

SOCIODRAMA LEARNING MODEL IN SOCIAL STUDIES FOR JUNIOR HIGH SCHOOL AS AN EFFORT TO ENHANCE STUDENT CREATIVITY

Bellinda Shelsha Pertiyanasari¹, Sunarti²

^{1,2} Master of Social Education Program, PGRI University of Yogyakarta

¹bellindashelsha.pu21@gmail.com

²sunarti@upy.ac.id

Abstract

This research aims to find out how the sociodrama learning model is applied in junior high school social studies as an effort to increase student creativity. This research uses a descriptive method - analysis with a qualitative approach and uses literature review as a source. There are 4 results and discussions in this research, namely (1) social studies learning, (2) increasing junior high school students' creativity in learning, (3) Application of the Sociodrama Learning Model (4) Efforts made by teachers in implementing the Sociodrama Learning Model to Increase Student Creativity. With this, it can be concluded that in junior high school social studies is a lesson with a lot of material, therefore, so that learning can attract students' interest, teachers must apply a variety of learning models, for example the sociodrama learning model in this lesson, students automatically participate actively in the class. because this sociodrama learning model is more pressing, that students are asked to act in class and understand the role of characters so that learning feels more fun, interesting and can increase students' creativity in learning activities.

Keywords: *Learning Model, Sociodrama, creativity.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal yang paling penting untuk mempersiapkan kesuksesan masa depan di era zaman globalisasi, pendidikan bisa diraih dengan berbagai macam salah satunya pendidikan di sekolah. Menurut (Arikunto 2010 :4) menyebutkan bahwa dalam proses pendidikan ada lima faktor yang berpengaruh yaitu (1) guru dan personil lainnya, (2) bahan pelajaran (3) metode mengajar dan system evaluasi (4) sarana penunjang dan (5) system administrasi. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang secara sistematis melaksanakan program bimbingan, pengajaran, dan pelatihan dalam rangka membantu para siswa agar mampu mengembangkan potensinya secara optimal baik yang menyangkut aspek moral- spiritual, intelektual, emosional, social, maupun fisik-motoriknya.

Tujuan pendidikan nasional menurut Undang-undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 sebagai berikut: Pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertaqwa kepada Tuhan YME dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani, rohani yang mantap dan

mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Pembangunan bidang pendidikan di suatu negara akan meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang berakibat meningkatnya kesejahteraan masyarakat.

Pendidikan yang awalnya berpusat pada guru sebagai sumber utama berubah menjadi guru sebagai fasilitator semata. Peserta didik dituntut untuk mencari sumber dimanapun, kapanpun, dan dari manapun sehingga mereka bebas untuk mengeksplorasi dari berbagai sumber. Akan tetapi, dalam penerapannya terjadi beberapa kendala. Para peserta didik menjadi kehilangan arah dan cenderung kehilangan minat dan kreativitas dalam belajar. Pendidikan harus diarahkan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, teknologi, atau seni, dan bagaimana menggunakannya guna memecahkan masalah kehidupan dengan arif, kreatif, dan bertanggung jawab atas kesejahteraan umat manusia (Sukadari, 2018: 102).

Pembelajaran IPS berkaitan dengan kehidupan manusia yang berada pada masyarakat dan menyertakan segala tingkah laku serta

kebutuhannya. Dalam pembelajaran IPS yaitu memahami, menelaah, dan mengkaji suatu system dalam suatu kehidupan manusia dipermukaan bumi dalam konteks social. (Ridwan Efendy , 2018 : 7), Manfaat mempelajari IPS bagi peserta didik disamping mempersiapkan diri terjun ke masyarakat, juga membentuk diri peserta didik sebagai anggota masyarakat yang baik dengan menaati peraturan yang berlaku dan turut pula mengembangkannya serta bermanfaat pula dalam mengembangkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi. Sinta Fepiana & Salamah (2022 :147)

Dalam pembelajaran IPS di sekolah, khususnya di SMP, penguasaan materi penting di tekankan, dan juga mengutamakan setiap siswa memiliki akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari di sekolah, dalam masyarakat, berbangsa dan bernegara. Permasalahan proses pembelajaran yang muncul antara lain tentang materi yang terlalu banyak, susah dihafal, dan pembelajaran yang monoton.

(Sumarjo &Salamah, 2015 : 262) oleh karena itu model pembelajaran yang dilaksanakan harus bervariasi agar siswa tidak bosan mengikuti pelajaran, apalagi pelajaran IPS dengan materi yang sangat banyak sehingga memiliki daya tarik yang kurang bagi siswa. Pembelajaran dikelas cenderung menggunakan metode ceramah . namun penggunaan metode ceramah belum mampu menumbuhkan rasa tertarik pada siswa , mudah membuat siswa merasa jenuh dan bosan serta kurang memicu siswa menjadi aktif dan kreatif dikelas . siswa kurang memperhatikan materi yang di sampaikan, kurang fokus karena saat pembelajaran siswa asik ngobrol dengan teman sebangku , ketika guru memberikan pertanyaan siswa kurang fokus dan tidak biasa menjawab pertanyaan tersebut.

Pembelajaran dengan menggunakan model sosiodrama yang diterapkan maka siswa dapat memiliki keterampilan berbicara, keterampilan berperan, dan membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki individu untuk dapat menghasilkan sesuatu yang baru agar dapat memecahkan masalah yang dihadapi. Seseorang yang dapat berfikir kreatiflah yang memungkinkan untuk dapat memecahkan masalah yang dihadapi. Orang yang kreatif selalu muncul ide-ide baru (Pristinah dan Salamah, 2018: 6).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang di terapkan peneliti yakni menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif- anaalisis. Penelitian kualitatif ini berfokus pada kajian studi pustaka (*library research*). Sumber primer yang digunakan yaitu wawancara dengan salah satu guru yang mengajar pelajaran IPS di SMP, sengan sumber Skunder yaitu literature – literature yang bersumber dari jurnal, skripsi dan semua tulisan yang berkaitan dengan objek permasalahan ini. Selanjutnya dilakukan analisis terhadap data – data kepustakaan guna menarik kesimpulan dan memberikan gambaran yang jelas serta teratur tentang teks dan naskah yang menjadi objek kajian. (Syarifuddin et al, 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pembelajaran IPS

1. Hakekat Pembelajaran IPS

Ilmu sosial atau IPS adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi (Rudy Gunawan : 2013). IPS merupakan suatu program pendidikan yang mencakup seluruh aspek social. Dengan kata lain, ilmu sosial ini mengikuti cara pandang yang bersifat terpadu dari jumlah mata pelajaran seperti, geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, sosiologi, dan sebagainya.

Gross dalam buku Etin Sholihatin (2008) dalam bukunya Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS menyebutkan bahwa tujuan Pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan mahasiswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat, seara tegas ia mengatakan “to prepare students to be well-functioning citizen in a demoratic society”, tujuan lain dari pendidikan IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap per- soalan yang dihadapinya. Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memeberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi

siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu tahapan perubahan tingkah laku individu yang dinamis sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar adalah suatu proses dimana kemampuan sikap, pengetahuan, dan konsep dapat dipahami, diterapkan dan digunakan untuk dikembangkan dan diperluas. Keberhasilan belajar akan menimbulkan percaya diri yang tinggi, senang, serta termotivasi untuk belajar. Parida (2015 : 3)

3. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial. Ahmad susanto (2014 : 6)

B. Peningkatan Kreativitas Siswa SMP dalam Pembelajaran

1. Pengertian kreativitas

Penjelasan mengenai pengertian kreativitas banyak sekali yang mengidentifikasikan dan mengembangkan definisinya, namun tidak satu definisi yang dapat diterima secara universal. Kreativitas adalah suatu proses yang menuntut keseimbangan dan aplikasi dari ketiga aspek esensial yaitu kecerdasan analitis, kreatif dan praktis. Beberapa aspek yang ketika digunakan secara kombinasif dan seimbang akan melahirkan kecerdasan kesuksesan. Kreativitas berkaitan dengan pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif dan dukungan juga dorongan dari lingkungan penghasil produk kreatif.

a. Definisi pribadi,

kreativitas diberikan dalam “ three facet model of creativity “ oleh Sternberg yang menyatakan bahwa titik pertemuan yang khas antara atribut psikologis : inteligensi, gaya kognitif, dan kepribadian atau motivasi. Ketiga segi alam fikiran ini bersama sama membantu memahami apa yang melatar belakangi individu yang kreatif.

b. Definisi proses,

oleh Torrance yang menyatakan bahwa kreativitas pada dasarnya menyerupai langkah – langkah dalam metode ilmiah yaitu

definisi yang meliputi seluruh proses kreatif dan ilmiah mulai dari menemukan masalah sampai dengan menyampaikan masalah.

c. Definisi produk,

oleh Barron yang menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru. Hal ini terfokus pada produk kreatif yang menekankan orisinalitas. Menurut Haefele kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi – kombinasi baru yang mempunyai makna sosial.

d. Definisi press,

ketiga definisi dan pendekatan terhadap kreativitas menekankan faktor “ press “ atau dorongan baik dorongan internal (diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif) maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial psikologi

3. Indikator kreativitas

Menurut Sund (riyanto, 2002) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif yaitu :

a. Keinginan siswa untuk melakukan tindakan dan rencana yang inovatif setelah difikirkan matang – matang terlebih dahulu

b. Percaya diri dan imajinatif untuk menemukan dan meneliti sesuatu dalam pembelajaran

c. Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas dan menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberikan jawaban yang lebih banyak.

d. Kemampuan membuat analisis dan sintesis

4. Peningkatan Kreativitas Siswa

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal, di sekolah terjadi mendapatkan kegiatan belajar mengajar antara siswa dengan Guru, tujuan siswa data kesekolah untuk menuntut ilmu

C. Penerapan Model Pembelajaran Sociodrama

Model pembelajaran Sociodrama merupakan pembelajaran peran yang mampu membentuk karakter anak dalam mendalami peran dalam proses kegiatan pembelajaran, atau di katakana dengan Model pembelajaran peran. Artinya siswa diberikan peran dalam pembelajaran dan dipilih masing-masing anak dalam menjalankan peran dalam sebuah tokoh. Dalam tokoh tersebut nantinya siswa

berusaha mendalami karakter dari si tokoh yang diperankan dalam pembelajaran sesuai dengan temanya . jadi teknik sosio drama adalah teknik bermain peran dalam rangka untuk memecahkan masalah sosial yang timbul dalam hubungan interpersonal (rasa cemburu, dilemma, dll) yang dilakukan dalam kelompok . Daud (2009)

Model pembelajaran yang menggunakan peran dalam pelaksanaan pembelajaran. Sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran anak dapat mengembangkan karakter yang didapatkan dalam sebuah peristiwa yang harus di perankan dan tentu saja harus dapat menjiwai karakter dari tokoh yang diperankan, agar dapat tercapai tujuan untuk memecahkan masalah dalam suatu peristiwa. Pada penerapan model pembelajaran sosiodrama diharapkan terjalinya komunikasi yang lebih baik pada anak dan dapat memicu keaktifan serta kreatifitas anak dengan menggunakan metode ini.

Model pembelajaran sosiodrama adalah salah satu model pembelajaran bermain yang bagus digunakan dalam media pembelajaran. Pada penerapan model pembelajaran ini anak lebih aktif dan kreatif dalam melaksanakan pembelajaran . sehingga anak tidak merasa pembelajaran di kelas sangat monoton dan tidak menarik apabila hanya guru menerapkan metode ceramah dan anak sebagai pendengar materi, anak juga lebih aktif berkomunikasi didalam kelas .

Penerapan model pembelajaran sosiodrama menjadi salah satu model pembelajaran yang disukai oleh para anak dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Karena, model pembelajaran ini menggunakan metode bermain peran yang tidak seperti model pembelajaran lainnya yang terlalu fokus dalam belajar yang kadang anak itu bosan dengan model pembelajaran seperti itu, Model pembelajaran ini sangat disukai oleh para anak karena dalam pelaksanaan pembelajarannya terkesan bermain tetapi tetap belajar. Jadi model pembelajaran ini sangat menyenangkan, Metode yang sangat digemari oleh para siswa, karena ketika kita akan memerankan peran tokoh dalam sebuah peristiwa pembelajaran kita akan berlatih untuk mendalami karakter dari tokoh tersebut. Kami dan guru juga menjadi lebih mudah

untuk berkomunikasi terkait dengan pembelajaran, walaupun terkesan bermain tetapi pembelajaran dengan model sosiodrama adalah sebuah metode yang menggunakan cara santai dalam belajar akan tetapi fokus. Metode Sosiodrama adalah metode yang mendramatisasikan tingkah laku ketika berkaitan dengan perkarasosial. Damarah & Zain (2006).

D. Upaya Yang Dilakukan Guru dalam Menerapkan Model Pembelajaran Sosiodrama Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa

Upaya yang mungkin bisa dilakukan guru untuk penerapan model sosiodrama yang ada di sekolah Upaya tersebut yaitu guru dapat menerapkan model pembelajaran sosiodrama yang paling utama adalah menentukan materi pembelajaran yang sesuai dengan model pembelajaran sosiodrama ini salah satunya materi pelajaran IPS Karena materi IPS yang sangat banyak dan dianggap membosankan guru harus sebisa mungkin membuat ide – ide kreatif agar menumbuhkan rasa semangat belajar pada diri anak sehingga dapat memicu siswa untuk berperan aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran , Hal ini sangat penting untuk menciptakan proses kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan tetapi tidak semua materi pembelajaran bisa dimasukkan dalam model- model pembelajaran.

Upaya yang dapat digunakan oleh guru untuk terlaksananya pembelajaran model sosiodrama dengan baik adalah siswa itu sendiri. Siswa merupakan salah satu kunci terpenting dalam pelaksanaan pembelajaran. Ketika siswa dapat bekerja sama dengan baik bersama guru maka segala sesuatu akan berjalan sesuai dengan yang direncanakan. Seperti model pembelajaran sosiodrama ini siswa sebagai tokoh utama yang menjalankan pembelajaran peran ini disini siswa akan bermain peran , oleh karena itu alangkah baiknya guru terlebih dahulu mempersiapkan materi yang sesuai untuk menggunakan model pembelajaran sosiodrama ini.

Upaya yang paling penting dalam penerapan model pembelajaran adalah guru itu sendiri, karena guru adalah orang yang mengatur terlaksananya pembelajaran menggunakan model pembelajaran. guru

adalah pemimpin dalam proses pembelajaran dan guru merupakan salah satu penunjang keberhasilan penerapan model pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran, segala sesuatu dari materi peran siswa sampai perlengkapan yang dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran model sosiodrama adalah guru. Respon terhadap guru tentu saja berbeda-beda, pasti ada guru yang menyukai pelaksanaan model pembelajaran sosiodrama dan ada yang kurang suka dengan model pembelajaran ini.

Harapannya dengan materi IPS yang sangat banyak dan dianggap salah satu pelajaran yang memosankan dengan pembelajaran model sosiodrama ini dapat memunculkan Respon positif dari kalangan guru-guru untuk model pembelajaran ini. Banyak model pembelajaran yang dapat digunakan untuk memicu keaktifan dan kreatifitas anak dalam belajar. Akan tetapi model pembelajaran sosiodrama ini adalah salah satu model pembelajaran yang bisa dikatakan paling asik untuk metode pembelajaran. Hal ini karena yang berperan aktif dalam pembelajaran itu adalah anak.

Pembelajaran IPS tingkat SMP merupakan pelajaran yang terglong materi yang dirasa cukup banyak, bagaimana guru dapat menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan yaitu guru harus bisa menciptakan ide – ide dan menerapkan model pembelajaran yang dirasa dapat menarik minat siswa dalam mengikuti pelajaran. Salah satunya dengan model pembelajaran sosiodrama ini, ketika materi cocok untuk menggunakan model pembelajaran sosiodrama proses pembelajaran dengan siswa bermain peran akan memicu keaktifan siswa dan kreatifitas siswa dalam bermain peran dan mendalami peran tokoh, sehingga pembelajaran di kelas tidak monoton dapat menciptakan pembelajaran yang asik dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan deskripsi data dan pembahasan diatas maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran adalah suatu proses perubahan. Seorang yang telah melakukan kegiatan belajar, maka akan mengalami perubahan tingkah laku, kebiasaan-

kebiasaan, pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Proses kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan di sekolah mulai dari PAUD, TK, SD, SMP, SMA, Perguruan tinggi dan sampai jenjang yang lainnya. Dalam kegiatan belajar mengajar guru sebagai pendidik harus mempunyai ide - ide menarik dan menggunakan model pembelajaran yang menarik sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran. Proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru tetapi siswa harus ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Guru harus menguasai berbagai model pembelajaran salah satunya model pembelajaran Sosiodrama. Mengapa begitu bahwa model pembelajaran sosiodrama merupakan model pembelajaran bermain peran. Artinya bahwa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model sosiodrama siswa diberikan kesempatan untuk memainkan peran masing-masing tokoh hal itu sangat berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran agar kegiatan tersebut tidak dianggap monoton atau membosankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, (2014) *Pengembangan Pembelajaran IPS*, Jakarta: Prenadamedia Group, hal.6
- Akramunnas & Syarifuddin. (2021). *Ekonomi Islam: Suatu Pengantar: Vol. Cet.1*. Edu Publisher.
- Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung. Bumi Aksara (2010:4)
- Etin Solihatin, dkk, (2008), *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*, Jakarta: PT Bumi Aksara, hal. 15
- Munandar, Utami. (2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka cipta.
- Parda Jaya, (2015), *Perencanaan Pembelajaran*, Medan: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara, hal. 3.
- Ridwan, Efendy. *Prespektif dan Tujuan Pendidikan IPS*. Bandung: UPI (2018), 7.
- Rudy Gunawan, (2013), *Pendidikan IPS*, Bandung: Alfabeta, hal. 48.

- Suparlan, *Wawasan Pendidikan: Sebuah Pengantar Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzzmedia.(2013 : 71)
- Sumarjo & Salamah. *Upaya Peningkatan Konsep Diri, Perilaku Siswa , Dan Hasil Belajar Melalui Penerapan Teknik Klarifikasi Nilai*. Seminar Nasional UPY: 2015 (262)
- Sukadari, 2018. *Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Budaya Sekolah*.Yogjakarta: Kanwa Publisher.
- Sinta Fepiana & Salamah (2022).*Peningkatan Keaktifan Belajar dan Kemandirian Belajar IPS melalui Media Pembelajaran Liveworksheet pada Peserta Didik Kelas VIIA di SMP*. Proceedings Series on Social Sciences & Humanities, Volume 3, hlm.147