

EFEKTIVITAS METODE SOSIODRAMA MATA PELAJARAN IPS

KELAS VIII SMP NEGERI 13 SEMARANG

Febri Susanti, Tukidi, Noviani Achmad Putri.

Program Studi Pendidikan IPS UNNES

FebriSusanti70@gmail.com

Abstract

This research aims to determine the effectiveness of the use of sociodrama learning methods, the activities of learners, the response of learners, and the learning outcomes of learners after using the method of sociodrama learning IPS material changes in Indonesian society in the period of colonialism and the growth of nationality spirit. This research type is pre experiment with research design one group pre test post test. The population of this research is all students of class VIII SMP Negeri 13 Semarang. Data collection techniques used questionnaires, observations, tests, documentation. The result of the research shows: (1) effective sociodrama method used with effectiveness level 82,35% in very good criterion, (2) student activity in sociodrama learning included in good category with score 884, (3) student response in good category with score 63,91 and (4) learners' learning result increase, initially only 7 students reaching KKM value with average score 58,6 to 34 students reach KKM value with average value 87,06.

Keywords: *effectiveness, learning outcomes, sociodrama*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode pembelajaran sosiodrama, aktivitas peserta didik, respon peserta didik, dan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan metode sosiodrama pada pembelajaran IPS materi Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan. Jenis penelitian ini adalah *pre* eksperimen dengan desain penelitian *one group pre test post test*. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 13 Semarang. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, tes, dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan: (1) metode sosiodrama efektif digunakan dengan tingkat efektivitas 82,35% dalam kriteria sangat baik, (2) aktivitas peserta didik dalam pembelajaran sosiodrama termasuk dalam kategori baik dengan skor 884, (3) respon peserta didik dalam kategori baik dengan skor 63,91 dan (4) hasil belajar peserta didik meningkat, awalnya hanya 7 peserta didik yang mencapai nilai KKM dengan rata-rata nilai 58,6 menjadi 34 peserta didik mencapai nilai KKM dengan rata-rata nilai 87,06.

Kata kunci: Efektivitas, Hasil Belajar, Sosiodrama

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pengembangan diri manusia. Melalui pendidikan, manusia dapat menjadi individu yang berbeda dari sebelumnya. Selalu ada perbedaan setelahnya, meskipun bersifat positif maupun negatif. Misalnya ketika individu belum mendapatkan pendidikan mengenai proses terbentuknya negara Indonesia, maka individu tersebut tidak mengetahui siapa pahlawan-pahlawan yang berperan dalam pembentukan negara.

Munib, dkk (2010:143), menyampaikan bahwa pendidikan pada hakikatnya adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Jadi, pendidikan merupakan sebuah usaha yang bertujuan untuk mengembangkan potensi seseorang.

Tujuan pendidikan tidak hanya dalam segi pengetahuan saja, tetapi juga karakter. Selaras dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional sebagaimana yang tercantum di dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban

bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjaga warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sistem pendidikan yang ideal adalah sistem yang komponen didalamnya memiliki tingkat kualitas tinggi. Adanya standar komponen dapat menciptakan *output* berkualitas, berkarakter, serta berdaya saing. Apabila salah satu komponen berjalan tidak sesuai dengan fungsi dan tugasnya, maka akan memengaruhi komponen lain yang pada akhirnya akan berpengaruh pada *outcome* atau *output*. Oleh sebab itu, keluaran yang dihasilkan jauh dari kata berkualitas.

Realita pendidikan yang ada di Indonesia saat ini masih jauh dari harapan. Berbagai permasalahan bermunculan seiring dengan perkembangan zaman. Secara umum problematika besar yang dihadapi bangsa Indonesia terkait pendidikan yaitu sarana prasarana termasuk dalam hal ini ada perlengkapan kegiatan belajar mengajar, guru, serta kurikulum. Drost dalam Efendi (2006:3) menyatakan bahwa permasalahan terkait mutu pendidikan adalah mengenai kurikulum, proses pembelajaran,

evaluasi, buku ajar, mutu guru, sarana dan prasarana pendidikan.

Proses pembelajaran merupakan bagian paling penting dalam proses pendidikan. Pembelajaran yang sukses dapat dilihat dari aktivitas pembelajaran antara guru dan peserta didik. Apakah dalam pelaksanaannya peserta didik antusias belajar serta ada timbal balik antarkeduanya atau tidak. Jika tidak, ini yang menjadi titik permasalahan. Pasalnya, keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran merupakan penunjang keberhasilan kegiatan proses belajar mengajar. Ihwal ini juga disampaikan Rudi Salam dalam jurnal *Harmoni* (2017:8) bahwa aktivitas belajar adalah segala kegiatan dalam proses interaksi antara guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran sehingga semakin tinggi tingkat aktivitas belajar siswa maka siswa telah belajar dengan aktif. Oleh sebab itu aktivitas menjadi faktor yang sangat penting dalam tercapainya suatu pembelajaran.

Berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada bagaimana proses belajar mengajar yang dialami oleh siswa dimana guru sebagai pemeran utama dan bagaimana guru mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Intriyah, 2017:14). Tentu hal ini mengacu pada pentingnya bagi guru untuk memiliki keprofesionalitas dalam mengajar. Salah satu indikator

profesionalisme guru yaitu persiapan mengajar. Sebelum mengajar guru harus menentukan tujuan pembelajaran, strategi, serta sumber belajar yang tepat. Tanpa persiapan sebelum mengajar, seorang guru akan mengalami hambatan dalam pembelajaran yang dilakukannya. Akibatnya tidak tercapai tujuan pembelajaran.

Rencana pembelajaran yang baik menurut Gagne dan Briggs dalam Majid (2005:96) hendaknya mengandung tiga komponen yang disebut *anchor point*, yaitu: 1) tujuan pengajaran; 2) materi pelajaran atau bahan ajar, pendekatan dan metode mengajar, media pengajaran dan pengalaman belajar; dan 3) evaluasi keberhasilan. Ketiga unsur tersebut harus disiapkan guru dengan baik. Materi pelajaran atau bahan ajar yang digunakan guru sebagai pedoman dalam mengajar harus sesuai kompetensi dasar. Selain itu, guru perlu berinovasi terkait metode pembelajaran. Pasalnya adanya perkembangan teknologi membentuk siswa menjadi individu yang mandiri, dapat mencari bahan ajar sendiri tanpa bantuan guru, contohnya aplikasi Ruang Guru dan sebagainya. Tentu hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam mengembangkan kreativitas agar pembelajaran di kelas tidak lagi membosankan.

Pada kenyataannya di lapangan masih banyak guru menggunakan metode ceramah. Hal ini juga terjadi

di SMP Negeri 13 Semarang. Guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih sering menggunakan metode pembelajaran ceramah bervariasi dan merangkum. Hal ini terbukti dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru mata pelajaran IPS bernama Bu Sri Astuti, S.Pd., beserta 2 peserta didik lainnya.

Ketika ditanya mengenai bagaimana proses pembelajaran IPS di kelas, Bu Astuti S.Pd. menjawab, “saya belum pernah sama sekali menggunakan metode sosiodrama dalam mengajar, Mbak. Biasanya anak-anak saya suruh membaca di rumah kemudian merangkum materi. Nanti di sekolah saya tinggal menyampaikan materinya. Pernah sesekali saya tanya ke anak-anak siapa yang sudah pernah mengunjungi tempat A (yang ada kaitannya dengan materi). Saya tugaskan mereka bawa foto-fotonya ditaruh di flasdisk lalu saya tayangkan di kelas, siswa yang punya foto itu saya suruh cerita pengalamannya.”

Sedangkan 2 orang peserta didik lainnya yaitu Bagus Ariyanto dan Kemal Pratama Dewatara menanggapi pertanyaan peneliti mengenai bagaimana guru IPS dalam menyampaikan pembelajaran. “Sama Bu Astuti disuruh baca dan dipahami dulu, terus merangkum, Bu, tapi di rumah merangkumnya. Terkadang ya banyak yang belum merangkum, kata Bagus Ariyanto kelas VIII D. Bagus

juga menambahkan bahwa menurutnya, dia kurang paham saat pembelajaran IPS materi sejarah sebelumnya karena disampaikan dengan ceramah. “Karena *njelasinnya* dengan kata-kata *doang* Bu, jadi kurang paham materinya.”

Kemal, peserta didik kelas VIII H menyatakan bahwa ketika mengikuti pembelajaran IPS, Pak Agung Wicaksono, S.Pd., yang merupakan guru IPS menyampaikan dengan ceramah berbantu *power point*. “Kalo Pak Agung lebih ke *njelasin, nyatet*, sama ceramah *gitu*, Bu.”

Pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah tidak akan menjadikan peserta didik berkembang. Peserta didik hanya menerima materi dari guru. Selain itu tidak ada peningkatan keaktifan dan kreativitas peserta didik. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan, peserta didik mengantuk, tidak memperhatikan guru, memilih mengobrol dengan teman sebangkunya, dan tidak ada gairah untuk belajar. Tentu hal ini berdampak buruk bagi hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS.

Traditionally, lectures consist of teachers verbally communicating information to the students, and students passively receiving and encoding it in their memories, (Boyer). Bonwell & Eison suggest that the passive method may not be the most effective way for students to

learn(dalam Hackatorn, dkk. 2011:40). Maksud dari jurnal tersebut yakni secara tradisional, ceramah terdiri dari guru yang mengomunikasikan informasi secara lisan kepada peserta didik, dan peserta didik menerimanya secara pasif. Bonwell dan Eison menyatakan bahwa metode pasif bukan yang paling efektif cara bagi peserta didik untuk belajar.

Metode pembelajaran sosiodrama adalah salah satu dari sekian banyak metode pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran IPS materi Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan. Materi ini berisi tentang kedatangan bangsa barat ke Indonesia karena daya tarik mereka terhadap sumber daya alam termasuk rempah-rempah yang dimiliki Indonesia. Kemudian disusul dengan kondisi dan reaksi masyarakat Indonesia dengan kedatangan bangsa barat.

Melalui sosiodrama, pembelajaran sejarah kedatangan bangsa barat menjadi lebih mengasyikkan. Peserta didik dapat mengekspresikan perasaan mereka sebagai warga negara Indonesia atau sebagai peran bangsa barat. Tidak hanya itu, jiwa nasionalisme peserta didik akan tumbuh sejalan dengan melekatnya materi IPS tersebut. Tentu ini sebenarnya yang menjadi tujuan pembelajaran; materi tersampaikan dengan baik serta

tumbuhnya karakter kebangsaan. Mengacu pada Permendiknas (2006:147) bahwa melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Berdasarkan kajian tersebut penulis bermaksud untuk melakukan penelitian terkait “Efektivitas Metode Sosiodrama Mata Pelajaran IPS Materi Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan Kelas VIII SMP Negeri 13 Semarang. Diharapkan dengan menggunakan metode pembelajaran ini, hasil belajar peserta didik meningkat aktivitas belajar yang tinggi, dan jiwa nasionalisme peserta didik meningkat.

METODE PENELITIAN

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 13 Semarang yang berjumlah 283 peserta didik. Jumlah tersebut terbagi atas kelas VIII A sampai VIII H.

Sampel yang digunakan adalah kelas VIII D dengan teknik pengambilan *sample purposive*. Adapun pertimbangan penggunaan kelas tersebut karena seluruh peserta didik memiliki nilai rata-rata yang sama dan memiliki nilai rata-rata

terendah dari seluruh kelas VIII di SMP Negeri 13 Semarang.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Pre-Eksperimental Design* atau dapat disebut juga sebagai eksperimen semu (tidak sebenarnya). Sedangkan desain penelitian menggunakan *one-group pre test-post test design*. Desain ini menggunakan dua kali pengukuran yaitu *pre test* dan *post test*. *Pre test* digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan metode pembelajaran sosiodrama, sedangkan *post test* guna mengetahui hasil belajar setelah menggunakan sosiodrama.

Tahapan penelitian ini yaitu tahap pra penelitian, pelaksanaan penelitian, dan pasca penelitian.

Alat, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data

Adapun alat dan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain, angket, observasi, tes, dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data statistik deskriptif. Pada penelitian ini pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai sebelum menggunakan sosiodrama (*pre test*) dan setelah menggunakan metode sosiodrama (*post test*).

PEMBAHASAN

Efektivitas Metode Sosiodrama

Pengukuran keterlaksanaan serta efektivitas metode sosiodrama mengacu pada 17 (tujuh belas) indikator yang telah disusun sebelum penelitian. Hasil penilaian yang dilakukan menunjukkan metode pembelajaran sosiodrama efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII D pada materi Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan.

	Interval Skor	Kriteria
1.	56 – 68	Sangat Baik
2.	43 – 55	Baik
3.	30 – 42	Tidak Baik
4.	17 – 29	Sangat Tidak Baik

Data hasil penilaian efektivitas metode pembelajaran sosiodrama dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Tingkat Keterlaksanaan (Efektivitas) Sosiodrama

Sumber: Data Primer Peneliti, 2018

Jumlah skor kriterium (jika setiap indikator mendapat skor tertinggi) = $4 \times 17 = 68$. Jumlah skor hasil penilaian efektivitas adalah 56. Dengan demikian tingkat efektivitas keterlaksanaan metode sosiodrama yaitu $(56 : 68) \times 100\% = 82,35\%$. Dari kriteria yang ditetapkan nilai 56 termasuk dalam kriteria sangat baik. Artinya, tingkat keterlaksanaan

metode sosiodrama sangat baik dilaksanakan pada materi IPS yaitu Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan.

Aktivitas Peserta Didik dalam Pembelajaran

Kegiatan penilaian aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan metode sosiodrama dilakukan pada saat pembelajaran sosiodrama berlangsung. Data hasil aktivitas peserta didik dalam pembelajaran sosiodrama dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Aktivitas Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Sosiodrama

No.	Interval Skor	Kriteria	Jumlah
1.	995,25 – 1.224	Sangat Baik	-
2.	765,5 – 994,25	Baik	884
3.	535,75 – 764,5	Tidak Baik	-
4.	306 – 534,75	Sangat Tidak Baik	-
Jumlah			884

Sumber: Data Primer Peneliti, 2018

Jumlah skor kriterium apabila setiap butir mendapatkan skor tertinggi yaitu $4 \times 9 \times 34 = 1.224$. Adapun jumlah skor hasil perhitungan pada penelitian ini adalah $26 \times 34 = 884$. Menurut kriteria yang ditetapkan aktivitas

belajar peserta didik dalam pembelajaran sosiodrama termasuk dalam kriteria baik.

Respon Peserta Didik

Bertujuan untuk mengetahui respon atau tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran sosiodrama, peneliti meminta peserta didik mengisi angket atau kuesioner efektivitas pembelajaran menggunakan sosiodrama. Mengenai tanggapan peserta didik pada pembelajaran sosiodrama disajikan data sebagai berikut:

Tabel 3. Respon Peserta Didik terhadap Pembelajaran Sosiodrama

Interval Skor	Kriteria	Jumlah	
		F	%
65,75 - 80	Sangat Baik	17	50,00
50,5 – 64,75	Baik	16	47,06
35,25 – 49,5	Cukup	1	02,94
20 – 34,25	Tidak Baik	-	-
Jumlah		34	100

Sumber: Data Primer Peneliti, 2018

Jumlah skor kriterium jika setiap pernyataan mendapat skor tertinggi = $4 \times 20 = 80$. Kemudian dilakukan penjumlahan terhadap jawaban masing-masing pernyataan peserta didik. Hasil dari penjumlahan masing-masing peserta didik disesuaikan dengan interval skor. Apakah termasuk dalam kategori sangat baik, baik, cukup, atau tidak baik.

Menurut data yang disajikan dalam tabel tersebut yaitu bahwa sebanyak 50,00% atau 17 peserta didik menganggap sangat baik, sedangkan 47,06% atau 16 peserta didik menyatakan baik, sejumlah 02,94% atau 1 peserta didik menjawab cukup, dan tidak ada peserta didik yang memberikan tanggapan tidak baik terhadap pembelajaran dengan metode sosiodrama. Secara keseluruhan tanggapan peserta didik masuk dalam kategori baik dengan rata-rata 63,91. Jadi pembelajaran sosiodrama mendapat respon atau tanggapan baik dari peserta didik.

Hasil Belajar Peserta Didik

Sesuai dengan penilaian peserta didik yang mengacu pada standar penilaian kurikulum 2013 bahwa penilaian peserta didik mencakup penilaian secara kognitif, psikomotorik, dan afektif. Adapun penilaian dalam penelitian ini yaitu ketiga aspek tersebut.

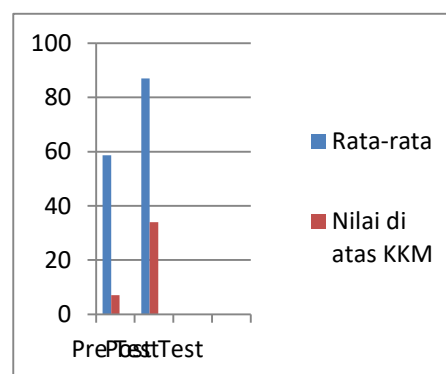
Pembelajaran IPS dengan menggunakan sosiodrama mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik dari aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif berikut ini:

Hasil Belajar Kognitif

Cara untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan

sosiodrama (*pre test*) dan setelah menggunakan sosiodrama (*post test*) yaitu dengan uji perbedaan rata – rata uji t-test dua sampel. Hasil perhitungan uji t pada penelitian ini diperoleh $t_{hitung} = 20,490$ dan $t_{tabel} = 2,045$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak.

Hasil uji perbedaan rata-rata dalam penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan pada peserta didik sebelum dan setelah diberi perlakuan atau ada peningkatan hasil belajar antara nilai *pre test* dan nilai *post test*. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari perbedaan rata-rata serta jumlah peserta didik yang nilainya di atas KKM.



Gambar 1. Diagram Perbandingan Nilai Peserta Didik
Sumber: Data Primer Peneliti, 2018

Hasil Belajar Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik diperoleh dari hasil pengamatan peneliti sebagai observer saat pembelajaran IPS menggunakan sosiodrama. Nilai psikomotorik dalam penelitian ini terbagi menjadi 2 yaitu peserta didik yang berperan dalam sosiodrama dan

peserta didik yang tidak berperan dalam sosiodrama.

Teknik penilaian psikomotorik merujuk pada indikator pencapaian kompetensi (IPK). Adapun indikator dari keterampilan peserta didik yaitu peserta didik terampil membuat laporan hasil pengamatan sosiodrama materi Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan.

Pembuatan laporan pengamatan sosiodrama diperuntukkan bagi peserta didik yang tidak mengikuti sosiodrama. Peserta didik membuat laporan secara individu berdasarkan poin-poin yang diberikan peneliti sebagai guru. Poin-poin yang ditulis dalam laporan tersebut yaitu nama tokoh, alur cerita, kritik, serta saran. Hal tersebut bertujuan untuk membuat peserta didik lebih konsentrasi dalam pembelajaran. Selain itu, dengan penugasan kritik serta saran memicu peserta didik dalam menyampaikan pendapat maupun tanggapan. Jadi, tanggapan peserta didik tidak hanya ketika diskusi saja, namun juga tersampaikan secara tertulis melalui penugasan menulis laporan. Adapun tinggi rendahnya nilai keterampilan berdasarkan kelengkapan isi laporan.

Bagi peserta didik yang berperan dalam sosiodrama mendapatkan nilai keterampilan melalui proses bermain peran dalam pembelajaran. Nilai keterampilan tersebut diperoleh berdasarkan indikator yang telah dibuat peneliti

sebelumnya. Indikator tersebut adalah artikulasi, gestur, mimik, dan kostum. Hasil belajar psikomotorik menunjukkan rata-rata nilai peserta didik yang berperan yaitu 80 sedangkan peserta didik yang tidak berperan memiliki rata-rata nilai 83,3.

Hasil Belajar Afektif

Penilaian hasil belajar afektif diperoleh dengan peneliti mengamati tingkah laku peserta didik ketika pembelajaran IPS dengan metode sosiodrama. Peneliti menggunakan jurnal penilaian sikap yang telah dibuat sebagai acuan dalam menilai. Proses penilaian sikap dilakukan kepada seluruh peserta didik mulai dari sebelum pembelajaran hingga pembelajaran selesai.

Pada salinan lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 104 Tahun 2014 tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik pada Pendidikan Dasar dan Menengah disebutkan bahwa pengamatan sikap dan perilaku peserta didik yang terkait dengan mata pelajaran tertentu dilakukan oleh guru yang bersangkutan saat kegiatan pembelajaran. Adapun aspek yang dinilai seperti ketekunan belajar, percaya diri, rasa ingin tahu, kerajinan, kerjasama, kejujuran, disiplin, dan peduli lingkungan (2014:13).

Penilaian sikap dapat dilakukan dengan menganut berbagai objek sikap menurut Zakaria dalam Setiadi yaitu: (1) sikap terhadap mata pelajaran, (2) sikap terhadap guru mata pelajaran, (3) sikap terhadap proses pembelajaran, (4) sikap terhadap materi dari pokok-pokok bahasan yang ada, (5) sikap berhubungan dengan nilai-nilai tertentu yang ingin ditanamkan dalam diri siswa (2016:169). Kaitannya dengan penelitian ini, peneliti mengacu pada aspek sikap yang terdapat dalam salinan lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 104 Tahun 2014 .

Setiadi (2016:169) mengemukakan bahwa domain atau penilaian sikap paling banyak dikeluhkan dalam proses penilaian kurikulum 2013. Pada penelitian ini, peneliti pun mengalami kesulitan dalam melakukan penilaian. Selain disebabkan karena pengalaman peneliti yang kurang dalam hal penilaian afektif juga karena kondisi kelas saat pementasan sosiodrama sedikit ramai serta diwarnai dengan tepuk tangan peserta didik. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penilaian afektif dibantu oleh guru pendamping penelitian yaitu Bu Sri Astuti, S.Pd. Bu Astuti turut mengamati sikap peserta didik saat pelaksanaan penelitian. Kemudian dilakukan penggabungan nilai afektif dari peneliti dan Bu Sri Astuti, S.Pd.

Hasil penilaian afektif menunjukkan hasil belajar afektif peserta didik bervariasi. Hal ini karena pada dasarnya peserta didik memiliki karakter individu serta motivasi belajar yang berbeda-beda. Tidak hanya itu afektif peserta didik juga dapat dipengaruhi oleh tempat di mana peserta didik belajar. SMP Negeri 13 Semarang sebagai sekolah menengah pertama negeri yang memiliki misi membentuk peserta didik berkarakter telah cukup berhasil dalam pencapaiannya tersebut.

Secara general, peserta didik kelas VIII D memiliki sikap yang baik dan tertib. Sebelum memulai pembelajaran, seluruh peserta didik berdoa menurut kepercayaan masing-masing. Tindakan ini menandakan sikap religius. Setelah berdoa, kegiatan selanjutnya adalah menyanyikan lagu Indonesia Raya sebagai sikap jiwa nasionalisme dan cinta tanah air pada diri peserta didik. Kegiatan terakhir sebelum memulai pembelajaran yaitu literasi. Peserta didik membaca buku apapun lalu ditulis rangkumannya pada buku literasi.

Pada penelitian ini penilaian afektif dilakukan dengan memberikan nilai dalam bentuk huruf. Hal ini sesuai dengan penilaian afektif yang diimplementasikan di SMP Negeri 13 Semarang. Hasil penilaian afektif peserta didik menunjukkan sebanyak 6 peserta didik atau 17,6% mendapat

nilai A, sejumlah 19 peserta didik atau 55,9% mendapat nilai B, dan 9 peserta didik atau 26,5% mendapat nilai B-. Dari keseluruhan nilai, peserta didik paling banyak mendapatkan nilai B.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Sesuai rumusan masalah, hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Efektivitas penggunaan metode sosiodrama pada pembelajaran IPS materi Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran diperoleh hasil efektif dengan skor 56 atau 82,35% serta adanya peningkatan rata-rata peserta didik yang awalnya hanya 7 peserta didik yang mencapai KKM dengan rata-rata nilai 58,6 menjadi 34 peserta didik dengan rata-rata 87,06.
2. Aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan metode sosiodrama pada pembelajaran IPS materi Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan termasuk dalam kategori baik dengan skor 884.
3. Respon dengan menggunakan metode sosiodrama pada

pembelajaran IPS materi Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan termasuk dalam kategori baik dengan skor 63,91.

4. Hasil belajar peserta didik setelah penggunaan metode sosiodrama pada pembelajaran IPS materi Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan meningkat secara kognitif hasil belajar peserta didik meningkat dibuktikan dengan hasil uji perbedaan rata-rata menunjukkan adanya perbedaan rata-rata dengan perolehan angka $t_{hitung} = 20,490$ dan $t_{tabel} = 2,045$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai *post test* lebih besar dari *pre test*. Hasil belajar psikomotorik menunjukkan rata-rata nilai peserta didik yang berperan yaitu 80 sedangkan peserta didik yang tidak berperan memiliki rata-rata nilai 83,3. Hasil belajar afektif peserta didik baik dengan nilai B.

Saran

Saran yang dapat disampaikan oleh peneliti antara lain:

1. Pihak Sekolah
Meskipun pihak sekolah sudah memiliki sarana dan prasarana serta tenaga pendidik yang baik,

tetapi perlu adanya peningkatan kualitas dan kuantitas seluruh komponen sekolah.

2. Guru
Metode pembelajaran sosiodrama sebaiknya dikembangkan lagi oleh guru agar berjalan lebih optimal dan menjadi alternatif metode pembelajaran IPS.
3. Peserta Didik
Naskah dalam pembelajaran IPS dengan metode pembelajaran sosiodrama sebaiknya dibuat oleh peserta didik agar lebih mengembangkan tingkat kreativitas peserta didik.
4. Masyarakat atau Penelitian Serupa
Implementasi pembelajaran sosiodrama sebaiknya dikonsepsi secara maksimal sebelum pementasan. Perlu waktu lebih untuk menyusun dan pengendalian ekstra saat pelaksanaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Efendi, Muhammad Irfan. 2006. 'Pengaruh Pemanfaatan Biaya Operasional Sekolah, Sarana Prasarana dan Kompetensi Guru terhadap Kompetensi Siswa Sekolah Dasar Kecamatan Karanganyar Kabupaten Karanganyar'. *Tesis*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Munib, dkk. 2012. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Salam, Rudi. 2017. Model Pembelajaran Inkuiri Sosial dalam Pembelajaran IPS. Dalam *Harmony*. Semarang: Universitas Negeri Semarang. No.1. Hal. 8.
- Intriyah. 2017. Strategi Pembelajaran PKn sebagai Sarana Pembentuk Karakter Siswa SD dalam Mencintai Negeranya melalui Materi Menjaga Keutuhan Negara Indonesia. Dalam *Harmony*. Semarang: Universitas Negeri Semarang. No.1. Hal. 14.
- Hackathorn, Jana, dkk. 2011. *Learning by Doing: An Empirical Study of Active Teaching Techniques*. Dalam *Jurnal Effective Teaching*. No.2. Hal.40.
- Majid, Abdul. 2005. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2014. *Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 104 Tahun 2014 Tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik pada Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Setiadi, Hari. 2016. Pelaksanaan Penilaian pada Kurikulum 2013. Dalam *Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*. No.2. Hal 169.