

**EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN
PENGUASAAN MATERI PENGENDALIAN SOSIAL PESERTA DIDIK
KELAS XI IPS-1 SMA NEGERI 4 BERAU**

Sribudi Praptiwi

(Guru SMA Negeri 4 Berau Kalimantan Timur)

e-mail : tiwisribudi78@gmail.com

ABSTRAK

Sosiologi merupakan ilmu yang membicarakan tentang masyarakat dengan segala aspek kehidupannya. Sosiologi merupakan ilmu pengetahuan yang sangat dinamis. Hal ini disebabkan karena kehidupan manusia amat sangat dinamis. Namun, penulis mendapatkan data dan fakta bahwa, peserta didik tidak begitu berminat mempelajari Sosiologi, khususnya materi Pengendalian Sosial. Hal ini salah satunya bisa dilihat dari penguasaan mereka terhadap materi ini masih belum benar-benar memuaskan.

Penulis menduga bahwa ketidaktercapaian batas minimal penguasaan materi ini disebabkan karena penggunaan metode pembelajaran yang tidak mengakomodasi motivasi dan keinginan belajar mereka. Pembelajaran Sosiologi disampaikan melalui metode ceramah dengan tanpa melibatkan peserta didik terlibat lebih aktif. Oleh karenanya, dalam Penelitian Tindakan Kelas ini, penulis berusaha memecahkan permasalahan belajar dengan mengimplementasikan pembelajaran bermain peran atau *Role Playing* untuk meningkatkan penguasaan materi Pengendalian Sosial bagi peserta didik kelas X IPS-1 SMA Negeri 4 Berau Kalimantan Timur Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2019-2020.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran atau *Role Playing* meningkatkan penguasaan materi Pengendalian Sosial, hal ini bisa dilihat dari perbedaan rerata, siklus I (72,65%) dan siklus II (92,75). Penulis menyarankan kepada guru agar (a) Mereka mengimplementasikan metode pembelajaran yang bervariasi. (b) guru hendaknya menjelaskan manfaat menguasai suatu ilmu pengetahuan tertentu, khususnya dalam kehidupan mereka di masa mendatang, (c) guru hendaknya rajin memberikan motivasi dan apresiasi kepada para peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Kata kunci : Metode Bermain Peran, Materi Pengendalian Sosial

**THE EFFECTIVENESS OF THE *ROLE PLAYING* METHOD IN
INCREASING THE MASTERY OF SOCIAL CONTROL
FOR CLASS XI IPS-1 STUDENTS AT SMA NEGERI 4 BERAU**

ABSTRACT

Sociology is a science which discuss about social activity as a part of social community in a certain community, it discusses about pattern, attitude in almost every part of social life. Learning sociology is actually very interesting, but in fact, based on writer's observation, most of students are still needed to be motivated, the writer predicts that the improper choice of teaching learning method implemented by the teacher.

This research is a Classroom Action Research in which it is the effort of solving problem in the classroom. It is conducted in two cycles. After conducting the research by implementing role playing method in teaching social control material. It is known that the role playing method can increase the students' mastery on social control material. Besides, it can also increase the students' motivation in studying sociology because they have known the benefits in the future.

It is also suggested that (a) teachers should implement variety of teaching methods when they hold a teaching learning activity in the classroom, (b) the teacher should explain the social benefits to students in learning a certain material to motivate them to know deeper about the materials they have been studying, (c) the teacher should give more appreciation to their students to keep their motivation in the classroom.

Keywords: Role Playing, Social Control

I. LATAR BELAKANG

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, khususnya Sosiologi sangat menarik, hal ini salah satunya disebabkan karena Sosiologi merupakan bidang ilmu yang berhubungan dengan pola, tingkah laku. Dinamika kehidupan masyarakat. Namun, penulis mendapatkan banyak data bahwa pembelajaran sosiologi selama ini dilakukan hanya menghafal teori-teori dan masih berorientasi pada buku teks semata. Pembelajaran Sosiologi jarang disampaikan dengan mengangkat tema-tema sosial yang terjadi kekinian. Hal inilah yang diduga menyebabkan peserta didik kurang menikmati kegiatan pembelajaran Sosiologi di dalam kelas.

Roucek dan Warren dalam Soelaiman (2019) mengemukakan bahwa Sosiologi adalah ilmu yang mempelajari hubungan antara manusia dalam kelompok-kelompok. Sebagaimana diketahui bahwa manusia merupakan makhluk social yang dalam kehidupan sehari-hari sangat bergantung pada keberadaan manusia atau kelompok lain. Dapat dibayangkan, seseorang tidak akan pernah mampu hidup sendiri, berdiam diri dalam sebuah kamar, tanpa alat komunikasi, bahan bacaan dan sejenisnya. Keberadaan manusia akan sangat bergantung kepada lainnya, untuk mengeluarkan pendapat, menyampaikan perasaan, keinginan dan lain sebagainya. Dengan demikian, Sosiologi banyak membahas tentang struktur kehidupan manusia, proses kehidupan, perubahan-perubahan social dan lain sebagainya.

Berdasarkan data hasil observasi awal, penulis menemukan fakta bahwa Proses Belajar Mengajar selama ini cenderung berlangsung secara konvensional atau menggunakan strategi pembelajaran tradisional artinya kebanyakan guru hanya mentransformasi ilmu kepada peserta didik dengan menggunakan metode ceramah saja. Padahal sesuai dengan perkembangan zaman, guru dituntut untuk menjadikan peserta didik mampu mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan standar yang ditetapkan dengan mengintegrasikan *life skill*, sedang guru hanya bertindak sebagai fasilitator saja.

Bertolak dari kenyataan diatas peneliti mencoba untuk mencari terobosan baru dalam menanamkan konsep yang mungkin lebih disukai peserta didik. Selama ini peneliti beranggapan bahwa untuk menanamkan konsep pengendalian sosial pada peserta didik cukup sulit, untuk itu salah satu upaya yang peneliti anggap paling

mewakili adalah dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.

A. Hakikat Pembelajaran.

Pembelajaran merupakan upaya membelajarkan peserta didik, pembelajaran bukan sekedar menyampaikan materi, pun juga bukan sekedar mentransfer pengetahuan kepada peserta didik. Pembelajaran juga mengupayakan agar peserta didik bisa menikmati kegiatan belajar mengajar meskipun tanpa disuruh oleh guru. Pembelajaran menyenangkan salah satunya bias dilakukan dengan menggunakan model, media yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik, mengakomodasi bakat dan kebutuhan belajar mereka.

Untuk menggairahkan peserta didik agar menikmati kegiatan belajar mengajar, Usman (2016) mengemukakan bahwa penciptaan suasana dan lingkungan belajar yang kondusif juga perlu dilakukan oleh guru agar peserta didik menikmati suasana pembelajaran tersebut. Beberapa upaya dapat dilakukan antara lain : (a) Pembelajaran yang dilakukan menarik minat dan perhatian peserta didik, (b) membangkitkan motivasi belajar, (c) memperbanyak keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Metode pembelajaran yang mendukung upaya-upaya tersebut adalah metode *role playing* atau bermain peran.

Frank Lyman dalam Mulyasa (2020) memberikan langkah-langkah metode *role playing* sebagai berikut :

1. Guru menyusun skenario yang akan ditampilkan,
2. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dua hari sebelum pelaksanaan kegiatan pembelajaran
3. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran,
4. Membentuk kelompok yang anggotanya terdiri dari 5 orang pada tiap-tiap kelompok,
5. Memanggil peserta didik yang ditunjuk untuk memerankan skenario,
6. Masing-masing peserta didik duduk di kelompoknya sambil memperhatikan skenario yang dimainkan,
7. Selesai pementasan masing-masing kelompok berdiskusi untuk mengambil kesimpulan sekaligus mengerjakan LKS yang disiapkan guru.
8. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya,
9. Guru memvalidasi kesimpulan secara umum,
10. Guru melakukan evaluasi

B. Pengendalian Sosial

Martadinata (2019) mengemukakan bahwa banyak hal yang bisa dijelaskan dalam pengendalian sosial, di antaranya adalah sebagai berikut :

1. Hukuman

Hukuman terhadap sebuah pelanggaran dapat dilihat dalam beberapa aspek, misalnya penegakan aturan kepada seluruh warga Negara tanpa memandang status social, memberikan efek jera bagi para pelanggar, menjaga wibawa pemerintah, khususnya para aparat penegak hukum dan lain sebagainya. Maka, pemberian hukuman juga harus dilakukan sesuai aturan

yang berlalu, dilakukan melalui proses yang transparan, tidak memihak dan lain sebagainya.

2. Pendidikan

Pengendalian sosial berbentuk pendidikan sebagai salah satu cara pengendalian sosial yang dilakukan secara sadar, dan dilakukan lewat jalur pendidikan. Setidaknya dengan belajar dan memperbanyak ilmu pengetahuan di dunia pendidikan, akan memberikan wawasan, sudut pandang dan penalaran yang lebih baik, terkait mana yang boleh dilakukan dan mana yang tidak boleh dilakukan.

3. Agama

Agama salah satu pengendalian sosial yang paling jitu. Orang yang memiliki pemahaman agama yang baik, mampu menekan dan meminimalisir pelanggaran norma dan aturan masyarakat. Alasannya sederhana, karena segala yang dilarang jika dilanggar akan mendapat dosa. Ajaran-ajaran agama seperti inilah sangat efektif sebagai pengendali sosial atas dasar rasa takut kepada Sang Pencipta.

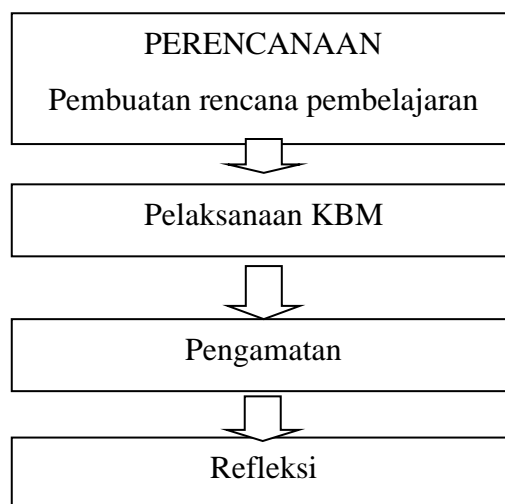
4. Ostrasisme

Jenis pengendalian sosial yang selanjutnya adalah ostrasisme, atau yang biasa kita dengar dengan pengucilan. Pengucilan ini akan diperoleh bagi mereka yang melanggar norma sosial ataupun aturan masyarakat. Bentuk pengucilan memang bentuknya beragam dan dipengaruhi oleh banyak hal.

II. METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri Berau yang beralamat di Jl. Bukit Berbunga KM. 01 Sambaliung RT. 03 Berau Kalimantan Timur dalam kurun waktu bulan Februari – April 2020. Dilaksanakan dalam dua siklus, dengan alur penelitian sebagai berikut :



Gambar 1. Siklus Penelitian

B. Siklus I

1. Perencanaan

Dalam kegiatan perencanaan beberapa kegiatan yang dilakukan antara lain:

- a. membuat angket, lembar observasi, LKS dan soal evaluasi
- b. membuat skenario pembelajaran
- c. membuat kelompok peserta didik dan menunjuk semakai pemain

2. Pelaksanaan

Dalam kegiatan pelaksanaan dilakukan kegiatan seperti :

- a. memberikan angket dan LKS tentang masalah social kekinian
- b. menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran
- c. memberi pertanyaan sebagai pra pengetahuan
- d. memotivasi peserta didik
- e. mempersilahkan orang yang bertugas untuk memainkan peranannya

3. Pengamatan

Dalam pengamatan dilaksanakan kegiatan berupa:

- a. peneliti mengamati dan mencatat setiap kejadian yang muncul
- b. kolaborator mengamati serta mencatat kedalam lembar observasi semua hal yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran

3. Refleksi

Dari hasil pengamatan dan catatan-catatan yang ada selama kegiatan siklus I berlangsung diadakan evaluasi dan perbaikan-perbaikan untuk masuk ke siklus berikutnya.

B. Siklus II

1. Perencanaan

Pada tahap ini kegaitannya antara lain :

- a. membuat angket, lembar observasi, LKS dan soal evaluasi
- b. membuat skenario pembelajaran
- c. membentuk kelompok orang dan menunjuk orang yang berperan sebagai pemain

2. Pelaksanaan

Dalam pase pelaksanaan dilaksanakan kegiatan seperti

- a. memberikan LKS tentang cara-cara pengendalian sosial
- b. menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran
- c. memberi pertanyaan sebagai pra pengetahuan
- d. memotivasi peserta didik
- e. mempersilahkan peserta didik yang bertugas untuk memainkan peranannya
- f. peneliti dan pengamat memperhatikan peserta didik dalam tiap-tiap kelompok dan mengisi lembar observasi
- g. peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan skenario yang sudah dimainkan sekaligus membahas LKS
- h. setiap kelompok secara bergantian maju kedepan kelas untuk menyimpulkan hasil diskusinya.
- i. guru memvalidasi kesimpulan secara umum evaluasi

- j. membagikan angket tentang metode *role playing* untuk diisi oleh peserta didik
 - k. menutup pelajaran
3. Pengamatan

Dalam fase ini, kegiatan yang dilakukan antara lain :

- a. peneliti mengamati dan mencatat setiap kejadian yang muncul
 - b. kolaborator mengamati serta mencatat ke dalam lembar observasi semua hal yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran
4. Refleksi

Dari hasil pengamatan dan catatan-catatan yang ada selama kegiatan siklus II berlangsung diadakan evaluasi dan perbaikan-perbaikan untuk masuk ke siklus berikutnya seandainya memungkinkan.



Gambar 1. Guru Selaku Peneliti Mengamati Kegiatan Siswa

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Siklus I

1. Perencanaan

Rencana yang dilakukan peneliti untuk memulai siklus I adalah dengan menyebarkan angket tentang minat peserta didik secara umum terhadap mata pelajaran Sosiologi. Hal ini dilakukan sebagai langkah awal untuk mengetahui motivasi belajar merek terhadap proses belajar Sosiologi sehingga peneliti bisa menentukan strategi mengajar yang lebih baik untuk pembelajaran berikutnya.

Selanjutnya peneliti membagi peserta didik dalam kelompok-kelompok. Masing-masing kelompok terdiri atas 6 orang Pembentukan kelompok ini didasarkan atas jumlah mereka dalam satu kelas, pemerataan kemampuan, serta pemerataan jenis kelamin juga menjadi pertimbangan. Karena jumlah mereka dalam satu kelas ada 36 orang maka pembagian kelompok bisa merata dengan jumlah 8 kelompok.

2. Pelaksanaan

Sebelum pelajaran dimulai penulis minta kepada setiap anggota kelompok menempati dan bergabung dengan kelompok masing-masing. Selanjutnya penulis memulai membuka pelajaran dengan menuliskan Kompetensi Dasar yang akan dipelajari serta menekankan tentang tujuan pembelajaran.

Tahap berikutnya peneliti mempersilahkan orang yang bertugas memerankan skenario untuk maju kedepan kelas dan melaksanakan tugasnya, sementara itu setiap kelompok mengamati dengan seksama. Agar lebih jelas, pemeran diminta untuk mengulangi adegan sekali lagi. Sementara peserta didik lain mengamati, mencatat setiap adegan, mendiskusikan dan mengevaluasi bersama-sama.

3. Pengamatan

Dari hasil pengamatan, peneliti dan pengamat menemukan hal-hal sebagai berikut :

- a. Peserta didik kelihatan lebih bersemangat dan nampak antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan sebelumnya ketika pembelajaran dilakukan secara konvensional, yaitu semua terpusat pada guru (*teacher oriented*)
- b. Peserta didik kelihatan agak kurang nyaman dengan hadirnya kolaborator (pengamat), ini dapat diamati dari tingkah laku mereka yang setiap saat menoleh kebelakang untuk melihat kolaborator.
- c. Perhatian peserta didik terhadap proses pembelajaran cukup bagus.
- d. Pemeran agak kelihatan kaku dalam melakukan adegan sesuai dengan skenario.
- e. Ada kelompok yang kurang berani maju untuk mempresentasikan hasil diskusinya, hal ini dapat diamati dari anggota kelompok yang saling menunjuk temannya ketika mendapat giliran untuk maju.

Nilai hasil evaluasi dan angket pada Siklus I dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 1. Hasil Angket Siklus I

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Tidak Tahu
1.	Senang dengan pelajaran Sosiologi	26 orang	8 orang	2 orang
2.	Senang dengan guru Sosiologi	30 orang	4 orang	2 orang
3.	Senang membaca buku Sosiologi	12 orang	22 orang	2 orang
4.	Merasa bahwa Sosiologi pelajaran yang sulit	12 orang	20 orang	4 orang
5.	Memperhatikan ketika diajar Sosiologi	12 orang	22 orang	2 orang
6.	Tahu manfaat belajar Sosiologi	12 orang	23 orang	1 orang
7.	Merasa ada harapan lain dalam belajar Sosiologi	12 orang	18 orang	6 orang
8.	Akan menggeluti bidang Sosiologi	4 orang	24 orang	8 orang

Dari kegiatan evaluasi diperoleh hasil sebagai berikut :

- a. Peserta didik yang memperoleh nilai kurang dari 75 sebanyak 25 orang
- b. Peserta didik yang memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan 75 sebanyak 11 orang.

Hasil kegiatan evaluasi dapat dilihat secara ringkas pada tabel tersebut berdasarkan rentangan perolehan nilai.

Tabel 2. Rentangan Perolehan Nilai Peserta Didik

No	Perolehan Nilai	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1.	< 50	-	0
2.	51 – 64	7 orang	27,5 %
3.	65 – 80	23 orang	57,5 %
4.	> 80	6 orang	15 %

Berdasarkan data tersebut persentase ketuntasan peserta didik 72,5 %.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil angket dapat diketahui bahwa secara umum peserta didik menyukai pelajaran Sosiologi sekaligus gurunya. Sebagian peserta didik selalu memperhatikan bila sedang diajar Sosiologi, tetapi hampir separoh dari mereka merasa kesulitan dalam menerima pelajaran. Mungkin penyebab semua ini adalah metode pembelajaran yang kurang variatif sehingga kurang termotivasi untuk mempelajari Sosiologi sekaligus berpengaruh pada kurangnya keinginan mereka untuk menggeluti bidang Sosiologi di masa mendatang. Untuk itu motivasi kepada para peserta didik dalam mempelajari Sosiologi memang perlu sekali ditingkatkan.

B. Siklus II

1. Perencanaan

Pada siklus kedua ini peneliti memulai dengan pembuatan skenario pembelajaran. Seperti halnya pada siklus I, skenario yang pada dasarnya menjelaskan tentang Pengendalian Sosial, sudah harus diserahkan kepada peserta didik yang akan bertugas sebagai pemeran dua hari sebelum pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus kedua. Mereka yang ditugasi untuk memerankan dalam skenario siklus kedua dipilih dari peserta didik lain yang bukan pemeran pada siklus I yang peneliti anggap lebih mampu. Berdasarkan temuan yang ada pada siklus I peneliti mencoba untuk mengubah posisi kelompok dengan membagi rata orang yang kelihatan aktif pada pelaksanaan pembelajaran di siklus I.

Tentang ketidaknyamanan peserta didik dengan adanya kolaborator, maka peneliti mencoba untuk menjelaskan pada mereka bahwa kedudukan kolaborator hanya terbatas sebagai pengamat tanpa mempengaruhi nilai mereka baik kognitif maupun afektif.

2. Pelaksanaan

Berdasarkan temuan-temuan yang ada pada siklus I, maka pelaksanaan kegiatan siklus II mengulangi kegiatan yang ada pada siklus I setelah mengalami perbaikan-perbaikan ataupun revisi. Seperti halnya pada siklus I, pada tahap awal yang dilakukan oleh peneliti adalah menuliskan Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran.

Untuk menggali kemampuan awal peserta didik sebelum memasuki materi Pengendalian Sosial, maka peneliti memberikan pertanyaan sebagai pra pengetahuan. Kali ini yang ditunjuk adalah peserta didik yang peneliti anggap tidak aktif pada saat kegiatan siklus I. Meskipun jawaban yang diberikan salah,

peneliti tetap memberikan penghargaan atas keberaniannya dalam menjawab. Hal ini peneliti anggap sebagai salah satu upaya untuk memotivasi orang.

Tahap berikutnya peserta didik kembali diminta bergabung dengan kelompok masing-masing yang telah mengalami perubahan posisi, sementara itu yang bertugas memerankan skenario mempersiapkan diri untuk tampil kedepan. Setelah pemeran menyelesaikan tugasnya, setiap kelompok berdiskusi untuk membahas apa yang telah dilakukan oleh pemeran sekaligus mengerjakan LKS yang sudah dibagikan

Sementara mereka berdiskusi, peneliti mencoba berjalan berkeliling ke masing-masing kelompok untuk memberi motivasi, kemudian mempersilahkan kelompok yang sudah selesai untuk lebih dulu mempresentasikan hasil diskusinya. Setelah semua kelompok menyelesaikan tugasnya peneliti memvalidasi hasil / kesimpulan Tahap berikutnya adalah evaluasi dan pengisian angket.

3. Pengamatan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan siklus II diperoleh data dan temuan-temuan antara lain :

- Semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran masih tinggi.
- Beberapa peserta didik yang sebelumnya kurang aktif dalam siklus I sudah mulai menunjukkan keaktifannya, baik ketika menjawab pertanyaan maupun saat berdiskusi dengan orang lain.
- Peserta didik mulai tidak terpengaruh lagi dan terbiasa dengan kehadiran kolaborator atau pengamat.
- Masih ada sebagian kecil peserta didik yang kurang aktif dalam diskusi kelompok.
- Selesai kegiatan pembelajaran sebagian besar peserta didik mengajukan permohonan kepada peneliti (guru pengajar) agar menggunakan metode *role playing* pada pembelajaran berikutnya.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa dari 36 peserta didik yang diteliti yang mendapatkan nilai kurang dari 65 sebanyak 5 orang, untuk nilai lebih dari 65 sebanyak 30 orang sedangkan 1 orang tidak masuk sekolah karena sakit. Ketuntasan belajar peserta didik pada siklus kedua meningkat menjadi 96,5 % naik 10 % dibandingkan pada siklus pertama. Hal ini dapat ditunjukkan oleh tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Hasil Evaluasi Peserta Didik Pada Siklus II

No	Rencana Pembelajaran	Jumlah peserta tes	Jumlah yang tuntas	Jumlah yang tidak tuntas	Persentase ketuntasan
1.	RP-2	35	34	1 (sakit)	95,5 %

Sedangkan untuk respon siswa terhadap kegiatan proses belajar mengajar yang berjalan, diambil dari angket yang disebar oleh guru, hasil angket dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini :

Tabel 4. Hasil Angket Respon Peserta Didik tentang KBM

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Menyukai metode ceramah saja	2 orang	34 orang
2.	Menyukai metode diskusi saja	5 orang	31 orang
3.	Menyukai metode yang bervariasi	35 orang	1 orang
4.	Metode role playing menarik untuk materi Pengendalian sosial	35 orang	1 orang
5.	Lebih termotivasi belajar Sosiologi dengan metode <i>role playing</i>	35 orang	1 orang
6.	Lebih mudah memahami pembelajaran dengan metode <i>role playing</i>	34 orang	2 orang
7.	Secara umum menyukai metode <i>role playing</i>	35 orang	1 orang

4. Refleksi

Hasil pengamatan pada siklus II diperoleh gambaran bahwa secara umum peserta didik bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan metode *role playing*. Untuk itu pada materi lain yang sesuai, metode ini bisa digunakan.

Dengan pemberian motivasi dan penghargaan pada diri peserta didik akan menumbuhkan keberanian dan rasa percaya diri yang tinggi. Oleh karena itu hal ini perlu dilakukan dan ditingkatkan pada kegiatan pembelajaran yang berikutnya. Dengan adanya permintaan sebagian besar peserta didik untuk mengulang penggunaan metode *role playing* pada pembelajaran berikutnya menunjukkan bahwa orang termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Sedangkan untuk sebagian kecil peserta didik yang masih kurang aktif sebaiknya diberikan perlakuan khusus setelah melihat latar belakangnya. Guru atau peneliti hendaknya memberikan perhatian khusus bagi beberapa peserta didik yang belum menunjukkan keaktifannya dalam suatu kelompok.

IV. PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian pada hasil penelitian dan pembahasan tersebut di atas, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Penggunaan metode *Role Playing* dalam mata pelajaran Sosiologi, khususnya materi Pengendalian Sosial mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik,
2. Penggunaan metode *Role Playing* mampu meningkatkan persentase jumlah peserta didik yang tuntas belajar.

B. Saran-saran

Berdasarkan pengamatan hasil penelitian, disarankan sebagai berikut:

1. Sebaiknya setiap guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan.
2. Dalam setiap kegiatan pembelajaran sebaiknya guru selalu memberikan dorongan pada orang agar lebih termotivasi dalam mengikuti KBM.

3. Seharusnya guru tidak segan untuk selalu memberikan penghargaan kepada peserta didik supaya lebih termotivasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Martadinata, Sofyan, (2019), *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Menyenangkan dengan Pendekatan Ilmiah dalam ilmu Sosiologi*, Literasi Nusantara. Malang
- Mulyasa E, (2020), *Menjadi Guru Profesional*, PT Remaja Rosda Karya , Jakarta
- Sulaiman, Fadli (2019), *Pojkok-Pokok Pembelajaran Berbasis Aktivitas Siswa*, Nusa Media, Bandung
- Usman, Uzer, (2016), *Menjadi Guru Profesional* , PT Remaja Rosda Karya, Bandung
- Wibawa, Basuki, (2013), *Penelitian Tindakan Kelas*, Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta