

**METODE *ROLE-PLAY* DAN MINAT SISWA DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI
DI SMA NEGERI 20 JAKARTA**

TESIS



Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagai persyaratan guna
memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

OLEH :

RICHCLEVER PUTRI ANGGUN

NIM: 1301190037

PROGRAM STUDI ADMINISTRASI MANAJEMEN PENDIDIKAN
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA JAKARTA

2018

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan segala berkatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul “METODE ‘ROLE-PLAY’ DAN MINAT SISWA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI DI SMA NEGERI 20 JAKARTA” guna memenuhi sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan, program studi Magister Administrasi Pendidikan pada Pascasarjana Universitas Kristen Indonesia, Jakarta.

Peneliti menyadari kelemahan serta keterbatasan yang ada, sehingga dalam menyelesaikan tesis ini memperoleh bantuan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Ir. Tarcisius Sunaryo, M.A., Ph. D., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Kristen Indonesia (UKI) Jakarta.
2. Bapak Dr. Hotner Tampubolon, MM, sebagai ketua program studi Magister Administrasi Pendidikan Universitas Kristen Indonesia, juga sebagai dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan penulisan tesis, dorongan, waktu dan kelancaran pelayanan serta urusan akademik.
3. Bapak Prof. Dr. Ir. Amos Neolaka, M.Pd, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan penulisan tesis, dorongan, waktu dan kelancaran pelayanan.
4. Seluruh dosen Pascasarjana Universitas Kristen Indonesia, yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
5. Para Staf Tata Usaha dan pegawai di Pascasarjana Universitas Kristen Indonesia, yang selalu siap membantu penulis dalam urusan akademik.

6. Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Staf, Guru, Pegawai serta seluruh siswa/i kelas X, XI, XII di SMA Negeri 20 Jakarta Pusat.
7. Mamaku (Lisken Nurhaida Marpaung) dan Ketiga adik laki-laki (Santo Tobing, Dany Tobing, Deny Tobing), terima kasih atas semangat dan perhatian kalian kepada saya, walaupun Bapak (Alm. Jaramel Darwin Tobing) sudah meninggal sejak 13 Febuari 2005, kita harus bisa sukses.
8. Seluruh teman-teman sekelas di perkuliahan kita (M.Pd tahun 2013/2014 semester genap), semoga tidak terlupakan dan sukses buat kita masing-masing. Dan seluruh teman-teman yang tidak dapat terucapkan, terima kasih untuk perhatian dan dukungan kalian.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih banyak kekurangan baik isi maupun susunannya. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Jakarta, 1 Juli 2018

Richclever Putri Anggun, S.Pd

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN

KATA PENGANTAR

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

ABSTRAK

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual	7
1. Hasil Belajar	7
2. Metode Role-play	27
3. Minat Siswa	51
B. Penelitian Relevan	59
C. Kerangka Berpikir	62
D. Perumusan Hipotesis	66

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian	67
B. Tempat dan Waktu Penelitian	67

C. Variabel Penelitian dan Sumber Data	67
D. Populasi dan Sampel	68
E. Metode Penelitian dan Desain Penelitian	70
F. Instrumen Penelitian	71
1. Metode Role-play (X_1)	71
2. Minat Siswa (X_2)	76
3. Hasil Belajar (Y)	79
G. Pengujian Instrumen	80
H. Teknik Analisis	82
I. Teknik Persyaratan Analisa Data	82
J. Hipotesis Statistik	83

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	89
1. Metode Role-Play (X_1)	90
2. Minat Siswa (X_2)	92
3. Hasil Belajar (Y)	94
B. Pengujian Persyaratan Analisis Data	96
C. Pengujian Hipotesis dan Pembahasan Hasil Penelitian	99

BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan	111
B. Implikasi	112
C. Saran	113

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

No	Judul	Halaman
Tabel 3.1.	Jumlah Sampel Uji Coba dan Penelitian di SMA Negeri 20 Jakarta	69
Tabel 3.2.	Kisi-Kisi Instrumen Metode Role-Play	72
Tabel 3.3.	Kalibrasi Instrumen Metode Role-Play	73
Tabel 3.4.	Instrumen Penelitian Metode Role-Play	75
Tabel 3.5.	Kisi-Kisi Instrumen Minat Siswa	76
Tabel 3.6.	Kalibrasi Instrumen Minat Siswa	77
Tabel 3.7.	Instrumen Penelitian Minat Siswa	79
Tabel 3.8.	Keeratan Hubungan Koefisien Cronbach's Alpha	82
Tabel 3.9.	Tingkat Hubungan Dua Variabel	87
Tabel 4.1.	Deskripsi Statistik X_1	90
Tabel 4.2.	Distribusi Frekuensi Variabel Metode Role-Play	91
Tabel 4.3.	Deskripsi Statistik X_2	92
Tabel 4.4.	Distribusi Frekuensi Variabel Minat Siswa	93
Tabel 4.5.	Deskripsi Statistik Y	94
Tabel 4.6.	Distribusi Frekuensi Variabel Hasil Belajar	95
Tabel 4.7.	Uji Normalitas	97
Tabel 4.8.	Uji Linearitas Pada Variabel Metode Role-Play Dengan Hasil Belajar	98
Tabel 4.9.	Uji Linearitas Pada Variabel Minat Siswa Dengan Hasil Belajar	99
Tabel 4.10.	Persamaan Regresi Antara Variabel Metode Role-Play (X_1) Dengan Hasil Belajar (Y)	99
Tabel 4.11.	Pengujian Keberartian Persamaan Regresi Metode Role-Play (X_1) Dengan Hasil Belajar (Y)	101

Tabel 4.12. Korelasi Bivariate Antara Metode Role-Play Dengan Hasil Belajar	101
Tabel 4.13. Koefisien Korelasi dan Koefisien Determinasi Variabel Metode Role-Play (X_1) Dengan Hasil Belajar (Y)	102
Tabel 4.14. Korelasi Parsial Antara Metode Role-Play (X_1) Dengan Hasil Belajar (Y) Yang Dikontrol Minat Siswa (X_2)	103
Tabel 4.15. Persamaan Regresi Antara Variabel Minat Siswa (X_2) Dengan Hasil Belajar (Y)	104
Tabel 4.16. Pengujian Keberartian Persamaan Regresi Minat Siswa (X_2) Dengan Hasil Belajar (Y)	105
Tabel 4.17. Korelasi Bivariate Antara Minat Siswa Dengan Hasil Belajar	106
Tabel 4.18. Koefisien Korelasi dan Koefisien Determinasi Variabel Minat Siswa (X_2) Dengan Hasil Belajar (Y)	106
Tabel 4.19. Korelasi Parsial Antara Minat Siswa (X_2) Dengan Hasil Belajar (Y) Yang Dikontrol Metode Role-Play (X_1)	107
Tabel 4.20. Persamaan Regresi Berganda Antara Metode Role-Play (X_1) dan Minat Siswa (X_2) Secara Bersama-Sama Dengan Hasil Belajar (Y)	108
Tabel 4.21. Koefisien Korelasi dan Koefisien Determinasi Antara Metode Role-Play (X_1) dan Minat Siswa (X_2) Secara Bersama-Sama Dengan Hasil Belajar (Y)	109
tabel 4.22. Pengujian Keberartian Persamaan Regresi Berganda Metode Role-Play (X_1) dan Minat Siswa (X_2) Bersama-Sama Dengan Hasil Belajar (Y)	110

DAFTAR GAMBAR

No	Judul	Halaman
Gambar 2.1.	Proses Terbentuknya Minat	55
Gambar 3.1.	Pola Hubungan Antara Variabel	70
Gambar 4.1.	Histogram Metode Role-Play (X_1)	91
Gambar 4.2.	Histogram Minat Siswa (X_2)	93
Gambar 4.3.	Histogram Hasil Belajar (Y)	95
Gambar 4.4.	Grafik Persamaan Regresi $\hat{Y} = 25,451 + 0,563X_1$	100
Gambar 4.5.	Grafik Persamaan Regresi $\hat{Y} = 22,557 + 0,581X_2$	105

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Uji Coba Penelitian

Lampiran 2. Hasil Nilai Ulangan Harian Siswa Semester Dua TP. 2017/2018

Lampiran 3. Data Uji Coba Penelitian

Lampiran 4. Hasil Uji Coba Validitas

Lampiran 5. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Penelitian

Lampiran 6. Kuesioner Penelitian

Lampiran 7. Struktur Data Hasil Penelitian

Lampiran 8. Data Hasil Penelitian

Lampiran 9. Tabel Persentase Distribusi F

Lampiran 10. Tabel Persentase Distribusi T

Lampiran 11. Surat Permohonan Ijin Uji Coba Instrumen Penelitian ke SMAN 20 Jakarta

Lampiran 12. Surat Ijin Uji Coba Instrumen dan Penelitian dari SMA Negeri 20 Jakarta

LEMBAR PERNYATAAN ORISINAL

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : RichClever Putri Anggun

NIM : 1301190037

Program Studi : Magister Administrasi Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis ini saya susun dan saya kerjakan sendiri dengan melakukan penelitian sendiri, bukan merupakan penelitian orang lain atau duplikasi. Apabila di kemudian hari surat pernyataan ini dianggap salah, maka saya bersedia dan rela menerima sanksi dari pihak Pascasarjana Universitas Kristen Indonesia.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 1 Juli 2018

Yang menyatakan,

Richelever Putri Anggun

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Universitas Kristen Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : RichClever Putri Anggun, S.Pd
NIM : 1301190037
Program Studi : Magister Administrasi Pendidikan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Indonesia **Hak Bebas Royalti Non – Eksklusif** (Non – exclusive Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

METODE ‘ROLE-PLAY’ DAN MINAT SISWA DALAM MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SOSIOLOGI DI SMA NEGERI 20 JAKARTA

Dengan hak Bebas Royalty Non Eksklusif ini Universitas Kristen Indonesia berhak menyimpan, mengalih – mediakan / formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya dan menampilkan / mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademik tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan saya sebagai penulis / pencipta.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Universitas Kristen Indonesia, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 1 Juli 2018
Yang Menyatakan,

RichClever Putri Anggun, S.Pd



PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
PROGRAM STUDI MAGISTER ADMINISTRASI MANAJEMEN PENDIDIKAN

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

NAMA	TANGGAL	TANDA TANGAN
1. Dr. Hotner Tampubolon, MM. Pembimbing 1
2. Prof. Dr. Ir. Amos Neolaka, M.Pd. Pembimbing 2

PERSETUJUAN KOMISIS TIM PENGUJI

NAMA	TANGGAL	TANDA TANGAN
1. Dr. Hotner Tampubolon, MM.
2. Prof. Dr. Ir. Amos Neolaka, M.Pd.
3. Prof. WBP Simanjuntak, M.Ed., Ph.D.

Tanggal Lulus : 17 Juli 2018

Nomor Induk Mahasiswa : 1301190037



PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
PROGRAM STUDI MAGISTER ADMINISTRASI MANAJEMEN PENDIDIKAN

Lembar Persetujuan dan Pengarsipan
Ke Perpustakaan Universitas Kristen Indonesia

Mengetahui
Ketua Program Studi
Magister Administrasi Pendidikan

Dr. Hotner Tampubolon, MM



PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA

PROGRAM STUDI MAGISTER ADMINISTRASI MANAJEMEN PENDIDIKAN

Lembar Persetujuan dan Pengarsipan
Ke Perpustakaan Universitas Kristen Indonesia

Mengetahui

Ketua Program Studi

Magister Administrasi Manajemen Pendidikan

Dr. Hotner Tampubolon, MM

ABSTRAK

Richclever Putri Anggun. **Metode Role-play dan Minat Siswa Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi di SMA Negeri 20 Jakarta.**

Tesis Manajemen Pendidikan: Program Pascasarjana Universitas Kristen Indonesia (UKI) Jakarta, 2018.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan metode pembelajaran *Role-Play* (bermain peran / sosiodrama) disertai minat belajar siswa akan meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Negeri 20 Jakarta Pusat. Dengan variabel bebas metode role-play (X_1), minat siswa (X_2) dan variabel terikat hasil belajar siswa (Y).

Penelitian ini dilakukan pada SMA Negeri 20 Jakarta selama bulan Februari – Mei 2018. Metode penelitiannya adalah penelitian korelasi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner dengan pengukuran skala likert 1-5 untuk variabel bebas X_1 dan X_2 sedangkan untuk variabel terikat Y menggunakan nilai ulangan harian siswa semester dua tahun pelajaran 2017/2018. Penelitian ini diwakili oleh 70 peserta didik yang terdiri dari kelas XI IPS1, XI IPS 2 dan XI IPS3 di SMA Negeri 20 Jakarta sebagai responden. Teknik analisis menggunakan korelasi sederhana, korelasi ganda dan regresi ganda pada taraf signifikan alpha 0.05.

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa H_a-1 menunjukkan, ada pengaruh yang signifikan antara metode role-play terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 20 Jakarta, dengan persamaan linier $\hat{Y} = 25,451 + 0,563X_1$ dan koefisien determinasi r^2 sebesar 27,7%. H_a-2 menunjukkan, ada pengaruh yang signifikan antara minat siswa terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 20 Jakarta, dengan persamaan linier $\hat{Y} = 22,557 + 0,581X_2$ dan koefisien determinasi r^2 sebesar 30,3%. H_a-3 menunjukkan, ada pengaruh yang signifikan antara metode role-play dan minat siswa terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 20 Jakarta, dengan persamaan linier $\hat{Y} = 13,681 + 0,302X_1 + 0,380X_2$ dan koefisien determinasi r^2 sebesar 34,7%.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa di SMA Negeri 20 Jakarta dapat ditingkatkan melalui peningkatan metode role-play dan minat siswa.

Kata kunci: Metode Role Play, Minat Belajar, Hasil Belajar Siswa.

ABSTRACT

Richclever Putri Anggun. **METODE ROLE-PLAY DAN MINAT SISWA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI SMA NEGERI 20 JAKARTA.**

Tesis Manajemen Pendidikan: Program Pascasarjana Universitas Kristen Indonesia (UKI) Jakarta, 2018.

This study aims to determine the relationship between the use of Role-Play learning methods (role playing / sosiodrama) along with student learning interests will improve student learning outcomes in SMA Negeri 20 Jakarta Pusat. With free variable role-play method (X_1), student interest (X_2) and dependent variable of student learning result (Y).

This research was conducted at SMA Negeri 20 Jakarta during February - May 2018. The research method is correlation research. Technique of collecting data using questionnaire or questionnaire with likert scale measurement 1-5 for independent variable X_1 and X_2 whereas the dependent variable Y use student's daily test value of second semester of academic year 2017/2018. This study was represented by 70 students consisting of class XI IPS1, XI IPS 2 and XI IPS3 in SMA Negeri 20 Jakarta as respondents. Analytical technique using simple correlation, double correlation and multiple regression at significant level alpha 0.05.

The result of this research concludes that H_{a-1} shows that there is a significant influence between role-play method on student learning outcomes in SMA 20 Jakarta, with linear equation $\hat{Y} = 25,451 + 0,563X_1$ and coefficient of determination r^2 equal to 27,7%. H_{a-2} shows, there is a significant influence between student interest on student learning outcomes in SMA Negeri 20 Jakarta, with linear equation $\hat{Y} = 22,557 + 0,581X_2$ and coefficient of determination r^2 equal to 30,3%. H_{a-3} shows, there is significant influence between role-play method and student's interest toward student's learning result in SMA Negeri 20 Jakarta, with linear equation $\hat{Y} = 13,681 + 0,302X_1 + 0,380X_2$ and coefficient of determination r^2 equal to 34,7%.

The results can be concluded that student learning outcomes in SMA 20 Jakarta can be improved through improved role-play method and student interest.

Keywords: Role Play Method, Interest in Learning, Student Learning Results.