

sari teori konstruktivisme bahwa peserta didik harus menemukan dan mentransformasikan informasi kompleks kedalam dirinya sendiri. Belajar berarti mengkonstruksi makna atas informasi dan masukan-masukan yang masuk kedalam otak.

Model pembelajaran *role playing* dalam pelaksanaannya menggunakan skenario strategi *point-counter-point* dimana siswa akan diajak berdiskusi dan berpendapat sesuai dengan peran yang dimainkannya. Dalam pembelajaran ini siswa akan diajak mengutarakan pendapat, mempertahankan pendapatnya, dan menyampaikan pertanyaan didepan kelas secara kritis. Hal ini merupakan cerminan dari teori konstruktivisme, dimana pembelajaran lebih dicirikan oleh aktivitas eksperimentasi, pertanyaan-pertanyaan, investigasi, hipotesis, dan model-model yang dibangkitkan oleh siswa sendiri. Secara umum, terdapat lima prinsip dasar yang melandasi kelas konstruktivistik, yaitu (1) meletakkan permasalahan yang relevan dengan kebutuhan siswa, (2) menyusun pembelajaran di sekitar konsep-konsep utama, (3) menghargai pandangan siswa, (4) materi pembelajaran menyesuaikan terhadap kebutuhan siswa, (5) menilai pembelajaran secara kontekstual.

Menurut Brooks & Brooks (dalam Santrock, 2007:8), “guru bukan sekadar memberi informasi ke pikiran anak, akan tetapi guru harus mendorong anak untuk mengeksplorasi dunia mereka, menemukan pengetahuan, merenung, dan berpikir secara kritis”. Satu prinsip yang mendasar dalam teori konstruktivisme adalah guru tidak hanya memberikan pengetahuan kepada siswa, namun siswa juga harus berperan aktif

membangun sendiri pengetahuan di dalam memorinya. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini, dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan mengajar siswa menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar.

B. Konsep dan Kajian Empirik / Penelitian yang Relevan

1. Model Pembelajaran *Role playing* dengan Strategi *Point-Counter-Point*

Model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu pembelajaran inovatif yang melibatkan interaksi antara siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang ia lakoni, mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka. Strategi ini dapat digunakan dalam mempraktikkan isi pelajaran yang banyak membahas peristiwa sosial yang sukar apabila dijelaskan dengan kata-kata sehingga siswa perlu dilibatkan atau dipartisipasikan untuk berperan dalam peristiwa tersebut.

Menurut Hamdani (2011:87), model pembelajaran *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Adapun keuntungan dari model pembelajaran ini, diantaranya:

- a. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- b. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu berbeda.

- c. Guru dapat mengevaluasi pemahaman setiap siswa melalui pengamatan pada saat melakukan permainan.
- d. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam model pembelajaran *role playing* menurut Hanafiah (2010:47-48) ini sebagai berikut:

- a. Guru menyusun (menyiapkan skenario yang akan ditampilkan).
- b. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dua hari sebelum proses pembelajaran.
- c. Guru membentuk kelompok peserta didik yang anggotanya 5 orang.
- d. Guru memberi penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e. Guru memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk memerankan skenario yang sudah dipersiapkan.
- f. Masing-masing peserta didik duduk di kelompoknya, sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- g. Setelah selesai pementasan, setiap peserta didik diberi kertas lembar kerja untuk pembahasan.
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- i. Evaluasi.
- j. Penutup.

Dalam penelitian ini, pengembangan model pembelajaran *role playing* dengan strategi *point-counter-point* yang diterapkan di kelas X IIS 2 bertujuan untuk pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa yang dalam pelaksanaannya menggunakan strategi *point-counter-point* yaitu melalui diskusi di kelas dengan cara siswa berperan sebagai tokoh-tokoh di masyarakat. Siswa akan tertarik dengan pembelajaran yang akan dilakukan karena siswa melakukan hal baru yaitu dengan memerankan tokoh yang bukan dirinya. Skenario yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran model *role playing* mengambil dari strategi *point-counter-point*. Strategi ini baik digunakan untuk melibatkan siswa dalam mendiskusikan isu-isu kompleks secara mendalam sehingga dapat melatih siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Strategi *point-counter-point* dapat menuntut siswa untuk aktif mengeluarkan pendapat dalam kegiatan diskusi, menuntut siswa untuk berfikir secara kritis mengenai isu yang dibahas dalam kegiatan diskusi, dan melatih siswa untuk memaparkan hasil diskusi dan menerima tanggapan dari teman/kelompok lainnya. Skenario strategi pembelajaran *point-counter-point* menurut Zaini, dkk (2004:42-44) yang dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

- a. Memilih isu yang mempunyai beberapa perspektif.
- b. Membagi siswa kedalam beberapa kelompok sesuai dengan jumlah perspektif yang telah ditentukan.

Misalnya isu yang ditentukan tentang relokasi Kalijodo. Dalam kasus ini akan dibicarakan tentang pembangunan dilihat dari sudut pandang yang berlainan.

- 1) Kelompok pertama : masyarakat Kalijodo.
 - 2) Kelompok kedua : masyarakat pro.
 - 3) Kelompok ketiga : masyarakat kontra.
 - 4) Kelompok keempat : pemerintah pemprov DKI Jakarta
 - 5) Kelompok kelima : pengamat sosial.
- c. Masing-masing kelompok diminta untuk menyiapkan argumen-argumen sesuai dengan pandangan kelompok yang diwakili.
- d. Setelah siswa telah mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan kelompoknya, kemudian mempersilahkan kelompok mana saja untuk mempresentasikan hasil diskusinya dan memulai beradu argumen.
- e. Setelah siswa dari salah satu kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, kemudian mempersilahkan kelompok lain untuk menanggapi, membantah atau mengoreksi pendapat kelompok tersebut perihal isu yang sama.
- f. Proses tersebut dilanjutkan sampai waktu yang ditentukan.
- g. Materi diskusi yang dilaksanakan dirangkum dengan cara menggarisbawahi atau mencari titik temu dari argument-argumen yang muncul.

2. Perilaku yang muncul pada siswa saat pengembangan model pembelajaran diterapkan

Pada hasil yang diperoleh dari penelitian-penelitian terdahulu tentang penerapan model pembelajaran *role playing*, banyak memberikan respon positif dari siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Maryani (2015) dengan judul “*Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran Sosiologi Untuk Meningkatkan Kecerdasan Sosial Siswa Kelas XI IPS2 SMA Negeri 5 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015*” memperoleh hasil bahwa dengan pengembangan model pembelajaran *role playing*, kecerdasan sosial siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 5 Surakarta tahun ajaran 2014/2015 meningkat. Implikasi dari penelitian ini yaitu digunakan sebagai pedoman dalam pelajaran Sosiologi khususnya untuk meningkatkan kecerdasan sosial. Selain itu, penelitian ini disesuaikan dengan tujuan pembelajaran materi ajar serta karakteristik peserta didik.

Penelitian lain tentang pengembangan model pembelajaran *role playing* pernah dilakukan oleh Andriani (2013) dengan judul “*Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Memerankan Tokoh Dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI IPB SMA Saraswati Singaraja*”. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Andriani menyebutkan penerapan metode bermain peran (*role playing*) yang dilakukan mendapat respon positif dari siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil skor rata-rata siswa yang menunjukkan bahwa siswa sangat

menyukai model pembelajaran ini. Siswa juga menjadi lebih aktif dan kreatif.

Penelitian yang dilakukan memiliki persamaan dengan penelitian Maryani dan penelitian Andriani, yakni penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*). Namun ada juga perbedaan dari penelitian ini, yaitu model pembelajaran *role playing* dikembangkan dengan strategi *point-counter-point* dengan tujuannya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas X SMA pada mata pelajaran Sosiologi. Pada penelitian ini hanya difokuskan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, model pembelajaran *role playing* yang dikembangkan dalam pelaksanaannya dilakukan dengan menggunakan skenario dari strategi pembelajaran *point-counter-point*.

Penelitian lain yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ertmer, et al (2010). Dalam penelitiannya yang berjudul *Expressions Of Critical Thinking In Role-Playing Simulations: Comparisons Across Roles* menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dilakukan sebagai cara untuk mengekspresikan pemikiran kritis mahasiswa keperawatan memperoleh hasil yang cukup efektif. Mahasiswa keperawatan yang terbagi menjadi 3 peran yaitu refleksi, perspektif kontekstual, dan penalaran logis, masing-masing mampu menerapkan standar klinis secara merata. Letak persamaan antara penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah menerapkan model pembelajaran *role playing* dalam mengembangkan pemikiran kritis. Namun perbedaannya yaitu pada

subjek penelitian dan materi pelajaran yang digunakan. Pada penelitian yang dilakukan subjek penelitian adalah siswa kelas X SMA dan menggunakan materi pelajaran Sosiologi. Sedangkan pada penelitian Ertmer, et al subjek penelitiannya adalah mahasiswa keperawatan dan menggunakan materi standar klinis.

Dari penjelasan diatas, model pembelajaran *role playing* yang diterapkan di kelas mendapatkan respon sangat baik dari siswa, diantaranya siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, hasil belajar mereka juga meningkat, dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini, pembelajaran inovatif yang digunakan yaitu pengembangan model pembelajaran *role playing* dengan strategi *point-counter-point*. Dengan diterapkannya pengembangan model pembelajaran inovatif ini dapat memunculkan kemampuan positif dari siswa. Kemampuan siswa yang muncul yaitu siswa yang tadinya pasif dalam pembelajaran menjadi aktif, selain itu yang lebih penting dari penelitian ini adalah kemampuan berpikir kritis siswa dapat meningkat.

3. Kendala dalam mengembangkan Model Pembelajaran *Role Playing* dengan Strategi *Point-Counter-Point*

Dalam pengembangan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran di kelas tentu akan ada kendala yang dihadapi, begitu juga dengan pengembangan model pembelajaran *role playing* dengan strategi *point-counter-point* yang diterapkan di kelas X IIS 2 pada mata pelajaran

Sosiologi ini. Adapun kelemahan model pembelajaran *role playing* ini, diantaranya:

- a. Sebagian anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif.
- b. Banyak memakan waktu.
- c. Memerlukan tempat yang cukup luas.
- d. Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat.

Selain kelemahan model pembelajaran, penelitian yang dijadikan rujukan tentang kendala atau hambatan yang dialami ketika menggunakan model pembelajaran *role playing*, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Siska (2011) dengan judul “*Penerapan Strategi Bermain Pera (Role Playing) Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial dan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas B Taman Kanak-kanan Al-Kautsat Bandarlampung Tahun Ajaran 2010-2011)*”. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Siska menyebutkan penerapan strategi bermain peran (*role playing*) yang dilakukan dapat meningkatkan kemampuan sosial dan kemampuan berbicara pada anak usia dini TK Al-Kautsar Bandarlampung. Hasil siklus pertama menunjukkan bahwa jenis kelamin mempengaruhi perkembangan sosial dan bahasa anak, yaitu anak perempuan menunjukkan perkembangan yang lebih cepat dibanding dengan anak laki-laki. Pada siklus kedua sudah mulai terlihat perkembangan yang berarti pada siswa.

Dalam penelitian Siska, penerapan strategi *role playing* berkontribusi sangat besar pada kemampuan sosial dan kemampuan berbicara anak di TK Al-Kautsar kelas B, siswa tidak lagi ragu dalam memainkan perannya dan dapat melakukan kontak dan merespon pembicaraan. Kendala yang dihadapi guru dalam menerapkan strategi *role playing* ini diantaranya adalah pengetahuan guru yang masih baru dan minim dalam menerapkan strategi *role playing*, dan guru sulit menerapkan strategi ini pada tema-tema tertentu. Dalam penelitian yang dilakukan, kendala yang dihadapi dapat mempunyai kesamaan atau mungkin berbeda dengan penelitian tersebut. Sehingga penelitian ini dapat dijadikan rujukan dan sebagai bahan perbandingan.

4. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir merupakan bentuk kerangka yang di analogi oleh peneliti untuk melakukan penelitian berdasarkan permasalahan, tujuan yang ingin dicapai. Kerangka berpikir ini untuk membantu supaya tidak terjadi penyimpangan dalam penelitian. Kerangka penelitian ini sebagai berikut:

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

materi atau dalam proses diskusi siswa hanya ikut-ikutan temannya saja. Sehingga diperlu diterapkan model pembelajaran inovatif agar membuat siswa lebih tertarik dengan pembelajaran Sosiologi dan dapat aktif dalam pembelajaran di kelas. Selain itu, juga untuk mengubah pandangan siswa bahwa Sosiologi merupakan ilmu yang membutuhkan pemahaman dari pemikiran kritis pada setiap materinya. Sehingga model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis adalah model pembelajaran *role playing* yang dikembangkan juga dengan strategi *point-counter-point*. Dalam penelitian ini konsep model pembelajaran *role playing* digunakan untuk menjawab permasalahan tentang bagaimana pengembangan model pembelajaran ini apabila diterapkan dalam pembelajaran Sosiologi di SMA. Konsep berpikir kritis yang dikemukakan Schafersman digunakan untuk menjawab permasalahan tentang bagaimana kemampuan berpikir kritis yang muncul pada siswa saat model pembelajaran tersebut diterapkan. Kemudian, konsep kelemahan model pembelajaran *role playing* digunakan untuk menjawab permasalahan tentang bagaimana kendala yang dihadapi dalam menerapkan pengembangan model pembelajaran tersebut. Keseluruhan permasalahan dalam penelitian ini kemudian dikaji dengan teori konstruktivisme dimana prinsip dari teori ini adalah guru tidak hanya memberikan pengetahuan kepada siswa, namun siswa juga harus berperan aktif membangun sendiri pengetahuan di dalam memorinya.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka penulis dapat memberi kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan model pembelajaran *role playing* dengan strategi *point-counter-point* di kelas X IIS 2 SMA Negeri 1 Ungaran dilakukan dalam tiga tahapan, yaitu perencanaan pembelajaran, pengembangan model pembelajaran, dan evaluasi. Proses perencanaan pembelajaran dilakukan oleh guru Sosiologi dibantu oleh peneliti meliputi pemilihan model pembelajaran, menentukan materi pembelajaran, menentukan jumlah pertemuan, menyusun skenario pembelajaran, menyusun RPP, dan memilih kelas. Proses pengembangan model pembelajaran *role playing* dengan strategi *point-counter-point* dilakukan dalam dua pertemuan. Pada tahap pengembangan model pembelajaran ini ditemukan hasil bahwa pembentukan kelompok diskusi berpengaruh pada keaktifan siswa dalam pembelajaran. Pada pertemuan pertama pembentukan kelompok dilakukan secara acak, namun masih ditemukan siswa yang pasif. Sedangkan pada pertemuan kedua pembentukan kelompok dilakukan oleh guru dengan cara mengelompokkan berdasarkan siswa aktif dan pasif, dan hasil yang diperoleh adalah semua

siswa dapat lebih berperan aktif dalam pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran dengan cara mengamati sikap yang muncul pada siswa. Pengembangan pembelajaran ini sesuai dengan teori konstruktivisme dari Vygotsky.

2. Setelah diterapkan pengembangan model *role playing* dengan strategi *point-counter-point* kemampuan berpikir kritis siswa meningkat. Kemampuan berpikir kritis yang muncul ditunjukkan dari aktivitas siswa, yaitu siswa mampu menalar permasalahan, siswa dapat berpikir secara reflektif/berpikir aktif dalam mengenali masalah, siswa dapat bertanggung jawab atas pendapatnya, dan siswa dapat secara mahir, terlatih serta terampil dalam mengutarakan pendapatnya.
3. Hambatan-hambatan dalam pengembangan model *role playing* dengan strategi *point-counter-point* pada pelajaran Sosiologi di kelas X IIS 2 SMA Negeri 1 Ungaran meliputi: pada pertemuan pertama masih ditemukan siswa yang pasif, hambatan pada penataan panggung yang kurang tertata rapi, dan guru kurang membiasakan siswa berpendapat dengan cara berdiri serta guru juga kurang membiasakan siswa menyampaikan pendapat yang ditujukan ke arah kelompok lain, namun kearah guru sehingga menjadikan seolah-olah siswa menyampaikan pendapatnya hanya kepada guru. Hal tersebut juga menjadikan kelompok lain tidak mendengarkan pendapat kelompoknya dan sibuk mencari jawaban sendiri.

4. Pengembangan model pembelajaran *role playing* dengan strategi *point-counter-point* ini dalam penerapannya terbatas pada materi-materi tertentu. Diantaranya materi masalah sosial, gejala sosial, perubahan sosial, dan materi-materi lain yang banyak membutuhkan pemikiran kritis siswa. Selain itu, jumlah siswa tidak terlalu banyak karena proses pembelajaran akan ramai dengan adu argumen siswa sehingga dapat mengganggu kelas lain. Guru juga harus dapat menegahi kelompok siswa yang beradu argumen dan mengambil kesimpulan agar siswa dapat memahaminya.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penulis dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi pihak sekolah

Berkaitan dengan pengembangan model pembelajaran inovatif sekolah agar lebih memotivasi guru untuk menerapkan dan mengembangkannya dalam proses pembelajaran di kelas. Khususnya dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, dapat menerapkan model pembelajaran *role playing* dengan strategi *point-counter-point*.

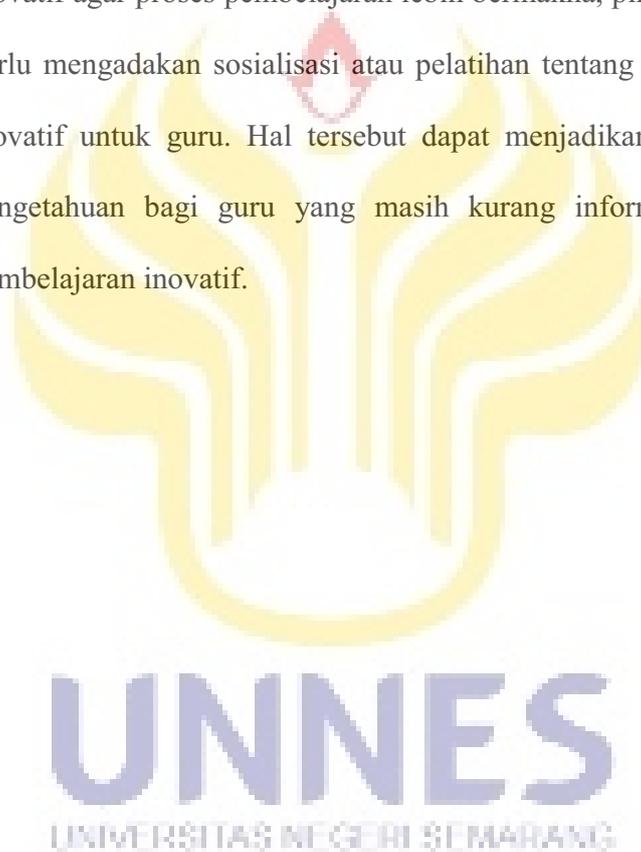
2. Bagi tenaga pendidik atau guru

Guru lebih banyak membaca dan mencari berbagai model pembelajaran inovatif sehingga kemampuan dasar mengajar dan kompetensi sebagai pengajar dapat semakin meningkat. Selain itu, guru juga lebih banyak menerapkan dan juga mengembangkan model

pembelajaran inovatif yang dapat mengaktifkan siswa dan membuat siswa mendapatkan pengalaman langsung, sehingga pembelajaran lebih bermakna untuk siswa.

3. Bagi pihak dinas pendidikan

Berkaitan dengan pentingnya pengembangan model pembelajaran inovatif agar proses pembelajaran lebih bermakna, pihak dinas pendidikan perlu mengadakan sosialisasi atau pelatihan tentang model pembelajaran inovatif untuk guru. Hal tersebut dapat menjadikan salah satu sumber pengetahuan bagi guru yang masih kurang informasi tentang model pembelajaran inovatif.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Andriani, Ni Putu A. R. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Memerankan Tokoh Dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI IPB SMA Saraswati Singaraja. Singaraja: *Skripsi* Universitas Pendidikan Ganesha. Diunduh dari <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS/article/download/115511018> pada tanggal 6 Januari 2016 pukul 19.25 WIB.
- Cabrera, G.A. 1992. A Framework For Evaluating The Teaching Of Critical Thinking. *Education*. 113 (1). 59-63.
- Ertmer, Peggy A. 2010. Expressions Of Critical Thinking In Role-Playing Simulations: Comparisons Across Roles. *J Comput High Educ* (2010) 22:73–94. Diunduh dari <http://link.springer.com/article/10.1007%2Fs12528-010-9030-7> pada tanggal 8 Januari 2016 pukul 15.05 WIB.
- Hamdani, M.A. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hanafiah, Nanang dan Suhana, Cucu. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Khoiriyah, Umatul, et al. 2015. ‘Enhancing Students’ Learning In Problem Based Learning: Validation Of A Self-assessment Scale For Active Learning And Critical Thinking. *BMC Medical Education* (2015) 15:140.
- Koentjaraningrat. 1993. *Strategi-strategi Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Maryani, Anik. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran Sosiologi Untuk Meningkatkan Kecerdasan Sosial Siswa Kelas XI IPS2 SMA Negeri 5 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015. Surakarta: *Skripsi* Universitas Negeri Sebelas Maret Surakarta. Diunduh dari <http://eprints.uns.ac.id/id/eprint/18232> pada tanggal 6 Januari 2016 pukul 19.05 WIB.

- Miles, Matthew B dan A Michael Huberman.1992. *Analisis Data Kualitatif. Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi*. Jakarta: UI PRESS.
- Moleong, L.J. 2006. *Strategi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: Rosdakarya.
- Nursanti, Ani Dwi. 2011. Implementasi Model Pembelajaran Mind Mapping dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi di Kelas X SMA Negeri 1 Bangsri. Semarang: *Skripsi Universitas Negeri Semarang*.
- Redhana, I.W. 2003. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Dengan Strategi Pemecahan Masalah. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. No. 3, Juli 2003. 0215-8250. Diunduh dari http://pasca.undiksha.ac.id/images/img_item/605.doc pada tanggal 22 Januari 2016 pukul 10.20 WIB.
- Redhana, I.W dan Liliyasi. 2008. Program Pembelajaran Kemampuan Berpikir Kritis pada Topik Laju Reaksi Untuk Siswa SMA. *Jurnal Forum Kependidikan*. Hal 103-112.
- Santrock, John W. 2007. *Psikologi Pendidikan (Edisi Kedua)*. Jakarta: Kencana.
- Santyasa, I W. 2007. Model-Model Pembelajaran Inovatif. *Makalah* disajikan dalam Pelatihan tentang Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru-Guru SMP dan SMA di Nusa Penida, 29 Juni s.d 1 Juli.
- Schafersman, S.D., (1991) *An introduction to Critical Thinking (Online)*. Tersedia: <http://www.freeinquiry.com/critical-thinking.html> diunduh pada tanggal 29 Januari 2016 pukul 07.44 WIB
- Siska, Yulia. 2011. Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial dan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas B Taman Kanak-kanan Al-Kautsat Bandar Lampung Tahun Ajaran 2010-2011). *Edisi Khusus* No. 2, Agustus 2011. 1412-565.
- Supardi. 2010. Pengembangan Media Dan Metode Pembelajaran Ilmu-Ilmu Sosial. *Makalah* disajikan dalam Seminar Nasional Pengembangan Media dan Strategi Dalam Pembelajaran Ilmu-Ilmu Sosial di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 1 November.

- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning, Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar Dan Pembelajaran (Teori Dan Konsep Dasar)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wahyuni, dkk. 2014. Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kegiatan Jual Beli. Surakarta : *Makalah Ilmiah* Universitas Sebelas Maret.
- Zaini, Hisyam dkk. 2004. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Nuansa

