

**PENGARUH PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERBASIS
SOSIODRAMA TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA
INDONESIA**

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Bansari Bulu Temanggung)

SKRIPSI



Oleh:

Aisa Wahyudi
15.0305.0029

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENGARUH PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERBASIS
SOSIODRAMA TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA
INDONESIA**

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Bansari Bulu Temanggung)

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENGARUH PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERBASIS
SOSIODRAMA TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA
INDONESIA**

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Bansari Bulu Temanggung)

SKRIPSI



Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh:

Aisa Wahyudi
15.0305.0029

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

PERSETUJUAN

PENGARUH PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERBASIS
SOSIODRAMA TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA
INDONESIA



Dosen Pembimbing I

Dra. Lilis Madyawati, M.Si
NIP.19640907 198903 2 002

Magelang, 06 Agustus 2019
Dosen Pembimbing II

Ari Suryawan, M.Pd
NIK.158808132

..PENGESAHAN

**PENGARUH PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERBASIS
SOSIODRAMA TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA
INDONESIA**

Oleh :
Aisa Wahyudi
15.0305.0029

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji :
Hari : Jum'at
Tanggal : 16 Agustus 2019

Tim Penguji Skripsi :

1. Dra. Lilis Madyawati, M.Si (Ketua/Anggota)
2. Ari Suryawan, M.Pd (Sekretaris/Anggota)
3. Dr.Riana Mashar, M.Si.,Psi (Anggota 1)
4. Ela Minchah Laila A, M.Psi.,Psi (Anggota 2)



Mengesahkan,
Dekan FKIP



Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons
NIP : 19580912 198503 1 006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : **Aisa Wahyudi**

NPM : 15.0305.0029

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Berbasis Sosiodrama Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia menerimasanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 06 Agustus 2019
Yang membuat pernyataan,



Aisa Wahyudi

NPM : 15.0305.0029

MOTTO

لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَتَمَسُّ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ

”Barang siapa yang menempuh suatu jalan untuk menuntut ilmu, Allah akan memudahkan baginya jalan ke Surga”. (HR. Muslim)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Bapak, Ibu dan Kakak saya tercinta, atas segala doa, kasih sayang, dukungan, pengorbanan, bimbingan, dan motivasi.
2. Almamater Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang.

PENGARUH PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERBASIS SOSIODRAMA TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA

(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Bansari Kecamatan Bulu
Kabupaten Temanggung)

Aisa Wahyudi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran kontekstual berbasis sosiodrama terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada kelas IV SD Negeri 2 Bansari, Kecamatan Bulu, Kabupaten Temanggung Tahun Ajaran 2018/2019.

Jenis penelitian eksperimen dengan desain *Pre-Experimental Design*, khususnya tipe *One Grup Pretest-posttest Design*. Pembelajaran kontekstual berbasis sosiodrama terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada kelas IV SD Negeri 2 Bansari Bulu yang berjumlah 27 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *sampling jenuh*. Pengumpulan data melalui soal tes kemudian dianalisis menggunakan uji non parametrik yaitu dengan Uji *Wilcoxon*. Alasan Peneliti menggunakan *uji Wilcoxon* dikarenakan subjek yang digunakan berjumlah kecil dan data tidak berdistribusi normal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Kontekstual berbasis sosiodrama dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran bahasa Indonesia. Pada pengukuran awal diperoleh skor pengukuran awal rata – rata 57, nilai minimal 37, maksimal 75. Selanjutnya diberi perlakuan menggunakan pembelajaran kontekstual berbasis sosiodrama dan dilakukan pengukuran kembali diperoleh skor rata – rata sebesar 79, nilai minimal 77 dan nilai maksimal 95. Uji hipotesis diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* adalah $.000 < 0,05$ dan *Z* skor sebesar -4.543 sehingga hipotesis diterima. Kesimpulannya bahwa "Pembelajaran Kontekstual Berbasis Sosiodrama terhadap hasil belajar bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Negeri 2 Bansari Bulu dapat diterima dan terbukti kebenarannya

Kata kunci : Pembelajaran Kontekstual Berbasis Sosiodrama , Hasil belajar

***THE EFFECT OF SOCIODRAMA-BASED CONTEXTUAL
LEARNING ON INDONESIAN LANGUAGE LEARNING
OUTCOMES***

*(Research on Class V Students of SD Negeri 2 Bansari, Bulu District,
Temanggung Regency)*

Aisa Wahyudi

ABSTRACT

This research aims to determine the influence of Sociodrama based contextual learning towards the results of Indonesia language learning in class IV elementary School 2 Bansari, District Bulu, Regency Temanggung school year 2018/2019.

This type of experimental research with Pre-Experimental Designs, especially type One group Pretest-Posttest Design. Contextualized Sociodrama based learning towards students ' learning outcomes in Indonesian subjects in grade IV of elementary School of State 2 Bansari Bulu totalling 27 students. The sampling techniques in this study used saturated sampling. Data collection through test problem was then analyzed using non parametric test namely with Wilcoxon test..

The results showed that Sociodrama-based contextual learning could Iffect student learning outcomes in Indonesia subjects. The initial measurements were the average initial measurement score – Average 57, minimum value of 37, maximum 75. Subsequently given the treatment using Sociodrama-based contextual learning and re-measurement gained an average score of 79, a minimum value of 77 and a maximum value of 95. The hypothesis test obtained ASYMP value. Sig. (2-tailed) is $a. 000 < 0.05$ and Z score of -4,543 so that the hypothesis is acceptable. The conclusion is that: "Sociodrama-based contextual learning towards learning outcomes for Bahasa Indonesia in state Elementary School 2 Bansari Bulu is acceptable and proven correct

Keywords: Sociodrama Based contextual learning, Learning Outcomes

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, berkah serta hidayah-Nya, sehingga penulis mendapat kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan penyusunan skripsi berjudul “Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Berbasis Sosiodrama Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia (Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Bansari Kecamatan Bulu Kabupaten Temanggung)”.

Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang. Penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo, M.T. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang memberikan kesempatan bagi penulis untuk belajar.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Ari Suryawan, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang selalu menebarkan semangat pantang menyerah dan mendukung segala bentuk aktivitas mahasiswa untuk semakin maju berprestasi.
4. Dra. Lilis Madyawati, M.Si. dan Ari Suryawan, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan II yang senantiasa bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.

5. Dosen dan Staf Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah membantu dalam kelancaran skripsi ini.
6. Sutopo, S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri 2 Bansari yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di kelas IV SD Negeri 2 Bansari Kecamatan Bulu Kabupaten Temanggung.
7. Endang Sri Sugiharti, S.Pd.Sd selaku wali kelas IV SD Negeri 2 Bansari yang telah membantu pelaksanaan Penelitian di kelas IV SD Negeri 2 Bansari dan semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penyusunan penelitian ini.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT kita bertawakal dan memohon hidayah dan inayah. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Magelang, 16 Agustus 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Hasil Belajar Bahasa Indonesia.....	9
1. Pengertian Hasil Belajar Bahasa Indonesia.....	9
2. Jenis – Jenis Hasil Belajar	12
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	14
4. Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.....	17
5. Upaya-Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia.....	19
B. Pembelajaran Kontekstual Berbasis Sosiodrama	20

1. Model Pembelajaran	20
2. Pengertian Model Pembelajaran CTL (<i>Contextual Teaching and Learning</i>).....	23
3. Prinsip Pembelajaran Kontekstual.....	27
4. Karakteristik Pembelajaran Kontesktual	30
5. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i>	33
C. Sosiodrama	36
1. Pengertian Sosiodrama	36
2. Pembelajaran <i>Contextual</i> Berbasis Sosiodrama	41
3. Tujuan Pembelajaran <i>Contextual</i> Berbasis Sosiodrama.....	42
4. Langkah-Langkah Pembelajaran <i>Contextual</i> Berbasis Sosiodram.....	47
5. Kelebihan Pembelajaran <i>Contextual</i> Berbasis Sosiodrama.....	49
6. Kelemahan dan Kekurangan Pembelajaran <i>Contextual</i> Berbasis Sosiodrama.....	55
7. Manfaat Pembelajaran <i>Contextual</i> Berbasis Sosiodrama.....	56
D. Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia	58
E. Penelitian Relevan.....	60
F. Kerangka Pemikiran.....	62
G. Hipotesis Penelitian.....	64
BAB III METODE PENELITIAN.....	65
A. Rancangan Penelitian	65
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	66
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	67
D. Subjek Penelitian.....	68
E. <i>Setting</i> Penelitian.....	68
F. Metode Pengumpulan Data	69
G. Instrumen Penelitian.....	69
H. Validitas dan Reliabilitas Instrumen Tes	70
I. Metode Analisis Data	78
J. Prosedur Penelitian.....	80
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	88

A. Hasil Penelitian	88
1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	88
2. Deskripsi Data Penelitian	89
3. Perbandingan Pengukuran Awal dan Akhir	98
4. Analisis Data Penelitian	100
B. Pembahasan	103
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	107
A. Simpulan Hasil Penelitian	107
B. Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA	110
LAMPIRAN	113

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 Indikator Hasil Belajar Bahasa Indonesia	18
2 Fase-Fase Pembelajaran Kontekstual.....	30
3 One Group Pre Test- Post Test	66
4 Hasil Uji Validitas Soal Tes Hasil Belajar Bahasa Indonesia.....	72
5 Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes Hasil Belajar Bahasa Indonesia	74
6 Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal	74
7 Hasil Tingkat Kesukaran Soal.....	75
8 Klasifikasi Daya Beda.....	76
9 Hasil Analisis Daya Beda.....	77
10 Materi Kegiatan Penelitian.....	82
11 Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar Bahasa Indonesia.....	84
12 Hasil Validasi Dosen.....	89
13 Hasil Validasi Guru.....	90
14 Data Distribusi Frekuensi Pre Test	92
15 Data Distribusi Frekuensi Post Test.....	97
16 Data Perbandingan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Awal dan Akhir	98
17 Hasil Uji Wilcoxon Hasil Belajar Bahasa Indonesia	100
18 Uji Statistik Hasil Belajar Bahasa Indonesia	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Kerangka Pemikiran.....	63
2 Presentasi Hasil Validitas.....	91
3 Hasil Pengukuran Awal (Pre Test).....	92
4 Hasil Pengukuran Akhir (Post Test)	97
5 Perbandingan Nilai Pre Test dan Post Test Hasil Belajar Bahasa Indonesia...	99

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Surat Ijin Penelitian	114
2 Surat Keterangan Penelitian	115
3 Surat Ijin Validasi	116
4 Hasil Uji Kelayakan Instrumen Dengan Dosen	117
5 Hasil Uji Kelayakan Instrumen Dengan Guru Kelas IV	118
6 Instrumen Soal Tes Hasil Belajar Bahasa Indonesia	139
7 Soal <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	141
8 Perangkat Pembelajaran	149
9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	151
10 Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar Bahasa Indonesia	216
11 Hasil Uji Validitas Menggunakan SPSS	220
12 Daftar Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	221
13 Contoh Hasil Tes Siswa (<i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>)	222
14 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	234

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sosiodrama adalah suatu komponen metode pembelajaran yang digunakan untuk menggambarkan tingkah laku, gerak-gerik seseorang dalam persoalan masalah-masalah yang berkaitan dengan masalah sosial siswa. Sosiodrama dikembangkan menjadi sebuah pertunjukkan yang dapat menghasilkan pembelajaran inovatif dan kreatif yang dilakukan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran sosiodrama memberikan dampak positif bagi siswa. Pembelajaran sosiodrama di Sekolah Dasar dalam materi pembelajarannya memberikan penghayatan dan pemahaman bagi siswa untuk memecahkan suatu masalah yang berkaitan dengan masalah sosial dan lingkungan siswa. Pembelajaran sosiodrama memiliki tujuan bagi siswa yaitu menciptakan sikap kerja sama, disiplin, berani, dan bertanggung jawab dalam kelompok kerja.

Model pembelajaran kontekstual adalah proses pendidikan yang memiliki tujuan untuk membantu siswa dalam melihat pelajaran dengan mengkaitkan pada konteks kehidupan sehari-hari. Model kontekstual sesuai dengan karakteristik siswa kelas tinggi , karena siswa kelas tinggi mampu ikut serta berperan dalam pembelajaran. Pembelajaran kontekstual dengan metode sosiodrama membantu siswa dalam kehidupan sehari-hari pada masalah –masalah pribadi, sosial siswa, dan budaya yang diterapkan dalam pembelajarandrama.

Pada dasarnya kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa dengan guru memberikan dampak bagi siswa yaitu suatu hasil belajar. Hasil belajar adalah suatu kemampuan yang dapat dimiliki oleh setiap individu dalam bentuk yang berbeda. Setiap kemampuan dapat diperoleh melalui kegiatan pembelajaran dan dapat terjadi pada peserta didik setelah mengalami suatu perubahan tingkah laku yang dapat dilihat melalui aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Tujuan dari hasil belajar adalah untuk mengetahui suatu kepercayaan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dapat dilihat dari dalam diri siswa melalui aspek intelektual, sosial, emosional, moral, dan keterampilan. Hasil belajar dapat diketahui dengan cara melalui perubahan tingkah laku siswa dalam mencapai arah pendidikan yang maksimal.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar membantu siswa mengenal budaya, bahasa, dan kosakata yang digunakan siswa sebagai alat komunikasi dengan siswa lainnya. Pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya di Sekolah Dasar memberikan manfaat bagi siswa untuk mengenal tata cara berbahasa dan meningkatkan pada aspek intelektual siswa dalam berkomunikasi dengan baik dan santun.

Pada dasarnya model kontekstual ini memberikan pendidikan yang holistik dan memberikan motivasi, dukungan pembelajaran yang menyenangkan untuk menghasilkan siswa aktif dalam menunjang hasil belajar yang optimal. Harapan peneliti dengan adanya penelitian menggunakan model kontekstual memberikan pengaruh positif membantu siswa memerankan tokoh pada materi drama.

Pembelajaran di Sekolah Dasar masih dianggap kurang maksimal. Hal ini dapat dilihat melalui bagaimana cara guru mengajar siswanya yang kurang inovatif. Hal tersebut, seperti yang terdapat di SD Negeri 2 Bansari Kecamatan Bulu Kabupaten Temanggung yang masih terdapat cara guru mengajar dan menyampaikan materi pelajaran yang belum optimal.

Berdasarkan hasil observasi yang ditemukan peneliti di SD Negeri 2 Bansari Kecamatan Bulu Kabupaten Temanggung terdapat guru yang masih menggunakan model dan metode pembelajaran yang kurang inovatif terutama pada materi drama yang memberikan dampak bagi hasil belajar siswa. Guru hanya mengajak siswa mempelajari teori dasar tanpa divariasi dengan praktek dan tidak melibatkan siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut, membuat siswa bosan dan kurang menonjolkan keaktifan dalam belajar. Rasa bosan memberikan dampak untuk siswa yaitu cenderung jenuh dan malas disebabkan guru kurang memberikan semangat siswa dalam pembelajaran.

Usaha yang dilakukan belum maksimal karena kurangnya siswa berperan aktif dalam pembelajaran. Penanganan permasalahan menggunakan metode dan model pembelajaran memberikan dampak dalam fasilitas pendukung pada materi drama. Peneliti memprediksi dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi drama lebih optimal.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sosiodrama masih rendah dan kurang optimal. Sehingga, memiliki dampak bagi siswa yaitu: rendahnya hasil belajar, kurangnya interaksi, kurangnya

siswa dalam menjiwai, menghayati pemeragaan tokoh drama, dan berkurangnya sikap percaya diri siswa. Berbagai upaya yang dilakukan kepada siswa hasilnya belum optimal dengan memberikan salah satu metode yang dilakukan adalah metode kelompok.

Salah satu permasalahan yang ada dalam pendidikan formal adalah rendahnya hasil belajar siswa khususnya dalam materi drama. Peneliti menemukan permasalahan di SD Negeri 2 Bansari Kecamatan Bulu Kabupaten Temanggung pada hasil belajar Bahasa Indonesia yang rendah dan kurang maksimal. Permasalahan dalam penelitian ini dibuktikan dengan kurangnya pemberian motivasi, dukungan, perhatian dan kasih sayang orang tua dapat memberikan dampak berkurangnya pada hasil belajar dan pengetahuan siswa dalam pembelajaran.

Hal tersebut membuat keprihatinan peneliti terhadap rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi drama yang membuat peneliti ingin mengkaji lebih dalam tentang hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian yang di jumpai di SD Negeri 2 Bansari Kecamatan Bulu Kabupaten Temanggung di peroleh informasi bahwa 1) siswa belum memiliki sikap berani mengungkapkan sebuah pendapat secara lisan, 2) siswa belum mampu kerjasama baik dalam sebuah kelompok, 3) kurangnya penjiwaan siswa memerankan tokoh dapat dilihat pada diri siswa yang tidak memiliki sikap percaya diri menyampaikan pendapat dalam penjiwaan pemeranan tokoh yang dimiliki siswa. Permasalahan berkaitan dengan pembelajaran sosiodrama jika diabaikan memberikan dampak dalam pembelajaran

khususnya bagi siswa yaitu menimbulkan berkurangnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi drama.

Berdasarkan dari uraian tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian pada kajian judul penelitian “Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Berbasis Sosiodrama Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 2 Bansari Kecamatan Bulu Kabupaten Temanggung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pemaparan latar belakang masalah tersebut, dapat di ketahui identifikasi masalah yang diuraikan dibawah ini:

1. Guru belum mampu menggunakan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga hasil belajar bahasa Indonesia siswa menjadi rendah dalam kegiatan pembelajaran
2. Siswa belum mampu memperagakan tokoh dalam drama dikarenakan kurangnya penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi mengenai Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Berbasis Sosiodrama Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Drama.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari hasil uraian latar belakang tersebut, dapat dikemukakan rumusan masalah : Apakah pembelajaran kontekstual berbasis sosiodrama berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan oleh peneliti tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran kontekstual berbasis sosiodrama terhadap pemberdayaan hasil belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Negeri 2 Bansari Bulu Temanggung.

F. Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik secara teoritis ataupun praktis. Manfaat teoritis dapat berupa teori yang telah diperoleh dari penelitian ini, sedangkan manfaat praktis diperoleh dari praktek penelitian ini. Manfaat praktis dan teoritis yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoritis untuk dapat meningkatkan dalam mutu pendidikan khususnya bahasa Indonesia dengan pembelajaran kontekstual berbasis sosiodrama sebagai salah satu upaya-upaya untuk memberikan peningkatan pada hasil belajar bahasa Indonesia siswa.

2. Manfaat praktis

a. Manfaat bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan bermain peran tentang materi drama bahasa Indonesia.

b. Manfaat bagi guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan atau evaluasi bagi guru untuk meningkatkan kualitas hasil belajar bahasa Indonesia di kelas, serta dapat menambah wawasan guru dalam menggunakan model-model pembelajaran yang inovatif dan cara mengajar yang bervariasi dalam penyampaian materi pembelajaran, terutama dalam menerapkan model pembelajaran CTL (*Contekstual Teaching And Learning*) terhadap pemberdayaan hasil belajar siswa.

c. Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk kepala sekolah, kepada guru agar guru dalam menyusun pembelajaran dapat menggunakan model-model pembelajaran yang inovatif terhadap pemberdayaan hasil belajar bahasa Indonesia.

d. Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan untuk menambah suatu pengetahuan dan dapat mengembangkan wawasan serta keterampilan peneliti, khususnya yang terkait dengan penelitian yang menggunakan pembelajaran yang berkaitan dengan hasil belajar agar kelak peneliti

menjadi seorang guru yang mampu menciptakan hal yang inovatif dan dapat menjalankan tugas secara professional.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar Bahasa Indonesia

1. Pengertian Hasil Belajar Bahasa Indonesia

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Sudjana, (2010:22) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang dimiliki setiap individu peserta didik setelah menerima pengalaman dalam proses belajar. Hasil belajar diketahui dengan mengkaitkan aspek CAP (afektif, kognitif, dan psikomotor). Aspek afektif siswa dapat dilihat melalui kemampuan siswa menunjukkan sikap kerja sama dalam kelompok. adapun hal ini, aspek kognitif siswa dapat dilihat melalui kemampuan memahami pengetahuan dan materi pembelajaran yang di pelajari.

Aspek psikomotorik dilihat melalui siswa yang mampu berperan aktif ikut dalam proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap siswa setelah menerima pengalaman belajar. Menurut Sudjana, (2012) mengatakan bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan yang dicapai seseorang melalui usaha untuk menghasilkan sebuah pengetahuan baru dan nilai kecakapan. Hasil belajar mempunyai peranan dalam proses pembelajaran adapun kemampuan secara keseluruhan yang mampu dimiliki oleh siswa setelah melaksanakan proses belajar yang dapat

berupa suatu kemampuan kognitif, afektif, psikomotor melainkan tidak hanya salah satu aspek potensi yang disebabkan oleh pengalaman yang dialami berdasarkan kehidupan sehari-hari.

Hasil belajar atau perubahan perilaku siswa dapat menimbulkan pengetahuan dan kemampuan hasil utama pengajaran dari hasil sampingan pengiring. Namun, hasil utama pengajaran yaitu kemampuan hasil belajar yang direncanakan oleh setiap siswa. Sedangkan hasil pengiring yaitu suatu hasil belajar yang tidak direncanakan untuk dicapai.

Sejalan dengan pendapat Slameto, (2010) bahwa hasil belajar dijelaskan dengan memahami dua kata yakni hasil dan belajar. Hasil merujuk pada pemerolehan dilakukannya aktivitas mengakibatkan perubahan *input* secara fungsional. Akan tetapi, hasil dibedakan dari perubahan proses, sehingga siswa mudah mengalami perubahan setelah melakukan kegiatan proses belajar. Jadi hasil belajar adalah suatu perubahan sikap tingkah laku pada setiap manusia.

Hasil belajar berkaitan dengan 3 ranah dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang saling berkaitan. Menurut Purwanto, (2014:50) menjelaskan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai berikut:

- 1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah suatu hasil belajar yang bersumber dari kemampuan berfikir yang dimiliki oleh setiap siswa. Ranah

kognitif berkenaan diperolehnya hasil belajar yang berkaitan dengan intelektual siswa terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang bersumber dari sikap siswa yang merujuk pada hasil belajar yang berupa kepekaan rasa ataupun emosi terdiri dari 5 aspek meliputi:

- a) Kepekaan adalah rasa sensitivitas yang mengenal situasi tertentu serta memperhatikan keadaan tersebut.
- b) Partisipasi yakni mencakup pada kerelaan, kesediaan dalam memperhatikan dan mampu berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
- c) Penilaian dan penentuan sikap yaitu mencakup dalam menerima nilai, menghargai, mengakui dan menentukan sikap.
- d) Organisasi adalah kemampuan untuk membentuk sistem nilai dan digunakan sebagai pedoman hidup.
- e) Pembentukan pola hidup dan mencakup pada kemampuan menghayati suatu nilai dan membentuknya menjadi suatu pola nilai kehidupan pribadi siswa.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang dimiliki peserta didik untuk menerima sebuah pengalaman pada proses belajar setelah menerima pembelajaran. Hasil belajar berkaitan dengan ranah CAP

(Kognitif, Afektif, dan Psikomotor), ketiga ranah tersebut tidak dapat berdiri sendiri, melainkan saling berkaitan satu sama lain. Ketika belajar dilakukan tidak maksimal, maka siswa tidak mendapatkan kemampuan kognitif, tetapi siswa diikuti dengan kemampuan afektif dan psikomotorik pada intelektual siswa.

2. Jenis – Jenis Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu alat yang digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan proses kegiatan pembelajaran. Adapun jenis-jenis hasil belajar menurut Nana, (2011:23-31) sebagai berikut:

a. Ranah kognitif

Ranah pada aspek ini berkaitan dengan hasil belajar pada intelektual siswa terdiri dari enam aspek ialah:

1) Pengetahuan (*knowledge*)

Suatu tipe hasil pengetahuan kognitif tingkat rendah. Tipe hasil belajar menjadi suatu syarat pada bidang studi pelajaran Bahasa Indonesia.

2) Pemahaman

Pemahaman dilihat melalui suatu kemampuan pada individu dalam menjelaskan suatu masalah yang dihadapi siswa.

3) Aplikasi

Aplikasi merupakan suatu penggunaan aplikasi pada situasi khusus. Abstrak dapat berupa sebuah ide, dan teknis dalam menerapkan aplikasi baru.

4) Analisis

Analisis merupakan suatu usaha untuk memilih integritas unsur-unsur yang digunakan untuk memanfaatkan kecakapan pada analisis sebelumnya.

5) Sintesis

Penyatuan suatu unsur-unsur pada suatu integritas siswa.

6) Evaluasi

Evaluasi adalah pemberian suatu keputusan pada nilai sesuatu yang dilihat pada segi tujuan, dan pemecahan metode.

b. Ranah afektif

Ranah afektif berkenaan pada sikap dan nilai siswa. Tipe pada hasil belajar afektif tampak melalui tingkah laku siswa yaitu perhatian pada pembelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru, dan hubungan sosial.

c. Ranah psikomotorik

Hasil belajar pada ranah psikomotorik ini tampak melalui suatu bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan yang bertindak pada perilaku siswa.

Menurut Nana, (2010) terdapat beberapa jenis-jenis hasil belajar yaitu:

- 1) Ranah kognitif yaitu: hasil belajar yang berkaitan dengan intelektual siswa terdiri dari pengetahuan, ingatan, evaluasi, aplikasi, analisis, pemahaman, sintesis.

- 2) Ranah afektif yaitu berkenaan pada sikap individu peserta didik seperti: penerimaan, jawaban, penelitian, organisasi, internalisasi.
- 3) Ranah Psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar melalui sebuah keterampilan dan kemampuan bertindak peserta didik terdiri dari gerakan reflex, keterampilan gerak dasar, keharmonisan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretative.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis hasil belajar berkaitan dengan 3 aspek CAP siswa yaitu (afektif, kognitif, dan psikomotorik) siswa. Ranah kognitif terdiri dari pengetahuan, ingatan, pemahaman, analisis, sintesis, dan aplikasi. Adapun ranah afektif terdiri dari penerimaan, jawaban, penelitian, sedangkan ranah psikomotorik terdiri dari gerakan santai, keterampilan gerak dasar, kemampuan intelektual, keharmonisan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif siswa.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Suprijono, (2015) bahwa hasil belajar ditentukan dengan faktor-faktor yang dapat menunjang keberhasilan hasil belajar yaitu melalui dua faktor antara lain faktor internal dan faktor eksternal :

a. Faktor Internal

- 1) Faktor biologis (kondisi umum siswa dalam kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, kondisi siswa tidak dalam keadaan lelah, tidak dalam keadaan cacat jasmani maupun rohani. Faktor

biologis ini mampu memberikan pengaruh kepada siswa dalam proses penerimaan materi pembelajaran).

- 2) Faktor Psikologis (setiap siswa memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda antara siswa satu dengan siswa lain, adapun faktor ini dapat memberikan suatu pengaruh terhadap hasil belajarnya. Faktor psikologis dapat meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

b. Faktor Eksternal

- 1) Faktor Lingkungan (faktor lingkungan dalam penelitian ini dapat memberikan pengaruh dalam hasil belajar siswa. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial). Faktor lingkungan alam meliputi suatu keadaan suhu, kelembaban udara, waktu (pagi,siang,sore dan malam). Lingkungan sosial dapat berupa buda, keragaman wilayah, dan kultur yang dimiliki.
- 2) Faktor Instrumental (faktor instrumental adalah suatu faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor instrumental diharapkan dapat memberikan fungsi sebagai sarana untuk tercapai tujuan-tujuan belajar yang direncanakan). faktor instrumental yaitu gedung (sarana fisik kelas), sarana pembelajaran, media pembelajaran, guru, kurikulum dan materi pelajaran serta strategi yang

digunakan dalam pembelajaran untuk menambah semangat dan antusias siswa dalam pembelajaran.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Marsudi, (2011:64) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang dapat dipengaruhi beberapa faktor-faktor yaitu : faktor dalam diri dan faktor dari luar sebagai berikut:

- 1) Faktor yang dapat bersumber dalam diri peserta didik (internal) yaitu faktor fisiologis dan psikologis. Faktor fisiologis (jasmani) bersifat dari bawaan peserta didik seperti: ketahanan fisik, kesehatan fisik, kelelahan fisik, kesempurnaan fungsi-fungsi panca indera, cacat anggota fisik (bawaan dalam diri siswa atau kecelakaan) panca indera yang tidak dapat berfungsi secara maksimal. Faktor psikologis yaitu faktor yang bersifat bawaan siswa yang diperoleh melalui tinggi rendahnya rasa ingin tahu, minat siswa, bakat sebagai alat kemampuan dasar sejak lahir, kecerdasan, motivasi, ingatan, perasaan, emosi, dan emosional.
- 2) Faktor yang dapat bersumber dari luar kemampuan siswa (eksternal) digolongkan menjadi dua golongan ialah faktor sosial dan non sosial. Faktor sosial terdiri dari 3 lingkungan yaitu: lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat ataupun pergaulan siswa, sedangkan faktor non sosial dapat berupa seperti fasilitas belajar yang dapat dilakukan di

rumah, fasilitas pembelajaran di sekolah, cuaca, maupun media elektronik.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diklasifikasikan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal di antaranya faktor biologis dan faktor psikologis. Faktor eksternal berupa kondisi fisik meliputi jasmani sedangkan faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, motif, kognitif, dan daya nalar siswa. Faktor eksternal yaitu diantaranya faktor lingkungan dan faktor instrumental. Faktor lingkungan meliputi lingkungan fisik dan sosial. Sedangkan dalam faktor instrumental meliputi kurikulum, sarana, dan guru.

4. Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Hasil belajar adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap siswa setelah menerima pengalaman pada kehidupan sehari-hari siswa. Hasil belajar Bahasa Indonesia adalah suatu kemampuan yang digunakan untuk memberikan ketercapaian tujuan belajar dengan menetapkan sebuah kriteria yang digunakan sebagai pedoman dalam penentuan nilai sesuai dengan perencanaan dan penetapan yang dilakukan oleh guru dalam proses kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

Saddhono, (2012:3) menjelaskan bahwa hasil belajar bahasa Indonesia merupakan suatu tingkat keberhasilan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami, menganalisis, mengevaluasi materi

yang dipelajari. Disamping itu, hasil belajar berfungsi sebagai alat pengukur ketercapaian tujuan pembelajaran yang dipelajari oleh peserta didik pada proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Hasil belajar merupakan suatu tingkat perkembangan mental siswa yang mampu dibandingkan pada saat siswa sebelum menerima proses belajar dan dari sisi guru dalam menyampaikan suatu materi pelajaran dan mampu diakhiri dengan memberikan evaluasi hasil belajar untuk mengukur pengetahuan yang diperoleh setelah kegiatan pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat Chaer, (2011) mengatakan bahwa hasil belajar bahasa Indonesia merupakan suatu kemampuan yang digunakan sebagai terjadinya umpan balik antara guru dengan peserta didik sebagai alat untuk berkomunikasi pada siswa. Hasil belajar bahasa Indonesia dapat digunakan sebagai pedoman seorang guru dalam perbaikan tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran yang akan dicapai melalui proses pembelajaran dengan maksimal. Indikator keberhasilan hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 1
Indikator Hasil Belajar Bahasa Indonesia

No	Ranah	Indikator
1.	Kognitif	
	a. Pengetahuan	1) Dapat menunjukkan
	b. Pemahaman	2) Dapat menjelaskan
	c. Aplikasi	3) Dapat mendefenisikan secara lisan
	d. Analisis	
	e. Sintesis	4) Dapat memberikan contoh
	f. Evaluasi	5) Dapat menggunakan secara tepat
		6) Dapat menguraikan

Berdasarkan dari uraian Tabel 2 tersebut dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar bahasa Indonesia diterapkan oleh peneliti berdasarkan pada silabus, sk dan kd pembelajaran. Hasil belajar bahasa Indonesia di Sekolah Dasar adalah suatu kemampuan yang digunakan untuk memberikan ketercapaian dalam mengetahui tujuan pembelajaran dan perencanaan dalam memahami dan mengevaluasi materi pembelajaran yang dipelajari melalui seorang guru dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya di Sekolah Dasar.

5. Upaya-Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Menurut Aminuddin, (2009:29) menjelaskan bahwa upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa dengan melalui suatu penilaian proses belajar yang dilakukan oleh guru untuk mengetahui keberhasilan dan ketercapaian proses pembelajaran siswa setelah menerima materi pelajaran yang diajarkan. Penilaian yang di gunakan bertujuan untuk mengukur perkembangan siswa dalam proses pendidikan guna mengetahui peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah siswa menerima proses pembelajaran. perkembangan siswa dapat diukur melalui pemahaman siswa dalam menerima pengetahuan baru dalam proses belajar.

Menurut Mahfuza, (2018) bahwa upaya yang dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran yaitu dengan penggunaan metode pembelajaran yang

menarik, kreatif, dan inovatif untuk menarik perhatian siswa dan minat siswa dalam proses belajar. Penggunaan metode pembelajaran yang menarik perhatian siswa seperti metode pembelajaran sosiodrama. Metode pembelajaran sosiodrama merupakan suatu metode pembelajaran yang digunakan untuk menggambarkan, mendramatisasikan tingkah laku seseorang tentang masalah-masalah yang berhubungan dengan sosial siswa. Metode pembelajaran sosiodrama digunakan untuk melatih siswa berperan aktif dan meningkatkan hasil belajar siswa setelah menerima pembelajaran. metode sosiodrama dapat memberikan fungsi bagi siswa untuk melakukan kegiatan bertukar peran sesuai kemampuan siswa masing-masing.

B. Pembelajaran Kontekstual Berbasis Sosiodrama

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Khan, (2010:72) bahwa model pembelajaran adalah suatu usaha yang dilakukan secara berkesinambungan dalam hal mengkaitkan kondisi lingkungan yang sedang belajar. Suatu proses pembelajaran yang dilakukan antara siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran dapat terjadi adanya interaksi timbal balik siswa dengan guru. Model pembelajaran digunakan untuk sebuah pedoman maupun acuan guru dalam menyesuaikan karakteristik siswa.

Model pembelajaran memiliki beberapa ciri-ciri yang digunakan untuk memilih model pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan sikap semangat siswa dan daya perhatian siswa yaitu rasional teoritik yang logis, tujuan pembelajaran yang dicapai, tingkah laku mengajar, lingkungan belajar siswa.

Model pembelajaran menurut Suprijono, (2015:65) bahwa model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman merencanakan suatu pembelajaran di kelas atau di sekolah. Kegiatan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru di dalam kelas, setidaknya guru mampu menyiapkan sebuah perangkat-perangkat pembelajaran yang dijadikan sebagai pedoman proses pembelajaran. Model pembelajaran dapat dikembangkan dengan adanya perbedaan karakteristik siswa yang bervariasi. Karakteristik yang dimiliki yaitu karakteristik kepribadian dan karakteristik kepribadian kebiasaan yang berbeda dalam setiap individu. Model pembelajaran kerangka konseptual yang mampu melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar sebagai pedoman perancang pembelajaran dan aktivitas belajar.

Perangkat model pembelajaran yang dijadikan sebagai pedoman pembelajaran oleh guru yaitu RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang disesuaikan dengan konsep materi pelajaran yang akan disampaikan. Tidak semua model pembelajaran

digunakan oleh guru dapat memberikan keterkaitan dengan materi yang diajarkan.

Model pembelajaran memiliki sebuah fungsi yang dijadikan sebagai acuan guru merancang proses pembelajaran dan membantu dalam kegiatan belajar mengajar siswa. Sejalan dengan pendapat Suprijono, (2009) mengatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola yang digunakan sebagai pedoman merencanakan pembelajaran seperti penyusunan kurikulum, mengatur materi dan memberikan sebuah petunjuk guru di dalam kelas, dan sebagai tutorial kegiatan pembelajaran.

Suatu kegiatan pembelajaran akan terwujud dengan baik dan optimal apabila melalui sebuah penggunaan pendekatan pada model pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan bervariasi akan memberikan pusat perhatian siswa lebih maksimal dalam pemahaman materi pembelajaran. Namun, dalam model pembelajaran memberikan sebuah manfaat bagi guru sebagai pedoman menyusun kegiatan dan aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pedoman kegiatan pembelajaran yang mempermudah guru menyusun sebuah kurikulum, materi dan aktivitas belajar siswa. Pemberian model pembelajaran yang bervariasi akan mendapatkan pusat perhatian siswa dalam

penyampaian materi pembelajaran. Model pembelajaran membantu siswa dalam mendapatkan informasi, ide pokok dan keterampilan cara berfikir kritis siswa dalam mengapresiasi ide gagasan.

2. Pengertian Model Pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*)

Menurut Sariningsih, (2014:150-163) menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual dijelaskan oleh teori Piaget yang mengemukakan bahwa terdapat dua proses yang terjadi dalam perkembangan dan pertumbuhan kognitif anak yaitu: (1) proses asimilasi, proses menyesuaikan informasi baru yang di ketahui siswa dengan mengubahnya (2) proses *accomodation* yaitu anak menyusun kembali apa yang diketahui sebelumnya, sehingga informasi baru disesuaikan dengan lebih baik.

Pembelajaran kontekstual dalam *teori Piaget* adalah perkembangan kognitif manusia yang tumbuh, beradaptasi, dan berubah melalui perkembangan fisik, perkembangan sosioemosional, dan perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif siswa sebagian bergantung pada keaktifan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Pembelajaran kontekstual diterapkan dalam kegiatan pembelajaran untuk memusatkan perhatian siswa pada berpikir siswa, mengutamakan peranan belajar, dan memahami perbedaan individu dalam kemajuan perkembangan.

Berdasarkan *teori Vygotsky* ini pembelajaran kontekstual diterapkan sesuai dengan komponen utama pembelajaran kontekstual.

Oleh karena itu, untuk memperkuat sebuah pengalaman yang lebih memberikan kesempatan kepada siswa melakukan, mencoba, dan mengalami sendiri (*learning to do*). Menurut Suprijono (2015:11) bahwa pembelajaran kontekstual ialah suatu pembelajaran autentik yang dimaksudkan sebagai proses pembelajaran yang mengutamakan pengalaman nyata, pengetahuan bermakna dalam kehidupan, dekat dengan kehidupan yang nyata.

Pembelajaran kontekstual dapat memberikan tujuan dalam memotivasi siswa untuk memahami suatu makna dalam materi pembelajaran yang dipelajari siswa dengan mengkaitkan konteks materi dengan kehidupan sehari-hari (pribadi dan sosial kultural). Menurut Warsiti, (2013:139-140) menyatakan bahwa model *Contextual Teaching and Learning* menerapkan prinsip belajar yang memberikan makna dan mengutamakan proses belajar, sehingga dapat memberikan motivasi pada siswa untuk menemukan pengetahuan sendiri melalui sebuah pengetahuan yang didapatkan dari seorang guru ataupun lainnya

Konsep pembelajaran kontekstual memberikan sebuah pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Muhlisin, (2012:140-142) menjelaskan bahwa pembelajaran kontekstual ialah suatu sistem pembelajaran yang memberikan rangsangan pada otak seseorang untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan suatu makna. Pembelajaran kontekstual ini melibatkan para siswa dalam aktivitas penting yang membantu para siswa dalam mengaitkan pembelajaran akademis dengan

konteks kehidupan nyata sesuai dengan pengalaman nyata atau yang dihadapinya.

Pembelajaran kontekstual merupakan sebuah konsep belajar di mana guru menghubungkan pembelajaran dengan dunia nyata dalam sebuah kelas dan memberikan sebuah dorongan kepada siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki oleh siswa dengan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, mengkaitkan pengetahuan dengan lingkungan, maka siswa dapat belajar memecahkan suatu masalah dari pengetahuan yang dipelajarinya.

Model adalah sebuah keterangan secara terkonsep sebagai sarana referensi untuk melanjutkan penelitian empiris yang membahas masalah.pembelajaran kontekstual. Akan tetapi, konsep belajar yang mendorong guru untuk menghubungkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa. Oleh karena itu, pembelajaran kontekstual di sekolah dasar merujuk pada siswa untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Pembelajaran kontekstual merupakan suatu transformasi pengetahuan dari guru kepada siswa dengan menghafal sejumlah konsep-konsep yang terlepas dari kehidupan nyata. Pembelajaran kontekstual akan memberikan makna sekolah lebih dekat dengan lingkungan masyarakat. Akan tetapi, secara fungsional yang dipelajari disekolah memberikan kedekatan dengan situasi permasalahan kehidupan yang terjadi di lingkungan.

Menurut Rusman, (2011) *Contextual Teaching and Learning* yaitu pembelajaran memungkinkan terjadinya proses pembelajaran. Di samping itu, siswa menggunakan pemahaman dan kemampuan akademiknya dalam berbagai konteks dalam dan luar sekolah untuk memecahkan suatu masalah yang bersifat *simulatife* ataupun nyata, baik dilakukan sendiri-sendiri ataupun bersama-sama. Guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan CTL, guru dapat mempersiapkan membuat desain pembelajaran, sebagai pedoman dan sebagai alat kontrol pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa *Contextual Teaching and Learning* merupakan suatu proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mengaitkan konsep belajar dengan kehidupan nyata, serta mampu untuk menghubungkan materi pengetahuan yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari dengan pengetahuan yang dimiliki setelah menerima proses pembelajaran.

Sosiodrama merupakan sebuah model pembelajaran yang berkaitan dengan bermain peran untuk memecahkan suatu masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenalakan remaja dan narkoba. Dalam pembelajaran kontekstual berbasis sosiodrama menyatakan bahwa konsep pembelajaran yang mengaitkan materi dengan masalah di lingkungan sosial dan siswa mampu melakukan pemecahan masalah tersebut.

3. Prinsip Pembelajaran Kontekstual

Menurut Rusman, (2014:193) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran kontekstual terdapat tujuh prinsip yang harus dipahami dan dikembangkan oleh guru didalam proses pembelajaran yaitu:

a. Konstruktivisme (*Constructivism*)

Konstruktivisme merupakan sebuah landasan berpikir (filosofi) dalam pembelajaran kontekstual, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit yang hasilnya diperluas melalui sebuah konteks yang terbatas. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta, konsep atau kaidah yang diambil ataupun diingat. Pembelajaran kontekstual memerlukan strategi untuk membelajarkan siswa dalam menghubungkan antara setiap konsep dengan kenyataan.

b. Menemukan (*Inquiry*)

Kegiatan ini dari pembelajaran kontekstual (CTL) melalui upaya menemukan akan memberikan penegasan bahwa pengetahuan dan keterampilan serta kemampuan lain yang diperlukan bukan merupakan hasil mengingat fakta tetapi merupakan hasil sendiri. Suatu hasil menemukan sendiri akan memiliki sebuah kepuasan lebih tinggi daripada dalam hasil pemberian.

c. Bertanya (*Questioning*)

Bertanya merupakan sebuah strategi utama proses pembelajaran kontekstual (CTL) karena pengetahuan yang dimiliki

seseorang bermula dari bertanya. Kemampuan siswa untuk bertanya atau kemampuan guru dalam memberi pertanyaan yang baik akan mendorong peningkatan dan produktifitas pada pembelajaran. Melalui bertanya pembelajaran lebih hidup, dan memberikan dorongan dan menghasilkan pembelajaran yang luas dan dapat menemukan unsur yang terkait dengan materi yang sebelumnya tidak terpikirkan oleh guru maupun siswa.

d. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Masyarakat belajar ialah cara membiasakan diri siswa untuk bekerjasama dan memanfaatkan sumber belajar dari teman belajarnya. Hasil belajar diperoleh dari proses kerjasama dengan orang lain melalui berbagi sebuah pengalaman (*sharing*). Oleh sebab itu, melalui *sharing* anak dibiasakan untuk saling memberi dan menerima.

e. Pemodelan (*Modelling*)

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadikan seorang guru sebagai sumber belajar bagi siswa. Kelebihan dan keterbatasan yang dimiliki oleh guru akan mengalami hambatan untuk memberikan pelayanan dan keinginan, kebutuhan siswa yang cukup heterogen. Tahap pembuatan model dijadikan sebagai alat alternatif untuk mengembangkan pembelajaran agar siswa memenuhi harapan secara menyeluruh dan membantu dalam mengetahui keterbatasan yang dimiliki guru.

f. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi adalah cara untuk berpikir ke belakang tentang apa yang sudah dilakukan, siswa diberi kesempatan untuk mencerna, menimbang, membandingkan, menghayati, dan diskusi dengan diri sendiri. refleksi dapat dilakukan pada akhir pembelajaran yaitu melalui kegiatan diskusi, Tanya jawab, penyampaian pesan dan kesan, menulis jurnal, saling memberikan komentar antar siswa, dan catatan pada buku harian siswa dalam pembelajaran.

g. Penilaian Sebenarnya (*Authentic Assesment*)

Penilaian merupakan sebuah bagian integral dari pembelajaran yang memiliki fungsi menentukan untuk mendapatkan informasi kualitas proses dan hasil belajar melalui penerapan CTL. Penilaian merupakan proses pengumpulan data dan informasi yang memberikan gambaran atau petunjuk terhadap pengalaman belajar siswa Rusman, (2014:193).

Berdasarkan dari prinsip-prinsip pembelajaran kontekstual terdapat tujuh komponen dalam pembelajaran kontekstual. Menurut Mustofa, (2016:88-96) menyatakan fase-fase pembelajaran kontekstual di antaranya sebagai berikut: 1) Konstruktivisme, 2) Bertanya , 3) Inkuiri, 4) Masyarakat Belajar , 5) Permodelan, 6) Refleksi, 7) Penilaian Autentik. Fase-fase yang terdapat dalam model pembelajaran kontekstual tertuliskan tiap fase terdapat tingkah laku

siswa sesuai dengan tiap-tiap fase di langkah model pembelajaran kontekstual tersebut.

Tabel 2
Fase-Fase Pembelajaran Kontekstual

Komponen	Tingkah Laku Siswa
Fase1 Konstruktivisme (<i>constructivism</i>)	Siswa membangun sedikit demi sedikit pengetahuan mereka dibantu dengan guru melalui sebuah proses
Fase2 Bertanya (<i>Questioning</i>)	Siswa dibimbing oleh guru untuk menggali atau mencari tahu informasi, mengkonfirmasi hal-hal apa saja yang diketahui, dan dapat memberikan arahan perhatian pada aspek yang belum diketahuinya
Fase3 Inkuiri (<i>Inquiry</i>)	Siswa mengetahui sebuah konsep dan seperangkat fakta-fakta yang dapat diperoleh siswa bukan hasil mengingat tetapi hasil dari menemukan sendiri(individu)
Fase 4 Masyarakat Belajar (<i>Learning Community</i>)	Siswa memperoleh suatu hasil belajar dengan melalui cara bekerja sama dengan orang lain baik dalam bentuk kelompok kecil maupun kelompok besar
Fase 5 Permodelan (<i>Modelling</i>)	Siswa memperoleh suatu proses dalam kegiatan pembelajaran dan dapat memperagakan suatu contoh model yang bersifat nyata dengan menggunakan alat peraga ataupun media
Fase 6 Refleksi (<i>Reflection</i>)	Siswa dapat melihat kembali, mengorganisasi kembali, menganalisis kembali, dan mengevaluasi hal-hal yang telah dipelajari
Fase 7 Penilaian Autentik (<i>Authentic Assessment</i>)	Siswa memberikan gambaran perkembangan belajar yang telah diperolehnya, sehingga guru dapat menilai proses belajar siswa

4. Karakteristik Pembelajaran Kontesktual

Pembelajaran kontekstual menurut Muslich (2009:42) memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

- a. Pembelajaran dilaksanakan dalam konteks autentik. Suatu kegiatan pembelajaran yang diarahkan pada ketercapaian keterampilan dalam konteks kehidupan nyata atau pembelajaran yang dilaksanakan dalam lingkungan yang alamiah dan menciptakan kegiatan belajar yang diinginkan..

- b. Pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan tugas-tugas yang bermakna. Pemberian kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan tugas dan untuk melatih siswa dalam bertanggung jawab dalam segala tugas yang dikerjakan, serta untuk membiasakan anak dalam proses belajar.
- c. Pembelajaran dilaksanakan dengan memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Proses pembelajaran dengan memberikan sebuah pengalaman bermakna memberikan keterkaitan siswa dengan informasi baru dengan struktur kognitif (pengetahuan) siswa dalam proses pembelajaran.
- d. Pembelajaran yang dilaksanakan melalui kerja kelompok, berdiskusi, saling mengoreksi antar teman. Pembelajaran kelompok, berdiskusi, dan saling mengoreksi antar teman dilaksanakan guna untuk membantu siswa untuk memiliki sikap disiplin, jujur, tanggung jawab, dan sikap kerja sama didalam proses pembelajaran.
- e. Pembelajaran memberikan kesempatan untuk menciptakan rasa kebersamaan, bekerja sama, dan saling memahami antara satu dengan yang lain secara mendalam. Pembelajaran dengan menciptakan rasa kebersamaan, bekerja sama dan saling memahami dapat ditunjukkan pada saat siswa melaksanakan suatu tugas kelompok yang dapat menciptakan rasa kerjasama untuk meringankan tugas yang dikerjakan dalam pembelajaran.
- f. Pembelajaran dilaksanakan secara aktif, kreatif, produktif, dan mementingkan kerja sama. Pada kegiatan pembelajaran yang aktif,

kreatif, produktif dan mementingkan kerja sama untuk menunjang perkembangan fisik, pemahaman, dan psikologis peserta didik dalam pembelajaran.

- g. Pembelajaran dilaksanakan dalam situasi yang menyenangkan. Hal tersebut, dalam kegiatan proses pembelajaran guru dapat menciptakan pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam belajar. Salah satunya dalam proses belajar yang menyenangkan di harapkan mampu menstimulasi tercapainya tujuan pembelajaran secara kondusif serta dapat meningkatkan mutu proses pembelajaran dan hasil belajar yang optimal menurut Muslich, (2009:42)

Menurut Susiloningsih, (2016:59-60) beberapa karakteristik pembelajaran kontekstual di antaranya adalah:

- a. Menghubungkan (*relating*) adalah belajar dalam suatu konteks pengalaman hidup yang nyata atau awal sebelum pengetahuan diperoleh yang bertujuan untuk mengaitkan suatu konsep pembelajaran baru dengan sesuatu hal yang mampu dipahami oleh peserta didik. Proses belajar yang berkaitan dengan pengalaman hidup yang nyata dapat meningkatkan apresiasi proses belajar siswa.
- b. Mencoba (*experiencing*) merupakan suatu cara yang dilakukan untuk dapat menghubungkan suatu informasi baru dengan pengalaman yang sebelumnya. Seperti halnya, pengalaman yang dialami oleh siswa pada proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan yang dimiliki siswa dalam konsep pembelajaran yang baru.

- c. Bekerja sama (*cooperating*) belajar dalam konteks saling berbagi, merespon, dan berkomunikasi dengan siswa lainnya adalah strategi instruksional yang utama dalam pengajaran kontekstual.
- d. Proses transfer ilmu (*transferring*) adalah strategi mengajar yang didefinisikan sebagai salah satu penggunaan pengetahuan dalam sebuah konteks baru suatu hal yang belum teratasi/ diselesaikan dalam kelas. Strategi mengajar dapat diarahkan dengan tujuan untuk menganalisis guna untuk memecahkan suatu permasalahan didalam kehidupan nyata serta mampu menerapkan pengetahuan sebelumnya.
- e. Penilaian autentik (*authentic assessment*) pembelajaran yang mengukur, memonitor, dan menilai semua aspek hasil belajar baik yang tampak sebagai hasil akhir dari proses pembelajaran maupun berupa perubahan dan perkembangan aktivitas dan perolehan belajar selama proses pembelajaran di dalam kelas ataupun di luar kelas.

5. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

- a. Kelebihan dari model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* menurut Anisa (2009) antara lain:
 - 1) Pembelajaran lebih bermakna, artinya siswa melakukan sendiri kegiatan yang berhubungan dengan materi yang ada, sehingga siswa dapat memahaminya sendiri. Pembelajaran yang mengaktifkan siswa (*student center*) melainkan bukan

pembelajaran yang hanya berpusat pada guru ,seperti halnya (*teacher center*).

- 2) Pembelajaran lebih produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada siswa. Pembelajaran yang produktif dapat menghasilkan suatu keterampilan yang dimiliki oleh setiap siswa dalam pembelajaran guna memberikan penguatan kepada siswa dalam proses belajar.
- 3) Menumbuhkan keberanian siswa untuk mengemukakan pendapat tentang materi yang dipelajari. Proses pembelajaran menumbuhkan keberanian siswa pada pembelajaran seperti bertanya keterkaitan dengan materi yang diajarkan, mengemukakan ide dalam berdiskusi. Menumbuhkan keberanian pada siswa dalam proses belajar dapat melatih mental siswa untuk aktif dan mandiri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 4) Menumbuhkan rasa ingin tahu tentang materi yang dipelajari. Rasa ingin tahu akan memberikan dorongan kepada siswa dalam mempelajari suatu hal-hal baru, serta dapat memberikan motivasi untuk siswa dalam proses belajar dengan optimal. Rasa ingin tahu dalam diri siswa mampu dibangun dan dikembangkan. penanaman rasa ingin tahu dapat memberikan motivasi untuk siswa dalam memperbanyak ilmu pengetahuan baru yang didapatkan.

- 5) Menumbuhkan kemampuan dalam bekerjasama. Bekerja sama dalam proses pembelajaran dapat dilaksanakan oleh siswa Seperti berdiskusi, dan bekerja kelompok. Bekerja sama ditanamkan pada siswa sejak usia dini untuk melatih siswa untuk mempunyai perasaan tanggung jawab dan jiwa sosial dalam menyelesaikan masalah-masalah dalam pembelajaran.
 - 6) Siswa dapat membuat kesimpulan sendiri dari kegiatan pembelajaran. Seperti halnya, pada pembelajaran siswa mampu menyimpulkan dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan tujuan untuk dapat memudahkan siswa dalam memahami dan mendorong siswa untuk mengaitkan hal-hal baru dari yang sebelumnya.
- b. Kekurangan dari model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* menurut Dzaki (2009)
- 1) Siswa tidak mengikuti pembelajaran dan tidak mendapat pengetahuan dan pengalaman dari proses belajar.
 - 2) Perasaan khawatir anggota kelompok akan berdampak pada karakteristik siswa.
 - 3) Banyak siswa yang tidak diikutsertakan dalam bekerjasama.

C. Sociodrama

1. Pengertian Sociodrama

Menurut Zuchdi (2012) bahwa metode pembelajaran adalah suatu rencana pembelajaran bahasa yang diajarkan, dan memberikan pengadaan suatu pengayaan dan cara mengembangkannya. Pemilihan, penentuan bahan ajar sistematis, dimaksudkan supaya bahan ajar dipahami oleh siswa. Hal ini, diterapkan untuk membuat siswa menjadi semangat, disiplin dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Cara yang tepat membuat siswa tidak merasa bosan dan jenuh saat di kelas pada kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran mampu menerapkan pembelajaran bervariasi, melibatkan siswa dalam pembelajaran, menanamkan kontekstual learning, menanamkan belajar dengan bermain, menjadi guru yang menyenangkan dan mampu mengajar dengan menggunakan media inovatif dengan maksimal.

Menurut Poerwadarminta, (2013:767) mengemukakan bahwa metode pembelajaran merupakan suatu cara yang direncanakan dan terpikirkan untuk mencapai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh siswa dalam pembelajaran yang dipahami oleh siswa tersebut. Guru dengan mudah menyampaikan materi pada kegiatan pembelajaran berlangsung. Siswa diharapkan memahami materi-materi pembelajaran yang disampaikan. Penyampaian materi dapat dilakukan oleh guru melalui menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif seperti mind map, memaksimalkan penggunaan teknologi, menerapkan media interaktif,

menyiapkan materi dengan menambahkan animasi disetiap format materi dan guru berkeliling untuk menjawab pertanyaan murid.

Metode pembelajaran merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang direncanakan ke dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Suatu cara yang dilakukan oleh guru kepada siswa dapat dilakukan pada kegiatan pembelajaran, untuk membantu guru dalam memberikan pemahaman materi pada siswa. Usaha guru dalam memberikan pemahaman materi pada siswa dapat dilakukan melalui cara menciptakan strategi pembelajaran yang inovatif untuk menarik perhatian siswa sehingga siswa mampu memahami materi yang disampaikan menurut (Tampubolon, 2014:25).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa guru memilih suatu metode mengajar yang inovatif disesuaikan dan memberikan peluang dan tujuan pembelajaran tertentu. Karena, terdapat jenis-jenis metode mengajar yang digunakan dalam pembelajaran dapat disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai.

Menurut Undi, (2013:172-173) menjelaskan bahwa sosiodrama adalah suatu metode mengajar yang digunakan untuk menggambarkan, memerankan, mendramatisasikan tingkah laku, gerak-gerik tubuh tentang masalah-masalah hubungan sosial antar manusia untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sosiodrama merupakan metode yang digunakan untuk memecahkan pokok permasalahan yang dihadapi oleh seorang individu

dilakukan dalam format kelompok dengan memerankan situasi masalah sosial.

Menurut Zain, (2010:88) mendefinisikan bahwa pengertian sosiodrama ialah mendramatisasikan tingkah laku dalam suatu hubungannya dengan masalah sosial. Melalui metode pembelajaran sosiodrama guru mengajarkan siswa cara bertingkah laku yang baik dalam hubungan antar sesama. Selain itu, metode pembelajaran sosiodrama digunakan guru untuk memberikan pemahaman dan penghayatan berkaitan dengan masalah-masalah sosial dan mengembangkan sesuai kemampuan yang dimiliki siswa untuk memecahkannya

Adapun menurut Wingkel, (2014:470) menjelaskan bahwa sosiodrama ialah proses mendramatisasikan sebuah persoalan yang timbul dalam tingkatan suatu konflik-konflik yang dialami individu dalam proses pergaulan sosial. Selain itu, sosiodrama dilakukan dengan spontan dalam proses pembelajaran setelah siswa mendengarkan penjelasan materi dari guru. Adapun itu, setelah siswa mendengarkan penjelasan materi dari guru siswa dapat secara langsung mempraktikkan materi tersebut melalui format kelompok yang ditetapkan oleh guru. siswa dapat memerankan sesuatu peranan tertentu dari masalah-masalah sosial.

Sudjana, (2011:84) mengatakan bahwa metode sosiodrama dan *roleplaying* dapat dikatakan sama artinya, penggunaan metode sosiodrama dapat disilih gantikan penggunaannya dalam proses

pembelajaran. Metode sosiodrama pada dasarnya yaitu suatu proses pembelajaran yang menekankan untuk mendramatisasikan tingkah laku siswa yang berbeda-beda dalam hubungannya terkait dengan suatu masalah-masalah sosial. Mendramatisasikan tingkah laku siswa dalam permainan sosiodrama dapat melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik untuk siswa dalam memainkan peran sesuai dengan tokoh dalam hubungan sosial antara manusia setelah siswa mendengarkan penjelasan materi yang akan diajarkan tanpa menghafal dan berlatih.

Adapun menurut Hamzah, (2009:26) bahwa sosiodrama adalah model pembelajaran yang memiliki tujuan membantu siswa menemukan jati diri di dunia sosial dan membantu siswa memecahkan persoalan-persoalan dengan bantuan kelompok. Sosiodrama merupakan model pembelajaran yang berkaitan bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah remaja dan narkoba. Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman, pengetahuan dan penghayatan pada siswa pada masalah-masalah sosial untuk memberikan pengembangan kemampuan siswa untuk memecahkannya.

Metode sosiodrama ialah cara berpengalaman yang dijadikan sebagai jalan pembelajaran melakukan eksplorasi sosial dan konflik kelompok. Pemilihan metode belajar merupakan sarana yang dijadikan

sebagai alat interaksi guru dengan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. suatu pembelajaran guru memperhatikan dalam memilih dan ketepatan metode pembelajaran yang dipilih dengan tujuan, jenis, dan sifat materi pelajaran dengan kemampuan memahami, melaksanakan, atau menerapkan metode belajar tersebut.

Proses pembelajaran berlangsung guru dapat memperhatikan dalam memilih dan menentukan metode dan kesesuaian cara mengajar yang akan digunakan pada proses pembelajaran dengan menyesuaikan tujuan, jenis dan sifat kesesuaian materi yang akan diajarkan, serta kemampuan guru dalam memahami dan menerapkan metode yang dipilih dengan materi yang akan diajarkan. Rasa bosan, malas, jenuh, dan berkurangnya pemahaman pada siswa dengan adanya ketidaktepatan guru dalam memilih metode pembelajaran, serta dapat menimbulkan dampak pada hasil belajar siswa rendah dan belum optimal.

Pada dasarnya guru dapat menghindari sifat apatisme dan kepatuhan dari siswa, maka seorang guru hendaknya lebih cermat dan harus memperhatikan dalam pemilihan dan penggunaan metode belajar dan cara mengajar yang dipilih. Penerapan metode sosiodrama ini diharapkan dapat memberikan kepahaman siswa dalam memainkan sebuah peran atau mendramatisasikan sebuah konteks drama dengan benar.

Berdasarkan dari pendapat ahli yang dikemukakan tersebut dapat disimpulkan bahwa metode sosiodrama ialah suatu metode pembelajaran

yang digunakan untuk mendramatisasikan sesuatu yang dapat dilakukan oleh siswa untuk memerankan sebuah peranan tertentu, seperti yang terdapat di dalam sebuah tokoh kehidupan masyarakat. Dengan pemberian metode sosiodrama ini seorang siswa dapat memahami, menghayati perasaan yang akan diperankan olehnya, seorang siswa dapat menempatkan diri dalam keadaan dan kondisi orang lain yang dikehendaki dan diperintahkan oleh guru.

2. Pembelajaran *Contextual* Berbasis Sosiodrama

Menurut Nurhadi, (2009:16) menjelaskan bahwa *Contextual* Berbasis Sosiodrama merupakan suatu model pembelajaran yang berasosiasi dengan kurikulum berbasis kompetensi yang digunakan untuk melibatkan siswa secara aktif untuk berperan secara langsung pada proses pembelajaran seperti menggambarkan, mendramatisasikan tingkah laku dan memerankan tokoh terkait dengan masalah-masalah sosial siswa, untuk mendorong siswa membuat keterkaitan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa dan untuk memperoleh pengetahuan yang dapat dilihat oleh siswa setelah mendapatkan pembelajaran.

Menurut Kumalasari, (2010:7) mendefinisikan pembelajaran *Contextual* Berbasis Sosiodrama adalah suatu pembelajaran yang dapat mengaitkan suatu materi pada kehidupan nyata siswa untuk dapat mendramatisasikan tingkah laku berdasarkan pengalaman sehari-hari siswa melalui lingkungan, sekolah, keluarga, dan masyarakat dengan bertujuan menemukan makna pada materi tersebut.

Sejalan dengan pendapat menurut Masnur, (2009) menyatakan bahwa *Contextual* Berbasis Sosiodrama adalah suatu proses pembelajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam mengaitkan suatu konsep materi pembelajaran yang akan diajarkan sesuai konsep kehidupan sehari-hari (nyata) siswa, serta dapat membantu siswa dalam menghubungkan pengetahuan yang dimiliki setelah proses pembelajaran dengan menerapkan dalam kehidupan nyata yaitu materi drama dengan mengaitkan menggambarkan, mendramatisasikan tingkah laku, memerankan tokoh, dan gerak-gerik tubuh.

Kaitan antara pembelajaran *Contextual* dengan sosiodrama adalah *Contextual* merupakan suatu pembelajaran yang dapat mengaitkan materi pada kehidupan nyata siswa. sosiodrama adalah menyampaikan konsep materi yang akan dipelajari kepada siswa berupa sebuah pemeranan tokoh drama untuk mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa *Contextual* Berbasis Sosiodrama merupakan suatu model pembelajaran untuk menghubungkan konsep belajar di dalam pembelajaran dengan mengaitkan dalam kehidupan sehari-hari siswa guna memperoleh pengetahuan yang dapat dilihat oleh siswa setelah mendapatkan pembelajaran.

3. Tujuan Pembelajaran *Contextual* Berbasis Sosiodrama

Menurut Johnson, (2009) pembelajaran *kontekstual* berbasis sosiodrama pada proses pembelajaran bertujuan untuk membekali siswa

dengan suatu pengetahuan yang fleksibel dan dapat diterapkan pada satu permasalahan ke suatu permasalahan yang lain. Pembelajaran *Contextual* berbasis sosiodrama ini dapat mengaitkan dengan dunia nyata siswa, serta proses pembelajaran akan lebih bermakna dan efisien. Oleh karena itu, dalam pembelajaran siswa akan berkaitan dengan suatu peristiwa dan keadaan yang nyata secara alami. Terdapat beberapa tujuan pembelajaran *contextual* berbasis sosiodrama yaitu sebagai berikut:

- a. Memberikan motivasi kepada siswa untuk dapat memahami suatu makna materi pelajaran yang dipelajari dengan mengaitkan materi pada konteks kehidupan sehari-hari siswa. Pemberian motivasi ditanamkan dalam diri siswa untuk memberikan dorongan siswa dalam pemahaman materi pelajaran. motivasi dapat berasal dari dalam diri siswa yaitu motif-motif yang menjadi aktif yang terdapat dari luar. sedangkan motivasi dapat berasal dari luar diri siswa yaitu motif-motif yang aktif karena adanya perangsang dari luar.
- b. Pada proses pembelajaran siswa diajarkan tidak hanya menghafal materi akan tetapi siswa diberikan pemahaman pada materi pelajaran yang diajarkan. Proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menerapkan suatu strategi belajar yang bervariasi dan kreatif bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan informasi baru.
- c. Model pembelajaran memberikan penekanan pada pengembangan siswa dalam minat pengalaman nyata siswa. Pemberian sifat

penekanan pada siswa dapat melatih sikap percaya diri dan mandiri dalam diri siswa dapat berupa dalam keterampilan bertanya, berdiskusi, bertanya jawab.

- d. Melatih siswa untuk berfikir kritis dan mempunyai keterampilan dalam proses pengetahuan yang dimiliki siswa untuk menemukan dan menciptakan suatu konteks pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa dan orang lain. Berfikir kritis siswa dapat dilakukan melalui kegiatan membaca, menulis, berbicara, dan mendengar.
- e. Pembelajaran yang produktif dan memiliki makna. Siswa dapat dengan mudah dalam menerima materi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran produktif merupakan suatu model yang dapat dikembangkan dengan mengacu pada berbagai teori pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.
- f. Proses pembelajaran yang mengikutsertakan siswa pada aktivitas yang dapat mengaitkan materi akademik dalam konteks sehari-hari siswa. Pembelajaran yang mengikut sertakan siswa seperti membaca, melihat gambar, bertanya, memberikan tanggapan dan menulis cerita.
- g. Siswa dapat mentransfer berbagai informasi-informasi baru untuk dijadikan sebagai pengetahuan yang dimiliki siswa. Mentransfer informasi baru dapat mencapai tujuan melalui pemahaman pengetahuan dan kemampuan serta keterampilan menciptakan sesuatu yang baru (inovasi).

Tujuan pembelajaran menurut Muchin, (2010:65-67) menjelaskan bahwa metode pembelajaran *contextual* berbasis sosiodrama memiliki beberapa tujuan sebagai berikut :

a. Pengajaran Autentik

Pembelajaran autentik ialah suatu pembelajaran yang dapat memungkinkan seorang siswa belajar pada konteks yang bersifat bermakna untuk menyatukan pemikiran dan pemecahan yang merupakan suatu keterangan pada pembelajaran kehidupan nyata siswa.

b. Pembelajaran Berbasis Inquiry

Suatu proses pembelajaran yang berpola dan berpusat pada suatu metode sosiodrama dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif (langsung) dalam pembelajaran.

c. Pembelajaran Berbasis Masalah

Suatu kegiatan proses belajar yang menggunakan pokok masalah kehidupan nyata siswa yang digunakan sebagai suatu konteks belajar berfikir kritis siswa dalam pemecahan masalah sosial siswa.

d. Pembelajaran Kooperatif

Suatu strategi proses belajar dalam kegiatan pembelajaran yang mengaitkan siswa dalam suatu kelompok kecil untuk saling membantu dan memahami materi pelajaran yang akan di ajarkan pada pembelajaran.

e. Menghargai Peserta Didik

Pembelajaran *contextual* berbasis sosiodrama dapat melatih peserta didik untuk menghargai peserta didik yang lainnya, karena antara peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lainnya berbeda-beda dan belum memiliki suatu pendapat atau argumentasi yang sama. Pembelajaran *contextual* berbasis sosiodrama bertujuan untuk membantu siswa dalam berperan aktif dalam mendramatisasikan, mengekspresikan perasaan dan gerak-gerik wajah seseorang dalam pembelajaran.

Tujuan sosiodrama menurut Hamalik (dalam Donni 2015: 2020)

tujuan dari *contextual* berbasis sosiodrama yaitu:

a. Belajar Dengan Berbuat

Peserta didik melakukan peranan tertentu sesuai dengan kondisi nyata yang sesungguhnya. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau keterampilan-keterampilan rekaktif peserta didik. Mengembangkan keterampilan interaktif siswa yaitu memahami keterampilan dalam memahami dan menguasai materi-materi pembelajaran.

b. Belajar Melalui Peniruan

Peserta didik dapat menyamakan dirinya dengan pelaku (*actor*.) Pada kegiatan pembelajaran sosiodrama peserta didik akan melakukan peniruan atau pemeragaan dari peristiwa yang diangkat dalam sosiodrama. Pembelajaran sosiodrama bertujuan untuk

melatih dan menanamkan pengertian perasaan. menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam pemeragaan masalah sosial.

c. Belajar Melali Umpan Balik

Para pengamat dapat memberikan komentar, kritikan (menanggapi) perilaku sikap pada para pemain yang telah ditampilkan. Pemberian komentar dan kritikan pada siswa memiliki tujuan yang diberikan kepada siswa untuk memahami kesalahan, kecurangan, dan kelebihan dalam kegiatan proses belajar.

d. Belajar Melalui Pengkajian, Penilaian, dan Pengulangan

Para peserta didik dapat memberikan perbaikan keterampilan-keterampilan dengan mengulanginya dalam penampilan peserta didik yang berikutnya. Perbaikan keterampilan siswa dapat dilaksanakan melalui penilaian pada hasil belajar siswa setelah memahami materi pengetahuan baru.

4. Langkah-Langkah Pembelajaran *Contextual* Berbasis Sosiodrama

Berkaitan dengan adanya suatu faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pada kebutuhan individu siswa berkaitan dengan pemecahan masalah-masalah sosial siswa berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta untuk menerapkan suatu model pembelajaran *Contextual*. Adapun langkah-langkah pembelajaran *Contextual* berbasis sosiodrama. Menurut Rusman, (2012) adalah sebagai berikut:

- a. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada materi pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa dan memberikan motivasi belajar untuk

- mendorong semangat siswa dalam belajar. Motivasi belajar siswa dapat meningkat dengan adanya perubahan pada pemberian metode, model strategi pembelajaran untuk menumbuhkan semangat siswa dalam pembelajaran.
- b. Menyajikan suatu informasi berkaitan dengan masalah dan mendiskusikan dengan teman. Pada langkah *contextual* berbasis sosiodrama ini adalah menemukan masalah dan bertanya. Menemukan masalah dan bertanya dilakukan siswa dengan cara bertanya terkait dengan pemahaman konsep materi dan keterkaitan pemahaman dalam kegiatan belajar.
 - c. Mengorganisasikan siswa dalam suatu kelompok belajar. Siswa mampu memahami masalah sosial siswa dan diminta untuk menyelesaikan komponen masalah berkaitan dengan *contextual* berbasis sosiodrama pada materi pelajaran drama.
 - d. Membimbing siswa dalam kelompok bekerja dan belajar. Guru membimbing siswa bertujuan untuk menemukan berbagai potensi yang dapat dimiliki oleh setiap siswa, membimbing siswa dengan tujuan mampu mencapai dan mampu melaksanakan tugas siswa, sehingga ketercapaian siswa dapat tumbuh dan berkembang sesuai minat dan bakat siswa yang dimiliki.
 - e. Evaluasi merupakan suatu penilaian outentik atau penilaian nyata yang dilakukan sebelum dan setelah siswa melakukan pembelajaran. Penilaian outentik digunakan peneliti untuk mengukur berbagai

keterampilan siswa dalam konteks yang mencerminkan pada situasi sesuai dengan dunia nyata.

- f. Refleksi yang dilakukan akhir pembelajaran guna untuk melatih siswa dalam memberikan komentar, saran ataupun pendapat setelah siswa menerima pembelajaran yang diajarkan. Dalam proses pembelajaran memiliki beberapa teknik pemberian kefleksi yaitu dengan penilaian guru oleh peserta didik, evaluasi pembelajaran dan diagnosis kesulitan belajar.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa guru dalam memberikan dan menggunakan langkah-langkah tersebut dapat mempermudah dalam menyampaikan tujuan dan materi kepada siswa, sehingga siswa mampu mengaplikasikan materi tersebut pada kehidupan sehari-hari siswa. Akan tetapi, tidak hanya mempermudah dalam menyampaikan tujuan melainkan dapat menyajikan informasi yang berkaitan pada masalah-masalah sosial, mengorganisaikan siswa dalam suatu kelompok belajar dan dapat memberikan evaluasi terhadap kemampuan pemahaman siswa pada materi yang disampaikan melalui mendramatisasikan tingkah laku dalam memerankan tokoh peranannya.

5. Kelebihan Pembelajaran *Contextual* Berbasis Sosiodrama

Menurut Sanjaya, (2009:111) bahwa kelebihan pada pembelajaran *contextual* berbasis sosiodrama bertujuan menjadikan sebuah referensi untuk memberikan penekanan-penekanan pada sesuatu hal yang dapat meminimalisir pada kelemahan pembelajaran *contextual*

berbasis sosiodrama. Adapun kelebihan pembelajaran *contextual* berbasis sosiodrama sebagai berikut:

- a. Menempatkan siswa sebagai salah satu subjek dalam proses belajar yaitu siswa ikut serta berperan aktif dalam pembelajaran. Berperan aktif dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk mendorong kegiatan pembelajaran secara langsung. dalam hal ini, guru dalam proses pembelajaran dapat menciptakan siswa yang aktif dan berperan aktif dalam proses pembelajaran.
- b. Proses pembelajaran kontekstual siswa dapat belajar melalui sebuah kelompok, bekerjasama, diskusi, dan saling menerima dan memberikan suatu pendapat. Proses belajar siswa dalam sebuah kelompok dalam kegiatan pembelajaran dapat diterapkan pada siswa melalui menertibkan siswa pada kelompok kerja.
- c. Pembelajaran mengaitkan secara riil dalam kehidupan nyata siswa. Pembelajaran riil dalam kehidupan nyata siswa dapat memberikan dorongan kepada siswa untuk membuat suatu hubungan antara pengetahuan dalam pembelajaran yang dimiliki siswa dapat diterapkan melalui pengalaman nyata siswa sebagai anggota masyarakat dan keluarga.
- d. Kemampuan yang dimiliki oleh siswa berdasarkan pada pengalaman nyata. Di samping itu, kemampuan yang dimiliki siswa tidak hanya melalui pengalaman nyata. Namun, dapat menunjang dalam proses belajar siswa. Proses belajar siswa dapat memberikan peningkatan

- yang berbeda-beda melalui kemampuan siswa dengan pengalaman nyata.
- e. Proses pembelajaran *contextual* berkaitan dengan perilaku dan kesadaran siswa dalam proses belajar. Dalam hal ini, perilaku dan kesadaran siswa perlu ditanamkan sehingga perilaku siswa dalam pembelajaran mampu menciptakan tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran dengan maksimal.
 - f. Pengetahuan siswa akan berkembang menyesuaikan dengan pengalaman yang dimiliki siswa. Pengetahuan yang dimiliki siswa akan dapat berkembang melalui diri siswa dengan adanya kemampuan dan pengetahuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan dalam pengetahuan siswa untuk menciptakan suatu informasi baru dalam pembelajaran.
 - g. Pembelajaran dilakukan dengan situasi dan kondisi sesuai dengan kebutuhan siswa. Disamping itu, kegiatan pembelajaran akan efisien dan menyenangkan untuk siswa dengan memahami situasi dan kondisi dalam pembelajaran. Pembelajaran efisien dapat menarik minat siswa untuk giat dalam pembelajaran.
 - h. Pembelajaran kontekstual dapat diukur melalui berbagai cara yaitu evaluasi proses belajar, hasil keterampilan, penampilan, observasi, rekaman, dan wawancara. Aspek penilaian dalam pembelajaran siswa terkait pengetahuan, keterampilan dan kemampuan siswa berbeda-beda satu sama lain.

Kelebihan pembelajaran *contextual* berbasis sosiodrama menurut Hartini, (2010) terdapat beberapa kelebihan pembelajaran *contextual* berbasis sosiodrama sebagai berikut :

- a. Pemahaman siswa terhadap konsep Bahasa Indonesia terutama sosiodrama sebagai konsep pembelajaran yang mengaitkan dan mengikutsertakan siswa secara langsung terhadap pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Siswa terlibat menjadi aktif dalam suatu pemecahan masalah dan memiliki cara untuk berfikir yang tinggi. Melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran dapat mendorong siswa untuk mandiri, bertanggung jawab, dan kerja sama siswa dalam berfikir untuk memecahkan masalah.
- c. Pengetahuan yang dimiliki siswa dalam materi pembelajaran berdasarkan pengalaman yang dimiliki akan bermakna. Pembelajaran berdasarkan pengalaman merupakan belajar yang berhadapan secara langsung dengan masalah praktis, sosial nyata. Pembelajaran berdasarkan pengalaman akan memberikan makna pembelajaran.
- d. Siswa merasakan konteks permasalahan dapat memberikan tujuan sebagai pemberian motivasi pada siswa terhadap kesulitan siswa dalam belajar sosiodrama. Motivasi diberikan kepada setiap siswa

dengan tujuan untuk membangkitkan kemampuan siswa dalam pemahaman materi.

- e. Siswa memiliki sikap mandiri dalam belajar. Sikap mandiri yang dimiliki setiap siswa dapat digunakan untuk melatih siswa dalam memiliki sifat kemandirian dalam menanggapi berbagai masalah dalam belajar.
- f. Pencapaian ketuntasan belajar setelah menerima pembelajaran dapat diharapkan secara optimal. Ketuntasan belajar dapat dicapai dengan perasaan optimal melalui mendapatkan informasi baru dan materi sesuai dengan konsep belajar.

Kelebihan pembelajaran *contextual* berbasis sosiodrama menurut Adham, (2013) terdapat beberapa kelebihan pembelajaran *contextual* berbasis sosiodrama sebagai berikut :

- a. Dapat mengembangkan kreatifitas pada siswa. Mengembangkan kreatifitas pada siswa dapat dibentuk melalui pendidikan yang diberikan oleh orang tua, lingkungan, Sekolah dan sosial guna membantu siswa dalam memupuk kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Pengembangan kreatifitas dapat dibentuk melalui adanya dorongan dari lingkungan.
- b. Memupuk kerja sama antar sesama siswa. Memupuk kerja sama pada siswa dapat dilakukan melalui melibatkan siswa dalam kegiatan pemahaman materi yang akan di ajarkan guna mencapai tujuan

pembelajaran yang maksimal. Kegiatan memupuk kerja sama antar sesama siswa dapat dilaksanakan melalui gotong royong membersihkan lingkungan sekolah, dan bekerja sama mengerjakan tugas kelompok.

- c. Menumbuhkan bakat pada siswa dalam seni drama. Menumbuhkan bakat siswa merupakan salah satu hal yang mampu mendorong kesuksesan siswa dalam memahami bakat yang dimiliki dan mengembangkan konsep diri siswa dalam pembelajaran. Kegiatan menumbuhkan bakat pada siswa dalam seni drama dapat melalui mendramatisasikan tokoh cerpen, novel, dongeng, dan cerita rakyat sederhana.
- d. Siswa lebih memperhatikan pelajaran. Pemberian perhatian pada pelajaran yang diberikan dapat dilakukan oleh siswa untuk memberikan pemahaman siswa dalam memahami pengetahuan, informasi-informasi dan penerapan konsep materi pembelajaran. Siswa setelah diberikan pemahaman pada materi pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal.
- e. Memupuk perasaan keberanian dalam berpendapat di depan kelas. Memupuk perasaan keberanian pada siswa di depan kelas mampu melatih dalam memahami sifat-sifat yang dimiliki oleh setiap individu yang dapat ditunjukkan melalui kemampuan dalam berpendapat dengan rasa berani.

- f. Melatih siswa untuk dapat menganalisis masalah dan mengambil kesimpulan dalam waktu singkat. Menganalisis masalah dan mengambil kesimpulan dalam waktu singkat dapat melatih siswa untuk menghadapi berbagai masalah dan solusi pemecahan masalah dalam pembelajaran.

6. Kelemahan dan Kekurangan Pembelajaran *Contextual* Berbasis

Sosiodrama

Menurut Priansa (2015:209) Kegiatan pembelajaran *contextual* berbasis sosiodrama memiliki beberapa kekurangan. Beberapa kekurangan dari pembelajaran *contextual* berbasis sosiodrama tersebut adalah:

- a. Waktu Yang Lama

Pembelajaran *contextual* berbasis sosiodrama membutuhkan waktu yang panjang dalam mengimplementasikannya, sedangkan waktu dalam proses pembelajaran sangat terbatas (minim).

- b. Keterbatasan Kreativitas

Pembelajaran *contextual* berbasis sosiodrama membutuhkan kreativitas dan daya kreasi dari guru maupun peserta didik.

- c. Rasa Malu

Kebanyakan peserta didik ditunjuk sebagai pemeran tokoh dalam pembelajaran *contextual* berbasis sosiodrama merasa malu untuk memerankan adegan.

d. Kegagalan

Pelaksanaan pembelajaran *contextual* berbasis sosiodrama mengalami kegagalan, maka menimbulkan kesan yang kurang baik. Kegagalan menyebabkan ketercapaian tujuan pembelajaran menjadi rendah.

e. Fleksibilitas

Tidak semua materi pembelajaran disajikan melalui pembelajaran sosiodrama mengingat karakteristik materi pembelajaran tersebut.

7. Manfaat Pembelajaran *Contextual* Berbasis Sosiodrama

Pembelajaran *contextual* berbasis sosiodrama memiliki beberapa manfaat. Menurut Radyuli, (2015:8-9) menjelaskan bahwa manfaat pembelajaran *contextual* berbasis sosiodrama yaitu : (a) siswa mampu menemukan materi dari pemahaman yang didapatkan. Pemahaman merupakan perangkat standar program pendidikan yang merefleksikan kompetensi sehingga dapat mengantarkan siswa untuk menjadi siswa yang kompeten dalam bidang kehidupan. Pemahaman siswa dapat diukur melalui menafsirkan, memberikan contoh, mengulasifikasikan, meringkas, menarik intervensi, membandingkan, menjelaskan.(b) siswa mampu untuk menghubungkan materi yang akan dipelajari dengan konteks kehidupan nyata siswa. Siswa mampu menerapkan materi yang dipelajari sesuai pengalaman siswa terutama dalam proses pendidikan. (c) siswa mampu untuk menerapkan ilmu dari materi pelajaran yang

dipelajari berdasarkan kehidupan nyata. Menerapkan ilmu sesuai dengan kehidupan nyata siswa dapat dilakukan melalui penerapan Iptek dalam kehidupan manusia sesuai dengan dunia pendidikan.

Sejalan dengan pendapat menurut Putra (2012) bahwa Pembelajaran *contextual* berbasis sosiodrama memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

- a. Menyalurkan aspirasi atau kemampuan anak-anak dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Menyalurkan aspirasi pada anak-anak dapat dilakukan oleh guru dengan melalui kegiatan pembelajaran dengan cara menciptakan suasana kelas dengan memberikan hiasan-hiasan yang menarik dan memberikan selingan waktu untuk bernyanyi dalam kegiatan pembelajaran sehingga menimbulkan kesenangan.
- b. Mendorong aktifitas, inisiatif, dan kreatif sehingga siswa dapat berpartisipasi dalam kegiatan bersama. Disamping itu, tujuan pembelajaran yang direncanakan dapat tercapai secara maksimal. Namun, dalam kegiatan pembelajaran tanpa diberikan partisipasi dan keaktifan pada siswa maka siswa tidak akan belajar dengan baik.
- c. Memahami isi cerita yang akan dimainkan
- d. Membantu menghilangkan perasaan malu, rendah diri dan kemurungan pada anak

- e. Mengajar anak saling membantu sesama dan bekerja sama dalam bermain sosiodrama. Mengajar anak saling membantu dan bekerja sama sangat penting untuk di tanamkan pada diri siswa. Di samping itu, pembelajaran sosiodrama dapat membantu siswa dalam memahami karakter-karakter dari masing-masing siswa.
- f. Menimbulkan rasa saling percaya satu sama lain. Rasa saling percaya satu sama lain pada siswa dapat ditumbuhkan melalui kegiatan pembelajaran sosiodrama. Pembelajaran sosiodrama memberikan pemahaman masing-masing sifat siswa yang berbeda satu sama lain.

Berdasarkan dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat pembelajaran *contextual* berbasis sosiodrama merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk mencapai tujuan belajar dalam proses pembelajaran yang optimal serta mampu untuk memberikan keadaan dimana materi yang digunakan untuk dipelajari siswa dapat berkaitan dengan pengalaman yang dimiliki siswa serta kehidupan nyata siswa.

D. Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Berdasarkan hal ini pembelajaran kontekstual khususya pada pembelajaran sosiodrama memiliki beberapa pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Kegiatan pembelajaran kontekstual ini masih kurang dilakukan

oleh seorang guru dalam proses pembelajaran di kelas, dikarenakan masih banyak guru yang hanya menggunakan model pembelajaran konvensional yang kurang memberikan dampak pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu, seorang guru yang menerapkan pembelajaran kontekstual dalam kegiatan pembelajaran memberikan dampak dalam hasil belajar siswa dan dapat dilihat dari meningkatnya hasil *pre test* dan *post test* yang diberikan guru untuk mengukur pemahaman siswa dan kemampuan siswa.

Pembelajaran kontekstual ialah suatu sistem pembelajaran yang memberikan rangsangan pada otak seseorang untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan suatu makna. Sedangkan hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang dimiliki setiap individu peserta didik setelah menerima pengalaman dalam proses belajar.

Keterkaitan *Contextual* dengan hasil belajar bahasa Indonesia model *Contextual* tersebut dapat membantu guru dalam mengaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa. Dapat menghasilkan hasil belajar dan siswa dapat menerapkan materi dalam kehidupan sehari-hari. Siswa akan belajar melalui cara menemukan sendiri keterampilan barunya. Siswa dapat mendapatkan suatu pengalaman dari pembelajaran yang dapat meningkatkan pada hasil belajar bahasa Indonesia. Akan tetapi, kemampuan bertanya siswa dapat diterapkan melalui pembelajaran bahasa Indonesia sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar bahasa Indonesia yang maksimal. Disamping itu, siswa melalui kegiatan pembelajaran dapat mempraktikkan materi yang diajarkan secara langsung pada materi bahasa Indonesia.

Model pembelajaran *Contextual* erat kaitannya dengan hasil belajar bahasa Indonesia karena dengan adanya model pembelajaran *Contextual* tersebut guru tidak hanya memberikan pengetahuan kepada siswa tetapi siswa mampu mempraktikkan materi secara langsung yang diberikan oleh guru melalui pengalaman nyata.

E. Penelitian Relevan

1. Penelitian oleh Azka (2018) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Dengan Media Kantong Kangguru Terhadap Hasil Belajar Matematika” menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh Milati Azka ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kontekstual dengan media kantong kangguru memberikan pengaruh terhadap hasil belajar matematika. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata awal sebesar 60,42 setelah diberikan perlakuan menggunakan media kantong kangguru dibandingkan dengan nilai rata-rata sebesar 75,58.
2. Nuranisa, (2017:24-27) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Sukarame Bandar Lampung” menunjukkan bahwa penelitian ini dilakukan oleh Miftahul Nuranisa ini menunjukkan bahwa Pembelajaran kontekstual dapat membuat siswa aktif, kreatif, dan dapat menghubungkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari sehingga dapat

meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata sebesar 55,38 menjadi 75,40.

3. Priyono, (2016) yang berjudul “Pengaruh Penerapan Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Karang Jati” menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan Sabar Priyono ini menunjukkan bahwa rata-rata dari hasil post test kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Nilai rata-rata hasil post test kelompok eksperimen sebesar 80,66, sedangkan nilai rata-rata hasil post test kelompok kontrol sebesar 73,22.

Berdasarkan dari ketiga penelitian relevan yang digunakan oleh peneliti memiliki perbedaan pada bahasa yang di gunakan pada peneliti bahwa yang membedakan yaitu pembelajaran kontekstual yang berbasis sosiodrama pada pembelajaran kontekstual ini dengan menggunakan sosiodrama pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Pembelajaran kontekstual diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada materi cerita rakyat kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Bansari Tahun 2019/2020. diharapkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa dapat meningkat. pembelajaran kontekstual memiliki keunggulan diantaranya pembelajaran lebih bermakna, pembelajaran lebih produktif dan mampu menumbuhkan konsep pada siswa, menumbuhkan keberanian siswa untuk mengemukakan pendapat, menumbuhkan rasa ingin tahu, menumbuhkan kemampuan bekerjasama dan siswa mampu membuat kesimpulan dalam pembelajaran.

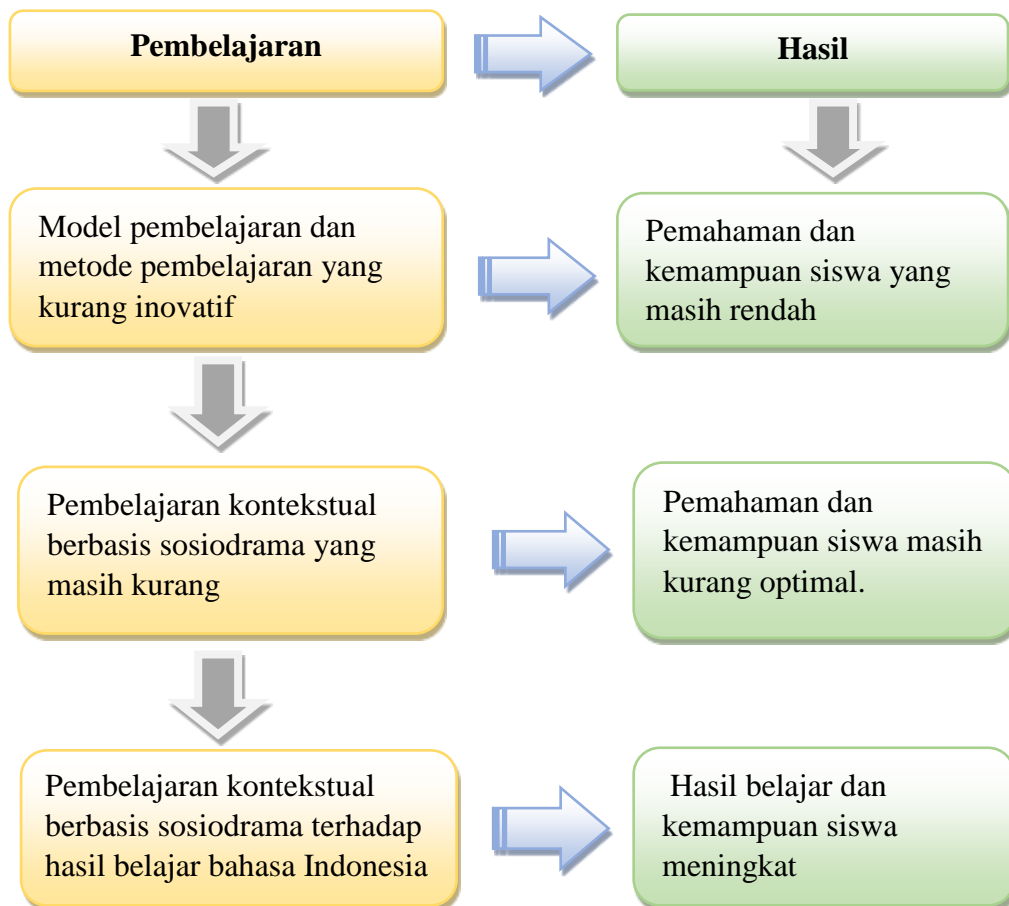
F. Kerangka Pemikiran

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu siswa setelah siswa menerima pengalaman baru dalam proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diketahui dengan mengaitkan aspek CAP (kognitif, afektif, dan psikomotor). Pada saat ini dalam pendidikan formal masih terdapat metode pembelajaran yang kurang inovatif terutama pada materi drama pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang berdampak pada hasil belajar siswa. Sehingga, hasil belajar masih rendah dan kurang maksimal.

Hasil belajar dapat memberikan pengaruh melalui pemberian model pembelajaran yang inovatif. Sehingga, materi dapat di terima oleh siswa dan hasil belajar dapat memberikan pengaruh pada siswa. Pemecahan masalah tersebut dilaksanakan penelitian eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai adalah model pembelajaran kontekstual berbasis sosiodrama. Pembelajaran kontekstual berbasis sosiodrama merupakan suatu pembelajaran yang mengaitkan materi pada kehidupan nyata siswa untuk mendramatisasikan tingkah laku berdasarkan pengalaman sehari-hari melalui lingkungan, sekolah, keluarga, dan masyarakat dengan tujuan menemukan makna pada suatu materi tersebut.

Model pembelajaran kontekstual berbasis sosiodrama merupakan model yang menempatkan siswa sebagai salah satu subjek dalam proses belajar yaitu siswa ikut serta berperan aktif dalam pembelajaran. penggunaan model pembelajaran kontekstual berbasis sosiodrama pada pembelajaran

bahasa Indonesia guna untuk mengetahui pengaruh penerapan model tersebut terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV.



Gambar 1
Kerangka Pemikiran

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir tersebut, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini yaitu ada pengaruh penggunaan pembelajaran kontekstual berbasis sosiodrama terhadap hasil belajar bahasa Indonesia di SD Negeri 2 Bansari Bulu ,Kecamatan Bulu, Kabupaten Temanggung.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan pada penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang ditujukan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian eksperimen digunakan untuk meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat. Desain penelitian yang digunakan peneliti untuk menguji pengaruh model pembelajaran kontekstual berbasis sosiodrama terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV. Penelitian ini menggunakan eksperimen tipe *One Grup Pretest-posttest Design*. Penelitian sebelum mendapatkan perlakuan siswa di Sekolah Dasar Negeri 2 Bansari diberikan soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan diakhir pembelajaran siswa diberikan sebuah *posttest* untuk mengetahui pemahaman siswa dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran, adapun dengan adanya pemberian *pretest dan posttest* dapat mengetahui hasil yang akurat setelah diberikan perlakuan dan akurat dalam membandingkan dari hasil awal pembelajaran sampai dengan hasil akhir pembelajaran.

Jenis penelitian eksperimen merupakan suatu rangkaian kegiatan pemikiran peneliti yang merupakan suatu uji coba dalam suatu pengamatan yang digunakan untuk membuktikan keadaan yang sebaliknya dari sesuatu hal-hal yang dilihat oleh peneliti sangat meragukan. Berdasarkan dari beberapa pengertian tersebut penelitian eksperimen yaitu suatu kegiatan

berupa pemikiran atau tindakan yang dipersiapkan oleh peneliti untuk menguji coba ada tidaknya peneliti dalam menemukan suatu pengetahuan baru yang dilakukan oleh peneliti.

Pada penelitian eksperimental semu bertujuan untuk mengkaji kemungkinan terhadap hubungan sebab akibat dalam keadaan yang tidak memungkinkan ada kontrol, tetapi dapat diperoleh informasi bagi situasi dengan pengendalian.

Model desain dalam penelitian ini menggunakan model desain *one group pretest-posttest design* dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3
One Group Pre Test- Post Test

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

- O1 : *Pretest* (Pengukuran sebelum memulai perlakuan)
- X : *Treatment* (Pembelajaran kontekstual berbasis sosiodrama)
- O2 : *Posttest* (Pengukuran setelah perlakuan)

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang dapat ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal-hal yang akan diteliti oleh peneliti kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi variabel bebas dan variabel terikat pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Variabel Bebas

Variabel bebas yaitu variabel yang dapat dilihat pengaruhnya terhadap suatu variabel terikat, adapun variabel bebas pada penelitian ini adalah pembelajaran *Contextual* berbasis sosiodrama.

2. Variabel Terikat yaitu variabel dampak/akibat dari suatu variabel bebas.

Variabel terikat pada umumnya digunakan untuk tujuan penelitian yang ingin ditingkatkan pada kualitas hasilnya. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar Bahasa Indonesia

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Pembelajaran Kontekstual Berbasis Sosiodrama.

Pembelajaran kontekstual Berbasis Sosiodrama adalah suatu model pembelajaran yang berasosiasi dengan kurikulum berbasis kompetensi yang digunakan untuk melibatkan siswa secara aktif dengan cara menggambarkan, mendramatisasikan tingkah laku dan memerankan tokoh terkait dengan masalah-masalah sosial siswa, untuk mendorong siswa membuat keterkaitan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata.

2. Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Hasil belajar Bahasa Indonesia adalah suatu hasil pemahaman yang diperoleh siswa pada proses pembelajaran. Hasil belajar bahasa Indonesia dapat memberikan keberhasilan siswa untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami, menganalisis, dan mengevaluasi materi pembelajaran yang diajarkan.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi penelitian eksperimen adalah seluruh siswa kelas IV di SD Negeri 2 Bansari Kecamatan Bulu Kabupaten Temanggung pada tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 27 siswa.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 27 siswa di Sekolah Dasar Negeri 2 Bansari Bulu Temanggung.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan *sampling jenuh* yaitu teknik yang digunakan untuk menentukan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Adapun alasan peneliti mengambil sampel dengan menggunakan *sampling jenuh* ini karena semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Bila jumlah anggota populasi kecil atau berjumlah kurang dari 30 orang.

E. Setting Penelitian

Setting pada penelitian ini merupakan suatu latar serta keadaan tempat yang akan menjadi lokasi tempat penelitian. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 2 Bansari Kecamatan Bulu Kabupaten Temanggung pada siswa kelas IV semester II tahun ajaran 2019/2020 dengan jumlah 27 siswa.

F. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu teknik yang dilakukan oleh peneliti dalam sebuah penelitian untuk mengumpulkan sebuah data –data yang akan di lakukan dalam penelitian. Pengumpulan data dilakukan oleh seorang peneliti untuk mendapatkan sebuah informasi yang mencapai tujuan penelitian. Adapun data yang dimaksud adalah kumpulan informasi dari catatan penulis dapat berupa angka maupun fakta (kenyataan). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu : Tes

Tes ialah *instrument* atau pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang individu atau objek (siswa) dan untuk data tentang hasil belajar yang telah dilakukan sebelum dilaksanakannya proses pembelajaran dan setelah melakukan pembelajaran tentang individu atau objek (siswa). Tes yang digunakan dalam penelitian adalah tes pilihan ganda yang berisi pertanyaan- pertanyaan dan pengetahuan yang digunakan untuk mengukur aspek pengetahuan dan pemahaman materi siswa pada materi pembelajaran yang dipelajari. Tes pada penelitian ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa (aspek kognitif) dan mengukur kemampuan pemahaman seorang siswa setelah diberikan *treatment* dengan jumlah 50 soal.

G. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian adalah suatu alat bantu yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan suatu data, sehingga dalam proses penelitian instrument menjadi lebih mudah digunakan dan terperinci. Berdasarkan teknik pengambilan data yaitu dengan menggunakan tes maka instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah menggunakan Lembar tes.

Lembar tes yang digunakan peneliti untuk mendapatkan suatu informasi atau pengetahuan terkait hasil belajar yaitu berupa tes tertulis dengan bentuk pilihan ganda. Lembar tes yang digunakan pada penelitian dibuat dengan mengacu sebuah kisi-kisi, silabus yang sudah ditetapkan. Penyusunan sebuah soal tes dapat disesuaikan pada kompetensi dasar dan materi-materi berdasarkan pada silabus. Seluruh butir soal yang akan digunakan penelitian diujicobakan terlebih dahulu di jenjang pendidikan yang sama akan tetapi di sekolah yang berbeda.

H. Validitas dan Reliabilitas Instrumen Tes

1. Uji Validitas Instrumen

a. Uji Konstruk

Validitas merupakan suatu ukuran yang dapat menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrument penelitian. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan oleh validasi konstruk (*Construct Validity*). Validitas konstruk menurut Siregar, (2014) merupakan suatu uji validitas yang berkaitan dengan kesanggupan suatu alat ukur dalam mengukur pengertian suatu konsep pemahaman dan pengetahuan yang diukur.

Untuk dapat menguji validitas konstruk, peneliti dapat menggunakan pendapat dari ahli (*Judgment Experts*). Para ahli diminta untuk memberikan pendapat pada instrumen yang telah disusun. Validitas konstruk dalam penelitian ini digunakan untuk menguji perangkat pembelajaran seperti silabus, RPP, kisi-kisi materi

ajar, soal *pre test* dan *pos test*, dan penilaian hasil belajar kognitif. Disamping itu validator dalam uji validitas ahli adalah dosen ahli pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Setelah instrumen diperbaiki dan dinyatakan valid oleh para ahli, maka instrument tersebut dapat diteruskan untuk diuji coba instrumen.

b. Uji Validitas

Uji validitas pada instrumen soal tes berjumlah 50 butir soal pilihan ganda yang akan diujikan di 27 siswa kelas 4 SD Negeri 2 Bansari Bulu. Berdasarkan pada kriteria uji validitas butir soal adalah jika r_{hitung} lebih besar r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% maka instrumen dinyatakan valid. Sebaliknya jika r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% maka butir instrumen dinyatakan tidak valid atau tidak dapat digunakan untuk penelitian. Data yang diperoleh akan digunakan peneliti untuk pengujian validitas instrumen. Rumus yang digunakan oleh peneliti untuk menguji validitas instrumen ini adalah *Product Moment* dari Karl Pearson dengan bantuan program *SPSS 25.00 for windows*.

Berdasarkan hasil uji validasi soal yang telah diuji cobakan dapat direkap dalam Tabel berikut.

Tabel 4
 Hasil Uji Validitas Soal Tes Hasil Belajar Bahasa Indonesia

No Item	r ^{tabel}	r ^{hitung}	Keterangan
1.	0,279	0,664	Valid
2.	0,279	0,444	Valid
3.	0,279	0,543	Valid
4.	0,279	0,396	Valid
5.	0,279	0,487	Valid
6.	0,279	0,420	Valid
7.	0,279	0,464	Valid
8.	0,279	0,643	Valid
9.	0,279	0,384	Valid
10.	0,279	0,501	Valid
11.	0,279	0,376	Valid
12.	0,279	0,578	Valid
13.	0,279	0,621	Valid
14.	0,279	0,509	Valid
15.	0,279	0,643	Valid
16.	0,279	0,496	Valid
17.	0,279	0,715	Valid
18.	0,279	0,509	Valid
19.	0,279	0,671	Valid
20.	0,279	0,573	Valid
21.	0,279	0,604	Valid
22.	0,279	0,662	Valid
23.	0,279	0,620	Valid
24.	0,279	0,513	Valid
25.	0,279	0,505	Valid
26.	0,279	0,719	Valid
27.	0,279	0,617	Valid
28.	0,279	0,384	Valid
29.	0,279	0,696	Valid
30.	0,279	0,546	Valid
31.	0,279	0,600	Valid
32.	0,279	0,572	Valid
33.	0,279	0,496	Valid
34.	0,279	0,609	Valid
35.	0,279	0,621	Valid
36.	0,279	0,420	Valid
37.	0,279	0,486	Valid
38.	0,279	0,593	Valid
39.	0,279	0,624	Valid
40.	0,279	0,453	Valid
41.	0,279	0,463	Tidak Valid
42.	0,279	0,182	Tidak Valid
43.	0,279	0,341	Tidak Valid
44.	0,279	0,329	Tidak Valid
45.	0,279	0,310	Tidak Valid
46.	0,279	0,255	Tidak Valid
47.	0,279	0,171	Tidak Valid
48.	0,279	0,015	Tidak Valid
49.	0,279	0,01	Tidak Valid
50.	0,279	0,211	Tidak Valid

Berdasarkan Tabel 4 tersebut data menunjukkan tidak seluruh butir soal dikatakan valid. Hasil uji Validitas pada *SPSS for Windows versi 25.00*. Butir soal dikatakan valid jika nilai r hitung $>$ r tabel. r tabel untuk jumlah responden 50 adalah 0,279. Jika nilai r hitung $>$ 0,279, maka soal dikatakan valid. Jika nilai r hitung $<$ 0,279, maka soal dikatakan tidak valid. Jumlah soal *pre test* dan *post test* semula yang 50 butir soal, tetapi setelah melalui uji validitas soal terdapat 40 item soal yang Valid dan 10 item soal yang tidak valid. Maka dari ke-40 item soal tes yang valid akan digunakan oleh peneliti untuk melakukan penelitian tentang “pengaruh pembelajaran kontekstual berbasis sosiodrama terhadap hasil belajar bahasa Indonesia” di SD Negeri 2 Bansari bulu. Ke-10 item soal tes yang tidak valid tidak digunakan dalam penelitian.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah Suatu pengukuran yang dapat menghasilkan suatu data yang memiliki reliabilitas tinggi disebut sebagai pengukuran reliabel. Pengertian dari reliabilitas berkaitan dengan kepercayaan dan ketepatan suatu hasil tes, artinya hasil tes dapat dikatakan mempunyai ketepatan yang tinggi apabila dengan pemberian tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Mengetahui besarnya suatu reliabilitas pada instrument penelitian ini menggunakan sebuah rumus *Cronbach Alpha*.

Tabel 5
Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Cronbach's Alpha	N of Items
.743	51

Berdasarkan Tabel 5 di atas, diketahui dari hasil analisis *Cronbach Alpha* yaitu sebesar 0,743 sehingga dapat disimpulkan bahwa reliabilitas soal tes baik dan layak digunakan untuk penelitian.

3. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Taraf kesukaran pada soal pilihan ganda merupakan kemampuan pada soal tersebut untuk menjaring banyaknya subjek peserta tes yang mampu mengerjakan soal dengan benar. Berdasarkan hal ini, banyaknya subjek peserta yang mampu menjawab soal dengan benar maka taraf kesukaran soal tes yang digunakan tersebut tinggi. Sedangkan jika subjek peserta sedikit yang mampu menjawab soal dengan benar maka taraf kesukaran pada soal tes yang digunakan oleh peneliti tersebut rendah Arifin, (2016).

Tabel 6
Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal

Nilai <i>P</i> (<i>tingkat kesukaran</i>)	Klasifikasi
0,00 – 0,30	Soal sukar
0,31 – 0,70	Soal sedang
0,70 – 1,00	Soal mudah

Hasil dari perhitungan yang digunakan dapat dibandingkan dengan klasifikasi indeks kesukaran pada Tabel 6, maka dapat diketahui apakah

butir soal yang digunakan terdapat indeks tingkat kesukaran yang mudah, sedang atau sukar. Hasil analisis tingkat kesukaran pada setiap butir soal dapat dipaparkan pada Tabel 7 berikut ini.

Tabel 7
Hasil Tingkat Kesukaran Soal

NO Soal	<i>P(Tingkat Kesukaran)</i>	Indeks Kesukaran
1	0,76	Soal Mudah
2	0,72	Soal Mudah
3	0,52	Soal Sedang
4	0,72	Soal Mudah
5	0,55	Soal Sedang
6	0,59	Soal Sedang
7.	0,52	Soal Sedang
8.	0,69	Soal Sedang
9.	0,62	Soal Sedang
10.	0,76	Soal Mudah
11.	0,72	Soal Mudah
12.	0,62	Soal Sedang
13.	0,83	Soal Mudah
14.	0,62	Soal Sedang
15.	0,66	Soal Sedang
16.	0,66	Soal Sedang
17.	0,69	Soal Sedang
18.	0,66	Soal Sedang
19.	0,76	Soal Mudah
20.	0,66	Soal Sedang
21.	0,59	Soal Sedang
22.	0,69	Soal Sedang
23.	0,48	Soal Sedang
24.	0,52	Soal Sedang
25.	0,48	Soal Sedang
26.	0,66	Soal Sedang
27.	0,66	Soal Sedang
28.	0,62	Soal Sedang
29.	0,79	Soal Mudah
30.	0,62	Soal Sedang
31.	0,72	Soal Mudah
32.	0,48	Soal Sedang
33.	0,66	Soal Sedang
34.	0,62	Soal Sedang
35.	0,55	Soal Sedang
36.	0,45	Soal Sedang
37.	0,69	Soal Sedang
38.	0,76	Soal Mudah
39.	0,66	Soal Sedang
40.	0,58	Soal Sedang
41.	0,69	Soal Sedang

4. Daya Pembeda Soal

Perhitungan daya pembeda merupakan suatu pengukuran sejauh mana suatu butir soal mampu membedakan siswa yang sudah menguasai kompetensi dengan siswa yang belum menguasai kompetensi berdasarkan kriteria tertentu. Semakin tinggi koefisien daya pembeda suatu butir soal, semakin mampu butir soal tersebut membedakan antara siswa yang menguasai kompetensi dengan siswa yang kurang menguasai kompetensi.

Daya pembeda soal dihitung menggunakan bantuan program *SPSS 25.0 for windows*. Menurut Ebel (dalam Arifin, 2106: 274), untuk menginterpretasikan koefisien daya pembeda soal dapat diklasifikasikan sebagai berikut ini.

Tabel 8
Klasifikasi Daya Beda

Nilai <i>DP</i> (<i>Daya Pembeda</i>)	Klasifikasi
>0,40	Sangat Baik
0,30 – 0,39	Baik
0,20 – 0,29	Cukup Baik
<0,19	Kurang Baik

Perhitungan menggunakan program *SPSS* dapat dilakukan untuk mengetahui r_{hitung} pada setiap butir soal. Hasil perhitungan dapat dibandingkan dengan klasifikasi daya pembeda pada Tabel 9. berikut hasil dari analisis daya pembeda soal sebagai berikut.

Tabel 9
Hasil Analisis Daya Beda

No. Soal	R Hitung	Keterangan
1.	0,664	Sangat Baik
2.	0,444	Sangat Baik
3.	0,543	Sangat Baik
4.	0,396	Baik
5.	0,487	Sangat Baik
6.	0,420	Sangat Baik
7.	0,464	Sangat Baik
8.	0,643	Sangat Baik
9.	0,384	Baik
10.	0,501	Sangat Baik
11.	0,376	Baik
12.	0,578	Sangat Baik
13.	0,621	Sangat Baik
14.	0,509	Sangat Baik
15.	0,643	Sangat Baik
16.	0,496	Sangat Baik
17.	0,715	Sangat Baik
18.	0,509	Sangat Baik
19.	0,671	Sangat Baik
20.	0,573	Sangat Baik
21.	0,604	Sangat Baik
22.	0,662	Sangat Baik
23.	0,620	Sangat Baik
24.	0,513	Sangat Baik
25.	0,505	Sangat Baik
26.	0,719	Sangat Baik
27.	0,617	Sangat Baik
28.	0,384	Baik
29.	0,696	Sangat Baik
30.	0,546	Sangat Baik
31.	0,600	Sangat Baik
32.	0,572	Sangat Baik
33.	0,496	Sangat Baik
34.	0,609	Sangat Baik
35.	0,621	Sangat Baik
36.	0,420	Sangat Baik
37.	0,486	Sangat Baik
38.	0,593	Sangat Baik
39.	0,624	Sangat Baik
40.	0,453	Sangat Baik
41.	0,463	Sangat Baik

Berdasarkan hasil analisis daya pembeda pada Tabel 9 tersebut dapat diketahui bahwa soal tes yang termasuk didalam klasifikasi kategori soal baik yaitu nomor 4,9,11,28. Soal tes yang termasuk di dalam klasifikasi soal kategori sangat baik yaitu terdapat di dalam soal nomor 1,2,3,5,6,7,8,10,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,29,30,31, 32,33,34,35,36,37,38,39,40,41. Demikian dapat disimpulkan bahwa soal yang digunakan pada penelitian ini memiliki klasifikasi daya pembeda yang baik dan sangat baik. Data hasil analisis daya pembeda menggunakan perhitungan *SPSS 25.00 for windows* .

I. Metode Analisis Data

Analisis data merupakan suatu proses untuk mencari dan untuk menyusun data yang dilakukan secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, observasi, dan bahan-bahan lainnya, sehingga data yang diperoleh dapat dengan mudah untuk dipahami dan dapat diinformasikan pada orang lain menurut Sugiyono, (2013). Analisis data yang digunakan untuk dapat mengetahui adanya Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Berbasis Sosiodrama Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan analisis data berupa kuantitatif. Analisis data statistik merupakan suatu pengolahan data penelitian yang dapat dilakukan oleh peneliti terhadap suatu data yang berupa angka Sugiyono, (2014:211-213).

Sugiyono, (2014:211-213) uji *Wilcoxon* adalah suatu teknik analisis data kuantitatif. Analisis data pada penelitian ini digunakan untuk menguji hipotesis utama. Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah non-parametrik, karena data yang diperoleh berbentuk ordinal. Data ordinal adalah dimana rangking dan jarak diantara kedua data belum dapat diketahui. Metode analisis data menggunakan metode non-parametrik dengan menggunakan uji statistik, untuk mengetahui penilaian dari *pretest* dan *posttest* pada Hasil Belajar Bahasa Indonesia siswa. Perhitungannya rumus *Wilcoxon* dengan menggunakan bantuan uji statistik program *SPSS 25.0 for windows*.

1. Uji Hipotesis

Analisis data penelitian menggunakan analisis data statistik. Analisis data statistik adalah pengolahan data secara langsung yang dapat berupa angka, karena data berupa angka maka dapat dilakukan oleh penelitian secara langsung. Data statistik yang digunakan pada penelitian ini merupakan sebuah data yang telah dikumpulkan dari pengukuran awal dan pengukuran akhir hasil belajar Bahasa Indonesia yang telah dilakukan oleh siswa dengan menggunakan instrumen lembar tes pilihan ganda.

Metode analisis data yang digunakan menggunakan statistik non-parametrik dengan uji peringkat bertanda *Wilcoxon (Wilcoxon Signed Rank Test)*. Hal tersebut dapat digunakan pada data yang memiliki tipe interval atau rasio, dan tidak berdistribusi normal. Uji ini tidak menggunakan uji prasyarat yang dapat berupa uji normalitas dan linieritas. Alasan peneliti menggunakan statistik non-parametrik yaitu N

(subyek) dalam jumlah kecil dan data tidak harus berdistribusi normal. Pengolahan suatu hasil pengukuran hasil belajar Bahasa Indonesia dapat diolah dengan menggunakan analisis uji peringkat bertanda *Wilcoxon* (*Wilcoxon Signed Rank Test*) dengan bantuan program *SPSS 25.0 for windows*. Uji *Wilcoxon* bertujuan untuk dapat menganalisis suatu hasil dari pengamatan yang berpasangan dari dua data yang berbeda atau tidak. Peneliti dapat mengetahui apakah terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Sosiodrama Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. Apabila terdapat hasil uji peringkat bertanda *Wilcoxon* ditemukan adanya perubahan dan perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hal tersebut menandakan bahwa terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Sosiodrama Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa.

J. Prosedur Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan oleh peneliti di Sekolah Dasar Negeri 2 Bansari Bulu Temanggung pada tempat dan waktu penelitian sebagai berikut:

1. Tahap persiapan penelitian

a. Persiapan Materi

Pada tahap persiapan penelitian, peneliti melakukan pengamatan pada pengetahuan siswa melalui proses pemberian soal-soal pada proses pembelajaran siswa dan menggunakan metode yang digunakan pada kegiatan proses pembelajaran dengan menetapkan materi

pelajaran yang akan diajarkan. Persiapan penelitian dilakukan terhadap siswa kelas IV semester 2 di Sekolah Dasar Negeri 2 Bansari Bulu Kecamatan Bulu Kabupaten Bulu dengan siswa berjumlah 27. Adapun materi yang akan diajarkan peneliti pada penelitian ini yaitu materi cerita rakyat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang akan diubah menjadi suatu drama yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Materi pelajaran di rancang melalui Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dirancang oleh peneliti melalui langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Memilih standar kompetensi dan kompetensi dasar yang berkaitan dengan materi cerita rakyat (drama). Pada materi yang ditetapkan oleh peneliti terdapat kompetensi dasar nomer 3.5 yaitu menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya).
- 2) Menentukan indikator pembelajaran yang akan diuraikan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), serta dalam memilih indikator peneliti harus menyesuaikan dengan kompetensi dasar yang akan digunakan pada proses pembelajaran.
- 3) Merancang tujuan pembelajaran dengan menyesuaikan pada materi cerita rakyat yang akan diubah menjadi pembelajaran sosiodrama yang akan mengikutsertakan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.

- 4) Mempersiapkan materi ajar yang disesuaikan dengan indikator pada silabus Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Di samping itu, peneliti dalam mempersiapkan materi ajar yang akan digunakan, peneliti dapat mempersiapkan suatu strategi atau cara pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar seperti metode dan model pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran materi yang akan digunakan pada tabel 2.
- 5) Menentukan kegiatan-kegiatan pada saat pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup pada proses pembelajaran.
- 6) Menyusun dan menyiapkan alat penilaian yang digunakan untuk mengukur ketercapaian indikator yang ditentukan menggunakan soal-soal tes.

Tabel 10
Materi Kegiatan Penelitian

Hari	Perlakuan	Materi
Hari ke 1	Pengukuran Awal	Pretest
Hari ke 2	<i>Treatment 1</i>	Mendramatisasikan tokoh cerita rakyat
Hari ke 3	<i>Treatment 2</i>	Mendramatisasikan tokoh cerita pendek
Hari ke 4	<i>Treatment 3</i>	Mendramatisasikan tokoh cerita rakyat dan dongeng sederhana
Hari ke 5	<i>Treatment 4</i>	Mendramatisasikan tokoh cerita rakyat
Hari ke 6	<i>Treatment 5</i>	Mendramatisasikan tokoh dongeng sederhana
Hari ke 7	<i>Treatment 6</i>	Mendramatisasikan tokoh novel sederhana
Hari ke 8	Pengukuran Akhir	Pretest

Alasan peneliti menggunakan materi cerita rakyat dikarenakan materi yang digunakan sesuai dengan silabus K13 kelas 4. Dalam cerita rakyat siswa tidak hanya mampu mengenal dan memahami cerita rakyat tetapi siswa juga dapat memerankan tokoh dan mengambil amanat dari cerita rakyat tersebut.

b. Persiapan Instrumen Penelitian

Persiapan instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah soal *pretest* dan *posttest* yang digunakan untuk mengambil data penelitian dengan tujuan untuk mengetahui konsep pemahaman siswa terhadap materi yang akan diajarkan, serta untuk membuktikan hipotesis pada pengaruh pembelajaran kontekstual berbasis sosiodrama terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Dalam hal ini, peneliti membagikan lembar tes kepada siswa pada awal sebelum diberikan perlakuan. Setelah peneliti memberikan soal *pretest* selanjutnya peneliti memberikan perlakuan pada siswa yang disesuaikan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pada perangkat RPP yang akan digunakan dilengkapi dengan materi, soal, dan aspek penilaiannya. Hal ini dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pada hasil belajar Bahasa Indonesia. Adapun hal ini kisi-kisi hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 11
Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar Bahasa Indonesia

No	Indikator	Ranah	Bentuk	No. Urut Soal
1.	Menjelaskan pengertian cerpen	C1	Pilihan Ganda	1,2,3,4,5,27
2.	Menyebutkan macam – macam dongeng	C1	Pilihan Ganda	6,7,8
3.	Menunjukkan unsur-unsur cerita rakyat	C2	Pilihan Ganda	9,10,11,12,13,14,15,37
4.	Memahami unsur-unsur intrinsik dongeng	C3	Pilihan Ganda	16,17,18,19,20,38,39,40
5.	Memahami isi dan penulisan cerpen	C3	Pilihan Ganda	21, 42,43,44,45, 46,47,48,49, 50
6.	Menunjukkan contoh jenis – jenis cerita rakyat, fabel, dan cerita pelipur lara	C2	Pilihan Ganda	22,23,24,41
7.	Memahami pengertian dongeng	C3	Pilihan Ganda	25,26
8.	Menjelaskan unsur-unsur cerpen	C4	Pilihan Ganda	28,29,30,31, 32,33
9.	Menunjukkan isi cerita rakyat dan cerpen	C2	Pilihan Ganda	34,35,36

2. Pelaksanaan Penelitian

a. Pelaksanaan pemberian pengukuran awal

Pengukuran awal yang diberikan oleh peneliti bertujuan untuk mengetahui kondisi awal siswa pada hasil belajar Bahasa Indonesia sebelum diberikan sebuah perlakuan. Pengukuran awal yang akan

dilakukan satu kali pertama pada kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 2 Bansari Bulu Kecamatan Bulu Kabupaten Temanggung. Subjek dalam penelitian yaitu siswa kelas II dengan jumlah 27 siswa. Tujuan peneliti memberikan Pada pengukuran awal yang akan dilakukan melalui cara peneliti dengan membagikan sebuah soal tes pada siswa untuk mengukur pemahaman awal siswa sebelum diberikan perlakuan oleh peneliti. Waktu yang digunakan dalam melaksanakan pengukuran awal yaitu 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu masing-masing 70 menit. Langkah dalam pelaksanaan pengukuran awal yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

- 1) Peneliti menjelaskan secara singkat tujuan diadakannya pengukuran awal dengan cara pada pengukuran awal yang akan dilakukan melalui cara peneliti dengan membagikan sebuah soal tes pada siswa untuk mengukur pemahaman awal siswa sebelum diberikan perlakuan oleh peneliti.
- 2) Peneliti melakukan pemberian soal-soal dan materi cerita rakyat, dongeng, dan novel sederhana yang dilakukan dalam 1 hari.
- 3) Apabila peneliti sudah selesai dalam melakukan pengukuran awal, peneliti melakukan skoring pada lembar tes.

b. Pelaksanaan Perlakuan

Memberikan perlakuan/*treatment* dengan metode sosiodrama kepada siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 2 Bansari Kecamatan Bulu Kabupaten Temanggung dengan jumlah 27 siswa selama 6 kali

pertemuan dengan alokasi waktu 70 menit. Di samping itu, pemberian perlakuan pada penelitian ini memberikan tujuan pada materi pelajaran dengan mudah dipahami oleh siswa. Setiap memberikan perlakuan/*treatment* peneliti melakukan pengukuran awal untuk mengetahui pengaruh pembelajaran kontekstual berbasis sosiodrama terhadap hasil belajar bahasa Indonesia. Adapun dalam pemberian *treatment* pada subjek penelitian pada kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh peneliti sebagai berikut:

- 1) Subyek yang diikutsertakan oleh peneliti melaksanakan pembelajaran yang berkaitan dengan dunia nyata.
- 2) Peneliti memberikan penjelasan pada materi cerita rakyat (sosiodrama)
- 3) Peneliti memberikan materi dengan melalui contoh-contoh dari macam-macam cerita rakyat (sosiodrama).
- 4) Peneliti melakukan penilaian pada setiap subyek peneliti untuk mengetahui pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki siswa setelah pemberian *treatment*.

c. Pelaksanaan pemberian pengukuran akhir

Berdasarkan proses pemberian pengukuran akhir yang dilakukan oleh peneliti setelah peneliti memberikan sebuah *treatment* pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Bansari Kecamatan Bulu Kabupaten Temanggung. Pada pemberian pengukuran akhir pada siswa dengan memberikan soal-soal *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui

seberapa jauh pemahaman pada materi pelajaran yang diajarkan setelah diberikan *treatment* pada kegiatan pembelajaran. Waktu yang digunakan untuk memberikan pengukuran akhir dengan alokasi waktu 70 menit. Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam pelaksanaan pengukuran akhir oleh peneliti sebagai berikut:

- 1) Peneliti memberikan pemahaman secara singkat dengan tujuan diadakannya pemberian *posttest* pada siswa kelas IV adalah untuk mengetahui pemahaman pada materi yang telah diajarkan setelah pemberian *treatment*.
- 2) Peneliti memberikan *posttest* pada subyek yang digunakan untuk penelitian adalah dengan menggunakan lembar *test*.
- 3) Setelah peneliti selesai melakukan pemberian *posttest*, selanjutnya peneliti untuk menentukan tindak lanjut.

d. Tindak lanjut

- 1) Melakukan analisis data pada hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan lembar tes yang telah ditentukan oleh peneliti untuk mengetahui pemahaman pada materi yang diajarkan setelah pemberian *treatment*.
- 2) Membahas hasil analisis data penelitian untuk mengambil kesimpulan dan merumuskan saran-saraan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Hasil Penelitian

Kesimpulan Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kontekstual berbasis sosiodrama berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Bansari Bulu, Kecamatan Bulu, Kabupaten Temanggung Tahun Ajaran 2018/2019. Hal ini dibuktikan dengan adanya nilai tertinggi yang didapatkan oleh subjek penelitian pada pengukuran sebelum perlakuan adalah 77, sedangkan setelah siswa diberikan sebuah perlakuan pada subjek penelitian mendapatkan nilai 95. Berdasarkan angka tersebut terdapat peningkatan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan sebanyak 18 nilai. Berbeda dengan nilai terendah yang semula didapatkan oleh subjek penelitian sebelum perlakuan yaitu 35 sedangkan setelah diberikan perlakuan memperoleh nilai 60. Dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan setelah perlakuan 25 nilai. Adapun rata-rata pada hasil pengukuran sebelum perlakuan adalah 57, sedangkan setelah diberikan sebuah perlakuan mendapatkan rata-rata sebesar 79. Peningkatan pada rata-rata sebelum dan sesudah diberikan suatu perlakuan sebesar 22 nilai. Berdasarkan rata-rata sebelum dan sesudah diberikan perlakuan terdapat semua siswa mengalami perubahan pencapaian hasil belajar bahasa Indonesia yang berbeda – beda.

Hasil perhitungan yang menunjukkan adanya peningkatan rata – rata sebesar 14.00 pada pengukuran awal (*pre test*) dan tidak terdapat pengukuran akhir (*post test*) dengan jumlah rangking positif sebesar 378.00, selain itu dapat dilihat dari nilai signifikansi yang dapat menunjukkan angka 0,000. Hal ini dibuktikan dengan hasil *Z score* diperoleh angka $4,543 > 0,145$ dan probabilitas *Asymp. Sig(2-tailed)* untuk uji dua sisi adalah $0,000 < 0,05$ yang artinya bahwa hipotesis yang menyatakan bahwa ada pengaruh pembelajaran kontekstual berbasis sosiodrama berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia. Diterima terbukti kebenarannya. Simpulan penelitian ini adalah pembelajaran kontekstual berbasis sosiodrama berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia.

B. Saran

Ada beberapa saran yang penulis kemukakan kiranya dapat menjadi masukan guna meningkatkan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 2 Bansari Bulu lebih baik lagi yaitu:

1. Kepala Sekolah Dasar

Kepada Lembaga Pendidikan Sekolah Dasar terutama kepala sekolah hendaknya lebih memperhatikan kebutuhan siswa untuk mendukung proses pembelajaran dan mendukung para pendidik yang melakukan inovasi-inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran melalui Pembelajaran Kontekstual Berbasis Sosiodrama Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia.

2. Guru Sekolah Dasar

Kepada Tenaga Pendidik Tingkat Sekolah Dasar terutama guru diharapkan dalam proses pembelajaran, hendaknya mampu menerapkan pembelajaran kontekstual berbasis sosiodrama untuk mencapai kegiatan pembelajaran yang inovatif dalam rangka menciptakan suasana belajar yang efektif, menyenangkan dan mandiri kepada siswa. Sebagai tenaga pendidik juga harus meningkatkan kualitas diri dengan memberikan teladan dan bimbingan kepada siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melaksanakan penelitian mengenai pembelajaran kontekstual berbasis sosiodrama terhadap hasil belajar bahasa Indonesia atau mata pelajaran lain sebaiknya memvariasikan kegiatan pembelajaran yang serupa dengan inovatif dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan untuk peneliti selanjutnya metode yang digunakan seperti metode *true eksperimental*, *kualitatif*, *R&D* dan subjek yang digunakan alangkah baiknya dengan menggunakan random. Serta mampu mengelola kelas yang baik dan mampu meminimalisir terjadinya ketidakseriusan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin, Rasyad. 2009. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: UHAMKA PRESS.
- Arifin, Zainal. 2016. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Chaer, Abdul. 2011. *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: PT. Rineka Cipta.
- Elaine, B. J. 2009. *Contextual Teaching and Learning: Menjadikan Belajar Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Bandung: Mizan Learning Center.
- Hamzah, Uno. 2009. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hartini, Nanik. 2010. "Penerapan Metode Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas II SDN 02 Gambirmanis Pracimantoro Wonogiri Tahun Ajaran 2009/2010". Surakarta: FKIP.UNS.
- Khan, D Y. 2010. *Pendidikan Karakter Berbasis Potensi Diri*. Yogyakarta: Pelangi Publishing.
- Kumalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Kundharu, & Saddhono Slamet. 2012. *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori dan Aplikasi)*. Bandung: Karya Putra Darwati.
- Mahfuza, Fachrani. 2018. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Lingkungan Melalui Model Pembelajaran Picture And Picture di Kelas V Min Sinembah Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2017/2018". Sumatera Utara: Universitas Islam Negeri.
- Masnur, Muslich. 2009. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Malang: Bumi Aksara
- Muhlisin, Ahmad. 2012. Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Terpadu Berbasis Contextual Teaching And Learning (CTL) Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Tema Polusi Udara. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 1(2), 140–142.
- Mustofa, A W. 2016. Penerapan Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching And Learning) untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Peserta Didik Kelas X-MIA EI 2 SMAN 6 Yogyakarta. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 7(September), 88–96.
- Nuranisa, Miftahul. 2017. *Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Terpadu Kelas IV SD Negeri 1 Sukarame Bandar Lampung*. Bandar Lampung: Sd Negeri 1

- Sukarame Bandar Lampung.
- Nurhadi. 2009. *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Prof. Dr.Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Priyono, Sabar. 2016. Pengaruh Penerapan Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV SD Negeri Karangjati. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 894–903.
- Poerwadarminta, W.J.S. 2013. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putra, Angkasa. 2012. Drama Teori dan Pementasan. Klaten: PT. Intan Sejati.
- Radyuli, Popi. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Studi Kasus Kelas XII SMA Negeri 3 Padang) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan , Universitas Putra Indonesia “ YPTK ” Padang Ab, 8–9.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- _____. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- _____. 2014. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Samino, & Marsudi Saring. 2011. *Layanan Bimbingan Belajar*. Surakarta: Fairuz Media.
- Sanjaya. 2009. *Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Sariningsih, Ratna. 2014. Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Smp. *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung*, 3(2), 150–163.
- Siregar, Syofian. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2010. *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- _____. 2011. *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Susiloningsih, Wahyu. 2016. Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Pada Mata Kuliah Konsep IPS Dasar. *JURNAL PEDAGOGIA ISSN 2089*, 5(1), 59–60.
- Wati, Eka U. 2013. Penggunaan Metode Sosiodrama Dalam Peningkatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Siswa Kelas V SD, 172–173.
- Warsiti. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual (CTL) Upaya

Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Konsep Dasar IPA 1 Pada Mahasiswa Program S1 PGSD Kampus Kebumen FKIP-UNS Tahun Akademik 2011. *JURNAL PENDIDIKAN*, 02(2252–9446), 139–140.

Wingkel. 2014. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Jakarta: PT. Gramedia.

Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Zuchdi, Darmiyati. 2012. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. Jakarta: Dirjen Dikti dan Depdikbud.