

PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI METODE SOSIODRAMA DI KELAS 5 SD TLOMPAKAN 01 - TUNTANG

Tri Hardini

tri1_hardini@yahoo.com

SD Negeri Tlompakan 01 - Tuntang

ABSTRAK

Keluhan guru dalam pembelajaran PKn pada saat ulangan harian dan semester nilainya rendah . Dan penerapan sikap dalam kehidupan sehari-hari sangat kurang.Guru mengajar belum menggunakan metode yang sesuai dengan materi pembelajaran. Penggunaan metode sosiodrama untuk dapat meningkatkan prestasi siswa dalam pembelajaran PKn di SD Tlompakan 01 sangatlah perlu. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn yang dilandasi dengan penerapan sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Jenis data meliputi data hasil belajar, data keaktifan siswa. Tehnik pengumpulan data dengan cara observasi dan tes. Hasil analisis data pada siklus pertama diperoleh data keaktifan siswa mencapai kategori sedang (2,1); hasil belajar mencapai rerata 65,3; sedangkan jumlah siswa yang memenuhi KKM mencapai 9 siswa (34,6. Pada siklus kedua keaktifan siswa meningkat, meskipun baru mencapai kategori sedang (2,38); prestasi siswa lebih meningkat (68,9) dan jumlah siswa yang mencapai KKM ada 23 siswa (88,5%). Begitu pula pada siklus ketiga lebih bagus, keaktifan mencapai kategori baik (2,54); rata-rata hasil belajar 75,2 dan jumlah siswa yang mencapai KKM mencapai 26 siswa (100%). Dengan demikian penerapan metode sosiodrama dalam proses belajar mengajar PKn melalui tahapan yang dilakukan guru dengan cara menentukan situasi sosial yang akan disosiodramakan mampu meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa kelas 5 SDN Tlompakan 01 pada pembelajaran PKn menggunakan metode sosiodrama.

Kata kunci: hasil belajar siswa, PKn, dan Metode Sosiodrama

PENDAHULUAN

Dalam Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang diterbitkan Depdiknas (2006: 271) dijelaskan bahwa Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil,

dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (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, 2 serta antikorupsi, (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.

Depdiknas (2007:23) mengemukakan sebuah hasil penelitian yang menunjukkan bahwa masih banyak permasalahan pelaksanaan standar isi mata pelajaran PKn. Pemahaman guru terhadap SKKD sangat beragam, karena latar belakang pendidikan, daerah, kapasitas, dan kompetensi yang juga sangat beragam. Sehingga, terkadang mengalami kesulitan untuk memahami dan memaknai SKKD dalam implementasi pembelajaran. Kebiasaan guru yang "taken for granted" dari pusat memperlemah kreativitas dan inovasi mereka dalam mengembangkan pembelajaran. Penilaian yang tidak komprehensif, padahal tuntutan penilaian PKn mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan perilaku sekaligus. Namun di sisi lain, banyak guru yang tidak mengerti bagaimana menilai aspek afektif, bagaimana mengembangkan instrumen pengukurnya dan bagaimana menetapkan bobot nilainya. Sehingga, hal ini perlu panduan khusus untuk mata pelajaran yang menekankan aspek sikap dan perilaku dalam standar kompetensi lulusannya.

Fenomena pelaksanaan pembelajaran PKn tersebut terjadi pula di SD Tlompakan 01, berdasarkan hasil refleksi awal dengan tim kolaborasi dapat diketahui pembelajaran PKn masih belum terlaksana dengan optimal. Hal ini disebabkan karena siswa masih cenderung pasif dan kurang memperhatikan penjelasan guru saat proses pembelajaran berlangsung, penerapan metode pembelajaran yang kurang tepat sehingga belum mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Data autentik nilai rata-rata hasil ulangan harian siswa kelas 5 dalam pembelajaran PKn dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 66. Data hasil belajar menunjukkan sebanyak 96,2% (25 dari 26) siswa kelas 5 SDN Tlompakan 01 Tuntang masih mendapat nilai rata-rata ulangan harian di bawah KKM (66).

Melihat data hasil belajar yang rendah, pengamatan terhadap kurangnya aktivitas siswa dan kurangnya keterampilan guru dalam mengadakan inovasi dalam pembelajaran maka perlu adanya suatu upaya untuk mengadakan

perbaikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran PKn, agar siswa menjadi lebih aktif dan dapat memahami konsep-konsep PKn dengan mudah sehingga hasil belajar siswa dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan sekolah. Selain itu, dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar dan mengadakan variasi metode pembelajarannya. Salah satu keluhan guru dalam pembelajaran Pkn adalah tidak semua siswa mencapai keberhasilan yang diharapkan, yaitu penerapan sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari sangat kurang. Keberhasilan siswa dalam belajar ditinjau secara psikologis ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku yaitu dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti dan tidak dapat menjadi dapat dan dari sikap negative menjadi positif.

Dilihat dari aspek kognitifnya, dalam proses belajar mengajar siswa bersifat pasif bahkan kurang memperhatikan pelajaran yang disajikan dengan baik, sehingga ulangan harian belum memenuhi tingkat ketuntasan belajar, karena nilai rata-rata dibawah KKM (66). Persoalan tersebut disebabkan proses pembelajaran sering tidak mengaktifkan siswa. Pelajaran PKn sering disajikan dengan metode ceramah saja. Penggunaan metode yang tepat sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran yang akan diajarkan pada siswa kurang mendapat perhatian. Tingkat penggunaan metode khusus mata pelajaran PKn masih rendah. Metode khusus untuk PKn antara lain simulasi, *role playing* atau bermain peran, sosiodrama, dan partisipatorik (Teguh Widodo, 2012).

Akibat dari proses pembelajaran yang kurang tepat penggunaan metode belajar, siswa akan menjadi jenuh, kurang menunjukkan antusias belajar, ngobrol sendiri saat proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan guru tidak dapat diserap dengan baik. Hal ini sangat mungkin dalam pembelajaran PKn. Karena materinya bersifat afektif jika diterangkan dengan ceramah akan membosankan. Metode sosiodrama dapat menciptakan kegembiraan pada siswa sehingga terdorong untuk berpartisipasi dan mengurangi keabstrakan dari hal-hal yang dipelajari.

Atas dasar latar belakang tersebut maka peneliti tertarik menggunakan metode sosiodrama dalam pembelajaran PKn untuk meningkatkan prestasi belajar pada kelas V SD Tlompakan 01 Kecamatan Tuntang. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka dirumuskan masalah sebagai berikut: 1) Apakah dengan disajikan proses belajar mengajar Pkn yang menggunakan metode sosiodrama dapat meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran?; 2) Apakah dengan disajikan proses belajar mengajar Pkn yang menggunakan metode sosiodrama dapat meningkatkan prestasi belajar siswa?. Sesuai dengan perumusan masalahnya, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Pkn dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pkn melalui metode sosiodrama.

KAJIAN PUSTAKA

Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan

Azyumardi Azra, selaku anggota Tim ICCI UIN Jakarta (2003) menyebutkan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah suatu proses yang dilakukan oleh lembaga pendidikan dimana seseorang mempelajari orientasi, sikap dan perilaku politik sehingga yang bersangkutan memiliki *political knowledge, awareness, attitude, political efficacy dan political participation* serta kemampuan mengambil keputusan politik secara rasional.

Secara legal formal dalam lampiran Permendiknas No. 22 tahun 2006 dikemukakan bahwa Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Sedangkan tujuannya, digariskan dengan dengan tegas berikut:

“adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: 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, dan 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.”

Selanjutnya ditetapkan pula bahawa cakupan atau ruang lingkup materi mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut. 1) Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi: Hidup rukun dalam perbedaan, Cinta lingkungan, Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Partisipasi dalam pembelaan negara, Sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, Keterbukaan dan jaminan keadilan; 2) Norma, hukum dan peraturan, meliputi: Tertib dalam kehidupan keluarga, Tata tertib di sekolah, Norma yang berlaku di masyarakat, Peraturan-peraturan daerah, Norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, Sistem hukum dan peradilan nasional, Hukum dan peradilan internasional; 3) Hak asasi manusia meliputi: Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM, Pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM; 4) Kebutuhan warga negara meliputi: Hidup gotong royong, Harga diri sebagai warga masyarakat, Kebebasan berorganisasi,

Kemerdekaan mengeluarkan pendapat, Menghargai keputusan bersama, Prestasi diri, Persamaan kedudukan warga Negara; 5) Konstitusi Negara meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi; 6) Kekuasaan dan Politik, meliputi: Pemerintahan desa dan kecamatan, Pemerintahan daerah dan otonomi, Pemerintah pusat, Demokrasi dan sistem politik, Budaya politik, Budaya demokrasi menuju masyarakat madani, Sistem pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi; 7) Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, Proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, Pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka; dan 8) Globalisasi meliputi: Globalisasi di lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, Dampak globalisasi, Hubungan internasional dan organisasi internasional, dan Mengevaluasi globalisasi.

Sementara itu ditetapkan pula bahwa "Kedalaman muatan kurikulum pada mata pelajaran PKn pada setiap tingkat kelas dan semester dituangkan dalam kompetensi yang harus dikuasai peserta didik sesuai dengan beban belajar yang tercantum dalam struktur kurikulum. Kompetensi yang dimaksud terdiri atas standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dikembangkan berdasarkan standar kompetensi lulusan. Muatan lokal dan kegiatan pengembangan diri merupakan bagian integral dari struktur kurikulum pada jenjang pendidikan dasar dan menengah." Selanjutnya delapan aspek materi tersebut diatas, dijabarkan kedalam Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar. Standar kompetensi dan kompetensi dasar menjadi arah dan landasan untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian. Dalam merancang kegiatan pembelajaran dan penilaian perlu memperhatikan Standar Proses dan Standar Penilaian.

Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar terdiri dari kata kreativitas dan kata belajar. "Keaktifan memiliki kata dasar aktif yang berarti giat dalam belajar atau berusaha" (Ratmi, 2004). Keaktifan belajar berarti suatu usaha atau kerja yang dilakukan dengan giat dalam belajar. Ciri-ciri keaktifan belajar mencakup: 1) Keinginan dan keberanian menampilkan perasaan; 2) Keinginan dan keberanian serta kesempatan berprestasi dalam kegiatan baik persiapan, proses dan kelanjutan belajar; 3) Penampilan berbagai usaha dan kreativitas belajar mengajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar mengajar sampai mencapai keberhasilannya; dan 4) Kebebasan dan kekeluasaan melakukan hal tersebut di atas tanpa tekanan guru atau pihak lain. Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar, Nana Sudjana (dalam Ratmi, 2004) menyatakan bahwa ada lima hal yang mempengaruhi keaktifan belajar, yakni:

1) stimulus belajar; 2) perhatian dan motivasi; 3) respon yang dipelajarinya; 4) penguatan; dan 5) pemakaian dan pemindahan.

Guru merupakan penanggung jawab kegiatan proses pembelajaran di dalam kelas. Sebab gurulah yang langsung memberikan kemungkinan bagi para siswa belajar dengan efektif melalui pembelajaran yang dikelolanya. Kehadiran guru dalam proses belajar mengajar atau pengajaran masih tetap memegang peranan penting. Peranan guru dalam proses pengajaran belum dapat digantikan oleh mesin, radio, tape recorder ataupun komputer yang paling modern sekalipun. Masih terlalu banyak unsur manusiawi seperti sikap, sistem nilai, perasaan, motivasi kebiasaan dan lain-lain yang merupakan hasil dari proses pengajaran, tidak dapat dicapai melalui alat-alat tersebut.

Dengan demikian dapat dipahami bahwa guru memegang peranan penting terhadap proses belajar siswa melalui pembelajaran yang dikelolanya. Untuk itu guru perlu menciptakan kondisi yang memungkinkan terjadinya proses interaksi yang baik dengan siswa, agar mereka dapat melakukan berbagai aktivitas belajar dengan efektif.

Dalam menciptakan interaksi yang baik diperlukan profesionalisme dan tanggung jawab yang tinggi dari guru dalam usaha untuk membangkitkan serta mengembangkan keaktifan belajar siswa. Sebab segala keaktifan siswa dalam belajar sangat menentukan bagi keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (70%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. Agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, maka diperlukan berbagai upaya dari guru untuk dapat membangkitkan keaktifan mereka

Prestasi Belajar

Prestasi adalah hasil yang telah dicapai atau dilakukan atau dikerjakan (WJS. Poerwadarminto.1984:768). Sedangkan Menurut Slameto belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Slameto,1987:2). Oemar Hamalik dalam (Suhita,1987:4), prestasi belajar dapat diartikan interval antara beberapa factor yang menentukan ,baik factor dari dalam maupun factor dari luar individu. Dari definisi-definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai secara maksimal yang berupa perubahan tingkah laku, tingkah laku yang diharapkan adalah tingkah laku yang baik .Perubahan itu

melalui latihan atau pengalaman yang diperoleh, tingkah laku yang mengalami perubahan karena hasil belajar menyangkut berbagai aspek kepribadian baik fisik maupun psikis yang dipengaruhi oleh faktor dari dalam yaitu bakat dan minat serta faktor dari luar yang berupa sarana dan prasarana serta lingkungan seseorang.

Metode Sosiodrama

Metode sosiodrama dan bermain peranan merupakan dua buah metode mengajar yang mengandung pengertian yang dapat dikatakan bersama dan karenanya dalam pelaksanaan sering disilih gantikan. Istilah sosiodrama berasal dari kata sosio atau sosial dan drama. Kata drama adalah suatu kejadian atau peristiwa dalam kehidupan manusia yang mengandung konflik kejiwaan, pergolakan, benturan antara dua orang atau lebih. Sedangkan bermain peranan berarti memegang fungsi sebagai orang yang dimainkannya, misalnya berperan sebagai guru, anak yang sombong, orang tua dan sebagainya. Kedua metode tersebut biasanya disingkat menjadi metode “sosiodrama” yang 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.

Metode Sosiodrama dan *role playing* dapat dikatakan hampir sama artinya. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah social (Djamarah, Syaiful Bahri, 1996: 100). Sosiodrama merupakan suatu drama tanpa naskah yang akan dimainkan oleh sekelompok orang, permasalahan cukup diceritakan dengan singkat, kemudian siswa memerankannya. Persoalan diambil dari situasi sosial.

Metode sosiodrama pada mata pelajaran PKn merupakan bentuk permainan pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai – nilai dalam kehidupan masyarakat, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain yaitu dengan membayangkan diri sendiri dalam keadaan orang lain. Sosiodrama diperankan secara spontan tanpa persiapan naskah dan bersifat efektif dengan strategi pemecahan masalahnya.

Adapun jenis metode sosio drama adalah: 1) Permainan Penuh. Permainan penuh dapat digunakan untuk proyek besar yang tidak dibatasi waktu dan sumber. Permainan penuh ini merupakan alat yang sangat baik untuk menangani masalah yang kompleks dan kelompok yang berhubungan dengan masalah itu. Permainan mungkin asli atau disesuaikan dengan situasi, untuk memenuhi permintaan distributor komersial atau organisasi perjuangan, keagamaan, sosial, pendidikan, industri, dan professional; 2) Pementasan situasi atau kreasi baru; Teknik ini mungkin setingkat dengan permainan penuh, tetapi dirancang

hanya untuk memainkan sebagian masalah atau situasi. Bentuk permainan drama memerlukan orientasi awal dan diskusi tambahan atau pengembangan lanjutan kesimpulan dengan menggunakan metode lain. Pementasan situasi dapat digunakan untuk memerankan kembali persidangan pengadilan, pertemuan dan persidangan badan legislatif; 3) *Playlet*. *Playlet* meliputi kegiatan berskala kecil untuk menangani masalah kecil atau bagian kecil dari masalah besar. Jenis ini dapat digunakan secara tunggal atau untuk mengemas pementasan masalah yang menggunakan metode lain, atau serangkaian *playlet* dapat digunakan bersama untuk menggambarkan perkembangan masalah secara bertahap; 4) *Blackout*. *Blackout* adalah jenis permainan drama yang ke empat. Jenis ini biasanya hanya meliputi dua atau tiga orang dengan dialog singkat mengembangkan latar belakang secukupnya dalam pementasan yang cepat berakhir.

Langkah-langkah yang biasa berhubungan dengan proses permainan peran adalah:

1. Menentukan Masalah. Partisipan kelompok dalam memilih dan menentukan masalah sangat diperlukan. Masalah harus signifikan dan cukup dikenal oleh pemain maupun pengamat. Masalah harus valid, jelas, dan sederhana sehingga peserta dapat mendiskusikan secara rasional. Diperlukan kehati-hatian untuk menghindari masalah yang dapat mengungkapkan isu yang tersembunyi, tetapi menyimpang dari tujuan permainan peran. Dalam hal ini, baik pengamat maupun pemain harus benar-benar mengerti permasalahannya. Sebagai contoh, petani penyewa mencoba meyakinkan tuan tanah untuk membantu mereka membeli benih unggul untuk meningkatkan produksi.
2. Membentuk Situasi. Desain peran yang dimainkan atau situasi tergantung pada hasil yang diinginkan. Kehati-hatian perlu diambil untuk menghindari situasi yang kompleks, yang mungkin mengacaukan perhatian pengamat dari masalah yang dibahas. Situasi harus memberikan sesuatu yang nyata kepada pemain dan kelompok, dan dapat saat yang sama memberikan pandangan umum dan pengetahuan yang diinginkan.
3. Membentuk Karakter. Keberhasilan proses permainan peran sering ditentukan oleh peran dan pemain yang layak dipilih. Peran yang akan dimainkan harus dipilih secara hati-hati. Pilihlah peran yang akan memberikan sumbangan untuk mencapai tujuan pertemuan. Biasanya, permainan peran melibatkan peran yang sedikit. Pemain yang terbaik harus dipilih untuk setiap peran. Peran-peran harus diberikan kepada mereka yang mampu membawakannya dengan baik dan mau melakukannya. Orang tidak seharusnya dipaksa memainkan suatu peran, tidak pula harus diminta untuk memainkan peran yang mungkin membuat bingung setelah penyajian.

4. Mengarahkan Pemain Permainan yang spontan tidak memerlukan pengarahan. Akan tetapi, permainan peran yang terencana memerlukan pengarahan dan perencanaan yang matang. Penting bagi pemain untuk dapat memainkan perannya pada saat yang tepat dan sesuai dengan tujuan yang diinginkannya. Pengarahan diperlukan untuk memberitahukan tanggungjawab mereka sebagai pemain. Pengarahan mungkin dilakukan secara resmi atau tidak resmi, tergantung situasi dan pengarahan tidak harus menentukan apa yang harus dikatakan atau dilakukan.
5. Memahami Peran, Biasanya, suatu hal yang baik bagi pengamat untuk tidak mengetahui peran apa yang sedang dimainkan. Permainan harus diatur waktunya secara hati-hati dan spontan. Penting untuk diketahui, apabila ada beberapa pemain, hendaknya mereka mulai bermain pada saat yang sama dan berakhir pada saat yang sama pula, yaitu ketika permainan dihentikan. Menghentikan/memotong. Efektifitas permainan peran mungkin sangat berkurang jika permainan dihentikan terlalu cepat atau dibiarkan berlangsung terlalu lama. Pengaturan waktu sangat penting. Permainan peran yang lama tidak efektif, jika sebenarnya hanya diperlukan beberapa menit untuk memainkan peran yang diinginkan. Permainan harus dihentikan sesegera mungkin setelah permainan dianggap cukup bagi kelompok untuk menganalisis situasi dan arah yang ingin diambil. Dalam beberapa kasus, permainan dapat dihentikan apabila kelompok sudah dapat memperkirakan apa yang akan terjadi jika permainan tetap diteruskan, dan permainan harus dihentikan jika pemain mengalami kebuntuan yang disebabkan penugasan atau pengarahan yang kurang memadai.
6. Mendiskusikan dan menganalisis permainan. Langkah terakhir ini harus menjadi “pembersih”. Jika peranan dimainkan dengan baik, pengertian pengamat terhadap masalah yang dibahas akan semakin baik. Diskusi harus lebih difokuskan pada fakta dan prinsip yang terkandung daripada evaluasi pemain. Suatu ide yang baik, jika membiarkan pemain mengekspresikan pandangan mereka terlebih dahulu. Ada saatnya bagi pengamat untuk menganalisis, yaitu setelah pemain mengekspresikan diri.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Dilaksanakan penelitian tindakan kelas di kelas 5 SD Tlompakan 01 Kecamatan Tuntang dengan jumlah siswa sebanyak 26 orang . Karena kendala yang muncul seperti kesukaran pemahaman dalam pelajaran Pkn sehingga taraf serap rata-rata rendah dan kurangnya penerapan sikap nilai-nilai dalam pembelajaran Pkn dalam kehidupan sehari-hari

Penelitian ini berlangsung tiga siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu:

1. Tahap perencanaan

Dalam tahap perencanaan setiap siklusnya meliputi kegiatan sebagai berikut:

- a. Permasalahan diidentifikasi dan dirumuskan
- b. Menjelaskan isi dan masalah-masalah dan Kompetensi Dasar yang disajikan
- c. Menetapkan siswa yang dapat atau bersedia untuk memainkan peran di depan kelas
- d. Menetapkan kepada penonton mengenai peran mereka pada waktu sosiodrama sedang berlangsung
- e. Memberikan kesempatan kepada para pelaku untuk berunding sebelum memainkan perannya
- f. Mengakhiri sosiodrama pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan
- g. Mengakhiri sosiodrama dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan persoalan yang ada pada sosiodrama tersebut
- h. Menilai sosiodrama sebagai pertimbangan lebih lanjut

2. Tahap tindakan

Tindakan adalah implementasi dari rencana yang sudah disiapkan. Kegiatan tindakan antara lain:

- a. Guru menyiapkan materi yang akan disosiodramakan
- b. Guru menentukan pemeran sosiodrama
- c. Siswa melaksanakan permainan sosiodrama
- d. Guru mengakhiri sosiodrama saat suasana menegangkan
- e. Guru dan siswa mendiskusikan masalah dalam sosiodrama
- f. Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran PKn
- g. Siswa mengerjakan soal-soal untuk mengetahui hasil pembelajaran

3. Tahap observasi

Tahap observasi merupakan pengamatan dari pelaksanaan tindakan melalui evaluasi

4. Tahap refleksi dan analisis

Yaitu menganalisis dan mengevaluasi pemaknaan dari penelitian tindakan sampai menemukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilakukan yang selanjutnya akan digunakan sebagai acuan merencanakan siklus berikutnya dengan perbaikan terhadap siklus sebelumnya.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan teknik Tes, observasi dan wawancara. Tes adalah serentetan atau latihan yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, sikap, intelegensi, kemampuan atau

bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes prestasi, tes sikap atau *performance test*.

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan obyek penelitian. Menurut Kerlinger (dalam Arikunto Suharsim, 1985:225) mengobservasi adalah semua bentuk penerimaan data yang dilakukan dengan cara merekam kejadian, menghitungnya, mengukur dan mencatatnya.

Wawancara. Menurut Bohar Suharto (dalam Suntani, 1993:144) wawancara adalah proses untuk memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan sumber data. Wawancara dalam penelitian ini adalah percakapan dengan maksud tertentu antara peneliti, guru dan siswa.

Indikator keberhasilan yang sesuai dengan tujuan akhir dari penelitian tindakan kelas ini adalah setelah digunakan metode sosiodrama dalam pembelajaran Pkn prestasi siswa akan meningkat sesuai konsep belajar tuntas atau *Mastery Learning* yaitu derajat penguasaan belajar yang dituntut dari para siswa memenuhi kriteria 75-80%. Artinya siswa dikatakan berhasil apabila dapat menguasai atau dapat mencapai sekitar 75-80% dari tujuan atau nilai yang seharusnya dicapai. Kurang dari kriteria tersebut dinyatakan belum berhasil

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Aktivitas guru dan Siswa

Pada tindakan siklus I pertemuan ke-satu, guru kelas 5 mengajarkan materi contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat. Sebelum memulai pelajaran guru mengajak siswa berdoa menanyakan kehadiran siswa, mengatur tempat duduk dilanjutkan apersepsi setelah perhatian siswa terpusat pada pelajaran. Kegiatan ini berlangsung sekitar 5 menit. Pada siklus ke II, langkahnya sama seperti siklus I, tetapi dengan materi pelajaran lanjutan. Demikian juga pada siklus ke III dilanjutkan dengan materi terakhir pokok bahasan organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat. Secara lengkap, langkah-langkah pembelajarannya adalah: 1) Menempatkan siswa dengan tepat sebagai pelaku untuk memainkan peran di depan kelas; 2) Menjelaskan kepada siswa mengenai peran pada waktu sosiodrama; 3) Memberikan kesempatan kepada pelaku sosiodrama untuk berunding sebelum memainkan peran; 4) Mengakhiri sosiodrama pada situasi pembicaraan mencapai ketegangan; 5) Mengakhiri sosiodrama untuk memecahkan persoalan yang ada pada sosiodrama; 6) Memotivasi siswa; 7) Mengakhiri pembelajaran; dan 8) Mengadakan evaluasi.

Peneliti melanjutkan pelajaran dengan menerangkan tentang permainan sosiodrama dan bahan yang akan disosiodramakan sesuai dengan agihan materi pada masing-masing siklus (I, II dan III). Sebelum sosiodrama dimulai guru

menjelaskan kepada siswa dan membagi kelas dalam tiga kelompok setiap kelompok disuruh mengamati dan mendengarkan yang diucapkan pemain sosiodrama. untuk membuat kesimpulan dari percakapan yang dilakukan oleh pemain sosiodrama tersebut. Setelah permainan sosiodrama selesai guru memberi waktu untuk siswa berpikir dalam mengambil kesimpulan dan memecahkan masalahnya. Guru memberikan tanggapan yang bagus dan perlu ditingkatkan lagi agar lain kali bertambah baik. Menjelang pelaksanaan pelajaran usai guru memberikan tes formatif kemudian menutup pelajaran.

Pada tindakan pertemuan kedua pada masing-masing siklus, guru melanjutkan pelajaran, peneliti mengadakan apersepsi dengan mengadakan tanya jawab tentang pelajaran minggu lalu yaitu tentang contoh organisasi dalam masyarakat kurang lebih 5 menit. Permainan sosiodrama dilakukan oleh kelompok selanjutnya. Sosiodrama dihentikan saat situasi pembicaraan mencapai ketegangan dilanjutkan diskusi kelas.

Analisa, refleksi dan revisi pelaksanaan tindakan masing-masing siklus berdasarkan hasil pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan ketiga siklus dengan pedoman aspek sosiodrama dan penerapan tingkah laku yang sudah dirumuskan menjadi indikator penelitian maka dapat dipaparkan hasilnya pada table 1 dan tabel 2 tentang keaktifan siswa.

Tabel 1. Hasil observasi aktivitas guru dalam melaksanakan sosiodrama siklus pertama

Rerata Skor hasil obsvasi setiap Siklus	Komponen yang diamati									
	Keterampilan membuka pelajaran	Menjelaskan materi	Menempatkan siswa sebagai pelaku sosiodrama	Menjelaskan peran pada sosiodrama	Memberi kesempatan untuk berunding	Mengakhiri sosiodrama saat tegang	Mengakhiri sosiodrama dengan diskusi	Memotivasi siswa	Mengakhiri pelajaran	Mengadakan evaluasi
I	2	2	1	1	3	2	1	2	2	4
II	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3
III	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3

Keterangan: 1 = kurang baik, 2 = sedang, 3 = baik, dan 4 = amat baik

Dari tabel 1 nampak bahwa aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan metode sosiodrama pada siklus I keterampilan guru masih

belum maksimal. Terlihat pada kemampuan menampilkan siswa sebagai pelaku sosiodrama, menjalankan peran dalam sosiodrama dan mengakhiri sosiodrama dengan diskusi masih kurang baik (skor 1). Dilihat dari keaktifan siswa juga masih dalam kategori sedang (2,1). Temuan aktivitas guru dan siswa yang belum memadai ini menjadi bahan refleksi dan perbaikan untuk melaksanakan siklus ke II.

Tabel 2. Keaktifan siswa

Rerata Skor Siklus	Komponen keaktifan					Rerata	KETERANGAN
	Mendengarkan penjelasan guru	Mencatat pelajaran	Peran siswa	Isi percakapan	Ketepatan penerapan sikap		
I	2.1	2.0	2.2	2.2	2.0	2.1	1= Kurang Baik 2= Sedang 3= Baik 4= Amat Baik
II	2.5	2.1	2.5	2.3	2.5	2.38	
III	2.5	2.6	2.5	2.5	2.6	2.54	

Pada siklus II keterampilan guru sudah membaik. Terlihat pada kemampuan menampilkan siswa sebagai pelaku sosiodrama, menjalankan peran dalam sosiodrama dan mengakhiri sosiodrama dengan diskusi sudah mencapai kategori sedang (skor 2). Dilihat dari keaktifan siswa sudah meningkat (2,38). Temuan aktivitas guru dan siswa yang belum maksimal ini menjadi bahan refleksi dan perbaikan untuk melaksanakan siklus ke III.

Pada siklus III keterampilan guru sudah maksimal. Terlihat pada kemampuan menampilkan siswa sebagai pelaku sosiodrama, menjalankan peran dalam sosiodrama mencapai kategori amat baik (skor 4) dan mengakhiri sosiodrama dengan diskusi sudah mencapai kategori baik (skor 3). Dilihat dari keaktifan siswa sudah meningkat pada kategori baik (2,54).

Aktivitas guru dan siswa yang mengalami peningkatan pada siklus II dan siklus III berdampak pada hasil belajarnya. Hal ini disebabkan oleh karena permainan yang dilakukan secara aktif terjadi proses mental pada diri siswa, sehingga pengetahuan atau materi baru yang diajarkan oleh guru melalui sosiodrama diingat dan dihayati dengan baik.

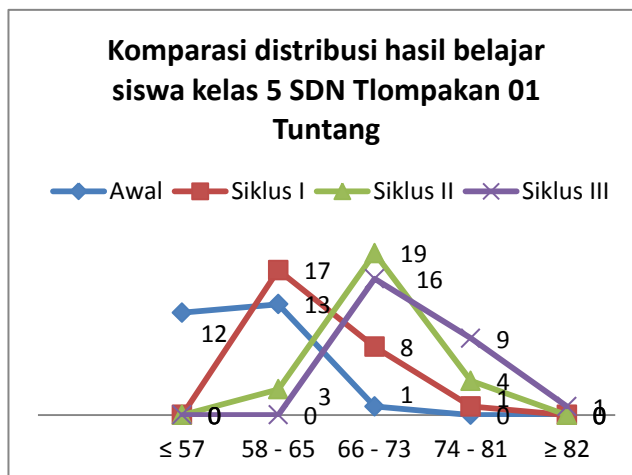
Analisis Hasil Tes

Setelah dilaksanakan evaluasi pada setiap siklus (siklus I, II dan III), maka terkumpul data deskriptif siswa meliputi rentang skor, skor maksimal, minimal, rerata, jumlah siswa yang tuntas dan yang belum tuntas beserta persentasenya. Secara lengkap, data deskriptif tersebut tersaji dalam table 3 dan gambar 1 berikut.

Tabel 3
Statistik deskriptif Skor Hasil Belajar Siswa pada kondisi Awal

No	Skor	Awal		Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1	≤ 57	12	46,2	0	0	0	0	0	0
2	58 - 65	13	50	17	65,4	3	11,5	0	0
3	66 - 73	1	3,8	8	30,8	19	73,1	16	61,6
4	74 - 81	0	0	1	3,8	4	15,4	9	34,6
5	≥ 82	0	0	0	0	0	0	1	3,8
Jumlah		26	100	26	100	26	100	26	100
Skor Maksimal		67	-	76	-	81	-	85	-
Skor Minimal		50	-	60	-	64	-	67	-
Rata-rata Kelas		58	-	65,3	-	68,9	-	72,5	-
Jml Belum Tuntas		25	96,2	17	65,4	3	11,5	0	0
Jml Siswa Tuntas		1	3,8	9	34,6	23	88,5	100	100

Catatan: KKM = 68



Gambar 1. Komparasi distribusi hasil belajar siswa

Temuan hasil pembelajaran siklus I yang masih belum menunjukkan hasil yang baik dilihat dari keaktifan siswa yang masih sedang dan hasil belajar siswa yang masih rendah, dimana keaktifan siswa mencapai kategori sedang (2,1); hasil belajar mencapai rerata 65,3; sedangkan jumlah siswa yang memenuhi KKM mencapai 9 siswa (34,6%).

Pada waktu siswa diberikan kesempatan untuk berunding banyak menyita waktu karena guru tidak mengarahkan sehingga siswa masih bingung penonton ramai dan menjadi gaduh. Permainan sosiodrama diakhiri karena situasi tegang gaduh tidak layak diteruskan. Setelah berakhir siswa mendiskusikan dan memecahkan persoalan yang baru diperankan secara kelompok namun para siswa belum aktif sehingga tidak lancar berjalan, sehingga mempengaruhi rendahnya pemahaman materinya. Pada siklus kedua keaktifan siswa meningkat, meskipun baru mencapai kategori sedang (2,38); prestasi siswa lebih meningkat (68,9) dan jumlah siswa yang mencapai KKM ada 23 siswa (88,5%). Begitu pula pada siklus ketiga lebih bagus, keaktifan mencapai kategori baik (2,54); rata-rata hasil belajar 75,2 dan jumlah siswa yang mencapai KKM mencapai 26 siswa (100%).

Berdasarkan hasil yang dicapai pada tindakan keempat guru sudah konstan melakukan aspek sosiodrama yang menjadi indikator penelitian. Untuk membangkitkan semangat belajar siswa guru perlu dalam proses belajar mengajar menggunakan metode yang sesuai dengan pembelajaran. Metode pengajaran sebagai salah satu komponen pengajaran memiliki peranan yang penting dalam kegiatan pembelajaran metode berfungsi sebagai alat perangsang yang membangkitkan seseorang (Depdiknas, 2004: 90)

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh melalui analisis dan pembahasan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode sosiodrama dalam proses pembelajaran PKn mampu meningkatkan keaktifan dan belajar siswa kelas 5 SDN Tlompakan 01 Tuntang. Peningkatan tersebut didasarkan data pada siklus pertama keaktifan siswa mencapai kategori sedang (2,1); hasil belajar mencapai rerata 65,3; sedangkan jumlah siswa yang memenuhi KKM mencapai 9 siswa (34,6). Pada siklus kedua keaktifan siswa meningkat, meskipun baru mencapai kategori sedang (2,38); prestasi siswa lebih meningkat (68,9) dan jumlah siswa yang mencapai KKM ada 23 siswa (88,5%). Begitu pula pada siklus ketiga lebih bagus, keaktifan mencapai kategori baik (2,54); rata-rata hasil belajar 75,2 dan jumlah siswa yang mencapai KKM mencapai 26 siswa (100%).

Saran

Berdasarkan temuan hasil penelitian dan simpulan di atas, maka penulis mengajukan saran-saran berikut.

1. Sebagai tindak lanjut dari penelitian ini guru hendak mengembangkan metode sosiodrama dalam pembelajaran PKn
2. Dalam pembelajaran khususnya pembelajaran PKn guru hendaknya menghilangkan keabstrakan atau mengusahakan kekongkritan materi yang diajarkan agar pemahaman siswa meningkat
3. Tingkat kephahaman siswa yang tinggi tentunya dapat meningkatkan prestasi siswa. Guru hendaknya meningkatkan kephahaman siswa dengan meningkatnya kekongkritan kephahaman siswa dengan meningkatkan kekongkritan materi yang diajarkan

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Azyumardi Azra . 2003. *Demokrasi, hak asasi manusia dan masyarakat madani*; Tim ICCE UIN Jakarta. Jakarta: Prenada Media.
- Depdiknas. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi- Depdiknas.
- Depdiknas. 2007. *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Pendidikan Kewarganega3raan*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Depdiknas. 2006. *Standar Isi Mata Pelajaran PKn*. Jakarta: Depdiknas.
- Ratmi. 2004. *Keaktifan belajar Siswa*. Diunduh dari: www.jurnalskripsi.net/pengertian-keaktifan-siswa/2011. Diakses tanggal 18 Juni 2015. Pukul 10.00 WIB.
- Widodo, Teguh. 2012. Peningkatan Kemandirian Belajar PKn Melalui metode Sosiodrama Pada Siswa Kelas V SD Negeri Rejowinangun III Kotagede Yogyakarta. *Jurnal Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta.