

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan bagi manusia merupakan suatu keharusan yang tidak bisa dielakkan. Pendidikan sangat penting dan mendasar bagi setiap individu, baik untuk kepentingan pribadi maupun untuk kepentingan sebagai warga Negara. Dengan pendidikan manusia akan diarahkan menjadi manusia yang bersusila serta meningkatkan taraf hidup. Pembahasan mengenai pendidikan tidak akan pernah habis dari waktu ke waktu. Tujuan pendidikan yang diajarkan di dalam kelas bukan hanya mengajarkan tentang pengetahuan, namun mengajarkan aspek afektif dan aspek psikomotor. Hal ini sesuai dengan penjelasan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, dan kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Dari pengertian di atas dapat dikatakan bahwa secara umum tujuan pendidikan adalah terciptanya manusia yang berkualitas yang mampu berdaya saing. Tujuan tersebut akan menjadi tujuan akhir dari tercapainya penyelenggaraan pendidikan. Guru sebagai pendidik berusaha untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan menarik bagi siswa supaya menjadi aktif dalam proses belajar. Menurut Looper (dalam Hidayat, 2011, hlm. 45) menggambarkan bahwa “Berkaitan dengan hal pembelajaran, maka pembelajaran yang bermakna dengan cara 10% dari apa yang kita baca, 20% dari apa yang kita dengar, 30% dari apa yang kita lihat, 50% dari apa yang kita lihat dan dengar, 60% dari apa yang kita katakan, 90% dari apa yang kita katakan dan lakukan”.

Kurikulum merupakan suatu upaya yang dilakukan sekolah untuk mempengaruhi siswa belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Merujuk pada pemikiran Harold B. Albery (dalam Ruhimat, 2012, hlm. 2) bahwa “Kurikulum sebagai semua kegiatan yang diberikan kepada siswa di bawah tanggung jawab sekolah (*all of the activities that are provided for the student by*

Hana Diana, 2017

**PERBANDINGAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DENGAN THINK PAIR AND SHARE
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KONFLIK SOSIAL**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

the school). Sehingga kurikulum tidak dibatasi di dalam kelas, tetapi mencakup juga kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh siswa di luar kelas”.

Saat ini kurikulum yang digunakan di SMA yaitu menggunakan Kurikulum 2013 (KURTILAS). Menurut Nasution (2013, hlm. 163) “Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berbasis karakter dan kompetensi, tidak hanya menekankan kepada penguasaan kompetensi siswa, melainkan juga pembentukan karakter”. Kurikulum 2013 lebih menekankan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor untuk menjadi evaluasi pembelajaran. Sesuai dengan kompetensi inti (KI) yang telah ditentukan oleh Kemendikbud, KI 1 dan KI 2 berkaitan dengan tujuan pembentukan karakter siswa sedangkan KI 3 dan KI 4 berkaitan dengan penguasaan kompetensi siswa. Struktur Kurikulum SMA/MA terdiri atas kelompok mata pelajaran wajib, kelompok mata pelajaran peminatan, mata pelajaran lintas minat, mata pelajaran pendalaman, mata pelajaran lintas minat dan mata pelajaran pendalaman bersifat opsional.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SMA yaitu sosiologi. Sosiologi termasuk kedalam struktur kurikulum mata pelajaran peminatan khususnya peminatan sosial. Sosiologi adalah bagian dari ilmu sosial yang mempunyai konsep-konsep yang membutuhkan pemahaman serta daya ingat yang kuat dan mengkaji gejala-gejala sosial yang relevan dalam kehidupan di masyarakat. Merujuk pada pemikiran William Kornblum (dalam Malihah & Kolip 2011, hlm. 3) adalah “Ilmu yang mempelajari masyarakat dan perilaku sosial anggotanya dan menjadikan masyarakat yang bersangkutan dalam berbagai kelompok dan kondisi”.

Tujuan mata pelajaran sosiologi merujuk pada silabus sosiologi (2013) yaitu siswa dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman berinteraksi dan berkomunikasi di dalam masyarakat, untuk mengembangkan kepekaan menganalisis kondisi-kondisi dan faktor-faktor yang berperan dalam kenyataan sosial yang dihadapinya, untuk dapat berpikir kritis dalam menghadapi masalah sosial. Konflik sosial merupakan salah satu materi yang wajib pada mata pelajaran sosiologi untuk kelas XI peminatan. Konflik sosial terdapat di KD 3.4 dan 4.4 dengan materi pembelajaran konflik, kekerasan dan perdamaian. Konflik sosial

yaitu suatu usaha yang dilakukan seseorang atau kelompok untuk menjatuhkan lawannya dengan cara kekerasan. Merujuk pada pemikiran Soerjono Soekanto (dalam Muim, 2013, hlm. 36) bahwa “Konflik sosial adalah suatu proses sosial dimana individu atau kelompok berusaha untuk memenuhi tujuannya dengan jalan menantang pihak lawan dengan disertai ancaman dan kekerasan”. Dalam pelaksanaannya di lapangan pembelajaran sosiologi dengan materi konflik sosial masih banyak permasalahan yang menjadi hambatan terhadap tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal penelitian bahwa permasalahan yang muncul yaitu rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi yang ditunjukkan pada kurangnya siswa menunjukkan aktivitas yang serius. Rendahnya motivasi belajar siswa di duga karena cara penyampaian materi yang dilakukan guru lebih banyak menggunakan metode konvensional dan penugasaan, sehingga siswa hanya duduk, mencatat dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Masalah lain siswa selalu telat dalam mengumpulkan tugas. Demikian pula nilai yang diperoleh rata-rata siswa dalam satu kelas pada saat ulangan harian masih belum mencapai nilai KKM, sedangkan nilai KKM materi konflik sosial yaitu 75.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya solusi yang tepat untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas. Salah satunya dengan menerapkan metode pembelajaran yang lebih kreatif, aktif dan inovatif agar siswa termotivasi dalam belajar yang dapat membantu siswa untuk memahami materi dan membuat siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Menurut pendapat Edger B. Wesley dan Stanley P. Wronski (dalam Wahab, 2008. Hlm. 83) “Metode pembelajaran adalah kata yang digunakan untuk menandai serangkaian kegiatan yang diarahkan oleh guru yang hasilnya adalah belajar pada siswa”. Dengan demikian metode dapat diartikan sebagai proses atau prosedur dalam pembelajaran yang hasilnya adalah belajar atau dapat pula diartikan sebagai alat untuk belajar supaya siswa menjadi aktif.

Metode pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru pada saat proses pembelajaran sangat bervariasi, salah satunya yaitu metode pembelajaran *role*

playing dan metode pembelajaran *think pair and share*. Kedua metode pembelajaran tersebut tepat untuk diterapkan oleh guru supaya siswa dituntut aktif dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran *role playing* secara langsung dapat melatih siswa untuk memerankan peran orang lain, siswa diajak untuk mampu menjadi orang lain atau individu lain dengan perilaku seperti orang yang diperankannya. Sedangkan metode pembelajaran *think pair and share* membuat siswa dapat bekerja sama dengan siswa lainnya untuk memberi kontribusi dan mendengarkan pendapat siswa lainnya.

Berdasarkan kajian terdahulu yang dilakukan Ismawati Alidha (2016) yang ditulis dalam jurnal di kemukakan bahwa, terdapat hasil belajar setelah menggunakan metode *role playing* mengalami peningkatan dalam tiga siklus, dari siklus I mencapai target 26,92 % sampai siklus III mencapai target persentase 92,31%. Sedangkan metode *think pair and share* juga pernah diteliti oleh L. Surayya (2014) yang ditulis dalam jurnal, penelitian ini mengemukakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang mengikuti metode *think pair and share* dengan siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional. Hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran *think pair and share* lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang menggunakan metode konvensional.

Hasil kajian kedua penelitian yang dilakukan oleh Alidha Ismawati dan L. Suraya, metode pembelajaran *role playing* dan metode pembelajaran *think pair and share* dirasa tepat untuk diterapkan pada pembelajaran sosiologi, karena dari kedua metode tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Akan tetapi, pada setiap penggunaan metode-metode pembelajaran tentu disesuaikan dengan materi yang disampaikan. Sehingga penggunaan metode pembelajaran dapat difungsikan sebagaimana yang diharapkan, yaitu membantu memudahkan siswa dalam menyerap dan menerima materi pelajaran. Peneliti melihat penggunaan metode *Role Playing* dan *Think Pair and Share* dianggap efektif untuk diterapkan pada kelas XI IPS dengan materi konflik sosial, karena pada materi tersebut dibutuhkan kerjasama untuk mencari dan memecahkan masalah, serta dengan *role playing* siswa lebih mudah untuk berperan secara langsung.

Hana Diana, 2017

PERBANDINGAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DENGAN THINK PAIR AND SHARE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KONFLIK SOSIAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat dua metode pembelajaran yang dianggap tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran sosiologi. Namun peneliti ingin mengetahui metode manakah yang berhasil lebih tinggi apabila diterapkan dalam materi konflik sosial. Dengan demikian penulis merumuskan judul: **“Perbandingan Metode Pembelajaran *Role Playing* dengan Metode Pembelajaran *Think Pair and Share* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Konflik Sosial (Studi Kuasi Eksperimen Kelas XI IPS di SMA Negeri 19 Bandung) ”.**

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Sesuai dengan latar belakang masalah maka rumusan masalah umum bagaimana perbandingan metode pembelajaran *role playing* dengan metode pembelajaran *think pair and share* terhadap hasil belajar siswa pada materi konflik social. Rumusan masalah secara khusus yang diambil dalam penelitian ini adalah :

- 1) Apakah hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran *role playing* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada materi konflik sosial SMA Negeri 19 Bandung ?
- 2) Apakah hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran *think pair and share* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada materi konflik sosial SMA Negeri 19 Bandung?
- 3) Apakah hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran *role playing* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran *think pair and share* pada materi konflik sosial SMA Negeri 19 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan umum

Hana Diana, 2017

PERBANDINGAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DENGAN *THINK PAIR AND SHARE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KONFLIK SOSIAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran umum mengenai perbandingan metode pembelajaran *role playing* dengan metode pembelajaran *think pair and share* pada materi konflik sosial yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

1.3.2 Tujuan khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk memperoleh data mengenai:

1. Hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran *role playing* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada materi konflik sosial di kelas XI IPS SMA Negeri 19 Bandung.
2. Hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran *think pair and share* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada materi konflik sosial di kelas XI IPS SMA Negeri 19 Bandung.
3. Hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran *role playing* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran *think pair and share* pada materi konflik sosial di kelas XI IPS SMA Negeri 19 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian yakni manfaat dari segi teoritis dan praktis, sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kontribusi pada ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan, khususnya materi konflik sosial pada mata pelajaran sosiologi.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang berhubungan dengan bidang Sosiologi maupun pendidikan seperti:

1. Bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti yakni sebagai suatu bentuk realisasi dari pembelajaran hasil perkuliahan, mengetahui hasil dari pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *role playing* dengan *think pair and share*, serta memberikan pengetahuan dan pengalaman baru agar dapat memberikan pembelajaran yang tepat untuk diterapkan pada pendidikan di SMA.

2. Bagi siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa yakni diharapkan dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* dengan *think pair and share*, dan membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi guru

Manfaat penelitian bagi guru yakni diharapkan dapat memberikan pengalaman pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *role playing* dengan *think pair and share*, dapat mengembangkan dan meningkatkan keterampilan pendidik dalam proses pembelajaran, serta sebagai bahan pertimbangan guru dalam memilih metode pembelajaran yang menarik bagi siswa.

4. Bagi sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah yakni menjadi masukan positif, mutu dan kualitas pembelajaran agar efektif dan efisien guna tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah, dan sekolah dapat mengoptimalkan sumber daya yang tersedia untuk memajukan sekolah melalui penerapan metode pembelajaran *role playing* dengan *think pair and share*.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi pada skripsi bertujuan untuk mengetahui isi dari skripsi yang dibuat secara tersusun dan terstruktur. Adapun struktur organisasi pada skripsi ini yakni terdiri atas lima bab, diantaranya:

1. BAB I Pendahuluan

Pada bab diuraikan mengenai latar belakang melakukan penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

2. BAB II Kajian Pustaka

Pada bab ini diuraikan mengenai kajian pustaka yang di dalamnya memaparkan landasan teori yang diambil dari berbagai literatur yang digunakan sebagai fondasi pelaksanaan penelitian. Pada pembahasannya terbagi menjadi beberapa sub bab, yaitu : tinjauan metode pembelajaran, tinjauan metode *role playing*, tinjauan metode *think pair and share*, tinjauan belajar, tinjauan hasil belajar, tinjauan konflik sosial, kajian empirik hasil penelitian terdahulu, kerangka pemikiran dan hipotesis.

3. Bab III Metode I Penelitian

Pada bab ini diuraikan mengenai metode dan desain penelitian, lokasi, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional, instrument penelitian, proses pengembangan instrumen, lembar observasi, teknik pengelolaan data, dan teknik analisis data.

4. Bab IV Temuan dan Pembahasan

Pada bab ini berisi temuan dan pembahasan dimana di dalamnya dijabarkan hasil penelitian serta pembahasan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh penulis di SMA Negeri 19 Bandung. Adapun pembahasannya meliputi profil SMA Negeri 19 Bandung, pelaksanaan penelitian pada kelas eksperimen 1; kelas eksperimen 2; dan kelas kontrol, uji hipotesis, hasil penelitian kelas eksperimen 1; kelas eksperimen 2; dan kelas kontrol, serta pemaparan hasil observasi aktivitas peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran di kelas.

5. Bab V Simpulan, implikasi dan rekomendasi

Pada bab ini berisi penafsiran dan pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian dan memberikan saran materi keilmuan untuk penelitian berikutnya.

