PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKN MELALUI PENDEKATAN SOSIODRAMA PADA PESERTA DIDIK TINGKAT X SEMESTER 2 DI SMK N 4 SURAKARTA TAHUN PEMBELAJARAN 2010/2011[1]

Oleh : Sri Hastuti Lastyawati[2]

ABSTRAK

Research purposes are : (1) To describe civics learning process improvement with sociodrama method (2) To describe civics learning result improvement with sociodrama method.

Research location is in X class, 2nd term at SMK 4 Surakarta. This research is class action research (PTK). Collecting data research has done by using method, observation, learning result and interview. Data analysis through three steps are: data reduction, data presentation, and conclusion/ verification. This in an active research with a PTK design.

Research results are (1) improving student learning process quality pre cycle as 28%. Speech learning method is not giving support for student in study and learning process yet. Low student learning process quality in pre cycle because student boring of listening to the speech. Learning process quality in 1 cycle has improved as 16%, which enthusiasm student average pre cycle as 10 students (28%) in 1 cycle enthusiasm student average pre cycle as 16 students (44%). In sociodrama method learning process, student becomes more enthusiasm, because they are involved in learning process. Learning process quality improvement in 2 cycle as 19%. This improvement caused by teacher managed time efficiently, praise and punishment in education and addition mark for student can display drama well. (2) Civics learning result quality improvement in pre cycle includes average value as 7,4 and completeness as 16 students (44%). Low value in pre cycle activity caused by low student spirit. 1 cycle learning result improvement caused by higher spirit in study and learning process by using sociodrama compare to speech method. 2 cycle improvement showed by average value as 8,6 and completeness as 35 students (97%). It is caused by minimum completeness criteria (KKM) and spirit learning has been reach.

***Keywords**: process quality, result, and sociodrama method.*

---

[1] Artikel Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Mandiri

[2] Guru PKn SMK Negeri 4 Surakarta

PENDAHULUAN

SMK merupakan lembaga pendidikan formal yang diharapkan mampu menjadi jembatan penghubung antara tenaga kerja (siswa/siswi) dengan dunia kerja. Meskipun proses belajar mengajar di SMK tidak berbeda jauh dengan SMA, akan tetapi proses pembelajaran di SMK lebih dititikberatkan pada penerapan teori-teori yang telah diberikan melalui kegiatan praktikum. Walaupun demikian dalam kurikulum SMK tetap menempatkan Pendidikan Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran yang diberikan sejak kelas X sampai kelas XII (Samsudin, 2008: 1).

Pembelajaran PKn merupakan pembelajaran yang diberikan sejak sekolah dasar, bertujuan untuk mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapakan terwujud dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari siswa, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat dan mahluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Masalah utama dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) ialah penggunaan metode atau model pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran secara tepat, yang memenuhi muatan tatanan nilai, agar dapat diterapkan pada diri siswa serta untuk dapat menerapkan hakekat pendidikan nilai dalam kehidupan sehari-hari belum memenuhi harapan seperti yang diinginkan. Hal ini berkaitan dengan kritik masyarakat terhadap materi pelajaran PKn yang tidak bermuatan nilai-nilai praktis tetapi hanya bersifat politis atau alat indoktrinasi untuk kepentingan kekuasaan pemerintah (Kamil, 2009: 2).

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu bidang studi yang tidak dapat hanya memerlukan hafalan saja, tetapi ditekankan pada pemahamannya. Umumnya siswa merasa kesulitan dalam mengaplikasikan dalam proses belajar mengajar. Sasaran akhir dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi ditekankan pada proses dan hasil belajar siswa. Penilaian terhadap kemampuan belajar siswa tidak hanya berdasarkan kesan umum guru tentang tingkah laku siswa, karena hal ini akan sangat subjektif (Irvan, 2008: 12).

Guru dituntut untuk mampu menemukan tingkah laku keseluruhan yang dicapai siswa dari proses belajar mengajar, sehingga hasil penilaian keseluruhan tersebut benar-benar objektif dan dapat dipercaya. Guru adalah tenaga profesional yang menggunakan keahliannya untuk membantu perkembangan para siswa, karena guru berperan sebagai agen pembaharu, pemimpin dan pendukung nilai-nilai masyarakat. Guru juga harus merancang program pembelajaran atas dasar kebutuhan umum maupun kebutuhan perorangan siswanya. Proses pembelajaran PKn di sekolah diperlukan guru inkuiri (kreatif) yang mampu sebagai perencana, pelaksana, pengajaran, fasilitator, administrasi, evaluator, manajer, pengarah, dan pemberi keputusan (Kosasih, 2007: 13).

Untuk menghadapi kritik masyarakat, suatu model pembelajaran yang efektif dan efisien sebagai alternatif, yaitu model pembelajaran dengan menitik beratkan pada peran aktif siswa, yaitu model sosiodrama, yang diharapkan mampu melibatkan siswa dalam keseluruhan proses pembelajaran dan dapat melibatkan seluruh aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa (Mangkoesapoetro, 2008: 2).

Masalah utama dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) ialah penggunaan metode atau model pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran secara tepat, yang memenuhi muatan tatanan nilai, agar

dapat diinternalisasikan pada diri siswa serta mengimplementasikan hakikat pendidikan nilai dalam kehidupan sehari-hari. Guru PKn mengajar lebih banyak mengejar target yang berorientasi pada nilai semester akhir, di samping masih menggunakan model konvensional yang monoton, aktivitas guru lebih dominan daripada siswa, akibatnya guru seringkali mengabaikan proses pembinaan tatanan nilai, sikap, dan tindakan; sehingga mata pelajaran PKn tidak dianggap sebagai mata pelajaran pembinaan warga negara yang menekankan pada kesadaran akan hak dan kewajiban tetapi lebih cenderung menjadi mata pelajaran yang jenuh dan membosankan (Asngari, 2009: 2).

Untuk mengurangi kejenuhan guru diwajibkan memilih metode yang tepat dalam melaksanakan pembelajaran. Metode mengajar merupakan strategi pengajaran sebagai alat untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Dengan memanfaatkan metode secara akurat, guru akan mampu mecapai tujuan pengajaran. Pentingnya pemilihan dan penentuan metode, maksudnya adalah melakukan pemilihan dan penetuan metode yang bagaimana yang akan dipilih untuk mencapai tujuan. Pemilihan dan penentuan metode ini didasarkan adanya metode-metode tertentu yang tidak bisa dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Surya (2006: 71) mengemukakan bahwa : "Faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan metode, maksudnya adalah bahwa metode pengajaran itu tidak berdiri sendiri tetapi dipengaruhi faktor-faktor lain. Secara umum yang mempengaruhi faktor-faktor dalam penentuan metode pengajaran adalah anak didik, tujuan pengajaran, stuasi belajar mengajar, fasilitas dan faktor guru itu sendiri".

Metode yang digunakan dalam pembelajaran PKn adalah metode sosiodrama dan metode bermain peran. Metode sosiodrama dan bermain peran merupakan dua buah metode mengajar yang mengandung pengertian yang dapat dikatakan sama dan karenanya dalam pelaksanaan sering disilih gantikan. Sosiodrama dimaksudkan adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial Pada metode bermain peran, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Kedua istilah ini (sosiodrama dan bermain peran), kadang-kadang juga disebut metode dramatisasi (A'yun, 2010: 1).

Secara khusus metode sosiodrama (*role playing*) diartikan sebagai suatu cara menyajikan bahan pelajaran dengan mendramasisasikan tingkah laku dalam hubungan social dengan suatu problem, agar siswa dapat memecahkan masalah sosial. Metode sosiodrama adalah metode yang bertujuan untuk mempertunjukkan suatu perbuatan dari suatu pesan yang ingin disampaikan dari peristiwa yang pernah dilihat. Metode sosiodrama juga menjadikan siswa menjadi senang, sedih, tertawa jika pemerannya bisa menjiwai dengan baik Metode sosiodrama memiliki kelebihan diantaranya adalah: siswa terlatih untuk berkreaktif dan berinisiatif, siswa terlatih untuk memahami sesuatu dan mencoba melakukannya, apabila siswa memiliki bibit seni maka bakat tersebut akan terpupuk dengan baik melalui sering melakukan sosiodrama. Dengan sosiodrama kerja sama antar teman jadi terpupuk dengan lebih baik pula, dan siswa merasa senang, karena bisa terhibur oleh fragmen teman-temannya (Kosasih, 2007: 2).

Pembelajaran PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan SMK, namun mata pelajaran tersebut termasuk yang tidak disukai oleh siswa karena pembelajaran PKn merupakan pembelajaran yang penuh hafalan dan bagi siswa hal tersebut cukup membosankan. Kebosanan siswa tersebut disebabkan oleh berbagai faktor

diantaranya adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya bersifat ceramah. Dengan metode ceramah tersebut berdampak pada rendahnya motivasi dan prestasi belajar siswa.

SMK Negeri 4 Surakarta, sejak tahun 2008, khususnya pada pembelajaran PKn, guru telah menerapkan pembelajaran sosiodrama, berdasarkan pengamatan dan pengalaman peneliti sebagai Guru PKn, dengan menggunakan sosiodarama tersebut siswa mempunyai antusias dalam mengikuti pembelajaran, namun demikian secara ilmiah penerapan sosio drama dalam pembelajaran PKn tersebut belum pernah dilakukan penelitian.

TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Santoso (2007: 16) nasionalisme dapat dikatakan sebagai sebuah situasi kejiwaan dimana kesetiaan seseorang secara total diabdikan langsung kepada negara atas nama sebuah bangsa. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian nasionalisme adalah pencinta nusa dan bangsa sendiri, memperjuangkan kepentingan bangsanya, paham untuk mencintai bangsa dan negara sendiri, politik untuk membela pemerintahan sendiri, semangat kebangsaan, atau kesadaran keanggotaan di suatu bangsa yang secara potensial atau aktual bersama-sama mencapai, mempertahankan, dan mengabadikan identitas, integritas, kemakmuran, dan kekuatan bangsa itu.

Departemen pendidikan dan kebudayaan memberikan pengertian, pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (Anonim, 2004: 1) adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai usaha untuk mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan terwujud dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari siswa, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat dan mahluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

Mendasarkan pada pengertian PKn sebagai mana di uraikan di atas, maka nampak jelas bahwa PKn adalah merupakan satu rumpun dan merupakan perkembangan, penyempurnaan, penyesuaian dari civitas: *Civitas Education* PKn-PMP sebagai upaya negara dalam melaksanakan pendidikan politik kenegaraan pada warga negara terutama generasi muda melalui jalur pendidikan (Anonim, 2004: 10).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bertujuan meningkatkan pengetahuan dan mengembangkan kemampuan, memahami, menghayati dan menyakini nilai-nilai Pancasila sebagai pedoman perilaku dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara sehingga menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan dapat diandalkan serta memberi bekal kemampuan lebih lanjut.

Memperhatikan secara seksama tujuan dan fungsi PKn, maka tergambar dengan jelas bahwa PKn sebagai *Civic education* di masa kini dimaksudkan untuk membekali anak didik atau generasi muda dan warga negara agar mengerti dan memahami hak dan kewajibannya serta hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan bernegara dan kenegaraan dengan menjujung tinggi konstitusi.

Menurut Sukmadinata (2007: 102) hasil belajar (*achievement*) merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Hampir sebagian terbesar dari kegiatan atau perilaku yang diperlihatkan seseorang merupakan hasil belajar.

Prestasi adalah hasil yang dicapai oleh seseorang setelah

melakukan pekerjaan. Dari penjelasan pada hakekat prestasi maka penulis menyimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai siswa berupa perubahan/ penambahan dan peningkatan kualitas perilaku dari kognitif, afektif, dan psikomotor yang dicapai melalui aktivitas. Siswa dapat berprestasi apabila sudah melakukan tugas belajar. Beberapa hal yang menyebabkan siswa mempunyai prestasi rendah adalah: Pengetahuan /ketrampilan yang diperlukan tidak dikuasai, dan siswa tersebut sebenarnya mempunyai kemampuan yang diperlukan tetapi tidak mau melakukan karena berbagai sebab.

Dimyati (2006: 200) "Evaluasi hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian dan/atau pengukuran hasil belajar". Tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, di mana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol.

Menurut Sudjana (2008: 3) menyatakan bahwa "penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu". Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilainya adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Penilaian proses belajar adalah upaya memberi nilai terhadap kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam mencapai tujuan-tujuan pengajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tes tertulis merupakan bagian dari kegiatan sekolah, tes dan penilaian dibedakan dalam bentuk tes pilihan ganda, jawaban singkat/*essay*, dan hasil kerja. Tujuan dilakukan tes dan penilaian adalah agar diperoleh informasi tentang status dan perkembangan siswa dan kualitas sekolah. Adapun materi pembelajaran yang meliputi standart kompetensi, silabus, RPP bahan ajar terlampir.

Metode sosiodrama dan bermain peran merupakan dua buah metode mengajar yang mengandung pengertian yang dapat dikatakan sama dan karenanya dalam pelaksanaan sering disilih gantikan. Istilah sosiodrama berasal dari kata sosio = sosial dan drama. Kata drama adalah suatu kejadian atau peristiwa dalam kehidupan manusia yang mengandung konflik kejiwaan, pergolakan, clash atau benturan antara dua orang atau lebih. Sedangkan bermain peranan berarti memegang fungsi sebagai orang yang dimainkannya (A'yun, 2010: 2).

Role Playing yaitu suatu permainan tentang keadaan atau kejadian yang dilakukan oleh anggota-anggota yang sedang mengalami proses belajar. Tujuannya untuk memperagakan atau menarik perhatian tentang hubungan sikap-sikap yang khas harus dipelajari (Notoatmodjo, 2003: 59).

Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode sosiodrama antara lain (Djamarah, 2006: 88): 1) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, 2) Dapat belajar bagaimana membagi tanggungjawab, 3) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, 4) Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Peranan sosiodrama dapat digunakan apabila (A'yun, 2010: 5): 1) Pelajaran dimaksudkan untuk melatih dan menanamkan pengertian dan perasaan seseorang, 2) Pelajaran dimaksudkan untuk menumbuhkan rasa kesetiakawanan sosial dan rasa tanggung jawab dalam memikul amanah yang telah dipercayakan, 3) Jika mengharapkan partisipasi kolektif dalam mengambil suatu keputusanm, 4) Apabila dimaksudkan untuk mendapatkan ketrampilan tertentu sehingga diharapkan siswa

mendapatkan bekal pengalaman yang berharga, setelah mereka terjun dalam masyarakat kelak, 5) Dapat menghilangkan malu, dimana bagi siswa yang tadinya mempunyai sifat malu dan takut dalam berhadapan dengan sesamanya dan masyarakat dapat berangsur-angsur hilang, menjadi terbiasa dan terbuka untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, 6) Untuk mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki oleh siswa sehingga amat berguna bagi kehidupannya dan masa depannya kelak, terutama yag berbakat bermain drama, lakon film dan sebagainya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan adalah studi yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri, tetapi dilaksanakan secara sistematis, terencana dan dengan sikap mawas diri. Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian yang bersifat reflektif (Sutama, 2010: 134).

Sesuai dengan jenis penelitian, maka perencanaan tindakan ini menjelaskan bagaimana tindakan dilakukan. Perencanaan tindakan pada siklus pertama berdasarkan pada identifiksi masalah yang dilakukan pada tahap pra penelitian tindakan kelas (pra siklus). Untuk dapat menyajikan informasi maka rencana tindakan disusun untuk menguji secara empiris hipotesis tindakan yang ditentukan. Rencana tindakan mencakup semua langkah-langkah tindakan secara rinci.

Penelitian dilakukan pada kelas X, semester 2 di SMK Negeri 4 Surakarta, dengan melakukan pembelajaran PKn melalui pendekatan sosiodrama. Data yang diperlukan dalam penelitian tindakan kelas terdiri dari dua jenis, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

Hasil prestasi belajar PKn melalui pendekatan sosiodrama dilakukan melalui tes. Tes digunakan untuk mengambil data siklus I dan siklus II yaitu untuk mendapatkan data tentang hasil belajar yang dicapai siswa selama proses pembelajaran baik kognitif maupun afektif. Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) tentang penguasaan materi "Semangat kebangsaan, nasionalisme, dan patriotisme dalam kehidupan sehari-hari" berdasarkan kurikulum tahun 2010/2011 SMK Negeri 4 Surakarta adalah 7,5, dengan demikian siswa dikatakan tuntas bila hasil belajar yang dicapai adalah ≥ 7,5, dengan prosentase ketuntasan rata-rata minimal 60%.

Proses pembelajaran PKn melalui pendekatan sosiodrama pada peserta didik tingkat X semester 2 di SMK N 4 Surakarta dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar yang diukur dengan indikator : siswa lebih bersemangat, berani mencoba untuk mengemukakan pendapat dan mendiskusikan permasalahan, memiliki tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, mempunyai inisiatif, berani bertanya, aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang dapat diukur (*measurable*) dilakukan dengan menggunakan test tertulis, sedangkan data yang tidak dapat diukur *(un-measurable)*, yang berupa data kualitatif, diperoleh dengan cara: (1) Wawancara Mendalam, (2) Observasi dan (3) Dokumentasi. Penyajian data dengan narasi dan tabel. Sedangkan model analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis data tertata dalam situs untuk diskripsi.

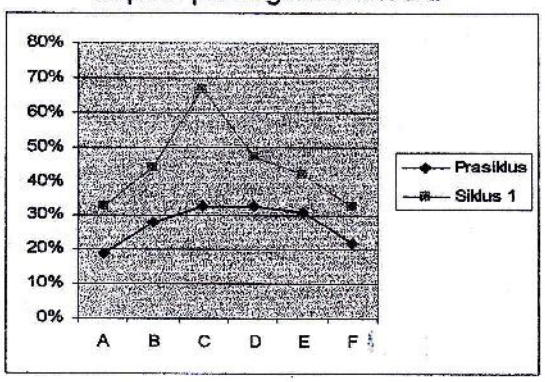
Analisis data PTK, dilakukan melalui langkah-langkah: (1) reduksi data, (2) display/penyajian data, (3) mengambil kesimpulan dan, (4) verifikasi. Kegiatan tersebut bersifat simultan atau siklus yang interaktif

(Iskandar, 2009: 75). Teknik analisis data dilakukan dengan cara melakukan interaksi baik antar komponennya maupun dengan proses pengumpulan data pada siklus I dan siklus II. Peneliti selalu membuat reduksi data dan sajian data.

HASIL PENELITIAN

1. Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran PKn dengan Pendekatan Sosiodrama
   a. Perbandingan Kualitas Proses Pembelajaran PKn dengan Pendekatan Sosiodrama Prasiklus ke Siklus 1

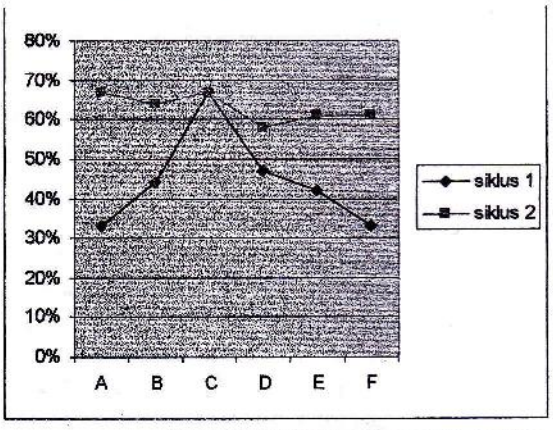
      Secara rinci peningkatan kualitas proses belajar dari prasiklus ke siklus 1 terlihat seperti pada grafik berikut:



      Berdasarkan gambar di atas dapat diketahui bahwa proses belajar siswa pada prasiklus sebesar 28% dan pada siklus 1 sebesar 40%, yang berarti terjadi peningkatan proses belajar sebesar 16%. Peningkatan nilai ketuntasan belajar tersebut disebabkan oleh adanya peningkatan tangung jawab siswa sebesar 34%, keberanian siswa mengemukakan pendapat meningkat 17%, inisitatif siswa meningkat 17%, semangat siswa meningkat 14%, keberanian bertanya dan keaktifan siswa masing-masing meningkat 11%.

   b. Perbandingan Kualitas Proses Pembelajaran PKn dengan Pendekatan Sosiodrama Siklus 1 ke Siklus 2

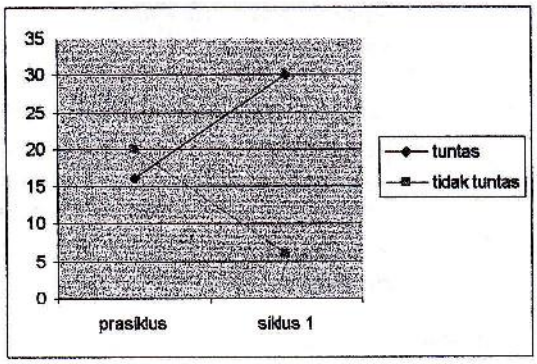
      Berdasarkan paparan data tersebut di atas, dapat diketahui perbandingan kualitas pembelajaran PKn dengan sosiodrama dari siklus 1 ke siklus 2 seperti terlihat pada diagram berikut:



      Berdasarkan diagram garis tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata proses belajar siswa pada siklus 1 sebesar 44% dan pada siklus 2 sebesar 63%, yang berarti terjadi peningkatan dari rata-rata proses belajar siswa yang mencapai ketuntasan minimal 60%, maka tujuan penelitian telah tercapai. Sehingga rencana tindakan siklus berikutnya tidak diperlukan.

2. Peningkatan Kualitas Hasil Pembelajaran PKn dengan Pendekatan Sosiodrama
   a. Perbandingan Kualitas Hasil Pembelajaran PKn dengan Pendekatan Sosiodrama Prasiklus ke Siklus 1

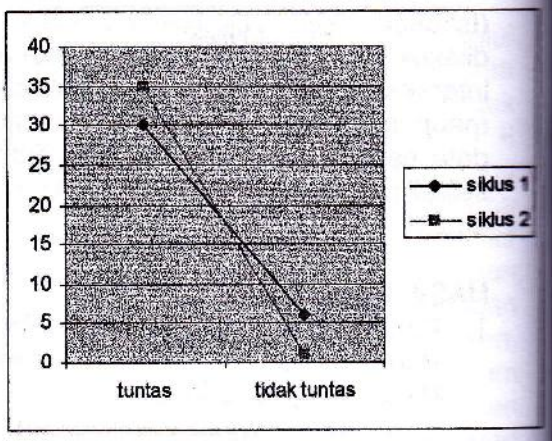
      Peningkatan hasil belajar PKn tersebut terlihat seperti grafik berikut:



Peningkatan hasil belajar dari prasiklus ke siklus 1, baik dilihat dari jumlah rerata peningkatan nilai dan peningkatan ketuntasan terlihat cukup menyolok. Dimana pada prasiklus rerata nilai hasil test adalah 7,4 sedangkan pada siklus 1 rerata nilai hasil tes adalah 8,2, yang berarti terjadi kenaikan 0,8. demikian pula dengan angka ketuntasan dari 16 siswa menjadi 30 siswa yang berarti terjadi peningkatan ketuntasan sebanyak 14 siswa. Dengan adanya rata-rata nilai yang masih di bawah KKM 7,5 maka perlu diadakan tindakan berikutnya.

b. Perbandingan Kualitas Hasil Pembelajaran PKn dengan Pendekatan Sosiodrama Siklus 1 ke Siklus 2

Berdasarkan paparan data seperti tersebut di atas, perbandingan hasil pembelajaran PKn dengan sosiodrama berdasarkan nilai tes siklus 1 dan siklus 2, terlihat seperti seperti grafik berikut:



Berdasarkan hal di atas dapat diketahui bahwa rerata hasil belajar PKn siswa dari siklus 1 adalah 8,2 dengan ketuntasan sebanyak 30 siswa (83%). Peningkatan nilai tertinggi adalah 1,4 dicapai oleh Purbosari. Peningkatan angka ketuntasan dari siklus 1 ke siklus 2 meningkat cukup banyak, dan bila dilihat dari nilai rata-rata ketercapaian siklus 1 adalah 8,2 dan siklus 2 menjadi 8,6, hal ini berarti hasil prestasi belajar siswa telah malampui nilai KKM (7,5). Dengan demikian tidak diperlukan tindakan berikutnya.

PEMBAHASAN HASIL

Berdasarkan temuan penelitian menunjukkan bahwa dengan diterapkan metode sosiodrama pada pembelajaran PKn kompetensi dasar nasionalisme pada siklus 1, semangat belajar siswa meningkat rata-rata 16%, peningkatan paling menonjol terjadi pada indikator memiliki tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, yaitu meningkat sebesar 34%. Indikator lain seperti semangat siswa meningkat 14%, berani mencoba untuk mengemukakan pendapat dan mendiskusikan permasalah meningkat 17%, mempunyai inisiatif meningkat 17%, keberanian bertanya meningkat 11%, keaktifan dalam pembelajaran meningkat 11%.

Pada siklus 2 semangat belajar siswa tetap mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebesar 19%, peningkatan terbesar terjadi pada indikator semangat belajar 33%. Kemudian keaktifan siswa mengikuti pembelajaran 28%, keberanian siswa untuk mengemukakan pendapat 19%, keberanian siswa dalam bertanya 19%, dan inisiatif siswa 11%. Namun, tanggungjwab siswa dalam menyelesaikan tugas tidak mengalami peningkatan.

Peningkatan kualitas proses pembelajaran PKn dengan pendekatan sosiodrama tersebut tidak dapat dipisahkan dengan kemampuan guru dalam merencakan pembelajaran PKn dengan pendekatan sosiodrama, keahlian guru dalam merancang skenario sosiodrama sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Kebebasan guru dalam mengembangkan kurikulum dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan sosiodrama yang dilengkapi dengan skenario sosiodrama merupakan upaya guru untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Kegiatan guru dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran PKn dengan sosiodrama dengan cara menyusun RPP yang dilakukan oleh guru PKn di SMK Negeri 4 Surakarta.

Berdasarkan temuan penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar PKn pada kegiatan prasiklus dengan standar kompetensi memahami hakikat bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia, siklus 1 dengan standar kompetensi menampilkan sikap positif terhadap sistem hukum dan peradilan nasional dan siklus 2 dengan standar kompetensi menampilkan peran serta dalam upaya pemberantasan korupsi yang dilakukan dengan tes menunjukkan bahwa dari siklus ke siklus hasil belajar mengalami peningkatan yang signifikan, dimana pada siklus 1 terjadi peningkatan rata-rata sebesar 0,8 dan peningkatan ketuntasan sebanyak 14 siswa, demikian pula pada siklus 2 terjadi peningkatan rata-rata nilai sebesar 1,4 dan peningkatan ketuntasan sebanyak 5 siswa.

Terjadinya peningkatan hasil belajar PKn konsep prinsip PKn yang dilakukan pada kelas X semester 2, tidak lepas dari peran guru dalam menerapkan kurikulum dan mengembangkan kurikulum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran, dimana dalam metode pembelajaran guru memilih pendekatan kontekstual untuk mentransfer pengetahuan kepada siswa.

Adanya peningkatan kualitas hasil pembelajaran PKn dengan sosiodrama tersebut disebabkan oleh keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran, keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran berdampak pada meningkatkan pemahaman dan pengalaman siswa dalam pembelajaran. Adanya diskusi yang dilakukan oleh siswa setelah mengikuti sosiodrama menciptakan atmosfer kompetisi yang positif, dimana siswa dapat berkreasi dalam upaya memecahkan permasalahan pembelajaran.

Diskusi kelompok untuk memecahkan permasalahan setelah siswa selesai memerankan drama dalam pembelajaran PKn, dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran. Peningkatan kualitas hasil belajar tersebut timbul sebagai akibat dari tumbuhnya pengertian dan perasaan terhadap siswa pada cerita yang sedang diperagakan dalam pembelajaran sosiodrama.

Keaktifan siswa dalam memberikan keterangan dalam kegiatan diskusi merupakan bentuk keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran, dengan diperkenankan siswa memberikan komentar evaluatif tentang bermain peran yang telah dilaksanakan, menunjukkan bahwa pembelajaran sosiodrama merupakan model pembelajaran yang menitik beratkan pada keterlibatan siswa. Dengan

dipilihnya model sosiodrama dalam pembelajaran PKn menunjukkan bahwa guru telah memilih model pembelajaran yang tepat, dimana guru Dalam pembelajaran guru menggunakan prosedur dari instruksi yang dipilih untuk membantu siswa menerima/menyerap maksud atau isi pesan secara objektif.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran PKn dengan Pendekatan Sosiodrama

   Kualitas proses pembelajaran siswa pada prasiklus yang diukur dengan indikator semangat siswa, keberanian siswa untuk mengemukakan pendspat dan mendiskusikan permasalahan, tanggung jawab siswa dalam menjelesaikan tugas, inisiatif siswa, keberanian bertanya, keaktifan dalam mengikuti pembelajaran masih tergolong rendah yaitu sebesar 28%. Metode pembelajaran ceramah yang digunakan belum memberikan semangat bagi siswa dalam proses belajar mengajar. Rendahnya kualitas proses pembelajaran siswa pada prasiklus disebabkan oleh kebosanan siswa mendengarkan ceramah.

   Kualitas proses pembelajaran pada siklus 1 telah terjadi peningkatan sebesar 16%, dimana pada prasiklus rata-rata siswa yang bersemangat sebanyak 10 siswa (28%) pada siklus 1 rata-rata siswa yang bersemangat sebanyak 16 siswa (44%). Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode sosiodrama ternyata siswa lebih bersemangat, hal tersebut disebabkan oleh siswa yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan siswa juga mendapatkan cara-cara belajar yang baru.

   Peningkatan kualitas proses pembelajaran pada siklus 2 sebesar 19%. Peningkatan tersebut disebabkan oleh guru yang dapat mengelola waktu secara efisien, adanya pujian dan hukuman yang bersifat mendidik dan pemberian tambahan nilai bagi siswa yang mampu memperagakan drama dengan baik. Peningkatan kualitas proses belajar terjadi pada indikator semangat siswa 33%, aktif dalam mengikuti pembelajaran 28%, keberanian bertanya 19%, berani mengemukakan pendapat dalam setiap diskusi 19%, dan inisiatif 11%.

2. Peningkatan Kualitas Hasil Pembelajaran PKn dengan Pendekatan Sosiodrama

   Hasil pembelajaran PKn di SMK Negeri 4 Surakarta pada prasiklus dengan nilai rata-rata sebesar 7,4 dan jumlah ketuntasan sebanyak 16 siswa (44%). Nilai maksimal yang dicapai oleh siswa adalah 8,4 dan nilai terendah 6,5. Rendahnya nilai pada kegiatan prasiklus disebabkan oleh kualitas proses belajar siswa yang rendah.

   Nilai rata-rata pada siklus 1 sebesar 8,2 dengan ketuntasan 30 siswa (83%) dengan demikian terjadi kenaikan nilai rata-rata sebesar 0,8. Nilai tertinggi pada siklus 1 adalah 8,9 dan nilai terendah 7,1. Hal tersebut membuktikan adanya peningkatan nilai rata-rata, jumlah ketuntasan, nilai tertinggi dan nilai terendah. Peningkatan hasil belajar disebabkan siswa mempunyai semangat yang lebih tinggi dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan metode sosiodrama dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah. Nilai KKM dan ketercapaian semangat belajar belum sesuai dengan yang direncanakan, maka perlu dilakukan tindakan berikut.

   Peningkatan hasil belajar pada siklus 2 disebabkan oleh peningkatan kualitas proses pembelajaran. Peningkatan pada siklus 2

ditunjukkan dengan nilai rata-rata adalah 8,6 dan jumlah ketuntasan sebanyak 35 siswa (97%). Hal tersebut membuktikan bahwa telah terjadi peningkatan nilai rata-rata 1,4 dan jumlah ketuntasan meningkat 5 siswa. Nilai hasil belajar maksimal 9,4 dan minimal 7,4. Dikarenakan nilai KKM dan semangat belajar telah tercapai maka tidak dilakukan tindakan selanjutnya.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas di atas, maka disarankan agar kepala sekolah mendukung pelaksanaan pembelajaran sosiodrama, dengan menyediakan sarana pembelajaran yang diperlukan oleh guru dan siswa seperti perlengkapan sound sistem. Untuk Wakil Kepala Sekolah Bidang Sarana dan Prasarana disarankan untuk merencanakan kebutuhan sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk pelaksanaan pembelajaran sosiodrama. Untuk guru agar lebih kreatif dalam melaksanakan pembelajaran khususnya dengan pendekatan sosisodrama, dengan merencanakan skenario sosiodrama setiap kompetensi dasar, selain dengan sosiodrama, disarankan guru untuk mencoba pendekatan lain yang mengacu pada pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM). Untuk siswa, dalam melakukan peran dalam pembelajaran sosiodrama, disarankan agar memerankan dengan sungguh-sungguh dan menjiwai peran yang dilakukan. Untuk penelitian yang akan datang, disarankan untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan lain, misalnya menggunakan pendekatan kooperatif type *jigsaw* dan *Student Teams-Achievent Divisions* (STAD).

DAFTAR PUSTAKA

A'yun, Qurrota. (2010). *Metode Sosiodrama*. http://pakguruonline.pendidikan.net/buku_tua_pakguru_dasar_kpdd_b12.html, diakses tanggal 10 Januari 2011, jam 13.00.

Afendi. (2008). *Faktor Rendahhnya Kesadaran Masyarakat Mengenai Pendidikan Formal*. http://ipahipeh.blog.fisip.uns.ac.id, diakses tanggal 12 Januari 2011, jam 11.30.

Ali. (2010). *Nasionalisme, Kewargaan, dan Pancasila*. www.suarakarya-online.com, diakses tanggal 16 April 2010 jam 15.30.

Amien, Syaiful. (2010). *Pendidikan Formal dan Non Formal*, http://benramt. wordpress.com, diakses tanggal 12 Januari 2011, jam 16.45.

Amir, Sulfikar. (2004). *Epistemologi Nasionalisme*. Kompas Online. www.kompas.com, diakses tanggal 16 April 2010, jam 17.00

Anonim. (2004). *Pedoman Pengajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Depdiknas.

Dimyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2006), *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Djamarah, Syaiful Bahri. (2005). *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Ginanjar, Teguh. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*, www.teguhginanjar. wordpress.com, diakses tanggal 2 Januari 2011, jam 15:00.

Kosasih, A. Djahari. (2007). *Landasan Operasional Kurikulum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Bandung: Laboratorium Pengajaran PMP IKIP.

Kuncoro. (2009). *Menyoal Sistem Pendidikan Nasional*. www.kuncoro.blogspot.com, diakses tanggal 11 Januari 2011, jam 14.40.

Lesmana, Andy. (2010). *Mensetarakan Pendidikan Non-Formal*. http://edukasi. kompasiana.com, 7 Juni 2010, jam 14:32.

Mangkoesapoetra, Arief A. (2008). *Model Pembelajaran Portofolio*. http://re-searchengines.com/art05-17.html, diakses tanggal 5 Januari 2011, jam 15.00.

Miles, Matthew B. and A. Michael Huberman. (2007). *Qualitative Data Analysis*. (terjemahan). Jakarta : UI Press.

Moleong, Lexy J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

Notoatmodjo, Soekidjo. (2003). *Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Samsudin, Anwar. (2008). *Terobosan pendidikan melalui SMK Bisa,*. *www.pontianakpost.com, diakses tenggal 4 Januari 2011, jam 16:00.*

Santoso, Joko Budi. (2007). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Yudhistira.

Sudjana, Nana, (2008), *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar,* Bandung: Penerbit: PT. Remaja Rosdakarya.

Sukmadinata, Nana Syaodih. (2007). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.

Sutama, (2010), *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R& D,* Fairuz Media, Surakarta.

Sutopo, H.B. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.

Taufik, Dede. (2009). *Pengelolaan Pendidikan*. www.dedetaufik.blogspot.com, diakses tanggal 2 Januari 2011, jam 14:00.

Zuriah, Nurul. 2003. *Penelitian Tindakan (Action Research) dalam Bidang Pendidikan dan Sosial*. Malang: Bayumedia Publishing.