

ABSTRAK

Rafita Razaq, Penerapan Model Pembelajaran Kolaborasi Permainan Ular Tangga dan Monopoli Pada Mata Pelajaran Sosiologi. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Sosiologi, Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, 2016.

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai kegiatan dari proses pembelajaran efektif melalui penerapan 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 Jakarta. Selain itu, ingin mengetahui peranan pendidik dalam mengkonstruksikan pembelajaran efektif melalui model tersebut. Ketidakefektifan suatu pembelajaran, dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Maka dari itu ketepatan dalam pemilihan model pembelajaran harus diperhatikan oleh setiap pendidik, guna mewujudkan proses dan hasil yang baik dalam proses pembelajaran. Tentunya penentuan model pembelajaran harus sesuai dengan situasi, kondisi dan materi yang akan dipelajari. Penerapan model pembelajaran yang tepat dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif. Di sini peranan pendidik sebagai inovator, fasilitator dan motivator dinilai penting dalam mengkonstruksikan suatu pembelajaran yang efektif.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 76 Cipinang Jakarta Timur dengan subjek dalam penelitian adalah sembilan orang yang terdiri dari guru mata pelajaran sosiologi, wali kelas XII IIS 1, tiga orang siswa kelas X IIS 1, tiga orang siswa kelas XI IIS 2 dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum. Penelitian dilakukan dari bulan Maret sampai Mei 2016. Hasil penelitian yang didapatkan adalah bahwa penerapan model pembelajaran kolaborasi permainan ular tangga dan monopoli dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif jika diterapkan pada mata pelajaran sosiologi pada kelas X IIS 1 dan XI IIS 2 di SMA Negeri 76 Jakarta. Pembelajaran efektif dapat dilihat dari aspek kognitifnya, bahwa kelas X IIS 1 mendapatkan nilai rata-rata 8,0. Sedangkan kelas XI IIS 2 nilai rata-ratanya 7,5 atau di atas KKM. Aspek afektifnya dapat dilihat dari hasil pengamatan peneliti di lapangan. Pada saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik memiliki sikap yang positif dalam belajar. Seperti munculnya rasa semangat, antusias, saling menghargai, tanggung jawab dan rasa senang dalam belajar menggunakan model pembelajaran tersebut. Berdasarkan pengamatan peneliti, mengenai keterampilan peserta didik dalam menjawab pertanyaan (aspek psikomotorik) dapat dikatakan mereka memiliki keterampilan tersebut. Selain itu pendidik terbukti dapat menjalankan peranannya sebagai inovator, fasilitator dan motivator.

Kata Kunci: model, pembelajaran efektif, permainan ular tangga, peran pendidik

ABSTRACT

Rafita Razaq, Application of Collaborative Learning Model game Snakes and Ladders and Monopoly On Subjects Sociology. Essay. Jakarta: Study Program of Sociology, Department of Sociology, Faculty of Social Sciences, State University of Jakarta, in 2016.

This study aimed to obtain data on the activities of an effective learning process through the implementation of collaborative learning model game of snakes and a monopoly on the subjects of sociology at the class X and XI IIS IIS 1 2 SMA Negeri 76 Jakarta. Want to know the role of educators in constructing effective learning through the model. Ineffectiveness of a lesson, can affect the learning outcomes of students. Therefore accuracy in the selection of learning models should be considered by every educator, in order to realize the process and good results in the learning process. Of course, the determination of learning models should be appropriate to the situation, conditions and materials to be studied. Application of appropriate learning models can produce effective learning. Here the role of educators as innovators, facilitators and motivators considered important in constructing an effective learning.

This study used a qualitative approach with descriptive methods and case study. This research was conducted in SMA Negeri 76 Tipar Cakung East Jakarta with subjects in the study were nine people consisting of teachers of subjects sociology, homeroom XII IIS 1, three students of class X IIS 1, three students of class XI IIS 2 and deputy head school curriculum areas. The study was conducted from March to May 2016. The results obtained are that the implementation of collaborative learning model game of snakes and ladders and monopoly can produce effective learning when applied to subjects of sociology at the class X and XI IIS IIS 1 2 SMA Negeri 76 Jakarta. Effective learning can be seen from the cognitive aspect, that the class X IIS first obtain an average value of 8.0. While class XI IIS 2 average rating of 7.5 or above KKM. Affective aspects can be seen from the observations of researchers in the field. At the time of the learning process of students have a positive attitude to learning. Such as the emergence of a sense of spirit, enthusiasm, mutual menghargai, responsibility and pleasure in learning to use the model lesson. Based on the observations of researchers, about the skills of learners in answering questions (psychomotor aspects) can say they have the skills. Additionally educators shown to play its role as an innovator, facilitator and motivator.

Keywords: models, effective learning, snakes and ladders game, the role of educator

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang sederhana ini. Terdorong oleh rasa tanggung jawab, pada akhirnya peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kolaborasi Permainan Ular Tangga dan Monopoli pada Mata Pelajaran Sosiologi.”

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Dengan kerendahan hati, peneliti menghanturkan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah bersedia memberikan bantuan, bimbingan, dan arahnya dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Kedua orang tua tercinta Ayah Darsono dan Mama Siti Nuryati yang tak pernah henti memanjatkan doa, curahan kasih sayang dan memberikan dukungannya baik dari segi materi maupun moral sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Muhammad Zid, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta.
3. Dr. Robertus Robet, MA selaku Ketua Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta atas segala penyaluran ilmu berguna.
4. Abdi Rahmat, M.Si selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta atas pengamalan ilmu yang berguna.
5. Rusfadia Saktiyanti Jahja, M.Si selaku Sekretaris Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta.
6. Rahmat Hidayat, PhD sebagai Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan dalam perkuliahan selama peneliti menjalankan studi di Universitas Negeri Jakarta.
7. Dian Rinanta Sari, S.Sos. M.A.P sebagai Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan, masukan, dorongan dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
8. Syaifudin, M. Kesos sebagai Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
9. Annisa Rizki Lillah teman satu bimbingan yang telah membantu peneliti menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman Pendidikan Sosiologi Non Reguler 2012 yang telah memberikan masukan kepada peneliti sehingga skripsi dapat terselesaikan.

11. Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, Guru Mata Pelajaran Sosiologi, Wali Kelas XII IIS 1, Guru Mata Pelajaran TIK serta peserta didik kelas X IIS 1 dan XI IIS 2 di SMA Negeri 76 Jakarta yang telah memfasilitasi peneliti dalam melakukan penelitian dan bersedia menjadi narasumber hingga selesai.

Semoga amal baik dan segala bantuan yang diberikan kepada peneliti mendapatkan balasan dari Allah SWT. Harapan peneliti semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang memerlukan, khususnya bagi dunia kepustakawanan di masa sekarang, dan masa yang akan datang.

Jakarta, Juli 2016

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR BAGAN.....	xi
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	xii
MOTTO.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Permasalahan Penelitian.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
A. Manfaat Akademis.....	7
B. Manfaat Praktis.....	8
E. Tinjauan Pustaka Sejenis.....	8
F. Kerangka Konseptual.....	16
1. Pembelajaran Efektif.....	16
2. Kolaborasi Permainan Ular Tangga dan Monopoli Sebagai Model Pembelajaran.....	19
3. Tindakan Sosial Pendidik.....	24
4. Peran Pendidik dalam Pembelajaran di Kelas.....	27
5. Hubungan Antar Konsep.....	33
G. Metodologi Penelitian.....	35
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	35
2. Subjek Penelitian.....	36
3. Peran Peneliti.....	38
4. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	39
5. Teknik Pengumpulan Data.....	40
6. Triangulasi Data.....	43
H. Sistematika Penulisan.....	44

BAB II KONTEKS SOSIAL SMA NEGERI 76 JAKARTA

A. Pengantar.....	46
B. Sejarah Singkat SMA Negeri 76.....	47
C. Profil SMA Negeri 76.....	49
D. Deskripsi Lokasi SMA Negeri 76.....	55
E. Kondisi Fisik Sekolah SMA Negeri 76.....	56
F. Struktur Kurikulum dan Organisasi SMA Negeri 76.....	60
G. Interaksi Sosial di SMA Negeri 76.....	63
H. Profil Guru Mata Pelajaran Sosiologi.....	64
I. Ringkasan.....	66

BAB III PROSES PEMBELAJARAN EFEKTIF MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOLABORASI PERMAINAN ULAR TANGGA DAN MONOPOLI

A. Pengantar.....	67
B. Filosofi Model Pembelajaran Kolaborasi Permainan Ular Tangga dan Monopoli.....	68
C. Bentuk Penerapan Model Pembelajaran Kolaborasi Permainan Ular Tangga dan Monopoli.....	70
D. Deskripsi Proses Pembelajaran	76
1. Proses Pembelajaran di Kelas X IIS 1.....	76
2. Proses Pembelajaran di Kelas XI IIS 2.....	85
E. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kolaborasi Permainan Ular Tangga dan Monopoli.....	91
F. Hasil Penerapan Model Pembelajaran Kolaborasi Permainan Ular Tangga Monopoli.....	96
1. Aspek Kognitif.....	97
2. Aspek Afektif.....	100
3. Aspek Psikomotorik.....	103
G. Ringkasan.....	106

BAB IV PERAN PENDIDIK DALAM MENGKONSTRUKSIKAN	
PEMBELAJARAN EFEKTIF MELALUI MODEL PEMBELAJARAN	
KOLABORASI PERMAINAN ULAR TANGGA DAN MONOPOLI	
A. Pengantar.....	107
B. Pembelajaran Efektif Melalui Model Pembelajaran Kolaborasi Permainan Ular Tangga dan Monopoli.....	107
C. Analisis Tindakan Sosial dengan Peranan Pendidik dalam Mengkonstruksikan Pembelajaran Efektif.....	113
D. Peran Pendidik dalam Mengkonstruksikan Pembelajaran Efektif Melalui Model Pembelajaran Kolaborasi Permainan Ular Tangga dan Monopoli.....	125
1. Sebagai Inovator.....	125
2. Sebagai Fasilitator.....	128
3. Sebagai Motivator.....	130
E. Ringkasan.....	137
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	138
B. Saran.....	141
 DAFTAR PUSTAKA.....	 142
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Perbandingan Tinjauan Pustaka Sejenis.....	15
Tabel 1.2 Karakteristik Informan.....	37
Tabel 2.3 Data Peserta Didik.....	52
Tabel 2.4 Visi Misi dan Tujuan.....	53
Tabel 2.5 Sarana dan Prasarana.....	57
Tabel 3.1 Langkah Model Pembelajaran.....	73
Tabel 3.2 Penilaian Model Pembelajaran.....	74
Tabel 3.3 Pertanyaan kartu Soal Penelitian Sosial.....	80
Tabel 3.4 Pertanyaan kartu Soal Integrasi Sosial.....	89
Tabel 3.5 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran.....	95
Tabel 3.6 Data Nilai Kelas X IIS I.....	97
Tabel 3.7 Data Nilai Kelas XI IIS II.....	99
Tabel 3.8 Format Penilaian Afektif.....	101
Tabel 3.9 Format Penilaian Psikomotorik.....	104

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Foto Depan SMA Negeri 76.....	49
Gambar 2.2 Logo SMA Negeri 76.....	50
Gambar 2.3 Peta Lokasi SMA Negeri 76.....	55
Gambar 2.4 Ruang Guru SMA Negeri 76.....	58
Gambar 2.5 Ruang Kelas SMA Negeri 76.....	59
Gambar 3.1 Alat Permainan Ular Tangga.....	75
Gambar 3.2 Peserta Didik Melakukan Hompimpa.....	78
Gambar 3.3 Peserta Didik Menjawab Pertanyaan X IIS 1.....	79
Gambar 3.4 Pendidik Menjadi Penengah Pembelajaran.....	82
Gambar 3.5 Sikap Positif Peserta Didik.....	83
Gambar 3.6 Peserta Didik Menjawab Pertanyaan Kelas XI IIS 2.....	87
Gambar 3.7 Pendidik Menyerahkan Tabel Penilaian.....	90

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1.1 Skema Hubungan Antar Konsep.....	34
Bagan 2.1 Skema Struktur Organisasi SMA Negeri.....	62
Bagan 4.1 Faktor Pembentuk Pembelajaran Efektif.....	112
Bagan 4.2 Tindakan Sosial Pendidik Melalui Model Pembelajaran.....	124

LEMBAR PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk kedua orang tuaku tercinta, Ayah Darsono dan Ibu Siti Nuryati. Berkat dukungan dan doa mereka, skripsi ini dapat terselesaikan.

Selain itu kepada adik-adikku yang telah menemani peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

MOTTO

^Hidup adalah belajar dan berjuang^

“Apa pun yang terjadi di dalam kehidupan, dapat dijadikan sebagai bahan belajar agar menjadi lebih baik. Berjuanglah untuk menjadi orang yang lebih baik selama kita masih diberi kesempatan untuk hidup”

~Peneliti~