

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS XII IPS 1 MELALUI MODEL PEMBELAJARAN SOSIODRAMA DI SMAN 13 PADANG

Erma

Guru Mata Pelajaran Sejarah Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 13 Padang
ermabahr@yahoo.com

ABSTRACT

The objectives of this study were (1) to explain the efforts to enhance student learning activities and to improve student learning outcomes in history subject matter at grade XII IPS 1 Semester 1 SMA Negeri 13 Padang 2013/2014. This study was conducted through a class action research for 3.5 months in the first semester. The study started from July to the middle of October 2013. The results of this study indicated that (1) Sociodrama learning models can improve students' learning activities on the history subject matter regarding proclamation of Indonesian independence; (2) the use of Sociodrama learning model can improve student learning outcomes.

Key Words: *Student learning activity, learning outcomes, Sociodrama learning model.*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan upaya peningkatan aktivitas pembelajaran siswa dan upaya peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah pada kelas XII IPS 1 Semester 1 SMA Negeri 13 Padang Tahun Ajaran 2013/2014. Penelitian ini dilaksanakan melalui penelitian tindakan kelas selama 3,5 bulan pada semester pertama. Penelitian ini dimulai dari bulan Juli sampai bulan Oktober 2013. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa (1) Model pembelajaran Sociodrama mampu meningkatkan aktifitas pembelajaran siswa dalam mata pelajaran Sejarah yang berkaitan dengan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia; (2) Penggunaan model pembelajaran Sociodrama mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Aktifitas belajar siswa, hasil belajar, model pembelajaran sosiodrama*

A. Pendahuluan

Mata pelajaran sejarah bertujuan untuk membangun kesadaran siswa tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lalu, masa kini dan masa depan, melatih daya kritis siswa dalam memahami fakta sejarah. Selain itu, tujuan yang tidak kalah penting adalah menimbulkan rasa bangga dan

cinta tanah air siswa. Berdasarkan tujuan tersebut tentu mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam pembentukan karakter anak bangsa yang kritis, dinamis dan cinta tanah air. Maka sepatutnya sejarah menjadi pelajaran yang menyenangkan dan sangat diminati oleh siswa.

Namun dalam kenyataannya di lapangan, mata pelajaran sejarah sering menjadi mata pelajaran yang kurang disenangi siswa, karena mereka menganggap sejarah hanya menghafal kejadian masa lalu. Kurang disenanginya mata pelajaran ini, menimbulkan rendahnya aktivitas siswa di dalam pembelajaran. Penulis selaku guru sejarah selalu memperhatikan perkembangan siswa yang diajar, dimana masih banyak siswa yang acuh tak acuh dalam pembelajaran, tidak mengerjakan pekerjaan rumah (PR) dan malas mengulang pelajaran. Rendahnya aktivitas ini sangat berdampak terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Mungkin peran guru masih kurang tepat dan kreatif dalam menerapkan model pembelajaran, sehingga siswa bosan dan kurang berminat pada mata pelajaran sejarah, mereka sering keluar kelas dan pasif dalam belajar.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar belum dapat berjalan secara maksimal karena dipengaruhi beberapa faktor antara lain: 1) strategi yang diterapkan dalam pembelajaran belum tepat, 2) metode mengajar yang digunakan belum bisa mengaktifkan siswa yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

Guru harus dapat memilih model dan metode yang tepat dalam pembelajaran. Penggunaan metode yang sesuai akan membuat siswa tertarik dan senang dengan pelajaran yang diberikan sehingga siswa terpacu dalam meningkatkan aktivitasnya dalam pembelajaran. Sebagai guru sejarah penulis terus berusaha untuk melakukan beberapa perubahan dalam pembelajaran untuk mengatasi permasalahan di atas.

Fenomena semacam di atas dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang tepat untuk memecahkan kebuntuan yang terjadi selama ini. Untuk mengatasinya penulis akan menggunakan metode pembelajaran sosiodrama. Metode sosiodrama adalah metode dengan mendramatisir tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Metode ini penulis yakini dapat meningkatkan aktivitas siswa, karena memiliki beberapa kelebihan yaitu: 1) siswa dapat secara aktif menghayati dan memahami materi yang didramakan, 2) siswa dapat secara tidak langsung merasakan dan membayangkan proses terjadinya perubahan suatu peristiwa sejarah, 3) siswa belajar untuk menghargai pendapat orang lain dan membagi tanggung jawab, 4) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

1. Apakah Metode pembelajaran Sosiodrama dapat meningkatkan Aktivitas belajar siswa kelas XI1 IS 1 SMAN 13 Padang pada materi Peristiwa sekitar Proklamasi 17 Agustus 1945 dan Pembentukan Pemerintah Indonesia?
2. Apakah Metode pembelajaran Sosiodrama dapat meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas XII IS 1 SMAN 13 Padang Pada materi Peristiwa sekitar Proklamasi 17 Agustus 1945 dan pembentukan Pemerintah Indonesia?

B. Tinjauan Kepustakaan

Beberapa tinjauan kepustakaan yang dapat dijadikan landasan teoritis dalam penelitian ini berkaitan dengan tinjauan tentang Metode Sosiodrama, aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah.

Metode Sosiodrama

Menurut Jamarah dan Aswan¹ Sosiodrama pada dasarnya kegiatan mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Metode sosiodrama dan *role playing* (bermain peran) dapat dikatakan sama artinya dan dalam pemakaiannya bisa disilihgantikan.

Sementara itu menurut Corsini² bermain peran mempunyai 4 macam arti, yaitu:

- 1) Sesuatu yang bersifat sandiwara; pemain memainkan peran tertentu sesuai dengan lakon yang sudah ditulis dan memainkannya untuk tujuan hiburan.
- 2) Sesuatu yang bersifat sosiologis atau perilaku yang telah ditentukan oleh norma-norma sosial.
- 3) Suatu perilaku tiruan atau perilaku tipuan dimana seseorang berusaha memperbodoh orang lain dengan jalan berperilaku yang berlawanan dengan sebenarnya diharapkan, dirasakan, atau diinginkan.
- 4) Sesuatu yang berkaitan dengan tujuan untuk membantu terca-

painya pemahaman diri sendiri, meningkatkan berbagai keterampilan, menganalisis perilaku atau menunjukkan bagaimana seseorang harus bertingkah laku.

Selanjutnya, metode sosiodrama, menurut Jamarah³ adalah cara mengajar yang memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan memainkan peran tertentu yang terdapat dalam kehidupan masyarakat (dalam kehidupan sosial) juga agar terampil mendramatisasikan atau mengeks-presikan sesuatu yang dihayati. Metode ini merupakan suatu metode simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insani.

Pemilihan metode sosiodrama dalam pembelajaran mempunyai tujuan dan maksud tertentu sebagaimana pemilihan metode dan teknik lainnya dalam pembelajaran. Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan sosiodrama adalah:

- 1) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai pendapat orang lain.
- 2) Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.
- 3) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan

Aktivitas Belajar

Dalam pembelajaran di sekolah aktivitas siswa memegang peranan penting untuk mendapatkan kegiatan belajar yang lebih bermakna sehingga hasil belajar lebih memadai. Paul

¹ Syaiful Bakri Jamarah dan Aswan Zein. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Cetakan Ketiga Jakarta: Rineka Cipta.

² Dalam Romlah, Tatiek. 2001. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok Problem Solving dan Bermain Peran (Role Play)*. Malang: UNM.

³ Syaiful Bakri Jamarah dan Aswan Zein. 2006. *Op cit*.

Deidrich⁴ membagi aktivitas belajar sebagai berikut:

- 1) Kegiatan-kegiatan visual, seperti: membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi dan mengamati percobaan.
- 2) Kegiatan-kegiatan lisan seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, diskusi dan interupsi.
- 3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan seperti: mendengarkan uraian, percakapan, diskusi dan pidato.
- 4) Kegiatan-kegiatan menulis seperti: membuat laporan, mengisi angket dan menyalin.
- 5) Kegiatan-kegiatan menggambar seperti: menggambar, membuat grafik, peta dan diagram.
- 6) Kegiatan-kegiatan matrik seperti: melakukan percobaan konstruksi model, menari, melaksanakan pameran dan melakukan demonstrasi.
- 7) Kegiatan-kegiatan mental seperti: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis dan membuat keputusan.
- 8) Kegiatan-kegiatan emosional seperti: manaruh minat, merasa bosan, bersemangat, bergembira, bergairah, berani, tenang dan gugup.

Dari gambaran aktivitas yang diuraikan di atas terlihat bahwa aktivitas dalam belajar sangat kompleks. Bila aktivitas-aktivitas di atas dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran Sejarah maka pengetahuan siswa akan semakin luas

dan kemandirian semakin tinggi. Melalui aktivitas di atas penilaian kognitif, afektif dan psikomotor diamati langsung dalam suatu proses pembelajaran.

Oemar Hamalik⁵ menyatakan bahwa penggunaan azas aktivitas besar nilainya bagi pengajaran siswa, diantaranya adalah:

- 1) Para siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- 2) Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa secara integral.
- 3) Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan siswa.
- 4) Para siswa bekerja menurut minat dan kemampuan siswa.
- 5) Memupuk disiplin kelas secara wajar dan susasana belajar menjadi demokratis.
- 6) Mempercepat hubungan sekolah dan masyarakat serta hubungan orang tua dengan guru.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa azas aktivitas menghendaki siswa menjalani sendiri proses pembelajaran tersebut. Siswa harus dapat berperan aktif, karena kesuksesan dalam belajar akan tercapai berkat adanya kerja keras dan kerja sama. Azas di atas sejalan dengan salah satu tujuan pembelajaran sejarah yaitu untuk mengoptimalkan suatu proses, perlu penguatan supaya tidak mudah dilupakan sehingga menjadi pola untuk berfikir dan bertindak dan dapat bekerja sama dengan orang lain.

⁴ Dalam Usman Uzer. 2003. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

⁵ Oemar Hamalik. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hasil Belajar

Salah satu aspek untuk melihat kemampuan siswa yaitu nilai. Nilai mempunyai peranan yang sangat penting untuk mengukur hasil belajar siswa dikarenakan mudah mengolahnya. Menurut Bloom⁶ hasil belajar diklasifikasi menjadi tiga, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
- 2) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari peneranan, jawaban atau reaksi, penilaian organisasi dan internalisasi.
- 3) Ranah psikomotoris, berkenaan dengan hasil belajar, keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yaitu: gerakan reflek, keterampilan dasar, kemampuan persepsi, keharmonisan dan ketepatan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar, tetapi ranah kognitiflah yang banyak dinilai guru di sekolah karena berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

Hasil belajar para siswa dapat berbeda walaupun materi yang diberikan sama. Hal ini disebabkan oleh faktor yang mempengaruhinya sangat banyak. Dollar dan Miller yang

dikutip Syamsul Yusuf⁷, mengemukakan bahwa unsur-unsur yang mempengaruhi efektifitas belajar adalah sebagai berikut: (1) motivasi, (2) perhatian dan mengetahui tujuan, (3) usaha, (4) evaluasi dan pemantapan hasil. Hasil belajar siswa dapat diketahui dengan memberikan tes hasil belajar. Bagi siswa, hasil belajar berguna untuk memperbaiki cara belajar lebih lanjut.

Menurut Jamarah dan Zain⁸ daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai persentasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran dapat dicapai oleh siswa baik secara individual maupun kelompok. Dengan demikian aktivitas belajar sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik baik cara individu maupun secara kelompok sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Belajar dan hasil belajar memiliki hubungan timbal balik yang sangat erat. Baik tidaknya proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil penilaian yang diperoleh siswa, sebaliknya tinggi rendahnya hasil penilaian yang diperoleh siswa merupakan cerminan dari kualitas pembelajaran yang dilakukan.

Hasil belajar dalam penilaian ini adalah hasil belajar yang diperoleh dari siswa melalui tes hasil belajar, khususnya nilai kognitif. Dengan demikian hasil belajar merupakan tolak ukur atau patokan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami suatu mata

⁶ Dalam Nana Sudjana. 2004. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

⁷ Syamsul Yusuf, LN. 2009. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

⁸ Syaiful Bakri Jamarah dan Aswan Zein. 2006. *Op cit*.

pelajaran. Hasil belajar juga dapat memberi informasi kepada lembaga ataupun siswa itu sendiri tentang taraf penguasaan dan kemampuan yang telah dicapai siswa, yang berkaitan dengan materi dan keterampilan mengenai mata pelajaran yang telah diberikan.

Kajian Yang Relevan

Karena metode sosiodrama dapat disamakan dengan metode bermain peran, maka ada dua buah penelitian terdahulu yang peneliti jadikan sebagai kajian yang relevan, yaitu:

- 1) Penelitian yang dilakukan Yenni (1992) memfokuskan pada teknik bermain peran. Yenni meneliti dua kelompok siswa dengan guru, materi, waktu, dan postes yang sama, tetapi menggunakan pembelajaran yang berbeda. Berdasarkan penelitian ini diperoleh hasil yang berbeda pada keterampilan berbicara siswa. Kelompok yang diajarkan dengan teknik bermain peran mencapai hasil yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan teknik konvensional.
- 2) Penelitian yang dilakukan Dewi (2001) memfokuskan pada teknik pemecahan masalah dengan menggunakan model pembelajaran Sosiodrama dalam pengajaran bahasa Inggris. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran ini lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa memecahkan suatu masalah dalam mata pelajaran bahasa Inggris.

Penelitian yang peneliti lakukan sekarang hampir sama dengan kedua

penelitian tersebut yaitu sama-sama meneliti teknik bermain peran/ Sosiodrama. Namun penelitian ini difokuskan pada penggunaan metode sosiodrama untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas XII IPS1 pada tahun ajaran 2013-2014. Penulis memilih kelas XII IPS 1 karena di kelas ini ditemukan beberapa permasalahan seperti kurangnya aktivitas siswa dalam belajar, malas, tidak punya inisiatif, dan kreatif, tidak serius dalam belajar, kurang fokus, suka bercanda, acuh tak acuh dan lainnya. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada semester 1 tahun pelajaran 2013-2014. Penelitian dilakukan selama 3,5 bulan, dimulai pada bulan Juli sampai pertengahan bulan Oktober 2013 dengan tiga (3) siklus.

Subjek penelitian adalah siswa kelas XII IPS 1 semester I SMA N 13 Padang tahun pelajaran 2013-2014 yang berjumlah 36 orang. Penelitian tindakan kelas ini memiliki empat langkah yaitu, perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan, pengamatan (*observasi*), dan refleksi (*reflecting*) yang dilakukan dalam tiga siklus.

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini ada 2 jenis data yang dikumpulkan, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif berupa informasi atau gambaran tentang ekspresi siswa terhadap materi pelajaran. Sedangkan data kuantitatif berupa skor hasil belajar siswa. Untuk mengambil

kesimpulan hasil penelitian, tentang data aktivitas pembelajaran yang diamati selama menggunakan model pembelajaran Sosiodrama digunakan teknik persentase untuk mengetahui aktivitas siswa. Pertemuan diinterpretasikan dalam persentase.

Data yang diperoleh dari observasi kegiatan siswa dianalisis dengan:

- a. Statistik deskriptif untuk melihat persentase kemampuan bermain peran seluruh siswa, dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Persentase aktivitas yang didapatkan dikategorikan sebagai berikut:

- 1 - 25% tidak aktif (sedikit melakukan aktivitas)
- 26-70% kurang aktif (sedikit melakukan aktivitas)
- 71-85% aktif (banyak melakukan aktivitas)
- 86-99% sangat aktif (banyak sekali melakukan aktivitas)⁹

Selanjutnya untuk aktivitas negatif siswa dikategorikan sebagai berikut:

- 0% adalah sangat baik
- 1-10% adalah cukup baik
- 11-25% adalah baik
- 26-49% adalah kurang
- 50-100% adalah kurang sekali.

- b. Untuk hasil belajar siswa setiap siklus diperoleh dari tes hasil belajar berupa *essay* atau objektif

test dengan rentang nilai 0-100 sesuai dengan tuntutan kurikulum KTSP. Siswa dinyatakan tuntas apabila telah mencapai nilai sama atau lebih Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 72, yang telah disepakati dengan siswa dan berdasarkan rumusan pemetaan indikator dan yang menyangkut kriteria: materi esensial, kompleksitas materi daya dukung dan *intake* siswa yang diterima di SMA N 13 Padang. Hasil tes dianalisis dengan cara:

Setelah pemberian tes dianalisis dengan mencari nilai rata-rata hasil ulangan harian yaitu menggunakan rumus statistik:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Dimana:

\bar{x} = Nilai rata-rata hasil ulangan harian

$\sum x$ = Jumlah nilai siswa

n = Jumlah siswa

D. Hasil Penelitian

Penelitian ini dirancang dan dilaksanakan dalam 3 siklus, masing-masing siklus 3 kali pertemuan. Berikut ini data aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XII IPS setelah dilakukan tindakan dari siklus ke siklus.

⁹ Moedjiono dan Moh. Dimiyati. 1992. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

Tabel 1. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa dalam Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Indonesia kelas XII IPS 1 semester 1

| Aspek/Aktivitas yang diamati | Aktivitas Siswa (%) | | Peningkatan (%) | Penurunan (%) |
|-------------------------------------------|---------------------|-----------|-----------------|---------------|
| | Siklus I | Siklus II | | |
| A. Melakukan aktivitas awal | | | | |
| 1. Mengatur ruangan | 69 | 69 | 0 | - |
| 2. Adanya inisiatif dan kreatifitas siswa | 69 | 69 | 0 | - |
| B. Saat beraktivitas bermain peran | | | | |
| 1. Keseriusan siswa dalam bermain | 69 | 72 | 3 | - |
| 2. Bermain cocok dengan naskah | 63 | 67 | 4 | - |
| 3. Suka bercanda | 42 | 28 | - | 14 |
| 4. Kurang perhatian | 42 | 28 | - | 14 |
| 5. Fokus pada drama | 55 | 58 | 3 | - |
| C. Hasil yang dicapai | | | | |
| 1. Cerita menarik | 64 | 69 | 5 | - |
| 2. Merasa terhibur | 61 | 69 | 7 | - |
| Jumlah siswa yang hadir | 36 | 36 | | |

Dari Tabel 1 di atas terlihat adanya peningkatan aktivitas siswa dalam materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia dari siklus satu ke siklus 2. Semua aktivitas positif siswa mengalami peningkatan, walaupun peningkatan yang terjadi masih belum terlalu tinggi. Sedangkan aktivitas negatif mengalami penurunan, seperti siswa yang kurang perhatian dan siswa yang

masih bercanda dalam proses pembelajaran mengalami penurunan sebanyak 14 %. Dapat terlihat bahwa penggunaan metode sosiodrama dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa walaupun kenaikannya belum signifikan, untuk itu perlu perbaikan dan penyempurnaan pada siklus berikutnya berdasarkan refleksi pada siklus 1.

Tabel 2. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa dalam Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Indonesia Kelas XII IPS 1 semester 1

| Aspek/Aktivitas yang diamati | Aktivitas Siswa (%) | | Peningkatan (%) | Penurunan (%) |
|-------------------------------------------|---------------------|------------|-----------------|---------------|
| | Siklus II | Siklus III | | |
| A. Melakukan aktivitas awal | | | | |
| 1. Mengatur ruangan | 69 | 86 | 17 | - |
| 2. Adanya inisiatif dan kreatifitas siswa | 69 | 89 | 20 | - |
| B. Saat beraktivitas bermain peran | | | | |
| 1. Keseriusan siswa dalam bermain | 72 | 83 | 10 | - |
| 2. Bermain cocok dengan naskah | 67 | 89 | 22 | - |
| 3. Suka bercanda | 28 | 22 | - | 6 |
| 4. Kurang perhatian | 28 | 22 | - | 6 |
| 5. Fokus pada drama | 58 | 83 | 25 | - |
| C. Hasil yang dicapai | | | | |
| 1. Cerita menarik | 69 | 83 | 14 | - |
| 2. Merasa terhibur | 69 | 83 | 14 | - |
| Jumlah siswa yang hadir | 36 | 36 | | |

Setelah dilakukan berbagai perbaikan dengan mengacu terhadap kekurangan-kekurangan dari siklus sebelumnya, maka berdasarkan hasil data pada siklus tiga terlihat bahwa terjadinya peningkatan aktivitas siswa dibandingkan dengan siklus dua dan siklus tiga. Sehingga pembe-

lajaran pada materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan menggunakan metode sosiodrama mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dibandingkan dengan sebelum menggunakan media sosiodrama.

Tabel 3. Hasil belajar siswa kelas XII IPS 1. Nilai KKM 72

| No | Nama Siswa | Hasil Belajar Siswa | | |
|----------------------------------|-----------------|---------------------|-------------|-------------|
| | | Siklus I | Siklus II | Siklus III |
| 1 | Aderina | 75 | 80 | 80 |
| 2 | Aprilla | 75 | 80 | 80 |
| 3 | Ari | 60 | 65 | 70 |
| 4 | Bunga S Wati | 75 | 75 | 80 |
| 5 | Ciamai Putri Y | 72 | 75 | 75 |
| 6 | Debi Quintari A | 70 | 75 | 73 |
| 7 | Dedi Yusmar | 75 | 90 | 83 |
| 8 | Defri Zalmi | 65 | 80 | 80 |
| 9 | Desisri | 80 | 80 | 80 |
| 10 | Ega Yolanda | 72 | 75 | 73 |
| 11 | Faisal Tanjung | 55 | 60 | 70 |
| 12 | Fauzan Suardi | 65 | 70 | 70 |
| 13 | Pebria Rica | 75 | 75 | 75 |
| 14 | Febriola | 75 | 80 | 80 |
| 15 | Fino | 65 | 72 | 72 |
| 16 | Gust Yanri | 75 | 85 | 80 |
| 17 | Hari Yati | 70 | 70 | 70 |
| 18 | Herminal Fikri | 72 | 75 | 75 |
| 19 | Ikhsan M | 70 | 70 | 70 |
| 20 | Ikmal Gani | 75 | 75 | 75 |
| 21 | Ligia Miza | 75 | 80 | 80 |
| 22 | Mega Gustia | 75 | 80 | 80 |
| 23 | Meri Dermala | 75 | 70 | 75 |
| 24 | Moh Irfan | 55 | 70 | 70 |
| 25 | Mutia Nasman | 65 | 75 | 75 |
| 26 | Nike Putri | 72 | 75 | 75 |
| 27 | Nikmatul Huda | 60 | 75 | 75 |
| 28 | Nur Azmil | 70 | 75 | 75 |
| 29 | Novelia | 80 | 80 | 80 |
| 30 | Oktovik Sisi V | 75 | 80 | 75 |
| 31 | Otha Vernando | 75 | 70 | 75 |
| 32 | Ramon Saputra | 70 | 70 | 70 |
| 33 | Randi Gustyan | 80 | 90 | 85 |
| 34 | Ratna Maigesta | 75 | 75 | 75 |
| 35 | Susi Susanti | 75 | 75 | 75 |
| 36 | Yuhenzal | 72 | 75 | 75 |
| Jumlah | | 2565 | 2727 | 2800 |
| Rata-rata % nilai >=72 | | 71,3 | 75,8 | 77,8 |

Tabel 4. Persentase Belajar

| Hasil Tes | Nilai ≥ 72 | | Nilai < 72 | | Rata-rata |
|------------|-----------------|-----|--------------|-----|-----------|
| | Σ | % | Σ | % | |
| Siklus I | 23 | 63% | 13 | 36% | 71,3 |
| Siklus II | 28 | 78% | 8 | 22% | 75,8 |
| Siklus III | 30 | 83% | 6 | 17% | 77,8 |

Setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan metode sosiodrama dari tabel 2, 3, dan 4 terlihat bahwa hasil belajar pada siklus ketiga sudah memuaskan. Dari pengamatan hasil belajar siswa terlihat bahwa pada siklus I sebanyak 13 orang (36%) siswa memperoleh nilai < 72 dan pada siklus ke II hanya tinggal 8 orang (22%) siswa memperoleh nilai < 72 . Pada tes akhir hanya 6 orang (17 %) yang memperoleh nilai < 72 . Untuk menunjukkan hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus I ada 23 orang (64%) yang nilainya > 72 setelah siklus kedua meningkat menjadi 28 orang (78%) sedangkan pada tes akhir 30 orang (83%) mendapat nilai > 72 . Dapat dilihat pada table persentase hasil belajar siswa bahwa rata-rata nilai siswa pada siklus I adalah 71,3 meningkat pada siklus II menjadi 75,8, dan pada siklus III meningkat menjadi 77,8.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tindakan guru dalam melaksanakan pembelajaran pada materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan menggunakan metode sosiodrama dapat meningkatkan hasil belajar siswa di setiap siklus.

Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Jamarah¹⁰ bahwa

¹⁰ Syaiful Bakri Jamarah dan Aswan Zein. 2006. *Op cit.*

Pemilihan metode sosiodrama dalam pembelajaran mempunyai tujuan dan maksud tertentu sebagaimana pemilihan metode dan teknik lainnya dalam pembelajaran. Tujuannya antara lain agar siswa dapat menghayati dan menghargai pendapat orang lain, membagi tanggung jawab, dan mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan. Hal ini tergambar dari berbagai aspek yang diteliti dalam penelitian ini.

Selain itu, penggunaan metode Sosiodrama dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, karena dengan metode ini siswa dilibatkan secara langsung dan berperan aktif dalam pembelajaran mulai dari persiapan awal drama sampai pelaksanaan bermain main peran. Hal ini menjadikan pengalan belajar yang didapat oleh siswa lebih bermakna.

E. Penutup

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa telah terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini Peneliti dibantu oleh seorang guru sebagai pengamat dengan menggunakan lembaran pengamat yang telah disediakan. Dari hasil pengamatan terdapat hasil akhir dari sembilan aktivitas siswa yang

diamati, secara rata rata pada siklus 3 terdapat 81% siswa sudah mampu mengatur ruangan dengan baik, 79% siswa sudah ada inisiatif dan kreatif, 79% siswa sudah serius dalam bermain peran, 79% siswa bermain peran cocok dengan naskah, 25% suka bercanda dalam bermain peran, 25% siswa masih kurang perhatian, 78% siswa yang sudah fokus pada drama, cerita menarik bagi siswa sebanyak 75% dan siswa merasa terhibur sebanyak 81%.

Sementara itu dalam hal hasil belajar, persentase hasil belajar siswa pada *siklus 1* adalah 67% siswa nilainya diatas KKM dan 33% siswa nilainya berada di bawah KKM. Pada *siklus 2* hasil belajar meningkat menjadi 78% siswa yang nilainya di atas KKM dan 22% siswa yang berada di bawah nilai KKM. Pada *siklus 3* sudah 83% siswa nilainya di atas KKM dan hanya 17% siswa yang masih mempunyai nilai di bawah KKM. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Sosiodrama dapat meningkatkan aktivitas dan nilai Siswa kelas XII IS 1 di SMA Negeri 13 Padang.

Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian ini maka dapat diberikan saran-saran sebagai berikut.

1. Bagi guru yang ingin meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Siswa pada Proses pembelajaran Sejarah, khususnya di SMA 13 Padang, perlu digunakan model pembelajaran sosio drama pada KD tertentu sehingga akan memberikan kolerasi positif pada peningkatan kemampuan siswa.
2. Bagi kepala sekolah/unsur pimpinan, hasil penelitian ini perlu dijadikan sebagai acuan dalam pengambilan keputusan sehingga model pembelajaran Sosiodrama dapat juga diterapkan pada mata pelajaran lain.
3. Untuk kalangan MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) Sejarah se-kota Padang agar dapat menyusun RPP dengan menggunakan model pembelajaran Sosiodrama sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat, sehingga akhirnya akan dapat meningkatkan kualitas lulusan.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Moedjiono dan Moh. Dimiyati. 1992. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Nana Sudjana. 2004. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Oemar Hamalik. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Romlah, Tatiek. 2001. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok Problem Solving dan Bermain Peran (Role Play)*. Malang: UNM.

- Syaiful Bakri Jamarah dan Aswan Zein. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Cetakan Ketiga Jakarta: Rineka Cipta.
- Syamsul Yusuf, LN. 2009. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Usman Uzer. 2003. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.