

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKN) MENGGUNAKAN
METODE SOSIODRAMA DI KELAS IV SDN 06 SUMANI
KECAMATAN X KOTO SINGKARAK**

Oleh : Susi Rahmawati

Susirahmawati313@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran PKN di sekolah dasar masih berpusat kepada guru sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran. permasalahan tersebut menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar PKN dengan menggunakan metode sosiodrama di kelas IV SD Negeri 06 Sumani. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Rekapitulasi hasil belajar siswa siklus I diperoleh nilai rata-rata 66,91 meningkat menjadi 77,94 pada siklus II. Dengan demikian metode sosiodrama dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam PKN di kelas IV SD Negeri 06 Sumani Kecamatan X Koto Singkarak.

Abstract

Background this research is civic education in elementary school still use teacher center consequently the students are not active in learning. Those problems led to low studens achievement. This research aimed to describe improving the student achievement in civic education by method at grade IV SDN 06 Sumani. Kind of this research is an action research with quantitative and qualitative approach. The result of this research showed that, the student achievement in cycle I was 66,91 and this increased to 77,94 in cycle II. From the result it can be concluded that method increase the student learning achievement in education at grade IV SDN 06 Sumani.

Kata Kunci : Hasil belajar, pembelajaran PKN, metode sosiodrama

Pendahuluan

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi serta globalisasi menimbulkan perubahan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Perubahan tersebut memberi pengaruh yang besar terhadap berbagai kegiatan dan kebutuhan masyarakat termasuk kebutuhan akan pendidikan. Penilaian dan tuntutan terhadap pendidikan mengalami pergeseran. Pendidikan yang semula kurang mendapat perhatian, saat ini cenderung memperoleh perhatian yang besar dari masyarakat. Oleh sebab itu pemerintah mengharapkan Sistem Pendidikan Nasional yang berorientasi pada peningkatan mutu pendidikan.

Pendidikan yang bermutu akan menghasilkan manusia yang cakap, terampil, berkualitas dan berakhlak mulia. Sesuai dengan yang tercantum dalam Bambang (2006:575) UU No.20 Tahun 2003 pasal 3 yaitu : Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dalam membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mewujudkan fungsi pendidikan di atas pemerintah berusaha meningkatkan mutu dan pengelolaan pendidikan dengan melakukan berbagai usaha diantaranya disempurnakannya kurikulum, melengkapi sarana dan prasarana dan peningkatan kualitas guru sehingga guru mampu menggunakan metode dan model yang bervariasi dalam pembelajaran.

Pada pembelajaran PKn siswa cenderung tidak begitu tertarik, karena pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dianggap sebagai pelajaran yang hanya mementingkan hafalan semata. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) kurang menekankan aspek psikomotor. Sementara Abdul (1997:3) mengemukakan bahwa: PKn di SD merupakan program pendidikan yang melakukan nilai-nilai pancasila sebagai warga negara untuk mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa

Indonesia yang diharapkan dapat menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari – hari dari seluruh warga Indonesia

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan yang sangat penting dalam peningkatan kualitas pendidikan yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan Pancasila dan UUD 1945. Sedangkan tujuan dari mata pelajaran PKn menurut Depdiknas (2006:271) menyatakan agar siswa dapat : (1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, (2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta anti korupsi, (3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, (4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Kegiatan pembelajaran di dalam kelas sekarang ini kebanyakan didominasi oleh guru. Guru lebih banyak berceramah di depan kelas, sementara siswa hanya sebagai pendengar. Hal ini menyebabkan siswa kurang mendapat kesempatan untuk melakukan langsung proses pembelajaran. Pada puncaknya menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

Berdasarkan hasil pengamatan dan pengalaman penulis selama ini di sekolah dasar, nilai siswa rendah pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan(PKn). Siswa tidak begitu tertarik dengan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Selama ini pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dianggap sebagai pelajaran yang hanya mementingkan hafalan semata. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) kurang menekankan aspek psikomotor, sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini membuat siswa merasa bosan dan selama proses pembelajaran siswa nampak mengantuk, sehingga pembelajaran PKn menjadi terasa kurang menyenangkan.

Untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), dalam pembelajarannya harus menarik sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Diperlukan metode pembelajaran interaktif dimana siswa lebih banyak memberikan peran dalam proses pembelajaran, guru mengutamakan proses dari pada hasil. Guru merancang proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara integratif dan komprehensif pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sehingga tercapai hasil belajar. Agar hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) meningkat diperlukan situasi, cara dan strategi pembelajaran yang tepat untuk melibatkan siswa secara aktif baik pikiran, pendengaran, penglihatan, dan psikomotor dalam proses pembelajaran. Adapun pembelajaran yang tepat untuk melibatkan siswa secara totalitas adalah pembelajaran dengan metode sosiodrama.

Peneliti merasa metode yang tepat untuk mengatasi masalah diatas adalah metode sosiodrama. Hal ini sesuai dengan pendapat Nana Sudjana (2004 : 84) “Metode sosiodrama pada dasarnya adalah mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial”. Sehingga dengan mendramatisasikan pembelajaran dapat meningkatkan hasil dan keaktifan siswa.

Metode sosiodrama merupakan metode mengajar dengan cara mempertunjukkan kepada siswa tentang masalah-masalah hubungan sosial, untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu. Masalah hubungan sosial tersebut didramatisasikan oleh siswa dibawah pimpinan guru, melalui metode ini guru ingin mengajarkan cara-cara bertingkah laku dalam hubungan antara sesama manusia. Cara yang paling baik untuk memahami nilai sosiodrama adalah mengalami sendiri sosiodrama, mengikuti penuturan terjadinya sosiodrama dan mengikuti langkah-langkah guru pada saat memimpin sosiodrama.

Diharapkan dengan menggunakan metode sosiodrama siswa dapat melatih dirinya, memahami dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan. Diharapkan siswa dapat memunculkan bakat yang terdapat pada dirinya. Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.

Penggunaan metode sosiodrama dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kelas IV Sekolah Dasar (SD) dapat membantu membangkitkan gairah dan semangat dalam mengikuti pelajaran. Dengan menggunakan metode sosiodrama siswa dapat berfikir kritis dan kreatif di dalam melihat hubungan manusia dengan manusia, hubungan manusia dengan alam dan membangkitkan kemampuan siswa untuk mengenal kebutuhan dan menyadari bahwa manusia lain juga mempunyai kebutuhan.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pembelajaran PKN dengan menggunakan metode sosiodrama di kelas IV SD Negeri 06 Sumani.

Metode Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini di laksanakan di SDN 06 Sumani Kecamatan X Koto Singkarak Kabupaten Solok, karena di sekolah ini peneliti temui permasalahan yang menyangkut rendahnya motifasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn. Maka untuk memberikan motifasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajar PKn tersebut peneliti memilih tempat ini. Selain itu peneliti sendiri bertugas pada sekolah ini, serta sekolah ini juga mau menerima pembaharuan yang peneliti rencanakan. Lagi pula selama ini guru belum pernah menerapkan metode sosiodrama untuk pembelajaran PKn maupun pembelajaran lainnya.

Penelitian tindakan kelas ini di laksanakan di SDN 06 Sumani Kecamatan X Koto Singkarak Kabupaten Solok. Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV semester I tahun ajaran 2015/2016, dengan jumlah peserta didik 34 orang yang terdiri dari 20 orang laki-laki dan 14 orang perempuan.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2015/2016 di SDN 06 Sumani Kecamatan X Koto Singkarak Kabupaten Solok. Siklus I pertemuan 1 dilaksanakan hari Selasa tanggal 3 November 2015, siklus I pertemuan 2 dilaksanakan hari Selasa tanggal 10 November 2015. Siklus II dilaksanakan hari Selasa tanggal 17 November 2015.

Pendekatan kualitatif dapat dilaksanakan di lapangan karena bersifat alamiah, langsung kepada sumber data yang ada, dan peneliti sebagai instrument kunci. Penelitian kualitatif lebih mementingkan proses dan hasil. Penelitian ini dilakukan secara intensif, penulis ikut berpartisipasi lama di lapangan, mencatat secara kata-kata apa yang terjadi, melakukan analisis reflektif terhadap berbagai dokumen yang ditemukan di lapangan, dan membuat laporan penelitian secara mendetail.

Pendekatan kuantitatif dapat diambil melalui:

- a. Data tentang kondisi awal siswa diambil dari hasil nilai ulangan harian materi sebelumnya yaitu harga diri.
- b. Hasil belajar siswa diperoleh dari tes formatif (tes tertulis) yang dilaksanakan pada akhir kegiatan.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini cocok digunakan karena kajian penelitian ini bersifat reflektif. Refleksi dilakukan untuk peningkatan kemantapan rasional serta memperdalam pemahaman dan memperbaiki tindakan-tindakan dalam proses pembelajaran. Rangkaian kegiatan terdiri dari studi pendahuluan, refleksi awal, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Menurut Rustam (2009:22) “penelitian tindakan kelas adalah sebuah penelitian yang dilakukan oleh guru kelas sendiri dengan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja sebagai guru sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat”.

Menurut Supriyadi (2009:21) “*Classroom Action Research (CAR)* atau penelitian tindakan kelas adalah *action research* yang dilaksanakan guru di dalam kelas”. *Action research* pada hakekatnya merupakan rangkaian “riset tindakan”.

Data penelitian adalah yaitu data yang digunakan berupa: 1) RPP yang dirancang dengan model sosio drama, 2) Perlengkapan pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran dan 3) Hasil belajar siswa pelajaran PKn.

Sumber data pada penelitian ini berasal dari 1) siswa kelas IV SDN 06 Sumani Kecamatan X Koto Singkarak dan proses pembelajaran dengan menggunakan metode sosiodrama, dan 2) Guru (peneliti) untuk melihat tingkat

keberhasilan penerapan metode sosio drama dalam pembelajaran PKn di SDN 06 Sumani Kecamatan X Koto Singkarak.

Data penelitian yang dilakukan dikumpulkan melalui lembar pengamatan, observasi, wawancara dan hasil tes. Masing-masing diuraikan sebagai berikut: Lembar pengamatan pada dasarnya berisi deskripsi atau berupa paparan tentang latar pengamatan terhadap tindakan peneliti sewaktu pembelajaran PKn dengan menggunakan metode sosiodrama. Unsur-unsur yang diamati mengacu kepada butir-butir yang tertera pada lembar pengamatan.

Observasi merupakan kegiatan pengamatan atau pengambilan data untuk melihat seberapa jauh tindakan yang telah dilakukan mencapai sarannya. Observasi ini bertujuan untuk mengamati latar kelas, tempat berlangsungnya pembelajaran PKn dengan menggunakan metoda sosiodrama. Dengan berpedoman pada lembar-lembar pengamatan, pengamat mengamati apa yang terjadi pada proses pembelajaran. Unsur-unsur yang menjadi butir-butir sasaran pengamatan bila terjadi dalam proses pembelajaran ditandai dengan memberikan ceklis pada kolom yang terdapat pada lembar pengamatan. Peneliti berperan sebagai praktisi yang melaksanakan proses pembelajaran dalam penelitian ini, dan guru sebagai obsever maksudnya pengamat berada di luar aktivitas tetapi masih berada dalam *setting* penelitian. Hasil tes digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran PKn dengan menggunakan metode sosiodramadi kelas IV SD.

Sebagai guru yang profesional dapat mengambil keputusan baik sebelum ataupun sesudah proses pembelajaran. Keputusan yang diambil berdasarkan pada pertimbangan atau data yang dikumpulkan baik melalui observasi maupun teknik yang lainnya. Menurut Wardani (2007:2.31) analisis data dapat dilakukan secara bertahap, pertama dengan menyeleksi dan mengelompokkan. Kedua dengan memaparkan atau mendeskripsikan data dan terakhir menyimpulkan atau memberi makna.

Data yang penulis peroleh dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis data kualitatif dan didukung kuantitatif. Terhadap data kualitatif dalam hal ini dilakukan terhadap data yang berupa informasi, uraian

yang berupa penjelasan-penjelasan yang tersaji dalam lebar pengamatan. Analisis data kualitatif merupakan analisis data yang dimulai dengan menelaah dari pengumpulan data sampai seluruh data terkumpul. Sedangkan data kuantitatif yaitu data dalam bentuk jumlah untuk menerangkan suatu kejelasan dari angka-angka sehingga memperoleh gambaran baru, kemudian dijelaskan kembali dalam bentuk kalimat atau uraian. Data tersebut direduksi berdasarkan masalah yang diteliti, diikuti penyajian data dan terakhir penganalisisan data. Sedangkan data kuantitatif merupakan hasil akhir dari data kualitatif.

Hasil Penelitian

Siklus I

Perencanaan

Rencana pelaksanaan pembelajaran PKN dirancang dengan mempedomani kurikulum KTSP 2006. Kegiatan yang dilakukan diuraikan sebagai berikut : Pertama yang dilakukan adalah menentukan materi yang akan diambil, yaitu berdasarkan pada KTSP 2006 jenjang pendidikan SD pada mata pelajaran PKn. Menentukan jadwal pelaksanaan dan merencanakan media yang akan digunakan berdasarkan materi yang telah ditentukan.

Pelaksanaan

Langkah-langkah proses pembelajaran yang direncanakan untuk mencapai indikator keberhasilan siswa mengikuti proses pembelajaran adalah dalam tiga tahapan pembelajaran sebagai berikut: 1) kegiatan awal, 2) kegiatan inti dan 3) kegiatan akhir. Kegiatan awal terdiri dari kegiatan sebagai berikut: a) mempersiapkan sarana dan prasarana untuk proses pembelajaran, b) menyampaikan tujuan pembelajaran, c) membuka skemata siswa, c) menjelaskan tentang sosiodrama, d) menentukan masalah yang akan dimainkan, e) memilih pemain, f) memberikan kesempatan kepada pemain untuk memahami perannya.

Kegiatan inti dari penggunaan metode sosiodrama adalah melaksanakan kegiatan sosiodrama. Pembelajaran siklus I diakhiri dengan kegiatan penutup sebagai berikut: a) diskusi sederhana terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan,

dan b) memotivasi siswa untuk dapat melaksanakan sosiodrama berikutnya dengan lebih baik.

Kegiatan persiapan menyiapkan kondisi kelas untuk belajar, Pada awal pembelajaran peneliti dengan bantuan observasi mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan dalam pelaksanaan tindakan seperti lembar pengamatan, dokumentasi dan sebagainya. Kemudian peneliti mengatur dan mempersiapkan siswa untuk belajar. Selanjutnya mengadakan apersepsi mengemukakan pertanyaan yang berhubungan dengan topik pembelajaran yang lalu serta menyampaikan tujuan pembelajaran secara lisan dengan maksud agar siswa memahami apa yang menjadi pokok pembelajaran yang akan dilakukan.

Pada kegiatan inti, proses pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah sosiodrama, uru dan siswa tanya jawab tentang lembaga pemerintah kecamatan kemudian guru mengajak siswa untuk melakukan sosiodrama. Pada tahap persiapan guru menjelaskan kepada siswa apa itu bermain peran, kegiatan ini dilakukan dengan bertanya kepada siswa tentang film atau sinetron apakah itu kejadian sebenarnya sambil memajang gambar tentang orang yang sedang melaksanakan sosiodrama, guru menjelaskan kepada siswa tujuan yang hendak dicapai tentang lembaga pemerintah kecamatan. Selanjutnya guru membimbing siswa untuk menentukan masalah yang akan disosiodramakan, kegiatan ini dilakukan dengan membahas lembaga pemerintah kecamatan, guru menjelaskan teknik dan cara melakukan sosiodrama kemudian teks dialog sosiodrama yang akan dimainkan dibagikan kepada siswa. Menentukan para pemain yang akan melakukan sosiodrama merupakan tindakan selanjutnya, siswa dimotivasi agar mau mengajukan diri sebagai pemain yaitu dengan memberikan reward. Guru memilih siswa yang akan bermain dari beberapa siswa yang menunjuk serta memberikan kesempatan kepada pemain untuk membaca kembali teks dialog sosiodrama

Pada tahap pelaksanaan, siswa pun melakukan kegiatan sosiodrama dengan mengatur tempat pelaksanaan sosiodrama. Guru memberikan arahan dan bimbingan dalam melakukan sosiodrama dan jika siswa melakukan kesalahan

dalam sosiodrama. Pada kegiatan akhir guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan dan menyimpulkan materi pembelajaran yang telah terlaksana. Evaluasi akhir yang dirancang dan dilakukan oleh guru yaitu meminta siswa mengerjakan latihan dan penilaian selama proses pembelajaran (tindak lanjut dari penggunaan metode sosiodrama). Selanjutnya guru memberi tindak lanjut yaitu meminta siswa untuk mengulang pelajaran di rumah (refleksi).

Hasil Pembelajaran

Hasil belajar siswa diperoleh melalui penilaian, penilaian terhadap tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Aspek kognitif adalah 63,82% dengan kualifikasi kurang, aspek afektif rata-rata nilai yang diperoleh adalah 69,61% dengan kualifikasi kurang dan pada aspek psikomotor adalah 70,59% dengan kualifikasi cukup. Pada siklus I pertemuan 2 aspek kognitif adalah 70% dengan kualifikasi cukup, aspek afektif rata-rata nilai yang diperoleh adalah 75% dengan kualifikasi cukup dan pada aspek psikomotor adalah 75,74% dengan kualifikasi cukup.

Siklus II

Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan

Rencana pelaksanaan pembelajaran PKN dirancang dengan mempedomani kurikulum KTSP 2006. Kegiatan yang dilakukan diuraikan sebagai berikut : Pertama yang dilakukan adalah menentukan materi yang akan diambil, yaitu berdasarkan pada KTSP 2006 jenjang pendidikan SD pada mata pelajaran PKn. Menentukan jadwal pelaksanaan dan merencanakan media yang akan digunakan berdasarkan materi yang telah ditentukan.

Pelaksanaan

Langkah-langkah proses pembelajaran yang direncanakan untuk mencapai indikator keberhasilan siswa mengikuti proses pembelajaran adalah dalam tiga tahapan pembelajaran sebagai berikut: 1) kegiatan awal, 2) kegiatan inti dan 3) kegiatan akhir. Kegiatan awal terdiri dari kegiatan sebagai berikut: a)

mempersiapkan sarana dan prasarana untuk proses pembelajaran, b) menyampaikan tujuan pembelajaran, c) membuka skemata siswa, c) menjelaskan tentang sosiodrama, d) menentukan masalah yang akan dimainkan, e) memilih pemain, f) memberikan kesempatan kepada pemain untuk memahami perannya.

Kegiatan inti dari penggunaan metode sosiodrama adalah melaksanakan kegiatan sosiodrama. Pembelajaran siklus I diakhiri dengan kegiatan penutup sebagai berikut: a) diskusi sederhana terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan, dan b) memotivasi siswa untuk dapat melaksanakan sosiodrama berikutnya dengan lebih baik.

Kegiatan persiapan menyiapkan kondisi kelas untuk belajar, Pada awal pembelajaran peneliti dengan bantuan observasi mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan dalam pelaksanaan tindakan seperti lembar pengamatan, dokumentasi dan sebagainya. Kemudian peneliti mengatur dan mempersiapkan siswa untuk belajar. Selanjutnya mengadakan apersepsi mengemukakan pertanyaan yang berhubungan dengan topik pembelajaran yang lalu serta menyampaikan tujuan pembelajaran secara lisan dengan maksud agar siswa memahami apa yang menjadi pokok pembelajaran yang akan dilakukan.

Pada kegiatan inti, proses pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah sosiodrama, uru dan siswa tanya jawab tentang lembaga pemerintah kecamatan kemudian guru mengajak siswa untuk melakukan sosiodrama. Pada tahap persiapan guru menjelaskan kepada siswa apa itu bermain peran, kegiatan ini dilakukan dengan bertanya kepada siswa tentang film atau sinetron apakah itu kejadian sebenarnya sambil memajang gambar tentang orang yang sedang melaksanakan sosiodrama, guru menjelaskan kepada siswa tujuan yang hendak dicapai tentang lembaga pemerintah kecamatan. Selanjutnya guru membimbing siswa untuk menentukan masalah yang akan disosiodramakan, kegiatan ini dilakukan dengan membahas lembaga pemerintah kecamatan, guru menjelaskan teknik dan cara melakukan sosiodrama kemudian teks dialog sosiodrama yang akan dimainkan dibagikan kepada siswa. Menentukan para pemain yang akan melakukan sosiodrama merupakan tindakan selanjutnya, siswa dimotivasi agar

mau mengajukan diri sebagai pemain yaitu dengan memberikan reword. Guru memilih siswa yang akan bermain dari beberapa siswa yang menunjuk serta memberikan kesempatan kepada pemain untuk membaca kembali teks diaolog sosiodrama

Pada tahap pelaksanaan, siswa pun melakukan kegiatan sosiodrama dengan mengatur tempat pelaksanaan sosiodrama. Guru memberikan arahan dan bimbingan dalam melakukan sosiodrama dan jika siswa melakukan kesalahan dalam sosiodrama. Pada kegiatan akhir guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan dan menyimpulkan materi pembelajaran yang telah terlaksana. Evaluasi akhir yang dirancang dan dilakukan oleh guru yaitu meminta siswa mengerjakan latihan dan penilaian selama proses pembelajaran (tindak lanjut dari penggunaan metode sosiodrama). Selanjutnya guru memberi tindak lanjut yaitu meminta siswa untuk mengulang pelajaran di rumah (refleksi).

Hasil Pembelajaran

Hasil belajar siswa diperoleh melalui penilaian, penilaian terhadap tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Aspek kognitif adalah 77,94% dengan kualifikasi kurang, aspek afektif rata-rata nilai yang diperoleh adalah 79,16% dengan kualifikasi kurang dan pada aspek psikomotor adalah 80,159% dengan kualifikasi cukup.

Simpulan

Berdasarkan data, hasil penelitian, dan pembahasan tentang upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa dengan menggunakan metode sosiodrama dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran PKN di kelas IV SDN 06 Sumani Kecamatan X Koto Singkarak dengan menggunakan metode sosiodrama, perencanaan pembelajaran dibuat secara kolaboratif oleh peneliti dan guru kelas IV SDN SDN 06 Sumani Kecamatan X Koto Singkarak. Perencanaan pembelajaran PKN dengan menggunakan metode sosiodrama terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Pengamatan RPP pada siklus I pertemuan I nilai rata-rata yang diperoleh adalah 78,57 dengan

kriteria cukup, siklus I pertemuan 2 nilai rata-rata diperoleh 85,71 dengan kualifikasi baik. Selanjutnya pengamatan pada siklus II meningkat menjadi 92,86 dengan kualifikasi sangat baik.

2. Pelaksanaan pembelajaran PKN dengan metode sosiodrama dilaksanakan dalam dua siklus. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I pertemuan 1 dari aspek guru diperoleh rata-rata nilai 62,5 dengan kualifikasi kurang, pada siklus I pertemuan 2 diperoleh nilai rata-rata 75 dengan kualifikasi cukup. Siklus II meningkat menjadi 87,5 dengan kualifikasi baik. Dari aspek siswa memperoleh pada siklus I pertemuan 1 nilai rata-rata 58,33 dengan kualifikasi kurang, pada siklus I pertemuan 2 nilai rata-rata 70,83 dengan kualifikasi cukup. Pada siklus II meningkat menjadi 83,33 dengan kualifikasi baik.
3. Hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan metode sosiodrama dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 06 Sumani Kecamatan X Koto Singkarak Kabupaten Solok. Hal itu dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I pertemuan 1 yaitu 68,00, pada siklus I pertemuan 2 nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 73,58 dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 79,08% atau meningkat 11,03%. Hal ini merupakan bukti pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SDN 06 Sumani Kecamatan X Koto Singkarak Kabupaten Solok

Saran.

Berdasarkan simpulan yang telah dicantumkan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan:

1. Bagi kepala sekolah hendaknya dapat memotivasi dan membina guru untuk menggunakan metoda sosiodrama dalam pembelajaran di sekolah terutama pada pembelajaran PKn
2. Bagi guru hendaknya metoda sosiodrama dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran PKn dan sebagai suatu metoda yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa

3. Bagi seluruh pihak yang berwenang dan instansi terkait agar menyediakan segala sarana yang digunakan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

Abdul Wahab, Solichin, 1997. *Evaluasi kebijakan Publik*. Penerbit FIA. UNIBRAW dan IKIP Malang.

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Asbi Mahastya.

Depdiknas, 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar*.

Nana Sudjana. 2004. *Dasar – dasar Proses Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.