

**PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN *FIELDTRIP* DENGAN *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XII PADA MATERI KEARIFAN LOKAL DALAM MATA PELAJARAN SOSIOLOGI**

**Nurwati Hertawan  
SMA NEGERI 2 SUBANG**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada materi kearifan lokal dalam mata pelajaran sosiologi, hasil belajar siswa pada materi tersebut belum mencapai KKM. Tujuan umum dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana penggunaan metode pembelajaran *fieldtrip* dan *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sosiologi khususnya materi kearifan lokal. Metode penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mengacu pada model Kemmis dan Mc. Taggart. Subjek penelitian ini adalah guru dan seluruh siswa kelas XII IPS 5 SMA Negeri 2 Subang yang berjumlah 37 orang siswa. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus, instrumen yang digunakan adalah RPP, lembar soal, lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes, teknik observasi dan studi dokumentasi. Adapun teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif, terdiri dari tahap reduksi data, sajian data dan verifikasi atau penyimpulan data. Aktivitas guru pada pembelajaran siklus I mencapai persentase 90%. Aktivitas siswa pada pembelajaran siklus I mencapai persentase 70%, siklus II peningkatan yang dicapai sudah cukup optimal dengan persentase 100%. Dan hasil belajar siswa siklus I persentase keberhasilan siswa mencapai 59,45%, pada siklus II dengan keberhasilan siswa mencapai 78,38%. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada materi kearifan lokal dapat ditingkatkan dengan penggunaan metode pembelajaran *fieldtrip* dan *roleplaying*.

**Kata Kunci: Metode Pembelajaran *fieldtrip*, *role playing*, Hasil Belajar Siswa, Kearifan Lokal.**

**PENDAHULUAN**

Hal yang mendasar dalam konsep pelaksanaan Kurikulum 2013 sangat terlihat dalam standar proses yang menitik beratkan pada perubahan strategi pembelajaran. Pendidik wajib merancang dan mengelola proses pembelajaran aktif yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik. Seperti yang tertuang dalam petunjuk teknis pelaksanaan Kurikulum 2013 dimana metode pembelajaran yang diterapkan didalam proses pembelajaran harus bermuatan lima aspek yaitu proses mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengomunikasikan. Untuk dapat menerapkan kelima aspek tersebut banyak metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Salah satunya dengan memanfaatkan lingkungan sebagai wadah untuk peserta didik mendapatkan pengetahuan dan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan metode pembelajaran karya wisata (*fieldtrip*) yang dilakukan disekitar lingkungan sekolah guna menambah wawasan dan pengetahuan peserta didik akan materi pembelajaran yang sedang dipelajari.

Selain metode pembelajaran *Fieldtrip*, metode pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu metode pembelajaran yang mampu mengaplikasikan kelima aspek yang perlu dicapai melalui kurikulum 2013. *Role Playing* adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial. Metode pembelajaran *Role Playing* ini berupaya untuk meningkatkan wawasan, daya kritis serta analisis peserta didik terhadap fenomena sosial yang ada ditengah masyarakat melalui simulasi yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pra penelitian di SMA Negeri 2 Subang bahwa mata pelajaran Sosiologi dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan oleh para peserta didik karena banyaknya materi pembelajaran yang perlu dipelajari oleh peserta didik. Peserta didik cenderung malas untuk mempelajari Sosiologi dikarenakan metode yang digunakan dipersekolahan didominasi oleh metode satu arah dimana guru yang selalu menjadi senter dalam pembelajaran dan kebanyakan pembelajaran berfokus didalam kelas. Kecenderungan bosan dan malas yang ditunjukkan peserta didik melalui sikap peserta didik sering tidak memperhatikan pembelajaran dan melakukan kegiatan lain diluar pembelajaran, seperti menggambar didalam buku catatannya dan memainkan *handphone* atau mengganggu teman sebelahnya dengan mengajak berbincang. Dimana hal tersebut sangat berdampak pada hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sosiologi yang cenderung dibawah KKM (kriteria ketuntasan minimal). Data ini didapat dari hasil observasi penulis yang juga sebagai pengajar mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 2 Subang. Dengan adanya permasalahan seperti yang telah dijabarkan di atas, maka upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sosiologi merupakan suatu kebutuhan untuk dilaksanakan. Salah satu upayanya adalah dengan penggunaan metode pembelajaran yang aktif dan kreatif.

Karya wisata (*fieldtrip*) adalah salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat serta hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sosiologi, karena dengan karya wisata, peserta didik dapat langsung terjun ke dunia masyarakat dan melihat dengan nyata bagaimana lingkungan masyarakat yang mereka tinggali. Peserta didik tidak hanya akan terpatok dengan proses pembelajaran dikelas saja yang membosankan dengan segudang materi yang ditekankan untuk dapat dipelajari peserta didik. Peserta didik dapat mengeksplor lingkungan sekitar tempat tinggal mereka untuk dapat menjadi bahan pengetahuan dan penelitian yang menyenangkan dalam rangka mempelajari ilmu kemasyarakatan. Beberapa kajian permasalahan sosial di lingkungan sekitar tempat tinggal peserta didik yang dapat menjadi tempat belajar adalah lingkungan masyarakat dengan struktur sosial yang ada, lingkungan masyarakat dengan kesenjangan yang terlihat dan atau lingkungan masyarakat yang dapat menjadi memicu terjadinya konflik. Pembelajaran karya wisata dalam hal ini adalah kunjungan peserta didik keluar kelas untuk dapat mengamati secara langsung fenomena sosial yang ada di masyarakat. Peneliti melihat dengan metode karya wisata tersebut beberapa aspek yang tertuang dalam kurikulum 2013 dapat berjalan dengan semestinya. Peserta didik dengan nyata dapat menganalisis dan berkontribusi memecahkan permasalahan yang ada di lingkungan sekitar. Peserta didik belajar untuk berpikir kritis dan mengemukakan pendapatnya dalam menguraikan fenomena sosial yang ditemukan dilingkungan masyarakat. Peserta didik di SMA ada dalam tahap berpikir konkrit, dimana peserta didik memiliki keingintahuan yang besar akan suatu fenomena yang nyata. Maka dari itu peserta didik perlu belajar langsung untuk lebih memahami materi yang

disampaikan oleh pendidik yang dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan lingkungan.

Sedangkan *Role Playing* adalah suatu metode pembelajaran yang berkaitan dengan permainan peran yang dilakukan peserta didik berdasarkan skenario mengenai fenomena sosial yang terjadi di tengah masyarakat. Metode pembelajaran *Role Playing* ini menekankan pada pengaplikasian atas pemahaman peserta didik terhadap berbagai fenomena sosial yang terjadi di tengah masyarakat.

Berdasarkan hasil pengamatan awal, masih kurangnya interaksi sosial peserta didik dengan lingkungan diluar sekolah terlihat dari masih kurangnya pembelajaran yang dilakukan diluar kelas. Pembelajaran yang dilakukan diluar kelas biasanya dilaksanakan oleh beberapa mata pelajaran saja, seperti pada mata pelajaran olahraga dan kesenian. Selebihnya pembelajaran dilakukan didalam kelas dengan pendidik sebagai pusat pembelajarannya (*teacher center*).

Beberapa penelitian terdahulu menyimpulkan bahwa dengan menggunakan lingkungan sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap pelajaran Sosiologi. Peningkatan minat belajar peserta didik tersebut dilihat dari ketertarikan peserta didik untuk memahami lebih dalam konsep-konsep Sosiologi. Dimana siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan lebih antusias ketika pendidik sedang menerangkan konsep Sosiologi tersebut. Pengaplikasian tersebut dinilai dapat meningkatkan minat belajar Sosiologi serta meningkatkan pemahaman peserta didik pada konsep-konsep yang ada dalam mata pelajaran Sosiologi. Berangkat dari penelitian terdahulu tersebutlah, peneliti mencoba untuk kembali mengaplikasikan pembelajaran dengan metode karya wisata dan metode *Role Playing* dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan metode pembelajaran tersebut terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sosiologi.

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan, maka peneliti tertarik mencoba penelitian mengenai Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan secara kolaboratif bersama guru mitra. Peneliti berperan sebagai guru dan guru mitra sebagai observer. Penelitian ini berjudul: “Penggunaan Metode Pembelajaran *Fieldtrip* dengan *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XII Pada Materi Kearifan Lokal dalam Mata Pelajaran Sosiologi”. Penelitian tersebut akan dilaksanakan di kelas XII IPS 5 SMA Negeri 2 Subang tahun ajaran 2018/2019.

Bertitik tolak dari latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh penggunaan metode pembelajaran *fieldtrip* dengan *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas xii tentang materi kearifan lokal pada mata pelajaran Sosiologi? Tujuan penelitian yang hendak dicapai yakni Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XII IPS 5 SMAN 2 Subang pada mata pelajaran Sosiologi. Secara teoritis, penelitian diharapkan bermanfaat dalam pengembangan penerapan cooperative learning tipe thinkpair-share dalam pembelajaran matematika khususnya materi pecahan di Sekolah Dasar. Sedangkan secara praktis diharapkan bermanfaat bagi guru untuk menambah wawasan dan dapat dijadikan sebagai rujukan dalam proses pembelajaran matematika, bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang penjumlahan pecahan berpenyebut beda, dan hasil penelitian ini dapat memberi sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah, terutama dalam rangka peningkatan mutu pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR) Hopkins (dalam Wiriaatmadja, 2010, hlm. 11) menyatakan ‘Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang menggabungkan prosedur penelitian dengan tindakan substantif, suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri, atau usaha seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan’. Selain itu, Ebbutt (dalam Wiriaatmadja, 2010, hlm. 12) mengemukakan ‘Penelitian Tindakan Kelas adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut’ Kemmis (dalam Wiriaatmadja, 2012, hlm. 12) menyatakan ‘Penelitian Tindakan adalah sebuah bentuk inkuiri reflektif yang dilakukan secara kemitraan mengenai situasi sosial tertentu (termasuk pendidikan)’.

Berdasarkan definisi Penelitian Tindakan Kelas yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu penelitian tindakan (action research) yang dilakukan oleh guru berperan langsung sebagai peneliti di kelasnya ataupun bersama dengan pihak lain secara kolaboratif dengan merancang, melaksanakan dan merefleksi tindakan kolaboratif (peneliti berperan sebagai guru dan guru mitra sebagai observer). Tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas yaitu untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelas melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus. Adapun satu siklus dalam KBM memerlukan alokasi waktu 3 x 45 menit. Dalam Penelitian Tindakan Kelas untuk satu siklusnya terdiri dari 4 tahap yaitu sebagai berikut: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Dan untuk tiap siklusnya dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai oleh peneliti.

## **TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

Pada tahap pra siklus peneliti menarik kesimpulan bahwa rendahnya kemampuan pada pelajaran Sosiologi siswa kelas XII IPS 5 dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu penggunaan metode konvensional serta kurang bervariasi dan kurangnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Sosiologi. Kondisi tersebut mempengaruhi pada aktivitas dan hasil belajar siswa yang kurang. Salah satu cara untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan penggunaan metode *Role Playing* dan *Fieldtrip*. Pembelajaran ini bersifat *Edutainment* atau pembelajaran yang menekankan pada proses belajar yang menyenangkan, sehingga pada proses pembelajaran siswa menjadi lebih aktif karena sifatnya tersebut. Penggunaan metode *Role Playing* dan *Fieldtrip* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar terutama pemahaman siswa kelas XII IPS 5 SMA Negeri 2 Subang khususnya mengenai materi kearifan lokal.

Pada tahap siklus I dengan menggunakan metode pembelajaran *fieldtrip* masih terdapat kekurangan, yaitu siswa masih kurang menyesuaikan dengan pembelajaran menggunakan metode *fieldtrip* ini. Mungkin karena ini pertama kalinya bagi mereka, jadi masih terlihat kebingungan. Suasana dalam pembelajaran juga masih terlihat gaduh karena terbatas oleh waktu ketika harus berkeliling kampung adat untuk melakukan wawancara atau menggali informasi. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan setelah siklus I selesai pun, dapat

dimpulkan bahwa sebagian siswa masih belum dapat fokus untuk memahami materi kearifan lokal dengan menggunakan metode ini karena masih terpacu untuk mencari informasi mengenai kampung adat. Kemudian media juga hanya dengan menggunakan power point saja, jadi masih kurang dalam menunjang proses pembelajaran. Namun dalam siklus I juga siswa merasa senang dan tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung dengan digunakannya pembelajaran berkelompok dengan metode *fieldtrip* dalam proses pembelajaran karena sifatnya yang menyenangkan dan mengikutsertakan siswa dalam pembelajarannya.

Hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai kriteria yang diinginkan yaitu sebesar 70%. Berdasarkan penilaian pada siklus I hanya 22 siswa atau sebesar 59,45% dari 37 orang siswa yang tuntas atau mencapai nilai KKM dalam pembelajaran, namun sudah mengalami peningkatan dari tahap pra siklus dan cukup mengalami peningkatan yang signifikan. Berdasarkan data observasi aktivitas belajar siswa, pada siklus I dari 10 aspek yang diamati, rata-rata siswa tidak melaksanakan 3 aspek sehingga nilai aktivitas yang mereka dapat pada pertemuan ini mencapai 70%. Dari hasil tersebut nilai aktivitas belajar siswa sudah cukup memenuhi kriteria yang diharapkan, tetapi belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Hasil observasi aktivitas guru, dalam siklus I ini pula sudah memenuhi kriteria yang diharapkan. Dari 10 aspek yang diamati pada Siklus I, guru melaksanakan 9 aspek dengan prosentase mencapai 90%. Dilihat dari hasil analisis dan refleksi di atas yang belum mencapai indikator keberhasilan, maka penelitian tindakan kelas perlu dilanjutkan pada siklus selanjutnya, yaitu siklus II dengan metode *roleplaying*.

Pada siklus II siswa sudah mulai terbiasa dengan pembelajaran menggunakan metode ini karena satu minggu sebelumnya telah diberikan arahan untuk membuat naskah drama dan latihan bermain perannya. Siswa juga menjadi aktif dan antusias dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta lebih termotivasi lagi saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil tes belajar pada siklus II dari mulai tahap prasiklus, siklus I, hingga siklus II terjadi peningkatan. Pada siklus II hasil belajar siswa sudah dapat dikatakan berhasil dengan jumlah rata-rata mencapai 70,81 dengan persentase 78,38%. Hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan dari hasil belajar siklus I yang baru mencapai nilai rata-rata 64,32 dengan persentase 59,45%. Dengan rincian sebanyak 29 orang siswa berhasil lulus dengan KKM yang ditetapkan  $\geq 70$ , dan terdapat 8 orang siswa yang belum lulus. Walaupun peningkatan hasil belajar dari siklus I dengan siklus II tidak terlalu signifikan tetapi jika dilihat dari tahap pra siklus peningkatannya cukup signifikan. Hal ini menunjukkan metode *fieldtrip* dengan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, namun yang lebih terlihat peningkatannya yaitu metode *role playing*.

Pada aktivitas guru, pada siklus II ini terjadi peningkatan aktivitas guru, dari 10 aspek yang diamati hampir seluruh aspek aktivitas guru mencapai 100%. Pada aktivitas belajar siswa, sejalan dengan aktivitas guru pula mengalami peningkatan, terlihat dari keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung, seperti adanya interaksi dua arah antara guru dan siswa yang berupa pertanyaan-pertanyaan. Dari 10 aspek yang diamati rata-rata siswa melaksanakan semua aspek, maka jika dirata-ratakan aktivitas siswa pada akhir siklus II mencapai 100%. Melihat hal tersebut, penelitian tindakan kelas ini sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan, maka penelitian tindakan kelas ini dicukupkan (diakhiri) sampai siklus II.

Secara keseluruhan hasil Penelitian Tindakan Kelas mengenai pembelajaran Sosiologi tentang kearifan lokal berhasil ditingkatkan melalui penggunaan metode pembelajaran *fieldtrip* dan *role playing*. Pelaksanaan pembelajaran pada Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dengan menerapkan metode pembelajaran *fieldtrip* dan *role playing* pada materi kearifan lokal di kelas XII IPS 5 SMA Negeri 2 Subang. Langkah-langkah pembelajaran dalam penelitian ini sesuai dengan tahapan pembelajaran pada metode *fieldtrip* dan *role playing*. Pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran dibagi menjadi dua, yaitu pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran dan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan, hasil belajar siswa dalam pembelajaran Sosiologi materi Kearifan Lokal pada kelas XII selama dua siklus mengalami peningkatan yang signifikan.

### SIMPULAN

Berdasarkan temuan dan pembahasan tentang “Penggunaan metode pembelajaran *fieldtrip* dan *roleplaying* dalam materi Kearifan Lokal untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII IPS 5 SMA Negeri 2 Subang diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran materi kearifan lokal dalam mata pelajaran Sosiologi kelas XII dengan menggunakan metode pembelajaran *fieldtrip* dan *roleplaying* disusun dalam dua buah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP tersebut memuat berbagai komponen, yaitu identitas sekolah, kompetensi inti dan indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, media alat dan sumber belajar, langkah-langkah pembelajaran, dan penilaian, perencanaan proses pembelajaran disusun berdasarkan hasil studi pendahuluan dan refleksi sehingga perencanaan setiap siklus berbeda-beda.
2. Pelaksanaan proses pembelajaran pada penelitian ini menggunakan dua metode pembelajaran yang berbeda disetiap siklusnya namun sama-sama termasuk dalam model pembelajaran berbasis kerjasama (*cooperative learning*), yaitu metode pembelajaran *fieldtrip* dan *roleplaying*. Hanya saja, materi yang dibahas dalam setiap siklusnya berbeda-beda dan pembagian kelompokpun berbeda. Secara umum Penggunaan metode pembelajaran *fieldtrip* dan *roleplaying* ini sangat berpengaruh terhadap aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Walaupun kedua metode ini sama-sama dapat meningkatkan hasil belajar siswa, namun peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan terlihat pada metode *role playing*.
3. Hasil belajar siswa dalam materi pembelajaran kearifan lokal pada mata pelajaran sosiologi dengan menggunakan metode *fieldtrip* dan *role playing* ini menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan terutama pada metode *role playing*. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil belajar *posttest* yang dilakukan setelah siklus, lembar observasi siswa yang menunjukkan peningkatan peran aktif siswa di kelas, dan jurnal siswa yang menunjukkan peningkatan respon positif terhadap pembelajaran Sosiologi pada materi kearifan lokal.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. dan Joko Tri Prasetyo. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- BSNP. (2006). *Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta.
- Djamarah, S. (2005). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media.
- Sardiman. (2003). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sherly. 2017. *Penggunaan Metode Pembelajaran Fieldtrip dengan Role playing dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik tentang Materi Struktur Sosial pada Mata Pelajaran Sosiologi*. Skripsi FPIPS UPI. Bandung.
- Sugiyono. (2014) . *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Taniredja,T,dkk. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Kreatif*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H. (2007). *Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wiriadmadja. (2010). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Qomariyah, P. (2008). *Teori Ringkas Sosiologi*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.