
PENGEMBANGAN LABORATORIUM IPS UNTUK MATERI PELAJARAN SOSIOLOGI DI SMA

ABSTRAK

Devi Septiandini

Universitas Negeri
Jakarta
email:
deviseptiandini@unj.ac.id

Latarbelakang penelitian ini adalah adanya kebijakan di beberapa sekolah untuk menyelenggarakan Laboratorium IPS. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan model laboratorium IPS untuk mata pelajaran sosiologi Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan yang meliputi langkah – langkah analisis kebutuhan, desain, pengembangan dan evaluasi. Hasil dari penelitian ini yakni berdasarkan analisis kebutuhan didapatkan bahwa keberadaan Laboratorium IPS sangat penting dalam pembelajaran sosiologi. Pada tahap desain dibuat desain konseptual sebagai landasan dalam pengembangan Laboratorium IPS. Pada tahap pengembangan di buat luaran atau produk berupa rancangan pembelajaran sosiologi untuk diintegrasikan dengan laboratorium IPS. Hasil evaluasi oleh ahli pembelajaran luaran atau produk tersebut masuk ke dalam

Kata Kunci : Laboratorium IPS, Mata Pelajaran Sosiologi SMA

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS di sekolah adalah salah satu bentuk aplikasi dari kurikulum terintegrasi atau disebut juga dengan *integrated curriculum*. Pembelajaran IPS di sekolah memuat beberapa mata pelajaran seperti Sejarah, Ekonomi, Geografi dan Sosiologi. Pembelajaran IPS pada jenjang SMP tertuang dalam mata pelajaran IPS sedangkan, pada jenjang SMA rumpun ilmu sosial ini sudah diajarkan terpisah atau *separated curriculum*. Walaupun diajarkan secara terpisah, di jenjang SMA mata pelajaran tersebut di atas adalah mata pelajaran wajib untuk siswa yang memilih konsentrasi atau penjurusan IPS.

Pada era kurikulum 2013 ini, dimana memasuki era *smart society 5.0*, pembelajaran IPS menjadi sangat penting. Aspek – aspek sosial masyarakat menjadi perhatian yang lebih apalagi saat ini berada di era digitalisasi. Contohnya saja, di era tersebut, interaksi sosial seseorang sudah semakin berkurang akibat diferensiasi pekerjaan dan mobilitas yang tinggi. Oleh karena itu, interaksi sosial secara langsung dapat digantikan lewat perantara teknologi. Fenomena seperti ini dibahas utamanya dalam salah satu rumpun ilmu sosial yakni sosiologi. Ilmu sosiologi memiliki kajian utama masyarakat yang erat dengan keseharian siswa. Ilmu sosial membahas mengenai dinamika masyarakat dari mulai sosialisasi nilai dan norma sampai dengan konflik yang timbul di masyarakat.

Selain semakin berkembangnya ilmu sosial, salah satunya sosiologi, ilmu sosial juga identik dengan pembelajaran yang abstrak, teoritis dan menghafal. Inilah yang menjadi momok bagi siswa sehingga perlu ada perubahan. Perubahan paradigma pembelajaran yang sebelumnya “menghafal” menjadi “memahami”. Hal ini diperlukan kerjasama antara siswa dan guru dengan dukungan sarana prasarana serta sumber belajar yang memadai di sekolah.

Salah satu sarana prasarana penting dan belum banyak diperhatikan oleh guru dalam rumpun mata pelajaran IPS yakni ketersediaan laboratorium IPS.

Laboratorium sendiri didefinisikan sebagai sarana untuk siswa dalam mengembangkan keterampilan dalam melakukan eksperimen, praktikum, penelitian dan percobaan. Pendirian laboratorium IPS pernah sangat massif ketika masih gencarnya Rintisan Sekolah Berstandar Internasional (RSBI). Kini, seiring dengan dihapusnya kebijakan mengenai RSBI semangat itu semakin redup. Hal ini diperparah dengan tidak adanya kebijakan yang memayungi pendirian laboratorium IPS di sekolah.

Laboratorium memang selama ini hanya banyak diidentikkan dengan mata pelajaran ilmu alam. Ini salah satu alasan mengapa sulitnya di sekolah mendirikan sebuah laboratorium IPS. Kemudian, pada dasarnya alasan atau latarbelakang pentingnya pendirian laboratorium IPS di sekolah sangat penting. Salah satunya adalah mendorong kemudan siswa untuk belajar. Pada mata pelajaran sosiologi tema - tema materi sangta. dengan keseharian siswa yang terkadang sulit disentuh bahkan dirasakan, tidak seperti objek - objek dalam ilmu alam. Misalnya saja bagaimana melihat kemiskinan, perselisihan kemudian kegiatan penelitian. Beberapa materi tidak memungkinkan untuk dirasakan oleh siswa secara langsung karena sifatnya fenomenologis misalnya tawuran atau pecandu narkoba. Apalagi saat ini, akses siswa untuk mengeksplora dunia luar sangat terbatas karena banyak alasan yang sifatnya birokratis dan mengatasnamakan keselamatan siswa.

Oleh karena itu, melihat hal tersebut perlu adanya media sumber belajar yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru yakni adanya laboratorium IPS. Laboratorium IPS berguna untuk menghadirkan fenomena sosial tengah siswa secara lebih real dan dekat. Dalam laboratoruium IPS layaknya laboratorium IPA, terdapat alat peraga atau simulator peristiwa sebagai media pembelajaran. contohnya untuk mengetahui fenomena tawuran atau demonstrasi siswa tidak perlu melihat atau bahkan teribat langsung tapi bisa melihat lewat alat peraga atau media pembelajaran yang disediakan di laboratorium IPS. Berdasar hal tersbeut maka, padapenelitian ini peneliti akan mengembangkan laboratorium IPS di jenjang SMA dengan berfokus pada mata pelajaran sosiologi.

B. METODE

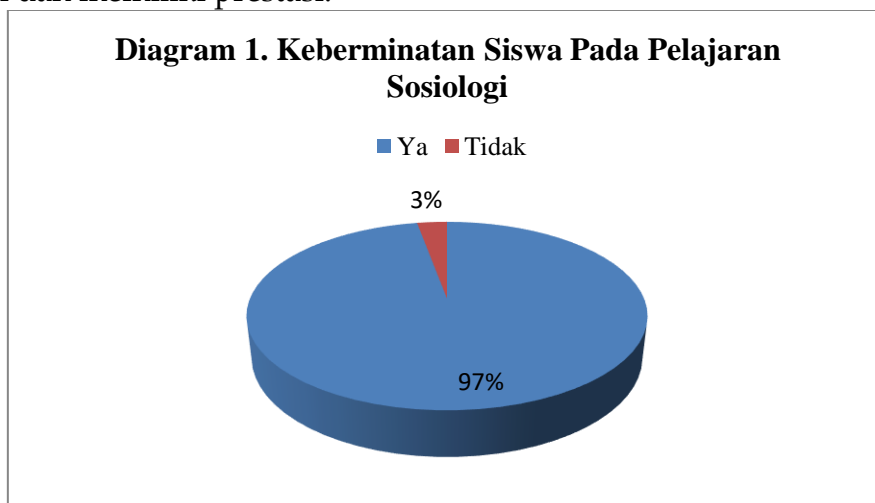
Penelitian ini menggunakan rancangan studi pengembangan (*Research and Development*) dimana didalamnya menggunakan dua pendekatan penelitian yaitu kuantitatif dan kualitatif (*mixed method*). Penelitian R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut(Sugiyono, 407:2010). Subyek penelitian dalam riset ini yakni laboratorium IPS untuk mata pelajaran sosiologi di SMA. Model laboratorium yang dikembangkan akan melibatkan ahli desain pembelajaran, ahli materi sosiologi, guru serta siswa. Mereka akan menjadi informan kunci dalam penelitian ini. Sementara, informan pendukung dipilih orang-orang yang dapat memvalidasi data yang berasal dari informan kunci. Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua bagian. Bagian pertama yaitu data yang bersifat kualitatif diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi dan studi dokumen. Wawancara mendalam dilakukan kepada para siswa dan guru untuk mengetahui

masalah yang terjadi mengenai pembelajaran sosiologi dan kebutuhan pembelajaran sosiologi pada mereka, terutama yang berkaitan dengan laboratorium IPS. Bagian kedua, berupa data kuantitatif yang didapatkan dari menyebarkan angket untuk melakukan analisis kebutuhan dan juga untuk evaluasi beberapa ahli mengenai desain yang dibuat. Pengolahan data akan dilakukan dengan menggunakan statistic deskriptif. Sementara data kualitatif akan diolah dengan cara memberikan kode terhadap data, kemudian membuat kategorisasi terhadap data dan dilanjutkan dengan taksonomi dan tipologi data. Pada penelitian ini triangulasi data dilakukan dengan melibatkan ahli desain dan media pembelajaran serta ahli keilmuan sosiologi. Triangulasi data sendiri adalah proses *check* dan *recheck* antara satu sumber data dengan sumber data lainnya (Irawan, 76:2007). Data yang diperoleh dari salah satu informan tidak langsung di analisa tetapi, data tersebut dibandingkan dengan data atau informasi dari informan lain atau dengan sumber data lainnya. Hal ini dilakukan untuk menghindari informasi secara pihak, karena tidak menutup kemungkinan berperannya faktor subjektifitas.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

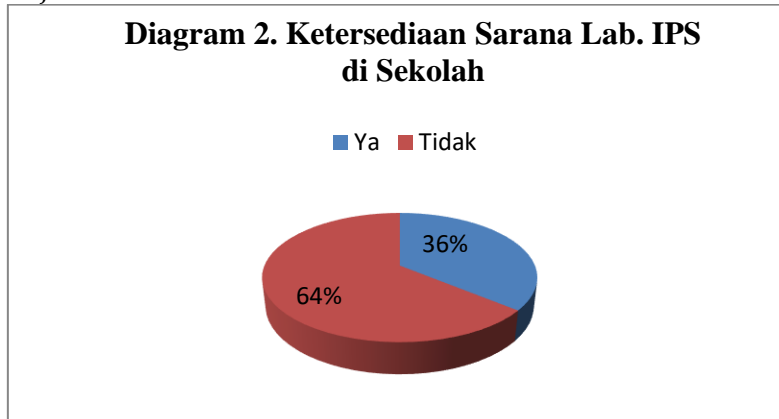
Analisis Kebutuhan

Pada tahap pertama pengembangan dilakukan analisis terhadap siswa. Siswa yang diambil untuk analisis kebutuhan yakni siswa SMA di jenjang kelas X sampai dengan XII program IPS dengan total jumlah siswa yang mengisi form sebanyak 139 orang, Lokasi yang digunakan untuk analisis kebutuhan yakni siswa di SMAN 62 Jakarta dan SMAN 48 Jakarta. Dari analisis kebutuhan ini didapatkan beberapa gambarna mengenai laboratorium IPS di sekolah khususnya untuk pelajaran sosiologi. Seperti yang ditunjukkan pada diagram di bawah ini bahwa sebesar 97% siswa merasa menyukai pelajaran sosiologi dan hanya 3% yang tidak menyukai. Hal ini menandakan bahwa mata pelajaran sosiologi ada mata pelajaran yang potensial. Kegiatan pembelajaran mesti harus terus dikembangkan agar siswa dapat lebih termotivasi dan memiliki prestasi.



Selanjutnya, untuk mengetahui apakah pengembangan laboratorium ini diperlukan maka, perlu ditanyakan mengenai ketersediaan sarana laboratorium IPS

di sekolah. Sebanyak 64% siswa menyatakan tidak tersedia dan 36% menyatakan tersedia. Siswa yang menyatakan tersedia adalah siswa dari SMAN 48 Jakarta yang memang sekolah mereka memiliki ruang laboratorium IPS. Sedangkan sisanya adalah dari siswa SMAN 62 yang sekolahnya belum memiliki fasilitas laboratorium IPS. Diagram disajikan berikut ini:

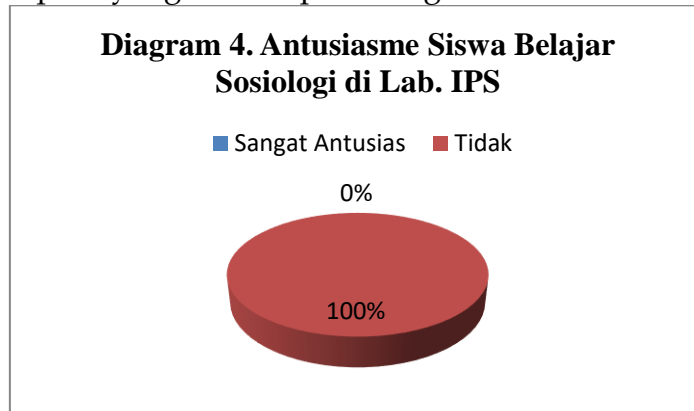


Setelah mereka menyatakan mengenai keberminatannya dengan mata pelajaran sosiologi dan juga informasi mengenai ketersediaan sarana laboratorium IPS di sekolah, maka siswa ditanyakan mengenai pendapat mereka mengenai pentingnya Laboratorium IPS bagi pembelajaran, khususnya bagi mata pelajaran sosiologi. Dari hasil rekapitulasi didapatkan bahwa 89% siswa menyatakan ya dibutuhkan dan 11% nya menyatakan tidak butuh. Siswa yang menyatakan tidak butuh setelah digali alasannya karena tidak perlu dibuatkan secara fisik karena bisa diambil dari keseharian siswa. Sedangkan siswa yang menyatakan setuju berpendapat bahwa mereka dapat belajar sosiologi dengan menyenangkan di sana seperti nonton film, membuat penelitian atau melihat replika kehidupan sosial seperti ras dan suku bangsa yang ada di dunia. Berikut disajikan rekapitulasi mengenai pentingnya keberadaan Laboratorium IPS di sekolah :

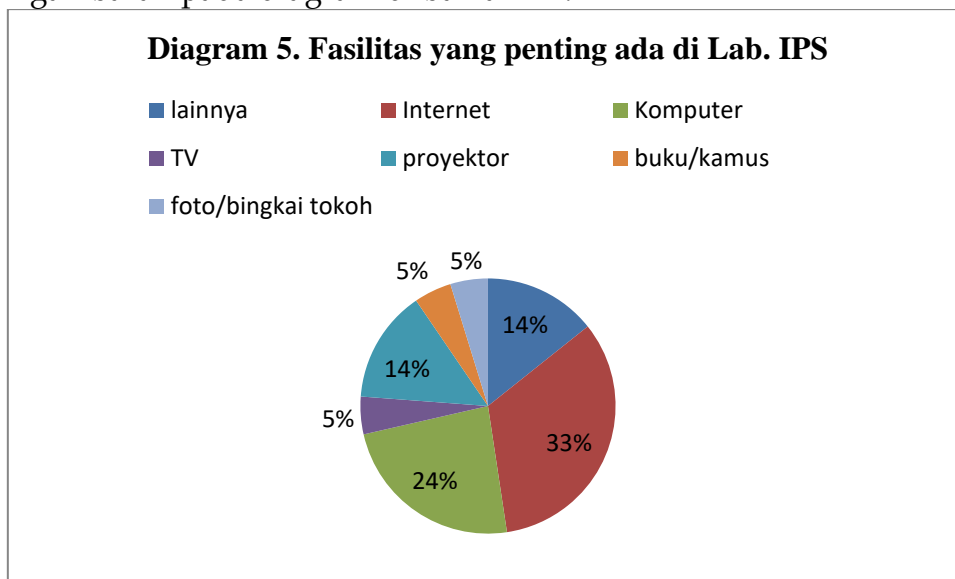


Selanjutnya, peneliti ingin mengetahui seberapa antusiasme siswa belajar di laboratorium IPS. Data ini dipergunakan untuk melihat keberfungsian dari laboratorium IPS kedepannya. Jika antusiasme tinggi maka keberadaan laboratorium IPS bisa menjadi alternatif belajar yang menyenangkan bagi siswa. Jika siswa tidak antusias maka, pengembangan laboratorium IPS tidak bisa dilanjutkan. Dari hasil

rekapitulasi didapatkan bahwa 100% siswa antusias untuk belajar menggunakan laboratorium IPS seperti yang terlihat pada diagram di bawah ini.



Setelah peneliti mengetahui bahwa siswa antusias dengan keberadaan laboratorium IPS sebagai tempat mereka belajar, peneliti ingin mengetahui pandangan siswa mengenai alat atau media belajar apa yang cocok dimasukkan ke dalam laboratorium IPS. Hal ini untuk mengakomodir keinginan dan apa yang dibutuhkan siswa program IPS SMA dalam belajar IPS di laboratorium. Dari hasil rekapitulasi di dapatkan gambaran pada diagram di bawah ini:



Dari diagram di atas dapat terlihat bahwa kebanyakan mahasiswa menyampaikan fasilitas yang penting ada yakni internet dan proyektor. Sebagian dari mereka juga menyatakan penting adanya tv serta replika atau foto tokoh - tokoh sosiologi untuk memberikan informasi. Kemudian yang menjawab lainnya juga banyak diantaranya mereka menyampaikan perlu adanya studi digital (untuk buat konten sosial di youtube atau podcast) atau replika suku bangsa dan juga semacam info grafis sosiologi.

Analisis kebutuhan ini juga dilakukan kepada guru sosiologi di SMAN 62 yakni Ibu Tina Martina, S.Pd dan Ibu Qurrotu Ayunina, S.Pd dari SMAN 48. Dari hasil analisis kebutuhan diketahui beberapa hal yakni 1) Ibu Tina belum pernah mendengar mengenai laboratorium IPS hal ini sejalan dengan sekolahnya yang belum memiliki

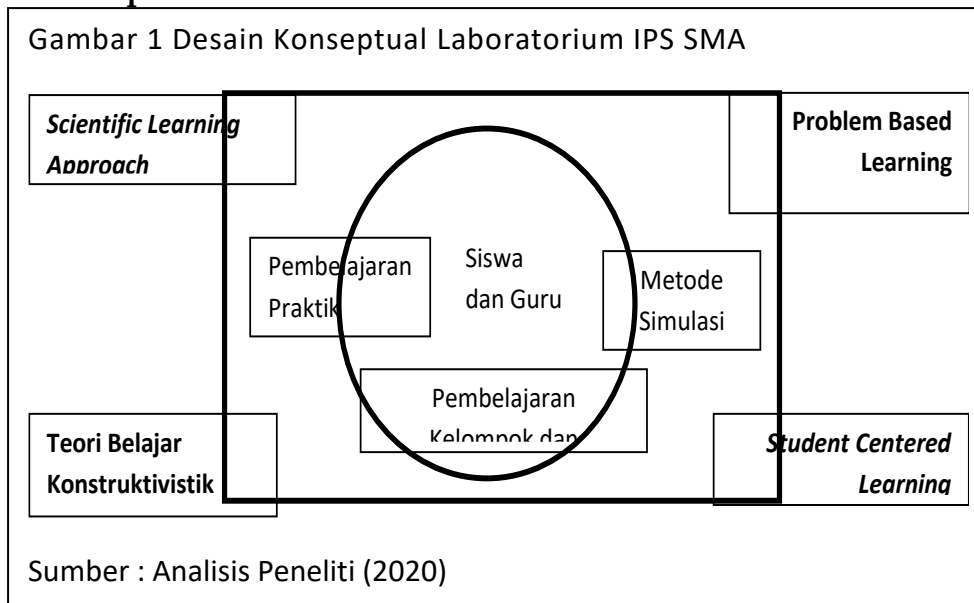
fasilitas tersebut. Sedangkan Ibu Ayun sudah pernah mendengar karena sekolahnya memiliki fasilitas tersebut namun, belum pernah memanfaatkan; 2) kemudian ketika ditanyakan mengenai materi sosial yang mungkin bisa diimplementasikan dengan belajar di laboratorium IPS Ibu Tina dan Ibu Ayun memiliki pendapat yang sama yakni diantaranya materi pemecahan masalah dalam permasalahan sosial (Kelas XI); pemberdayaan komunitas (Kelas XII); metode penelitian sosial (kelas X); 3). Ketika ditanyakan mengenai gambaran singkat mengenai laboratorium IPS Ibu Tina dan Ibu Ayun sepakat menyatakan bahwa laboratorium IPS sebagai wadah untuk pengembangan pada mata pelajaran yg berkaitan dengan IPS salah satunya mata pelajaran sosiologi yang mereka ampu serta sebagai tempat belajar mata pelajaran IPS yang menyesuaikan alat atau media khusus yang tidak dapat dihadirkan atau dilakukan di dalam kelas.

Dari analisis kebutuhan di atas dapat disimpulkan bahwa laboratorium IPS bagi siswa dan guru sangat penting dan mereka ingin belajar sosiologi dengan memanfaatkan laboratorium IPS. Kendala yang dihadapi adalah ketersediaan sarana dan juga masih minimnya pengetahuan guru mengenai laboratorium IPS khususnya untuk mata pelajaran sosiologi.

Desain

Pada dasarnya pengembangan Desain suatu produk pembelajaran dapat dikaji dari fokus pengajarannya, yaitu: (a) *Subject centered design*, suatu desain pembelajaran yang berpusat pada bahan ajar; (b) *Learner centered design*, suatu desain pembelajaran yang mengutamakan peranan siswa; dan (c) *Problem centered design*, desain pembelajaran yang berpusat pada masalah-masalah yang dihadapi dalam masyarakat. Pengembangan laboratorium IPS untuk konten pelajaran Sosiologi ini menekankan pada *Learner centered design* dan juga *Problem centered design* dimana materi yang diajarkan dalam penelitian lingkungan berangkat dari masalah yang terjadi di sekitar siswa dan berpusat pada siswa itu sendiri. Dalam mendesain pengembangan laboratorium IPS untuk konten mata pelajaran sosiologi ini dihasilkan dua bentuk desain yakni desain konseptual dan desain produk fisik.

Desain Konseptual Laboratorium IPS SMA



Desain konseptual dari pengembangan laboratorium IPS untuk konten sosiologi ini sebagai landasan konseptual adanya laboratorium IPS. Landasan konseptual terdiri dari teori belajar yang mendasari, strategi pembelajaran yang digunakan dan pada akhirnya berpusat pada siswa dan guru. Berikut disajikan bagan desain konseptual dari pengembangan laboratorium IPS.

Desain Sistem Laboratorium IPS SMA

Desain pembelajaran sosiologi yang memanfaatkan laboratorium IPS menjadikan siswa sebagai subyek belajar dan siswa diajak untuk belajar berbasis masalah yang ada. Aspek penekanannya adalah tidak hanya pada teori tetapi juga praktik yang dapat mereka lakukan di dalam laboratorium. Adapun gambaran model sistem pembelajaran yang diterapkan sebagai berikut:

Bagan 1.

Model Desain Sistem Pembelajaran Sosiologi Laboratorium IPS

<p>a) TUJUAN Pengetahuan dan keterampilan tentang keilmuan sosiologi berbasis praktik dan pemecahan masalah</p>	<p>b) KONDISI Menghilangkan kondisi belajar yang abstrak menjadi pembelajaran yang konkret melalui kegiatan praktik dan simulasi serta pemecahan masalah secara berkelompok maupun individu</p>
<p>c) TUJUAN KHUSUS Membentuk perilaku siswa yang memiliki kepekaan sosial, empati</p>	<p>d) PENGALAMAN BELAJAR Menggantikan kebiasaan belajar text book atau belajar di kelas (verbalisme) menjadi</p>

dan bertanggung jawab serta dapat memecahkan masalah sosial ditengah masyarakat

pembelajaran yang menyenangkan lewat simulasi dan riset untuk memecahkan masalah secara kontekstual

Sumber : Analisis Peneliti (2020)

Produk fisik dari pengembangan laboratorium IPS untuk Sosiologi ini menghasilkan prototype atau rancangan pengembangan laboratorium IPS serta rencana pembelajarannya. Dalam pembuatan rencana pembelajaran sosiologi yang memanfaatkan laboratorium IPS diawali dengan mengidentifikasi KD yang akan diajarkan berikut disajikan analisis KD pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Analisis KD Kelas X

Kelas	KD kognitif	KD Psikomotrik
X	3.1. Memahami pengetahuan dasar Sosiologi sebagai ilmu pengetahuan yang berfungsi untuk mengkaji gejala sosial di masyarakat.	4.1. Menalar suatu gejala sosial di lingkungan sekitar dengan menggunakan pengetahuan sosiologis.
	3.2. Mengenali dan mengidentifikasi realitas individu, kelompok, dan hubungan sosial di masyarakat	4.2. Mengolah realitas individu, kelompok, dan hubungan sosial sehingga mandiri dalam memposisikan diri dalam pergaulan sosial di masyarakat
	3.3. Menerapkan konsep-konsep dasar Sosiologi untuk memahami ragam gejala sosial di masyarakat.	4.1. Mengaitkan realitas sosial dengan menggunakan konsep-konsep dasar Sosiologi untuk mengenali berbagai gejala sosial di masyarakat
	3.1. Memahami berbagai metode penelitian sosial yang sederhana untuk mengenali gejala sosial di masyarakat.	4.4. Melakukan penelitian sosial yang sederhana untuk mengenali ragam gejala sosial dan hubungan sosial di masyarakat

Tabel 2. Analisis KD Kelas XI

Kelas	KD kognitif	KD Psikomotrik
	3.1. Memahami pengelompokan sosial di masyarakat dari sudut pandang dan pendekatan Sosiologis	4.1. Menalar tentang terjadinya pengelompokan sosial di masyarakat dari sudut pandang dan pendekatan Sosiologi.
	3.2. Menganalisis permasalahan sosial dalam kaitannya dengan pengelompokan sosial dan kecenderungan eksklusi sosial di masyarakat dari sudut pandang dan pendekatan Sosiologis.	4.2. Memberikan respons dalam mengatasi permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat dengan cara memahami kaitan pengelompokan sosial dengan kecenderungan eksklusi dan timbulnya permasalahan sosial.
	3.3. Memahami arti penting prinsip kesetaraan untuk menyikapi perbedaan sosial demi terwujudnya kehidupan sosial yang damai dan demokratis	4.3. Menerapkan prinsip-prinsip kesetaraan untuk mengatasi perbedaan sosial dan mendorong terwujudnya kehidupan sosial yang damai dan demokratis
XI	3.4. Menganalisis konflik sosial dan cara memberikan respons untuk melakukan resolusi konflik demi terciptanya kehidupan yang damai di masyarakat"	4.4. Memetakan konflik untuk dapat melakukan resolusi konflik dan menumbuhkembangkan perdamaian di masyarakat.
	3.5. Menganalisis cara melakukan pemecahan masalah untuk mengatasi permasalahan sosial, konflik dan kekerasan di masyarakat.	4.5. Melakukan penelitian sederhana yang berorientasi pada pemecahan masalah berkaitan dengan permasalahan sosial dan konflik yang terjadi di masyarakat sekitar

Tabel 3. Analisis KD Kelas XII

Kelas	KD kognitif	KD Psikomotrik
XII	3.1. Memahami berbagai jenis dan faktor-faktor perubahan sosial serta akibat yang ditimbulkannya dalam kehidupan masyarakat.	4.1. Menalar berdasarkan pemahaman dari pengamatan dan diskusi tentang perubahan sosial dan akibat yang ditimbulkannya

Kelas	KD kognitif	KD Psikomotrik
	3.2. Memahami berbagai permasalahan sosial yang disebabkan oleh perubahan sosial di tengah-tengah pengaruh globalisasi	4.2. Mengategorisasikan berbagai permasalahan sosial yang disebabkan oleh globalisasi serta akibat-akibatnya dalam kehidupan nyata di masyarakat sehingga dapat merespons berbagai permasalahan sosial dan ketimpangan yang disebabkan proses globalisasi
	3.3. Memahami faktor penyebab ketimpangan sosial dan pertautannya dengan perubahan sosial di tengah-tengah globalisasi	4.3. Mengolah hasil kajian dan pengamatan tentang ketimpangan sosial sebagai akibat dari perubahan sosial di tengah-tengah globalisasi
	3.4. Mendeskripsikan cara melakukan strategi pemberdayaan komunitas dengan mengedepankan nilai-nilai kearifan lokal di tengah-tengah pengaruh globalisasi.	4.4. Merancang, melaksanakan, dan melaporkan aksi pemberdayaan komunitas dengan mengedepankan nilai-nilai kearifan lokal di tengah-tengah pengaruh globalisasi
	3.5. Mengevaluasi aksi pemberdayaan komunitas sebagai bentuk kemandirian dalam menyikapi ketimpangan sosial	4.5. Mengelaborasi berbagai alternatif pemberdayaan sosial yang diperlukan untuk mengatasi ketimpangan sosial di masyarakat

Evaluasi

Produk dari penelitian ini berupa model pembelajaran sosiologi yang mengintegrasikan laboratorium IPS. Desain ini melahirkan perencanaan pembelajaran untuk mata pelajaran Sosiologi. Untuk menilai hasil produk penelitian ini menggunakan analisa dari ahli teknologi pembelajaran untuk melihat dari aspek pembelajaran dan desain model pembelajarannya. Penilaian dari sisi materi dan implementasi di sekolah lebih ditekankan pada aspek kesesuaian antara perencanaan pembelajaran yang ditawarkan dengan implementasinya.

Penilaian dari sisi ahli desain pembelajaran dalam penelitian ini adalah Ibu Ira Arini, M.Pd dosen S1 STKIP Setia Budhi Banten dimana beliau

memiliki kualifikasi S1 dan S2 Teknologi Pendidikan. Beliau menilai hasil produk berupa perangkat pembelajaran dari segi pengembangan kompetensi, indikator pembelajaran dan strategi pembelajaran Sosiologi yang diintegrasikan dengan pemanfaatan Laboratorium IPS. Instrumen yang dijadikan alat penilaian desain pembelajaran menggunakan instrumen yang dipakai dalam kegiatan PLPG yang ditetapkan oleh Kemendikbud sehingga telah dilakukan uji coba sebelumnya.

Berdasarkan hasil penilaian pakar diperoleh hasil penilaian pakar, prototype rencana pembelajaran yang dikembangkan mendapat total skor sebesar 83. Dengan mengacu pada penilaian dengan menggunakan skala A, B, C, D, E dimana bobot skor yaitu;

- A : 80 - 100
- B : 70 - 79
- C : 60 - 69
- D : 56 - 59
- E : < 55

Range skor di atas mengikuti perhitungan hasil belajar di Universitas Negeri Jakarta. Total skor yang didapatkan untuk produk mendapat nilai 83 yang artinya masuk kategori A. Namun, kategori A ini masih dengan catatan beberapa perbaikan. Ahli mencermati bahwa keseluruhan hasil perangkat pembelajaran telah disusun secara sistematis walaupun masih perlu beberapa perbaikan. Perbaikan yang perlu diperhatikan adalah belum adanya pada rumusan ABCD dimana komponen C yang berarti *condition* belum mencerminkan sebagai sebuah tindakan yang diinginkan oleh guru. *Condition* hakikatnya adalah kegiatan yang diberikan oleh guru untuk memfasilitasi siswa belajar lebih cepat dan efisien.

Simpulan

Pengembangan Laboratorium IPS untuk materi Sosiologi ini dalam penyusunannya melewati beberapa tahapan mulai dari analisis kebutuhan, perumusan model konseptual maupun fisik, penyusunan rencana pembelajaran, validasi, uji coba dan produk akhir. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa pengembangan laboratorium IPS untuk konten materi pelajaran Sosiologi ini memenuhi beberapa aspek dari segi pembelajaran. Pada penerapannya, pengembangan laboratorium IPS ini tidak dapat diaplikasikan kepada semua sekolah mengingat setiap sekolah di setiap wilayah memiliki karakteristik yang berbeda dan juga kebutuhan yang berbeda. Hal ini terutama berkaitan dengan masalah sarana prasarana, biaya dan kebijakan sekolah.

D. KESIMPULAN

Pengembangan Laboratorium IPS untuk materi Sosiologi ini dalam penyusunannya melewati beberapa tahapan mulai dari analisis kebutuhan, perumusan model konseptual maupun fisik, penyusunan rencana pembelajaran, validasi, uji coba dan produk akhir. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa pengembangan laboratorium IPS untuk konten materi pelajaran Sosiologi ini memenuhi beberapa aspek dari segi pembelajaran. Pada penerapannya,

pengembangan laboratorium IPS ini tidak dapat diaplikasikan kepada semua sekolah mengingat setiap sekolah di setiap wilayah memiliki karakteristik yang berbeda dan juga kebutuhan yang berbeda. Hal ini terutama berkaitan dengan masalah sarana prasarana, biaya dan kebijakan sekolah

E. DAFTAR PUSTAKA

- Irawan, Prasetya. *Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial*, Depok: Departemen Ilmu Administrasi FISIP UI, 2007
- Purnomo, Arif dan Ngabiyanto. *Pengembangan Laboratorium Sekolah pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama*. Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan Tahun 2017 Vol. 1 No. 1 2017, Hal 576-580
- Sanjaya, Wina. 2012. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Siregar, Evelin dan Hartini Nara. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi dan Anik Widiastuti. *Pemanfaatan Laboratorium IPS SMP*. JIPSINDO No. 2 Volume 1, eptember 2014.