



**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN
PERAN DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SOSIOLOGI MATERI INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA
KELAS X DI SMA NEGERI 1 KLIRONG KEBUMEN**

SKRIPSI

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Sosiologi dan Antropologi

Oleh:

Bityani Luthfiyah

NIM. 3501406522

PERPUSTAKAAN
UNNES

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

2010

SARI

Luthfiyah, Bityani. 2010. *Efektivitas Model Pembelajaran Bermain Peran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Materi Interaksi Sosial Pada Kelas X di SMA Negeri 1 Klirong, Kebumen.* Jurusan Sosiologi dan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang. Prof. Dr. Tri Marhaeni Puji Astuti, M. Hum dan Dra. Elly Kismini, M. Si.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Bermain Peran, Materi Interaksi Sosial, Hasil Belajar

Sosiologi merupakan bagian dari bidang studi IPS yang penting di sekolah. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 1 Klirong, diketahui bahwa pembelajaran selama ini cenderung menggunakan model ceramah sehingga mengakibatkan siswa kurang atau belum memahami konsep dari materi pada mata pelajaran sosiologi. Adanya penggunaan model ceramah yang berulang-ulang dan adanya penggunaan metode yang tidak sesuai diduga menimbulkan kebosanan pada diri siswa yang memungkinkan siswa menjadi tidak tertarik dan tidak termotivasi untuk ikut aktif dalam proses belajar mengajar. Akibatnya hasil belajar siswa menjadi rendah. Hal ini telah dibuktikan dengan rendahnya nilai tengah semester pertama pada mata pelajaran sosiologi. Di SMA Negeri 1 Klirong, sosiologi diberikan sejak mulai kelas X.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas model bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar sosiologi pada materi interaksi sosial pada kelas X di SMA Negeri 1 Klirong, Kebumen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar sosiologi pada materi interaksi sosial.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X yang terdiri dari lima kelas yaitu X-1, X-2, X-3, X-4, dan X-5. Sampel yang dipilih sebanyak dua kelas yaitu kelas X-4 sebagai kelas eksperimen dan kelas X-5 sebagai kelas kontrol diambil dengan cara acak atau *simple random sampling* yaitu setelah dilakukan uji homogenitas. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *True Experimental* dengan menggunakan desain *control group pre-test-post-test* yaitu membandingkan dua kelas yang berbeda.

Dari hasil analisis uji hipotesis (uji t) dengan taraf signifikan 5 % diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak artinya ada perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 80,00 dan hasil belajar kelas kontrol sebesar 72,93. Secara klasikal persentase keaktifan siswa selama proses pembelajaran pada kelas eksperimen mencapai 83 % dan pada kelas kontrol sebesar 48 %. Meskipun mendapat perlakuan yang berbeda, kedua kelas ini telah mencapai batas ketuntasan minimal yaitu ≥ 65 .

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa model bermain peran sangat efektif diterapkan pada siswa di sekolah menengah atas karena beberapa alasan yaitu model bermain peran mampu meningkatkan hasil belajar hingga mencapai kriteria ketuntasan minimal dan dapat menjadikan masalah yang bersifat abstrak menjadi kongkrit, menuntut siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan nyata yang berupa peranan terhadap peran tertentu yang serupa dengan kegiatan sebenarnya. Saran yang diberikan adalah diharapkan agar guru dapat membuat variasi model pembelajaran bermain peran dengan model lainnya sehingga diperoleh model yang lebih sesuai dengan karakteristik materi dan siswa. Penyempurnaan model pembelajaran bermain peran diharapkan dapat dilakukan pada penelitian selanjutnya agar pembelajaran dapat lebih efektif.

