

Pengembangan Kemampuan Interaktif dan Reaktif Siswa Dengan Metode Pembelajaran Sociodrama

Yunitalia Sugiono Putri

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
yunitaliaputri16080314038@mhs.unesa.ac.id

Brilliant Rosy

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
brilliantrosy@unesa.ac.id

Abstract

This article is a type of conceptual research that explains how sociodrama learning methods are able to develop students' interactive and reactive abilities. The subject of automation in public relations and protocol management, especially the basic competencies for implementing meetings, aims to enable students to practice how to simulate meetings. In the implementation of learning, the conceptual delivery of material isn't enough to stimulate students' kinesthetic intelligence, and therefore practical activities need to be applied in its application. Sociodrama learning methods are considered appropriate and in accordance with the learning objectives. The sociodrama method is a teaching method conducted by the teacher by providing opportunities for students to play roles using improvised dialogue about social phenomena that occur in the community or experience-based learning in the form of social drama. Sociodrama trains students to express their opinions in meetings, think responsively in problem solving, communicative in interacting, and bring up cooperative attitudes in groups. The review in this article proves that the sociodrama learning method is very influential in the development of students' interactive and reactive abilities.

Keywords: interactive abilities; reactive abilities; sociodrama methods.

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai paradigma dalam mengembangkan potensi dan kemampuan manusia. Pendidikan mempunyai perspektif yang sama yaitu untuk memperoleh ilmu dan wawasan terkait pengetahuan dalam berbagai bidang yang dilalui dengan proses pembelajaran baik berbasis pengalaman maupun tidak. Sesuai dengan UU No 2 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, “pendidikan berarti usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk mengembangkan potensi dirinya dalam berbagai bidang yang diinginkan”. Selibuhnya dalam tujuan pendidikan nasional yang diatur dalam UU No 20 Tahun 2003 bahwa “tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kompetensi dan kemampuan serta pembentukan karakter seseorang”. Kurikulum sebagai plat form yang sangat parsial dan strategis dalam pendidikan. Kurikulum yang saat ini diterapkan adalah kurikulum 2013 *spektrum*. Dalam kurikulum 2013 *spektrum*, aspek yang dinilai didalam kurikulum ini ialah pengetahuan, keterampilan, dan sosial. Dimana esensi dari penerapan kurikulum 2013 *spektrum* tidak hanya diperoleh dari kemampuan secara konseptual saja melainkan cara siswa dalam menyerap serta mengaplikasikan dalam kehidupan sosial. Pengembangan pengetahuan siswa didapat melalui pemahaman secara mendalam melalui proses pengajaran secara praktis baik diluar maupun didalam kelas. Menurut Purwanto (2008:114) “pemahaman ialah proses mendapatkan arti dari bahan yang telah dipelajari seperti dalam kemampuan seseorang menafsirkan informasi”.

Dalam struktur kurikulum di Sekolah Menengah Kejuruan terdapat mata pelajaran produktif yaitu Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan yang didalamnya memuat materi mengenai menerapkan penyelenggaraan rapat. Rapat merupakan media komunikasi dalam bentuk konferensi

yang diselenggarakan untuk mencapai mufakat. Penyelenggaraan rapat dalam mata pelajaran tersebut merupakan bentuk pelatihan kepada siswa agar tanggap dan berpartisipasi aktif dalam menyampaikan pendapat atau informasi maupun berkoordinasi dengan baik antar anggota rapat. Ilmu ini tentu akan sangat bermanfaat bagi siswa dalam menjalani Praktik Kerja Industri (Prakerin) maupun sebagai bekal kepada siswa jika memasuki dunia kerja di instansi maupun perusahaan karena dalam bidang perkantoran seorang pemimpin membutuhkan karyawan yang tanggap, aktif, cekatan, dan komunikatif agar terbentuk sistem kerja yang baik dalam instansi maupun perusahaan. Maka dari itu apabila materi ini hanya disampaikan dengan metode ceramah saja, maka perkembangan daya kreativitas siswa akan terhambat. Oleh karena itu diperlukan adanya praktik secara nyata agar kemampuan interaktif dan reaktif siswa dapat terasah dan semakin kompeten maka dari itu proses pembelajaran seperti ini harus didukung dengan metode pembelajaran yang sesuai.

Kemampuan interaktif ialah keterampilan sosial manusia dalam berinteraksi. Sedangkan kemampuan reaktif ialah keterampilan sosial manusia untuk tanggap dan bereaksi terhadap sesuatu yang akan timbul. Baker (dalam Zaman, Maklumat, & Selangor, 1992) mengatakan bahwa “kemampuan interaktif merupakan perpaduan antara pengetahuan (kognitif) dengan fisik, dimana fisik akan memunculkan ketanggapan dalam bertindak (reaksi)”. Sehingga kemampuan interaktif dan reaktif siswa diperoleh dari proses interaksi yang kemudian dikomunikasikan, dari proses interaksi dan komunikasi menghasilkan tindakan berupa respon. Kemampuan interaktif dan reaktif tidak hanya bermanfaat untuk siswa sendiri tetapi juga untuk lingkungan sekitarnya, kemampuan interaktif dan reaktif mampu membuat siswa tanggap, aktif, cekatan, dan komunikatif dalam berekspresi serta lincah dalam bertindak (Nurkholiq, 2016).

Elviana & Murdiono (2017) mengungkapkan “proses belajar siswa dipengaruhi oleh metode pembelajaran sebagai faktor utama. Metode dapat meningkatkan tinggi rendahnya kegiatan belajar siswa”. Namun pada kenyataan yang terjadi dalam permasalahan utama dari mengajar adalah ketepatan guru dalam memilih metode pembelajaran yang akan disesuaikan dengan kompetensi dasar dari materi pelajaran. Oleh karena itu guru harus bisa menentukan suatu metode pembelajaran yang tepat bagi peserta didiknya dan bisa mencapai tujuan pembelajaran. Setiap metode mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, namun yang penting untuk diperhatikan oleh seorang guru adalah ketepatan dalam memilih, menentukan mana diantara metode-metode itu yang lebih tepat dan cocok diterapkan dalam situasi pengajaran, karakteristik siswa, dan mata pelajaran yang akan diajarkan.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kelas dan sesuai dengan karakter kompetensi dasar menerapkan penyelenggaraan rapat adalah metode pembelajaran sosiodrama (Hamdani, 2011:80). Metode sosiodrama ialah metode yang menyajikan bahan pelajaran dengan cara mendramatisasikan perilaku dalam permasalahan hubungan sosial (Sumiati dan Asra, 2007). Tujuan dari pembelajaran sosiodrama ialah agar siswa mampu mengembangkan kemampuan interaktif dan kemampuan reaktif siswa serta dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan keterampilan dalam melakukan drama sosial. (Hamalik, 2011).

Sosiodrama berbasis seni yang berorientasi pada tindakan. Metode sosiodrama di ruang kelas dilakukan guru dengan cara mengkaitkan masalah sosial yang mempengaruhi masyarakat kedalam adegan nyata dalam situasi kehidupan, Guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk melakukan peran dalam sosiodrama yang berisi dialog improvisasi dan masalah perilaku yang berhubungan dengan pengalaman. Diharapkan dengan penggunaan metode pembelajaran sosiodrama, siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran dan mampu menguasai materi secara parsial. Berdasarkan latar belakang di atas, maka artikel ini merumuskan dan membahas secara konseptual dan teoritis mengenai bagaimana metode sosiodrama dapat mengembangkan kemampuan interaktif dan reaktif siswa dalam materi penyelenggaraan rapat.

KAJIAN PUSTAKA

Kemampuan Interaktif

Kemampuan interaktif ialah keterampilan sosial yang dimiliki manusia dalam berinteraksi. Seperti yang dikatakan oleh Baker (dalam Zaman, Maklumat, & Selangor, 1992) bahwa “kemampuan interaktif merupakan perpaduan antara pengetahuan (kognitif) dengan fisik”. Menurut Hsu (2011) dalam artikelnya menyatakan “*interactive is defined as the ability to respond contingently to learners actions*”. Interaktif ialah kemampuan siswa dalam merespon tindakan secara beragam. Kemampuan interaktif lahir dari intuisi seseorang dalam menjalin hubungan dengan sesama, hubungan yang dimaksud berupa interaksi dan bersifat kontinu. Kemampuan ini secara parsial dimiliki oleh manusia sejak lahir, interaksi dapat berupa verbal maupun non verbal tergantung bagaimana cara manusia itu mengungkapkannya pada lawan interaksinya. Interaksi dapat menghasilkan respon positif dan negatif. Interaksi positif lahir apabila prosesnya disertai dengan komunikasi yang positif juga, begitupun sebaliknya.

Indikator Interaktif

Interaktif memiliki dua indikator yaitu kontak sosial dan komunikasi. Menurut Bali (2017) faktor yang dapat mempengaruhi interaksi adalah sebagai berikut :

1. Imitasi, merupakan aktivitas yang dilakukan individu dalam meniru individu lain yang diamatinya ketika menghadapi situasi dan keadaan tertentu;
2. Sugesti, merupakan penilaian terhadap individu yang berdasarkan sudut pandang atau sikap;
3. Identifikasi, merupakan kecenderungan individu untuk menjadi identik dengan orang lain yang dikagumi;
4. Simpati, merupakan suatu ketertarikan individu untuk memahami pihak lain dan bekerja sama.

Sehingga interaksi antar manusia berawal dari proses ingin tahu tentang kehidupan orang lain, meniru gaya orang lain, ingin menjadi sama seperti orang lain atau bahkan tertarik dengan sudut pandang orang lain.

Manfaat Kemampuan Interaktif Bagi Siswa

Kemampuan interaktif memiliki manfaat bukan hanya untuk siswa sendiri melainkan juga untuk lingkungannya, khususnya dalam pembelajaran. Menurut Nurkholiq (2016) dalam penelitiannya “kemampuan interaktif dapat membuat siswa mengekspresikan pemikirannya melalui tindakan”. Sedangkan menurut Hsu (2011) “*interactive abilities can be implemented to support interactive teaching strategies and to create pedagogical opportunities*”. Jika diadaptasi dari pendapat tersebut, kemampuan interaktif apabila dilakukan dengan positif dapat menghasilkan manfaat sebagai berikut :

1. Siswa akan memahami perasaan orang lain melalui interaksi
2. Siswa dapat menjalin kerja sama yang baik dengan orang lain
3. Siswa dapat mempelajari hal baru dari proses interaksi yang dilakukan dengan siswa lain
4. Siswa dapat menemukan solusi dari proses interaksi
5. Siswa dapat menumbuhkan sikap peduli dan komunikatif (kemampuan berbicara yang baik)

Kemampuan Reaktif

Kemampuan reaktif ialah keterampilan sosial yang dimiliki individu untuk bersikap tanggap dan segera bereaksi terhadap sesuatu yang timbul (respon). Menurut Nurkholiq (2016) “kegiatan yang mendasari kemampuan reaktif ialah kegiatan fisik yang membuat individu sangat aktif”. Kemampuan reaktif lahir didasari oleh tindakan dalam interaksi (Baker dalam Zaman, Maklumat, & Selangor, 1992). Jika didasarkan pada pendapat tersebut, maka kemampuan reaktif lahir dari proses interaksi yang dilakukan antar individu. Interaksi sebagai stimulus atau rangsangan dimana kemampuan reaktif

akan timbul. Kemampuan reaktif akan bernilai positif dan menguntungkan bagi lingkungannya apabila didasari oleh pengetahuan sebelum bertindak, dan begitupun sebaliknya.

Indikator Reaktif

Indikator yang mempengaruhi seseorang untuk bereaksi terhadap sesuatu menurut Miftah (2003) adalah sebagai berikut :

1. Stimulus, merupakan rangsangan yang diperoleh melalui proses interaksi dan komunikasi dengan individu maupun kelompok
2. Registrasi, proses penerimaan informasi dari apa yang dilihat, didengar, maupun dirasakan melalui stimulus yang diberikan
3. Interpretasi atau pemberian kesan, pendapat, atau pandangan terhadap sesuatu.

Jika didasarkan pada indikator di atas, reaktif lahir dari proses rangsangan yang diterima, melalui proses penerimaan tersebut terdapat informasi yang kemudian melahirkan pendapat atau kesan.

Manfaat Kemampuan Reaktif Bagi Siswa

Kemampuan reaktif tentu memiliki manfaat untuk siswa khususnya dalam pelajaran. Sesuai dengan penelitian yang dikaji oleh Nurkholiq (2016) bahwa “keterampilan menangkap sesuatu dengan tanggap membuat siswa sangat lincah dan aktif dalam bertindak sehingga kemampuan reaktif dapat terasah”. Keterampilan reaktif dimana seseorang dihadapkan dengan situasi yang menuntut untuk segera bertindak, tindakan reaktif dalam berinteraksi tidak hanya berdasar pada tindakan fisik saja, namun juga menginformasikan proses mental atau emosi. Maka dari itu seseorang juga harus dapat mengatur kestabilan emosi, karena emosi sangat berpengaruh pada respon yang akan diberikan. Menurut Riggio & Reichard (2008) *“elements of emotional intelligence in that they focus on how emotions are conveyed between or among individuals in social interaction”*. Sehingga kemampuan reaktif terkait hal ini meliputi responsif, aktif, cekatan, ekspresif, kreatif dalam memunculkan ide atau gagasan, serta lincah dalam bertindak, membaca, dan memahami emosi.

Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan cara kerja yang dilaksanakan guna mempermudah prosedur yang akan dilakukan oleh seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran kepada peserta didiknya. Dalam pemilihan metode pembelajaran perlu diperhatikan jika metode itu efektif dan efisien sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan. Seperti yang dikemukakan oleh Ahmad Tafsir (2007:50) bahwa metode merupakan cara yang paling efektif dan efisien dalam pengajaran. Efektif dan efisien dimaksudkan agar siswa dapat memahami materi dengan mudah.

Selain pemilihan metode pembelajaran yang efektif dan efisien, guru juga harus bervariasi dalam menentukan metode yang akan digunakan agar siswa tidak bosan dengan metode ceramah saja. Guru membutuhkan metode pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Guru harus bisa menghasilkan kesan yang menarik pada setiap pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung (Djamarah dan Zain, 2013).

Sehingga metode ialah sarana guru dalam mewujudkan tujuan pembelajaran. Jika tujuan pembelajaran adalah untuk mengembangkan kemampuan interaktif dan reaktif siswa dalam materi penyelenggaraan rapat, maka metode pembelajaran yang tepat adalah sosiodrama. Sosiodrama melatih siswa untuk berani mengemukakan pendapat dalam rapat, berpikir secara tanggap dalam penyelesaian masalah, komunikatif dalam berinteraksi, serta memunculkan sikap yang kooperatif dalam kelompok.

Metode Pembelajaran Sosiodrama

Sosiodrama yang dimaksudkan adalah suatu cara mengajar dengan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial (Sumiati dan Asra, 2007). Metode pembelajaran sosiodrama berarti cara

menyajikan bahan pelajaran dengan cara mempertunjukkan dan mempertontonkan atau mendramatisasikan.

Menurut Tukiran, dkk (2012:39) mengungkapkan bahwa “metode sosiodrama berarti menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan dan mempertontonkan atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial”. Dalam penelitian oleh Baile & Walters (2013) mengatakan bahwa “*sociodrama describes the social situation which in its application takes the role of another person. Thus enabling them to develop empathic understanding from the point of view and feeling of the character being portrayed. Sociodrama is one of several methods that uses learning experiences by combining case study methods with role plays and theater techniques*”.

Penelitian lain oleh Rosy (2017) menjelaskan bahwa “*In studies using the sociodrama method, characterization isn't fully carried out until the problem is completely solved, but is intended to invite the enthusiasm of students who are observers to participate actively in discussing and finding solutions, thus sociodrama is useful for instilling the ability to analyze certain social situations*”.

Sehingga metode sosiodrama ialah metode mengajar yang dilakukan guru dengan cara memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain peran menggunakan dialog improvisasi mengenai fenomena sosial yang terjadi di masyarakat atau pembelajaran berbasis pengalaman (aposteriori) berupa drama sosial. Dalam sosiodrama, siswa diberi tahu mengenai alur cerita dari isi materi yang diajarkan kemudian memerankannya dengan beberapa siswa lain didepan kelas, bisa didukung dengan media pembelajaran agar permainan peran terlihat semakin menarik. Penilaian peran dapat berupa spontanitas dan keberanian dalam mengambil sikap. Siswa yang tidak terlibat dalam bermain peran menjadi pengamat dan pada akhir sosiodrama, para pengamat akan diminta pendapat mengenai permasalahan dan berdiskusi menemukan solusi.

Tujuan Metode Pembelajaran Sosiodrama

Tujuan penggunaan metode pembelajaran sosiodrama dimaksudkan agar siswa mampu mengembangkan kemampuan interaktif dan kemampuan reaktif siswa dalam menangkap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Siswa juga mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya serta memahami keterampilan dalam peran yang telah disosiodramakan (Hamalik, 2011:199).

Dengan menerapkan metode pembelajaran sosiodrama, siswa dapat belajar bertanggung jawab, menghayati dan menghargai perasaan orang lain, melatih dalam pengambilan keputusan, serta merangsang siswa dalam berpikir kritis dalam memecahkan masalah (Sudjana, 2009:84).

Metode pembelajaran sosiodrama mendidik siswa supaya mendapatkan keterampilan sosial, menghilangkan rasa malu dan rendah diri, mendidik dan mengembangkan kemampuan dalam mengemukakan pendapat, membiasakan diri untuk sanggup menerima dan menghargai orang lain. Sosiodrama akan lebih banyak berpengaruh terhadap perubahan-perubahan sikap kepribadian (Nasih, 2009:81).

Dengan menerapkan sosiodrama, siswa mendapat manfaat yaitu memiliki pengalaman menggunakan dasar-dasar dramatis seperti improvisasi, karakterisasi, permainan peran, dan dialog. Sesuai dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Pecaski McLennan (2012) “*sociodrama provides an emotional response component for problem solving, helping students to consider and reflect on their personal responses*”. Sosiodrama membentuk respon emosional dalam pemecahan masalah sehingga membantu siswa dalam mempertimbangkan tanggapan pribadi mereka.

Sehingga tujuan penggunaan metode pembelajaran sosiodrama ialah untuk melatih keterampilan interaktif, reaktif, dan sosial bagi siswa, serta menumbuhkan rasa percaya diri siswa untuk mengungkapkan ide,, pendapat, ataupun kesan dari proses pembelajaran. diharapkan dengan menggunakan metode sosiodrama dapat menumbuhkan sikap positif dalam pembelajaran dikelas.

Langkah-langkah Penerapan Metode Pembelajaran Sosiodrama

Dalam menerapkan metode pembelajaran sosiodrama perlu diperhatikan langkah-langkah atau teknis pelaksanaannya agar siswa dengan mudah memahami tujuan pembelajaran yang akan disampaikan. Berikut merupakan teknik penerapan metode pembelajaran sosiodrama :

1. Persiapan
 - a. Dalam tahap persiapan, menurut Roestiyah (2012:91), guru terlebih dahulu menerangkan kepada siswa mengenai teknik ini, bagaimana teknis pelaksanaannya hingga pada tahap evaluasi nanti.
 - b. Setelah itu, guru menentukan topik atau pokok tema yang akan disosiodramakan. Topik berdasarkan masalah sosial yang dipilih secara bertahap dan berkesinambungan.
 - c. Guru menentukan pemeran dan menjelaskan tugasnya masing-masing, namun pemilihan pemain ini bisa berdasarkan kesediaan sukarela dari siswa berdasarkan pengetahuan maupun pengalaman seperti yang diperankan itu, atau jika tidak ada siswa yang berkenan sebagai pemain, guru bisa menunjuk siswa secara acak dan siswa yang tidak ikut bermain akan menjadi penonton sekaligus pengamat.
2. Pelaksanaan

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan, guru memberikan waktu sekitar 15-20 menit untuk mendramatisasikan berdasarkan materi yang telah diajarkan, siswa dipersilahkan berkreasi dan berpendapat menurut spontanitas masing-masing. Menurut Roestiyah (2012:91) “perlu diperhatikan apabila sosiodrama dalam situasi klimaks maka harus dihentikan, agar kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum sehingga penonton mempunyai kesempatan untuk berpendapat, menilai permainan”. Menilai permainan dalam hal ini bukan menghakimi atau menilai karakter siswa yang bermain peran melainkan peran yang dimainkan siswa.
3. Tindak lanjut

Menurut Roestiyah (2012:91) “sosiodrama sebagai metode pembelajaran yang harus mempunyai tindak lanjut”. Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, walau mungkin masalahnya belum terpecahkan, maka perlu dibuka tanya jawab, diskusi, atau membuat karangan yang berbentuk sandiwara.

Dengan adanya tindak lanjut, diharapkan siswa tidak hanya mengamati drama sosial yang telah dilakukan, melainkan siswa bisa melanjutkan dengan sesi tanya jawab dan diskusi, agar apabila terdapat miskonsepsi bisa segera diluruskan oleh guru.

Kelebihan dan kekurangan Metode Pembelajaran Sosiodrama

Penggunaan metode pembelajaran sosiodrama dalam proses belajar mengajar tentunya mempunyai kelebihan serta kekurangan dalam pengaplikasiannya. Namun penggunaan metode pembelajaran yang baik seharusnya memiliki lebih banyak kelebihan daripada kekurangan.

Menurut Hamdani (2011:268) “kelebihan metode pembelajaran sosiodrama membuat siswa lebih tertarik perhatiannya dalam pelajaran, dengan bermain peran sebagai orang lain, siswa dapat menempatkan dirinya seperti karakter yang diperankan. Sosiodrama membuat siswa merasakan perasaan orang lain sehingga menumbuhkan sikap saling perhatian”.

Penggunaan metode pembelajaran sosiodrama dapat menghidupkan suasana di dalam kelas karena siswa berperan aktif dalam setiap tahap penerapan sosiodrama. Sosiodrama melatih siswa untuk menyusun sebuah pikiran secara teratur serta dapat menghayati suatu peristiwa kemudian merumuskan kesimpulan (Arief, 2002:180). Seperti yang diungkapkan oleh Alaba & Tayo (2014) dalam penelitiannya bahwa “*sociodrama can improve students' knowledge and attitudes, because it is participatory, motivating, creative and activity-based*”.

Sehingga berdasar pada teori yang dirujuk oleh beberapa ahli, maka metode pembelajaran sosiodrama memiliki kelebihan yaitu dapat membuat siswa lebih mudah memahami masalah sosial yang terjadi karena mengalami sendiri melalui bermain peran. Metode pembelajaran sosiodrama membuat siswa lebih berani untuk tampil didepan kelas dan menunjukkan sikap dalam mengekspresikan peran.

Metode pembelajaran sosiodrama juga memiliki kekurangan. Dalam pelaksanaan sosiodrama membutuhkan cukup banyak waktu, persiapan, pemahaman isi materi pelajaran serta pelaksanaan peran. Metode sosiodrama juga membutuhkan tempat yang cukup luas, apabila sebuah kelas sedang menerapkan metode pembelajaran sosiodrama maka bisa menimbulkan kegaduhan karena suara pemain dan penonton mengganggu aktivitas kelas lain (Sagala, 2009:213-214).

Kekurangan dari metode pembelajaran sosiodrama dapat diminimalisir dengan cara menyediakan ruangan yang luas dan kondisi yang tepat untuk mendukung pembelajaran dengan metode ini. Misal di suatu sekolah terdapat laboratorium perkantoran untuk kebutuhan praktikum mata pelajaran kompetensi keahlian.

Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan

Otomatisasi tata kelola humas dan keprotokolan ialah salah satu mata pelajaran produktif yang diajarkan di sekolah menengah kejuruan. Dalam silabus terkait mata pelajaran ini, terdapat beberapa kompetensi dasar antara lain ruang lingkup humas dan keprotokolan, regulasi humas dan keprotokolan, khalayak humas dan keprotokolan, profesi humas dan keprotokolan, pelayanan prima kepada pelanggan, kode etik humas dan keprotokolan, serta penyelenggaraan rapat (Sofiyani, 2018). Kompetensi dasar penyelenggaraan rapat merupakan salah satu kompetensi yang menuntut siswa untuk dapat memahami materi secara konseptual dan praktis. Dalam konseptual diajarkan tentang prosedur-prosedur rapat, memahami jenis-jenis rapat, serta memahami alat dan bahan yang dibutuhkan dalam rapat untuk mengolah notulensi (Sofiyani, 2018). Sedangkan ilmu praktis diperoleh siswa dalam simulasi rapat, dimana siswa diharuskan mampu baik secara mandiri atau kelompok untuk mengungkapkan gagasannya dalam rapat, melatih siswa untuk berani berpendapat, dan tidak malu dalam menunjukkan esensi dirinya kepada teman-temannya. Mata pelajaran yang diberikan sebaiknya tidak hanya berupa ilmu pengetahuan saja, melainkan harus bisa mengasah kreativitas siswa dalam mengembangkan pengetahuan (Rosy, 2017).

Kompetensi Dasar Menerapkan Penyelenggaraan Rapat

Kompetensi ini ialah salah satu kompetensi dasar yang harus ditempuh siswa kelas XII pada bidang administrasi perkantoran di sekolah menengah kejuruan. Dalam silabus mata pelajaran tersebut menurut Sofiyani (2018), terdapat indikator yang harus dicapai untuk kompetensi dasar ini antara lain :

1. Menjelaskan makna penyelenggaraan pertemuan/rapat
2. Mengidentifikasi jenis-jenis kepemimpinan dalam rapat
3. Menerapkan teknik penyelenggaraan rapat
4. Menyiapkan bahan dan alat yang digunakan dalam membuat notula rapat
5. Membuat notula rapat sesuai dengan kaidah yang berlaku

Salah satu indikator diatas yang dapat dimanfaatkan dalam ilmu praktis adalah menerapkan teknik penyelenggaraan rapat, dalam hal ini adalah simulasi rapat. Simulasi rapat membutuhkan kompetensi keahlian siswa antara lain ialah kecakapan dalam komunikasi, keberanian dalam mengungkapkan pendapat, sikap tanggung jawab, melatih siswa agar tanggap jika dihadapkan dengan suatu keadaan yang mendesak, sehingga siswa bisa berpikir kritis dan solutif (A'yun, 2019). Maka dari itu untuk

meningkatkan kemampuan tersebut, metode pembelajaran sosiodrama dirasa tepat untuk digunakan dalam simulasi rapat

Manfaat Materi Penyelenggaraan rapat

Setiap materi yang diajarkan tentu memiliki manfaat untuk siswa baik secara konseptual maupun secara praktis. Materi penyelenggaraan rapat menurut A'yun (2019:57-58) memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Siswa mendapatkan ilmu tentang penyelenggaraan rapat
2. Siswa dapat mengaplikasikan ilmu penyelenggaraan rapat setelah memasuki dunia kerja
3. Siswa memiliki keterampilan dalam proses administrasi sampai dengan notulensi

Diantara manfaat-manfaat tersebut, manfaat yang terpenting ialah sama-sama mempermudah guru dan siswa dalam penyampaian dan pemahaman materi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

REKOMENDASI

Pengembangan Kemampuan Interaktif dan Reaktif Siswa dengan Metode Pembelajaran Sosiodrama

Dengan didasarkan pada teori yang dikembangkan oleh penulis, maka artikel ini fokus pada bagaimana metode pembelajaran sosiodrama mampu mengembangkan kemampuan interaktif dan reaktif siswa khususnya dalam kompetensi dasar penyelenggaraan rapat. Dalam materi penyelenggaraan rapat, tidak hanya pengetahuan konseptual saja yang diberikan, praktik dalam penyelenggaraan rapat juga diperlukan agar siswa mampu memahami materi secara mendalam.

Dalam penelitian oleh Bali (2017) “interaktif memiliki dua indikator yaitu kontak sosial dan komunikasi”. Interaksi memicu komunikasi kemudian menghasilkan respon. Sebelum komunikasi terjalin antar individu maupun kelompok, terlebih dahulu seseorang melakukan interaksi, faktor yang dapat memicu seseorang melakukan interaksi menurut Bali (2017) ialah “imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati”. Secara etimologi bahwa interaksi antar manusia berawal dari proses ingin tahu tentang kehidupan orang lain, meniru gaya orang lain, ingin menjadi sama seperti orang lain atau bahkan tertarik dengan sudut pandang orang lain. Dari proses interaksi kemudian menghasilkan respon, respon inilah yang kemudian dikaitkan dengan reaksi seseorang atau kemampuan reaktif. Kemampuan reaktif ialah keterampilan sosial yang dimiliki individu untuk bersikap tanggap dan segera bereaksi terhadap sesuatu yang timbul (respon). Indikator yang mempengaruhi seseorang untuk bereaksi terhadap sesuatu menurut Miftah (2003) adalah “stimulus (rangangan), Registrasi (penerimaan), serta interpretasi (pemberian kesan, pendapat, atau pandangan)”. Diadaptasi dari dua sudut pandang tersebut, maka kemampuan interaktif dan kemampuan reaktif adalah bagian dari kecerdasan kinestetik individu yang terdiri dari berbagai kemampuan yang dapat meningkatkan potensi seseorang dalam berkreativitas.

Seorang individu dapat mengasah kemampuan interaktif dan reaktifnya melalui proses interaksi sosial, dalam kaitannya dengan pembelajaran adalah menerapkan metode pembelajaran sosiodrama untuk mengajarkan bagaimana seseorang dapat melakukan interaksi disertai komunikasi dan menghasilkan reaksi (respon) melalui karakter, alur cerita, dan plot yang disajikan. Teknik sosiodrama membantu siswa untuk tanggap, aktif, cekatan, dan komunikatif serta inisiatif secara mandiri dalam penyelesaian permasalahan dan berdiskusi menemukan solusi.

Tentu dalam menerapkan metode ini harus disesuaikan dengan mata pelajaran. Mata pelajaran yang dapat diterapkan adalah otomatisasi tata kelola humas dan keprotokolan dimana terdapat beberapa kompetensi dasar, kompetensi dasar yang tepat digunakan adalah menerapkan penyelenggaraan rapat.

Sesuai dengan pernyataan Fathurrohman, (2015:128) bahwa “pembangunan pemahaman, transfer pengetahuan dan keterampilan baru, serta sikap baru atau bahkan cara berpikir baru untuk memecahkan masalah-masalah baru dapat diperoleh melalui pembelajaran berbasis pengalaman”, dalam hal ini simulasi penyelenggaraan rapat merupakan salah satu pembelajaran yang berbasis pengalaman. Dalam materi penyelenggaraan rapat terdapat beberapa indikator, diantaranya adalah menjelaskan makna penyelenggaraan rapat, mengidentifikasi jenis-jenis kepemimpinan dalam rapat, menerapkan teknik penyelenggaraan rapat, melakukan identifikasi data dan informasi penyelenggaraan rapat, menyiapkan bahan dan alat yang digunakan dalam membuat notula rapat, serta membuat notula rapat sesuai dengan kaidah yang berlaku. Dari beberapa indikator tersebut, terdapat materi yang menggunakan metode ceramah sebagai penjelasan secara konseptual namun ada juga yang harus menggunakan praktik. Dalam kasus ini menggunakan metode pembelajaran sosiodrama untuk indikator menerapkan teknik penyelenggaraan rapat yang dimaksudkan agar siswa dapat memahami secara mendalam mengenai penyampaian materi. *“The sociodrama method not only imagine but can be carried out as if students were in a real situation when the activity was carried out”* (Rosy, 2017). Metode sosiodrama tidak hanya dibayangkan namun juga dilakukan.

Seperti yang diungkapkan oleh (Roestiyah, 2012) mengenai langkah-langkah pelaksanaan metode pembelajaran sosiodrama yang terdiri dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap tindak lanjut, maka dalam artikel ini akan mengadaptasi dari ketiga tahap tersebut. Berikut adalah langkah-langkah penerapan metode pembelajaran sosiodrama dalam pelaksanaannya untuk materi penyelenggaraan rapat :

1. Tahap persiapan
 - a. Guru menentukan topik. Topik yang diangkat adalah bagaimana simulasi rapat formal yang membahas permasalahan di kantor. Dalam hal ini tujuan pembelajaran adalah untuk mengembangkan kemampuan interaktif dan reaktif siswa, sehingga sub tema yang diambil bisa berdasarkan masalah dalam realitas kehidupan. Sub tema dapat mengenai kerjasama perusahaan, penurunan pemasaran produk, rapat membahas kinerja karyawan maupun peluncuran produk baru.
 - b. Guru memberikan penjelasan secara umum kepada siswa terkait situasi yang akan dihadapi, misalnya dalam rapat membahas kinerja karyawan.
 - c. Guru menyusun skenario untuk simulasi yang akan ditampilkan.
 - d. Guru membentuk tim sesuai dengan peran yang dibutuhkan, pemilihan tim dapat berdasarkan kesediaan sukarela dari siswa atau ditunjuk oleh guru.
 - e. Guru menjelaskan masing-masing pemeran berdasarkan tugasnya.
 - f. Siswa yang ditunjuk untuk melaksanakan peran, menyiapkan peralatan dan perlengkapan simulasi rapat formal di kantor.
2. Tahap pelaksanaan
 - a. Guru mempersilahkan siswa yang bermain peran untuk melakukan adegan.
 - b. Dalam melaksanakan adegan, masing-masing siswa yang berperan menunjukkan kemampuan dan spontanitasnya dalam merespon tanggapan lawan.
 - c. Bila siswa belum terbiasa, guru membantu berimprovisasi dalam dialog pertama.
 - d. Siswa yang tidak ikut bermain peran mengamati jalannya cerita
3. Tahap evaluasi
 - a. Setelah drama selesai, siswa yang tidak terlibat dalam peran diberi kesempatan untuk memberikan tanggapan mengenai masing-masing karakter, menilai situasi, dan improvisasi yang dilakukan oleh pemeran.
 - b. Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, guru dapat membuka sesi tanya jawab atau memberikan tugas berupa video simulasi perkantoran untuk penilaian pada kompetensi

dasar menerapkan penyelenggaraan rapat. Pembentukan kelompok bisa terdiri dari 5-6 orang.

Perlu diperhatikan dalam simulasi rapat yang membahas tentang masalah di kantor, kemampuan yang diandalkan adalah cara berkomunikasi yang baik tanpa menyinggung perasaan pihak lain, spontanitas dalam memberikan respon namun berdasar ilmu pengetahuan yang telah dipelajari, menyimak dan aktif, tidak hanya menyimak namun tidak bereaksi. Ketika siswa mampu melakukannya, berarti tujuan dari pembelajaran telah tercapai.

Dari hasil penelitian oleh Pecaski McLennan (2012) yang berjudul “*Using Sociodrama to Help Young Children Problem Solve*” memperoleh kesimpulan jika metode sosiodrama mampu melibatkan siswa dalam proses pemecahan masalah secara kritis dan spontan dalam memahami informasi dan menciptakan makna serta memunculkan pemahaman melalui interaksi yang realistis atau sebenarnya.

Sedangkan menurut penelitian Trisiantari (2017) yang berjudul “*An Effect Of Sociodrama Method Implementation In Students Language Skill At Fourth Grade Elementary School In Cluster Xii Of Buleleng District*” menghasilkan kesimpulan bahwa dengan menggunakan metode pembelajaran sosiodrama membuat keterampilan berbahasa atau komunikasi siswa dapat meningkat sebesar 84,1 dari skor rata-rata lebih tinggi daripada pembelajaran konvensional yang hanya sebesar 66,9.

Penelitian Nurkholiq (2016) yang berjudul “*Efektifitas Penerapan Metode Sosiodrama Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Siswa Dalam Pembelajaran IPS*” menyimpulkan bahwa metode sosiodrama terbukti efektif untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa dengan perbedaan rata-rata nilai gain skor posttest dan pretest sebesar 0.40 poin. Kecerdasan kinestetik yang dimiliki siswa dapat mengolah tubuh secara terampil dan lincah untuk mengekspresikan pemikiran dan perasaan.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Rosy (2017) yang berjudul “*Sociodrama Method; Stimulate the Development of Attitudes, Knowledge and Skills of Students in Excellent Service Learning*”. Menunjukkan bahwa metode pembelajaran sosiodrama dapat menstimulus dan meningkatkan perkembangan perilaku, pengetahuan, dan kemampuan peserta didik dalam pelayanan prima terhadap pelanggan.

Penelitian di atas ialah sebagai pendukung jika metode pembelajaran sosiodrama terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa. Keterampilan dalam hal ini dapat berupa ekspresi pemikiran, kecerdasan kinestetik, pemecahan masalah, spontanitas, yang jika diakumulasikan berupa kemampuan interaktif dan reaktif siswa. Hal ini berarti dengan penggunaan metode pembelajaran sosiodrama dalam simulasi rapat dapat memberikan kesan dalam pembelajaran dan bekal kepada siswa jika memasuki dunia kerja. Dari beberapa hasil penelitian yang merujuk pada teori, metode pembelajaran sosiodrama tidak hanya dapat diterapkan pada kompetensi dasar menerapkan penyelenggaraan rapat saja, kompetensi dasar lain dalam mata pelajaran otomatisasi tata kelola humas dan keprotokolan juga bisa menerapkannya, bahkan untuk mata pelajaran lain juga bisa asal disesuaikan dengan tujuan pembelajarannya.

KESIMPULAN

Metode pembelajaran sosiodrama dapat mengembangkan kemampuan interaktif dan reaktif siswa dalam mata pelajaran otomatisasi tata kelola humas dan keprotokolan yang diimplementasikan pada kompetensi dasar menerapkan penyelenggaraan rapat. Batasan penelitian ini adalah pada siswa SMK yang telah menempuh mata pelajaran tersebut. Dengan menerapkan metode pembelajaran sosiodrama, siswa tidak hanya menyimak dan membayangkan saja namun juga berpartisipasi aktif dalam melakukan peran dan sebagai pengamat. Dengan demikian, materi pelajaran yang disampaikan guru dapat dipahami secara mendalam oleh siswa. Agenda penelitian berikutnya yang dapat diselenggarakan ialah penelitian eksperimen untuk mengukur pengaruh metode pembelajaran sosiodrama terhadap hasil belajar siswa pada kompetensi dasar menerapkan penyelenggaraan rapat guna memperoleh hasil data yang relevan dari lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- A'yun, K. (2019). *Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan untuk SMK/MAK Kelas XII*. Malang: PT. Kuantum Buku Sejahtera.
- Ahmad Tafsir. (2007). *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Alaba, S. O., & Tayo, O. K. (2014). A study of the effectiveness of socio-drama learning package in promoting environmental knowledge and behaviour of secondary schools students in Osun State, Nigeria. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 5(23), 1325–1330.
- Arief, A. (2002). *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Baile, W. F., & Walters, R. (2013). Applying sociodramatic methods in teaching transition to palliative care. *Journal of Pain and Symptom Management*, 45(3), 606–619.
- Bali, M. M. E. I. (2017). Model Interaksi Sosial dalam Mengelaborasi Keterampilan Sosial. *Jurnal Pedagogik*, 04(02), 211–227.
- Djamarah; Zain. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- 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.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamalik, P. D. O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hsu, H. J. (2011). The Potential of Kinect in Education. *International Journal of Information and Education Technology*, 1(5), 365–370.
- Miftah, T. (2003). *Perilaku Organisasi Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Nasih, A. M. (2009). *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Refika Aditama.
- Nurkholiq, R. (2016). *Efektifitas Penerapan Metode Sosiodrama Meningkatkan Kecerdasan Kinestik Siswa Dalam Pembelajaran IPS*. 1–18.
- Pecaski McLennan, D. M. (2012). Using Sociodrama to Help Young Children Problem Solve. *Early Childhood Education Journal*, 39(6), 407–412.
- Purwanto, N. (2008). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Riggio, R. E., & Reichard, R. J. (2008). The emotional and social intelligences of effective leadership: An emotional and social skill approach. *Journal of Managerial Psychology*, 23(2), 169–185.
- Roestiyah. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Rosy, B. (2017). Sociodrama Method; Stimulate the Development of Attitudes, Knowledge and Skills

of Students in Excellent Service Learning. *Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Manajemen*, 3(2), 25–34.

Sagala, S. (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.

Sofiyani, F. (2018). *Silabus K13 Rev Otomatisasi Tata Kelola Humas Dan Keprotokolan*.

Sudjana, N. (2009). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sumiati dan Asra. (2007). *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.

Tanireja, Tukiran; Faridli, Efi Miftah; Harmianto, S. (2012). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Trisiantari, N. K. D. (2017). An Effect Of Sociodrama Method Implementation In Students Language Skill At Fourth Grade Elementary School In Cluster Xii Of Buleleng District. *Journal of Education Technology*.

Undang-Undang No 2 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.

Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.

Zaman, H. B., Maklumat, J. S., & Selangor, D. E. (1992). *Aplikasi Multimedia Dalam Pendidikan*.