

## **BAB II**

### **TELAAH PUSTAKA**

#### **A. Hakikat Hasil Belajar**

Belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sengaja sehingga menimbulkan perubahan secara aktual maupun potensial dan berlangsung dalam waktu yang relatif lama. Kegiatan belajar merupakan suatu proses, sedangkan prestasi (hasil) belajar siswa adalah hasilnya. Jadi setiap usaha dalam proses belajar akan menimbulkan perubahan pada diri siswa yang akan tercermin pada prestasi belajar sebagai hasil belajar.

Menurut Hilgard dalam bukunya *Didaktik Asas-Asas Mengajar*, belajar adalah proses yang melahirkan atau mengubah suatu kegiatan melalui jalan latihan.<sup>1</sup> Dalam proses belajar untuk menambahkan pengetahuan dan melatih keterampilan siswa dapat diberi latihan secara berulang-ulang diharapkan setelah mendapat latihan akan terjadi perubahan kearah yang lebih baik dari pada sebelum mendapat latihan.

Menurut Nana Sudjana, belajar adalah suatu perubahan yang relatif permanen dalam suatu kecendrungan tingkah laku, sebagai hasil praktek dan latihan. Belajar tidak sama dengan pertumbuhan kedewasaan dimana perubahan yang terjadi berasal dari bawaan.<sup>2</sup> Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar ditunjukkan dalam

---

<sup>1</sup> S.Nasution *Didaktik Asas-Asas Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara,2000), h.35

<sup>2</sup> Nana Sudjana,*Teori-Teori Belajar untuk Pengajaran* (Jakarta : FEUI,1990),h.5

berbagai aspek seperti pengetahuan, pemahaman, dan motivasi dapat terwujud dengan adanya latihan atau praktek yang diberikan guru kepada siswanya.

Menurut Bruner, dalam proses belajar dapat dibedakan tiga fase atau episode, yakni (1) informasi, (2) transformasi, (3) evaluasi. Informasi, dalam tiap pelajaran kita peroleh sejumlah informasi, ada yang menambah pengetahuan yang kita miliki, ada yang memperhalus dan memperdalamnya. Transformasi, informasi itu harus dianalisis, diubah atau konseptual agar dapat digunakan untuk hal-hal yang lebih luas. Evaluasi, kemudian kita nilai hingga manakah pengetahuan yang kita peroleh dan transformasi itu dapat dimanfaatkan untuk memahami gejala-gejala lain.<sup>3</sup>

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa yang dimaksud dengan belajar adalah suatu proses perubahan relatif permanen yang dilakukan secara sengaja dengan pemberian pengetahuan dan latihan. Perubahan tersebut dapat dilihat dari perbedaan antara sebelum dan sesudah proses belajar berlangsung.

Seperti yang diketahui perubahan yang terjadi akibat dari proses belajar ditandai dengan bertambahnya kemampuan atau pengetahuan siswa. Untuk melihat keberhasilan siswa yang telah belajar dapat dilihat dari hasil belajar atau prestasi belajar yang berupa nilai yang diperoleh siswa setelah melaksanakan tes. Hasil belajar merupakan suatu proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penelitian dan atau pengukuran hasil belajar.<sup>4</sup> Tujuan mengadakan evaluasi belajar adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti kegiatan belajar.

---

<sup>3</sup> S Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar* (Jakarta : Bumi Aksara, 2006).h.9.

<sup>4</sup> Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), h.200

Menurut Nana Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.<sup>5</sup> Setelah siswa mengikuti proses belajar dalam jangka waktu tertentu, sebagai guru untuk mengetahui hasil belajar perlu mengadakan penilaian. Penilaian hasil belajar dilaksanakan siswa setelah proses belajar dengan menjawab dan mengerjakan tugas.

Menurut Benyamin Bloom hasil belajar diklasifikasikan menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.<sup>6</sup> Dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan mencakup ketiga ranah tersebut yang dapat didefinisikan sebagai berikut :

Ranah Kognitif yaitu a.) Tipe hasil belajar pengetahuan, termasuk kognitif tingkat rendah yang paling rendah. b.) Tipe hasil belajar pemahaman, pemahaman dapat dibedakan menjadi tiga kategori yaitu pemahaman terjemahan, penafsiran, dan ekstrapolasi. c.) Tipe hasil belajar aplikasi, adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkrit atau situasi khusus. d.) Tipe hasil belajar analisis, adalah usaha memilih suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hirarkinya atau susunannya. e.) Tipe hasil belajar sintesis Penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh disebut sintesis. f.) Tipe hasil belajar evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materil dan lain-lain.<sup>7</sup>

Mengacu pada tipe hasil belajar di atas dapat dikatakan bahwa tipe hasil belajar kognitif lebih ditekankan pada pengetahuan, kemampuan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri, kemampuan ini meliputi penggunaan

---

<sup>5</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya 2006), h.22

<sup>6</sup> *Ibid*, h.23

<sup>7</sup> *Ibid*, h.23

afektif konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah. Prinsip kognitif itu yakni penataan fakta, konsep, serta prinsip-prinsip, sehingga membentuk satu kesatuan yang memiliki makna bagi subjek didik, dan dari struktur kognitif ini dapat mempengaruhi perkembangan afeksi ataupun kemampuan seseorang.

Ranah Afektif yaitu berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Penilaian hasil belajar afektif kurang mendapat perhatian dari guru. Para guru lebih banyak menilai ranah kognitif semata-mata. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial. Sekalipun bahan pelajaran berisi ranah kognitif, ranah afektif harus menjadi bagian integral dari bahan tersebut dan harus tampak dalam proses belajar dan hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Oleh sebab itu penting dinilai hasil-hasilnya.<sup>8</sup>

Dari uraian di atas dapat dikatakan bahwa tipe hasil belajar afektif adalah tipe hasil belajar yang berkenaan dengan perasaan, minat, perhatian, keinginan, dan penghargaan serta sikap seperti perhatian terhadap pelajaran, disiplin, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial. Tipe hasil belajar afektif juga merupakan kemampuan menerima atau menolak obyek tersebut.

Ranah Psikomotorik, hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar ini tidak berdiri sendiri tetapi selalu berhubungan satu sama lain, bahkan ada dalam kebersamaan. Seseorang yang berubah tingkat kognisinya sebenarnya dalam kadar tertentu telah berubah pula sikap dan prilakunya. Tipe hasil belajar ranah psikomotorik berkenaan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah menerima pengalaman belajar tertentu.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> *Ibid*,h.29

<sup>9</sup> *Ibid*,h.30

Dari uraian di atas dapat dikatakan bahwa tipe hasil belajar psikomotorik adalah tipe hasil belajar yang berkenaan dengan keterampilan serta kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani, dan kemampuan yang berkenaan dngan kemampuan bertindak dapat terlihat pada saat sedang belajar ataupun setelah belajar.

### **B. Hakikat Pembelajaran PKn**

Masyarakat dan pemerintah suatu negara berupaya untuk menjamin kelangsungan hidup serta kehidupan generasi penerusnya secara berguna (berkaitan dengan kemampuan spiritual) dan bermakna (berkaitan dengan kemampuan kognitif dan psikomotorik). Generasi penerus tersebut diharapkan akan mampu mengantisipasi hari depan mereka yang senantiasa berubah dan selalu terkait dengan konteks dinamika budaya, bangsa, negara dan hubungan internasional. Pendidikan tinggi tidak dapat mengabaikan realita kehidupan global yang digambarkan sebagai perubahan kehidupan yang penuh dengan paradoks dan ketakterdugaan. Karena itu Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan agar kita memiliki wawasan kesadaran bernegara untuk bela negara dan memiliki pola pikir, pola sikap dan prilaku sebagai pola tindak yang cinta tanah air berdasarkan Pancasila. Semua itu diperlukan demi tetap utuh dan tegaknya Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Untuk hidup berguna dan bermakna serta mampu mengantisipasi perkembangan, suatu negara sangat memerlukan pembekalan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (ipteks) yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila, nilai-nilai

keagamaan, dan nilai-nilai perjuangan bangsa. Nilai-nilai dasar negara tersebut akan menjadi panduan dan mewarnai keyakinan warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara di Indonesia.

Pembelajaran menurut Dimiyati dan Mudjiono adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.<sup>10</sup> Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 tahun 2003 disebutkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran mempunyai dua karakteristik, yaitu pertama dalam proses pembelajaran melibatkan proses mental siswa secara maksimal, bukan hanya menuntut siswa sekedar mendengar, mencatat, akan tetapi menghendaki aktivitas siswa dalam proses berfikir. Kedua, dalam pembelajaran membangun suasana dialogis dan Tanya jawab terus-menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berfikir siswa yang pada gilirannya kemampuan berpikir itu dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka kontruksikan sendiri.

Menurut Satryo Soemantri Brodjonegoro Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara,

---

<sup>10</sup> Dimiyati,dkk,*Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta,1999),hal.297

sikap serta perilaku yang cinta tanah air dan bersendikan kebudayaan bangsa. Wawasan Nusantara serta Ketahanan Nasional.<sup>11</sup>

Dari tujuan Pendidikan Kewarganegaraan di atas dapat dikatakan bahwa setiap warga negara Republik Indonesia harus menguasai Ilmu Pengetahuan, teknologi, dan seni yang merupakan misi atau tanggung jawab Pendidikan Kewarganegaraan untuk menumbuhkan wawasan warga negara dalam hal persahabatan, pengertian antar bangsa, perdamaian dunia, kesadaran bela negara, dan sikap perilaku yang bersendikan nilai-nilai budaya bangsa, Wawasan Nusantara dan Ketahanan Nasional.

Tujuan Pendidikan juga dikemukakan oleh Satrio Soemantri Brojonegoro, Pendidikan Nasional bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi luhur, berkepribadian, mandiri, maju, tangguh, cerdas, kreatif, terampil, berdisiplin, beretos kerja, profesional, bertanggungjawab dan produktif serta sehat jasmani dan rohani. Pendidikan nasional harus menumbuhkan jiwa patriotik, mempertebal rasa cinta tanah air, meningkatkan semangat kebangsaan, kesetiakawanan sosial, kesadaran pada sejarah bangsa, dan sikap menghargai jasa para pahlawan, dan berorientasi ke masa depan.<sup>12</sup>

Dari tujuan pendidikan Nasional di atas dapat dikatakan bahwa kualitas warga negara tergantung terutama pada keyakinan dan pegangan hidup mereka dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara di samping pada tingkat serta mutu penguasaannya atas ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Hak dan kewajiban warga negara, terutama kesadaran bela negara, akan mewujudkan dalam sikap dan perilakunya

---

<sup>11</sup> Satrio Soemantri Brodjonegoro, *Pendidikan Kewarganegaraan* ( Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama, 2002 )h.4

<sup>12</sup> *Ibid*,5

bila ia dapat merasakan bahwa konsepsi Demokrasi dan Hak Asasi Manusia sungguh-sungguh merupakan sesuatu yang paling sesuai dengan kehidupan sehari-hari.

Kompetensi oleh Satryo Soemantri diartikan sebagai seperangkat tindakan cerdas, penuh rasa tanggung jawab yang harus dimiliki oleh seseorang agar ia mampu melaksanakan tugas-tugas dalam bidang pekerjaan tertentu. Kompetensi lulusan Pendidikan Kewarganegaraan adalah seperangkat tindakan cerdas, penuh rasa tanggung jawab dari seorang warga negara dalam berhubungan dengan negara, dan memecahkan berbagai masalah hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara dengan menerapkan konsepsi falsafah bangsa, Wawasan Nusantara dan Ketahanan Nasional. Sifat cerdas yang dimaksud tersebut tampak pada kemahiran, ketepatan dan keberhasilan bertindak, sedangkan sifat bertanggung jawab tampak pada kebenaran tindakan, ditilik dari nilai ilmu pengetahuan dan teknologi, etika maupun kepatutan ajaran agama dan budaya. Pendidikan Kewarganegaraan yang berhasil akan membuahkan sikap mental yang cerdas, penuh rasa tanggung jawab dari peserta didik.<sup>13</sup>

Dari definisi di atas dapat dikatakan bahwa melalui Pendidikan Kewarganegaraan, warga negara Negara Kesatuan Republik Indonesia diharapkan mampu memahami, menganalisis, dan menjawab masalah-masalah yang dihadapi oleh masyarakat, bangsa, dan negaranya secara berkesinambungan dan konsisten dengan cita-cita dan tujuan nasional seperti yang digariskan dalam Pembukaan UUD 1945. Selain itu melalui pendidikan kewarganegaraan juga dapat menumbuhkan Jiwa patriotik, rasa cinta tanah air, semangat kebangsaan, kesetiakawanan sosial, kesadaran pada sejarah bangsa, dan sikap menghargai jasa para pahlawan.

PKn adalah nama salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum sekolah tahun 2004 berdasarkan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem

---

<sup>13</sup> *Ibid*,h.6



Pendidikan Nasional. Dalam UU tersebut dinyatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan (*citizenship*) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosiokultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Adapun karakteristik PKn berdasarkan kurikulum 2004, dijelaskan bahwa mata pelajaran ini memiliki ciri khas, yaitu pengetahuan, keterampilan, dan karakter kewarganegaran. Ketiga hal tersebut merupakan bekal bagi peserta didik (siswa) untuk meningkatkan kecerdasan multidimensional yang memadai untuk menjadi warga negara yang baik.

Numan somantri sendiri mendefinisikan Pkn sebagai seleksi dan adaptasi dan lintas disiplin ilmu-ilmu sosial, ilmu kewarganegaran, humaniora, dan kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara psikologis dan ilmiah untuk mencapai salah satu tujuan pendidikan IPS.<sup>14</sup>

Berdasarkan konsep dan pengertian pembelajaran pendidikan kewarganegaran di atas maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah kegiatan yang dirancang oleh guru sebagai tenaga pendidik untuk membantu peserta didik dalam mempelajari pendidikan politik yang berusaha mempersiapkan warga Negara yang sadar akan hak dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat, berfikir kritis serta berpartisipasi aktif dalam proses politik dan memiliki kesadaran

---

<sup>14</sup> Numan Sumantri, *Mengagas Pembaharuan Pendidikan IPS*, (Bandung : remaja Rosdakarya 2001), hal 159

dalam membangun sistem politik yang demokratis sehingga dapat menjadi warga negara yang baik.

### **C. Hakikat Metode Sosio Drama ( Bermain Peran )**

Menurut Oemar Hamalik sosiodrama (*Role Playing*) adalah suatu jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antarinsani.<sup>15</sup> Dari definisi diatas maka dapat dikatakan bahwa penggunaan pendekatan intruksional ini di dalam kelas, yaitu pada waktu dilaksanakannya bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan berpendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi. Siswa dapat pula mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain.

Tujuan bermain peranan atau sosiodrama, sesuai dengan jenis belajar adalah sebagai berikut :

1. Belajar dengan berbuat. Para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan reaktif.
2. Belajar melalui peniruan (imitasi). Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan perilaku (aktor) dan tingkah laku mereka.
3. Belajar melalui balikan. Para pemain/pemegang peran yang telah ditampilkan. Tujuannya dalah untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan

---

<sup>15</sup> Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta : Bumi Aksara,2003),h.199.

prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah dramatisasikan.

4. Belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulanginya dalam penampilan berikutnya.<sup>16</sup>

Dari tujuan bermain peran (sosio drama) tersebut dapat dikatakan bahwa sosio drama selain mendorong siswa untuk belajar aktif, memudahkan pemahaman siswa dalam suatu pembelajaran yang diberikannya sehingga hasil belajar yang dicapai dapat maksimal.

Metode sosio drama (bermain peran) menurut Roestiyah N.K. adalah siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia.<sup>17</sup> Metode bermain peran juga merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui tindakan. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa dalam metode bermain peran siswa dapat menguasai bahan pelajaran dengan cara memecahkan masalah dengan mengembangkan imajinasi dan penghayatan melalui peragaan tindakan. Dalam bermain peran dapat dilakukan oleh dua orang atau lebih dalam peragaan yang berbeda-beda. Selain itu dalam bermain peran, siswa dapat berlaku sebagai tokoh atau pribadi tertentu.

Guru atau pimpinan latihan mempunyai peranan yang penting. Pada awal latihan, guru atau pimpinan memberikan penjelasan tentang peran-peran yang akan ditampilkan dan tujuan-tujuan yang hendak dicapai oleh latihan itu. Guru atau

---

<sup>16</sup> *Ibid*, h.199.

<sup>17</sup> Roestiyah N.K., *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta : Rineka Cipta, 2001), h.93

pimpinan juga perlu mengusahakan suasana bermain yang menyenangkan dan mencegah timbulnya kecemasan atau praduga yang jelek. Selain itu pada akhir latihan guru/pimpinan perlu melakukan umpan balik dan menarik kesimpulan-kesimpulan umum. Kritik-kritik dan menarik kesimpulan-kesimpulan umum. Kritik-kritik yang bersifat merusak (*destruktif*) hendaknya dicegah, dalam hal ini guru atau pimpinan bertindak sebagai wasit.

Dalam rangka menyiapkan suatu situasi bermain peran di dalam kelas, guru mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :

1. Persiapan dan Intruksi

Guru memiliki situasi-situasi masalah yang harus menjadi sosiodrama, yang menitikberatkan pada jenis peran, masalah dan situasi familier, serta pentingnya bagi siswa. Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa. Guru memberikan intruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan intruksi-intruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada para *audience*.

2. Tindakan Dramatik Dan Diskusi

Para aktor terus melakukan peranannya sepanjang situasi bermain peran. Bermain peran harus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut. Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran.

3. Evaluasi Bermain Peran

Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran. Guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah atau pada buku catatan guru.<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung : Bumi Akasara,2001),h.215

Dari langkah-langkah menyiapkan bermain peran diatas dapat dikatakan bahwa sebelum sosio drama dilakukan guru harus memberikan intruksi dan mempersiapkan segala sesuatu yang akan digunakan dalam bermain peran, selain itu diadakan diskusi agar kegiatan dapat tersusun secara teratur. Setelah bermain peran (sosio drama) dilakukan evaluasi sehingga dapat menjadi acuan dalam keberhasilan sosio drama selanjutnya.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain petunjuk guna menggunakan metode sosio drama adalah :

- a. Tetapkan dahulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas.
- b. Ceritakan kepada kelas (siswa) mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut.
- c. Tetapkan siswa yang dapat atau bersedia untuk memainkan peranannya di depan kelas.
- d. Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu sosio drama sedang berlangsung.
- e. Beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan peranannya.
- f. Akhiri sosio drama pada waktu situasi pembicara mencapai ketegangan.
- g. Akhiri sosio drama dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada pada sosio drama tersebut.
- h. Jangan lupa menilai hasil sosio drama tersebut sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.<sup>19</sup>

Dari tahap-tahap bermain peran diatas dapat dikatakan bahwa dalam bermain peran harus terstruktur dengan baik mulai dari awal kegiatan pembelajaran sampai akhir sehingga keberhasilan dalam pementasan sosio drama yang dilakukan dapat berhasil. Bakti Guru

---

<sup>19</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung : Rineka Cipta, 2002), h.100.

Kelebihan metode sosio drama (bermain peran) menurut Syaiful Bahri

Djamarah dan Aswan Zein adalah :

- a. Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
- b. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu bermain drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- c. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga akan dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak.
- d. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- e. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- f. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.<sup>20</sup>

Dalam kelebihan metode sosio drama yang dikemukakan oleh Syaiful Djamarah dan Aswan Zain di atas dapat dikatakan bahwa pembelajaran melalui metode sosio drama memberikan motivasi untuk siswa dalam kegiatan belajar, siswa lebih aktif dan dapat mengekspresikan pemikiran dalam memahami pelajaran melalui tindakan.

Sosio drama atau bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna jati diri didalam lingkungan sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya melalui bermain peran siswa

---

<sup>20</sup> *Ibid*, h.101.

belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.<sup>21</sup>

Dari uraian di atas dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan metode sosio drama siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran, karena masalah-masalah sosial sangat berguna bagi mereka, karena mereka bermain peranan sendiri, maka mudah memahami masalah-masalah sosial itu. Adapun karakteristik yang membedakan metode sosio drama dengan metode ceramah dapat dilihat dari tabel di bawah ini :

	<b>Ceramah</b>	<b>Sosio Drama</b>
Siswa	1. Kegiatan belajar yang dilakukan siswa mendengarkan penjelasan mengenai materi yang diberikan oleh guru.	1.Siswa melakukan kegiatan belajar dengan berperan tokoh yang sudah ditentukan sesuai dengan tema pokok pembahasan materi dengan menggunakan metode sosio drama.
Guru	2. Menjelaskan kepada siswa mengenai materi dari awal sampai akhir pembelajaran dengan ceramah.	2. Memberikan pengarahan kepada siswa mengenai pelaksanaan sosio drama pada awal pembelajaran dan selanjutnya siswa yang melakukan simulasi kegiatan belajar.
Media	3. Media yang digunakan tidak ada.	3. Semua peralatan yang diperlukan dalam kegiatan sosio drama sesuai

<sup>21</sup> [http://www.freelist.org/archives/ppI\\_107-2006/msg\\_00302.html](http://www.freelist.org/archives/ppI_107-2006/msg_00302.html)

		dengan tema dan materi yang sudah ditentukan.
Keaktifan	4. - Keaktifan siswa tidak ada (pasif). - Siswa berkecenderungan menghafal dalam memahami materi pelajaran yang didapat.	4. - Keaktifan siswa ada (aktif) - Siswa menggambarkan sendiri mengenai pemahaman tentang materi yang didapat.
Naskah	5. Tidak menggunakan naskah	5. Menggunakan naskah



