

Penerapan Model Pembelajaran Sosiodrama (*Role Playing*) pada Pokok Bahasan Aritmetika Sosial

Rosa Ratri Kusuma Hariningsih

Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Yos Sudarso Purwokerto

Jl. SMP 5, Windusara, Karangklesem, Purwokerto Selatan

Banyumas, Jawa Tengah, Indonesia

rosaratri23@gmail.com

Intisari— Penelitian ini bertujuan (1) mengetahui efektivitas model pembelajaran sosiodrama (*role playing*) untuk mengembangkan keterampilan hidup dan berkarir, (2) mengetahui apakah model sosiodrama (*role playing*) mampu mengarahkan siswa memiliki keterampilan hidup dan berkarir ditinjau dari aspek sikap, keterampilan dan pengetahuan. Pada penelitian ini dilakukan 1 kali sesi permainan jual beli dan siswa memainkan peran sesuai dengan pembagian tugasnya yaitu sebagai penjual atau pembeli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Model pembelajaran sosiodrama efektif digunakan untuk mengembangkan keterampilan hidup dan berkarir secara lebih khusus dalam memainkan peran sebagai penjual dan pembeli. (2) Model pembelajaran sosiodrama mampu mengarahkan siswa dalam mengembangkan keterampilan hidup dan berkarir ditinjau dari aspek sikap, keterampilan dan pengetahuan (a) Sikap siswa setelah mengikuti pelajaran dengan menggunakan model sosiodrama “Sangat Positif”. Hal ini nampak dari hasil nilai seluruh siswa yaitu 76,2%. (b) Hasil observasi keterampilan seluruh siswa saat mengikuti pembelajaran tampak bahwa dalam memainkan peran sebagai penjual dan pembeli menunjukkan kriteria “Sangat Tinggi”. Hal ini diperoleh dari hasil siswa yang menunjukkan hasil 76,19%. (c) Hasil belajar tes pengetahuan siswa dalam mengikuti pembelajaran masuk pada kriteria “Tinggi”. Hal ini didukung dengan hasil rata-rata nilai tes pengetahuan yaitu 75,07. Jika didasarkan pada pedoman standar nilai KKM sekolah, nilai tes pengetahuan seluruh siswa sudah berhasil mencapai KKM.

Kata kunci— Efektivitas, Model Pembelajaran Sosiodrama (*Role Playing*), Sikap, Keterampilan, Hasil Belajar

Abstract— This research aims (1) to know the effectiveness of sociodrama (*role playing*) learning model to develop life and career skills, (2) to know whether the sociodrama (*role playing*) model is able to direct students to have life and career skills in terms of attitudes, skills and knowledge. In this study, 1 session of buying and selling game was conducted and students played a role according to the division of tasks, namely as sellers or buyers. The results showed that (1) sociodrama learning model is effectively used to develop life and career skills more specifically in playing the role of seller and buyer. (2) The sociodrama learning model is able to direct students in developing life and career skills in terms of attitude, skills and knowledge (a) Students' attitude after following the lesson by using the sociodrama model is "Very Positive". This can be seen from the score of all students which is 76.2%. (b) The results of observations of the skills of all students when following the lesson showed that in playing the role of sellers and buyers showed "Very High" criteria. This is obtained from student results which show 76.19%. (c) The learning results of students knowledge tests in participating in learning are included in the "High" criteria. This is supported by the results of the average knowledge test score of 75.07. Based on the school's standard score guidelines, the knowledge test scores of all students have successfully reached mastery.

Key words: Effectiveness, Sociodrama Learning Model, Attitude, Skill, Learning Outcomes

I. PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi, khususnya dalam bidang pendidikan suatu keharusan atau tuntutan bagi guru untuk terus belajar dan bersikap responsif terhadap perubahan abad ke-21. Abad ke-21 adalah abad yang meminta kualitas dalam segala usaha dan kerja manusia. Hal ini menunjukkan bahwa untuk menghadapi abad ke-21, guru dituntut untuk terus belajar lebih banyak. Abad ke-21 juga dikenal dengan masa pengetahuan (*knowledge age*). Pada abad ke-21 ini, pendidikan menjadi semakin penting untuk menjamin siswa memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja dan bertahan dengan menggunakan kecakapan hidup (*life skills*). Pekerjaan di era pengetahuan (*knowledge age*) ini membutuhkan keterampilan kombinasi baru yaitu pemikiran tingkat tinggi dan komunikasi

yang kompleks. Sejalan dengan hal itu, Kemendikbud merumuskan bahwa paradigma abad 21 menekankan pada kemampuan siswa dalam mencari tahu dari berbagai sumber, merumuskan permasalahan, berpikir analitis dan kerjasama serta berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah [1].

Pendidikan abad ke-21 menuntut siswa untuk menyelesaikan masalah pada kehidupan kesehariannya melalui ilmu pengetahuan yang mereka peroleh serta memberi kesempatan bagi siswa untuk mengambil keputusan berdasarkan bukti yang diperoleh dari proses ilmiah. Untuk mencapai keterampilan yang dipersyaratkan dunia kerja, terdapat tiga keterampilan abad ke-21 yang harus dimiliki oleh siswa yaitu, (1) *life and career skills* (keterampilan hidup dan berkarir), (2) *learning and innovation skills* (keterampilan belajar dan berinovasi), dan (3) *information media and*

technology skills (keterampilan teknologi dan media informasi). Pada penelitian ini peneliti berfokus pada keterampilan hidup dan berkarir (*life and career skills*) yang mengarahkan siswa untuk dapat (a) fleksibilitas dan adaptabilitas, (b) memiliki inisiatif dan dapat mengatur diri sendiri, (c) interaksi sosial dan antar-budaya, (d) produktivitas dan akuntabilitas, dan (e) kepemimpinan dan tanggung jawab.

Sebagai upaya untuk mengembangkan sikap, keterampilan dan pengetahuan siswa dalam keterampilan hidup dan berkarir, perlu dikembangkan suatu pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengasah keterampilan hidup dan berkarir dalam menemukan konsep yang matematis. Dibutuhkan pembelajaran yang melatih siswa untuk bertukar pendapat, bekerja sama, tanggung jawab, serta memiliki inisiatif dan mengatur diri sendiri. Salah satu model pembelajaran yang tepat digunakan adalah model pembelajaran sosiodrama (*role playing*). Tujuan model pembelajaran sosiodrama (*role playing*) adalah mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu masalah dan siswa diminta untuk dapat memecahkan masalah yang muncul.

Penelitian ini akan difokuskan pada pokok bahasan yang akan diteliti adalah Aritmetika Sosial. Pemilihan model pembelajaran sosiodrama (*role playing*) diharapkan siswa akan memiliki kemampuan (1) berinteraksi dan bekerja secara efektif dengan kelompok yang beragam, (2) keterampilan berkomunikasi dan bertanggung jawab atas peran yang dimainkan. Kemudian siswa akan memiliki kompetensi abad ke-21 dimana mampu berkiprah dalam kehidupan nyata terutama dalam keterampilan hidup dan berkarir (*life and career skills*).

II. BACKGROUND

1. Pengertian Sosiodrama (*Role Playing*)

Dalam buku Konsep dan Makna Pembelajaran, sosiodrama (*Role Playing*) berasal dari kata sosio dan drama. Sosio berarti kegiatan sosial menunjuk pada objeknya yaitu masyarakat pada kegiatan-kegiatan social [2,3,4]. Sedangkan drama berarti mempertunjukkan, mempertontonkan atau memperlihatkan. Sosial atau masyarakat terdiri dari manusia yang satu sama lain terjalin hubungan yang dikatakan hubungan sosial.

Sosiodrama merupakan sebuah model pembelajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial dan membantu memecahkan masalah pribadi dengan bantuan kelompok. Dalam sosiodrama, siswa mengeksplorasi masalah-masalah tentang hubungan antarmanusia dengan cara memainkan peran dalam situasi permasalahan [2].

2. Tujuan Model Pembelajaran Sosiodrama (*Role Playing*) antara lain:

- a. Mengeksplorasi perasaan siswa.
- b. Mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai dan persepsi siswa.
- c. Mengembangkan *skill* pemecahan masalah dan tingkah laku.

- d. Mengeksplorasi materi pelajaran dalam cara yang beda.

Sosiodrama secara implisit menganjurkan sebuah pengalaman yang berbasis pembelajaran keadaan yang terjadi “disini dan saat ini”. Model ini berpandangan bahwa ada kemungkinan untuk menciptakan analogi yang asli dan sama dengan masalah kehidupan yang nyata dan lewat pengulangan kejadian ini, siswa bisa memahami dan merenungkan “sampel” kehidupan [5].

3. Model Pembelajaran Sosiodrama (*Role Playing*)

Shaffels berpendapat bahwa sosiodrama terdiri dari sembilan langkah

- a. Memanaskan kelompok

Pada tahap pertama, guru menyisipkan sebuah masalah saat tatap muka pertama sehingga setiap siswa akan menganggap kejadian tersebut merupakan sebuah wadah yang mewajibkan mereka untuk menghadapi sebuah masalah. Shaffels menyediakan cerita-cerita permasalahan yang sudah diseleksi dan dianggap akan representatif untuk dibacakan di hadapan kelas [3]. Setiap cerita fokus pada sebuah masalah tertentu namun tetap memastikan bahwa siswa akan mampu memecahkan masalah tersebut yang mungkin bisa dihadapi.

- b. Memilih partisipan

Pada tahap kedua, memilih partisipan, siswa diminta untuk memainkan peran tertentu. Setiap siswa harus memainkan peran dan menganalisis peran yang akan dimainkan.

- c. Mengatur *setting* tempat kejadian

Tempat yang akan digunakan untuk memainkan peran sebaiknya memiliki ukuran yang luas sehingga siswa merasa cukup nyaman dalam peran yang akan dimainkannya.

- d. Menyiapkan peneliti

Dalam tahap empat, yakni mempersiapkan peneliti, maka peneliti haruslah terlibat sehingga mudah dalam menganalisis peran yang dimainkan siswa. Shaffel menyarankan guru untuk melibatkan peneliti dalam sosiodrama, sehingga mereka bisa memberikan komentar terhadap efektivitas dan bisa mendefinisikan perasaan serta pola pikir orang yang digambarkan.

- e. Pemeranan

Dalam tahap kelima, yakni memainkan peran, pemain memainkan peran dan menghidupkan situasi secara spontan. Sosiodrama tidak mengharapkan adanya sebuah drama yang sopan dan halus, tidak juga mengharapkan adanya masing-masing pemegang peran yang selalu tahu respons yang seharusnya ia berikan. Ketidaktentuan ini adalah bagian dari kehidupan, seperti bagian dari perasaan yang ada dalam suatu peran. Akting pemain ditentukan oleh siswa dan kemunculannya sesuai dengan apa yang terjadi dalam situasi nyata. Shaffels menyarankan supaya peraturan permainan singkat saja. Guru harus memberi kesempatan kepada siswa untuk memainkan peran sehingga tindakan dan karakter yang dimainkan tampak jelas dan keterampilan berakting siswa sudah cukup baik.

- f. Diskusi dan evaluasi

Dalam tahap keenam, yakni diskusi dan evaluasi, siswa diminta secara individual mengekspresikan pengalaman belajarnya. Kemudian, guru mengajukan beberapa pertanyaan dan memecahkan persoalan secara bersama-sama yang ada pada

sosiodrama tersebut. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan evaluasi dan menilai sosiodrama tersebut sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.

g. Memerankan kembali

Dalam tahap ketujuh, pemeranan ulang, kegiatan ini mungkin akan cukup menyita waktu. Pemeranan ulang harus menyelidiki sebanyak mungkin kemungkinan baru tentang penyebab dan pengaruh. Pada poin penting dalam memainkan peran, siswa mungkin dapat mencoba bertindak dalam cara yang berbeda dan melihat bagaimana konsekuensinya.

h. Berdiskusi dan mengevaluasi

Pada tahap ini kedelapan, sebagaimana yang dilakukan pada tahap keenam. Ketika berdiskusi mengenai peran yang dimainkan, siswa memiliki kemampuan menerima solusi dan diminta untuk mengekspresikan pengalaman belajarnya.

i. Saling berbagi dan mengembangkan pengalaman

Tahap kesembilan, berbagi pengalaman dan mengembangkannya, seharusnya tidak diharapkan akan mendatangkan hasil secara langsung dalam pengembangan aspek hubungan antarmanusia dalam sebuah situasi sosial. Pengembangan semacam ini membutuhkan banyak pengalaman dan proses.

Melalui sosiodrama, siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengenali dan memperhitungkan perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. Siswa bisa memiliki perilaku baru dalam menghadapi situasi sosial yang sulit yang tengah dihadapi dan siswa bisa meningkatkan kemampuan memecahkan masalah [6].

III. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengetahui efektivitas model pembelajaran sosiodrama (*role playing*) untuk mengembangkan keterampilan hidup dan berkarir di SMP Susteran Purwokerto. Keefektifan model pembelajaran sosiodrama (*role playing*) dalam keterampilan hidup dan berkarir ini dilihat dari sisi sikap dan keterampilan. Data sikap siswa akan dianalisis dengan cara menganalisis hasil kuisioner setelah memainkan peran sebagai penjual dan pembeli. Data keterampilan siswa akan dianalisis secara kualitatif yakni dengan mendeskripsikan aktivitas siswa saat sosiodrama (*role playing*) berlangsung. Data pengetahuan siswa dapat diperoleh dengan cara melakukan tes tertulis pada akhir pembelajaran.

Model penelitian ini adalah model penelitian kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa: kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati [7]. Analisis yang digunakan dalam penelitian kualitatif lebih bersifat deskriptif-analitik yang berarti interpretasi terhadap isi dibuat dan disusun secara sistematis atau menyeluruh dan sistematis.

4. Efektivitas dan Kreativitas dalam Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti ada efeknya (akibat, pengaruhnya, dan kesannya), manjur atau mujarab, dapat membawa hasil. Target efektivitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan

model sosiodrama (*role playing*) dikatakan efektif apabila mampu mengembangkan keterampilan hidup dan berkarir dari segi aspek sikap siswa secara keseluruhan masuk dalam kriteria positif ($\geq 75\%$) dan aspek keterampilan masuk dalam kriteria tinggi ($\geq 75\%$) [1].

Guru bukan hanya dituntut memiliki pengetahuan dan keterampilan mengajar dengan kompleksitas peranan sesuai dengan tugas dan fungsi yang diembannya, tetapi juga harus kreatif. Kreativitas adalah kemampuan guru dalam menemukan gagasan, ide-ide, hal-hal yang dinilai mapan, rutinitas, dan beralih untuk menghasilkan atau memunculkan gagasan, ide-ide, dan tindakan yang baru dan menarik [8].

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Efektivitas Model Sosiodrama (*Role Playing*)

Data efektivitas diperoleh melalui observasi kelas pada aspek keterampilan dan pengisian kuisioner pada aspek sikap. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, pembelajaran matematika dengan model sosiodrama (*role palying*) mampu mengembangkan sikap dan keterampilan siswa dalam memainkan peran sebagai penjual dan pembeli. Berdasarkan hasil penelitian, sikap seluruh siswa sebagai penjual dan pembeli menunjukkan kriteria “Sangat Positif”. Kualifikasi tersebut berarti bahwa siswa sangat menanggapi sikap jujur, percaya diri dan tanggung jawab. Ketiga sikap tersebut tentu sangat diperlukan dalam pembelajaran abad ke-21 khususnya pada keterampilan hidup dan berkarir.

Berdasarkan hasil observasi keterampilan yang dilakukan saat permainan jual beli menunjukkan bahwa seluruh siswa memiliki kriteria keterampilan yang “Sangat Tinggi”. Kualifikasi tersebut menunjukkan bahwa keterampilan dalam belajar semakin penting untuk dilakukan pada pembelajaran abad ke-21 terutama pada salah satu konsep pendidikan abad ke-21, yaitu keterampilan hidup dan berkarir. Pada bagian keterampilan, siswa sudah menunjukkan kemampuan perencanaan, memiliki karakter sebagai pemikir, memiliki keterampilan berkomunikasi serta memiliki etos kerja yang tinggi dan fleksibilitas. Hal ini sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang mengarahkan siswa untuk dapat (a) fleksibilitas dan adaptabilitas, (b) memiliki inisiatif dan mengatur diri sendiri, (c) interaksi sosial dan antar-budaya, (d) produktivitas dan akuntabilitas, dan (e) kepemimpinan dan tanggung jawab.

Jadi, dapat disimpulkan model pembelajaran sosiodrama (*role playing*) pada materi Aritmetika Sosial dapat dikatakan “Efektif” terhadap sikap dan keterampilan seluruh siswa. Pemilihan model ini mampu mengarahkan siswa untuk memiliki kemampuan (1) berinteraksi dan bekerja secara efektif dengan kelompok yang beragam, (2) keterampilan berkomunikasi dan bertanggung jawab atas peran yang dimainkan. Siswa mampu menunjukkan keterampilan abad ke-21 dengan berkiprah dalam kehidupan nyata, khususnya dalam keterampilan hidup dan berkarir (*life and career skills*).

2. Ditinjau dari Aspek Sikap, Keterampilan dan Pengetahuan

a. Angket Sikap Siswa Setelah Mengikuti Pembelajaran

Hasil analisis kuisioner sikap siswa secara keseluruhan sebagai penjual dan pembeli menunjukkan hasil 76,2%, dimana lebih dari 75%. Maka masuk pada kriteria kualifikasi sikap "Sangat Positif". Kualifikasi tersebut berarti bahwa siswa sangat menanggapi sikap jujur, percaya diri dan tanggung jawab pada diri siswa selama menjalankan peran yang diberikan sebagai penjual dan pembeli. Pada saat permainan jual beli sikap tersebut dipandang perlu untuk dimiliki karena sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21, yaitu memiliki keterampilan hidup dan berkarir.

Berdasarkan tanggapan siswa terhadap pernyataan terbuka pada kuisioner tampak bahwa setelah melakukan permainan sebagai penjual siswa dapat merasakan untuk memperjual belikan barang dan melakukan proses tawar menawar. Pada siswa yang memainkan peran sebagai pembeli, mereka dapat belajar untuk membeli barang dan juga merasakan proses melakukan tawar menawar. Siswa merasakan bahwa pembelajaran matematika pada materi Aritmetika Sosial lebih mudah dipahami dengan menggunakan model sosiodrama (*role playing*).

Pada model analisis yang dilakukan, siswa memberi tanggapan sangat positif terhadap model pembelajaran sosiodrama apabila skor total yang diperoleh dari kuisioner $\geq 75\%$. Berdasarkan hasil analisis data kuisioner tampak bahwa dalam memainkan peran sebagai pembeli siswa menunjukkan kriteria sikap "Positif". Ini diperoleh dari pengambilan data kuisioner siswa dengan Sangat Positif adalah 70% dari 7 siswa dan Positif adalah 30% dari 3 siswa. Sedangkan hasil analisis data kuisioner tampak bahwa dalam memainkan peran sebagai penjual siswa menunjukkan kriteria sikap "Sangat Positif". Ini diperoleh dari pengambilan data kuisioner siswa dengan Sangat Positif adalah 81,8% dari 9 siswa.

Kriteria sikap penjual "Sangat Positif" dan pembeli "Positif". Kualifikasi tersebut menunjukkan bahwa siswa yang memainkan peran sebagai penjual sangat yakin dalam menanggapi kuisioner yang diberikan oleh peneliti. Artinya bahwa, tidak ada keraguan dalam diri siswa ketika memainkan peran sebagai penjual harus mereka memiliki sikap jujur, percaya diri dan tanggung jawab. Sebagian besar siswa mengisi kuisioner pada pilihan Sangat Setuju untuk pernyataan positif dan Sangat Tidak Setuju untuk pernyataan negatif. Kemudian, siswa yang memainkan peran sebagai pembeli masih terdapat keraguan dalam menanggapi kuisioner yang diberikan peneliti setelah permainan jual beli selesai dilaksanakan. Hal tersebut ditunjukkan melalui pengisian angket sebagai besar siswa masih menjawab pada pilihan Setuju untuk pernyataan positif dan Tidak Setuju untuk pernyataan negatif.

b. Observasi Keterampilan dalam Bermain Peran

Berdasarkan model analisis yang dilakukan, seluruh siswa memiliki keterampilan sangat tinggi saat permainan jual beli apabila skor total yang diperoleh berdasarkan observasi $\geq 75\%$. Hasil analisis data observasi keterampilan seluruh siswa saat mengikuti pembelajaran secara kuantitatif tampak bahwa dalam memainkan peran sebagai penjual dan pembeli menunjukkan kriteria "Sangat Tinggi". Ini diperoleh dari hasil observasi siswa yang menunjukkan hasil 76,19%.

Sedangkan hasil analisis data observasi keterampilan seluruh siswa saat mengikuti pembelajaran secara kualitatif tampak bahwa dalam memainkan peran sebagai penjual dan pembeli juga menunjukkan kriteria "Sangat Tinggi". Ini diperoleh dari nilai seluruh siswa yang memperoleh lebih dari sama dengan delapan yaitu 76,19%.

Hasil keterampilan seluruh siswa sebagai penjual dan pembeli secara kuantitatif dan kualitatif masuk pada kriteria "Sangat Tinggi". Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki perencanaan yang baik. Siswa mampu mengurutkan kepentingan sesuai dengan kebutuhan barang yang diperlukan. Kemudian, pada saat permainan jual beli berlangsung siswa sudah menunjukkan karakter sebagai pemikir. Hal ditunjukkan dengan kemampuan memecahkan masalah yang terjadi ketika transaksi jual beli, mampu menghadapi tantangan yang ada dan berani mengambil resiko sebagai penjual dan pembeli.

Hasil ketercapaian keterampilan dalam memainkan peran sebagai penjual dan pembeli memiliki nilai yang berbeda pada setiap indikator. Pada peran pembeli memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan peran penjual. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang memainkan peran sebagai pembeli memiliki keterampilan yang lebih tinggi dalam menjalankan peran yang diberikan dibandingkan dengan siswa yang memainkan peran sebagai penjual.

Nilai pada indikator kemampuan perencanaan, memiliki karakter sebagai pemikir dan keterampilan berkomunikasi siswa yang memainkan peran sebagai pembeli lebih tinggi dibandingkan dengan penjual. Namun, pada indikator memiliki etos kerja yang tinggi dan fleksibilitas peran penjual memiliki nilai yang lebih tinggi. Oleh karena itu, siswa yang memainkan peran sebagai penjual perlu diolah kembali keterampilannya pada bagian perencanaan, karakter sebagai pemikir dan keterampilan berkomunikasi. Sedangkan, siswa yang memainkan peran sebagai pembeli sudah memiliki keterampilan yang baik namun perlu dikembangkan lebih lanjut pada bagian indikator memiliki etos kerja yang tinggi dan fleksibilitas.

Sesuai dengan hasil analisis keterampilan, siswa kelas VII A sudah menunjukkan kemampuan perencanaan yang baik, memiliki karakter sebagai pemikir, terampil berkomunikasi serta memiliki etos kerja yang tinggi dan fleksibilitas dalam menjalankan peran yang dimainkan sebagai penjual dan pembeli. Hal ini sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menuntut siswa memiliki kecakapan berpikir dan belajar. Kecakapan tersebut diantaranya adalah kecakapan pemecahan masalah, kecakapan berpikir kritis, kecakapan berkolaborasi dan kecakapan berkomunikasi.

c. Hasil Belajar

Berdasarkan hasil analisis tes pengetahuan kriteria efektivitas hasil tes pengetahuan seluruh siswa secara kuantitatif untuk kriteria efektivitas Sangat Tinggi (ST) adalah 52,38% dimana kurang dari 75% sehingga tidak masuk dalam kriteria efektivitas Sangat Tinggi (ST). Jumlah persentase ST+T adalah 76,19% dimana lebih dari 75% sehingga tes pengetahuan secara kuantitatif masuk pada kriteria efektivitas "Tinggi".

Berdasarkan kriteria efektivitas hasil tes pengetahuan seluruh siswa secara kualitatif diperoleh persentase seluruh siswa yang memperoleh nilai lebih dari sama dengan delapan adalah 57,14% dimana kurang dari 75% sehingga tidak masuk dalam kriteria “Sangat Tinggi”. Jumlah persentase siswa yang memperoleh nilai lebih dari sama dengan tujuh adalah 76,18% dimana lebih dari 75% sehingga tes pengetahuan secara kualitatif masuk pada dalam kriteria “Tinggi”.

Setiap indikator memiliki persentase ketercapaian yang berbeda-beda. Persentase ketercapaian indikator tertinggi terdapat pada soal nomor 4, yaitu 91,42%. Siswa mampu menentukan kerugian jika diketahui harga beli dan harga jual. Sedangkan, persentase ketercapaian indikator terendah terdapat pada soal nomor 2, yaitu 50,47%. Beberapa siswa tidak bisa mengerjakan soal nomor 2 karena siswa kurang paham konsep perhitungan ketika diketahui harga jual dan persentase keuntungan.

Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila siswa mampu mencapai batas KKM yaitu ≥ 70 . Hasil analisis data tes pengetahuan setiap siswa dengan menggunakan Ms. Office Excel 2016 diperoleh 71,42% atau 15 siswa tuntas mengerjakan soal tes pengetahuan. Rata-rata yang diperoleh seluruh siswa adalah 75,07 maka siswa kelas VII A memiliki standar nilai di atas KKM. Pada saat ulangan harian pada materi-materi sebelumnya, siswa yang tuntas hanya sekitar 10 orang sehingga dapat dikatakan pembelajaran Aritmetika Sosial di kelas VII A SMP Susteran Purwokerto dengan menggunakan model sosiodrama (*role playing*) berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis yang ditinjau dari tiga aspek, yaitu sikap, keterampilan dan pengetahuan, model pembelajaran sosiodrama (*role playing*) mampu mengarahkan siswa untuk memiliki keterampilan dan berkarir. Hal ini ditunjukkan dengan hasil dari tiap aspek yang memiliki kriteria “Sangat Positif” untuk sikap, “Sangat Tinggi” untuk keterampilan dan “Tinggi” untuk pengetahuan.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan analisis data yang telah dilakukan, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa penggunaan model sosiodrama (*role playing*) dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan Aritmetika Sosial efektif digunakan untuk mengembangkan keterampilan hidup dan berkarir. Hal ini ditunjukkan dengan hasil kuisioner sikap seluruh siswa dalam memainkan peran sebagai penjual dan pembeli menunjukkan kriteria “Sangat Positif”. Berdasarkan hasil observasi keterampilan yang dilakukan saat permainan jual beli menunjukkan seluruh siswa memiliki kriteria keterampilan “Sangat Tinggi”. Hasil ini menunjukkan bahwa model sosiodrama mampu mengarahkan siswa untuk memiliki kemampuan (1) berinteraksi dan bekerja secara efektif dengan kelompok yang beragam, (2) keterampilan berkomunikasi dan bertanggung jawab atas peran yang dimainkan. Siswa mampu menunjukkan keterampilan abad ke-21 dengan berkiprah dalam kehidupan nyata, khususnya dalam keterampilan hidup dan berkarir.

Model pembelajaran Sosiodrama (*Role Playing*) pada pokok bahasan Aritmetika Sosial mampu mengarahkan siswa memiliki keterampilan hidup dan berkarir ditinjau dari aspek sikap, keterampilan dan pengetahuan. Pada aspek sikap masuk kriteria kualifikasi sikap “Sangat Positif”. Hal ini ditunjukkan dengan persentase hasil kuisioner seluruh siswa sebesar 76,2%. Kualifikasi tersebut berarti bahwa seluruh siswa sangat menanggapi sikap jujur, percaya diri dan tanggung jawab selama menjalankan peran yang diberikan sebagai penjual dan pembeli. Kriteria sikap siswa yang memainkan peran sebagai pembeli menunjukkan kriteria “Positif” dan peran sebagai penjual menunjukkan kriteria “Sangat Positif”. Kualifikasi tersebut menunjukkan bahwa siswa yang memainkan peran sebagai penjual sangat yakin dalam menanggapi kuisioner yang diberikan oleh peneliti. Artinya bahwa, tidak ada keraguan dalam diri siswa ketika memainkan peran sebagai penjual harus memiliki sikap jujur, percaya diri dan tanggung jawab.

Berdasarkan hasil analisis observasi keterampilan menunjukkan kriteria “Sangat Tinggi”. Ini diperoleh berdasarkan hasil nilai seluruh siswa yaitu 76,19%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki perencanaan yang baik sebelum menjalankan tugasnya dalam memainkan peran sebagai penjual dan pembeli. Pada saat permainan jual beli dilaksanakan, siswa sudah menunjukkan karakter sebagai pemikir. Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan memecahkan masalah yang terjadi ketika transaksi jual beli, mampu menghadapi tantangan yang ada dan berani mengambil resiko sebagai penjual dan pembeli. B

Berdasarkan hasil analisis hasil tes pengetahuan seluruh siswa menunjukkan kriteria “Tinggi”. Hal ini didukung dengan hasil persentase tes pengetahuan siswa yang tuntas yaitu 71,42% dan rata-rata nilai tes pengetahuan yaitu 75,07. Jika didasarkan pada pedoman standar nilai KKM sekolah, nilai tes pengetahuan seluruh siswa sudah berhasil mencapai KKM.

REFERENSI

- [1] Wijaya, E., Sudjimat, D.A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia Era Global (dalam Prosiding Nasional Pendidikan Matematika). Malang: Universitas Negeri Malang.
- [2] Sagala, Syaiful. (2014). Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- [3] M. . Naldince, M. . Yufrinalis, and F. N. Timba. (2024). Penggunaan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas Vi Sekolah Dasar, JRPP, vol. 7, no. 1, pp. 600–608.
- [4] Lailatul, Mukaromah (2024) Efektivitas Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di Kelas VIII MTS Nurul Hidayah Rebang Tangkas Way Kanan. Diploma Thesis, Uin Raden Intan Lampung.
- [5] Moleong, L. (2007). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja.
- [6] Budi, Kartika. (2001). Berbagai Strategi untuk Melihat Siswa Secara Aktif dalam Proses Pembelajaran Fisika di

- SMU, Efektivitasnya dan Sikap Mereka Pada Strategi Tersebut (dalam Widya Dharma Edisi April 2011). Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- [7] Hosnan, M. (2014). Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21. Bogor: Ghalia Indonesia.
- [8] Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2009). Models of Teaching: Model-Model Pengajaran (Edisi Delapan). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.