

Upaya Meningkatkan hasil Belajar IPS Melalui Metode Sosiodrama Pada Siswa Kelas V SDN Dadi 4 Kabupaten Magetan

Yeyen Wahyu Novansa¹ ✉, Universitas PGRI Madiun

Restu Lusiana², Universitas PGRI Madiun

Sucipto³, SDN Dadi 4

✉ ynovansa14@gmail.com

Abstract: The purposes of the research are: describe application of sociodrama method, to increase learning, and identify problems and solutions in the application of sociodrama method to increase Social science for fifth grade student elementary school. Subject of this research are students in students in fifth grade elementary school. This study is a Collaborative Classroom Action Research that was held in three cycle. Each cycle consist of planning, implementation, observation, and reflection. The results show that the application of steps sociodrama method to increase Social science for fifth grade student elementary school.

Keywords: sociodrama method, social science

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah: mendeskripsikan penggunaan metode sosiodrama, meningkatkan pembelajaran dan menemukan kendala serta solusi dalam peningkatan pembelajaran IPS di kelas V SD. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Tiap siklus mencakup tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan metode sosiodrama dapat meningkatkan pembelajaran IPS di kelas V SD.

Kata kunci: metode sosiodrama, ilmu pengetahuan sosial



PENDAHULUAN

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang terintegrasi atau terpadu dari ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan sehingga dapat mengembangkan kemampuan menjadi warga negara yang baik. Mata pelajaran IPS memadukan secara sistematis disiplin-disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, psikologi, sosiologi, agama, dan ilmu politik. Pendidikan IPS bertujuan untuk membina peserta didik menjadi warga negara yang baik, memiliki pengetahuan, memiliki keterampilan, sebagai manusia yang bisa menghagai sejarah, serta kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan negara. Berdasarkan tujuan pembelajaran IPS yang terpapar diatas lain halnya dengan yang saya temui di SDN Dadi 4. Pembelajaran IPS di SDN Dadi 4 mengesampingkan pentingnya tujuan dari pembelajaran IPS. Pengesampingan tujuan tersebut seperti, penyampaian materi tanpa menekankan respon dari peserta didik secara menyeluruh, tidak ada pemahaman untuk sikap peserta didik dalam mampu menerapkan pembelajaran dan bersosialisasi secara aktif serta percaya diri, serta pembelajaran IPS yang hanya menciptakan pembelajaran kelompok tanpa memperhatikan perkembangan peserta didik dalam berinteraksi dan bersosialisasi Pembelajaran hanya menekankan pada aspek kognitif saja, sehingga siswa pasif, mengantuk, tanpa ada partisipasi langsung yang aktif dari siswa, mereka hanya duduk, dengar, diam dan catat.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas V SDN Dadi 4 ada beberapa permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran IPS diantaranya yaitu Dalam mengajar guru sering menggunakan metode ceramah, tidak pernah menerapkan metode lain yang bervariasi. Guru juga kurang memberikan motivasi yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Guru lebih sering menerapkan pembelajaran hanya bersumber pada buku tema dan kurang mampu dalam mengelola pembelajaran. Pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran IPS terdapat peserta didik yang kurang memperhatikan dan kurang memahami konsep materi yang disampaikan guru karena penjelasan yang disampaikan hanya terpaku pada buku paket sehingga peserta didik menjadi bosan, adanya beberapa peserta didik yang pasif, tidak percaya diri dan hanya mengandalkan teman yang dianggapnya pintar. Ketika evaluasi guru jarang meminta peserta didik mempresentasikan hasil pekerjaannya sehingga peserta didik tidak mempunyai rasa tanggung jawab, termotivasi dalam mengerjakan soal dan mandiri dalam hasil pekerjaannya, serta peserta didik kurang percaya diri menyampaikan hasil pekerjaannya di depan kelas. Rata-rata nilai pengetahuan IPS yaitu 74,8 dan rata-rata nilai keterampilan yaitu 78 sedangkan KKM masing-masing yaitu 75. Pemaparan di atas menunjukkan bahwa ada kaitan antara rendahnya hasil belajar IPS peserta didik dengan proses pembelajaran yang diterapkan. Untuk itu guru perlu menguasai materi dan menerapkan metode pembelajaran yang menarik, yang mampu memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Hal ini penting karena dengan siswa berperan aktif dalam pembelajaran akan lebih mudah menerima materi yang disampaikan. Metode pembelajaran yang menarik akan dapat membantu proses belajar peserta didik sesuai harapan sehingga hasil belajar IPS peserta didik dapat meningkat. Untuk mengatasi kendala dalam pembelajaran tersebut, maka diperlukan metode sosisodrama dan *role playing* dapat dikatakan sama artinya, dan dalam pemakaiannya sering disilihkan. 'Sosisodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.

Ilmu Pengetahuan sosial

Sapriya menyebutkan "Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya". "IPS

adalah istilah untuk menamai satu bidang study/pelajaran, yang mencakup sejumlah ilmu-ilmu sosial yang diorganisir untuk program-program pembelajaran di sekolah-sekolah”(Supardan, 2015)”. Agung berpendapat “*IPS is an integrated lesson of various social studies branches and humanities, such as sociology, history, geography, economy, politic, law, and culture*”. IPS adalah istilah yang menamai suatu mata pelajaran dari berbagai ilmu social, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya.

Metode Sosiodrama

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal” Sari (2016) memberikan pendapat bahwa; Metode pembelajaran merupakan suatu cara atau strategi yang dilakukan oleh seorang guru agar terjadi proses belajar pada diri siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru berupaya untuk menggunakan variasi metode belajar dengan tujuan agar pembelajaran menjadi menarik, siswa menjadi lebih aktif, dan pembelajaran tidak membosankan.

“Metode sosiodrama dan bermain peran merupakan suatu metode mengajar siswa untuk mendramatisasikan tingkah laku atau tingkah laku atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia” (Hamdani, 2011)”. “Metode Sosiodrama dan *role playing* dapat dikatakan sama artinya, dan dalam pemakaiannya sering disilihkan. sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial” (Djamarah, 2010)”. Hamalik (2014) berpendapat bahwa; metode bermain peran atau teknik sosiodrama adalah suatu jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insani. Teknik ini bertalian dengan studi kasus, tetapi kasus tersebut melibatkan individu manusia dan tingkah laku mereka atau interaksi antar individu tersebut dalam bentuk dramatisasi. Para siswa berpartisipasi sebagai pemain dengan peran tertentu atau sebagai pengamat (observer) bergantung pada tujuan-tujuan dari penerapan teknik tersebut. Aryani (2017) menjelaskan bahwa “*Sosiodrama is dramatization of the problem that arise in interaction with others, including conflicts that are often experienced in social interaction*”.

Hasil Belajar

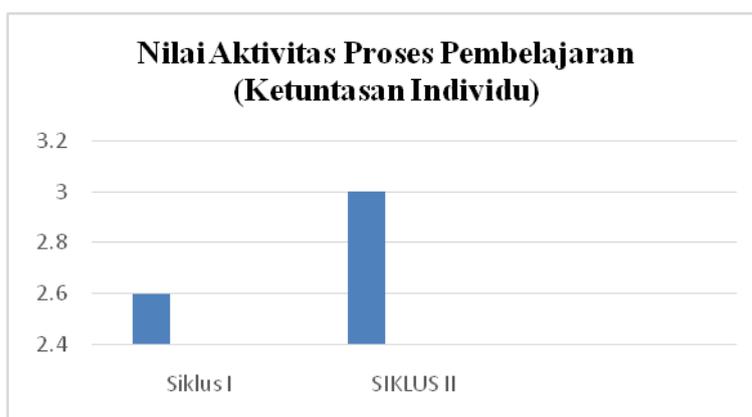
Sudjana (2014) menyebutkan “Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa telah terjadi melalui proses belajarnya”. Hasil digambarkan sebagai pernyataan tertulis tentang apa yang diharapkan, diketahui, dipahami dan atau dapat dilakukan peserta didik pada akhir periode pembelajaran. Latip (2018) mengatakan “Hasil belajar peserta didik tidak hanya bermakna capaian kompetensi setelah selesai proses pembelajaran, tetapi bermakna selama dan setelah proses pembelajaran, bahkan dapat pula capaian berupa kompetensi yang bermakna bagi kehidupan nyata peserta didik”. “Hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa setelah melalui proses pembelajaran yang dapat dilihat dari nilai yang tertera dalam raport yang menunjukkan kecakapan siswa dalam menguasai materi pembelajaran” (Paizaluddin dan Ermalinda 2014)”. Sehingga hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada siswa setelah melalui proses belajar yang bermakna selama proses, setelah proses dan dalam kehidupan nyata dan dapat diukur untuk mengetahui tercapainya kompetensi. Perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

METODE

Penelitian dilaksanakan di kelas V, tepatnya SDN Dadi 4 Kecamatan Plaosan Kabupaten Magetan. Waktu penelitian dilaksanakan mulai bulan Mei sampai dengan bulan Juli pada semester 2 tahun pelajaran 2023. Alat ukur atas dasar prosedur pengumpulan datanya terbagi menjadi dua kelompok yaitu *tes* dan *nontes*. Instrumen penilaian tes terdiri atas tes objektif, tes berinstruktur, dan tes uraian. Tes objektif terdiri dari pilihan ganda, menjodohkan dan benar salah. Tes berinstruktur terdiri dari tes jawaban singkat (isian, melengkapi, dan memberi label) dan menyelesaikan masalah. Tes uraian terdiri atas jawaban terpimpin, jawaban terbatas, dan jawaban terbuka. Kedua, Instrumen penilaian non tes terdiri dari angket, wawancara, portofolio, pengamatan, dan jurnal rubik. Sedangkan, instrumen nontes meliputi: angket, wawancara, pengamatan, portofolio, jurnal rubric. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas. Peneliti ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Dikatakan deskriptif kualitatif karena data yang dikumpulkan dalam bentuk kata-kata, begitu uga dengan hasil analisisnya. Sedangkan dikatakan deskriptif kuantitatif karena data yang dihasilkan berupa angka-angka dan teknik analisis datanya menggunakan rumus statistik, misalnya mencari nilai rerata presentase keberhasilan belajar.

HASIL PENELITIAN

Hasil belajar yang dimiliki siswa diperoleh dari nilai yang diambil melalui tes menggunakan soal evaluasi setelah penerapan metode Sosiodrama diakhir pembelajaran. Berdasarkan data yang didapatkan melalui tes tersebut kemudian dapat dideskripsikan dalam gambar 1.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Aktivitas Proses Pembelajaran Siswa (Ketuntasan Individu)

Berdasarkan grafik pada gambar 4.3 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan belajar dari siklus I dan siklus II. Nilai ketuntasan individu Aktivitas Proses Pembelajaran siswa pada pada siklus 1 dengan rata-rata nilai 2,64 meningkat pada siklus II dengan rata-rata nilai 3,07.

Tabel 1. Peningkatan Siklus I ke Siklus II

Data yang diperoleh	Siklus I	Siklus II
	Nilai Rata-Rata dan %	Nilai Rata-Rata dan %
Aktivitas siswa selama pembelajaran secara individu (baik dan sangat baik)	2,64	3,07
Aktivitas siswa selama pembelajaran secara klasikal (baik dan sangat baik)	57%	86%

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan Aktivitas Proses Pembelajaran yang signifikan dalam siklus I dan siklus II. Data pada siklus I nilai aktivitas proses pembelajaran dikelas diperoleh data nilai rata-rata yaitu 2,64 secara individu dan secara klasikal diperoleh nilai rata-rata yaitu 57%. Data pada siklus II nilai aktivitas proses pembelajaran dikelas diperoleh nilai rata-rata 3,07 secara individu dan secara klasikal diperoleh data 86%. Pengamatan Aktivitas Proses Pembelajaran siswa telah menunjukkan bahwa aktivitas siswa didalam proses pembelajaran sudah sangat baik dan sangat aktif. Dibuktikan dengan siswa yang sudah bisa bekerja sama dengan baik, aktif dalam proses pembelajaran, berani bertanya kepada guru tentang materi, siswa bermain metode Sosiodrama dengan kelancaran, intonasi, pelafalan dan penghayatan yang sudah baik. Ketercapaian tersebut sudah mencapai nilai Aktivitas Proses Pembelajaran yang ditetapkan, yaitu 3,0

PEMBAHASAN

Pengamatan hasil belajar siswa pada tahap pra siklus menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih sangat rendah yaitu hanya 32% saja. Pada siklus I guru menggunakan metode Sosiodrama tanpa menggunakan media pendukung. Dengan penerapan metode Sosiodrama tanpa media pendukung siswa masih kurang mampu menangkap materi yang disampaikan oleh guru yang dibuktikan dengan hasil tes evaluasi, sehingga daya ingatnya kurang bagus. Hal ini mengakibatkan pada rendahnya nilai yang didapatkan siswa saat mengerjakan soal evaluasi. Sehingga ketuntasan klasikal pada siklus I hanya mencapai 46% saja. Ketercapaian tersebut tentu masih jauh dari indikator prestasi belajar, yaitu 75%. Maka perlu dilakukan perbaikan pada siklus II.

Pada siklus II ini dilakukan perbaikan agar hasil belajar siswa bisa meningkat. Pada tahap ini, guru menggunakan metode Sosidrama menggunakan media pendukung drama (alat yang dibutuhkan untuk drama) untuk menumbuhkan semangat dan rasa ingin tahunya. Hal ini sesuai dengan pendapat Elviana (2017), metode Sosiodrama cocok jika dipraktikkan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan karena metode tersebut dapat membuat suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan dan peserta didik pun menjadi lebih aktif untuk mengikuti pembelajaran. Sangat terlihat, siswa sangat antusias dengan adanya metode pembelajaran yang dilengkapi berbagai media bantu. Siswa menjadi lebih aktif dan memahami tokoh yang diperankan dan suasana kelas menjadi menyenangkan. Sehingga pada siklus II ini ketuntasan klasikal yang diperoleh sebanyak 86%.

Terjadi peningkatan ketuntasan klasikal sebanyak 40% dari siklus I ke siklus II. Tingginya presentase ketuntasan klasikal yang diperoleh pada siklus II ini menunjukkan bahwa penerapan metode Sosiodrama dengan ditambahkannya media bantu yang diperlukan saat drama pada proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik dan terbukti membawa pengaruh pada hasil belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan siswa setelah

mendapatkan memainkan drama, siswa menjadi sangat bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan pemahaman siswa mengenai materi pelajaran sangat baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan yaitu penerapan metode Sosiodrama dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran tema 7 SDN Dadi 4 Kecamatan Plaosan Kabupaten Magetan. Hal tersebut dibuktikan adanya peningkatan hasil belajar dari pra siklus sejumlah 9 anak yang tuntas (32%), meningkat pada siklus I sejumlah 13 anak yang tuntas (46%), kemudian meningkat menjadi 24 (86%) pada siklus II. Aktivitas Proses Pembelajaran siswa yang diamati selama pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan yang signifikan. Peningkatan nilai aktivitas proses pembelajaran siswa dari siklus I sejumlah 16 (57%), kemudian meningkat menjadi 24 (86%) pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

1. Amirono, & Daryanto. (2016). *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
2. Arikunto, Suharsimi., Suhardjono, &Supardi. (2014). *PenelitianTindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
3. Aryani, E., & Farozin, M. (2017). Improving Social Skill through Sosiodrama Technique for Yunion High School Students. *Asian Journal of Educational Research Vol*, 5(1).
4. Elviana, P. S. O., & Murdiono, M. (2017). Pengaruh metode sosiodrama terhadap hasil belajar dan sikap tanggung jawab dalam pembelajaran PKn. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 14(1), 33-50
5. Hidayat, I., Towaf, S. M., & Ruminiati, R. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Berbantuan Mind Map Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(4), 562-568.
6. Iskandar, R., & Iskandar, R. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Teknik Bermain Peran Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Proklamasi Kemerdekaan. *Jurnal Pendidikan Dasar UNJ*, 6(2), 307-316.