

## **PENERAPAN MODEL SOSIO DRAMA TERHADAP HASIL BELAJAR MATA KULIAH INOVASI DAN ANALISIS KEBIJAKAN PENDIDIKAN**

**Meidawati Suswandari**

PGSD FKIP Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

Jl. Letjend S. Humardani No. 1 Jombor Sukoharjo 57521

Email: moetis\_meida@yahoo.co.id

### **ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa tentang penerapan Model Sosio Drama pada Mata Kuliah Inovasi dan Analisis Kebijakan Pendidikan terhadap Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Penelitian ini menggunakan teknik sampling kuota. teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji hipotesis (uji t). Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji hipotesis mengenai Persepsi mahasiswa melalui penerapan sosio drama ( $X$ ) = 4,161 dengan signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh persepsi mahasiswa tentang Penerapan Model Sosio Drama terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Inovasi dan Analisis Kebijakan Pendidikan.*

### **ABSTRACT**

*This study aims to determine students' perceptions of the application of the Socio Drama Model in the Education Policy Innovation and Analysis Subjects to the Student Learning Outcomes of PGSD at Veteran Bangun Nusantara University Sukoharjo. The method used in this study is quantitative. This study uses quota sampling techniques. Data collection techniques used are questionnaires and documentation. Data analysis techniques using hypothesis trial. The results showed that the hypothesis test regarding student perception through the application of social drama ( $X$ ) = 4.161 with a significance of  $0.000 < 0.05$ . These results indicate that there are influences of student perceptions about the Application of Socio-Drama Models to the Learning Outcomes of Educational Policy Analysis and Innovation.*

### **PENDAHULUAN**

Hakikat proses pembelajaran yang dilakukan oleh dosen pada mahasiswa yaitu untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas mahasiswa melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Hal ini bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan oleh dosen sebelum pengajaran dilakukan.

Pada dasarnya keberhasilan proses pembelajaran juga ditentukan oleh berbagai model pembelajaran yang dipilih dosen dalam penyampaian materi perkuliahan. Adanya pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan indicator ketercapaian maka juga akan berdampak pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik mahasiswa. Salahsatunya berpengaruh pada hasil belajar mahasiswa. Seperti yang diungkapkan oleh Sanjaya (2009: 2) bahwa berkualitas atau tidaknya proses pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan dan perilaku guru dalam pengelolaan pembelajaran. Dengan kata lain, guru merupakan faktor penting yang dapat menentukan kualitas pembelajaran.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat pada dosen akan menjadi ketertarikan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan yang bervariasi dalam setiap tatap muka perkuliahan. Hal ini yang peneliti alami pada mata kuliah Inovasi dan Analisis Kebijakan Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Pada semester sebelumnya pembelajaran dilakukan melalui ceramah dan presentasi makalah secara berkelompok oleh mahasiswa. Akan tetapi, menimbulkan kebosanan dan kurang aktifnya

mahasiswa dalam perkuliahan di kelas. Karena hanya mahasiswa tertentu saja yang tertarik untuk mengikuti secara cermat jalannya presentasi kelompok yang tampil di depan kelas. Suasana sesekali gaduh dan berbicara sendiri dilakukan oleh mahasiswa.

Sementara itu, pada mata kuliah Inovasi dan Analisis Kebijakan Pendidikan berisikan materi yang mahasiswa diharapkan lebih kritis dalam menganalisis kasus-kasus yang muncul di masyarakat terkait inovasi/pembaharuan dalam dunia Pendidikan dan kebijakan pendidikan, baik di tingkat Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas hingga di Perguruan Tinggi.

Proses pembelajaran seperti ini yang dibutuhkan mahasiswa sehingga mereka merasa nyaman dengan proses pembelajaran dan mereka merasa antusias saat mengikuti proses pembelajaran di kelas. Begitu juga dengan proses pembelajaran pada mata kuliah Inovasi dan Analisis Kebijakan Pendidikan yang peneliti lakukan pada mahasiswa PGSD semester VII Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo.

Fenomena tersebut memunculkan inisiatif peneliti selaku dosen pengampu mata kuliah Inovasi dan Analisis Kebijakan Pendidikan dengan melakukan pemilihan model pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya yaitu menggunakan model pembelajaran sosio drama. Upaya untuk memenuhi pencapaian tersebut, dosen merancang desain pembelajaran khususnya model mengajar bagi mahasiswa berupa sosiodrama dengan modifikasi studi kasus munculnya Kebijakan Pendidikan di Indonesia dalam bentuk bermain drama. Hal ini bertujuan membangkitkan kreatifitas dan motivasi belajar hingga hasil belajar pada mata kuliah Inovasi dan Analisis Kebijakan Pendidikan.

Menurut hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli, sebagaimana diungkapkan oleh Mulyasa, menunjukkan bahwa bermain peran merupakan salah satu model yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Dalam hal ini bermain peran diarahkan pada pemecahan masalah-masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan mahasiswa. (Alfarizi, 2016: 1)

Sosio drama merupakan sebuah model pembelajaran melalui bermain peran yang berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dimensi pribadi, model ini berusaha membantu mahasiswa menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Melalui model ini, para mahasiswa diajak untuk memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapi dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas. Sedangkan, dimensi sosial metode ini memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi-situasi sosial, terutama masalah yang menyangkut hubungan antar pribadi mahasiswa (Alfarizi, 2016: 2-3).

Kata drama berasal dari bahasa Yunani *draomai* yang berarti berbuat, berlaku, bertindak, atau beraksi. Pada dasarnya, drama bertujuan untuk menghibur. Seiring berjalannya waktu drama mengandung pengertian yang lebih luas. Drama tidak hanya bertujuan untuk menghibur, tetapi juga sebagai wadah penyalur seni dan aspirasi, sarana hiburan dan sarana pendidikan.

Drama adalah suatu jenis aksi atau perbuatan (bahasa Yunani). Sedangkan dramatik adalah jenis karangan yang dipertunjukkan dalam suatu tingkah laku, mimik dan perbuatan. Sosiodrama (role playing) berasal dari kata sosio dan drama. Sosio berarti sosial atau masyarakat menunjukkan pada kegiatan-kegiatan sosial, dan drama berarti pertunjukan, tontonan. Sosial atau masyarakat terdiri dari manusia yang satu sama lain saling membutuhkan dan berhubungan yang dikatakan hubungan sosial (Marno dan Idris, M).

Sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga

yang otoriter, dan lain sebagainya. Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan mahasiswa untuk memecahkannya (Sanjaya, 2012: 160-161).

Hal serupa juga diungkapkan oleh Winkel (2004: 470) bahwa sosiodrama merupakan salah satu tehnik dalam bimbingan kelompok yaitu role playing atau tehnik bermain peran dengan cara mendramatisasikan bentuk tingkah lau dalam hubungan sosial. Sosiodrama merupakan dramatisasai dari persoalan-persoalan yang dapat timbul dalam pergaulan dengan orang lain, tingkat konflik-konflik yang dialami dalam pergaulan sosial.

Sementara itu, menurut Ahmadi (2005: 65) terdapat beberapa kebaikan dari metode sosiodrama antara lain: (1) Melatih anak untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian; (2) Metode ini akan menarik perhatian anak sehingga suasana kelas menjadi hidup; (3) Anak-anak dapat menghayati suatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatan sendiri; (4) Anak dilatih untuk menyusun pikirannya dengan teratur.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Penelitian ini menggunakan tehnik sampling kuota. Jumlah sampel yang akan diteliti ditentukan sebanyak 50 mahasiswa. Masing- masing kelas diambil 10 mahasiswa sebagai sampel. Penelitian dilakukan dengan memberikan angket/ kuesioner kepada mahasiswa untuk mengetahui persepsi mahasiswa tentang penerapan Model Sosio Drama pada Mata Kuliah Inovasi dan Analisis Kebijakan Pendidikan terhadap Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo. Oleh sebab itu, tehnik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan dokumentasi. Tehnik analisis data menggunakan uji hipotesis (uji t).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian untuk mengetahui persepsi mahasiswa tentang penerapan Model Sosio Drama pada Mata Kuliah Inovasi dan Analisis Kebijakan Pendidikan terhadap Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo dilakukan dengan memberikan angket kepada mahasiswa sejumlah 50 orang mahasiswa. Angket yang telah terisi kemudian dibuat tabulasi data skor jawaban responden. Jumlah skor jawaban masing-masing responden diolah dengan rumus deskriptif presentase:

Tabel 1. Persepsi mahasiswa tentang penerapan model sosio drama pada mata kuliah inovasi dan analisis kebijakan pendidikan

No.	Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	85% - 100%	3	6%	Sangat tinggi
2.	69% - 84%	34	68%	Tinggi
3.	53% - 68%	11	22%	Cukup
4.	37% - 52%	2	4%	Rendah
5.	$\leq 36\%$	0	0%	Sangat rendah
<b>Jumlah</b>		50	100%	

Tabel 1 di atas menunjukkan frekuensi variabel persepsi mahasiswa pada kategori tinggi, yaitu sejumlah 34 mahasiswa atau 68% dari jumlah 50 mahasiswa. Jadi, dapat

diketahui bahwa kecenderungan variabel persepsi mahasiswa tentang Penerapan Model Sosio Drama pada Mata Kuliah Inovasi dan Analisis Kebijakan Pendidikan dalam kategori **Tinggi**.

Sedangkan penerapan model tersebut dapat berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa yang diambil dari nilai UAS pada mata kuliah Inovasi dan Analisis Kebijakan Pendidikan.

Tabel 2. Daftar hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah inovasi dan analisis kebijakan pendidikan

No.	Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	90 – 100	6	12%	Baik sekali
2.	70 – 89	32	64%	Baik
3.	60 – 69	9	18%	Cukup
4.	40 – 59	3	6%	Kurang
5.	≤ 39	0	0%	Sangat Kurang
Jumlah		50	100%	

Tabel 2 di atas menunjukkan frekuensi variabel Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Inovasi dan Analisis Kebijakan Pendidikan terbanyak pada kategori “Baik”, yaitu sebanyak 32 mahasiswa atau sebesar 64% dari 50 jumlah mahasiswa. Jadi, dapat diketahui bahwa kecenderungan variabel hasil belajar mahasiswa pada kategori **Baik**.

Data angket yang telah diperoleh kemudian dianalisis menguji uji hipotesis. Uji hipotesis (uji-t) ini digunakan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat. Variabel bebas(X) penerapan Sosio-Drama sedangkan variable terikat (Y) yaitu Hasil Belajar Mata Kuliah Inovasi dan Analisis Kebijakan Pendidikan. Perhitungan uji t menggunakan bantuan program SPSS dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil perhitungan uji hipotesis

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-3.374	11.597		-.291	.772
Hasil belajar Inovasi dan Analsis Kebijakan Pendiakn	.548	.132	.452	4.161	.000

Tabel 3 di atas menunjukkan nilai t hitung untuk variabel persepsi mahasiswa mengenai penerapan sosio drama (X) = 4,161 dengan signifikasi 0,000 < 0,05. Hasil ini menunjukkan t hitung signifikan, sehingga H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Hipotesis kerja (H<sub>a</sub>) yang menyatakan ”Ada pengaruh persepsi mahasiswa tentang Penerapan Model Sosio Drama terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Inovasi dan Analisis Kebijakan Pendidikan” **diterima**.

## SIMPULAN

Penelitian yang telah dilakukan pada 50 mahasiswa diperoleh data bahwa sejumlah 34 mahasiswa atau 68% dari jumlah 50 mahasiswa. Jadi, dapat diketahui bahwa kecenderungan variabel persepsi mahasiswa tentang Penerapan Model Sosio Drama pada Mata Kuliah Inovasi dan Analisis Kebijakan Pendidikan dalam kategori **Tinggi**.

Sementara itu, adanya model Sosio Drama juga dapat berpengaruh terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Inovasi dan Analisis Kebijakan Pendidikan terbanyak pada kategori "**Baik**", yaitu sejumlah 32 mahasiswa atau sebesar 64% dari 50 jumlah mahasiswa. Jadi, dapat diketahui bahwa kecenderungan variabel hasil belajar mahasiswa pada kategori **Baik**.

Persepsi mahasiswa mengenai penerapan sosio drama  $(X)=4,161$  dengan signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh persepsi mahasiswa tentang Penerapan Model Sosio Drama terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Inovasi dan Analisis Kebijakan Pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfarizi, M.H. . 2016. *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Play) Berbantu Setting Kelas Formasi Huruf U Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PKn Materi Pokok Sistem Pemerintahan Pusat Di Kelas IV MI Al Khoiriyyah 01 Semarang Tahun Ajaran 2015/2016* Semarang: Universitas Walisongo (Skripsi tidak diterbitkan).
- Ahmadi, I.K dkk, 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Bintang Aksara Putra, *Drama Teori Dan Pementasan*. 2012. Yogyakarta: PT. Citra Aji Parama.
- Ahmadi, A 2005. *Stategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Marno dan M. Idris. *Strategi Dan Metode Pengajaran: Menciptakan Keterampilan Mengajar Yang Efektif Dan Edukatif*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sanjaya, W. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wingkel, Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan. 2004. Jakarta: PT. Gramedia.
- Sanjaya, W. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.