

**Penerapan Metode Pembelajaran Sosiodrama
untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Ilmu
Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar**

(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V SDN 2 Sindangkasih Kecamatan Purwakarta,
Kabupaten Purwakarta)

Okka Setiawanti¹, Srie Mulyani², Jennyta Caturiasari³

¹Universitas Pendidikan Indonesia

²Universitas Pendidikan Indonesia

³Universitas Pendidikan Indonesia

Pos-el; ¹okkasetiawanti23@upi.edu; ²sriemulyani@upi.edu; ³jennytacs@upi.edu

ABSTRAK

Fenomena yang terjadi saat ini khususnya pada kelas V yaitu sulitnya siswa dalam memahami dan mengingat tentang kisah-kisah sejarah yang terdapat pada pelajaran IPS, rendahnya penguasaan materi yang berimplikasi pada rendahnya hasil belajar, mata pelajaran IPS pun sering dikeluhkan oleh siswa sebagai pelajaran yang sulit, kemudian ke tidak aktifan siswa dalam pembelajaran IPS juga menjadi permasalahan dan guru belum menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi serta masih kurangnya penggunaan alat atau media yang sesuai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas dan hasil belajar siswa menggunakan metode sosiodrama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari dua siklus, setiap siklusnya terdiri dari : Perencanaan, Tindakan, Observasi, dan Refleksi. Hasil penelitian telah berhasil mendeskripsikan efektivitas penerapan metode sosiodrama, antara lain : (1) Aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran IPS menggunakan Metode Pembelajaran Sosiodrama sudah efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pernyataan ini sesuai dengan hasil persentase aktivitas guru pada siklus I berada pada nilai 78,57, sedangkan pada siklus II mencapai nilai 92,8%. Demikian pula pada aktivitas siswa pada siklus I memperoleh nilai 55,71% sedangkan pada siklus II nilai yang diperoleh 86,07%. Aktivitas siswa pada siklus I menuju siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik, hal ini dapat dilihat dari nilai-nilai yang sudah diperoleh, proses pembelajaran ini sudah berlangsung efektif ;(2) Hasil belajar siswa pada siklus I yang mencapai ketuntasan secara individu 10 orang dengan perolehan nilai sebesar 35,72% dan yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 18 orang siswa dengan perolehan nilai 64,28%. Pada siklus II siswa yang mencapai ketuntasan secara individu sebanyak 23 siswa dengan perolehan nilai sebesar 82,14% dan yang belum mencapai ketuntasan hanya 5 orang dengan perolehan nilai sebesar 17,86%. Hal ini mengalami peningkatan yang dikategorikan baik sekali.

Kata Kunci : *Metode Sosiodrama, Hasil Belajar, Pembelajaran IPS*

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai salah satu usaha nyata untuk meningkatkan kegiatan manusia agar lebih berkualitas. Abdurrahman Saleh Abdullah (2007: 15) menjelaskan pendidikan sebagai proses yang dibangun masyarakat untuk membawa generasi-generasi baru ke arah

kemajuan dengan cara-cara tertentu sesuai dengan kemampuan yang berguna untuk mencapai tingkat kemajuan paling tinggi. Para masyarakat mengartikan pendidikan adalah pengajaran yang di lakukan di sekolah yang mana sekolah tersebut sebagai tempat terjadinya pengajaran atau pendidikan formal. Jadi pendidikan tidak seluruhnya terjadi disekolah tetapi pendidikan bisa jadi di rumah yang mana orang tua yang menjadi gurunya.

Fungsi tujuan pendidikan sebagai gambaran ideal yang sarat dengan nila-nilai baik, luhur, pantas, benar dan indah bagi kehidupan. Suardi (2010: 7) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang dicapai oleh peserta didik setelah diselenggarakan kegiatan pendidikan. Seluruh kegiatan pendidikan, yakni bimbingan pengajaran atau latihan, diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan itu. Dalam konteks ini tujuan pendidikan merupakan komponen dari sistem pendidikan yang menempati kedudukan dan fungsi sentral. Itu sebabnya setiap tenaga pendidik perlu memahami dengan baik tujuan pendidikan.

Fenomena yang terjadi saat ini khususnya pada kelas V mengalami sedikit kendala pada hasil belajar dalam mata pelajaran IPS dikarenakan sulitnya siswa dalam memahami dan mengingat tentang kisah-kisah sejarah yang terdapat pada pelajaran IPS. Mata pelajaran IPS sering dikeluhkan oleh siswa sebagai pelajaran yang sulit, jika keadaan ini dibiarkan terus menerus dalam waktu yang panjang tentu akan berpengaruh pada hasil belajar siswa baik pelajaran IPS maupun pada pelajaran lainnya. Kemudian permasalahan yang paling utama sekali adalah ketidakaktifan siswa dalam pembelajaran IPS, kebanyakan siswa berbicara sendiri-sendiri tanpa menghiraukan guru yang menerangkan materi pelajaran. Ketika guru memberikan pertanyaan, sebagian besar siswa tanpa komentar, hanya menerima apa yang mereka dapat dan enggan menanyakan materi yang tidak mereka paham. Apalagi ketika guru meminta agar siswa bertanya, mereka pun diam. Fakta ini dilatar belakangi karena siswa kurang diberikan strategi pembelajaran yang memadai serta metode yang kurang tepat. Oleh sebab itu dalam proses pembelajaran di sekolah dibutuhkan kreativitas dan keaktifan seorang pengajar dalam membuat strategi dan metode belajar mengajar semenarik mungkin sehingga menimbulkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS.

Kegiatan pembelajaran di sekolah harus merujuk pada 4 karakter belajar abad 21 yang biasanya dirumuskan dalam 4C yaitu kemampuan 4C (Sugiyarti and Arif 2018, 440).

1) *Critical thinking* (berpikir kritis) yaitu kemampuan siswa dalam berpikir kritis berupa

bernalarnya, mengungkapkan, menganalisis dan menyelesaikan masalah. Kemampuan berpikir kritis biasanya diawali dengan kemampuan seseorang mengkritisi berbagai fenomena yang terjadi di sekitarnya, kemudian menilai dari sudut pandang yang digunakannya. 2) *Communication* (komunikasi) adalah bentuk nyata keberhasilan pendidikan dengan adanya komunikasi yang baik dari para pelaku pendidikan demi peningkatan kualitas Pendidikan. 3) *Collaboration* (kolaborasi) yaitu mampu bekerja sama, saing bersinergi dengan berbagai pihak dan bertanggung jawab dengan diri sendiri, masyarakat dan lingkungan, dengan demikian ia akan senantiasa berguna bagi lingkungannya. 4) *Creativity* (kreativitas) yaitu kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Kreativitas peserta didik perlu diasah setiap hari agar menghasilkan terobosan atau inovasi baru bagi dunia pendidikan. Kreativitas membekali seorang peserta didik yang memiliki daya saing dan memberikan sejumlah peluang baginya untuk dapat memenuhi segala kebutuhan hidupnya.

Kegiatan belajar mengajar, peran siswa dan guru haruslah seimbang dan bisa memberikan timbal balik untuk mendapatkan hasil yang baik sesuai dengan yang diharapkan. Tidak hanya guru yang harus aktif dalam pembelajaran, namun siswa pun harus ikut serta keaktifannya, dengan begitu kegiatan belajar mengajar akan berjalan optimal. Untuk mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar tersebut guru harus kreatif untuk bisa mencari dan menggunakan metode apa yang cocok untuk digunakan dalam penyampaian materi dalam kegiatan belajar mengajar. Guru harus selalu memperhatikan aktivitas siswa agar tidak ada siswa yang pasif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Keaktifan peserta didik tercermin dari partisipasi/respons mereka baik dalam bertanya, menjawab pertanyaan guru, atau menanggapi permasalahan maupun materi yang diajarkan.

Untuk mencapai proses belajar mengajar yang terarah dan efektif diperlukan metode pembelajaran yang menyenangkan, yang dapat membangkitkan hasil belajar siswa, salah satunya adalah metode pembelajaran sosiodrama. Menurut Hamdani (2011:80) mengatakan bahwa metode adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan sehingga mencapai suatu tujuan tertentu. Metode Sosiodrama diharapkan siswa mampu memahami dan mencapai hasil belajar yang diharapkan. Pemilihan Metode Sosiodrama bermain peran yang akan membantu siswa dan guru dalam mewujudkan tujuan yang ingin dicapai.

Peneliti memilih metode ini karena mempunyai keunggulan di antaranya peserta didik dapat menggunakan daya pikirnya yang makin lama makin bertambah baik, karena dengan

dilakukannya sosiodrama sehingga siswa mampu mengingat cerita yang terdapat di dalam teks drama yang diperankan oleh siswa. Berdasarkan penelitian Mutia sari, dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V MIS Lamgugob Banda Aceh” dapat diambil kesimpulan bahwa Penerapan model pembelajaran role playing di kelas VA MIS Lamgugob Banda Aceh dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Pernyataan ini sesuai dengan hasil persentase aktivitas guru pada siklus I berada pada nilai 65,18% dengan kategori cukup. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (dalam Suyadi, 2015, hlm.18) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu kegiatan pengamatan yang sengaja dilakukan pada proses pembelajaran berupa tindakan, yang sengaja dilakukan dan terjadi di dalam kelas secara bersamaan. Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Sindangkasih, Kecamatan Purwakarta, Kabupaten Purwakarta. Penelitian dilakukan di kelas V terdiri dari 28 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, observasi dan dokumentasi. Setelah data diperoleh, maka Langkah selanjutnya yaitu melaksanakan analisis data, Sugiyono (2013: 244) mengatakan Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Setelah memperoleh data dari berbagai referensi yang relevan dengan penelitian, maka selanjutnya, dilanjutkan dengan analisis data yang dilakukan dengan mendeskripsikan data yang diperoleh, melalui kata-kata yang menggambarkan keadaan sebenarnya hingga dapat menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Metode Pembelajaran Sosiodrama

Aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari skor yang diperoleh pada siklus I dengan

nilai persentase 78,57% dalam kategori cukup, sedangkan pada siklus II berada pada skor 92,8% pada kategori baik sekali. Data tersebut menggambarkan bahwa aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran sociodrama termasuk dalam kategori baik sekali. Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir sudah terlaksana sesuai dengan rencana yang telah disusun pada RPP I dan RPP II.

Aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II sudah mencapai hasil yang diinginkan. Hal ini terlihat dari skor yang diperoleh pada siklus I dengan nilai persentase 55,71% dalam kategori cukup. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dengan skor 86,07% dengan kategori sangat baik. Hal ini dikarenakan kekurangan pada aktivitas siswa siklus I menjadi acuan perbaikan dalam menerapkan siklus II. Oleh Karena itu, hal ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran sociodrama dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa dalam pembelajaran.

2. Hasil Belajar siswa

Hasil belajar adalah nilai akhir yang diperoleh seorang siswa setelah mengikuti evaluasi. Untuk melihat hasil belajar siswa dengan menerapkan metode pembelajaran sociodrama, maka peneliti memberikan tes kepada siswa berupa soal evaluasi yang berbentuk soal esai sebanyak 10 soal. Data yang diperoleh dari hasil tes siswa pada setiap siklus yang terdiri dari dua siklus diolah dengan menggunakan rumus persentase, hasil tes yang dicapai pada setiap tes dianalisis ketuntasan belajarnya baik secara individual maupun klasikal. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di SDN 2 Sindangkasih yaitu 70 untuk ketuntasan individu, dan 80% untuk ketuntasan klasikal. Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya apabila hasilnya mencapai 70 atau melebihi KKM yang ditetapkan. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 64,28% termasuk dalam kategori cukup dengan jumlah 10 siswa yang tuntas dan 35,72 % atau 18 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar. Kategori ketuntasan siswa dalam pembelajaran secara klasikal yaitu 80%, sehingga ketuntasan belajar siswa pada siklus I belum tercapai. Hal ini disebabkan masih ada beberapa kendala selama proses pembelajaran siklus I berlangsung. Pada siklus II, persentase ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan yaitu 86,25% yang termasuk ke dalam kategori baik sekali dengan jumlah siswa 23 siswa yang

tuntas dan 13,75% atau 5 orang siswa yang tidak tuntas. Peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 26%.

Berdasarkan paparan di atas, menunjukkan bahwa adanya peningkatan rata-rata tingkat ketuntasan hasil belajar siswa melalui penerapan metode pembelajaran sociodrama yang diterapkan pada kelas VA SDN 2 Sindangkasih. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, ketuntasan hasil belajar pada pembelajaran IPS dengan menggunakan metode pembelajaran sociodrama adalah tuntas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penerapan metode pembelajaran sociodrama untuk meningkatkan hasil belajar siswa SDN 2 Sindangkasih dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut:

1. Aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran IPS menggunakan Metode Pembelajaran Sociodrama sudah efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pernyataan ini sesuai dengan hasil persentase aktivitas guru pada siklus I berada pada nilai 78,57% dengan kategori cukup. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan mencapai nilai 92,8% dengan kategori baik sekali, hal ini dapat dilihat dari nilai aktivitas guru yang diamati oleh guru kelas VA yaitu Bapak D. Ramdhan, S. Pd sudah berlangsung efektif. Demikian pula pada aktivitas siswa pada siklus I dengan menerapkan metode pembelajaran sociodrama memperoleh nilai 55,71% yang berada pada kategori cukup, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai yang diperoleh 86,07% dikategori baik sekali. Aktivitas siswa pada siklus I menuju siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik, hal ini dapat dilihat dari nilai-nilai yang sudah diperoleh, proses pembelajaran ini sudah berlangsung efektif.
2. Hasil belajar siswa pada siklus I dengan menerapkan metode pembelajaran sociodrama, siswa yang mencapai ketuntasan secara individu 10 orang dengan perolehan nilai sebesar 35,72% dikategori cukup, dan yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 18 orang siswa dengan perolehan nilai 64,28%. Pada siklus II siswa yang mencapai ketuntasan secara individu sebanyak 23 siswa dengan perolehan nilai sebesar 82,14% dan yang belum mencapai ketuntasan hanya 5 orang dengan perolehan nilai sebesar 17,86%. Hal ini mengalami peningkatan yang dikategorikan

baik sekali.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto (2015), Penelitian tindakan kelas, Jakarta, Bumi Aksara
- Aqib, Zainal. 2010. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Untuk Guru SD,SLB,TK. Bandung. CV Yrama Widya
- Hasrah Yetty, Penerapan Strategi *Role Playing* pada Materi Deret Aritmatika (untuk siswa kelas IX MTs 1 Samahani tahun pelajaran 2009/2010), (Skripsi, Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah IAIN Ar-Raniry, 2010)
- Meldinai, T., Agustin, A., & Hairaihaip, S. H. (2020). Integrasi Pembelajaran IPS pada Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar Institut Agama Islam Negeri Curup Sekolah Dasar Negeri 10 Pasaman
- Hartono. Metodologi Penelitian Kependidikan. Pekanbaru: LSPK2P, 2003. Kunandar, Langkah Mudah Pendidikan Tindakan Kelas, Sebagai Pengembang Profesi Guru. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011.
- Sardjiyo, dkk. 2007. Pendidikan IPS di SD. Jakarta : Universitas Terbuka