

ABSTRAK

PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN PRESTASI BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN METODE SOSIODRAMA DALAM MATA PELAJARAN PKN KELAS V SD NEGERI ADISUCIPTO 1

Agnes Patriciarini
Universitas Sanata Dharma
2018

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan dan prestasi belajar siswa kelas VB SD Negeri Adisucipto 1 pada mata pelajaran PKn. Tujuan dari penelitian ini, adalah: 1) Mengetahui upaya penggunaan metode sosiodrama dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri Adisucipto 1 Yogyakarta. 2) Meningkatkan keaktifan siswa kelas V SD Negeri Adisucipto 1 Yogyakarta pada penggunaan metode sosiodrama. 3) Meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri Adisucipto 1 Yogyakarta pada penggunaan metode sosiodrama.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan dua siklus. Subjek penelitian adalah 22 siswa kelas V SD Negeri Adisucipto 1 Yogyakarta. Objek penelitian ini adalah keaktifan dan prestasi belajar. Teknik pengumpulan data terdiri atas wawancara, observasi, kuesioner, dokumentasi, dan tes. Instrumen yang digunakan yaitu pedoman wawancara, lembar observasi, lembar kuesioner, soal evaluasi, dan lembar refleksi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Upaya peningkatan keaktifan dan prestasi belajar PKn siswa kelas V SD Adisucipto 1 melalui penerapan metode Sosiodrama, telah berhasil dilakukan dengan langkah metode Sosiodrama, sebagai berikut: a) menentukan masalah, b) membentuk situasi, c) membentuk karakter, d) mengarahkan pemain, e) memahami peran, f) menghentikan atau memotong, dan g) Mendiskusikan dan menganalisis permainan. (2) Penerapan metode Sosiodrama dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa SD Negeri Adisucipto 1 pada mata pelajaran PKn tentang memahami pentingnya keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Hal ini, ditunjukkan dengan peningkatan skor keaktifan belajar siswa dari kondisi awal 46,59 (rendah), menjadi 61,98 (sedang) pada siklus I, dan 81,12 (tinggi) pada siklus II. (3) Penerapan metode Sosiodrama dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri Adisucipto 1 pada mata pelajaran PKn tentang memahami pentingnya keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Hal ini, ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata dari kondisi awal 59,09 menjadi 67,86 pada siklus I dan menjadi 75,72 pada siklus II. Persentase ketuntasan mengalami peningkatan dari kondisi awal 45% menjadi 59,09% pada siklus I dan menjadi 86,36% pada siklus II, dengan nilai KKM 66.

Kata Kunci: Keaktifan Belajar, Prestasi Belajar, Metode Sosiodrama.

ABSTRACT

IMPROVING STUDENTS PARTICIPATION AND ACHIEVEMENT USING SOCIODRAMAS ON THE SUBJECT OF CIVIC EDUCATION IN FIFTH GRADERS, SD NEGERI 1 ADISUCIPTO

Agnes Patriciarini

Sanata Dharma

2018

This research was conducted on the basis of the low level of student participation and learning achievement of the class 5B students of SD Negeri Adisucipto 1 in the Civics subject. The purpose of this research are: 1) To know if the effort of using sociodrama method can improve the activity and learning achievement of V student of SD Negeri Adisucipto 1 Yogyakarta. 2) Increase the activity of V grade students of SD Negeri Adisucipto 1 Yogyakarta on the use of sociodrama method. 3) Improve the learnin achievement of grade V students of SD Negeri Adisucipto 1 Yogyakarta on the use of sociodrama method.

This type of research is the Classroom Action Research (CAR), with Sociodramas method. The subjects were 22 students of fifth grade students of SD Negeri 1 Adisucipto Yogyakarta. The object of this study is the participation and learning achievement. The data collection technique consisted of interview, observation, questionnaire, documentation, and test. The instruments used were interview, observation sheets, sheet questionnaires, evaluation questions, and a reflection sheet.

The results showed that: (1) Efforts to increase the participation and learning achievement Civics students of fifth grade students of SD Negeri 1 Adisucipto through the application of methods Sociodrama, has been successfully carried out through these steps as follows: a) defining the problem, b) forming a situation, c) shaping the character, d) directing the player, e) understanding the role, f) stopping or cutting, and g) discussing and analyzing the game. (2) The application of Sociodramas method can improve students' learning activeness Adisucipto SD Negeri 1 on the subjects of Civics on understanding the importance of the integrity of the Republic of Indonesia. This is indicated by an increase in students' learning activeness score from baseline 46.59 (low), being 61.98 (currently) in the first cycle, and 81.12 (high) in the second cycle. (3) Application of the method Sociodramas can improve student achievement of fifth grade students of SD Negeri 1 Adisucipto Yogyakarta on the subjects of Civics on understanding the importance of the integrity of the Republic of Indonesia. This is indicated by the increase in the average value of the initial conditions of 59.09 into 67.86 in the first cycle and be 75.72 on the second cycle. The percentage of completeness increased from the initial conditions 45% to 59.09% in the first cycle became 86.36% in the second cycle, with the KKM score of 66.

Keywords: *Activeness Learning, Achievement, Sociodramas method.*