

**SOSIODRAMA (*ROLE PLAYING*) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEJARAH PADA
SISWA KELAS XII MIPA 5 SMA NEGERI 4 SINGARAJA
TAHUN AJARAN 2022/2023
Oleh: Ni Made Nila Arianti¹**

Abstrak

Menurut Ki Hadjar Dewantara, mendidik dan mengajar adalah proses memanusiakan manusia dari segala aspek kehidupan baik secara fisik, mental, jasmani dan rohani. Menyikapi hal tersebut dilakukan penelitian yang bertujuan meningkatkan hasil belajar sejarah pada siswa kelas XII MIPA 5 SMA Negeri 4 Singaraja semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023 dengan menerapkan model pembelajaran proyek (*Project Based learning*) dengan Sosiodrama (*role playing*). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023 di SMA Negeri 4 Singaraja. Subjek penelitian ini berjumlah 39 Orang siswa yang berasal dari wilayah Kabupaten Buleleng dan sekitarnya, dengan rincian 22 Orang peserta didik perempuan dan 17 Orang peserta didik laki-laki. Objek penelitian berupa hasil belajar sejarah. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) observasi dan evaluasi tindakan, dan 4) refleksi. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran proyek/*Projek Based Learning* (PjBL) dengan Sosiodrama (*role playing*), semua sintak PjBL dengan Sosiodrama (*role playing*) dilakukan secara tatap muka dan proses evaluasi hasil belajar sejarah diukur dengan menggunakan soal isay. Hasil yang diperoleh untuk hasil belajar sejarah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Dari soal isay yang diberikan sebagai alat ukur hasil belajar diperoleh Rata-rata nilai, yaitu dari 69,51 pada siklus I menjadi 85,51 pada siklus II. Perolehan nilai tertinggi untuk siklus I yaitu 80 dan II yaitu 100. Perolehan nilai terendah dari 50 pada siklus I menjadi 65 pada siklus II. Sedangkan untuk persentase ketuntasan peserta didik dari 66,67% pada siklus I menjadi 87,18% pada siklus II. Ketuntasan klasikal di siklus I belum tercapai dan baru tercapai di siklus II dengan ketentuan ketuntasan klasikal adalah 85%. Jadi dapat disimpulkan (1) penerapan model pembelajaran proyek (*project based learning*) dengan sosiodrama (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas XII MIPA 5 SMA Negeri 4 Singaraja tahun ajaran 2022/2023; (2) penerapan model pembelajaran proyek (*project based learning*) dengan Sosiodrama (*Role Playing*) sangat sangat efisien dalam menyampaikan materi, karena siswa lebih cepat memahami materi dan lebih mudah mengingat materi yang kita berikan.

Kata Kunci : *Projek Based Learning, Sosiodrama (Role Playing) dan Hasil Belajar sejarah.*

¹ Ni Made Nila Arianti adalah guru di SMA Negeri 4 Singaraja

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya manusia dalam kehidupan membutuhkan pendidikan baik yang bersifat formal maupun non-formal, karena melalui pendidikan setiap individu dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya, sehingga dapat melahirkan generasi baru yang cerdas dan handal. Untuk mewujudkan hal tersebut segala upaya telah dilakukan oleh pemerintah pendidikan seperti pengembangan dan pembaharuan kurikulum, mengadakan pelatihan-pelatihan untuk guru serta menambah sarana dan prasarana yang dapat mendukung proses pembelajaran yang aktif dan efektif (Uno, 2011: 9).

Upaya peningkatan proses pembelajaran yang aktif dan efektif merupakan tantangan yang dihadapi oleh setiap orang yang berkecimpung dalam dunia pendidikan. Banyak upaya yang telah dilakukan dan banyak pula keberhasilan yang telah dicapai, meskipun keberhasilan itu belum sepenuhnya memberikan kepuasan bagi masyarakat, sehingga sangat menuntut renungan, pemikiran dan kerja keras orang-orang yang berkecimpung di dunia pendidikan untuk memecahkan masalah yang dihadapi terutama kita sebagai tenaga pendidik.

Pendidikan adalah suatu interaksi manusia antara pendidik atau guru dengan anak didik atau peserta didik yang dapat menunjang pengembangan manusia seutuhnya yang berorientasi pada nilai-nilai dan pelestarian serta pengembangan kebudayaan yang berhubungan dengan usaha-usaha pengembangan manusia tersebut. Pendidikan dipandang sebagai salah satu faktor utama yang menentukan pertumbuhan ekonomi, yaitu melalui peningkatan produktivitas tenaga kerja terdidik. Disamping itu pendidikan dipandang mempunyai peranan penting dalam menjamin perkembangan dan kelangsungan bangsa. Kualitas pendidikan dapat diketahui dari dua hal, yaitu: kualitas proses dan produk (Sudjana, 2004:35). Pendidikan dikatakan berkualitas apabila terjadi penyelenggaraan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan melibatkan semua komponen-komponen pendidikan, seperti mencakup tujuan pengajaran, guru dan peserta didik, bahan pelajaran, strategi atau metode belajar mengajar, alat dan sumber pelajaran serta evaluasi (Sugito, 1994:3). Komponen-komponen tersebut dilibatkan secara langsung tanpa menonjolkan salah satu komponen saja, akan tetapi komponen tersebut diberdayakan secara bersama-sama.

Namun, untuk menciptakan pendidikan yang efektif sangat sulit. Salah satu masalah yang mendasar dalam dunia pendidikan adalah bagaimana usaha untuk meningkatkan proses belajar mengajar sehingga memperoleh hasil yang efektif dan efisien, tidak terkecuali pada pelajaran sejarah. Ada yang menyatakan bahwa memberikan pelajaran sejarah merupakan sesuatu yang tidak masuk akal atau tidak mungkin sama sekali, karena pelajaran sejarah bukan sebagai dasar ilmu pengetahuan, bahkan sangat mengaburkan konsep dan prinsip sejarah. Padahal bangsa manapun di dunia, tidak pernah ada suatu bangsa yang melupakan sejarah bangsanya, asal-usul dan perjuangan mereka untuk hidup dan merdeka, karena sejarah merupakan satu bagian dari kelompok ilmu yang berdiri sendiri. Tujuan yang luhur dari sejarah adalah menanamkan semangat kebangsaan, cinta tanah air bangsa dan negara, serta pengajaran sejarah merupakan sumber inspirasi terhadap hubungan antarbangsa dan negara, sehingga anak memahami bahwa ia merupakan bagian dari masyarakat negara di dunia (Kasmadi,1996:13).

Dalam proses pembelajaran sejarah di kelas XII MIPA 5 misalnya, diketahui hasil belajar peserta didik dalam belajar sejarah justru sangat rendah. Hal ini terlihat dari aktivitas peserta didik selama KBM, peserta didik banyak yang bercerita sendiri dengan temanya dan ada peserta didik yang mengerjakan tugas mata pelajaran lain sewaktu gurunya menerangkan. Penyediaan buku-buku pelajaran sejarah yang selama ini ternyata kurang efektif, karena lebih bersifat memberikan materi instan tentang fakta sejarah kepada para peserta didik daripada memberikan daya kreatif peserta didik untuk memahami sebuah peristiwa sejarah. Penulis buku tidak memberikan ruang berfikir kepada peserta didik tentang bagaimana sebuah fakta sejarah muncul, dan narasi sejarah disajikan. Akibatnya peserta didik tidak dapat terlarut dalam sebuah narasi sejarah, sehingga peserta didik bosan membaca teks sejarah di sekolah. Peserta didik juga jarang untuk diajak berdialog tentang bagaimana sebuah karya sejarah dalam periode tertentu muncul. Untuk itu, pengajaran sejarah yang hendak mewujudkan inti dan tujuannya maka perlu di buat menarik. Pengembangan daya tarik pelajaran sejarah terutama pada pendidik sejarah, sebab di tangan pendidik sejarah akan tampak jiwa sejarah itu. Apakah pendidikan sejarah akan membosankan, menjenuhkan atau tidak menarik, pelajaran

sejarah bersifat menghafalkan, juga sangat di tentukan oleh pendidik sejarah (Latief,2006:100).

Dalam menerapkan model pembelajaran seharusnya melihat dari karakter peserta didik yang di ajar dan tidak hanya satu metode pembelajaran yang di pakai, bisa di ganti sesuai materi yang akan di ajarkan, hal ini agar peserta didik yang di ajar tidak bosan dengan model pembelajaran yang di terapkan oleh guru. Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan harus terus-menerus dilakukan pembaharuan baik secara konvensional maupun inovatif. Hal ini lebih terfokus lagi setelah diamanatkan bahwa tujuan Pendidikan Nasional adalah untuk meningkatkan mutu pendidikan. Selama KBM guru perlu memberdayakan seluruh potensi dirinya sehingga sebagian besar peserta didik mampu mencapai kompetensi individual yang diperlukan untuk mengikuti pelajaran lanjutan. Agar peserta didik mampu belajar sampai pada tingkat pemahaman. Peserta didik mampu mempelajari fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan gagasan inovatif lainnya pada tingkat ingatan, mereka belum mampu menerapkannya secara efektif dalam pemecahan.

Pembelajaran Berbasis Proyek yang dikemukakan oleh para ahli: Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*=PjBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai inti pembelajaran (Kemendikbud, 2014). Menurut Joel (dalam Widyantini, 2014) Pembelajaran berbasis proyek adalah strategi pembelajaran yang memberdayakan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru berdasar pengalamannya melalui berbagai presentasi.

Di era sekarang ini diperlukan pengetahuan dan keanekaragaman keterampilan agar peserta didik mampu memberdayakan dirinya untuk menemukan, menafsirkan, menilai dan menggunakan informasi, serta melahirkan gagasan kreatif untuk menentukan sikap dalam pengambilan keputusan. Dari banyaknya model pembelajaran yang bisa di katakan menarik adalah model pembelajaran bentuk sosiodrama atau roll playing, karena sejarah merupakan peristiwa masa lalu yang bisa di simulasikan atau di gambarkan. Hal ini juga di dukung dengan kebanyakan para peserta didik kelas XII MIPA 5 yang berkeinginan menunjukkan kemampuan dan bakatnya dalam bermain peran. Metode sosiodrama ialah cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk

melakukan kegiatan memainkan peran tertentu yang terdapat dalam kehidupan masyarakat (Djamarah, 2005:238).

Beberapa sarjana yaitu Gilliom, Joyce, dan Well (Supriatna et al. 2005:141) memasukkan sosiodrama sebagai bagian dari bermain peran. Namun antara sosiodrama dan bermain peran terdapat perbedaan, perbedaan yang paling mencolok ialah dimana bermain peran lebih luas ruang lingkungannya sedangkan sosiodrama hanya membatasi pada permasalahan yang berkenaan dengan aspek sosial.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk memberikan solusi bagaimana upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalahnya adalah: Apakah model pembelajaran proyek (*Project Based learning*) dengan Sosiodrama (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar sejarah pada siswa kelas XII MIPA 5 SMA Negeri 4 Singaraja semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Lokasi PTK di lakukan di SMA N 4 Singaraja. Penelitian ini dilaksanakan di semester ganjil pada bulan Agustus sampai dengan Desember tahun ajaran 2022/2023. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XII MIPA 5 tahun ajaran 2022/2023 berjumlah 39 orang yang terdiri atas peserta didik putri 22 orang dan peserta didik putra sebanyak 17 orang. Penelitian di laksanakan dalam bentuk siklus, siklus tersebut terdiri atas beberapa tahapan yaitu perencanaan (*planing*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Dalam penelitian ini data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dengan soal esay. Dalam penelitian ini diperoleh data kuantitatif berupa skor *post-test* hasil belajar sejarah untuk siklus I dan siklus II. Untuk skor *post-test* pembelajaran, dianalisis secara deskriptif sederhana dengan mencari rerata (*mean*) dan persentase ketuntasan belajar siswa dan melakukan penyajian dalam bentuk tabel dan grafik. Kreteria keberhasilan pembelajaran ditinjau dari peningkatan kualitas peningkatan hasil belajar sejarah

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.Hasil Penelitian

Sebelum peneliti menyampaikan hasil dari pelaksanaan penelitian di siklus I dan Siklus II, terlebih dahulu disampaikan hasil observasi awal yang melatar belakangi terlaksananya penelitian ini yakni, pada awalnya nilai rata-rata yang diperoleh kelas XII mipa 5 dengan pokok bahasan mempertahankan proklamasi baru mencapai 65,90 dengan ketuntasan belajar secara klasikal 38,64%. Nilai rata-rata ini masih jauh dari KKM mata pelajaran Sejarah Indonesia di sekolah ini yaitu 70.

Berdasarkan hasil observasi siklus I untuk tiga kali tatap muka setelah diterapkan model pembelajaran proyek dengan sosiodrama, didapatkan data tentang hasil belajar yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 01. Data Hasil belajar Siswa Siklus I

Deskripsi Statistik	Hasil Belajar Sejarah indonesia
Rerata (<i>Mean</i>)	69,51
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	50
Siswa yang skornya < 70 (%)	16 (41,03%)
Siswa yang skornya \geq 70 (%)	23 (58,97%)
Ketuntasan (%)	66,67%

Hasil belajar sejarah indonesia berkaitan dengan materi yang dikaji berkategori kurang. Hal ini dapat dilihat dari perolehan rerata nilai 69,51 dengan ketuntasan belajar 66,67%. Hasil ini menunjukkan bahwa ketuntasan secara klasikal belum tercapai. Perolehan hasil ini, tidak terlepas dari penerapan metode pembelajaran yang relatif baru, serta tuntutan hasil belajar yang lebih tinggi, karena menyangkut pemahaman secara komprehensif. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang lebih efektif dan efisien dalam rangka meningkatkan hasil belajar.

Hasil tindakan siklus II, meliputi hasil belajar sejarah indonesia. Berdasarkan hasil tes diakhir siklus didapatkan data tentang hasil belajar yang dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 02. Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

Deskripsi Statistik	Hasil Belajar
Rerata (<i>Mean</i>)	85,51
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	65
Siswa yang skornya < 70 (%)	5 (12,82%)
Siswa yang skornya \geq 70 (%)	34 (87,18%)
Ketuntasan (%)	87,18

Dapat diketahui beberapa informasi yaitu perolehan skor hasil belajar sejarah indonesia untuk nilai terendah dan tertinggi pada kelompok siswa yang dibelajarkan dengan sosiodrama (*role playing*) berdasarkan hasil tes berturut-turut adalah 65 dan 100 dengan nilai rata-rata siswa sebesar 85,51, jumlah siswa yang mencapai nilai <70 sebanyak 5 orang (12,82 %), sedangkan siswa yang mencapai nilai ≥ 70 sebanyak 34 orang (87,18%).

Setelah dilakukan penyempurnaan terhadap penerapan sosiodrama (*role playing*) pada mata pelajaran sejarah indonesia, maka terdapat kecenderungan peningkatan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Pada pembahasan materi pokok tentang perjuangan bangsa indonesia mempertahankan integrasi bangsa & negara RI, siswa sangat aktif berdiskusi tentang pengetahuan yang sudah mereka miliki di kaitkan dengan literatur yang ada atau bertanya pada orang yang lebih ahli (misalnya untuk editing video/ahli pementasan). Ini menunjukkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sangat tinggi. Siswa tidak terjebak pada buku pendukung saja dalam mencari dan menggali informasi, tetapi sudah menggunakan sumber belajar yang lainnya, seperti media masa, ensiklopedi, internet dan nara sumber lainnya.

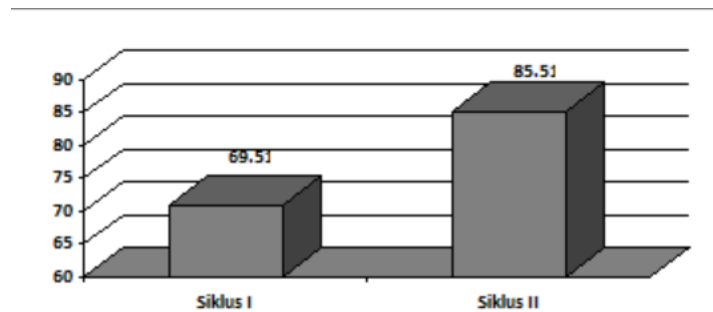
Hasil belajar siswa antara siklus I dan siklus II memperlihatkan peningkatan yang signifikan, itu bisa dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 03. Perbandingan skor hasil belajar sejarah indonesia siswa siklus I dan siklus II

KETERANGAN	Siklus I	Siklus II
Rerata	69,51	85,51
Nilai Tertinggi	80	100
Nilai Terendah	50	65
Siswa yang skornya < 75 (%)	16 (41,03%)	5 (12,82%)
Siswa yang skornya ≥ 75 (%)	23 (58,97%)	34 (87,18%)
Ketuntasan (%)	66,67%	87,18%

Berdasarkan data pada Tabel diatas dapat dijelaskan bahwa terdapat peningkatan pencapaian hasil belajar sejarah indonesia siswa dari siklus I ke siklus II. Peningkatan itu, terjadi pada perolehan rerata nilai, yaitu dari 69,51 menjadi 85,51 perolehan nilai tertinggi dari 80 menjadi 100, perolehan nilai terendah dari 50 menjadi 65 dan persentase ketuntasan siswa dari 66,67% menjadi 87,18%.

Gambaran mengenai deskripsi rata-rata pencapaian siklus I dan siklus II hasil belajar sejarah indonesia dengan sosiodrama (*role playing*) dapat dilihat pada Gambar berikut.



Gambar 01. Histogram Perbandingan Rata-rata Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II.

B. Pembahasan

Pada bagian ini dipaparkan hal pokok, yaitu pengaruh sosiodrama (*role playing*) terhadap hasil belajar sejarah indonesia.

Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya adalah model pembelajaran yang diterapkan. Oleh karena itu seorang guru yang inovatif akan mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan pokok bahasan yang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu perlu juga disadari bahwa tidak semua pokok bahasan cocok dengan satu model pembelajaran, karena setiap pokok bahasan memiliki karakteristik tertentu terutama kaitannya dengan hasil belajar sejarah indonesia. Pemilihan model pembelajaran yang tepat untuk suatu pokok bahasan tertentu dapat meningkatkan hasil belajar sejarah indonesia. Sosiodrama (*role playing*) dapat diterapkan guru dalam proses pembelajaran pada pokok bahasan perjuangan bangsa indonesia mempertahankan integrasi bangsa & negara RI dan Perjuangan mempertahankan keutuhan wilayah NKRI

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah ditetapkan yaitu untuk meningkatkan hasil belajar sejarah indonesia pada siswa kelas XII MIPA 5 SMA Negeri 4 Singaraja semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023 dengan menerapkan Sosiodrama (*role playing*). Untuk hasil belajar sejarah indonesia pada siklus I

memiliki skor rata-rata 69,51 menjadi rata-rata 85, 51 pada siklus II. Kalau ditinjau berdasarkan ketuntasan klasikal dapat dilihat pada siklus I ketuntasan klasikal yaitu 66,67% menjadi 87,18% pada siklus II. Itu berarti pada siklus I hasil belajar sejarah indonesia belum mencapai ketuntasan yang diinginkan yaitu 85%, tetapi setelah melakukan refleksi terhadap kekurangan pada siklus I dan melakukan penyempurnaan perencanaan pada siklus II maka hasil ketuntasan yang diinginkan 85 % terlampaui.

Dalam penelitian ini terlihat perbedaan yang nyata pada hasil belajar sejarah indonesia antara siklus I dan siklus II, disebabkan karena Sosiodrama (*role playing*) adalah model pembelajaran yang memberdayakan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru berdasar pengalamannya melalui berbagai presentasi yaitu dalam bentuk drama yang disajikan dalam bentuk Video atau pementasan. Dengan menerapkan model pembelajaran proyek dengan Sosiodrama (*role playing*) dapat menyebabkan: meningkatnya motivasi siswa untuk belajar, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, membuat siswa menjadi lebih aktif, berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks, menjadikan mereka lebih disiplin dan lebih menghargai waktu karena dalam pembelajaran proyek siswa dituntut mampu mengorganisasi proyek serta membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas, dengan memberikan basis drama pada model pembelajaran proyek membuat siswa lebih terdorong untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan berkomunikasi, meningkatkan keterampilan siswa dalam mengelola sumber.

Menurut Aisah, 2014 menyatakan bahwa model pembelajaran proyek membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan sosial mereka, sering menyebabkan absensi berkurang dan lebih sedikit masalah disiplin di kelas. Siswa juga menjadi lebih percaya diri berbicara dengan kelompok orang, termasuk orang dewasa. Model pelajaran proyek juga meningkatkan antusiasme untuk belajar. Ketika anak-anak bersemangat dan antusias tentang apa yang mereka pelajari, mereka sering mendapatkan lebih banyak terlibat dalam subjek dan kemudian memperluas minat mereka untuk mata pelajaran lainnya. Antusias siswa cenderung untuk mempertahankan apa yang mereka pelajari, bukan melupakannya secepat mereka telah lulus tes.

Apapun model pembelajaran yang diterapkan yang terpenting adalah bagaimana cara membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga siswa maupun menikmati proses pembelajaran, hal ini dapat dicapai dengan menerapkan model pembelajaran proyek dengan Sosiodrama (*role playing*) karena dapat membuat suasana belajar menjadi mengasikkan dan menyenangkan sehingga siswa dapat menemukan dan merangkai ilmunya sendiri. Menurut DePoter & Henarki (2013) belajar menyenangkan akan memudahkan timbulnya hubungan yang dinamis dalam lingkungan kelas, interaksi yang timbul pada siswa merupakan kerangka untuk belajar.

Menurut Nggermanto (2003) ada tiga tipe modalitas belajar manusia yaitu tipe visual (belajar dengan cara melihat), auditorial (belajar dengan cara mendengar), dan kinestesia (belajar dengan cara bergerak, bekerja dan menyentuh). Apabila seseorang mampu mengenali tipe belajar dan melakukan pembelajaran yang sesuai maka belajar akan terasa sangat menyenangkan dan memberikan hasil yang optimal. Pembelajaran dapat dilakukan di berbagai tempat dan tidak mengambil bentuk kelas sekolah. Tapi pada kenyataannya kebanyakan orang akan cenderung menggunakan salah satu dari ketiga modal tersebut. Setiap orang mempunyai gaya yang berbeda-beda dan selalu mempunyai kecenderungan sesuai dengan hobi dan kebiasaan mereka. Seorang guru juga akan kesulitan untuk menentukan model pembelajaran yang dapat merangkum kebiasaan siswa belajar dengan modalitas belajar yang berbeda-beda. Terkadang guru hanya menekankan modalitas visual saja, auditorial atau kinestika saja. Itu akan membuat hasil belajar tidak akan maksimal dicapai oleh semua anggota kelas yang beragam. Tetapi dengan menggunakan model pembelajaran proyek dengan Sosiodrama (*role playing*) dapat mengakumulasi semua tipe modalitas belajar manusia, baik tipe visual, auditorial, dan kinestesia.

Model pembelajaran proyek dengan Sosiodrama (*role playing*) sebagai model pembelajaran menuntut hasil berupa produk, produk yang di hasilkan berupa pementasan yang dikemas dalam bentuk audiovisual yaitu video. Video tersebut bisa digunakan langsung sebagai media pembelajaran untuk kelompok lain. media audio visual mempunyai kemampuan yang lebih, karena media ini mengandalkan dua indera sekaligus, yaitu indera pendengaran dan indera penglihatan. Dengan media

tersebut diharapkan bisa membangkitkan motivasi dalam belajar dan memperjelas materi yang disampaikan. Ada banyak kelebihan video ketika digunakan sebagai media pembelajaran di antaranya menurut Nugent (2005) dalam Aisah (2014), video merupakan media yang cocok untuk pembagai ilmu pembelajaran, seperti kelas, kelompok kecil, bahkan satu siswa seorang diri sekalipun. Hal itu, tidak dapat dilepaskan dari kondisi para siswa saat ini yang tumbuh berkembang dalam dekapan budaya televisi, di mana paling tidak setiap 30 menit menayangkan program yang berbeda. Dari itu, video dengan durasi yang hanya beberapa menit mampu memberikan keluwesan lebih bagi guru dan dapat mengarahkan pembelajaran secara langsung pada kebutuhan siswa. Selain itu, pembelajaran dengan video multi-suara bisa ditujukan bagi beragam tipe pebelajar. Teks bisa didisplay dalam aneka bahasa untuk menjelaskan isi video. Beberapa DVD bahkan menawarkan kemampuan memperlihatkan suatu objek dari berbagai sudut pandang yang berbeda.

Semua model pembelajaran yang diterapkan oleh seorang guru keberhasilannya akan diukur, salah satu alat ukurnya yaitu peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Hasil belajar kognitif menurut taksonomi Bloom baru versi Kreathwohl pada ranah kognitif terdiri dari enam level: *remembering* (mengingat), *understanding* (memahami), *applying* (menerapkan), *analyzing* (menganalisis, mengurai), *evaluating* (menilai) dan *creating* (mencipta), yang dikenal dengan dengan istilah C1 sampai dengan C6. model pembelajaran proyek dengan Sosiodrama (*role playing*) sudah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan selama dua siklus, hasil seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran proyek (*project based learning*) dengan sosiodrama (*Role Playing*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas XII MIPA 5 SMA Negeri 4 Singaraja tahun ajaran 2022/2023.

2. Penerapan model pembelajaran proyek (*project based learning*) dengan Sosiodrama (*Role Playing*) sangat sangat efisien dalam menyampaikan materi karena siswa lebih cepat memahami materi dan lebih mudah mengingat materi yang kita berikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisah. 2014. *Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning)*. Tersedia pada: kerjaonline-aisah.blogspot.com. Diunduh 14 April 2023.
- De Porter, B., & Hernacki, M. 2013. *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Penerbit Kaifa.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kasmadi, Hartono. 1996. *Model-Model dalam Pengajaran Sejarah*. Semarang: IKIP. Semarang Press.
- Latief, Abdul Juraid. 2006. *Manusia Filsafat Dan Sejarah*. Palu Selatan: Bumi Aksara.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun Ajaran 2014/2015: Mata Pelajaran Biologi SMA/SMK*. Jakarta. Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nana Sudjana. 2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nggermanto, A. 2003. *Quantum Quotient: Cara Praktis Melejitkan IQ, EQ, dan SQ yang Harmonis*. Bandung: Nuansa.
- Uno, B. Hamzah, dkk. 2011. *Menjadi Peneliti PTK Yang Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widyantini, Theresia. 2014. *Penerapan Model Project Based Learning (Model Pembelajaran Berbasis Proyek) dalam Materi Pola Bilangan Kelas VII*. Yogyakarta: PPPPTK Matematika.