



## KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN SOSIODRAMA TERHADAP HASIL BELAJAR MUATAN IPS

Priscilia Dewi Chintiawati <sup>✉</sup>, Munisah

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima

Juli 2018

Disetujui

Agustus 2018

Dipublikasikan

September 2018

*Keywords:*

*Socoidrama model, Social*

*Studies outcomes, Social*

*Studies*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran sosiodrama terhadap hasil belajar IPS kelas V SDN Gugus Cakra Semarang. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan bentuk Pretest-Posttest Control Design. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas V SDN di Gugus Cakra sejumlah 282 siswa. Teknik Pengambilan sampel menggunakan probability random sampling. Kemudian diperoleh sampel SDN Tambakaji 05 kelas VB yang berjumlah 31 sebagai kelas eksperimen, SDN Tambakaji 01 kelas VA yang berjumlah 34 sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) hasil posttest kelas eksperimen menggunakan model sosiodrama sebesar 80,39 sedangkan kelas kontrol tanpa diberi perlakuan sebesar 61,93. Perbedaan hasil belajar dibuktikan melalui uji t menunjukkan bahwa  $t_{hitung} (9,123) > t_{tabel} (1,70)$ . Selain itu hasil uji n gain kelas eksperimen mencapai 0,856 (tinggi) sedangkan kelas kontrol sebesar 0,363 (sedang). Simpulan penelitian ini adalah model pembelajaran sosiodrama efektif terhadap hasil belajar muatan IPS.

### Abstract

*This research aimed to test using sociodrama model can improve the classical mastery of IPS and to test the effectiveness of sociodrama learning models toward 5th grade social studies learning outcomes. This research was a quasy eksperimental study with formed of pretest-posttes control design. Population in this study were all grade 5 students at SDN gugus cakra, totalling 282 students. Sampling technique used probability sampling. Then the sample was obtained SDN tambakaji 05 as experimental class totalling 31 students, SDN Tambakaji 01 totalling 34 students as control class. The results of the study showed that (1) by using sociodrama model can achieved 75% classical completeness. The completeness of experimental class reached 77% > control class 8%. (2) sociodrama model was effective used in social studies learning. The results of experimental class posttest used a sosiodrama model amounted to 80,39 while the control class is not treated amounted to 61,93. Diferences in learning outcomes were proven through t test, the results of the t test have shown that t counts (9,12) > t-table (1,70). Besides the results of the n gain test of the experimental class have reached 0,856 (high) while the control class is equal to 0,363 (medium). The conclusion of this study was by using sociodrama model students learning outcomes can achieved classical completeness and the sociodrama learning models effective used to social studies learning outcomes. This model was expeted to be developed by the teacher as a learning model in social studies learning.*

© 2018 Universitas Negeri Semarang

<sup>✉</sup> Alamat korespondensi:

Ngendro Rt 03 Rw 12 Bolon Colomadu

E-mail: [Prisciliaicil8@gmail.com](mailto:Prisciliaicil8@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Di era globalisasi sekarang ini menuntut manusia untuk memiliki sumber daya manusia yang berkualitas untuk menjadi bekal dalam kehidupan bermasyarakat agar dapat menghadapi persaingan di era global. Sumber daya manusia dapat ditingkatkan melalui bidang pendidikan. Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh manusia agar dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Keberhasilan pendidikan di sekolah ditentukan oleh beberapa faktor yang saling berpengaruh diantaranya faktor siswa, guru, kurikulum, sarana dan prasarana serta lingkungan. Upaya yang dapat dilakukan untuk mencapai keberhasilan pendidikan mencakup komponen pendidikan seperti pembaharuan kurikulum, proses pembelajaran, peningkatan kualitas guru, pengadaan buku pelajaran serta media pembelajaran.

Peraturan Pemerintah No. 13 tahun 2015 pasal 1 menyatakan bahwa “kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan”. Kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum 2013 sesuai dengan Permendikbud No. 57 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah pasal 1 ayat 1 yang berisi “kurikulum pada sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah yang telah dilaksanakan sejak tahun ajaran 2013/2014 disebut kurikulum 2013 sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah”. Pelaksanaan kurikulum menekankan pada pendidikan karakter. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yakni mengembangkan potensi peserta didik agar

menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Tujuan pendidikan nasional dapat tercapai melalui sebuah proses pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pembelajaran menyatakan bahwa: Proses pembelajaran dalam satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu, setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Perencanaan pembelajaran yang diatur dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses antara lain mengatur mengenai pembelajaran meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dan penyiapan media dan sumber belajar, perangkat penilaian pembelajaran, dan skenario pembelajaran.

Komponen pembelajaran salah satunya adalah muatan pembelajaran. Banyak muatan pembelajaran yang harus diterapkan dan dikembangkan di sekolah dasar, salah satunya adalah muatan pembelajaran IPS. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu bagian wajib dalam sistem pendidikan Indonesia dan merupakan salah satu muatan pembelajaran

pokok di Sekolah Dasar, sebagaimana tercantum dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 77I ayat 1 yaitu dalam Struktur Kurikulum SD/MI, SDLB atau bentuk lain yang sederajat terdiri atas beberapa muatan pembelajaran salah satunya adalah ilmu pengetahuan sosial. Bahan kajian ilmu pengetahuan sosial, antara lain, ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan, dan sebagainya.

Susanto (2014:36) menyatakan bahwa tujuan pendidikan IPS di SD yang tercantum dalam kurikulum adalah agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, untuk mencapai tujuan dari pembelajaran IPS di sekolah dasar, guru harus menggunakan strategi, metode, model pembelajaran dan media yang tepat agar konsep dalam ruang lingkup IPS dapat dipahami oleh siswa dengan baik dan hasil belajar siswa menjadi optimal.

Joyce dan Weill (dalam Huda, 2013:73) mendeskripsikan bahwa Model Pengajaran sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi instruksional, dan memandu proses pengajaran di ruang kelas atau di setting yang berbeda. Adapun Soekamto (dalam Shoimin, 2014:23) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas pembelajaran. Dalam hal ini berarti model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar. Oleh karena itu, agar pembelajaran

menyenangkan perlu adanya perubahan cara mengajar dari model pembelajaran tradisional menuju model pembelajaran yang inovatif yang melibatkan siswa secara aktif dan bukan hanya dijadikan sebagai objek. Pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru, tetapi pada siswa. Model pembelajaran yang dipilih untuk diterapkan dalam proses pembelajaran penelitian eksperimen ini adalah model *Role Playing*, karena model ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, efektif, menarik, dan menyenangkan.

Hamdayama (2014: 189) model *role playing* pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas/pertemuan yang dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta didik memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Model *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Penerapan model *role playing* dalam pembelajaran lebih optimal jika didukung dengan penggunaan media pembelajaran. Gagne (dalam Arsyad, 2014:4) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media pembelajaran yang dapat mendukung model *role playing* salah satunya adalah media audio visual. Seperti yang dijelaskan Ashyar (2012: 73) media audio visual dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat

mengomunikasikan pesan atau informasi. Selain membuat pembelajaran lebih menarik dan mempermudah siswa tentang materi yang diajarkan, media audio visual juga dapat memberikan pengalaman kepada siswa secara konkrit. Media audio visual memiliki efektivitas yang tinggi daripada media audio saja atau visual saja. Media audio visual contohnya video, yang menampilkan gambar dan suara yang dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran.

Hasil refleksi peneliti pada saat melaksanakan kegiatan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) di SDN Tambakaji 04 Semarang, pada bulan Juli-Oktober 2017, menemukan beberapa permasalahan, terutama di kelas tinggi. Pada saat proses pembelajaran, ada siswa yang kurang fokus dalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, sehingga siswa cepat merasa bosan. Metode yang digunakan guru sudah cukup bervariasi, namun belum optimal. Selain itu media pembelajaran yang digunakan guru juga belum optimal. Dalam kegiatan pembelajaran di kelas V, terutama pada muatan pembelajaran IPS hasil belajar siswa masih kurang optimal yaitu belum mencapai ketuntasan klasikal.

Hasil observasi di SDN wilayah gugus Diponegoro Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang ada beberapa muatan pembelajaran yang kurang dipahami oleh siswa, sehingga hasil belajar belum optimal dalam pencapaian KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), terutama pada muatan pembelajaran IPS, SBdP, dan Bahasa Jawa. Namun dari ketiga muatan pembelajaran tersebut yang paling sulit dipahami oleh siswa adalah muatan pembelajaran IPS karena cakupan materinya yang sangat luas dan bersifat hafalan sehingga menuntut siswa untuk

mengingat materi yang banyak. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas V SDN Gugus Diponegoro, banyak siswa yang mengalami permasalahan dalam mengingat dan memahami materi IPS, kemampuan siswa masih perlu ditingkatkan, permasalahan ini dibuktikan dengan hasil belajar IPS yang masih rendah. Selain itu, masih ada beberapa siswa yang sulit berkonsentrasi, sehingga mengakibatkan siswa lain sulit menguasai, memahami, dan menghafal materi IPS dengan baik dan berdampak pada rendahnya hasil belajar IPS siswa.

Permasalahan tersebut ditunjukkan dengan data hasil belajar siswa berdasarkan nilai ulangan harian siswa muatan pembelajaran IPS semester genap tahun 2017/2018 menunjukkan bahwa di SDN Tambakaji 04 kelas V dengan KKM 65 ada 19 (48%) siswa yang tuntas dan 21 (52%) siswa tidak tuntas, SDN Purwoyoso 01 dengan KKM 65 ada 25 (64%) siswa tuntas dan 14 (36%) siswa tidak tuntas, SDN Purwoyoso 02 dengan KKM 62 ada 29 (100%) siswa tuntas, SDN Purwoyoso 06 dengan KKM 70 ada 16 (43%) siswa tuntas dan 21 (57%) siswa tidak tuntas, SDN Ngaliyan 01 dengan KKM 67 ada 17 (55%) siswa tuntas dan 14 (45%) siswa tidak tuntas, SDN Ngaliyan 02 dengan KKM 67 ada 21 (60%) siswa tuntas dan 14 (40%) siswa tidak tuntas, SDN Ngaliyan 03 dengan KKM 65 ada 8 (23 %) siswa tuntas dan 27 (77%) siswa tidak tuntas, sedangkan SDN Ngaliyan 04 dengan KKM 65 ada 10 (59%) siswa tuntas dan 7 (41%) siswa tidak tuntas.

Peneliti memfokuskan penelitian ini pada muatan pembelajaran IPS dengan mempertimbangkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru kelas V di SDN Gugus Diponegoro, Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang. Jenis penelitian yang digunakan yaitu

penelitian eksperimen untuk menguji keefektifan model pembelajaran *Pembelajaran Sosiodrama visual* terhadap hasil belajar muatan IPS siswa kelas V SN Gugus Diponegoro Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang.

Penelitian sejenis yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya antara lain penelitian yang dilakukan oleh Suhandini, dkk pada tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Bermain Peran Untuk Peningkatan Rasa Cinta Tanah Air Siswa Kelas V Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan”. Tujuan penelitian ini untuk mendapatkan model pembelajaran yang valid, efektif, dan praktis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran ini praktis digunakan, yang ditunjukkan dengan adanya respon positif oleh guru dan siswa pada saat pembelajaran. Rasa Cinta Tanah Air dan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen juga mengalami peningkatan.

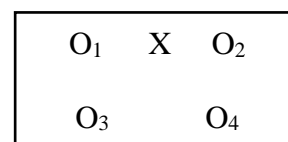
Penelitian yang dilakukan oleh Elis Dwi Purbiyanti, Wasino, dan Agus Nuryatin pada tahun 2017 diambil dalam *Journal of Primary Education* dengan judul “Keefektifan Penerapan Model *Role Playing* dan *Paired Storytelling* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan efektivitas model *role playing* dan model *paired storytelling* terhadap aktivitas dan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil analisis observasi aktivitas siswa kelas eksperimen pada setiap aspek aktivitas yang diamati menunjukkan adanya selisih presentase rata-rata skor yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol, yaitu pada aspek *listening activities* terdapat selisih 40%, aspek *visual activities* selisih 23.3%, aspek *oral activities* 20%, aspek *writing activities* 6.3%, aspek *mental activities* 10%, aspek *emotional activities*

26.6%, aspek *motor activities* 33.4%, dan aspek *drawing activities* 43.4%. Sedangkan hasil belajar siswa menunjukkan rata-rata ketuntasan klasikal pada kelas eksperimen sebesar 96.6%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disimpulkan bahwa penerapan model *role playing* lebih efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa SD.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti ingin mengetahui keefektifan model *Pembelajaran Sosiodrama visual* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas V melalui penelitian eksperimen dengan judul “Keefektifan Model *Pembelajaran Sosiodrama visual* terhadap Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Gugus Diponegoro Kota Semarang”.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2015:107). Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Desain penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 1.** *Nonequivalent Control Grup Design*

Dalam penelitian ini model *Role Playing* sebagai variabel bebas (independent) sedangkan hasil belajar IPS adalah variabel terikat (dependent). Penelitian ini dilaksanakan pada SDN Gugus Cakra Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang pada semester genap tahun

2017/2018. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V SD Negeri Gugus Diponegoro berjumlah 262 siswa. Teknik pemilihan sampel yang digunakan untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah *Cluster Random Sampling*. Melalui teknik ini setiap kelas mendapatkan kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel. Sehingga diperoleh dua sekolah yaitu SDNTambakaji 04 sebagai kelas eksperimen (model pembelajaran *Pembelajaran Sosiodramavisual*) dan SDNPurwoyoso 01 sebagai kelas kontrol tanpa diberi perlakuan.

Variabel yang diukur pengaruhnya terhadap variabel bebas disebut variabel terikat (dependent variabel). Dalam penelitian ini yang termasuk variabel terikat adalah hasil belajar IPS. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu instrumen tes untuk hasil belajar muatan IPS. Instrumen-instrumen yang disusun sebelum digunakan untuk mengambil data penelitian terlebih dahulu diuji coba, uji coba dilakukan terhadap tes hasil belajar siswa. Uji coba tes hasil belajar IPS memperhatikan beberapa aspek, yaitu validitas isi, validitas butir, reliabilitas tes, daya beda dan tingkat kesukaran tes.

Uji prasyarat analisis digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memenuhi syarat untuk dianalisis dengan statistik parametrik atau tidak. Sehingga sebelum uji hipotesis dilaksanakan terlebih dahulu uji normalitas dan homogenitas data sampel. Uji normalitas sebaran data dilakukan untuk meyakinkan data yang dihasilkan dalam penelitian benar-benar berasal dari sampel yang berdistribusi normal, sehingga uji hipotesis dapat dilakukan. Uji normalitas sebaran data dilakukan dengan uji *Lilliefors* menggunakan bantuan *microsoft excel*. Kriteria pengujian adalah

data berdistribusi normal jika  $L_{hitung} < L_{tabel}$ . Pengujian homogenitas dilakukan untuk menguji bahwa setiap kelompok yang akan dibandingkan memiliki variansi yang sama. Uji homogenitas varian terhadap tes hasil belajar digunakan Uji F. Data dikatakan memiliki varian yang homogen jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ . Pengujian hipotesis dilakukan setelah uji normalitas dan homogenitas data. Langkah ini dilakukan untuk menarik kesimpulan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Pengujian hipotesis pertama menggunakan Uji z. Uji t untuk menguji hipotesis kedua. Peningkatan antara nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan analisis indeks gain ternormalisasi. Rumus N-gain adalah sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{SMI - Skor Pretest}$$

(Lestari, 2015: 234-236)

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data dikelompokkan untuk menganalisis (1) ketuntasan hasil belajar yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* berbantuan audio visual; (2) Keefektifan model *Role Playing* berbantuan audio visual terhadap hasil belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji ketuntasan klasikal menggunakan model *Pembelajaran Sosiodrama* visual, dan untuk menguji keefektifan model *Pembelajaran Sosiodrama* visual terhadap hasil belajar muatan IPS.

Uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas. Uji normalitas data ini menggunakan *Lilliefors* berbantuan *microsoft excel*. Normalitas terpenuhi jika  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka data berdistribusi normal. Untuk normalitas nilai hasil belajar kelas eksperimen diperoleh  $L_{hitung}$  (0.12) <  $L_{tabel}$  (0.14) dan pada kelas kontrol

diperoleh  $L_{hitung} (0.11) < L_{tabel} (0.14)$ . Uji prasyarat analisis selanjutnya yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas yang dilakukan menggunakan Uji F. Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka varians data tersebut dinyatakan homogen. Oleh karena hasil uji homogenitas data nilai hasil belajar belajar siswa diperoleh  $F_{hitung} (1.24) < F_{tabel} (1.70)$ , maka data tersebut dinyatakan homogen. Hasil uji hipotesis dalam penelitian ini terbukti bahwa: hasil belajar IPS siswa di kelas eksperimen dengan menggunakan *Pembelajaran Sosiodrama* visual tuntas secara klasikal, dan hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan model *Pembelajaran Sosiodrama* visual lebih baik daripada hasil belajarsiswa di kelas kontrol dengan tanpa diberi perlakuan. Berikut Hasil Analisis Uji z(Ketuntasan Belajar)

**Tabel 1.** Uji Ketuntasan Belajar Kelas Eksperimen

Sekolah	Banyak Siswa	Nilai yg dihipotesiskan
SDN Tambakaji 04	40	0.75

(Sumber: Data Penelitian yg Diolah, 2018)

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh  $Z_{hitung} = 2.190$ , dan  $Z_{(0.5-\alpha)} = 1.64$ , maka  $Z_{hitung} (2.190) > Z_{(0.5-\alpha)} (1.64)$ . Jadi, jika dibandingkan dengan kriteria pengujian, maka  $H_0$  ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen setelah mendapatkan perlakuan sebanyak 4 kali menggunakan model *roleplaying* berbantuan *audio visual* dikatakan tuntas secara klasikal, karena siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM (75) mencapai 75% atau lebih. Perhitungan selengkapnya terlampir pada lampiran.

Djamarah (2010:108) mengemukakan bahwa pembelajaran dikatakan berhasil apabila 75% atau lebih presentase siswa yang mengikuti pembelajaran mencapai KKM. Hasil analisis uji

hipotesis 1 yaitu tentang ketuntasan klasikal pada kelas eksperimen, diperoleh  $Z_{hitung} = 2.190$ , dan  $Z_{tabel}$  dengan peluang  $(0.5-\alpha) = 1.64$ , maka  $Z_{hitung} (2.190) > Z_{tabel} (1.64)$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Jadi dapat disimpulkan, kelas eksperimen telah dikatakan tuntas secara klasikal karena siswa yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum (75) pada muatan IPS telah mencapai 75% atau lebih. Dari 40 siswa yang mengikuti pembelajaran, terdapat 36 siswa yang telah mencapai KKM (75).

Sedangkan hasil analisis uji t untuk menguji keefektifan model *Pembelajaran Sosiodrama* visual adalah sebagai berikut:

**Tabel Hasil Uji Keefektifan Pembelajaran**

Kelas	N	Rata-rata	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	ket
Eksperi	40	80	4,6	1,67	$H_0$ ditolak
Kontrol	40	64,87	2,190	1,64	

(Sumber: Data Penelitian yg Diolah, 2018)

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis keefektifan pembelajaran, diperoleh  $t_{hitung} = 4,6$ , dan  $t_{tabel} = 1.67$ , dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2 = 40 + 40 - 2 = 78$  dan taraf signifikansi = 0.05. Berdasarkan hasil analisis tersebut, harga  $t_{hitung} (4,6) > t_{tabel} (1.67)$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis, menunjukkan bahwa hasil belajar muatan IPS kelas V menggunakan model *Pembelajaran Sosiodrama visual* lebih besar atau lebih efektif dibandingkan dengan hasil belajar muatan IPS kelas V tanpa diberi perlakuan.

Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Baswan dalam *Jurnal Kreatif Tadulako Online* dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Pada Materi Susunan

Pemerintahan Daerah Melalui Metode Bermain Peran Di Kelas IV SD DDI Siboang". Penelitian ini berawal dari masalah rendahnya hasil belajar siswa kelas IV di SD Siboang. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran PKn dengan metode bermain peran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus I diperoleh presentase ketuntasan klasikal sebesar 56.52%, presentase daya serap klasikal 62.39%. Sedangkan pada siklus II diperoleh presentase ketuntasan klasikal sebesar 91.30%, presentase daya serap klasikal 80.21%. Jadi berdasarkan hasil penelitian tersebut, terjadi peningkatan presentase ketuntasan klasikal dan daya serap klasikal pada siklus I dan siklus II. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD DDI Siboang.

Perbedaan peningkatan hasil belajar IPS dapat dihitung menggunakan N-Gain. Berikut hasil perhitungan peningkatan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol:

**Tabel Hasil Uji Peningkatan Rata-rata Menggunakan N-Gain**

Data	Nilai rata-rata N-Gain	Kriteria
Kelas Eksperimen	0.6	Sedang
Kelas Kontrol	0.22	Rendah

(Sumber: Data Penelitian yg Diolah, 2018)

Berdasarkan tabel tersebut, peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 0.6 dengan kriteria sedang, dan peningkatan hasil belajar siswa kelas kontrol sebesar 0.22 dengan kriteria rendah. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen

lebih tinggi daripada peningkatan yang terjadi pada kelas kontrol. Rata-rata peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi karena adanya pengaruh penerapan model *Pembelajaran Sosiodrama visual*. Artinya, pembelajaran menggunakan model *Pembelajaran Sosiodrama visual* lebih efektif..

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan pembahasan tersebut dapat disimpulkan:

1. Hasil uji hipotesis 1 mengenai ketuntasan belajar model *Pembelajaran Sosiodrama visual* diperoleh  $z_{hitung} = 2.190$  dan  $z_{tabel}$  dengan nilai  $z_{(0.5-\alpha)}$  dan didapat dari daftar normal baku dengan peluang  $(0.5-0.05)$  diperoleh nilai  $z_{tabel} = 1.64$ . Karena  $z_{hitung} (2.190) > z_{tabel} (1.64)$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, dan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model *Pembelajaran Sosiodrama visual* pada kelas eksperimen telah mencapai ketuntasan belajar klasikal, karena siswa yang mendapatkan nilai muatan IPS pada tes akhir (*posttest*) yang mencapai KKM (75) telah mencapai 75% atau lebih.
2. Hasil uji hipotesis 2 mengenai keefektifan model pembelajaran menggunakan uji t dari data tes akhir (*posttest*) diperoleh  $t_{hitung} = 4.6$  dan  $t_{tabel} = 1.67$ . Karena  $t_{hitung} (4.6) > t_{tabel} (1.67)$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar muatan IPS siswa dengan menggunakan model *Pembelajaran Sosiodrama visual* pada kelas eksperimen lebih efektif dari tanpa diberi perlakuan pada kelas kontrol.

Hasil uji N-Gain yang digunakan untuk menguji peningkatan kemampuan belajar siswa dalam muatan IPS menggunakan model



*Pembelajaran Sosiodrama visual*. Dari hasil perhitungan nilai N-Gain pada kelas eksperimen diperoleh peningkatan hasil belajar siswa sebesar 0.6 dengan kategori sedang, dan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas kontrol sebesar 0.22 dengan kategori rendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh penerapan model *Pembelajaran Sosiodrama visual*, sehingga memperkuat penerimaan hipotesis 2 yaitu model *role playing* berbantuan *audio visual* lebih efektif terhadap hasil belajar muatan IPS.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua dan kerabat atas dukungan dan doa yang diberikan serta dosen pembimbing Dra. Munisah, M.Pd. yang telah memberikan bimbingan, masukan dan arahan dalam menyusun manuskrip ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Baswan. 2013. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Pada Materi Susunan Pemerintahan Daerah Melalui Metode Bermain Peran di Kelas IV SD DDI Siboang. Baswan, dalam *Jurnal Kreatif Tadulako Online*: Vol. 3 (4)
- Hamdayama, J. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lestari, E.K & Yudhanegara, M. R. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung. PT. Refika Aditama.
- Martha, A.A., dkk. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Berbasis Karakter Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V Gugus 4 Kerobokan Kelod. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 2, No. 1
- Murtadlo, N.M. 2017. Penerapan Metode *Role Playing* pada Standar Kompetensi Memahami Kegiatan Pelaku Ekonomi di Masyarakat Mata Pelajaran IPS Ekonomi sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMP 4 Kudus. *Economy Education Analysis Journal*: Vol. 1 (1)
- Poerwanti, E. dkk. 2008. *Bahan Ajar Cetak Assesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pratiwi, Ika Ari. 2015. "Pengembangan Model Kolaborasi Jigsaw *Role Playing* sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Bekerja Sama Siswa Kelas V SD pada Pelajaran IPS".
- Rifa'i, A. & Anni, C.T. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran INOVATIF dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Yuliani, E., dkk. 2014. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran Role Playing di Kelas IV SD Inpres Cendanapura". *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Vol. 5, No. 1