



## PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DENGAN METODE SOSIODRAMA DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Julinawati

[julinawati969@gmail.com](mailto:julinawati969@gmail.com)

Sekolah Dasar Negeri 004 Teratak Buluh

### ABSTRACT

*This research is motivated by the low level of student learning in citizenship education. This research was conducted at SDN 004 Teratak Buluh. The subjects of this study were all fifth-grade students of SDN 004 Teratak Buluh which numbered 34 students. This research is a classroom action research consisting of 2 cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection. The purpose of this study was to improve the learning outcomes of citizenship education for fourth-grade students of SDN 004 Teratak Buluh. The results of the study prove, on the cycle of learning outcomes averaged 42.00 (not good); the first cycle increased to 61.10 (enough) in the second cycle to 76.30 or good. Learning completeness increases, students start learning completed 4 students or 21.10%; In the first cycle learning completeness was obtained by 8 students or 42.10% and learning completeness in the second cycle was obtained by 18 students (94.70%). Thus the use of the sociodrama method can improve PKn learning outcomes of fifth-grade students of SDN 004 Teratak Buluh.*

**Keywords:** sociodrama method, learning outcomes citizenship education

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya ketuntasan belajar siswa pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 004 Teratak Buluh. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 004 Teratak Buluh yang berjumlah 34 orang siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas IV SDN 004 Teratak Buluh. Hasil penelitian membuktikan, pada prasiklus hasil belajar rata-rata 42,00 (kurang baik); siklus I meningkat menjadi 61,10 (cukup) pada siklus II menjadi 76,30 atau baik. Ketuntasan belajar meningkat, awal belajar siswa yang tuntas 4 siswa atau 21,10%;. Pada siklus I ketuntasan belajar diperoleh 8 siswa atau 42,10% dan ketuntasan belajar siklus II diperoleh 18 siswa (94,70%). Dengan demikian penggunaan metode sosiodrama dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SDN 004 Teratak Buluh.

**Kata Kunci:** metode sosiodrama, hasil belajar PKn

Submitted	Accepted	Published
26 Mei 2019	20 Juni 2019	5 Juli 2019

<b>Citation</b>	:	Julinawati. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan dengan Metode Sosiodrama di Kelas V Sekolah Dasar. <i>Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)</i> , 3(4), 736-743. DOI: <a href="http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v3i4.7435">http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v3i4.7435</a> .
-----------------	---	---

\*Copyright © 2019 Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)  
Publish by PGSD FKIP Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

### PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Hakikat Negara Kesatuan Republik Indonesia adalah negara kebangsaan modern. Negara kebangsaan modern adalah negara yang pembentukannya didasarkan pada semangat kebangsaan atau nasionalisme, pada tekad membangun masa depan bersama-sama, walaupun warga masyarakat berbeda-beda

agama, ras, etnik, atau golongannya (KTSP, 2006).

Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar untuk membentuk warga negara tersebut adalah PKn. Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini termasuk dalam ilmu sosial. Mata pelajaran ini mengkaji peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi dalam bidang sosial. Di sekolah dasar, materi pelajaran ini meliputi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan telah

mulai diajarkan dari kelas satu hingga kelas enam. Materinya berjenjang sesuai tingkat perkembangan peserta yang sudah tercantum dalam kurikulum pendidikan.

Kurikulum satuan tingkat pendidikan (KTSP) Tahun 2006 menjelaskan, bahwa guru dalam pelaksanaan harus menetapkan hasil belajar yang akan dicapai dalam pembelajaran atau disebut kriteria ketuntasan minimal (KKM). Jika siswa dapat mencapai KKM, maka siswa tersebut berhasil dalam pembelajaran, sebaliknya siswa belum mencapai target dilakukan remedial. Secara klasikal, jika lebih dari 75% siswa masih gagal dalam pembelajaran, guru sebagai pengelola kelas harus mencari jalan keluarnya. Salah satu cara yang paling efektif dan efisien dengan penelitian tindakan kelas atau perbaikan pembelajaran.

Berdasarkan observasi peneliti pada mata pelajaran PKn di Kelas V SDN 004 Teratak Buluh, Kecamatan Siak Hulu telah menetapkan KKM pendidikan kewarganegaraan pada angka 70.00. Akan tetapi, pembelajaran pada kompetensi dasar *memahami kebebasan berorganisasi* belum berhasil, Hasil ujian ulangan tidak memuaskan. Nilai rata-rata hanya 43.20, dari 34 siswa kelas V SDN 004 Teratak Buluh, hanya 7 siswa atau 20.60% yang tuntas belajar yang ditetapkan pada angka 70.00, sedangkan 27 siswa atau 79.40% belum tuntas.

Rendahnya hasil belajar ini disebabkan karena lemahnya pemahaman guru terhadap strategi, metode dan model pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran PKn. Selain itu, guru

dalam mengajar juga jarang menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa sehingga terkesan tidak memiliki persiapan. Permasalahan ini sejalan dengan permasalahan penelitian Ambari (2016), Ikrom (2016), dan Dirto (2017) yang menyatakan rendahnya hasil belajar PKn siswa disebabkan oleh strategi yang digunakan guru dalam mengajar tidak sesuai dengan tuntutan pembelajaran PKn. Metode pembelajaran yang digunakan guru selalu ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Siswa tidak dilatih untuk menemukan sendiri dan memecahkan masalah dalam belajar. Guru dalam menyampaikan materi kurang memberikan contoh-contoh yang konkrit dan dekat dengan kehidupan siswa. Siswa hanya ditugaskan mengerjakan soal-soal yang ada di buku pelajaran yang digunakan siswa. Hal ini dapat dilihat dari gejala-gejala yaitu frekuensi bertanya siswa sangat sedikit.

Masalah ini sangat *urgen* dalam pembelajaran khususnya pelajaran PKn oleh karena itu harus diselesaikan hingga tuntas. Untuk memperbaiki strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif, sehingga dapat merangsang siswa memperoleh hasil belajar yang diharapkan. Penulis akan mencoba menggabungkan metode ceramah, demonstrasi, tanya jawab, dengan metode sosiodrama. Dengan cara ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa karena materi belajarnya langsung dipraktikkan oleh siswa.

## KAJIAN TEORETIS

### Metode Sosiodrama

Metode sosiodrama merupakan metode mengajar yang dapat digunakan dalam belajar kelompok. Mengajar dengan sosiodrama adalah mengajar dengan berpura-pura, bukan belajar dengan sebenarnya. Kegiatan pembelajarannya menuntut kemampuan siswa dalam berinteraksi dalam kelompok. Beberapa jenis model simulasi menurut Winataputra (2005) adalah bermain peran (*role playing*) yang merupakan permainan dalam bentuk dramatisasi. Sekelompok siswa melaksanakan kegiatan yang diarahkan oleh guru.

Sosiodrama adalah kelompok belajar memecahkan masalah yang berhubungan dengan masalah individu sebagai makhluk sosial. Misalnya hubungan anak terhadap orang tuanya, antara siswa dengan teman kelompoknya, antara siswa dengan teman-temannya, dan sebagainya. Suyanto (2015) mengatakan hal-hal yang berhubungan dengan masalah sosial yang diperankan oleh siswa disebut sosiodrama.

Adapun kelebihan metode sosiodrama menurut Suyanto (2015) adalah mengembangkan kreativitas siswa, mengembangkan bakat,

memupuk kerjasama, siswa lebih memerhatikan pelajaran, memupuk keberanian, melatih siswa untuk menganalisis masalah, dan mengambil kesimpulan dalam waktu singkat, sedangkan kelemahannya adalah kemungkinan siswa kurang sungguh-sungguh memainkan perannya sehingga tujuan yang diharapkan tidak tercapai. Kesalahan dalam memerankan sering menjadi tertawaan sehingga menurunkan motivasi siswa untuk terlibat penuh dalam penggunaan metode ini.

Menurut Werkanis (2005) kelebihan-kelebihan penggunaan metode sosiodrama adalah; 1) dapat melatih siswa berbicara spontan; 2) secara langsung membawa siswa pada kondisi yang dihadapi; 3) dapat mendorong aktivitas, inisiatif, dan kreativitas siswa berpartisipasi dalam kelompok; 4) mendorong keterampilan, mengamati, menafsirkan, menerapkan, dan mengomunikasikannya; 5) dapat menyalurkan ekspresi ke dalam berbagai kegiatan baik seni budaya maupun sejarah; 6) dapat berperan dalam melaksanakan perilaku antagonis/ protagonis.

Menurut Winataputra (2005) prosedur metode simulasi yang harus ditempuh dalam

pembelajaran adalah sebagai berikut; 1) menetapkan topik simulasi diarahkan guru; 2) menetapkan kelompok dan topik yang akan dibahas; 3) melaksanakan simulasi dengan diawali petunjuk dari guru; 4) proses pengamatan terhadap proses, peran, teknik, dan prosedur, teknik dan peran yang dimainkan; 5) proses pengamatan terhadap proses, peran, teknik, dan prosedur, dapat dilakukan dengan diskusi; 6) kesimpulan dan saran.

Pada perbaikan pembelajaran mata pelajaran ini penulis akan menerapkan sosiodrama karena materi yang digunakan sesuai dengan metode sosiodrama. Materi *mengambil keputusan* pada kelas lima ini perlu simulasi sesuai dengan perannya, misalnya sebagai ketua rapat, dan anggota rapat. Permainan sosiodrama siswa berperan sesuai dengan peran yang ditugaskan kepadanya. Memainkan peranan tertentu dalam kegiatan belajarmengajar yang menyangkut kehidupan atau perilaku manusia dalam kehidupan masyarakat dengan maksud sosial.

## METODE PENELITIAN

Fokus penelitian ini adalah perbaikan mata pelajaran PKn, yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa Kelas V SDN 004 Teratak Buluh, Kecamatan Siak Hulu. Siswa-siswa tersebut terdiri dari 15 laki-laki, dan 19 perempuan. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama tiga bulan yaitu dari bulan Februari sampai dengan April 2018 Tahun Pembelajaran 2017-2018. Pertemuan dilaksanakan sebanyak empat kali. Pertemuan pertama untuk mengamati dan melihat hasil belajar secara biasa atau disebut prasiklus; pertemuan kedua adalah perbaikan pertama dengan sosiodrama atau siklus I dan pertemuan kedua dengan menggunakan sosiodrama siklus II. Setiap akhir tindakan pada setiap siklus dilakukan evaluasi.

Jenis tes evaluasi yang digunakan adalah tes esai dan pilihan ganda. Evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui dampak dari pelaksanaan tindakan. Pengolahan data dilakukan dengan cara pengumpulan, pengklasifikasian, dan penganalisis

data. Pengumpulan dilakukan dengan teknik tes. Bentuk tes tertulis yaitu pilihan ganda, dan tes esai. Instrumen yang dipakai adalah soal-soal yang telah dipersiapkan. Untuk tes esai dinilai dengan 10 setiap soal. Nilai akhir siswa adalah jumlah skor dikali 10. Nilai akhir hasil belajar setiap siswa diberi nilai sesuai dengan teknik analisis data yang disusun oleh penulis. Analisis data yang dimaksud adalah:

$$X = \frac{F}{N}$$

Keterangan:

X = nilai

F = skor benar

N = jumlah skor

Setelah data perbaikan diperoleh, selanjutnya data tersebut diklasifikasikan atau dikategorikan sesuai dengan pedoman penilaian dalam pengajaran, sebagai berikut:

**Tabel 1. Interval dan Kategori Hasil Belajar PKn Siswa V SDN 004 Teratak Buluh**

Interval	Kategori
85 – 100	Amat Baik
70 – 84	Baik
50 – 69	Cukup
0 – 49	Kurang Baik

Purwanto (dalam Mardalena, 2018)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Siklus I

#### Perencanaan

Sebelum tindakan pembelajaran dilaksanakan, peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP ini disusun berdasarkan Silabus. Maksud dan tujuan penyusunan RPP adalah sebagai dasar pelaksanaan tindakan sehingga pelaksanaan tindakan tertib dan terarah. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran disusun dalam satu format.

#### Pelaksanaan

Tindakan dilaksanakan berdasarkan RPP. Pada pertemuan pertama, pelaksanaan pembelajaran diawali dengan appersepsi: penulis bercerita singkat tentang organisasi dan tanya jawab untuk membangkitkan minat siswa. Pada

pembelajaran inti, penulis menjelaskan tentang makna organisasi dan memperlihatkan gambar sedang rapat. Selanjutnya, siswa melihat gambar dan beberapa siswa tampil ke depan untuk sosiodrama organisasi, ketua, sekretaris, dan anggota, kemudian bertanya jawab dan sambil menjelaskan materi pembelajaran. Kegiatan guru diamati observer, Desima Silalahi, S.Pd., SD siklus I hari Rabu tanggal 21 Februari 2018 jam kesatu dan kedua.

Pada akhir pertemuan pertama dilaksanakan evaluasi. Penulis mengadakan ujian lisan saat belajar dan evaluasi siklus I pada akhir belajar. Hasil evaluasi siklus I terlihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Siklus I Kelas V SDN 004 Teratak Buluh**

NO	Jumlah Siswa	SIKLUS I			Keterangan
		Jumlah Nilai Keseluruhan	Nilai Rata-Rata	Kategori	
1.	34	1890	55.60	Cukup	Tidak Tuntas

Dari tabel di atas terlihat bahwa nilai rata-rata secara klasikal adalah 55.60 atau cukup. Siswa yang tuntas belajar adalah 14 siswa atau 41.17%. Nilai tertinggi adalah 80 dan nilai terendah adalah 30. Karena ketuntasan belum mencapai 85%, penulis melakukan perbaikan siklus II. Siklus II dilaksanakan masih dengan menggunakan metode sosiodrama yang lebih diintensifkan.

### Refleksi

Pasca pembelajaran, penulis melakukan evaluasi. Hasilnya, pembelajaran ini terlihat dapat meningkatkan keaktifan dan hasil siswa dalam belajar. Akan tetapi karena hasil belum maksimal, hal ini terlihat dari jumlah siswa yang tuntas hanya sebanyak 14 siswa dan 20 siswa belum tuntas belajar. Selanjutnya, ketuntasan secara klasikal adalah 41.17, hasil ini belum maksimal karena ketuntasan belum mencapai 85%, Oleh karena itu penulis dan observer sepakat untuk melakukan siklus II, masih menggunakan metode sosiodrama.

## Siklus II Perencanaan

Sebelum pembelajaran tindakan kedua dilaksanakan, penulis menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP ini disusun berdasarkan silabus, dan silabus disusun berdasarkan KTSP. Sama seperti siklus I, Tujuan penyusunan RPP pada siklus II ini adalah sebagai dasar atau miniatur pelaksanaan tindakan sehingga tindakan pembelajaran lebih mudah, tertib, dan terarah. Pertemuan siklus II disusun dalam satu RPP siklus II.

## Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan berdasarkan RPP siklus II. Pelaksanaan dilakukan hari Rabu, 7 Maret 2018 jam belajar kesatu dan kedua. Pembelajaran diawali dengan appersepsi dengan cara tanya-jawab tentang organisasi yang ada di sekolah dan masyarakat sekitar.

Pada pembelajaran inti, penulis menjelaskan tentang organisasi yang ada di sekolah dan masyarakat sekitar. Guru memperlihatkan gambar kantor organisasi. Selanjutnya, siswa melihat gambar reflika tersebut. Secara bergiliran, siswa bersosiodrama atau mempraktikkan cara rapat tentang organisasi tertentu. Ada yang menjadi ketua, sekretaris, dan anggota. Kemudian guru menjelaskan materi pelajaran di papan tulis. Selanjutnya tanya jawab. Kegiatan guru pada metode sosiodrama siklus II diamati observer, Desima Silalahi, S.Pd., SD.

Pada akhir pertemuan penulis melakukan postes. Penilaian berdasarkan hasil teknik analisis data. Tujuan evaluasi siklus II adalah untuk mengetahui hasil pembelajaran dari penggunaan metode sosiodrama pada siklus II tersebut. Hasil ujian siklus II terlihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3. Rekapitulasi Nilai Siklus II Kelas V SDN 004 Teratak Buluh**

NO	Jumlah Siswa	SIKLUS I			Ket
		Jumlah Nilai Keseluruhan	Nilai Rata-Rata	Kategori	
1.	34	2450	72.06	Baik	Tuntas

Berdasarkan tabel rekapitulasi hasil perbaikan siklus II di atas terlihat: nilai rata-rata adalah 72.06 atau baik. Siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal 30 siswa. Ketuntasan kelas adalah 88.24%. Karena siswa yang mencapai KKM telah lebih dari 85% (30 siswa), perbaikan pembelajaran berhasil dan penulis tidak melakukan siklus III.

Hasil ini telah menunjukkan bahwa pembelajaran PKn di Kelas V SDN 004 Teratak Buluh, Kecamatan Siak Hulu dengan menggunakan sosiodrama berhasil meningkatkan partisipasi belajar dan hasil belajar PKn materi organisasi.

## Pembahasan

Pelaksanaan siklus I berjalan lancar sesuai dengan yang direncanakan. Siswa semangat belajar. Penulis mengarahkan dan menjelaskan tentang makna organisasi dan memperlihatkan

## Refleksi

Berdasarkan hasil belajar siklus II dapat dilihat bahwa pembelajaran PKn dengan menggunakan sosiodrama pada siswa kelas V SDN 004 Teratak Buluh, Kecamatan Siak Hulu terjadi peningkatan minat dibandingkan dengan pembelajaran biasa dan siklus I. Pembelajaran ini terlihat telah dapat meningkatkan partisipasi dan hasil siswa dalam belajar. Diskusi peneliti dengan observer, menyepakati bahwa penggunaan metode sosiodrama sangat tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran PKn.

gambar sedang rapat. Selanjutnya, siswa bersosiodrama kemudian bertanya jawab dan sambil menjelaskan materi pembelajaran. Pelaksanaan ini sesuai dengan yang direncanakan.

Pada saat perbaikan, penulis diamati oleh observer, Desima Silalahi, S.Pd., SD.

Pasca pembelajaran, penulis melakukan evaluasi. Hasilnya, 14 siswa telah tuntas belajar dan 20 siswa belum tuntas belajar. Selanjutnya, ketuntasan secara klasikal adalah 41.17. Hasil ini belum maksimal. Karena ketuntasan belum mencapai 85%, Oleh karena itu, penulis dan observer sepakat untuk melakukan siklus II masih menggunakan metode sosiodrama.

Hasil belajar siklus I telah tinggi namun belum tuntas. Pembelajaran telah berlangsung dengan suasana baik dan gembira. Berdasarkan pengalaman dan pendapat observer, pembelajaran siklus I ini mempunyai kelebihan yaitu siswa aktif belajar, siswa lebih memahami materi belajar; hasil belajar meningkat. Kekurangannya adalah belajar sedikit ribut dan siswa yang kurang kemampuan akademik sulit untuk bersosiodrama. Perbaikan siklus II, sama seperti siklus I. Tujuan penyusunan RPP pada siklus II ini adalah sebagai dasar atau miniatur pelaksanaan tindakan sehingga tindakan pembelajaran lebih mudah, tertib, dan terarah. Pertemuan siklus II disusun dalam satu RPP.

Perbaikan pembelajaran siklus II dengan sosiodrama dilakukan hari Rabu, 7 Maret 2018, jam pertama dan jam kedua. Pembelajaran diawali dengan appersepsi dengan cara tanya-jawab tentang organisasi yang ada di sekolah dan masyarakat sekitar. Tujuannya untuk membangkitkan minat dan motifasi belajar siswa pada siklus II ini.

Penulis menjelaskan kembali pengertian organisasi. Selanjutnya menempelkan gambar kantor organisasi yang ada di sekolah dan masyarakat sekitar. Selanjutnya, siswa melihat gambar reflika tersebut. Beberapa siswa kembali bersosiodrama di depan tentang organisasi OSIS. Ada yang menjadi ketua, sekretaris, dan anggota. Kemudian guru menjelaskan materi sambil tanya jawab pelajaran di papan tulis. Kegiatan siswa dan guru pada siklus II ini tetap dalam pengamatan observer yaitu Desima Silalahi, S.Pd., SD.

Pada akhir pertemuan, penulis melakukan evaluasi siklus II. Tujuannya untuk mengetahui bagaimana hasil pembelajaran dari penggunaan metode sosiodrama pada siklus II. Hasilnya, 30 siswa atau 88.24% tuntas dalam belajar. Nilai

rata-rata 72.06 atau baik. Hasil ini telah menunjukkan bahwa pembelajaran PKn di Kelas V SDN 004 Teratak Buluh, Kecamatan Siak Hulu dengan menggunakan sosiodrama berhasil meningkatkan partisipasi belajar dan hasil belajar. Oleh karena itu, tidak dilaksanakan perbaikan atau tindakan lagi.

Berdasarkan refleksi hasil belajar siklus II pembelajaran PKn dengan menggunakan sosiodrama pada siswa kelas V SDN 004 Teratak Buluh, Kecamatan Siak Hulu terjadi peningkatan aktivitas dan hasil dibandingkan dengan pembelajaran biasa dan siklus I. Pembelajaran ini terlihat telah dapat meningkatkan partisipasi dan hasil siswa dalam belajar. Pendapat penulis dengan observer menyepakati bahwa penggunaan sosiodrama sangat tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PKn. Diskusi penulis dengan observer, pembelajaran ini memiliki keunggulan dibandingkan dengan metode lain. Keunggulannya telah terlihat pada siklus I yaitu: hasil belajar meningkat; siswa dekat dengan materi belajar; siswa semangai dalam belajar; pembelajaran tidak monoton akan tetapi adanya aktivitas siswa; materi lebih mudah dipahami oleh siswa; dan hasil belajar siklus II telah tinggi, seluruh siswa tuntas belajar. Akan tetapi tidak ada metode yang tidak memiliki kelemahan. Kelemahan yang terlihat adalah pembelajaran kurang tertib; siswa yang lemah kurang dapat bersosiodrama.

Kelebihan penggunaan metode sosiodrama menurut Werkanis (2005) adalah: dapat melatih siswa berbicara spontan; secara langsung membawa siswa pada kondisi yang dihadapi; dapat mendorong aktivitas, inisiatif, dan kreatifitas siswa berpartisipasi dalam kelompok; Mendorong keterampilan, mengamati, menafsirkan, menerapkan; dan mengomunikasikannya; Dapat menyalurkan ekspresi ke dalam berbagai kegiatan baik seni budaya maupun sejarah; dan dapat berperan dalam melaksanakan perilaku antagonis/protagonis. Selain itu, menurut Salim (2018), Tarigan (2016), dan Srihayati (2016) kelebihan dari metode sosiodrama adalah: 1) dapat meningkatkan prestasi belajar pendidikan kewarganegaraan siswa; 2) dapat meningkatkan interaksi antar siswa di kelas; 3) dapat

meningkatkan interaksi siswa dengan guru di kelas; dan 4) dapat meningkatkan tanggung jawab siswa.

Sebelum dilaksanakan penelitian tindakan kelas, pembelajaran dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar di atas dilaksanakan dengan cara konvensional (metode ceramah dan Tanya jawab saja). Pembelajaran berlangsung dengan

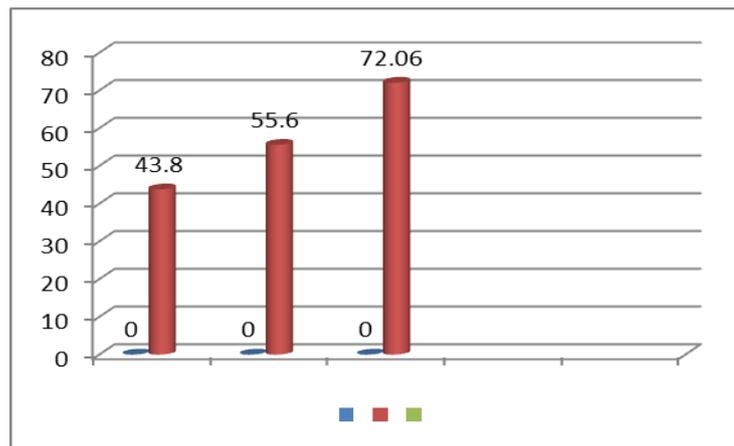
monoton. Siswa tidak tertarik dalam belajar. Siswa merasa bosan dalam belajar, dengan arti kata siswa kurang berminat dalam belajar. Keadaan ini diperbaiki dengan mengadakan penelitian tindakan kelas. Dengan cara ini ternyata siswa termotivasi dalam belajar. Realisasinya hasil belajar meningkat. Peningkatan hasil belajar tersebut terlihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. Ketuntasan Belajar PKn Siswa V SDN 004 Teratak Buluh**

Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
Tuntas	Tdk Tuntas	Tuntas	Tdk Tuntas	Tuntas	Tdk Tuntas
7(20.60%)	27(79.40%)	14(41.17%)	20(58.83%)	30(88.24%)	4(11.76%)

Peningkatan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa V SDN 004 Teratak Buluh,

Kecamatan Siak Hulu terlihat dengan jelas pada grafik berikut:



**Gambar 1. Peningkatan Hasil Belajar PKn**

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil dan pembahasan perbaikan pembelajaran di atas dapat peneliti simpulkan bahwa dengan penggunaan metode sosiodrama dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SDN 004 Teratak Buluh. Adapun peningkatannya sebagai berikut:

Pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan metode sosiodrama berhasil meningkatkan hasil belajar. Pada prasiklus hasil belajar rata-rata 42.00 (kurang baik); siklus I meningkat menjadi 61.10 (cukup) pada siklus II menjadi 76.30 atau baik.

Ketuntasan belajar meningkat, awal belajar siswa yang tuntas 4 siswa atau 21.10%, Pada siklus I ketuntasan belajar diperoleh 8 siswa atau 42.10% dan ketuntasan belajar siklus II diperoleh 18 siswa (94.70%).

Berdasarkan kesimpulan di atas, penulis memberikan saran: 1) untuk mengatasi lemahnya hasil belajar siswa dapat menggunakan metodesosio drama khususnya pada mata pelajaran PKn; 2) Kepada peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan dalam melaksanakan penelitian selanjutnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ambari. (2016). Peningkatan Hasil Belajar PPKn melalui Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Siswa Kelas IV SD Negeri 011 Beringin Makmur Kecamatan Kerumutan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5 (3), 563-573.
- Depdiknas Pusat Kurikulum. (2006). *Kurikulum 2006 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD,MI*. Jakarta: Balitbang Depdiknas.
- Dirto. (2016). Penerapan Pendekatan *Contextual Teaching And Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas VI SD Negeri 014 Beringin Makmur Kecamatan Kerumutan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5 (3), 354-364.
- Ikrom, A. (2016). Peningkatan Hasil Belajar PPKn dengan Penerapan Metode Demonstrasi Siswa Kelas IV SD Negeri 010 Banjar Panjang Kecamatan Kerumutan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5 (3), 546-553.
- Mardalena, D. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7 (1), 128-236.
- Salim. (2018). Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Model Pembelajaran Bermain Peran Pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7 (1), 159-169.
- Suyanto. (2015). *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: PT Erlangga.
- Srihayati, H. (2016). Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kartika 1-4 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5 (1), 115-124.
- Tarigan, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5 (3), 102-112.
- Winataputra, U.S., dkk. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Werkanis. (2005). *Strategi Mengajar*. Riau: Sutra Benta Perkasa.
-