

5.docx

by

Submission date: 26-Aug-2019 12:29AM (UTC-0700)

Submission ID: 1163529966

File name: 5.docx (28.13K)

Word count: 2503

Character count: 15983

PENGARUH METODE SOSIODRAMA DENGAN MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Dian Nur Antika Eky Hastuti
nurantika@unipma.ac.id

Dosen PGSD Universitas PGRI Madiun

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode sosiodrama dengan media boneka tangan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan di SDN Wilangan. Adapun subjek penelitiannya adalah siswa kelas V di SDN Wilangan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan rancangan penelitian *post test only control design* karena penelitian ini dilakukan peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah ada pengaruh penggunaan metode sosiodrama dengan media boneka tangan terhadap hasil belajar IPS Siswa kelas V Sekolah Dasar. Berdasarkan analisis data menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan khusus dengan penggunaan metode sosiodrama dengan media boneka tangan terhadap hasil belajar IPS rata-rata nilainya sebesar 69,93, sedangkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang dalam pembelajaran menggunakan penggunaan metode sosiodrama dengan media boneka tangan terhadap hasil belajar IPS nilai rata-ratanya meningkat menjadi 78,97. Sehingga prestasi belajar IPS siswa yang menggunakan metode sosiodrama dengan media boneka tangan lebih baik dari pada kelas yang tidak menggunakan metode sosiodrama dengan media boneka tangan.

Abstract

This study aims to determine the influence of sociodrama method with hand puppet media on the results of IPS study of V grade elementary school students. This research was conducted at SDN Wilangan. The subject of his research is the grade V students at SDN Wilangan. This research use experimental method with post test only control design research because this research is done by researcher use two class that is experiment class and control class.

The hypothesis tested in this research is the influence of the use of sociodrama method with hand puppet media to the learning result of IPS Grade V student of Elementary School. Based on data analysis indicate that the result of student learning in control class which is not given special treatment with the use of sociodrama method with hand puppet media to IPS learning result average value equal to 69,93, while student learning result in experiment class which in learning use method sociodrama with hand puppet media to IPS learning result the average score increased to 78.97. So that IPS student learning achievement using sociodrama method with hand puppet media is better than class that do not use sociodrama method with hand puppet media.

PENDAHULUAN

Pendidikan yang berkualitas memerlukan sumber daya guru yang mampu siap berperan secara profesional dalam lingkungan sekolah dan masyarakat. Untuk itu proses pembelajaran yang bermakna sangat menentukan terwujudnya pendidikan yang berkualitas. Siswa perlu mendapat bimbingan, dorongan, dan peluang yang memadai untuk belajar dan mempelajari hal-hal yang akan diperlukan dalam kehidupannya. Tuntutan masyarakat yang semakin besar terhadap pendidikan serta kemajuan ilmu pengetahuan, membuat pendidikan tidak mungkin lagi dikelola hanya dengan melalui pola tradisional, demikian halnya dengan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS).

Pasal 37 UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengamanatkan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat IPS yang merupakan ilmu bumi, sejarah, ekonomi, dan sebagainya, yang dimaksud untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat. Pendidikan IPS bukan sekedar bertujuan membuat siswa berperilaku atau menjadi warga negara yang baik, tetapi sekaligus menjadi warga negara yang mampu menyelesaikan berbagai permasalahan yang ada sesuai dengan tingkatannya.

Permasalahan yang sering muncul di sekolah – sekolah kualitas pembelajaran IPS seringkali jauh dari harapan. Penelitian ini dilakukan di SDN Wilangan. Di tempat penelitian para guru sering menghadapi permasalahan klasik, seperti rendahnya hasil belajar siswa serta kurangnya motivasi atau keinginan terhadap pelajaran IPS di sekolah. Hal ini terjadi karena para siswa umumnya menganggap pelajaran IPS adalah pelajaran yang susah karena banyak materi yang harus dihafalkan.

Dalam kaitannya dengan hasil pembelajaran, setiap kegiatan yang berlangsung pada akhirnya akan dituntut hasil akhir dari kegiatan tersebut, demikian pula dalam pembelajaran untuk mengetahui berhasil tidaknya seseorang belajar, harus dilakukan pengukuran dan penilaian. Dengan mengukur hasil belajar, maka seseorang akan dapat mengetahui tingkat penguasaan tentang materi pelajaran yang telah dipelajari. Hasil dari pembelajaran itu disebut hasil belajar. Dimyati dalam Haryoko (2009:4) memaparkan bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar yang diakhiri dengan proses evaluasi. Jadi, hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar di mana hasil tersebut merupakan gambaran penguasaan pengetahuan dan keterampilan dari peserta didik yang terwujud angka dari tes standar yang digunakan sebagai pengukur keberhasilan.

Dari pengertian hasil belajar yang diuraikan di atas, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang dalam waktu tertentu. Jadi, hasil belajar IPS dapat diartikan sebagai salah satu hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar mengajar dalam mata pelajaran IPS. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tingkat penguasaan peserta didik terhadap mata pelajaran IPS yang mengikuti pembelajaran melalui metode sosiodrama dengan media boneka tangan.

Sebagai sumber pembelajaran IPS, media diperlukan untuk membantu guru dalam menumbuhkan pemahaman siswa terhadap materi IPS. Agar pembelajaran IPS menjadi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan salah satunya dapat

dilakukan dengan menggunakan Metode Sosiodrama dengan Media Boneka Tangan .

Salah satu sub pokok bahasan pelajaran IPS di kelas V SD adalah “ Siswa dituntut bermain Sosiodrama atau bermain peran dengan kompetensi dasar yaitu dengan contohnya mengenal beberapa tokoh pahlawan nasional. Agar materi tersebut mudah dipahami dan dapat diingat oleh siswa maka menggunakan Media Boneka Tangan. Tujuan pembelajaran penggunaan Metode Sosiodrama dengan Media Boneka Tangan dengan pembelajaran IPS adalah untuk menarik minat siswa mempelajari IPS dengan belajar bagaimana cara bertanggung jawab, belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi, dan mengetahui perjuangan para tokoh. supaya memberi motivasi belajar dan meningkatkan rasa ingin tahu dalam diri siswa, meningkatkan pemahaman dalam diri siswa terhadap konsep IPS, membuat pembelajaran IPS menjadi menarik dan menyenangkan serta untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian-uraian yang dikemukakan di atas, maka peneliti mengambil judul “Pengaruh Metode Sosiodrama dengan Media Boneka Tangan terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Adakah pengaruh metode sosiodrama dengan media boneka tangan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V Sekolah Dasar? Sedangkan tujuan penulisan masalahnya adalah untuk mengetahui pengaruh metode sosiodrama dengan media boneka tangan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan untuk mencoba ada tidaknya hubungan sebab akibat. Hubungan ini dapat diketahui dengan cara membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan satu atau lebih kelompok pembanding yang tidak diberi perlakuan.

A. Tempat Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti mengambil lokasi di SDN Wilangan, Kec.Sambit, Kab.Ponorogo. Penetapan tempat penelitian ini didasarkan pada observasi lapangan yang dilakukan oleh peneliti. berdasarkan observasi tersebut di SDN Wilangan tersedia sejumlah data yang dapat digunakan sebagai sumber data dalam penelitian. Sehingga menurut peneliti layak untuk digunakan memecahkan masalah yang sedang diteliti.

B. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *post test only control design* karena penelitian ini dilakukan peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan yaitu berupa penerapan metode sosiodrama dengan media boneka tangan sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang tidak diberi perlakuan.

C. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi. Teknik dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh daftar nama dan jumlah siswa kelas V SDN Wilangan. Selain dokumentasi pada penelitian ini juga menggunakan teknik tes dalam pengumpulan datanya. Tes digunakan untuk mengukur sejauh mana siswa menguasai materi yang telah diberikan. Soal tes disusun oleh peneliti dalam bentuk tes objektif atau pilihan ganda sebanyak 20 butir soal dengan 4 options.

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes digunakan untuk mengukur sejauh mana siswa menguasai materi yang telah diberikan. Tes hasil belajar ini dalam bentuk tes objektif atau pilihan ganda sebanyak 20 butir soal dengan 4 options a,b,c atau d. Soal tes yang digunakan sebelumnya telah melalui uji instrumen berupa uji validitas, reliabilitas, daya beda dan tingkat kesukaran.

D. Teknik Analisis Data

Adapun analisis data pada penelitian ini adalah berupa uji prasyarat dan uji hipotesis yang meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Pada penelitian ini, digunakan uji chi kuadrat untuk menguji normalitas data. Adapun rumus uji normalitasnya adalah:

$$X^2_{hitung} = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h} \quad (\text{Sugiyono, 2013: 228})$$

b. Uji Homogenitas

Selain uji normalitas data, perlu diuji homogenitasnya.

Adapun rumus uji homogenitas adalah:

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang dilakukan yaitu menggunakan rumus uji t.

Adapun rumus t-test yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \quad (\text{Sugiyono, 2013: 259})$$

Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah

- ada pengaruh penggunaan metode sosiodrama dengan media boneka tangan terhadap hasil belajar IPS Siswa kelas V Sekolah Dasar.

Keputusan uji

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima

PEMBAHASAN

Hasil analisis data secara matematik tentang pengaruh penggunaan metode sosiodrama dengan media boneka tangan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Wilangan terdapat perbedaan nilai rata-rata antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yaitu sebesar 79,97. Sedangkan hasil analisis data secara statistik diperoleh nilai t sebesar 10,813, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan tentang pengaruh penggunaan metode sosiodrama dengan media boneka tangan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Wilangan.

Berdasarkan analisis data hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan khusus dengan penggunaan metode sosiodrama dengan media boneka tangan terhadap hasil belajar IPS rata-rata nilainya sebesar 69,93, sedangkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang dalam pembelajaran menggunakan penggunaan metode sosiodrama dengan media boneka tangan terhadap hasil belajar IPS nilai rata-ratanya meningkat menjadi 78,97. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai yang lebih baik di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol yang pembelajarannya tanpa menggunakan penggunaan metode sosiodrama dengan media boneka tangan. Sehingga penggunaan metode sosiodrama dengan media boneka tangan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajarsiswa.

Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2002: 15) mengemukakan “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa”. Sebagai sumber pembelajaran IPS, media diperlukan untuk membantu guru dalam menumbuhkan pemahaman siswa terhadap materi IPS. Agar pembelajaran IPS menjadi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan salah satunya dapat dilakukan dengan menggunakan penggunaan metode sosiodrama dengan media boneka tangan. Penggunaan metode sosiodrama dengan media boneka tangan adalah cara bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan yang menggambarkan tokoh perjuangan kemerdekaan RI atau peristiwa-peristiwa yang terjadi”. Berdasarkan hasil pengamatan juga diketahui bahwa penggunaan metode sosiodrama dengan media boneka tangan pada kelas eksperimen dapat membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran. Siswa terlihat senang dan begitu memperhatikan materi tentang “perjuangan kemerdekaan RI yang disajikan melalui penggunaan metode sosiodrama dengan media boneka tangan serta siswa aktif dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan peneliti. Berbeda ketika peneliti melakukan penelitian di kelas kontrol dengan tanpa menggunakan metode sosiodrama dengan media boneka tangan. Siswa di kelas kontrol cenderung kurang antusias dan hanya diam, karena pembelajarannya yang monoton dan kurang menarik. Penerapan pengguna metode sosiodrama dengan media boneka tangan mempunyai hambatan yaitu pada proses pembuatannya memerlukan ketelitian dan kerapian dalam membuat media boneka tangan sehingga dapat memberikan gambaran atau ilustrasi lainnya untuk memperjelas pesan serta memperindah penampilan.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SDN Wilangan. dengan jumlah responden 26 siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Kuantitatif yang terdiri dari dua siklus. Siklus I dilaksanakan dalam dua kali tindakan, (2X35 menit) dan siklus II juga dilakukan dalam dua kali tindakan (2X35 menit). Tahapan pelaksanaan penelitian kuantitatif meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 80% menjadi 92% pada siklus II. Sementara itu, hasil belajar siswa mengalami peningkatan ditunjukkan nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 72 dan ketuntasan klasikal 75%, meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata kelas 79,5 dan ketuntasan belajar 90%. Penilaian afektif siswa mengalami peningkatan dari 81,56% pada siklus I, menjadi 90,935 pada siklus II. Demikian pula dengan penilaian psikomotorik siswa, meningkat dari siklus I sebesar 75,16% dan pada siklus II sebesar 89,06%. Siswa merespon penggunaan bagan garis waktu sebesar 74,17% pada siklus I dan meningkat menjadi 94,17% pada siklus II. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode sosiodrama dengan media boneka tangan dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti maka semakin menguatkan bahwa penggunaan metode sosiodrama dengan media boneka tangan dalam pembelajaran lebih meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Sehingga hipotesis berbunyi “Ada pengaruh penggunaan metode sosiodrama dengan media boneka tangan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD SDN Wilangan diterima.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Ada Pengaruh Penggunaan Metode Sosiodrama dengan Media Boneka Tangan Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan analisis data hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan khusus dengan penggunaan metode sosiodrama dengan media boneka tangan terhadap hasil belajar IPS rata-rata nilainya sebesar 69,93, sedangkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang dalam pembelajaran menggunakan penggunaan metode sosiodrama dengan media boneka tangan terhadap hasil belajar IPS nilai rata-ratanya meningkat menjadi 78,97. Sehingga prestasi belajar IPS siswa yang menggunakan metode sosiodrama dengan media boneka tangan lebih baik dari pada kelas yang tidak menggunakan metode sosiodrama dengan media boneka tangan.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang diberikan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini sebaiknya digunakan sebagai masukan dan pertimbangan bagi sekolah tempat penelitian dilaksanakan untuk menentukan kebijakan baru yaitu pengaruh penggunaan metode sosiodrama dengan media boneka tangan dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Guru perlu mengembangkan dan memanfaatkan pengaruh penggunaan metode sosiodrama dengan media boneka tangan untuk pokok bahasan lain yang sesuai sehingga prestasi belajar menjadi lebih baik.

3. Bagi Siswa

Diharapkan penggunaan metode sosiodrama dengan media boneka tangan dapat menjadi sarana untuk siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

4. Bagi Peneliti

Peneliti lain hendaknya memperhatikan penelitian ini dengan seksama. Serta dapat mengembangkan lebih lanjut melalui penelitian yang lain dengan fokus penelitian, teknik penelitian yang berbeda, dan ruang lingkup yang lebih luas, sehingga dapat meningkatkan kompetensi siswa khususnya dan dunia pendidikan pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham Nurcahyo, Yudi Hartono. 2010. *Konsep Dasar Dan Pengembangan IPS-SD*. Magetan: LE_Swastika Press.
- Einon, D. 2005. *Permainan Cerdas Untuk Anak*. Jakarta : Erlangga.
- Herman J. Waluyo. 2008. *Drama Naskah, Pementasan dan Drama Pengajarany*. Surakarta : LPP UNS dan UNS Press
- Kokom Komalasari. 2011. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung. PT. Refika Aditama.
- Nana Sudjana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nasution. 2011. *Kajian Pembelajaran IPS Di Sekolah*. Unesa University Press
- Nunuk S, dan Leo A. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta : Ombak.
- Roestiyah. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT . Rineka Cipta.
- Sadiman, Arif S. (dkk). 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sa'dun Akbar, dan Hardi Sriwiyana. 2010. *Pegembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Yogyakarta. Cipta Media.
- Syaiful Sagala. 2013. *Konsep Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Wahab. A., (Ed) 2009. *Metode dan Model-model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung : Afabeta.

ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

23%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

18%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

ejournal.mandalanursa.org

Internet Source

8%

2

abadiorkes.blogspot.com

Internet Source

7%

3

fathurrohmanutm.files.wordpress.com

Internet Source

7%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 7%