

# PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KONFLIK SOSIAL DENGAN MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PALYING

Hana Diana, Achmad Hufad  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Jl. Dr.Setiabudi 229 Bandung 40154, Jawa Barat, Indonesia  
Email:hanadwiana@gmail.com

- Abstrak** Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi yang ditandai dengan kurangnya antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi. Salah satu metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu metode pembelajaran role playing. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran role playing. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian kuasi eksperimen serta subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMAN 19 Bandung. Pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu observasi, dokumentasi, dan tes. Temuan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar dengan menggunakan metode pembelajaran role playing mengalami peningkatan yang baik. Metode pembelajaran role playing memiliki efektifitas yang baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Rekomendasi ditunjukkan untuk guru sebagai alternative untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran.
- Kata kunci:** hasil belajar, metode pembelajaran role playing

## 1 PENDAHULUAN

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 manusia yang memiliki aspek kongnitif melainkan aspek psikomotor.

Kurikulum merupakan suatu upaya yang dilakukan sekolah untuk mempengaruhi siswa belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas.. Saat ini kurikulum yang digunakan di SMA yaitu menggunakan Kurikulum 2013 (KURTILAS). Kurikulum 2013 lebih menekankan pada ranah kongnitif, afektif, dan psikomotor untuk menjadi evaluasi pembelajaran. Sesuai dengan kompetensi inti (K1) yang telah ditentukan oleh Kemendikbud, KI 1 dan K2 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. Tujuan mata pelajaran sosiologi merujuk pada silabus sosiologi (2013) yaitu siswa dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman berinteraksi dan berkomunikasi di dalam masyarakat, untuk mengembangkan kepekaaan menganalisis kondisi-kondisi dan faktor-faktor yang berperan dalam kenyataan sosial yang dihadapinya, untuk dapat berpikir kritis dalam mengadapi masalah sosial.

Konflik sosial merupakan salah satu materi yang wajib pada mata pelajaran sosiologi untuk kelas XI

peminatan. Konflik sosial yaitu suatu usaha yang dilakukan seseorang atau kelompok untuk menjatuhkan lawannya dengan cara kekerasan. Dalam pelaksanaannya di lapangan pembelajaran sosiologi dengan materi konflik sosial masih banyak permasalahan yang menjadi hambatan terhadap tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pra 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.

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

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 persetase 92,31%.

Hasil kajian yang dilakukan oleh Alidha Ismawati metode pembelajaran role playing 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 dianggap afektif untuk diterapkan pada kelas XI IPS dengan materi konflik sosial, karena pada materi tersebut dibutuhkan kerjasama untuk mencari dan memecahkan masalah, serta dengan siswa lebih mudah memahami dengan cara berperan secara langsung.

Siswa belajar untuk aktif untuk mengemukakan pendapatnya dalam menguraikan fenomena sosial yang ditemukan dilingkungan masyarakat. Siswa di SMA ada dalam tahap berpikir konkrit, dimana siswa memiliki keingintahuan yang besar akan suatu fenomena yang nyata. Maka dari itu siswa perlu belajar bekerja sama untuk lebih memahami materi yang disampaikan oleh pendidik yang dilakukan dengan cara berkomunikasi dengan temannya. Untuk mengetahui keberhasilan penggunaan metode pembelajaran role playing terhadap hasil belajar, maka peneliti tertarik melakukan penelitian tersebut. Hal yang akan dijabarkan dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan bagaimana penggunaan metode pembelajaran role playing terhadap hasil belajar siswa pada materi konflik sosial..

## 2 STUDI LITERATUR

### 2.1 Metode Role Playing

Metode pembelajaran role playing menurut Huda (2013, hlm. 57) adalah suatu cara pengasuhan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan pengayatan siswa. Sedangkan menurut Hamdayana (2014, hlm. 189) role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Berdasarkan pengertian metode pembelajaran yang telah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa metode role playing adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya bermain sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk memenuhi tujuan-tujuan tertentu, terdapat aturan pada setiap pemain peran dan sekaligus melibatkan unsur senang bagi para pemainnya.

Dengan kegiatan memerankan peran akan membuat siswa lebih mudah memahami pelajaran dengan baik dan menambah kepekaan siswa akan keadaan masyarakat yang lebih riil karena siswa mencoba memerankan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama siswa dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan dapat menelaah situasi di masyarakat untuk mencari solusi dari beberapa permasalahan yang muncul di lingkungan masyarakat.

Engkoswara (1984, hlm. 58) berpendapat bahwa tujuan guru menggunakan metode pembelajaran role playing ada 5 yaitu :

1. Melatih anak-anak untuk mendengarkan dan menangkap cerita singkat dan teliti.
2. Memupuk dan melatih keberanian. Misalkan dengan ditugaskan untuk mendramatisasikan di muka kelas, pada permulaannya tidak semua anak berani. Sedikit sekali yang suka rela atau ditunjuk. Bahkan ada kalanya anak-anak harus dipaksa. Tetapi lambat laun anak-anak berani sendiri.
3. Memupuk daya cipta. Dengan mendengar cerita tadi, bagaimana anak-anak menyatakan dalam bentuk kegiatan lebih-lebih dengan suatu cerita yang belum selesai. Anak-anak akan menyelesaikan dengan bermacam-macam.

Belajar menghargai dan menilai kecakapan orang lain, dan menyatakan pendapatnya. Hal ini akan tampak apabila anak ditanya pendapatnya tentang dramatisasi yang dilakukan oleh anak lain di muka kelas.

Tujuan metode pembelajaran role playing yaitu untuk meningkatkan kognitif dan psikomotor siswa, siswa dapat mengembangkan suatu fenomena sosial atau permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat dengan jalan mendramatisasikannya dengan cara melatih dan menghayati peranan apa yang akan dimainkan, mampu menempatkan diri dari dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru. Tujuan lain dari metode role playing adalah siswa akan mendapatkan pengalaman baru dan pengembangan keterampilan mereka dalam memecahkan suatu permasalahan yang ada di masyarakat. Mereka tidak hanya akan mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan saja, namun juga pengembangan keterampilan, kreatifitas dan sikap yang mencerminkan seorang individu yang cakap bersosialisasi di masyarakat.

Langkah-langkah untuk menggunakan metode role playing menurut Leonard H. Clark (dalam Sumatmadja, 1980, hlm 113) terdapat tiga langkah yaitu:

### **Persiapan**

#### **Persiapan**

- a) Memilih permasalahan yang mengandung pandangan-pandangan yang berbeda dan kemungkinan pemecahannya
- b) Mengarahkan siswa pada situasi dan masalah yang akan dihadapi

#### **Memilih pemain**

- a) Pilih secara sukarela, jangan dipaksa
- b) Sebisa mungkin pilih pemain yang dapat mengenali peran yang akan dibawakannya
- c) Hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa
- d) Pilih beberapa pemain agar seseorang tidak memainkan dua peran sekaligus
- e) Hindari siswa membawakan peran yang dekat dengan kehidupan sebenarnya

#### **Memersiapkan penonton**

- a) Harus yakin bahwa penonton mengetahui keadaan dan tujuan bermain peran
- b) Arahkan mereka bagaimana seharusnya berperilaku

#### **Persiapan para pemain**

- a) Biarkan siswa mempersiapkannya dengan sedikit mungkin campur tangan guru
- b) Sebelum bermain setiap pemain harus memahami betul apa yang dilakukannya
- c) Pemain harus lancar, dan sebaiknya ada kata pembukaan, tetapi hindari melatih kembali saat sudah siap bermain
- d) Siapkan tempat dengan baik
- e) Kadang-kadang "kelompok kecil bermain peran" merupakan cara yang baik untuk bermain peran

### **Pelaksanaan**

- a) Upayakan agar singkat, bagi pemula lima menit sudah cukup dan bermain sampai habis, jangan diinterupsi
- b) Biarkan agar spontanitas menjadi kunci
- c) Menilai acting, bahasa, dan lainnya
- d) Biarkan siswa bermain secara bebas
- e) Jika terjadi kemacetan hal yang dapat dilakukan misalnya:  
Dibimbing dengan pertanyaan  
Mencari orang lain untuk peran itu  
Menghentikan dan melangkah dengan tindak lanjut
- f) Jika pemain tersesat lakukan:  
Rumuskan kembali keadaan dan masalah  
Simpulkan apa yang sudah dilakukan  
Hentikan dan arahkan kembali  
Mulai kembali setelah ada penjelasan singkat
- g) Jika siswa mengganggu:

Tugasi dengan peran khusus Jangan pedulikan dia

- h) Jangan biarkan penonton mengganggu, jika tidak setuju dengan cara temannya memerankan beri kesempatan untuk memerankannya

#### **Tindak lanjut**

- 1) Diskusi tindak lanjut yang dapat memberi pengaruh yang besar terhadap sikap dan pengetahuan siswa  
Diskusi juga dapat menganalisis, menafsirkan, memberi jalan keluar atau merekreasi  
Di dalam diskusi sebaiknya dinilai apa yang telah dipelajari
- 2) Melakukan bermain peran kembali. Kadang-kadang memainkan peran kembali dapat memberi pemahaman yang lebih baik.

Dalam menerapkan metode pembelajaran role playing guru harus membuat persiapan yang matang dan menguasai materi pembelajaran, agar dapat diterapkan dengan baik pada saat proses pembelajaran. Persiapan yang matang yang dilakukan oleh guru adalah kunci utama dari keberhasilan proses pembelajaran tersebut. Guru harus mempersiapkan skenario pembelajaran dengan baik agar siswa dapat mengikuti jalannya pembelajaran dengan menyenangkan. Persiapan guru dimulai dari menyiapkan tema sosiodrama yang akan dilakukan oleh siswa sampai evaluasi. Materi yang akan disampaikan dengan menggunakan metode role playing harus mampu dikemas sesuai dengan prosedur dan terarah oleh guru agar tujuan pembelajaran tercapai.

### **3 METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menilai pengaruh suatu perlakuan, tindakan (treatment) pendidikan terhadap tingkah laku siswa atau menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh tindakan itu jika dibandingkan dengan tindakan lain (Darmawan, 2013, hlm. 225). Desain yang digunakan adalah Quasi Experiment Design.

Bentuk desain penelitian yang digunakan adalah nonequivalent control group design yang termasuk dalam bentuk quasi eksperimen yang dikembangkan dari true eksperimental design. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi

sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi eksperimen. Desain ini hampir sama dengan pretest-posttest control group design, perbedaannya hanya pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak.

Kelas yang dijadikan sampel penelitian sebelumnya dilakukan observasi sebagai awal untuk mengetahui kondisi kelas sebelum dilakukan pretest dan treatment. Pemberian pretest diberikan pada kelas yang dijadikan sebagai penelitian untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan (treatment).

Setelah diberikan pretest pada masing-masing kelas penelitian, selanjutnya setiap kelas diberikan perlakuan (treatment). Setelah setiap kelas penelitian melaksanakan pretest dan treatment, langkah selanjutnya adalah pemberian posttest untuk melihat kemampuan siswa setelah dilakukan perlakuan.

### **4 HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kelas XI IPS 1 SMAN 19 Bandung merupakan kelompok eksperimen yang digunakan oleh peneliti dengan menerapkan metode pembelajaran role playing untuk mengetahui keberhasilan belajar siswa dengan menggunakan metode tersebut. Pada kelompok ini peneliti memberikan pretest terlebih dahulu untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran role playing. Pretest yang digunakan pada kelompok ini yaitu tes tertulis berupa pilihan ganda sebanyak 20 butir soal dari pokok bahasan konflik sosial.

Setelah siswa mengerjakan soal pretest, tahap selanjutnya yaitu menerapkan metode pembelajaran role playing pada kelompok eksperimen. Metode pembelajaran role playing adalah metode yang dapat mengeksplorasi bakat berakting siswa dengan permainan pembelajaran bermain peran, hal ini sejalan dengan pendapat Djamarah (2005, hlm. 237) bahwa "metode role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan siswa, pengembangan dan penghayatan ini dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati".

Pembelajaran menggunakan metode role playing guru sebagai fasilitator dan motivator yang menuntun dan membimbing siswa supaya melatih keberanian tampil di depan kelas dan dapat menghargai kerja sama didalam kelompok. Hal yang sama juga diungkapkan Engkoswara (1984, hlm. 58) menyatakan bahwa "Metode pembelajaran role playing dapat memupuk dan melatih keberanian

siswa untuk mendramatisasikan tampil di depan kelas yang pada awalnya tidak semua anak berani, sedikit sekali yang suka rela atau ditunjuk bahkan ada yang harus dipaksa tetapi lambat laun anak akan berani dengan sendirinya”.

Tahapan menggunakan metode role playing terdapat beberapa tahapan dalam proses pelaksanaannya sejalan dengan pendapat Bororoh (2011) bahwa tahapan-tahapan dalam pelaksanaan pembelajaran role playing adalah tahapan persiapan, pelaksanaan dan penutup. Adapun peneliti menjabarkan hal tersebut kedalam 3 tahapan dalam proses pelaksanaannya di dalam kelas.

Tahap pertama adalah persiapan yaitu dengan cara menetapkan masalah-masalah sosial yang menarik untuk siswa, guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan oleh siswa, kemudian guru membentuk 2 kelompok setelah itu guru memberi skenario yang telah disediakan pada masing-masing kelompok.

Tahap kedua adalah pelaksanaan, pada tahap ini guru memberikan penjelasan mengenai tujuan yang akan dicapai, memanggil siswa yang sudah siap memerankan skenario yang telah dipersiapkan, siswa yang tidak tampil didepan kelas duduk bersama kelompoknya untuk melihat dan mengamati siswa yang sedang didepan untuk memberi penilaian pada siswa yang tampil di depan kelas. Tahap ketiga yaitu penutup dengan cara mengakhiri pembelajaran oleh guru dan siswa. Siswa diberikan untuk memberikan komentar dan evaluasi seputas jalannya proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Hari pertama dalam proses pembelajaran di kelompok eksperimen, peneliti mengenalkan metode pembelajaran role playing yang akan diterapkan pada kelas tersebut. pada saat menjelaskan mengenai metode pembelajaran yang akan digunakan siswa menunjukkan antusias yang cukup baik namun ada beberapa yang siswa yang tidak menunjukkan antusias yang pembelajaran yang akan dilaksanakan. Selanjutnya yaitu peneliti menyampaikan materi yang akan disampaikan yaitu gambaran sekilas mengenai konflik sosial. Namun, masih ada beberapa siswa yang menunjukkan kurang antusias pembelajaran yang akan dilaksanakan. Terlihat dari cara siswa yang lebih memilih memainkan hp dan mengobrol dengan teman sebangku.

Jika melihat dari observasi pada hari pertama penelitian pada proses pembelajaran dapat disimpulkan bahwa tingkat siswa memiliki minat yang baik untuk mempelajari sosiologi hal ini dapat dilihat dari siswa dapat mendengarkan dan memahami dengan baik pemaparan materi yang sedang dijelaskan oleh peneliti dan dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti terkait materi yang telah disampaikan. Namun terdapat

siswa yang masih belum memiliki minat untuk mempelajari sosiologi.

Hari kedua dalam proses pembelajaran yaitu memberikan perlakuan treatment berupa membentuk kelompok sebanyak 2 kelompok dengan pembagian anggota yang adil. Namun pembagian menyita waktu, hal tersebut disebabkan karena siswa merasa tidak cocok dengan satu kelompoknya walaupun begitu siswa harus menerimanya. Kemudian peneliti membagikan skenario yang telah disediakan pada setiap kelompok dan memberi waktu untuk siswa memahami skenario yang akan ditampilkan dengan menentukan pemain yang sesuai dengan skenario. Saat kegiatan pembelajaran tersebut, mulailah terlihat semua siswa antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa dengan aktif melakukan latihan sesuai dengan skenario yang diberikan oleh peneliti, siswa bekerja sama dengan teman satu kelompoknya.

Hari ketiga dalam proses pembelajaran digunakan untuk penampilan sekaligus evaluasi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dalam penampilan sosiodrama siswa terlihat sangat antusias mengikuti kegiatan pembelajaran hal tersebut dilihat dari kesiapan siswa untuk tampil dengan menghafal scenario dan menyediakan properti yang akan digunakan untuk kelengkapan penampilan sosiodrama mereka. Urutan penampilan akan ditunjuk oleh peneliti, setiap kelompok memiliki waktu penampilan minimal 15 menit. Kelompok yang tidak tampil duduk bersama anggota kelompoknya untuk melihat dan memberi penilaian pada kelompok yang tampil.

Tahap selanjutnya yaitu evaluasi, pada evaluasi siswa menjelaskan solusi yang tepat untuk setiap skenario yang sudah ditampilkan. Melihat jawaban siswa dapat disimpulkan bahwa siswa telah memahami mengenai pembelajaran dengan menggunakan bermain peran dan dapat menganalisis keterkaitan permasalahan yang ada didalam skenario dengan materi yang dipelajari. Hampir seluruh siswa dapat mengemukakan pendapatnya mengenai solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah yang ada pada scenario. Selain itu siswa juga dapat mengaitkan fenomena didalam skenario dengan materi yang disampaikan.

Evaluasi selanjutnya yaitu pemberian posttes. Hasil dari posttes yang telah dikerjakan oleh siswa dilihat untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dengan sesudah dan sebelum menggunakan metode pembelajaran role playing. Berdasarkan hasil posttes dapat diketahui bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran role playing mengalami peningkatan hasil belajar. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata nilai posttes yang dilakukan oleh siswa setelah dilakukan perlakuan (treatment) dengan

menggunakan metode pembelajaran role playing mengalami peningkatan dari rata-rata hasil pretest adalah 9,29 menjadi 16,20.

Peningkatan hasil belajar siswa dikelas eksperimen tidak hanya dilihat dari hasil kognitif namun dapat dilihat dari aktifnya siswa dalam mengikuti pembelajaran dikelas, sikap siswa yang selalu memperhatikan penjelasan selama pembelajaran yang berlangsung. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Benyamin (dalam Sudjana, 2005, hlm. 22-24) bahwa tipe hasil belajar ada 3 yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

Faktor yang terlihat pada peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen 1 yaitu faktor internal berupa psikologi siswa dimana tingkat kesiapan belajar siswa untuk mengikuti mata pelajaran sosiologi lebih baik dari kelas lainnya hal ini terbukti pada saat guru memasuki kelas tidak ada siswa yang di luar ruangan kelas. Faktor eksternal berasal dari sekolah meliputi kurikulum, metode mengajar, sarana dan prasarana, alat pengajaran dan tugas sekolah.

Faktor sekolah yang lebih dominan dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu kurikulum dan metode mengajar yang digunakan oleh guru. Terbukti kurikulum yang digunakan di SMAN 19 Bandung sudah baik sesuai dengan kemampuan bakat dan minat siswa, sesuai dengan pendapat Slameto (2010, hlm. 72) bahwa kurikulum yang baik dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dan metode yang diterapkan pada kelas eksperimen yaitu metode role playing, dimana metode ini membuat siswa untuk berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran dan dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa tidak mudah bosan sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berbeda dengan kelas kontrol yang umumnya menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru. Pembelajaran yang disampaikan membosankan dan menjenuhkan sehingga banyak siswa yang mengeluh mengantuk, lebih memilih mengobrol dengan temannya, memainkan hp, selain itu tidak ada interaksi timbal balik antara guru dengan siswa. Oleh karena itu, metode ini kurang memotivasi siswa karena kurang diberikan kesempatan untuk aktif selama proses pembelajaran berlangsung sehingga kurang meningkatnya hasil belajar pada kelas kontrol.

## 5 KESIMPULAN

Berlandaskan pemaparan hasil penelitian mengenai "Penggunaan Metode Pembelajaran Role Palying Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi

Konflik Sosial" maka peneliti dapat menarik simpulan, bahwa dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah dilakukan treatment. Dalam penggunaan metode pembelajaran role playing hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat baik.

Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest, dimana hasil pretest menunjukkan nilai yang paling rendah adalah 5, nilai yang paling tinggi adalah 13 dan rata-rata pada saat pretest adalah 9,29. Sedangkan hasil posttest menunjukkan nilai yang paling rendah adalah 9, nilai yang paling tinggi adalah 19 dan rata-rata pada saat pretest adalah 16,20. Ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran role playing efektif digunakan dalam materi konflik sosial karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## REFERENSI

- Alidha, dkk. (2016). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi ubungan Mahluk Hidup dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*. 1(1).
- Baroroh, K. (2011). Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. 8 (2).
- Darmawan, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Rosda.
- Djamarah, S. dan Zain. (2006). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Engkoswara. (1984). *Dasar-dasar Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bima Aksara
- Hamdayana, J. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Edisi revisi. Jakarta: Rineka cipta.
- Sudjana. (2002). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sumaatmadja, N.(1980). *Metodologi Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Offset Alumni