

**UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN BELAJAR DENGAN LAYANAN INFORMASI MENGGUNAKAN
SOSIODRAMA PADA SISWA KELAS VIII A SMPN 1 SENTOLO
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Angling Sari Rahmawati

BK Universitas PGRI Yogyakarta

Email anglingsari15@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk upaya meningkatkan pemahaman belajar dengan layanan informasi menggunakan sosiodrama pada kelas VIII A SMPN 1 Sentolo Tahun Ajaran 2015/2016.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Bimbingan konseling. Subyek penelitian berjumlah 26 siswa kelas VIII A SMPN 1 Sentolo Tahun 2015/2016. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, praktik sosiodrama dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian pada prasiklus terdapat 10 siswa (38,46%) yang memiliki pemahaman belajar. Setelah dilakukan layanan informasi, pada siklus pertama yaitu menjadi 13 siswa (50,00%) yang pemahaman belajarnya meningkat. Kemudian setelah diberi layanan informasi pada siklus kedua menjadi 18 siswa (69,23%) yang meningkat pemahaman belajarnya. Maka dari itu penggunaan layanan informasi melalui sosiodrama mempengaruhi peningkatan pemahaman belajar siswa.

ABSTRACT

The aims of this research is to improve students' understanding via information service based on socio drama media in Class VIII A SMPN 1 Sentolo Study Year 2015/2016.

The research falls into Counseling Action Research category. Subjects of the research is 26 student Class VIII A students of SMP N 1 Sentolo Study Year 2015/2016. Research's data collection method is based on socio drama practice, observation and documentation, meanwhile data analysis is based on descriptive-quantitative.

The result of the research on prasiklus there are 10 students (38,46%) have an understanding of learning. After the first cycle of information service into 13 students (50,00%) and within the cycle two 18 (69,23%) have on understanding learning. Therefore the use of information servise through improved understanding sociodrama's affect student blearning.

PENDAHULUAN

dalam menentukan kuantitas dan kualitas pembelajaran.

LATAR BELAKANG MASALAH

Pembelajaran pada dasarnya adalah salah satu kegiatan

Pendidikan di Indonesia menjadi salah satu kunci untuk menuju sukses dimasa depan, zaman semakin modern dan untuk mendapatkan pekerjaan yang layak ditentukan dari tingkat pendidikan seseorang. Dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan, guru memiliki peran yang amat penting

untuk mencapai tujuan pendidikan, yaitu penguasaan siswa terhadap materi pelajaran. Dalam proses pembelajaran yang ideal guru merupakan fasilitator, motivator dan narasumber bagi siswa. Hal tersebut dapat berhasil bila antara guru, orang tua dan lingkungan mendukung. Dalam pembelajaran tersebut di atas

diharapkan proses belajar mengajar lebih aktif, perhatian siswa terhadap materi pelajaran lebih meningkat dan siswa lebih mudah memahami materi pelajaran, dapat menjawab pertanyaan guru dengan baik sehingga nilai dapat optimal.

Dalam belajar pasti kita akan menemukan kesulitan untuk memahami, dengan begitu pemahaman belajar perlu ditingkatkan untuk menunjang keberhasilan siswa di kelas, menurut Thursan Hakim (2000:1), belajar adalah suatu proses perubahan didalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku serta peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain kemampuan. Seperti pengertian belajar di atas bahwa belajar adalah proses perubahan seseorang menjadi lebih baik lagi, sedangkan dalam proses belajar di kelas juga dilatih untuk bisa memahami apa yang disampaikan guru di kelas dengan cara mengubah kebiasaan dan berkonsentrasi di kelas. Pengesahan undang-undang No 14 tahun 2006 mengenai guru dan dosen, membuat guru terdorong untuk dapat melakukan penelitian, khususnya penelitian tindakan kelas. Model pembelajaran PTK sendiri sudah efektif untuk melihat atau mengobservasi siswa untuk bisa mencari tindakan yang tepat untuk metode pembelajaran yang bisa diterima siswa, dalam bimbingan dan konseling metode penelitian tindakan kelas bimbingan konseling (PTBK)

betujuan untuk mencari bentuk tindakan yang tepat dalam mengatasi suatu masalah, hal penting yang harus diingat adalah bahwa penelitian tindakan umumnya digunakan dalam penelitian yang melibatkan partisipan yang bersifat kelompok. Oleh karena itu, bagi guru BK penelitian tindakan dalam BK diprioritaskan untuk dilakukan dalam kegiatan bimbingan dan konseling yang bersifat kelompok dan klasikal, sedangkan untuk kegiatan konseling yang bersifat individual, peneliti harus memikirkan terlebih dahulu penyesuaian-penyesuaian terkait secara metodologis. Meskipun tidak mudah, PTBK dengan subyek individual tetap dapat dilakukan dalam rangka mencari tindakan yang tepat untuk mengatasi masalah yang penanganannya bersifat individual sehingga dapat meningkatkan kualitas layanan BK.

Media yang digunakan dalam kegiatan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan pemahaman belajar dengan layanan informasi menggunakan media sosiodrama yang dilakukan bersifat kelompok, dengan mencari beberapa siswa yang diajak melakukan akting untuk melatih mereka agar dalam pembelajaran di kelas bisa lebih memahami, sebenarnya itu bisa dilakukan satu kelas untuk melakukan akting didalam kelas dengan membentuk sebuah kelompok yang bisa terdiri dua kelompok di kelas tersebut. Para siswa melakukan drama/akting agar semakin paham tentang materi yang disampaikan guru BK tersebut, melakukannya memang

tidak mudah, sehingga harus bisa dikreasikan se kreatif mungkin untuk mendorong siswa agar berakting se bagus mungkin dan berimprovisasi sesuai peran masing-masing

Berdasarkan observasi saya di SMPN 1 Sentolo siswa dan siswinya masih ada yang kurang memahami apa yang disampaikan guru di kelas sehingga mendorong saya untuk melakukan penelitian tersebut dengan metode yang cukup menarik yaitu sosiodrama yang bisa dilakukan di dalam kelas maupun diluar kelas selama kegiatan tersebut tidak mengganggu aktivitas belajar siswa-siswinya, dengan judul penelitian saya “ Upaya Meningkatkan Pemahaman Belajar Dengan Layanan Informasi Menggunakan Sosiodrama Siswa Kelas VIII A SMPN 1 Sentolo Tahun Ajaran 2014/2015” maka dengan penelitian tersebut peneliti menarik kesimpulan apakah metode sosiodrama tersebut bisa meningkatkan pemahaman belajar siswa atau tidak maka perlu diadakan penelitian lebih lanjut.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut. Bagaimana Upaya Meningkatkan Pemahaman Belajar Dengan Menggunakan Sosiodrama, dengan metode sosiodrama dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa dengan layanan informasi pada siswa kelas VIII A di SMPN 1 Sentolo Tahun Ajaran 2015/2016.

MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis
 - a. Memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam ilmu pendidikan.
 - b. Menjadi pedoman bagi peneliti untuk melakukan penelitian selanjutnya yang sejenis.
2. Manfaat praktis
 - a. Untuk memberikan pemahaman pada siswa tentang pemahaman belajar.
 - b. Untuk memberikan pembelajaran yang mengasyikan dengan media sosiodrama.

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi peneliti berikutnya yang berkaitan dengan upaya meningkatkan pemahaman belajar dengan layanan informasi menggunakan sosiodrama.

KAJIAN TEORI

1. Pemahaman belajar

Pemahaman belajar adalah proses mengerti benar (perbuatan cara memahami) supaya paham dan mendapatkan pengetahuan banyak pada saat pembelajaran berlangsung. Dalam pemahaman belajar yang harus diterapkan itu gaya belajar dan variasi cara belajar yang nyaman . Belajar merupakan aktivitas yang sangat penting bagi perkembangan individu , belajar akan terjadi setiap saat dalam diri seseorang , dimanapun dan kapanpun proses belajar dapat terjadi (Lilik Sriyanti , 2013:15).

Berikut adalah ciri-ciri orang yang mempunyai pemahaman belajar yang baik adalah menurut Syaiful Bahri Djamarah (2002:15):

1. Perubahan yang terjadi secara sadar
2. Perubahan dalam belajar belajar yang bersifat fungsional
3. Perubahan dalam belajar yang bersifat positif dan aktif
4. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
5. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah
6. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Bertambahnya pengetahuan atau ketrampilan yang dimiliki pada dasarnya merupakan kelanjutan dari pengetahuan dan ketrampilan yang telah diperoleh sebelumnya. Begitu juga, pengetahuan, sikap, dan keterampilan berikutnya.

2. Layanan informasi

Menurut Yusuf Gunawan yang dikutip dari Dewa Ketut Sukardi (2001:88-94) kemampuan siswa untuk membuat keputusan yang bebas dan bijaksana sangat tergantung dari informasi

yang tersedia. Informasi harus valid dan harus dapat digunakan oleh siswa untuk membuat berbagai keputusan dalam kehidupan mereka. Informasi yang tersedia bagi siswa dapat berupa informasi tentang pekerjaan, pendidikan, sosial pribadi.

a. Sasaran layanan informasi.

Sasaran layanan informasi yang bersifat umum adalah

- 1) Mengembangkan pandangan yang luas dan realistis mengenai kesempatan-kesempatan dan masalah-masalah kehidupan pada setiap tingkatan pendidikan.
- 2) Menciptakan kesadaran akan kebutuhan dan keinginan yang aktif untuk memperoleh informasi yang tepat mengenai pendidikan, pekerjaan, dan sosial pribadi.
- 3) Mengembangkan ruang lingkup yang luas mengenai kegiatan pendidikan, pekerjaan, dan sosial pribadi.
- 4) Membantu siswa untuk menguasai teknik memperoleh dan menafsirkan informasi agar siswa semakin maju dalam mengarahkan dan memimpin dirinya sendiri.
- 5) Mengembangkan sifat dan kebiasaan yang akan membantu siswa dalam mengambil keputusan,

penyesuaian yang produktif dan memberikan kepuasan pribadi.

- 6) Menyediakan bantuan untuk membuat pilihan tertentu yang progresif terhadap aktivitas khusus sesuai dengan kemampuan bakat dan minat individu.

3. Sosiodrama

Teknik sosiodrama adalah suatu cara dalam bimbingan belajar yang memberikan kesempatan pada murid-murid untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku atau penghayatan seseorang seperti yang dilakukan dalam hubungan sosial sehari-hari di masyarakat.

Maka dari itu sosiodrama dipergunakan dalam pemecahan masalah-masalah sosial yang mengganggu belajar dengan kegiatan drama sosial Menurut Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono (2013:123).

Menurut Calabrese dan Mc Cullough (2003) permainan sosiodrama adalah permainan yang dapat mengasah imajinasi dan kreativitas anak.

Menurut Santrock (1995), permainan sosiodrama adalah permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan teman-teman sebaya. Sedangkan menurut Hurlock (1980), permainan sosiodrama adalah permainan yang aktif terhadap perilaku dan bahasa.

Bergen (2005) mengungkapkan bahwa permainan sosiodrama yaitu suatu jenis permainan cuma-cuma yang melibatkan imajinasi anak dalam berinteraksi sosial dan berkreaitivitas. Hughes (Cortez dan Mori, 2000) mendefinisikan permainan sosiodrama yaitu suatu jenis permainan yang melibatkan kelompok dan masing-masing anggota kelompok memerankan suatu peran yang dimainkan. Permainan sosiodrama merupakan salah satu jenis dari *pretend play*.

Smilansky (Cortez dan Mori, 2000) mengemukakan bahwa permainan sosiodrama sangat berperan dalam perkembangan kreativitas, inteligensi, keterampilan sosial dan perkembangan bahasa.

Menurut Gervey (Tedjasaputra, 2001) objek yang digemari anak dalam permainan sosiodrama diantaranya, mulai dari ibu-ibuan sampai super hero seperti superman atau yang lain. Permainan peran ini dapat membantu anak untuk mencoba peran sosial yang diamatinya, memantapkan jenis kelamin, melepaskan ketakutan atau kegembiraan, mewujudkan khayalan, selain itu juga dapat bekerja sama dan bergaul dengan anak yang lain. (Maria Ulfah dan Mira Aliza Rachmawati, 2007)

METODE PENELITIAN

Tahap-tahapan yang dilakukan dalam proses pelaksanaan kegiatan dalam program ini sebagai berikut :

Perencanaan kegiatan (*planning*)

Berdasarkan hasil pendahuluan maka pada tahap pertama ini , studi pendahuluan peneliti menetapkan dan menyusun rancangan tindakan untuk meningkatkan pemahaman belajar dengan layanan informasi menggunakan media sosiodrama.

Rancangan kegiatan ini ditempuh dengan langkah–langkah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi masalah dalam penelitian
2. Mempersiapkan sumber , alat peraga dan media yang diperlukan
3. Melaksanakan sosiodrama (permainan berdrama)
4. Pelaksanaan tindakan (*action*)

Setelah disepakati oleh tim observer tentang waktu pelaksanaan pembelajaran, tindakan selanjutnya adalah pelaksanaan sosiodrama(bermain peran) yang telah disepakati bersama tim observer kemudian dilaksanakan dalam tahap ini.

Setelah dilakukannya perencanaan kegiatan, selanjutnya yaitu pelaksanaan kegiatan pada tahap pelaksanaan dilakukannya kegiatan sosiodrama (bermain peran kepada siswa kelas VIII A, yang bertempat di SMP 1 SENTOLO

Tahap-tahap yang dilakukan dalam proses pelaksanaan kegiatan dalam program ini yaitu sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Sesi 1

Mengamati perilaku siswa didalam kelas saat proses belajar berlangsung

- 1) Siswa diminta untuk mengemukakan pendapat tentang belajar dikelas dan bagaimana memahami pembelajaran
- 2) Peneliti mengajak siswa untuk bermain sosiodrama atau melakukan bermain peran dengan tema “belajar” untuk menumbuhkan semangat belajar dikelas

b. Sesi 2

- 1) Siswa melakukan perannya dalam permainan sosiodrama yang didampingi oleh peneliti
- 2) Mengamati jalannya proses bermain peran sesuai peran yang dimainkan
- 3) Setelah proses bermain peran usai, siswa yang belum melakukan peran sosiodrama melakukan diskusi untuk memberikan pendapat kepada kelompok yang melakukan sosiodrama

Bersama observer menganalisa dan merefleksi pelaksanaan tindakan sesi 1 dan sesi 2 di siklus 1. Pelaksanaan tindakan dan

observasi, kemudian dijadikan perencanaan untuk siklus selanjutnya.

2. Siklus 2

a. Sesi 1

- 1) Peneliti meminta siswa melakukan sosiodrama untuk kelompok yang kedua
- 2) Peneliti meminta siswa untuk mengembangkan kreativitasnya dalam bermain peran agar lebih mengerti tentang tema yang diusung yaitu pemahaman belajar
- 3) Siswa diminta untuk diskusi dan mengomentari kelompok yang kedua bermain peran

b. Sesi 2

- 1) Peneliti melakukan analisis terhadap kedua kelompok yang bermain peran dengan tema belajar
- 2) Peneliti meminta siswa untuk memahami bagaimana cara belajar yang baik, dari peran yang mereka lakukan pada saat melakukan sosiodrama
- 3) Permainan sosiodrama dengan layanan informasi untuk meningkatkan pemahaman belajar telah dilakukan dan bersama observer untuk menganalisa hasil tindakan pada sesi 1 dan sesi 2 di siklus 2

3. Pengamatan tindakan (*observing*)

Peran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai guru BK, sedangkan pengamatan dilakukan oleh rekan peneliti sendiri yang bertugas sebagai observer. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan instrumen observasi yang sudah disusun:

4. Refleksi tindakan (*reflecting*)

Refleksi merupakan bagian yang penting untuk memahami proses dan hasil perubahan yang terjadi dari pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan selama penelitian berlangsung. Sehingga pada siklus berikutnya merupakan revisi dan daur ulang dari siklus berikutnya yang dapat dijadikan sebagai perenungan untuk melakukan tindakan yang lebih baik

Pendekatan penelitian yang dilakukan di SMP 1 Sentolo untuk meneliti dalam meningkatkan pemahaman belajar dengan layanan informasi menggunakan media sosiodrama yang disesuaikan dalam variabel di atas dengan melakukan praktik sosiodrama disesuaikan agar penelitian tindakan kelas yang akan diamati secara langsung agar siswa-siswinya bisa mengerti akan pemahaman belajar yang akan disampaikan melalui permainan sosiodrama, permainan tersebut diperankan oleh siswa-siswi kelas VIII A di SMPN 1 Sentolo.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian tindakan bimbingan konseling yang dilaksanakan oleh peneliti di kelas VIII A SMPN 1 Sentolo melalui beberapa siklus terdapat hasil yang berbeda-beda. Pemahaman

belajar siswa yang masih kurang dilihat dari perilaku siswa di kelas yaitu mengantuk, gaduh, berbicara dengan teman sebangku, dan tidak mendengarkan guru menerangkan materi, itu yang menjadi penyebab kurangnya pemahaman belajar, sedangkan yang pemahamannya belajarnya sudah baik siswa tersebut aktif dalam bertanya, mendengarkan pada saat guru memberikan materi pembelajaran di kelas, dari hasil penelitian di dalam kelas tersebut, Pada siklus pertama peneliti melakukan penelitian dalam kegiatan layanan informasi yang dilakukan oleh guru BK dengan permainan sosiodrama.

Dari hasil penelitian menunjukkan pada prasiklus sebanyak 10 siswa (38,46%) yang memiliki pemahaman belajar, setelah dilakukan layanan informasi, pada siklus pertama yaitu menjadi 13 siswa (50,00%) yang pemahaman belajarnya meningkat. Kemudian setelah diberi layanan informasi pada siklus kedua menjadi 18 siswa (69,23%) Dengan pembelajaran yang efektif dan menarik, siswa menjadi lebih berkonsentrasi dalam memahami belajar di kelas, seperti halnya dengan sosiodrama yaitu permainan yang memberikan kesempatan kepada siswa-siswanya untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku atau penghayatan seseorang seperti yang dilakukan dalam hubungan sosial masyarakat, mengasah imajinasi dan kreativitas siswa dengan metode tersebut membuat suasana di kelas menjadi lebih

bersemangat, apalagi dikaitkan dengan pemahaman belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari penelitian tindakan bimbingan konseling yang dilakukan untuk meningkatkan pemahaman belajar dengan layanan informasi menggunakan sosiodrama di SMPN 1 Sentolo, pada prasiklus terdapat 10 siswa yang memiliki pemahaman belajar 38,46%, selanjutnya setelah dilakukan layanan informasi, pada siklus pertama menjadi 13 siswa yang pemahaman belajarnya meningkat sebesar 50,00%. Kemudian setelah diberi layanan informasi pada siklus kedua menjadi 18 siswa yang meningkat pemahaman belajarnya sebesar 69,23%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan layanan informasi melalui sosiodrama mempengaruhi peningkatan pemahaman belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono. 2013. *Psikologi belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bergen & Calabrese. 2005. *The burkhart center for autism ducation & research*. Journal Social and Behavior Issues.
- Burhan Bungin. 2005. *Metodologi penelitian kuantitatif*. Jakarta: Kencana Prenada
- Dede Rahmat H dan Aip Badrujaman. 2012. *Penelitian tindakan kelas dalam bimbingan konseling*. Jakarta : PT INDEKS.
- Dewa Ketut Sukardi dan Desak P.E. 2008. *Proses bimbingan dan konseling di sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Goetz, Judith P and le Compte, Margareth D. 1984. *Ethnography and qualitative design in educational research*, New York: Harcourt Brace Jovanovich, Publ.

Lilik Sriyanti. 2013. *Psikologi belajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak (Anggota IKAPI)

MariaUlfah dan Mira Aliza Rahmawati. 2007. *Pengaruh permainan sosiodrama dalam menumbuhkan kemampuan empati pada anak*: jurnal. 19/02/20015 (naskahpublikasi-03320213).

Muhibbin Syah. 2010. *Psikologi belajar*. Bandung: Rajawali Pers. Margono S. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Nur Gufron dan Rini Risnawati. 2010. *Gaya belajar kajian teoritik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Ridwan, 2011. *Penelitian tindakan bimbingan dan konseling*. Bandung: ALFABETA

Rochiati Wiriaatmadja. 2005. *Metode penelitian tindakan kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

_____. 2006. *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

_____. 2008. *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

_____. 2013. *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

_____. 2014. *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Syaiful Bahri Djamarah. 2002. *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta

Tatiek Romlah. 2006. *Teori dan praktek bimbingan kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.

www.duniapelajar.com/2014/07/16/pengertian-dokumentasi-menurut-para-ahli/ (diunduh 11 April 2015 jam 09.00)