

**“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA
MATA PELAJARAN SOSIOLOGI UNTUK MENINGKATKAN
KECERDASAN SOSIAL SISWA KELAS XI IPS2 SMANEGERI 5
SURAKARTA TAHUN AJARAN 2014/2015”**

Anik Maryani
K8411007

ABSTRAK

Anik Maryani. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Sebelas Maret Surakarta. Januari 2015.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 5 Surakarta tahun ajaran 2014/2015. Analisis data dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis yaitu analisis presentase dan analisis klinis. Analisis presentase menggunakan rumus *precentage change*, sedangkan analisis klinis menggunakan tehnik deskriptif kualitatif. Hasil analisis menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *role playing* terdapat peningkatan terhadap kecerdasan sosial siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 5 Surakarta tahun ajaran 2014/ 2015. Pada siklus I skor tingkat kecerdasan sosial peserta didik meningkat dari 72,58 menjadi 83,08 (14,50%) sedangkan pada siklus II juga terjadi peningkatan skor kecerdasan sosial peserta didik yang signifikan dibandingkan saat pratindakan yaitu dari 72,58 menjadi 109,06 (49,89%). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *role playing* melalui pelajaran Sosiologi terbukti dapat meningkatkan kecerdasan sosial siswa kelas XI IPS 2, SMA Negeri 5 Surakarta tahun ajaran 2014/2015.

Kata kunci: *role playing*, kecerdasan sosial.

ABSTRACT

Anik maryani. **THE USE OF ROLE PLAYING IN SOCIOLOGICAL SUBJECT TO IMPROVE SOCIAL QUOTIENT AT STUDENT OF XI IPS 2 SMA N 5 SURAKARTA YEAR 2014/2015.** Thesis, Faculty of Teacher Training and Education, Sebelas Maret University, Januari 2015.

This research is class action research (CAR). Subject of the research was student of XI IPS 2 SMA N 5 Surakarta year 2014/2015. Analysis of the data in this study consisted of two types, namely the percentage of analysis and clinical analysis. Analysis of the percentage using the formula percentage change, whereas clinical analysis using descriptive qualitative techniques. The findings show that the use of role playing have achieved success in improving the social quotient at student of XI IPS 2 SMA N 5 Surakarta year 2014/2015. The 1st cycles showed the improvement of the subject score from 72,58 to 83,08 (14,50%). The 2nd cycles showed the significant improvement from 72,58 to 109,06 (49,89%). Based on the findings, it can be concluded that the implementation of *role playing improves* social quotient at student of XI IPS 2 SMA N 5 Surakarta year 2014/2015.

Keywords : role playing, social quotient.

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan salah satu lembaga masyarakat yang dapat mewujudkan tujuan peningkatan mutu sumber daya manusia. Dengan pendidikan, individu memiliki modal dasar untuk menjadi insan yang berkualitas baik melalui pendidikan formal maupun informal.

Sayangnya, lembaga pendidikan yang diharapkan dapat berperan penting dalam membentuk karakter dan kepribadian anak masih jauh dari harapan tersebut. Seperti yang dikemukakan (Siti Muniroh, 2008: 2), dunia pendidikan Indonesia masih belum menyentuh pentingnya kecerdasan sosial dalam membangun kesuksesan hidup anak. Pendidikan di Indonesia masih menitikberatkan pada aspek kecerdasan intelektual semata. Sebagian besar kurikulum dan proses belajar dipusatkan pada peningkatan prestasi akademik siswa. Pembelajaran kurang menekankan pentingnya kecerdasan sosial bagi anak (Gianjar, 2001: 18). Akibatnya, generasi muda bangsa saat ini mengalami krisis multidimensi yang berkepanjangan sehingga muncul berbagai masalah sosial.

Penelitian ini didasarkan pada kenyataan di lapangan bahwa kecerdasan sosial siswa kelas XI IPS 2, SMA Negeri 5 Surakarta diduga rendah. Hal ini tampak pada masalah-masalah yang ditemukan oleh peneliti sebagai berikut: (1) kemampuan mendengarkan yang rendah ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang berbicara sendiri dan tidak memperhatikan guru, (2) kemampuan membaca situasi yang rendah ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang bermain HP, membaca novel, dan melakukan aktivitas-aktivitas yang mengganggu pelajaran, (3) kemampuan menegaskan yang rendah ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang belum dapat mengutarakan argumennya dengan baik di depan kelas, (4) kemampuan menyelesaikan konflik yang rendah ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang belum dapat menerima perbedaan pendapat dalam kelompoknya, (5) kemampuan bekerja sama yang rendah ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang tidak ikut bekerja dan hanya satu atau dua orang yang bekerja saat diskusi.

Sebagai solusi untuk permasalahan-permasalahan di atas, *role playing* dapat menyediakan

peluang untuk menuju pada kesuksesan belajar di bidang sosial. Sehingga mereka akan mampu untuk memecahkan masalah-masalah sosiologis yang berkaitan erat dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dengan cara ini diharapkan para siswa akan lebih peka sehingga kecerdasan sosial mereka pun akan dapat ditingkatkan.

Berdasarkan latar belakang di atas penelitian tindakan kelas ini mencoba untuk mengangkat judul **“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN SOSIAL SISWA KELAS XI IPS 2 SMAN 5 TAHUN AJARAN 2014/2015”**. Dengan model ini diharapkan akan terjadi perubahan pada siswa sehingga mereka bisa lebih peduli terhadap gejala – gejala sosial di dalam masyarakat.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua pendekatan sekaligus yaitu pendekatan kuantitatif dan pendekatan kualitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil pengukuran skala kecerdasan sosial menggunakan teknik analisis presentase. Sedangkan

pendekatan kualitatif digunakan untuk mengungkapkan perubahan pola perilaku siswa terkait dengan kecerdasan sosial. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara, angket, dan observasi. Angket dalam penelitian ini menggunakan skala sikap Likert. Pernyataan yang terdapat dalam angket terbagi menjadi dua pernyataan yaitu pernyataan positif (*favorable*) dan pernyataan negatif (*unfavorable*).

Kerangka Teori

Kecerdasan seseorang dibawa sejak lahir. Tetapi kecerdasan didapatkan seseorang seiring perkembangannya dalam kehidupan. Kecerdasan perlu diasah dan dilatih melalui proses yang bertahap. Menurut Astuti (2009:1), “Istilah kecerdasan merupakan turunan dari kata *intelligence* yang berasal dari Bahasa Inggris”. Kecerdasan (*intelligence*) didefinisikan secara berbeda oleh para ahli. Secara umum kecerdasan dapat diartikan oleh penulis sebagai kesanggupan mental untuk memahami, menganalisis secara kritis, cermat dan teliti serta menghasilkan ide-ide baru secara efektif serta efisien.

Diantara berbagai jenis kecerdasan, kecerdasan sosial memiliki

peran yang cukup penting dalam menentukan kesuksesan hidup seseorang. Kemampuan sosial menunjukkan kemampuan terbesar yang berhubungan dengan banyak aspek kepribadian. Kecerdasan sosial bisa dikarakteristikan sebagai sebuah kombinasi dari dasar mengerti orang, salah satu strategi kesadaran sosial dan paket kemampuan untuk berinteraksi secara sukses dengan orang lain. 5 unsur-unsur kecerdasan sosial seperti yang dikemukakan oleh Robert Bolton dalam Astuti (2010: 92) yaitu: Kepekaan membaca situasi, Kemampuan mendengarkan, kemampuan menegaskan, kemampuan

Suyono dalam Astuti (2009:31) berpendapat:

“Kecerdasan sosial merupakan pencapaian kualitas manusia mengenai kesadaran diri dan penguasaan pengetahuan yang bukan hanya untuk keberhasilan dalam melakukan hubungan interpersonal, tetapi kecerdasan sosial digunakan untuk membuat kehidupan manusia menjadi lebih bermanfaat bagi masyarakat sekitar”.

menyelesaikan konflik, kemampuan bekerja sama. Untuk mengukur tingkat kecerdasan seseorang dalam Astuti (2009:124), dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$SI=(a.1)+(b.2)+(c.3)+(d.4)=\sum(xy)$$

Keterangan:

c = jumlah item Setuju (*S*)

d = jumlah item Sangat Setuju (*SS*)

x = jumlah pernyataan

y = skor angket skala sikap

SI = (Tingkat Kecerdasan Sosial)

a = jumlah item Sangat Tidak Setuju (*STS*)

b = jumlah item Tidak Setuju (*TS*)

Pengembangan kecerdasan sosial dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan tehnik *role playing*. Role Playing sebagai model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa untuk menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan

dilema dengan bantuan kelompok. Corsini dan Shaw dalam Tatiek Romlah (2006: 99) menyatakan tehnik *role playing* mempunyai empat pengertian yaitu: 1) sesuatu yang bersifat sandiwara, 2) sesuatu yang bersifat sosiologis, 3) suatu perilaku tiruan atau perilaku tipuan,

dan 4) sesuatu yang berkaitan dengan pendidikan.

Role playing sebagai metode bermain peran memberi kesempatan siswa untuk memahami menghayati gejala-gejala sosial yang ada di masyarakat. Dengan berperan langsung dalam drama dan menjadi orang lain, siswa dituntut untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah (*problem solving*). Siswa didorong untuk mengeksplorasi masalah-masalah tersebut dengan cara memainkan peran dalam situasi yang telah ditentukan, secara spontan tanpa menggunakan naskah. Siswa harus dapat bekerja sama dan mampu menghindari konflik dalam kelompoknya. Metode ini juga memberikan ruang kepada para siswa untuk mengeksplorasi seluruh bakat dan minatnya. Selain itu, dalam penampilannya siswa juga secara tidak langsung dilatih untuk berempati kepada sesama. Berdasarkan hal tersebut, penulis memilih metode *role playing* sebagai tindakan terhadap upaya peningkatan kecerdasan sosial siswa kelas XI IPS 2, SMA Negeri Surakarta.

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Pra Tindakan

Kegiatan pratindakan pertama yang digunakan saat pratindakan adalah wawancara dengan guru Sosiologi SMA Negeri 5 Surakarta, Dra. Siti Munawaroh, S.Pd. Berikut ini merupakan data awal hasil angket dan hasil observasi yang telah dilakukan selama tahap pratindakan.

Kriteria	Skor Tingkat Kecerdasan Sosial Siswa XI IPS 2	
	Jumlah Siswa	Prosentase
Rata-Rata	12	41,37%
Rendah	8	27,58%
Sangat Rendah	9	31,02%

Tabel 4.1. Tingkat Kecerdasan Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 5 Surakarta saat Pratindakan

4.1. Grafik Tingkat Kecerdasan Sosial Siswa Kelas XI IPS 2 Negeri 5 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015.

Berdasarkan penjelasan diatas, salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan sosial siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 5 Surakarta adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*.

B. Deskripsi Siklus I dan Siklus II

Pelaksanaan tindakan *role playing* pada siklus 1 dan siklus II dapat diuraikan lebih detail sebagai berikut. Pada awal kegiatan, peneliti membuka kegiatan *role playing* dengan mengucapkan salam kepada siswa. Selanjutnya peneliti memberi penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan yaitu pengertian *role playing*, tujuan dari kegiatan *role playing* yang akan dilakukan serta tahapan pelaksanaan *role playing*. Sesekali peneliti melempar pertanyaan kepada siswa.

Pada inti dari kegiatan *role playing*, peneliti membagi subjek menjadi 3 kelompok. Siswa dengan absen 1 sampai 11 menempati kelompok I dengan tutor Ahmad Hakim Nizami. Sedangkan siswa dengan absen 12-20 menempati kelompok II dengan tutor Rifqi Fauzi TPA. Kelompok III terdiri dari siswa yang bernomor absen 21-29 dengan tutor Dionisius Bayu W. Tutor membagikan skenario pada masing-masing anggota kelompok. Selanjutnya tutor membacakan sinopsis pada masing-masing anggota kelompok. Tutor bersama anggota kelompok mengidentifikasi tokoh dan jalan

cerita yang terdapat dalam skenario. Tutor membagi peran untuk masing-masing anggota kelompok. Setelah mengetahui perannya masing-masing, tutor dan anggota kelompok merencanakan jalannya *role playing* dan menentukan setting tempat dari setiap adegan. Hal tersebut diikuti dengan dialog antar anggota kelompok sesuai dengan perannya masing-masing. Anggota kelompok diberi waktu 10 menit untuk berlatih memerankan tokoh yang terdapat pada skenario sesuai setting pada setiap adegan. Setelah melakukan latihan yang cukup, peneliti menawarkan kelompok yang akan mementaskan drama terlebih dahulu. Pada awalnya tidak ada kelompok yang bersedia untuk maju terlebih dahulu tetapi akhirnya kelompok I maju mementaskan drama pertama kali kemudian diikuti kelompok II dan kelompok III.

Tutor bersama peneliti mengamati jalannya pelaksanaan *role playing*. Setelah pementasan drama usai, peneliti mengadakan diskusi tentang jalan cerita dan permasalahan dalam drama yang telah ditampilkan oleh kedua kelompok. Peneliti kemudian

memberikan evaluasi mengenai jalannya pementasan *role playing*.

C. Perbandingan Hasil Antar

Siklus

Berikut adalah perbandingan hasil tindakan pada siklus I dan siklus II.

Tabel 4.11. Perbandingan Nilai Pretest, Siklus I, dan Siklus II

Tahap	Indikator Keberhasilan Penelitian	Nilai Akhir
Pratindakan	108,87	72,58
Siklus I	108,87	83,806
Siklus II	108,87	109,06

Berdasarkan tabel 4.12 dapat diketahui bahwa kecerdasan sosial siswa kelas XI IPS 2 semakin meningkat. Tingkat kecerdasan sosial Siswa kelas XI IPS 2 mengalami peningkatan padamasing-masing siklus. Presentase perubahan perilaku subjek sebesar 14,45% pada siklus I, dan Besarnya presentase perubahan pada siklus II yaitu sebesar 49,89%. Hal menunjukkan bahwa nilai tersebut telah mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu sebesar 50%.

D. Pembahasan

Pada siklus I pelaksanaan *role playing* masih belum maksimal

yaitu subjek kurang serius ketika menampilkan drama, kurang menghayati peran, dan terlihat kurang percaya diri sehingga penyampaian pesan yang terkandung dalam drama belum maksimal. Hasil yang diperoleh dari tindakan yang dilakukan pada siklus I belum mencapai target indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan yaitu sebesar 50%.

Pada siklus II, subjek nampak serius dan aktif dalam mengikuti kegiatan pelaksanaan kegiatan. Subjek sudah mampu menempatkan diri sesuai dengan perannya masing-masing, mampu tampil lebih percaya diri dan lebih menghayati peran yang dibawakannya. Pesan yang terdapat dalam drama dapat tersampaikan dengan baik sehingga subjek dapat mengaitkan pengalaman yang diperolehnya melalui *role playing* untuk diterapkan ke dalam kehidupan sehari-hari.

Tindakan *role playing* yang diberikan kepada siswa kelas XI IPS 2 terbukti efektif dalam meningkatkan kecerdasan sosial siswa. Hal tersebut didasarkan pada hasil analisis data penelitian yang

telah dilakukan yang menunjukkan adanya peningkatan tingkat kecerdasan sosial pada subjek setelah dilakukan tindakan. Hasil nilai rata-rata pratindakan yang diperoleh keseluruhan subjek penelitian adalah 72,58. Setelah diberi tindakan pada siklus I nilai rata-rata keseluruhan subjek adalah 83,06 dan nilai rata-rata keseluruhan subjek setelah diberi tindakan pada siklus II adalah sebesar 109,06. Besar presentase perubahan perilaku pada siklus I sebesar 14,50% dan pada siklus II sebesar 49,98%.

SIMPULAN, SARAN, DAN IMPLIKASI

Berdasarkan hasil analisis data capaian siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa Setelah diterapkan model pembelajaran *role playing* pada siklus I, kecerdasan sosial siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 5 Surakarta mengalami peningkatan. Tingkat kecerdasan sosial pada siklus I meningkat dengan bukti bertambahnya jumlah skor angket dan observasi siswa dari 72,58 menjadi 83,06. Pada siklus II, kecerdasan sosial siswa XI IPS 2 SMA Negeri 5 Surakarta yang menjadi subjek penelitian meningkat

secara optimal. Hal ini dibuktikan dengan bertambahnya jumlah skor angket dan observasi dari 83,08 menjadi 109,06. Perubahan tingkat kecerdasan sosial siswa kelas XI IPS 2, SMA Negeri 5 Surakarta yang menjadi subjek penelitian yaitu sebesar 49,809%. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *role playing* kecerdasan sosial siswa kelas XI IPS 2, SMA Negeri 5 Surakarta dapat meningkat.

Implikasi dari penelitian yang telah dilakukan yaitu digunakan sebagai pedoman dalam pelajaran Sosiologi khususnya untuk meningkatkan kecerdasan sosial dan akan lebih baik apabila disesuaikan dengan tujuan pembelajaran materi ajar serta karakteristik peserta didik. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi guru maupun calon guru untuk model pembelajaran *role playing* yang inovatif dan variatif dalam proses pembelajaran agar peserta didik tidak hanya dapat mengembangkan kecerdasan intelektual (IQ) saja tetapi juga pada sisi sosialnya. Proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *role*

playing yang berlangsung interaktif dimaksudkan agar peserta didik tertarik dengan mata pelajaran Sosiologi sehingga dapat meningkatkan

DAFTAR PUSTAKA

- Hurlock, Elizabeth. (1980). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Diterjemahkan oleh Istiwidayanti dan Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.
- Yusuf L N, Syamsu. (2004). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Goleman, Daniel. (2006). *Social Intelligence: The New Science of Human Relationships*. Jakarta: Gramedia
- Bruce Joyce, Marsha Weil, dan Emily Calhoun. (2009). *Models of Teaching*. Diterjemahkan oleh Achmad Fawaid dan Ateilla Mirza. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Judy Willis. (2011). *Metode Pengajaran Dan Pembelajaran*. Diterjemahkan oleh Akmal Hadrian. Virginia USA: Assosiation for Supervision and Curriculum Development (ASCD).
- kecerdasan sosial siswa kelas XI IPS 2, SMA Negeri 5 Surakarta.
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- _____, (2010). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. _____, (2009). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Buzan, T. 2002. *The Power of Social Intelligence: 10 Ways to Tap Into Your Social Genius*. New York: HarperCollins Publishers Inc.
- Campbell, J. M., & McCord, D. M. 1996. *The WAIS-R Comprehension and Picture Arrangement Subtest as Measures of Social Intelligence: Testing Traditional*

Interpretations. *Journal of Psychoeducational Assessment* (Hal 240-249). Sage Publications.

Kihlstrom, J. F., & Cantor, N. 2011. Social Intelligence. Dalam R. J. Sternberg, & S. B. Kaufman (Eds.), *The Cambridge Handbook of Intelligence* (hlm.564-581). New York: Cambridge University Press

Safari, T. 2005. *Interpersonal Intelligence: Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak*. Yogyakarta: Amara Books.

Thorndike, R.L. 1936. Factor analysis of social and abstract intelligence. *Journal of Educational Psychology*, 27, 231-233.

Wechsler, D. 1958. *The measurement and appraisal of adult intelligence* (4thEd.) Baltimore: The Williams & Wilkins Company

