**PENGARUH METODE SOSIODRAMA TERHADAP KE AKTIFAN BELAJAR
SISWA KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI 2 KUALA KAPUAS PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH**

Dosen Pembimbing : Drs. Hairiyadi, M. Hum

Disusun Oleh:

INDAH PURWANTI

1710111120006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN**

2020

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah kegiatan sosial budaya masyarakat dan bangsa yang sangat penting dan vital dalam membangun dan mengembangkan kualitas warganegara dan bangsa untuk kehidupan masa kini dan yang akan datang. Dalam setiap kegiatan pendidikan selalu ada kurikulum dan posisi kurikulum dalam kegiatan pendidikan adalah “*the heart of education*” (Klein, 1997). Apa yang dilakukan dalam kegiatan pendidikan dalam membangun kualitas warganegara dan bangsa dapat dilihat dari kebijakan, perencanaan dan pelaksanaan kurikulum. Kebijakan kurikulum terus menerus dikembangkan untuk menjawab perubahan yang terjadi di masyarakat dan bangsa. Perubahan-perubahan di masyarakat terjadi dari waktu ke waktu sesuai dengan dinamika kehidupan masyarakat dan bangsa sebagai konsekuensi dari perkembangan kehidupan sosial budaya- politik-ekonomi-agama, ilmu dan pengetahuan, teknologi. Dengan adanya teknologi dan sumber informasi yang digunakan sebagai langkah untuk melatih keaktifan siswa, karena hal itu dapat sangat berpengaruh. Perkembangan pendidikan di Nusantara dapat dikatakan mengalami titik balik dengan adanya kebijakan pendidikan politik etis, orang-orang bumiputera harus diperkenalkan kebudayaan dan pengetahuan barat, sehingga pemerintah Belanda banyak mendirikan sekolah-sekolah berorientasi barat. Secara tidak langsung pengaruh politik etis terutama bidang pendidikan yaitu memberikan dampak positif bagi muncul kaum terdidik dan pergerakan di Indonesia. Fakta sejarah tersebut menunjukkan bahwa pendidikan berperan dalam membuka wawasan dan memperkaya pemikiran para tokoh pendiri bangsa dalam memperjuangkan bangsa. Dengan demikian bahwa pendidikan mempunyai keterkaitan yang sangat besar dengan Nasionalisme Indonesia (Hery Susanto, 2016). Dengan adanya mata pelajaran Sejarah di sekolah-sekolah itu akan berpengaruh bagi generasi Bangsa selanjutnya.

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang menyatakan bahwa pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan terhadap apa-apa yang ada di sekelilingnya. Jadi, dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa

pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada di sekitarnya.

Mata pelajaran Sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Dengan karakter materi yang dinyatakan dalam Peraturan Mendiknas, pendidikan sejarah, baik sebagai bagian IPS mau pun sebagai mata pelajaran merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki potensi besar dalam mengembangkan pendidikan karakter. Melalui pelajaran sejarah peserta didik dapat melakukan kajian mengenai apa dan bila, mengapa, bagaimana, serta akibat apa yang timbul dari jawaban masyarakat bangsa di masa lampau tersebut terhadap tantangan yang mereka hadapi serta dampaknya bagi kehidupan pada masa sesudah peristiwa itu dan masa kini. Bagaimana cara saat ini kita membangkitkan lagi rasa nasionalisme anak muda untuk tidak melupakan sejarah. Dengan adanya metode pembelajaran menggunakan teknik sosiodrama ini pula dapat diterapkan disekolah-sekolah pada mata pelajaran sejarah. Mereka dapat mempelajari dan memainkan sosok tokoh Pahlawan ataupun cerita rakyat yang berkaitan dengan sejarah. Keberhasilan proses pembelajaran bergantung kepada penggunaan sumber dan media pembelajaran yang sesuai. Jika sumber dan media yang dipilih dan dipersiapkan dengan tepat dan hati-hati dapat memenuhi antara lain : menimbulkan motivasi positif peserta didik, melibatkan peserta didik, menjelaskan dan menggambarkan isi subjek, dan menggambarkan kerja individual. Maka kedudukan media dalam pembelajaran tidak dapat dianggap sepele. Perlu diperhatikan bahwa materi ajar yang berbeda memerlukan media dan sumber pembelajaran yang berbeda pula.

Metode Pembelajaran Sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter, dan lain sebagainya. Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya. Berdasarkan beberapa definisi tersebut dapat ditarik benang merah bahwa metode pembelajaran sosiodrama adalah model pembelajaran bermain peran dengan mendramatisasi kehidupan nyata atau konflik yang belum terselesaikan dan sistem sosial yang

membentuk kita secara individu dan kolektif. Dalam proses pembelajaran ini menggunakan metode sosiodrama juga memerlukan suatu media yang menunjang agar peserta didik bisa memerankan suatu permasalahan sosial dan bisa memberikan argumentasi yang baik. Menceritakan tentang fenomena sejarah, tokoh pahlawan, atau sebuah peristiwa yang terjadi dulu. Pembelajaran dengan metode ini dimulai dengan menetapkan tujuan yang hendak dicapai. Pada tahap ini guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, dengan siswa menyimak penjelasan dari guru (Ketut Ayu, dkk, 2014).

SMA Negeri 2 Kuala Kapuas merupakan sekolah Negeri yang terletak di JL. PEMUDA NO. 74, Selat Dalam, Kec. Selat, Kab. Kapuas Prov. Kalimantan Tengah di tengah berada di pusat kota Kuala Kapuas sekolah ini berdiri pada tahun 1991 yang sekarang sudah ter Akreditasi A. SMA Negeri 2 Kuala Kapuas memiliki 43 Guru, Siswa laki-laki sebanyak 306, Siswi Perempuan sebanyak 322, Rombongan belajar sebanyak 21, menggunakan Kurikulum K-13, penyelenggaraan sekolah sehari penuh selama 5 hari, memiliki ruang kelas sebanyak 20, Laboratorium 4, Perpustakaan 1 dan Sanitasi siswa sebanyak 11. Di SMA Negeri 2 Kuala Kapuas Mempunyai 2 Jurusan yaitu IPA dan IPS, pada jurusan IPA kelas X-XII ada sebanyak 4 kelas yaitu IPA 1, IPA 2, IPA 3 dan IPA 4 sedangkan pada jurusan IPS itu hanya terdapat 3 kelas dari kelas X-XII yaitu IPS 1, IPS 2 dan IPS 3. Pada jurusan IPS mata pelajaran sejarah dalam proses pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah dan hanya berpatokan pada buku LKS yang membuat minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah kurang diminati alasan saya mengambil penelitian ini yang semoga nantinya akan mengubah cara berpikir siswa dalam metode pembelajaran sosiodrama ini pelajaran sejarah akan lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, yang mana peneliti mempunyai keinginan untuk mengetahui metode sosiodrama untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam mengkreasikan pembelajaran sejarah. Sehingga peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “ Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap ke Aktifan Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 2 Kuala Kapuas Pada Mata Pelajaran Sejarah”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Minat siswa pada mata pelajaran sejarah masih kurang
2. Proses pembelajaran yang bersifat monoton hanya menggunakan metode ceramah, membuat siswa cepat bosan
3. Proses pembelajaran masih terfokus pada guru
4. Siswa kurang melakukan diskusi antar teman dan guru yang mengajar

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini menjadi terarah dan tidak meluas, maka penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

1. Variabel ini bebas dalam penelitian adalah penerapan metode sosiodrama pada proses pembelajaran.
2. Variabel terikat pada penelitian ini adalah keterampilan menyesuaikan peran untuk media pembelajaran sosiodrama siswa SMA Negeri 2 Kuala Kapuas.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, maka permasalahan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan pada keterampilan siswa saat menggunakan metode sosiodrama mata pelajaran sejarah kelas X IPS 1 SMA Negeri 2 Kuala Kapuas ?
2. Apakah terdapat pengaruh dari penggunaan metode sosiodrama terhadap keterampilan mengkomunikasikan pembelajaran sejarah di kelas X IPS 1 SMA Negeri 2 Kuala Kapuas.

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perbedaan mengkomunikasikan pembelajaran sejarah lewat metode sosiodrama di kelas X IPS 1 SMA Negeri 2 Kuala Kapuas.
2. Untuk mengetahui pengaruh dari metode sosiodrama untuk media berinteraksi antar siswa dengan cara bertukar peran sebagai keterampilan mengkomunikasikan Pembelajaran sejarah kelas X IPS 1 SMA Negeri 2 Kuala Kapuas.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang hendak dicapai melalui penelitian ini yaitu :

- a. Bagi Guru :

- 1) Meningkatkan kemampuan guru dalam mengatasi masalah yang terjadi dalam pembelajaran sejarah ataupun pada mata pelajaran lainnya.
- 2) Meningkatkan pola berpikir kritis guru dengan memperhatikan karakteristik siswa masing-masing.
- 3) Meningkatkan wawasan pengetahuan mengenai metode sosiodrama.

b. Bagi Siswa :

- 1) Diperolehnya pengalaman baru yaitu cara belajar yang aktif, kreatif dan inovatif.
- 2) Meningkatkan prestasi belajar terutama pada mata pelajaran sejarah.
- 3) Dapat diterapkannya secara langsung pengalaman belajarnya dalam dunia nyata.
- 4) Menambahkan semangat belajar siswa.
- 5) Meningkatkan kerja sama siswa.

c. Bagi Sekolah :

- 1) Sekolah mendapat inspirasi baru dalam media pembelajaran
- 2) Meningkatkan kreativitas sekolah

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Metode Pembelajaran Sociodrama

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode (method), secara harfiah berarti cara. Selain itu metode atau metodik berasal dari bahasa Greek, metha, (melalui atau melewati) dan hodos (jalan atau cara), jadi metode bisa berarti jalan atau cara yang harus di lalui untuk mencapai tujuan tertentu, secara umum atau luas metode atau metodik berarti ilmu tetntang jalan yang dilalui untuk mengajar kepada anak didik supaya dapat tercapai tujuan belajar dan mengajar.

Menurut Nina Sujana (2005: 76), metode pembelajaran yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan sisiwa pada saat berlangsungnya pengajaran. Sedangkan M. Sobri Sutiko (2009: 88) menyatakan metode pembelajaran adalah cara-cara yang dilakukan oleh pendidikan agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan (Haryanto: 2011).

Metode pembelajaran adalah kata yang digunakan untuk menandai serangkaian kegiatan yang diarahkan oleh guru yang hasilnya adalah belajar pada siswa (Wahab: 2007).

b. Pengertian Metode Pembelajaran Sociodrama

Sociodrama merupakan salah satu teknik dalam bimbingan kelompok yaitu role playing atau teknik bermain peran. Menurut Djamur dan Muh. Surya (2001: 109), sociodrama dipergunakan sebagai salah satu teknik untuk memecahkan masalah-masalah sosial dengan melalui kegiatan bermain pran. Di dalam sociodrama ini seseorang akan memerankan suatu peran tertentu dari situasi masalah sosial. Sociodrama merupakan dramatisasi dan persoalan-persoalan yang dapat timbul dalam pergaulan dengan orang lain, tingkat konflik, konflik yang dialami dalam pergaulan sosial (Wingkel, 2004: 470). (Romaliah,1999: 104) berpendapat bahwa sociodrama adalah permainan peran yang ditujukan untuk memecahkan masalah sosial yang timbul dalam hubungan anatar manusia. Jadi teknik sociodrama adalah teknik bermain peran dalam rangka untuk memecahkan masalah sosial yang timbul dalam hubungan interpesonal (rasa cemburu, dilema dll) yang dilakukan dalam kelompok (Daud: 2009).

Metode Sosiodrama merupakan teknik kelompok. Terapi perluasan dari psychodrama. Dasar utamanya adalah drama. Beberapa individu akan terlibat permainan drama yang bertujuan untuk mempelajari dan memperbaiki masalah dalam hubungan sosial dalam kelompok teknik ini membantu anggota kelompok mengekspresikan pikiran dan perasaan, menyelesaikan masalah, menjelaskan nilai yang dianut, dan memberi kesempatan anggota kelompok untuk melatih perilaku baru. Sosiodrama berpotensi untuk mendorong perilaku positif dari siswa yang memiliki perilaku bermasalah seperti kehilangan motivasi, memiliki beberapa masalah sosial dan kehilangan respek terhadap teman sebaya dan guru (Latifah dan Dhini, 2011).

Waluyo (2003:54) berpendapat bahwa sosiodrama adalah bentuk pendramatisan peristiwa-peristiwa kehidupan sehari-hari yang terjadi dalam masyarakat. Bentuk sosiodrama merupakan bentuk drama yang paling elementer. Simulasi dan role playing dapat diklasifikasikan sebagai sosiodrama.

Menurut Winkel (1993) sosiodrama merupakan dramatisasi dari berbagai persoalan yang dapat timbul dalam pergaulan dengan orang-orang lain, termasuk konflik yang sering dialami dalam pergaulan sosial. Bahwa metode sosiodrama merupakan metode mengajar dengan cara mempertunjukkan kepada siswa tentang masalah-masalah, caranya dengan mempertunjukkan kepada siswa masalah bimbingan hubungan sosial tersebut didramatisir oleh dibawah pimpinan guru.

Menurut Wahab (2007: 114) menjelaskan strategi mengajar sosiodrama ialah sebuah cara memerankan pemecahan masalah secara kelompok yang memfokuskan pada masalah-masalah tentang hubungan manusia masalah itu mungkin mengenai siswa dalam bekerja sama di sekolah, keluarga atau masyarakat. Dengan demikian sosiodrama memberi kesempatan kepada siswa untuk mempelajari alternative-alternatif pemecahan permasalahan masalah yang dihadapkan oleh kelompok.

Chatib menyatakan bahwa sosiodrama adalah satu strategi *multiple intelegences* yang sangat efektif memasukkan informasi materi belajar ke dalam memori jangka panjang siswa dan bagus sekali diterapkan untuk rumpun bidang studi social, terutama sejarah, hal ini menunjukkan metode sosiodrama.

c. Tujuan Sosiodrama

Tujuan sosiodrama antara lain sebagai berikut :

1. Agar anak didik mendapatkan keterampilan sosial sehingga diharapkan nantinya tidak canggung menghadapi situasi sosial dalam kehidupan sehari-hari.
2. Menghilangkan rasa kurang percaya diri atau tidak pede saat berada di depan banyak orang.
3. Mendidik dan mengembangkan kemampuan diri untuk mengemukakan pendapat di depan banyak orang.
4. Membiasakan diri untuk sanggup menerima dan menghargai pendapat orang lain.

d. Langkah-Langkah Metode Sosiodram

Menurut Guntur Tarigan dalam (Waluyo,2003: 55) ada tiga langkah yang harus dilalui jika seseorang mau mementaskan atau menulis sosiodrama yaitu :

- 1) Mengemukakan suatu masalah
- 2) Mendramatisasikan masalah
- 3) Mendiskusikan hasil dramatisasi

Menurut Torrance dalam (Waluyo,2001: 190) mengemukakan delapan langkah untuk mengefektifkan sosiodrama sebagai sarana siswa untuk menghadapi problem dan tantangan, yaitu sebagai berikut :

- 1) Menetapkan problem
- 2) Mendeskripsikan situasi konflik
- 3) Pemilihan pemain (casting character)
- 4) Memberikan penjelasan dan pemanasan bagi aktor dan pengamat
- 5) Memerankan situasi tersebut
- 6) Memotong adegan (jika aktor meninggalkan peran dan tidak dapat diteruskan atau dapat juga membuat kesimpulan)
- 7) Mendiskusikan dan menganalisis situasi, kelakuan dan gagasan yang diproduksi
- 8) Menyusun rencana untuk testing lebih lanjut atau implementasi

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dan disesuaikan dengan materi yang ada, langkah metode sosiodrama yang peneliti gunakan yaitu :

- 1) Menetapkan materi bahan yang akan dibuat sosiodrama
- 2) Setelah materi, ditetapkan pola pokok bahasan mana saja yang akan digunakan pada siklus I dan siklus II
- 3) Membuat rancangan skenario sosiodrama tersebut

- 4) Melakukan kajian ulang terhadap scenario atau teks drama tersebut
- 5) Menjelaskan atau memberikan pengarahan kepada siswa tentang sosiodrama dan apa saja yang akan mereka lakukan
- 6) Menentukan pemain yang akan bermain dalam sosiodrama tersebut
- 7) Memainkan sosiodrama tersebut
- 8) Guru dan siswa dapat memberikan komentar, kesimpulan dan catatan jalannya sosiodrama tersebut.

e. Kelebihan Metode Sosiodrama

Beberapa kelebihan metode sosiodrama antara lain :

- 1) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya
- 2) Murid memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya
- 3) Bahasa lisan murid dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain (Khoirrunis: 2011).
- 4) Murid akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi pada waktu main drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- 5) Bakat yang terdapat pada murid dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik memungkinkan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak.

f. Kelemahan Metode Sosiodrama

Selain mempunyai kelebihan metode ini juga memiliki kelemahan. Beberapa kelemahan dalam metode ini menurut (Muttaharoh,2010) antara lain :

- 1) Sosiodrama dan bermain peranan memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak
- 2) Memerlukan keaktifan dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya
- 3) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu agenda tertentu.

4) Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain pemeran mengalami kegagalan bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.

5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini

2. Pengertian Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar terdiri dari kata kreativitas dan kata belajar. “ Keaktifan memiliki kata dasar aktif yang berarti giat dalam belajar atau berusaha (Rahmi, 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 kekeluasaan melakukan hak tersebut di atas tanpa tekanan guru atau pihak lain. Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar, yakni : 1) Stimulasi belajar, 2) perhatian dan motivasi, 3) respon yang dipelajarinya, 4) penguatan, 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 penagajaran masih tetap memegang peranan penting. Peranan guru dalam proses belajar mengajar belum dapat digantikan oleh mesin, radio, *tape recorder* ataupun komputer yang paling *modern* sekalipun.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Nuraeni, Dewi, 2012. *Penerapan Metode Pembelajaran Sosiodrama Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Materi Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Pada Siswa Kelas V SDN Kayuapak 01 Polokarto Sukoharjo*. Dari hasil penelitian ini meningkatkan motivasi belajar IPS materi pokok Proklasmasi Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V SDN Kayuapak 01 Polokarto, Sukaharjo.
2. Hardini, Tri, 2015. *Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PPKN Melalui Metode Sosiodrama Dikelas 5 SD Tlompakan 01 – Tuntang*. Dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa penggunaan metode

sosiodrama dalam proses pembelajaran Pkn mampu meningkatkan keaktifan dan belajar siswa kelas 5 SDN Tlompatan 01 – Tuntang.

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa penerapan metode sosiodrama dapat meningkatkan prestasi belajar juga setelah dua siklus dan meningkatkan prestasi belajar juga setelah dua siklus pada dua mata pelajaran yang berbeda. Sehingga dengan hasil penelitian yang relevan tersebut memperkuat peneliti melakukan penelitian dengan menerapkan metode sosiodrama untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Kuala Kapuas. Dengan adanya penerapan Metode Sosiodrama diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

C. Kerangka Berpikir

Pada kegiatan pembelajaran dikelas XI IPS 1 SMA, kompetensi dasar tentang mata pelajaran sejarah harus dapat tercapai oleh semua siswa. Kondisi awal yang ditemukan khususnya pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS 1 SMA Negeri 2 Kuala Kapuas yaitu kurangnya keaktifan siswa untuk mengikuti atau mengikuti pembelajaran sejarah berlangsung terlihat malas dan kurang semangat.

Kurangnya keaktifan yang membuat tidak menimbulkannya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah tentunya membawa dampak bagi hasil belajar atau prestasi belajar mereka. Rendahnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran sejarah disebabkan faktor termasuk guru. Hal ini karena model atau metode yang digunakan bersifat monoton dengan hanya menggunakan metode ceramah dan media papan tulis. Belum digunakannya media pembelajaran dengan maksimal dan cenderung hanya melakukan ceramah selanjutnya memberi tugas pada siswa untuk mengerjakan soal-soal padahal siswa belum memiliki pemahaman yang optimal tentang materi tersebut. Dengan adanya penerapan Metode Sosiodrama diharapkan dapat berpengaruh untuk meningkat minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah.

Apabila penerapan Metode Sosiodrama pada proses pembelajaran sejarah belum mencapai indikator yang telah ditentukan, maka dapat dilakukan secara berulang hingga mencapai hasil yang diharapkan. Dengan demikian diduga hasil akhir dari penerapan metode sosiodrama dalam mata pelajaran sejarah yaitu adanya peningkatan keaktifan belajar siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 2 Kuala Kapuas.

D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, dari landasan teori yang telah diuraikan di atas, maka hipotesis tindakan penelitian ini adalah :

“ Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Ke Aktifan Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 2 Kuala Kapuas Pada Mata Pelajaran Sejarah”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, karena penelitian ini disajikan dengan angka-angka. Hal ini sesuai dengan pendapat (Arikunto, 2006:12) yang mengemukakan penelitian kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang banyak dituntut mengunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan hasilnya.

Penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen yang menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tujuan dari penelitian adalah untuk menyelidiki ada tidaknya hubungan sebab akibat serta berapa besar hubungan sebab-akibat tersebut dengan cara memberikan perlakuan tertentu pada beberapa kelompok eskperimental dan menyediakan control untuk perbandingan (Nazir, 2005).

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap akhir. Berikut ini prosedur penelitian yang dilaksanakan adalah:

1. Tahap Persiapan
 - a. Membuat Surat Izin.
 - b. Membuat Materi.
 - c. Menentukan Alokasi Waktu.
 - d. Membuat Instumen.
 - e. Menyusun rencana pembelejaraan.
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Pelaksanaan pembelajaran pada kelas kontrol
 - b. Pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen
3. Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan nilai akhir atau observasi akhir dari keterampilan siswa memainkan metode sosiodrama.
- b. Melaksanakan pengujian dan pengolahan data penelitian yang telah diperoleh.
- c. Memberikan kesimpulan terhadap hasil pengamatan atau observasi data penelitian.

C. Tempat Penelitian

Adapun tempat atau lokasi penelitian yang akan menjadi subjek penelitian dalam karya ilmiah ini adalah SMA Negeri 2 Kuala Kapuas yang terletak di JL. PEMUDA NO. 74, Selat Dalam, Kec. Selat, Kab. Kapuas Prov. Kalimantan Tengah.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono: 2009: 60). Jadi yang dimaksud dengan variabel penelitian dalam penelitian ini adalah segala sesuatu sebagai objek penelitian yang ditetapkan dan dipelajari sehingga memperoleh informasi untuk menarik kesimpulan. Sugiyono (2009: 61) menyampaikan bahwa variabel penelitian dalam penelitian kuantitatif dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

1. Variabel bebas (independent variable) Variabel bebas, merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependent (terikat). Variabel bebas (X) pada penelitian ini adalah keterampilan membaca nyaring.
2. Variabel terikat (dependent variable) Variabel terikat, merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat (Y) pada penelitian ini adalah pemahaman bacaan.

E. Populasi, Sampel dan Sampling

1. Populasi

Menurut Arikunto (2006: 130) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 2 Kuala Kapuas. Siswa di SMA Negeri 2 Kuala Kapuas ini memiliki siswa yang tidak hanya asli dari kapuas saja melainkan dari wilayah lain seperti Lupak, Besarang, Catur dan lain-lain .

2. Sampel

Sampel Penelitian Menurut Arikunto (2006: 131) sampel adalah sebagian atau wakil dari jumlah populasi yang diteliti. Sampel penelitian yang digunakan adalah sampel bertujuan atau purposive sample. Sampel bertujuan dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random, atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Sampel yang diambil dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas XI IPS 1 dijadikan sebagai sampel eksperimen dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol.

3. Sampling

Sampling adalah cara untuk menentukan sampel yang jumlahnya sesuai dengan ukuran sampel yang akan dijadikan sumber data sebenarnya, dengan memperhatikan sifat-sifat dan penyebaran populasi agar diperoleh sampel yang representatif.

F. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Arikunto, (2006: 175) teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Dalam penggunaan teknik pengumpulan data, peneliti memerlukan instrumen yaitu alat bantu agar pengerjaan pengumpulan data menjadi lebih mudah. Teknik yang digunakan peneliti adalah menggunakan metode sosiodrama yang akan dilakukan dikelas XI IPS 1 kemudian dikelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol akan melihat perbedaan setelah menggunakan metode sosiodrama.

G. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2006: 160) instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Alat yang digunakan oleh peneliti sebagai alat pengumpulan data adalah tes dan lembar observasi.

Instrumen observasi yang digunakan berbentuk lembaran pengamatan belajar siswa selama proses pembelajaran sejarah dilakukan, baik didalam kelas aktivitas partisipasi eksperimen maupun pada kelas kontrol. Sebelum melakukan penelitian

terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen penelitian. Kemudian baru dilakukan penelitian.

H. Analisis Data

Analisis data merupakan cara mengumpulkan yang telah diperoleh pada saat melakukan penelitian dan data yang diperoleh pada saat melakukan masih berupa data mentah, yang kemudian akan di olah dengan cara tertentu untuk memberi intreprastasi dan akan menghasilkan suatu kesimpulan. Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan data dari seluruh responden atau sumber data lain yang telah terkumpul. Kegiatan menganalisis data dengan cara mengelompokan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, penyajian data dari setiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menghitung hipotesis yang diajukan.

DAFTAR PUSTAKA

A. Hasil Penelitian, Jurnal dan Makalah/Responding

Nuraeni, Dewi, 2012. *Penerapan Metode Pembelajaran Sosiodrama Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Materi Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Pada Siswa Kelas V SDN Kayuapak 01 Polokarto Sukoharjo*. Dikutip pada 31 Maret 2020. Diakses di: <http://google.shcolar.com/>

Susanto, Heri, 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan dan Strategi)*. Aswaja Pressindo Yogyakarta. Dikutip pada 31 Maret 2020. Diakses di: <http://google.shcolar.com/>

Susanto, H, 2016. *Pendidikan dan Kesadaran Nasionalisme*. Seminar Internasional Pendidikan Berbasis Nilai-Nilai Kebangasaan, Universitas Lambung Mangkurat. Dikutip pada 7 April 2020. Diakses di: <http://google.scholar.com/>

Hardini, Tri, 2015. *Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PPKN Melalui Metode Sosiodrama Dikelas 5 SD Tlompakan 01 – Tuntang*. Dikuti pada 31 Maret 2020. Diakses di: <http://google.shcolar.com/>

Miftahul, Jannah. & Prasetyo, Bambang. *Pendekatan Kuantitatif*. Dikutip pada 7 April 2020. Diakses di : <http://google.shcolar.com/>

Suanto, H. & Akmal, Helmi. 2019. *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknolgi Informasi (Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, Dan Perancangannya)*. Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. Dikuti pada 31 Maret 2020. Diakses di : <http://google.shcolar.com/>

Gede, Dewa. 2014. *Penggunaan Metode Sosiodrama Untuk Meningkatkan Kemampuan Berwawancara Dengan Berbagai Kalangan Pada Siswa Kelas VII SMP Mutiara Sinagaraja*. Jurnal Santiaji Pendidikan, Volume 4, No. 1,

Januari 2014, ISSN 2087-9016. Dikuti Pada 7 April 2020. Diakses Pada : <http://google.shcolar.com/>

Milan Rianto, dkk. 2006. *Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan. Pusat Pengembangan Penataran Guru IPS dan PMP Malang. Dikutip Pada 7 Maret 2020. Diakses Pada : <http://google.shcolar.com/>

Nur, Latifah & Rama Dhini, 2011. *Metode Sociodrama Dalam Meningkatkan Kecerdasan Moral Anak*. Jurnal Sosial dan Budaya, Volume 4, No. 2. Tahun 2011. Dikutip Pada 8 April 2020. Diakses di : <http://google.shcolar.com/>

Ayu, Ketut & dkk, 2014. *Pengaruh Metode Sociodrama Berbantuan Cerita Rakyat Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD*. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD, Volume 2, No. 1 Tahun 2014. Dikutip Pada 8 April 2020. Diakses di : <http://google.shcolar.com/>

Indriasari, Emi, 2016. *Meningkatkan Rasa Empati Siswa Melalui Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Sociodrama Pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA 2 Kudus Tahun Ajaran 2014/2015*. Jurnal Konseling GUSJIGANG, Volume 2, No. 2, Juli-Desember 2016. Dikutip Pada 9 April 2020. Diakses di : <http://google.shcolar.com/>

B. Website

Soekarno, 2020. *Data Pokok SMA Negeri 2 Kuala Kapuas*. Dikutip Pada : 31 Maret 2020. Diakses Pada : <https://dapo.dikdasmen.kemendikbud.go.id/>

Belajar Psikologi. Dikutip pada 31 Maret 2020. Diakses Pada
:<http://belajarpsikologi.com/metode-penelitian-kualitatif/>

Pojok.Guru. *Empat Kopetensi Guru Pedagogik, Kepribadian, Sosial dan Profesional.*

dikutip Pada 31 Maret 2020. Diakses Pada :<http://www.pojokguru.com/empat-kompetensi-guru-pedagogik-kepribadian-sosial-dan-profesional/>.

Wikipedia Dikuio Pada 7 April 2020. Dikases di

:.https://id.wikipedia.org/wiki/Kurikulum_2013