

Salah satu pendidikan yang dapat ditempuh oleh manusia adalah pendidikan formal, yang contohnya adalah sekolah. Sekolah mempunyai andil dalam membentuk masyarakat yang lebih berkualitas. Selain itu sekolah juga dapat mempersiapkan masyarakat Indonesia menjadi bangsa yang lebih maju dalam berbagai aspek dalam kehidupan. Hal tersebut dapat tercapai apabila peserta didik dapat menyelesaikan pendidikan tepat pada waktunya dengan hasil belajar yang baik. Hasil belajar seseorang pun ditentukan oleh berbagai faktor yang mempengaruhinya.

Salah satu faktor yang ada di luar peserta didik adalah seorang pendidik yang mampu mengelola pembelajaran dengan model-model yang tepat, yang memberi kemudahan bagi peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran. Karena kedudukan sebuah model, sebagai salah satu komponen dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran. Penggunaan model yang tepat dapat menentukan efektivitas dalam proses pembelajaran. Model yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran pun bervariasi, tergantung dari materi yang akan dibahas. Ada beberapa materi yang harus pendidik sampaikan kepada peserta didik dengan cara yang berbeda. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik dapat menerima materi tersebut dengan cara yang tidak membosankan tetapi tetap efektif. Agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif, seorang pendidik diharapkan mampu memilih dan menggunakan model pembelajaran yang sesuai.

Proses pembelajaran mata pelajaran sosiologi di dalam kelas sering kurang menarik dan juga kurang efektif. Hal ini disebabkan oleh metode, teknik dan strategi pembelajaran yang kurang dikuasai oleh para guru. Para siswa hanya dijejali dengan materi pelajaran yang bersifat teoritis. Siswa dianggap seperti karung kosong yang hanya dimasukan materi pelajaran yang bersifat teori semata. Sementara materi-materi pelajaran yang bersifat aplikasi yang sangat diharapkan oleh siswa sering diabaikan. Dalam proses pembelajaran mata pelajaran sosiologi, sering kali guru menerapkan pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa seperti menerapkan teknik CBSA (Catatan Buku Sampai Habis) dan guru menggunakan metode ceramah saja, bukan cara belajar siswa yang aktif yang seharusnya dilakukan, serta proses pembelajaran yang kurang variatif dan cenderung monoton yang membuat proses pembelajaran tidak efektif dan tidak menarik.<sup>3</sup>

Kurangnya pendidik dalam penguasaan metode, teknik dan strategi pembelajaran dapat mempengaruhi proses pembelajaran di kelas. Hal ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi kurang efektif, kurang menarik dan monoton. Peserta didik memerlukan penyajian materi yang tidak bersifat teori semata, namun memerlukan pengaplikasian di dalamnya. Penyajian materi yang monoton, membuat peserta didik menjadi jenuh saat belajar. Untuk menghindari hal tersebut, seorang

---

<sup>3</sup> Indah Arie, *Siswa Bukan Karung Kosong*, <http://m.kompasiana.com>, diakses pada tanggal 27 Juli 2016.

pendidik perlu menggunakan model pembelajaran yang menarik namun tetap efektif. Salah satu yang dapat pendidik terapkan adalah model pembelajaran permainan.

Di sini model pembelajaran permainan yang diterapkan harus sesuai dengan materi, situasi dan kondisi yang ada. Namun tidak semua pendidik dapat menerapkan model tersebut dengan sesederhana mungkin dan tetap efektif. Melalui model ini, peserta didik melakukan kegiatan belajar melalui sebuah permainan, baik secara individual maupun kelompok. Di SMA Negeri 76 Tipar Cakung Jakarta Timur seorang guru mata pelajaran sosiologinya menerapkan model pembelajaran permainan. Di dalam penyampaian materinya, diterapkan di kelas X IIS 1 dan XI IIS 2. Permainan tersebut sudah tidak asing lagi kita dengar, yakni permainan ular tangga dan monopoli yang dikolaborasikan menjadi satu model pembelajaran.

Sudah diterapkannya model pembelajaran di sekolah tersebut yang membuat peneliti menjadikan SMA Negeri 76 Tipar Cakung Jakarta Timur lokasi dari kajian penelitian skripsi. Permainan dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, antusiasme serta tidak membosankan. Terlebih pada mata pelajaran sosiologi yang biasanya berisi tentang hafalan-hafalan. Sebuah permainan yang biasanya hanya digunakan sebagai hiburan saja, ternyata dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dikemas menjadi sebuah model pembelajaran.

Hal ini tentu mempunyai keunikan tersendiri, yang pada akhirnya membuat peneliti tertarik untuk mengambil judul ini. Pentingnya peranan model pembelajaran untuk menunjang keberhasilan dan keefektifan suatu pembelajaran, memiliki fenomena yang menarik untuk diteliti. Oleh sebab itu, peneliti ingin mengetahui apakah keberadaan model pembelajaran dalam bentuk permainan dapat membuat pembelajaran menjadi efektif atau tidak.

## **B. Permasalahan Penelitian**

Di dalam proses pembelajaran, di dalamnya terdapat tujuan-tujuan yang harus dicapai. Tujuan tersebut dapat tercapai salah satunya melalui model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Seorang pendidik harus dapat memilih model pembelajaran yang relevan dengan materi, situasi dan kondisi. Keberadaan model pembelajaran ini pun dinilai penting karena merupakan salah satu komponen dalam keberhasilan proses pembelajaran. Selain itu model pembelajaran yang dipakai juga sebisa mungkin harus diperhitungkan segala sesuatunya, agar dapat berjalan secara efektif dan tidak membosankan.

Salah satunya adalah model pembelajaran permainan, yang pernah diterapkan oleh guru mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 76 Tipar Cakung Jakarta Timur. Model pembelajaran permainan yang pernah diterapkan oleh guru tersebut adalah kolaborasi permainan ular tangga dan monopoli. Sebuah media permainan yang dapat dijadikan sebagai sebuah model pembelajaran. Pada mata pelajaran sosiologi kiranya penting bila menggunakan model tersebut, agar peserta didik dalam belajar tidak mudah jenuh dan tetap mengerti tentang materi yang disajikan oleh pendidik. Pada penerapan sebuah model pembelajaran, peranan dari seorang pendidik menjadi penting agar terciptanya sebuah pembelajaran yang efektif nantinya. Maka dari itu, peneliti merumuskan masalah yang menjadi fokus penelitian yaitu:

1. Bagaimana proses pembelajaran efektif melalui model pembelajaran kolaborasi permainan ular tangga dan monopoli pada mata pelajaran sosiologi di kelas X IIS 1 dan XI IIS 2 SMA Negeri 76?
2. Bagaimana peranan pendidik dalam mengkonstruksikan pembelajaran efektif melalui model pembelajaran kolaborasi permainan ular tangga dan monopoli di kelas X IIS 1 dan XI IIS 2 SMA Negeri 76?

### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menangkap fenomena yang terjadi di lapangan melalui pengamatan, lalu dianalisis dengan melakukan teorisasi berdasarkan apa yang di amati peneliti. Tujuan yang pertama adalah untuk mengetahui kegiatan proses pembelajaran efektif yang berlangsung pada mata pelajaran sosiologi pada kelas X IIS 1 dan XI IIS 2 di SMA Negeri 76 melalui model pembelajaran kolaborasi permainan ular tangga dan monopoli. Selain itu untuk mengetahui peranan pendidik dalam mengkonstruksikan pembelajaran efektif melalui model pembelajaran kolaborasi permainan ular tangga dan monopoli.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Akademis**

Penelitian ini berkontribusi sebagai kajian keilmuan strategi pembelajaran sosiologi yang salah satunya mengkaji tentang model pembelajaran. Diharapkan pula mampu memberikan informasi, gambaran dan kontribusi mengenai kajian mengenai ranah pendidikan dan sosiologi dari sistem pendidikan yang terkait dengan konsep model pembelajaran di sekolah. Selain strategi pembelajaran, kontribusi lainnya adalah untuk kajian sosiologi pendidikan, yang mana membahas tentang struktur peran hubungan pendidik dengan peserta didik dan sebaliknya.

Alasannya karena di dalam model pembelajaran kolaborasi permainan ular tangga dan monopoli berkaitan dengan peran pendidik di dalam kelas sebagai inovator, fasilitator dan motivator.

## **2. Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru dan calon guru agar lebih memperhatikan model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak sekolah agar dapat memberikan dukungan yang nyata terhadap inovasi pendidik dalam mengembangkan model pembelajaran.

## **E. Tinjauan Penelitian Sejenis**

Penggunaan permainan di dalam proses pembelajaran, menarik perhatian beberapa peneliti. Di mana permainan yang biasanya dijadikan hanya sebagai alat untuk hiburan saja, kini seiring perkembangan zaman permainan dapat dijadikan sebagai media dalam belajar. Sebuah media permainan yang di dalamnya terdapat cara-cara dalam penggunaannya untuk proses pembelajaran. Di sini peneliti akan mengupas fenomena yang terjadi di suatu sekolah, bahwa permainan pada realitasnya juga dapat dijadikan sebagai sebuah solusi untuk membuat belajar menjadi menyenangkan dan tetap efektif.

Solusi itulah yang dapat kita sebut dengan model pembelajaran, yakni model pembelajaran permainan. Penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kolaborasi Permainan Ular Tangga dan Monopoli pada Mata Pelajaran Sosiologi” tentu tidak terlepas dari referensi penelitian lain. Oleh sebab itu peneliti mengambil beberapa tinjauan pustaka berupa tesis, jurnal nasional dan internasional terdahulu untuk membantu membangun kerangka berpikir peneliti dalam melakukan penelitian.

Tinjauan penelitian sejenis **pertama** berupa tesis dari Luluk Iffatur Rocmah dengan judul *Pengaruh Permainan Konstruktif dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II Sekolah Dasar (Studi Eksperimen di SD Muhammadiyah Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo)*<sup>4</sup> ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan konstruktif dan kepercayaan diri terhadap hasil belajar matematika. Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo dengan sampai 40 anak. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan rancangan factorial 2x2.

Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) hasil belajar matematika siswa yang diberi permainan konstruktif *puzzle* geometri lebih tinggi daripada siswa yang diberi permainan konstruktif kartu bergambar, (2) terdapat interaksi antara permainan antara permainan konstruktif dan kepercayaan diri terhadap hasil belajar matematika

---

<sup>4</sup>Luluk Iffatur Rocmah, *Pengaruh Permainan Konstruktif dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II Sekolah Dasar (Studi Eksperimen di SD Muhammadiyah Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo)*, Tesis, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Jakarta, 2012.

siswa, (3) hasil belajar matematika siswa yang diberi permainan konstruktif *puzzle* geometri pada kelompok siswa yang memiliki kepercayaan diri tinggi lebih tinggi daripada kelompok siswa yang diberi permainan konstruktif kartu bergambar, (4) hasil belajar matematika siswa yang diberi permainan konstruktif kartu bergambar pada kelompok siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah lebih tinggi dari pada kelompok siswa yang diberi permainan konstruktif *puzzle* geometri.

Tinjauan penelitian sejenis **kedua** berupa jurnal dari Sahri Rahmadani, Rasmiwetti dan Johni Azmi yang berjudul *Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Hidrokarbon di Kelas XI SMA As-Shofa Pekanbaru*.<sup>5</sup> Penelitian tentang penggunaan media permainan ular tangga telah dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa pada pokok bahasan hidrokarbon di kelas XI IPA SMA As-Shofa Pekanbaru. Bentuk penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *randomized control group pretest-posttest*. Data dalam penelitian diambil berupa nilai dari tes hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang dikumpulkan berasal dari tes materi prasyarat, pretest, dan posttest. Selanjutnya dilakukan analisis data melalui uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan analisis peningkatan prestasi belajar siswa. Berdasarkan hasil perhitungan akhir diperoleh thitung lebih besar dari ttabel yaitu 2,70 lebih besar dari

---

<sup>5</sup>Sahri Rahmadani, Rasmiwetti dan Johni Azmi, *Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Hidrokarbon di Kelas XI SMA As-Shofa Pekanbaru*, Jurnal, Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau.

1,67 dengan pengaruh peningkatan penggunaan media permainan ular tangga terhadap prestasi belajar siswa sebesar 16,84%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan hidrokarbon di kelas XI IPA SMA As-Shofa Pekanbaru.

Tinjauan penelitian sejenis **ketiga** berupa jurnal dari Lila Oktania Saputri, Kristiawati dan Ilya Krisnana yang berjudul *Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Dalam Pemilihan Jajanan Sehat Menggunakan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga*.<sup>6</sup> Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rancangan penelitian *pre experimental (one group pre-post test design)*, yaitu kelompok subjek diobservasi sebelum intervensi dengan pre test dan setelah intervensi dengan post test. Berdasarkan hasil penelitian, pendidikan kesehatan dengan alat permainan edukatif ular tangga memiliki pengaruh terhadap pengetahuan dan sikap dalam pemilihan jajanan sehat. Berdasarkan identifikasi nilai pengetahuan siswa dari hasil penelitian, terdapat pengaruh terhadap pengetahuan dalam pemilihan jajanan sehat. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rerata pengetahuan setelah diberikan pendidikan kesehatan dengan alat permainan edukatif ular tangga. Pengetahuan dalam pemilihan jajanan sehat pada siswa kelas IV di SDN Sawotratap III Gedangan Sidoarjo mengalami peningkatan setelah diberikan pendidikan kesehatan dengan alat permainan edukatif ular tangga.

---

<sup>6</sup> Lila Oktania Saputri, Kristiawati dan Ilya Krisnana, *Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Dalam Pemilihan Jajanan Sehat Menggunakan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga*, Jurnal, Magister Profesi Psikologi Program Pasca Sarjana, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang, 2013.

Sikap dalam pemilihan jajanan sehat pada siswa kelas IV di SDN Sawotratap III Gedangan Sidoarjo mengalami perubahan setelah diberikan pendidikan kesehatan dengan alat permainan edukatif ular tangga. Pendidikan kesehatan dengan alat permainan edukatif ular tangga meningkatkan pengetahuan dalam pemilihan jajanan sehat pada siswa kelas IV di SDN Sawotratap III Gedangan Sidoarjo. Serta merubah sikap dalam pemilihan jajanan sehat pada siswa kelas IV di SDN Sawotratap III Gedangan Sidoarjo. Seperti skripsi peneliti, dengan diterapkannya model pembelajaran permainan ular tangga, dapat meningkatkan pengetahuan yang ada pada mata pelajaran sosiologi serta adanya sikap positif peserta didik dalam belajar.

**Keempat** jurnal dari Maria Fransiska Diah P, Praharesti Eriany dan Emiliana Primastuti yang berjudul *Studi Deskriptif Tentang Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Prestasi Berhitung Kelas II.*<sup>7</sup> Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan ular tangga untuk meningkatkan ketepatan dan kecepatan dalam berhitung penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas 2 SD. Hipotesis penelitian ini yaitu ada perbedaan kecepatan dan ketepatan berhitung materi penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas 2 SD sebelum dan sesudah penelitian dengan menggunakan media permainan ular tangga.

---

<sup>7</sup>Maria Fransiska Diah P, Praharesti Eriany dan Emiliana Primastuti, *Studi Deskriptif Tentang Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Prestasi Berhitung Kelas II*, Jurnal, Vol 2, Fakultas Keperawatan, Universitas Airlangga, 2013.

Pengukuran pada penelitian ini menggunakan pre test dan post test. Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif berupa nilai pre test dan post test yang disajikan dalam bentuk tabel dan dijelaskan secara deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan dalam ketepatan dan kecepatan berhitung materi penjumlahan dan pengurangan sebelum dan sesudah dilakukan remedial teaching menggunakan media permainan ular tangga. Seperti yang ada pada skripsi peneliti, dengan diterapkannya model pembelajaran permainan ular tangga dapat meningkatkan sebuah prestasi dalam hal sikap dalam belajar di kelas.

Tinjauan penelitian sejenis **kelima** berupa jurnal internasional dari Thomas Bjoerner dan Charina Benedikte Sogaard Hansen yang berjudul Merancang Sebuah Permainan Pendidikan: Prinsip Desain dari Perspektif Holistik. Dalam makalah ini penulis menyarankan tiga perspektif yang berbeda yang perlu dikomunikasikan di dalam rangka untuk merancang sebuah *game* edukasi yang bermanfaat untuk guru, murid dan desainer game. Tujuan penelitian ini yakni menyarankan beberapa prinsip untuk desain permainan pendidikan, untuk mengintegrasikan guru dan murid serta ketentuan dalam mendesain permainan sesuai kebutuhan. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prinsip-prinsip desain untuk permainan pendidikan telah menggunakan perspektif holistik. Ini berarti bahwa prinsip desain harus dilihat dalam koherensi dalam lingkungan sosial dan fisik.

Prinsip-prinsip desain berhubungan dengan melibatkan integrasi pemikiran, perasaan, mempersepsi, berperilaku, budaya dan konteks dari desainer game, guru dan murid.<sup>8</sup>

Di sini terdapat perbedaan dan persamaan antara penelitian ini dengan penelitian sejenis diatas. Perbedaannya terletak pada media yang digunakan dalam proses pembelajaran ini merupakan perpaduan atau kolaborasi antara permainan monopoli dengan ular tangga. Alat permainan ular tangga tetapi cara bermainnya perpaduan atau kolaborasi permainan ular tangga dan monopoli. Di mana cara bermain yang ada pada monopoli terletak pada kartu soal. Kemudian perbedaan lainnya terletak pada adanya kajian mengenai peranan guru dalam mengkonstruksikan pembelajaran efektif melalui model pembelajaran kolaborasi permainan ular tangga dan monopoli. Metodologi dari penelitian ini pun berbeda dengan penelitian sejenis diatas, dimana penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Sedangkan persamaan penelitian ini dengan penelitian sejenis diatas adalah sama-sama mengkaji tentang keberadaan permainan dalam pendidikan/pembelajaran. Untuk memudahkan pembaca dalam melihat telaah pustaka, peneliti membuat tabel perbandingan dari beberapa penelitian sejenis, berikut tabelnya:

---

<sup>8</sup>Thomas Bjoerner dan Charina Benedikte Sogaard Hansen, *Merancang Sebuah Permainan Pendidikan: Prinsip Desain dari Perspektif Holistik*, Jurnal Internasional, vol 17, Universitas Aalborg, Denmark, 2010.

**Tabel 1.1**  
**Tinjauan Penelitian Sejenis**

No	Nama Peneliti	Jenis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Luluk Iffatur Rocmah	Tesis	Pengaruh Permainan Konstruktif dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II Sekolah Dasar	Mengkaji tentang keberadaan permainan dalam pendidikan/pembelajaran	Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan rancangan factorial 2x2
2.	Sahri Rahmadani, Rasmiwetti, dan Johni Azmi	Jurnal	Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Hidrokarbon di Kelas XI SMA As-Shofa Pekanbaru	Mengkaji tentang keberadaan permainan dalam pendidikan/pembelajaran	Bentuk penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain <i>randomized control group pretest-posttest</i> .
3.	Lila Oktania Saputri, Kristiawati dan Ilya Krisnana	Jurnal	Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Dalam Pemilihan Jajanan Sehat Menggunakan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga	Mengkaji tentang keberadaan permainan dalam pendidikan/pembelajaran	Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rancangan penelitian <i>pre experimental (one group pre-post test design)</i>
4.	Maria Fransiska Diah P, Praharesti Eriany dan Emiliana Primastuti	Jurnal	Studi Deskriptif Tentang Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Prestasi Berhitung Kelas II	Mengkaji tentang keberadaan permainan dalam pendidikan/pembelajaran	Pengukuran pada penelitian ini menggunakan pre test dan post test
5.	Thomas Bjoerner dan Charina Benedikte Sogaard Hansen	Jurnal Interna sional	Merancang Sebuah Permainan Pendidikan: Prinsip Desain dari Perspektif Holistik	Mengkaji tentang keberadaan permainan dalam pendidikan/pembelajaran	Pendekatan Kualitatif
6.	Rafita Razaq	Skripsi	Penerapan Model Pembelajaran Kolaborasi Permainan Ular Tangga dan Monopoli pada Mata Pelajaran Sosiologi	Mengkaji tentang keberadaan permainan dalam pendidikan/pembelajaran	Pendekatan Kualitatif dengan Metode Deskriptif

Sumber: Diolah berdasarkan penelitian sejenis, 2016

## **F. Kerangka Konsep**

### **1. Pembelajaran Efektif**

Pembelajaran efektif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk belajar keterampilan spesifik, ilmu pengetahuan dan sikap serta yang membuat peserta didik senang. Setiap tahap pendidik perlu mengadakan keputusan-keputusan, misalnya tentang model apa yang harus ia pakai untuk mengajar pelajaran tertentu; alat apakah yang diperlukan untuk membantu peserta didik mencapai tujuan yang telah ditetapkan; perlukah peserta didik membuat catatan, melakukan praktikum, menyusun makalah atau cukup dengan hanya mendengar ceramah pendidik saja; bagian manakah yang perlu penekanan lebih banyak atautkah semua bagian sama perlunya.

Keefektifan pembelajaran merupakan hal yang sangat diharapkan dapat dicapai. Sebab kurang atau tidak sempurna kegiatan proses pembelajaran jika tidak efektif. Setiap penyelenggaraan pembelajaran, perlu menguasai pelaksanaan langkah-langkah pendekatan sistem perancangan pembelajaran agar pembelajaran yang dilaksanakan bisa efektif. Joan Middenforf memberikan saran tentang:

Meningkatkan keefektifan pembelajaran, seperti siapkanlah segala sesuatunya dengan baik, buatlah motivasi di kelas, tumbuhkan dinamika, ciptakan kesempatan untuk berkomunikasi dengan peserta didik, dan perbaiki terus isi atau kualitas bahan ajar.”<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> M. Sobry Sutikno, *Metode dan Model-model Pembelajaran*, (Lombok: Holistica, 2014), hlm. 76.

Berdasarkan penjelasan di atas maka akan terlihat bahwa ada beberapa langkah agar terciptanya sebuah peningkatan keefektifan dalam proses pembelajaran. Segala sesuatunya harus dipersiapkan dengan baik oleh guru dan siswa, seorang guru harus dapat membuat siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar, seperti penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan tetapi dapat menciptakan pembelajaran yang efektif. Lalu seorang pendidik harus dapat menciptakan situasi dan kondisi yang dinamis di kelas, agar pendidik dan peserta didik tidak mudah jenuh. Komunikasi dengan peserta didik harus disempatkan, guna menghidupkan suasana kelas. Serta isi dari bahan ajar harus terus mengalami perbaikan.

Pembelajaran dikatakan efektif jika mencapai sasaran atau mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dengan istilah lain, pembelajaran efektif ialah suatu pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah dan dapat tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan. Pembelajaran efektif perlu didukung oleh suasana dan lingkungan belajar yang kondusif. Oleh karena itu, guru harus mampu mengelola peserta didik, mengelola kegiatan pembelajaran, mengelola materi pembelajaran dan mengelola sumber-sumber belajar.<sup>10</sup>

Menurut Wotruba dan Wright, berdasarkan pengkajian dan hasil penelitian, mengidentifikasi tujuh indikator yang dapat menunjukkan pembelajaran yang efektif: 1. pengorganisasian materi yang baik, 2. komunikasi yang efektif, 3. penguasaan dan antusiasme terhadap materi pelajaran, 4. sikap positif terhadap siswa, 5. pemberian nilai yang adil, 6. keluwesan dalam pendekatan pembelajaran, 7. hasil belajar siswa

---

<sup>10</sup>M. Sobry Sutikno, *Pembelajaran Efektif*, (Mataram: NTP Press, 2005), hlm. 55.

yang baik.<sup>11</sup> Banyak ahli yang mengemukakan tentang prinsip belajar yang memiliki persamaan dan perbedaan. Akan tetapi, secara umum terdapat beberapa prinsip dasar. Berikut ini adalah prinsip dasar tersebut dan implikasinya pada pembelajaran efektif, pertama perhatian, kedua motivasi, ketiga keaktifan, keempat keterlibatan langsung atau pengalaman, kelima pengulangan, keenam tantangan, ketujuh balikan atau penguatan, kedelapan perbedaan individual.<sup>12</sup>

Berdasarkan pembahasan di atas, salah satu yang dapat membuat pembelajaran berjalan secara efektif adalah seorang pendidik harus dapat membuat peserta didik memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar. Penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan, dapat membuat peserta didik menjadi dinamis, penuh semangat, antusias, sehingga motivasi dalam dirinya dapat meningkat. Kolaborasi permainan ular tangga dan monopoli hadir sebagai model pembelajaran yang dapat menciptakan pembelajaran yang efektif jika diterapkan pada mata pelajaran sosiologi.

Hal ini dikarenakan materi yang ada pada mata pelajaran tersebut, kerap kali membuat peserta didik menjadi jenuh sebab lebih dominan pada hafalan-hafalan. Pembelajaran efektif dapat tercapai, salah satunya karena adanya ketepatan dalam memilih model pembelajaran.

---

<sup>11</sup>Hamzah B Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan Paikem: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 174.

<sup>12</sup> *Ibid.*, hlm. 191.

## 2. Kolaborasi Permainan Ular Tangga dan Monopoli sebagai Model Pembelajaran

Joyce & Well berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.<sup>13</sup>

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1) berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu, 2) mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, 3) dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, 4) memiliki bagian-bagian model yang dinamakan, 5) memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran, 6) membuat persiapan mengajar (desain intruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.<sup>14</sup>

Kegiatan belajar dan bermain adalah dua hal yang sangat berkaitan erat. Luca Botturi dan Christian Loh mengatakan bahwa *game* dalam pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan konsep dan memperkuat pembelajaran. Dalam *game*, para peserta didik justru menemukan bahwa pembelajaran merupakan proses pengembangan kemampuan kognitif dan sosial. Vygotsky mengemukakan hal itu

---

<sup>13</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 133.

<sup>14</sup> *Ibid.*, hlm. 136.

sebagai ZPD (*Zone Proximal Development*). Dalam zona belajar bersama orang lain, seseorang dapat belajar dari mentor yang bisa adalah temannya sendiri atau temannya. Seseorang anak perlu tumbuh dalam zona itu, yaitu sebuah zona dimana dia dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan sosialnya secara bersamaan. Selain meningkatkan belajar karena interaksi sosial, *game* juga bermanfaat untuk membangun ikatan atau kepedulian terhadap pelajaran. Whitton, Nicola dan Moseley berpendapat bahwa:

Selain memotivasi, kegiatan bermain dalam belajar menumbuhkan kepedulian terhadap pembelajaran. Kadangkala karena membosankan, siswa menjadi tidak peduli pada pelajaran. Tetapi dengan bermain *game* siswa menjadi senang karena pelajarannya.”<sup>15</sup>

Berdasarkan penjelasan tersebut maka akan terlihat bahwa ketidakpedulian peserta didik pada mata pelajaran, dikarenakan ada yang membuat peserta didik merasa bosan. Sehingga motivasi dan hasil dalam belajar pun tidak maksimal. Namun dengan hadirnya kegiatan bermain dalam belajar, dapat menumbuhkan kepedulian peserta didik terhadap mata pelajaran sekaligus memotivasi dirinya dalam belajar.

Permainan juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat dan antusiasme. Karakteristik permainan adalah menciptakan suasana belajar yang serta serius tapi santai. Permainan digunakan untuk penciptaan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak, dan dari jenuh

---

<sup>15</sup> Sigit Setyawan, *Kelas Asyik dengan Games: 30 Games untuk Pembelajaran*, (Jakarta: PT Grasindo, 2015), hlm. xiv.

menjadi semangat. Sebaiknya permainan digunakan sebagai bagian dari proses belajar, bukan hanya untuk mengisi waktu kosong atau sekadar permainan. Menentukan jenis kegiatan bermain yang akan dipilih, sangat tergantung kepada tujuan dan tema yang telah ditetapkan sebelumnya. Penentuan jenis kegiatan bermain diikuti dengan jumlah peserta kegiatan bermain. Selanjutnya ditentukan tempat dan ruang bermain yang akan digunakan. Apakah didalam atau diluar ruangan kelas, hal itu sepenuhnya tergantung pada jenis permainan yang dipilih.<sup>16</sup> Permainan dimaksud dapat berupa teka-teki, papan bergambar (sejenis ular tangga), kotak rahasia atau kartu gambar yang dibuat siswa atau guru.<sup>17</sup>

Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori “*board game*” atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya. Papan berupa gambar petak-petak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga.<sup>18</sup> Ular tangga termasuk media permainan, hal tersebut sesuai pendapat dari Arief S. Sadiman bahwa permainan (*games*) adalah setiap kontes para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

---

<sup>16</sup> M. Sobry Sutikno, *Op. cit.*, hlm. 56.

<sup>17</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia, 2011), hlm. 281.

<sup>18</sup> M. Husna, A, *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2009), hlm. 145.

Berkaitan dengan pendapat tersebut, Arief S. Sadiman menambahkan bahwa setiap permainan harus mempunyai komponen utama, yaitu adanya pemain-pemain, adanya lingkungan untuk pemain berinteraksi, adanya aturan-aturan main, adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin.<sup>19</sup>

Ular tangga termasuk media permainan yang tidak lepas dari adanya gambar atau foto yang ada di papan permainan ular tangga, seperti gambar ular dan tangga, maupun gambar lain sesuai tema ular tangga. Gambar atau foto berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan sehingga dapat menarik perhatian, mengilustrasikan fakta atau informasi.<sup>20</sup> Hal itu sesuai dengan pendapat Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, bahwa media berbentuk visual dapat berupa gambar representasi seperti gambar lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda. Tujuan dari permainan ular tangga sebagai media pembelajaran adalah agar siswa belajar secara menyenangkan.<sup>21</sup> Selain itu dapat juga melatih siswa tentang sikap jujur dan mengerti peraturan.<sup>22</sup> Jadi permainan ular tangga memiliki tujuan jika diterapkan dalam proses pembelajaran, tak lain adalah membuat belajar menjadi senang tidak terbebani serta melatih sikap positif yang dapat diaplikasikan ke dalam kehidupan sehari-hari.

---

<sup>19</sup> Arief S. Sadiman dkk, *Op. cit.*, hlm. 75.

<sup>20</sup> Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 41.

<sup>21</sup> *Ibid.*, hlm. 87.

<sup>22</sup> Iva Rifa, *Koleksi Games Edikatif di Dalam dan Luar Sekolah*, (Yogyakarta: FlashBooks, 2012), hlm. 95.

Permainan monopoli merupakan salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai atau mengumpulkan kekayaan semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya. Apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, maka ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Jika petak itu sudah dibeli oleh pemain lain, maka ia harus membayar pemain itu dengan uang sewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan.<sup>23</sup> Teknis permainan monopoli pada dasarnya hampir sama dengan permainan ular tangga, dimana untuk melangkah, pemain harus melemparkan dadu dan melakukan langkah sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul.

Meski demikian, monopoli memiliki konsekuensi yang berbeda. Jika ular tangga biasanya ada tangga untuk naik sekaligus ular untuk turun, maka pada monopoli ada sejumlah konsekuensi ekonomis di dalamnya, yaitu perhitungan dan transaksi layaknya seseorang yang sedang mempraktikkan ilmu ekonomi. Saat bermain, pemain tidak hanya diberi pelajaran bagaimana menghitung dadu dan langkah, tetapi juga memperhitungkan sejumlah perhitungan ekonomi dan analisis sesuai kotak yang didapat. Tujuan akhir dari permainan ini adalah mengumpulkan kekayaan sebanyak-banyaknya dari pemain lawan.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Agus N Cahyo, *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*, (Yogyakarta: FlashBooks, 2011), hlm. 144

<sup>24</sup> *Ibid.*, hlm. 145.

Berdasarkan pembahasan di atas mengenai kolaborasi permainan ular tangga dan monopoli sebagai model pembelajaran, membuat keberadaan permainan dalam belajar menjadi bahan pertimbangan tersendiri untuk para pendidik. Banyak terdapat beberapa manfaat permainan di dalam belajar, yang nantinya dapat membuat proses dan hasil belajar peserta didik menjadi maksimal. Di dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi, membutuhkan cara penyajian materi yang tidak menjenuhkan peserta didik. Salah satunya yaitu dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran permainan ular tangga dan monopoli. Pemilihan model pembelajaran permainan, diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira.

### **3. Tindakan Sosial Pendidik**

Menurut Weber tindakan sosial merupakan suatu tindakan individu yang memiliki arti atau makna subjektif bagi dirinya dan dikaitkan dengan orang lain.<sup>25</sup> Tindakan yang bermakna ini dilakukan tidak hanya untuk dirinya sendiri, tetapi dikaitkan kepada orang lain. Sama halnya dengan seorang pendidik yang melakukan suatu tindakan, tetapi tindakan itu tidak hanya untuk dirinya sendiri melainkan untuk peserta didiknya. Pendidik melakukan suatu tindakan berupa menerapkan kolaborasi model pembelajaran permainan ular tangga dan monopoli di kelas. Tindakan tersebut dilakukan memiliki sebuah makna untuk dirinya sendiri bahwa dengan penerapan model pembelajaran tersebut, ia ingin lebih memudahkan proses pembelajaran di

---

<sup>25</sup> Damsar, *Pengantar Teori Sosiologi*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hlm. 116.

kelas pada mata pelajaran sosiologi. Selain itu agar peserta didiknya mendapatkan hasil yang sesuai dengan harapan pendidik.

Tipe dari tindakan sosial Weber ada empat, di antaranya: a. rasionalitas berorientasi nilai; sifat rasional tindakan jenis ini bahwa alat-alat yang ada hanya merupakan pertimbangan dan perhitungan yang sadar, sementara tujuan-tujuannya sudah ada didalam hubungannya dengan nilai-nilai individu yang bersifat absolut. Artinya nilai itu, merupakan nilai akhir bagi individu yang bersangkutan dan bersifat non rasional, sehingga tidak memperhitungkan alternatif, b. tindakan tradisional; dalam tindakan jenis ini seseorang memperlihatkan perilaku tertentu, karena kebiasaan yang diperoleh dari nenek moyang, tanpa refleksi yang sadar atau perencanaan, c. tindakan afektif; tipe tindakan ini didominasi oleh perasaan atau emosi tanpa refleksi intelektual atau perencanaan secara sadar. Tindakan ini bersifat spontan, tidak rasional dan merupakan ekspresi emosional dari individu, d. rasionalitas instrumental, di sini tindakan sosial yang dilakukan seseorang didasarkan atas pertimbangan dan pilihan sadar yang berhubungan dengan tujuan itu dan ketersediaan alat yang dipergunakan untuk mencapainya.<sup>26</sup>

Berdasarkan beberapa tipe tindakan tersebut, peneliti menggunakan tipe tindakan rasional instrumental dalam mengkaji tindakan dari pendidik dalam menerapkan model permainan ular tangga dan monopoli. Di mana dalam rasionalitas

---

<sup>26</sup>*Ibid.*, hlm. 19.

instrumental, tindakan pendidik dalam menerapkan model tersebut didasarkan atas pertimbangan pendidik dan merupakan pilihan yang dipilih secara sadar. Tidak lain berhubungan dengan tujuan yang ingin dicapai, yaitu agar peserta didiknya mendapatkan proses dan hasil belajar yang baik, sehingga dapat menjadikan pendidik bangga dan sekolah memiliki citra yang baik. Alat yang dipergunakan untuk mencapai tujuan tersebut yaitu melalui kolaborasi model pembelajaran permainan ular tangga dan monopoli.

Berdasarkan pembahasan di atas mengenai tindakan sosial Weber terkait dengan model pembelajaran, oleh sebab itu pendidik mengaplikasikan model pembelajaran kolaborasi permainan ular tangga dan monopoli maknanya untuk dirinya sendiri sebagai upaya memudahkan proses pembelajaran di dalam kelas pada mata pelajaran sosiologi. Hal ini dikarenakan materi yang ada pada mata pelajaran tersebut lebih cenderung menjadikan peserta didik jenuh dan lebih dominan pada hafalan-hafalan semata. Pembelajaran efektif dapat tercapai, salah satunya karena adanya ketepatan dalam memilih model pembelajaran. Implementasi tindakan sosial pendidik tersebut dalam proses pembelajaran berupa menggunakan model tersebut. Pada akhirnya tindakan sosial tersebut, terlihat juga melalui peranan yang pendidik lakukan sebagai inovator, fasilitator dan motivator di dalam proses pembelajaran.

#### **4. Peran Pendidik dalam Pembelajaran di Kelas**

Dalam dunia pendidikan guru merupakan figur sentral dalam menyelenggarakan pendidikan, karena guru adalah sosok yang diperlukan untuk memacu keberhasilan peserta didiknya. Betapa pun baiknya kurikulum yang dirancang para ahli dengan ketersediaan peralatan dan biaya yang cukup yang sesuai dengan pendidikan, namun pada akhirnya keberhasilan pendidikan secara profesional terletak di tangan guru. Maka berhasilnya pendidikan sangat tergantung pada pertanggungjawaban guru dalam melaksanakan tugasnya.<sup>27</sup> Di sini peserta didik memerlukan seorang guru untuk mencapai keberhasilan khususnya dalam hal pendidikan. Banyak faktor yang dapat dilakukan oleh guru agar tercapai sebuah keberhasilan dalam pendidikan. Seperti penggunaan model pembelajaran yang efektif dalam belajar. Uyoh Sadulloh mengatakan bahwa dalam proses pendidikan, guru memegang peranan penting dan menentukan dalam mencapai tujuan pendidikan.<sup>28</sup> Artinya dalam mencapai sebuah tujuan pendidikan, pendidik merupakan salah satu yang berperan penting di dalamnya.

##### **1) Pendidik sebagai Inovator**

Selama melaksanakan tugasnya, guru sebagai pengajar andal senantiasa bergerak dinamis. Karena, jika guru dalam melaksanakan pembelajaran bergerak statis atau tidak memiliki keinginan untuk mengubah penampilan dalam pelaksanaan pembelajarannya, tujuan visi dan misi sekolah tidak akan dapat direalisasikan, apa

---

<sup>27</sup> Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1992), hlm. 3.

<sup>28</sup> Uyoh Sadulloh, *Pedagogik (Ilmu Mendidik)*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 128.

lagi untuk mencapai tujuan pendidikan secara nasional. Menurut observasi, pada umumnya para guru melaksanakan wawancara dan pengamatan dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi hasil pembelajaran secara statis. Mereka tidak mau untuk memperbaiki pekerjaannya.

Guru yang baik harus mampu belajar dari pengalaman pribadinya dan mau menerima masukan-masukan dari orang lain, baik dari kepala sekolah di dalam hasil kunjungan kelas maupun dari rekan sesama guru dalam pelaksanaan Musyawarah Guru Mata Pelajaran. Guru harus cepat mengambil alih posisi dengan mengadakan perubahan dalam perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi hasil pembelajaran sesuai dengan ketentuan yang terdapat undang-undang dan peraturan pemerintah khususnya dalam bidang pendidikan, kurikulum, sampai kepada bidang garapannya.

Guru yang cepat tanggap terhadap perubahan demi perubahan perbaikan kinerjanya itulah yang dinamakan guru kreatif, inovatif, efektif dan partisipatif serta tanggung jawab dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Sumber daya seperti itu sangat dibutuhkan dalam meningkatkan mutu pendidikan secara umum dan mutu peserta didik khususnya. Dengan perkataan lain, guru harus mampu membuat alat peraga pembelajaran, mampu memanfaatkan media pembelajaran dan mampu secara kreatif memberdayakan potensi yang ada dalam menyiapkan kegiatan belajar mengajar.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> E Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional: Manciptakan Pembelajaran Kreatif dan menyenangkan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 66.

## 2) Pendidik sebagai Fasilitator

Sebagai fasilitator, guru hendaknya dapat menyediakan fasilitas yang memungkinkan kemudahan kegiatan belajar anak didik. Lingkungan belajar yang tidak menyenangkan, suasana ruang kelas yang pengap, meja dan kursi yang berantakan, fasilitas belajar yang kurang tersedia, menyebabkan anak didik malas belajar. Oleh karena itu, menjadi tugas guru bagaimana menyediakan fasilitas, sehingga akan tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan anak didik.

Pada konteks pendidikan, istilah fasilitator semula lebih banyak diterapkan untuk kepentingan pendidikan orang dewasa (andragogi), khususnya dalam lingkungan pendidikan nonformal. Namun sejalan dengan perubahan makna pengajaran yang lebih menekankan pada aktivitas siswa, belakangan ini di Indonesia istilah fasilitator pun mulai diadopsi dalam lingkungan pendidikan formal di sekolah, yakni berkenaan dengan peran guru pada saat melaksanakan interaksi belajar mengajar. Wina Senjaya menyebutkan bahwa sebagai fasilitator, guru berperan memberikan pelayanan untuk memudahkan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran.

Peran guru sebagai fasilitator membawa konsekuensi terhadap perubahan pola hubungan guru-siswa, yang semula lebih bersifat "*top-down*" ke hubungan kemitraan. Dalam hubungan yang bersifat "*top-down*", guru seringkali diposisikan sebagai "atasan" yang cenderung bersifat otoriter, sarat komando, instruksi bergaya birokrat. Sementara, siswa lebih diposisikan sebagai "bawahan" yang harus selalu patuh mengikuti instruksi dan segala sesuatu yang dikehendaki oleh guru.

### 3) Pendidik Sebagai Motivator

Sebagai motivator, guru hendaknya dapat mendorong anak didik agar bergairah dan aktif belajar. Dalam upaya memberikan motivasi, guru dapat menganalisis motif-motif yang melatarbelakangi anak didik malas belajar dan menurun prestasinya di sekolah. Setiap saat guru harus bertindak sebagai motivator, karena dalam interaksi edukatif tidak mustahil ada di antara anak didik yang malas belajar dan sebagainya. Motivasi dapat efektif bila dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan anak didik. Penganekaragaman cara belajar memberikan penguatan dan sebagainya, juga dapat memberikan motivasi pada anak didik untuk lebih bergairah dalam belajar.

Peranan guru sebagai motivator sangat penting dalam interaksi edukatif, karena menyangkut esensi pekerjaan mendidik yang membutuhkan kemahiran sosial, menyangkut *performance* dalam personalisasi dan sosialisasi diri. Sejalan dengan pergeseran makna pembelajaran dari pembelajaran yang berorientasi kepada guru (*teacher oriented*) ke pembelajaran yang berorientasi kepada siswa (*student oriented*), maka peran guru dalam proses pembelajaran pun mengalami pergeseran, salah satunya adalah penguatan peran guru sebagai motivator. Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar.

Oleh sebab itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa, sehingga terbentuk perilaku belajar siswa yang efektif. Dalam

perspektif manajemen maupun psikologi, kita dapat menjumpai beberapa teori tentang motivasi (*motivation*) dan pemotivasian (*motivating*) yang diharapkan dapat membantu para manajer (baca: guru) untuk mengembangkan keterampilannya dalam memotivasi para siswanya agar menunjukkan prestasi belajar atau kinerjanya secara unggul. Terlepas dari kompleksitas dalam kegiatan pemotivasian tersebut, dengan merujuk pada pemikiran Wina Senjaya, di bawah ini dikemukakan beberapa petunjuk umum bagi guru dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa: pertama memperjelas tujuan yang ingin dicapai. Tujuan yang jelas dapat membuat siswa paham ke arah mana ia ingin dibawa. Pemahaman siswa tentang tujuan pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

Kedua membangkitkan minat siswa. Siswa akan terdorong untuk belajar manakala mereka memiliki minat untuk belajar. Oleh sebab itu, mengembangkan minat belajar siswa merupakan salah satu teknik dalam mengembangkan motivasi belajar. Beberapa cara dapat dilakukan untuk membangkitkan minat belajar siswa, diantaranya: a) Hubungkan bahan pelajaran yang akan diajarkan dengan kebutuhan siswa. Minat siswa akan tumbuh manakala ia dapat menangkap bahwa materi pelajaran itu berguna untuk kehidupannya. b) Sesuaikan materi pelajaran dengan tingkat pengalaman dan kemampuan siswa. Materi pelajaran yang terlalu sulit untuk dipelajari atau materi pelajaran yang jauh dari pengalaman siswa, akan tidak diminati oleh siswa. Materi pelajaran yang terlalu sulit tidak akan dapat diikuti dengan baik,

yang dapat menimbulkan siswa akan gagal mencapai hasil yang optimal; dan kegagalan itu dapat membunuh minat siswa untuk belajar. c) Gunakan berbagai model dan strategi pembelajaran secara bervariasi, misalnya diskusi, kerja kelompok, eksperimen, demonstrasi, dan lain-lain.

Ketiga ciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar. Siswa hanya mungkin dapat belajar dengan baik manakala ada dalam suasana yang menyenangkan, merasa aman, bebas dari rasa takut. Usahakan agar kelas selamanya dalam suasana hidup dan segar, terbebas dari rasa tegang. Untuk itu guru sekali-sekali dapat melakukan hal-hal yang lucu. Keempat berilah pujian yang wajar terhadap setiap keberhasilan siswa. Motivasi akan tumbuh manakala siswa merasa dihargai. Memberikan pujian yang wajar merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memberikan penghargaan. Pujian tidak selamanya harus dengan kata-kata, akan tetapi dapat dilakukan dengan isyarat, misalnya senyuman dan anggukan yang wajar, atau mungkin dengan tatapan mata yang meyakinkan. Kelima berikan penilaian. Banyak siswa yang belajar karena ingin memperoleh nilai bagus. Untuk itu mereka belajar dengan giat. Bagi sebagian siswa nilai dapat menjadi motivasi yang kuat untuk belajar. Oleh karena itu, penilaian harus dilakukan secara objektif sesuai dengan kemampuan siswa masing-masing.

Keenam berilah komentar terhadap hasil pekerjaan siswa. Siswa butuh penghargaan. Penghargaan bisa dilakukan dengan memberikan komentar positif. Setelah siswa selesai mengerjakan suatu tugas, sebaiknya berikan komentar

secepatnya, misalnya dengan memberikan tulisan “bagus” atau “teruskan pekerjaanmu” dan lain sebagainya. Ketujuh ciptakan persaingan dan kerja sama. Persaingan yang sehat dapat memberikan pengaruh yang baik untuk keberhasilan proses pembelajaran siswa. Melalui persaingan siswa dimungkinkan berusaha dengan sungguh-sungguh untuk memperoleh hasil yang terbaik.

Oleh sebab itu, guru harus mendesain pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk bersaing baik antara kelompok maupun antar-individu.<sup>30</sup> Berdasarkan paparan diatas, dapat terlihat bahwa peran guru sekarang sebagai fasilitator, motivator dan inovator. Di mana sudah memasuki bentuk paradigma pendidikan baru (kritis). Proses pembelajaran tidak konvensional lagi. Di sini pendidik bukan sebagai pentransfer mutlak ilmu. Hal ini yang nantinya digambarkan dari guru sosiologi yang menerapkan model pembelajaran kolaborasi permainan ular tangga dan monopoli.

## **5. Hubungan Antar Konsep**

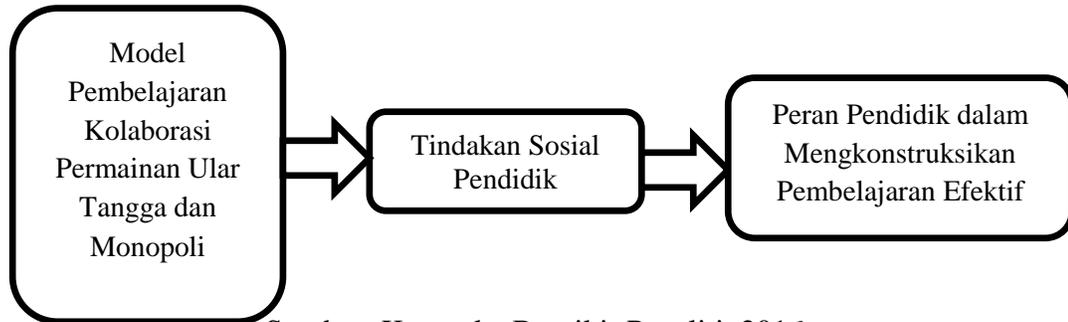
Hubungan dari ketiga konsep yang digunakan dimulai dari penerapan model pembelajaran kolaborasi permainan ular tangga dan monopoli. Selanjutnya konsep mengenai tindakan sosial dari pendidik. Dilanjutkan dengan konsep yang terakhir yakni mengenai peran pendidik dalam mengkonstruksikan pembelajaran efektif. Hubungan dari ketiga konsep diatas dapat divisualisasikan sebagai berikut:

---

<sup>30</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 36.

### Skema 1.1

#### Hubungan Antar Konsep



Sumber: Kerangka Berpikir Peneliti, 2016

Pada peta konsep di atas, awalnya terdapat sebuah penerapan model pembelajaran kolaborasi permainan ular tangga dan monopoli. Adanya suatu model pembelajaran tersebut, menekankan pada tindakan sosial pendidik yang berkontribusi aktif untuk menerapkannya di dalam mata pelajaran sosiologi tersebut. Proses pelaksanaan model pembelajaran ini, dengan melihat tindakan sosial yang bersumber dari pendidik.

Hal ini dikarenakan pendidik sebagai aktor yang dapat mengkonstruksikan sebuah pembelajaran yang efektif. Sebuah pembelajaran tidak dapat berjalan dengan baik, tanpa adanya peran pendidik dalam mengkonstruksikan pembelajaran yang efektif. Konstruksi di sini lebih mengarah pada suatu model pembelajaran, yakni model pembelajaran kolaborasi permainan ular tangga dan monopoli. Tindakan sosial pendidik dalam menerapkan model pembelajaran menjadi sangat penting, karena nantinya dapat mengkonstruksikan sebuah pembelajaran yang efektif.

## **G. Metodologi Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, yang dimaksudkan untuk memahami keefektifan dari proses pembelajaran melalui model pembelajaran kolaborasi permainan ular tangga dan monopoli pada mata pelajaran sosiologi pada kelas X IIS 1 dan XI IIS 2 di SMA Negeri 76. Pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif dipilih, agar dapat menggambarkan proses pembelajaran yang berlangsung pada mata pelajaran sosiologi secara lebih rinci. Untuk memperoleh datanya, penelitian menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Studi pustaka juga dilakukan peneliti, untuk membantu mengkonsepkan fenomena dengan konsep-konsep pendidikan dan sosiologi.

### **1. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Penelitian kualitatif merupakan interpretif, yang di dalamnya peneliti terlibat dalam pengalaman yang berkelanjutan dan terus menerus dengan para partisipan. Keterlibatan inilah yang nantinya memunculkan serangkaian isu-isu strategis, etis dan personal dalam proses penelitian kualitatif.<sup>31</sup> Studi kasus merupakan strategi penelitian dimana di dalamnya peneliti menyelidiki secara cermat suatu program, peristiwa, aktivitas, proses atau sekelompok individu.<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> John W. Creswell, *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*, (Yogyakarta, 2013, Pustaka Pelajar), hlm. 264.

<sup>32</sup> *Ibid.*, hlm. 68.

## 2. Subjek Penelitian

Penelitian ini fokus penelitian pada pendidik dan peserta didik yang ada di SMA Negeri 76. Di mana informan dalam penelitian ini berjumlah sembilan orang yang terdiri dari satu guru pengampu sosiologi, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, satu guru wali kelas XII IIS 1, tiga orang siswa kelas X IIS 1 dan tiga orang siswa kelas XI IIS 2. Informan kunci dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran sosiologi dan informan pendukungnya adalah guru wali kelas XII IIS 1, tiga orang siswa kelas X IIS 1 dan tiga orang siswa kelas XI IIS 2. Alasan memilih guru mata pelajaran sosiologi sebagai informan kunci adalah beliau yang menerapkan model pembelajaran kolaborasi permainan ular tangga dan monopoli, yang mana berkaitan dengan kajian penelitian skripsi peneliti. Sedangkan memilih siswa kelas X IIS 1 dan XI IIS 2, karena mereka terlibat langsung saat proses pembelajaran terjadi.

Memilih wali kelas XII IIS 1 karena beliau merupakan guru yang sudah lama mengajar di SMA Negeri 76, sehingga peneliti dapat menggali informasi terkait sejarah di sekolah tersebut. Peneliti memilih dua kelas yang berbeda untuk menjadi kajian penelitian, dengan tujuan agar dapat melihat perbandingan antara kelas X IIS 1 dengan XI IIS 2 jika belajar menggunakan model yang sama, yakni permainan ular tangga dan monopoli. Peserta didik kelas X IIS 1 dan XI IIS 2 adalah 36, yang juga terlibat pada penelitian peneliti dalam proses pembelajaran. Karakteristik profil dari informan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.2**  
**Karakteristik Informan**

No	Nama Informan	Status	Target Informasi
1.	Ibu R	Guru Sosiologi kelas X IIS 1 dan XI IIS 2	Mendapatkan informasi mengenai proses pembelajaran efektif dari model pembelajaran kolaborasi permainan ular tangga dan monopoli
2.	Ibu S	Wali Kelas dari XII IIS 1	Mendapatkan informasi mengenai sejarah dari SMA Negeri 76
3.	Pak J	Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum	Mendapatkan informasi mengenai model pembelajaran yang menghasilkan pembelajaran yang efektif
4.	N.A	Siswa kelas X IIS 1	Mendapatkan informasi mengenai proses pembelajaran dan hasil yang didapat dari penerapan model pembelajaran kolaborasi permainan ular tangga dan monopoli
5.	T.K	Siswa kelas X IIS 1	Mendapatkan informasi mengenai proses pembelajaran dan hasil yang didapat dari penerapan model pembelajaran kolaborasi permainan ular tangga dan monopoli
6.	N.B	Siswa kelas X IIS 1	Mendapatkan informasi mengenai proses pembelajaran dan hasil yang didapat dari penerapan model pembelajaran kolaborasi permainan ular tangga dan monopoli
7.	J.N	Siswa kelas X IIS 1	Mendapatkan informasi mengenai proses pembelajaran dan hasil yang didapat dari penerapan model pembelajaran kolaborasi permainan ular tangga dan monopoli
8.	O.L	Siswa kelas XI IIS 2	Mendapatkan informasi mengenai proses pembelajaran dan hasil yang didapat dari penerapan model pembelajaran kolaborasi permainan ular tangga dan monopoli
9.	P.V	Siswa kelas XI IIS 2	Mendapatkan informasi mengenai proses pembelajaran dan hasil yang didapat dari penerapan model pembelajaran kolaborasi permainan ular tangga dan monopoli

Sumber: Diolah berdasarkan hasil penelitian, 2016

### 3. Peran Peneliti

Peneliti berperan sebagai *instrument* pokok penelitian, di mana seorang peneliti tidak berpihak pada saat melakukan penelitian dan berperan sebagai pelaku penelitian serta pengamat. Peneliti terjun ke lapangan untuk mengamati proses pembelajaran yang terjadi pada dua kelas di sekolah tersebut. Selain itu berperan juga sebagai penggali informasi melalui wawancara, serta melakukan dan meminta dokumentasi di sekolah tersebut. Selama kurang lebih tiga bulan peneliti berada di SMA Negeri 76 Cakung Jakarta Timur untuk melakukan kegiatan PKM (Praktik Keterampilan Mengajar). Tentunya hal ini memudahkan peneliti mendapatkan data sekunder berupa profil SMA Negeri 76 Tipar Cakung Jakarta Timur dari Tata Usaha.

Peneliti juga mengenal banyak guru, staf-staf pegawai dan siswa/siswi disana. Pengalaman belajar yang didapatkan peneliti tak hanya seputar cara mengajar dikelas saja, melainkan ada beberapa ilmu yang didapatkan peneliti seperti mempelajari kegiatan yang dilakukan oleh pustakawan, guru piket dan tata usaha. Peneliti juga berpartisipasi langsung dalam acara sekolah, seperti upacara bendera setiap hari senin, upacara peringatan hari sumpah pemuda dan peringatan hari guru serta menjadi pengawas ulangan tengah semester dan ulangan akhir semester.

#### **4. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilakukan di SMA Negeri 76 Tipar Cakung Jakarta Timur. Jika dilihat, sekolah tersebut letaknya tak jauh dari pasar tradisional. Kendaraan pribadi pun seperti mobil dan motor tak jarang suka berlalu lalang disana. Di sebelah kanan sekolah tersebut juga terdapat tempat untuk *ngeprint* dan fotokopi, sehingga memudahkan peserta didik untuk mengerjakan tugas sekolahnya. Peneliti telah berada di lokasi penelitian untuk melakukan kegiatan PKM (Praktek Keterampilan Mengajar) pada tanggal 07 September 2015 yang diawali dengan kegiatan observasi selama satu minggu. Di sana peneliti mendapatkan informasi bahwa Guru Pengampu Sosiologi pernah menerapkan model pembelajaran berupa kolaborasi permainan ular tangga dan monopoli. Sehingga inilah yang menjadi alasan peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.

Penelitian ini dilakukan dalam lingkup SMA Negeri 76, tepatnya di lantai 3 pada kelas X IIS 1 dan lantai 2 pada kelas XI IIS 2. Serta dirumah guru pengampu sosiologi yang letaknya tidak jauh dari SMA Negeri 76, selaku informan kunci peneliti guna melakukan wawancara mendalam. Selama PKM, peneliti telah mendapatkan data sekunder berupa profil sekolah yang didapat dari Tata Usaha. Selain itu peneliti juga mengamati kondisi fisik dan sosial yang ada pada sekolah tersebut. Penelitian dilakukan pada bulan Maret sampai Mei 2016 di sekolah tersebut. Namun awal pengumpulan data dimulai pada waktu peneliti melakukan kegiatan PKM, tanggal 07 September 2015.

#### **4. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dilakukan peneliti melalui pengumpulan data primer dan sekunder. Pengumpulan data yang pertama adalah data primer yaitu melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Berikut penjabaran dari data primer yang peneliti lakukan dalam penelitian ini:

##### **a. Observasi (pengamatan)**

Observasi ialah model atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung.<sup>33</sup> Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengamati individu atau kelompok secara langsung. Peneliti mengamati tingkah laku yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung, agar dapat dijadikan sebagai gambaran untuk menjawab pertanyaan penelitian. Peneliti melakukan observasi pada hari jumat tepatnya pada tanggal 18 Maret 2016 di SMA Negeri 76 Jakarta. Peneliti melakukan pengamatan pada dua kelas, yaitu kelas X IIS 1 dan XI IIS 2. Pengamatan pertama dilakukan pada di kelas X IIS 1 jam pertama sampai jam kedua. Pengamatan kedua dilakukan pada di kelas XI IIS 1 jam ketiga sampai jam keempat. Pada saat proses pengamatan, peneliti menyiapkan handphone untuk dokumentasi, kertas dan untuk mencatat hal-hal penting terkait dengan kajian peneliti.

---

<sup>33</sup> Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), hlm. 93.

## **b. Wawancara**

Wawancara adalah proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dalam mana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan.<sup>34</sup> Peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran sosiologi, wali kelas XII IIS 1, guru mata pelajaran TIK, siswa kelas X IIS 1, dan XI IIS 2 guna mendapatkan informasi terkait proses pembelajaran serta keefektifan dari penerapan model pembelajaran kolaborasi permainan ular tangga dan monopoli. Peneliti sudah melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran sosiologi selaku informan kunci sebanyak dua kali secara langsung, yaitu tanggal 22 dan 27 Februari 2016 dan melalui pesan singkat sebanyak 15 kali. Selanjutnya wawancara dilakukan kembali pada tanggal 22 dan 30 Maret 2016 kepada wali kelas XII IIS 1 sebanyak dua kali di ruang guru dan pesan singkat sebanyak 2 kali. Wawancara langsung kepada peserta didik dilakukan sebanyak 2 kali dan melalui pesan singkat 5 kali.

---

<sup>34</sup>Cholid Narbuko dan H. Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), hlm. 83.

### c. Dokumentasi

Dokumen dalam pengertiannya yang lebih luas menurut Gottschalk dapat berupa setiap proses pembuktian yang didasarkan atas jenis sumber apapun, baik itu yang bersifat tulisan, lisan, gambaran atau arkeologis.<sup>35</sup> Peneliti dapat membuktikan penelitiannya bersifat nyata melalui foto dan data sekolah yang didapat dari SMA Negeri 76 Jakarta. Dokumentasi yang didapatkan peneliti berupa data sekolah dan foto-foto yang ada di sekolah tersebut terkait kajian peneliti. Peneliti juga melakukan pendokumentasian pada saat observasi berlangsung, yaitu berupa pengambilan foto dan video.

Pengumpulan data yang kedua adalah data sekunder yaitu melalui studi pustaka. Studi pustaka ini diperlukan bagi peneliti untuk mendapatkan data-data tambahan atau referensi-referensi dalam memperkaya penelitian ini. Studi pustaka sangat berperan dalam menstimulus peneliti untuk memunculkan ide-ide dan konsep-konsep yang ada dalam penelitian ini. Teknik analisis yang digunakan peneliti adalah teknik analisis kualitatif dengan tahapan pertamanya melalui pengumpulan dan pengorganisasian data-data yang ditemukan di lapangan melalui pengumpulan data primer dan sekunder. Selanjutnya data-data tersebut dianalisa berdasarkan cara kualitatif dengan melakukan teorisasi.

---

<sup>35</sup> Djam'an Satori dan Aan Komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Alfabeta: Bandung, 2012), hlm. 147.

## **5. Triangulasi Data**

Triangulasi data dalam penelitian kualitatif berfungsi sebagai penguji keabsahan data yang diperoleh peneliti dalam melihat fenomena yang diteliti. Data yang diperoleh berasal dari beberapa teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti. Peneliti menggunakan triangulasi data yang pertama yaitu membandingkan hasil wawancara dengan pengamatan yang dilakukan pada proses pembelajaran di SMA Negeri 76 kelas X IIS 1 dan XI IIS 2 Tipar Cakung Jakarta Timur.

Hal tersebut dirasa perlu agar peneliti dapat melakukan komparasi data yang diperoleh dari wawancara dengan data yang diperoleh dari pengamatan, saat melakukan kegiatan observasi terlibat maupun dari data sekunder. Data-data yang terkait dengan sejarah, visi misi, sarana prasarana dan profil sekolah didapat dari bagian Tata Usaha SMA Negeri 76 Tipar Cakung Jakarta Timur. Selain itu dalam observasi terkait proses pembelajaran efektif, peneliti melakukan crosscek data hasil pengamatan dengan wawancara kepada subjek penelitian. Peneliti mengcrosscek data penelitian ini kepada Pak J selaku Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum di SMA Negeri 76 Jakarta (informan kunci). Proses triangulasi data tersebut, peneliti mewawancarai Pak J mengenai model pembelajaran yang menghasilkan pembelajaran yang efektif. Tepatnya di ruang staff kurikulum di SMA Negeri 76. Wawancara yang dilakukan merupakan wawancara sambil lalu.

## **H. Sistematika Penulisan**

Skripsi ini terdiri dari tiga bagian, yaitu pendahuluan, isi dan penutup. Ketiga bagian ini disajikan kedalam lima bab, yang terdiri dari satu bab pendahuluan, satu bab profil, dua bab isi (temuan lapangan dan analisis) dan satu bab kesimpulan. Bab I adalah pendahuluan yang berisi latar belakang, permasalahan penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, penelitian sejenis, kerangka konseptual yang membahas mengenai pembelajaran efektif, kolaborasi permainan ular tangga dan monopoli sebagai model pembelajaran, tindakan sosial pendidik, peran pendidik dalam pembelajaran di kelas dan hubungan antar konsep. Metodologi penelitiannya menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif dan jenis penelitian studi kasus, kemudian yang terakhir adalah sistematika penulisan.

Bab II mendeskripsikan tentang konteks sosial dari SMA Negeri 76 Tipar Cakung Jakarta Timur. Bagian ini meliputi sejarah yang ada pada SMA Negeri 76 Jakarta, yang dilanjut dengan membahas profil dari sekolah ini. Selanjutnya penggambaran mengenai lokasi dari sekolah, kondisi fisik dari sekolah, struktur organisasi dan struktur kurikulum yang ada di SMA Negeri 76 Jakarta. Kemudian bagian terakhir dari bab ini yaitu peneliti menggambarkan interaksi sosial yang ada di sekolah tersebut, meliputi interaksi yang terjadi antara guru dengan guru, guru dengan siswa dan guru dengan karyawan. Bab III menjelaskan tentang proses pembelajaran efektif melalui model pembelajaran kolaborasi permainan ular tangga dan monopoli pada mata pelajaran sosiologi yang berlangsung pada kelas X IIS 1 dan XI IIS 2 di

SMA Negeri 76. Pada sub bab pertama terdapat filosofi dari model pembelajaran kolaborasi permainan ular tangga dan monopoli. Sub bab kedua akan dijelaskan bentuk dari penerapan model pembelajaran tersebut. Selanjutnya dijelaskan mengenai pendeskripsian dari proses pembelajaran di kelas X IIS dan kelas XI IIS 2. Kemudian akan dipaparkan juga mengenai kelebihan dan kekurangan dari penerapan model pembelajaran. Terakhir akan disajikan tentang hasil penerapan model pembelajaran dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Bab IV merupakan bab yang berisikan analisis penelitian. Pada bab ini peneliti akan mengaitkan dan menganalisis hasil temuan lapangan pada bab sebelumnya dengan menggunakan teori atau konsep pendidikan dan sosiologi. Di sini peneliti akan menjelaskan mengenai peranan pendidik dalam mengkonstruksikan pembelajaran efektif melalui model pembelajaran kolaborasi permainan ular tangga dan monopoli pada kelas X IIS 1 dan XI IIS 2 di SMA Negeri 76 Jakarta. Bab V merupakan bab penutup yang berisikan mengenai kesimpulan dan saran. Pada bagian ini peneliti mencoba menarik kesimpulan besar terhadap jawaban pertanyaan penelitian. Kesimpulan tersebut berguna agar mempermudah peneliti dalam membuat rekomendasi pada penelitian ini. Lalu peneliti juga memberikan saran skripsi ini. Saran juga merupakan rekomendasi yang tentunya peneliti berharap adanya perbaikan yang lebih baik, khususnya untuk pendidikan yang lebih berkualitas untuk kedepannya.