

PERBEDAAN PENGARUH METODE SOSIODRAMA DAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN METODE CERAMAH DISERTAI DRILL TERHADAP HASIL BELAJAR PKn DI SD NEGERI COGREG 02 KECAMATAN PARUNG KABUPATEN BOGOR

Sidik Abdullah¹, Turdjai², Herawati³
Program Studi Teknologi Pendidikan Pascasarjana UIKA Bogor
Jl. KH. Sholeh Iskandar Km. 2 Kd. Badak, Bogor
(sidikabdullahparung@gmail.com)

Abstrak: Pengaruh metode sosiodrama dan multimedia interaktif dengan metode ceramah disertai Drill terhadap hasil belajar PKn di SD Negeri Cogreg 02 kecamatan Parung kabupaten Bogor. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan: (1) untuk mengetahui pengaruh metode sosiodrama dan multimedia interaktif terhadap hasil belajar PKn di SD Negeri Cogreg 02; (2) untuk mengetahui pengaruh metode ceramah disertai drill terhadap hasil belajar PKn di SD Negeri Cogreg 02; (3) untuk mengetahui perbedaan pengaruh metode sosiodrama dan multimedia interaktif dengan metode ceramah disertai Drill terhadap hasil belajar PKn di SD Negeri Cogreg 02. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan desain pre tes-pos tes dengan kelompok pembandingan. Peneliti menetapkan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ (5%). Artinya tingkat kepercayaan pengujian hipotesis adalah 95 %. Hasil analisis data menunjukkan perbedaan nilai t hitung pada metode ceramah disertai drill (39,669). Nilai t hitung pada metode sosiodrama dan multimedia interaktif (43,232). Besarnya nilai perbedaan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran PKn di SD Negeri Cogreg 02 kurang berjalan efektif jika hanya menggunakan metode ceramah saja. Berdasarkan data dan hasil analisis dapat ditarik kesimpulan: (1) metode sosiodrama dan multimedia interaktif berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar PKn di SD Negeri Cogreg 02, sebesar $12,948 > t_{\text{tabel}}(21, 0,025) (2,08)$; (2) metode ceramah disertai Drill berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar PKn di SD Negeri Cogreg 02, sebesar $10,889 > t_{\text{tabel}}(21, 0,025) (2,08)$; (3) metode sosiodrama dan multimedia interaktif memiliki perbedaan pengaruh dengan metode ceramah disertai Drill terhadap hasil belajar PKn di SD Negeri Cogreg 02, sebesar $4,282 > t_{\text{tabel}}(21, 0,025) (2,08)$. Oleh sebab itu semakin baik metode sosiodrama dan multimedia interaktif digunakan akan semakin tinggi hasil belajar PKn di SD Negeri Cogreg 02.

Kata Kunci: Metode, Multimedia, Interaktif, Hasil Belajar.

Abstract : The purpose of this study was to determine the effect of the use of laboratory and competence of teachers can improve student learning outcomes in the field of science studies at SMAN 1 Cibungbulang. The method used is quantitative research methods with the correlational approach. From the analysis of the data summarized as follows : (1) There is a relationship between variables of laboratory science student learning outcomes with a probability value $\text{sig} . 0.003 < 0.05$, (2) There is a relationship between the variables of teacher competence on student learning outcomes, with a probability value of $\text{sig} . 0.027 < 0.05$, (3) There is a significant relationship between the variables and the use of laboratory science teacher competence in student learning outcomes, with a probability value of $\text{sig} . 0.010 < 0.05$. Thus the alternative hypothesis that states there is a significant relationship between the variables simultaneous use of laboratory science and competence of teachers with student learning outcomes are acceptable . Variable utilization of laboratory science and teacher competence accounted for 19.8% of the student learning outcomes, while the rest (100% - 19,8%) = 80.19 % learning outcomes are influenced by other factors outside of the variables studied.

Keyword: Methods, Multimedia, Interactive, Learning Outcomes.

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sekolah merupakan sistem yang terdiri dari komponen-komponen yang berkaitan satu sama lain dan berkontribusi pada pencapaian tujuan pendidikan. Peserta didik, kurikulum, bahan ajar, guru, kepala sekolah, tenaga kependidikan lainnya, lingkungan, sarana, fasilitas dan proses pembelajaran perlu dikembangkan sesuai dengan tuntutan zaman dan perubahan lingkungan yang terjadi di sekitarnya. Dengan demikian sudah saatnya proses pembelajaran dilakukan dengan lebih kreatif dan inovatif. Perubahan dalam pembelajaran harus meliputi seluruh komponen yang ada didalamnya, termasuk teknik, metode dan media yang dibutuhkan untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Metode pembelajaran merupakan komponen penting dalam sistem pembelajaran. Penggunaan metode yang bervariasi dan disesuaikan dengan karakteristik konsep yang dibelajarkan adalah salah satu cara agar pembelajaran lebih efektif. Dalam penggunaan metode pembelajaran guru perlu menyesuaikan dengan kondisi dan suasana kelas. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran, kemampuan peserta didik untuk berkonsentrasi dalam waktu yang relatif lama dan cara memahami materi yang diberikan berbeda-beda. Kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran ada yang cepat, sedang, dan ada pula yang lambat.

Dalam pembelajaran PKn di SD Negeri Cogreg 02 umumnya lebih didominasi oleh sistem konvensional seperti ceramah dan Drill (latihan soal). Di depan kelas guru hanya menjelaskan dan peserta didik mendengarkan kemudian mencatat, sehingga tidak terjadi interaksi dalam pembelajaran. Hal ini mengakibatkan peserta didik yang memiliki kemampuan belajar di atas rata-rata akan cepat bosan terhadap materi yang disampaikan. Sementara itu bagi yang memiliki kemampuan belajar di bawah rata-rata akan mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang belum dimengerti. Jika hal tersebut berlangsung terus-menerus maka akan berdampak pada masalah rendahnya tingkat

penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru.

Masalah belajar dan pembelajaran tidak terlepas dari adanya kesulitan peserta didik dalam berkomunikasi. Oleh karena itu guru tidak hanya mentransfer pengetahuannya semata tapi juga perlu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Guru perlu mencoba berbagai macam teknik, pendekatan, dan metode dalam pembelajaran. Penggunaan metode sosiodrama merupakan alternatif dalam memecahkan masalah di kelas, sehingga kesulitan peserta didik untuk mencapai penguasaan materi atau konsep yang dipelajari dapat teratasi. "Metode sosiodrama (bermain peran) pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial", (Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, 2006).

Komponen kedua dalam pembelajaran yaitu media. Pemilihan media teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai media pembelajaran, diharapkan dapat membantu berbagai kesulitan yang dialami peserta didik dalam belajar. Baik itu kesulitan dalam; mengetahui, memahami, keterampilan, dan perasaan malas dalam belajar yang disebabkan karena guru kurang memperhatikan penggunaan media yang dibutuhkan. Keadaan seperti ini akan menyebabkan pembelajaran berlangsung secara monoton dan membosankan. Padahal, pembelajaran merupakan aspek terpenting dalam pendidikan. Maka sudah seharusnya pembelajaran dapat dilaksanakan secara menarik dan menyenangkan. "Hasil investigasi 10 tahun oleh proyek Apple Classrooms of Tomorrow (ACOT), dan menyimpulkan bahwa inovasi-inovasi pedagogis dan hasil-hasil positif pembelajaran dapat diperoleh dengan penerapan teknologi ICT di sekolah." (Reeves, (1998) dalam Suryadi, Ace, 2007).

Pemilihan media erat kaitannya dengan sistem komunikasi dalam pembelajaran. Dengan media yang tepat, bahan pelajaran akan dapat disampaikan melalui proses pembelajaran yang interaktif, komunikatif dan efektif. Keberhasilan dalam belajar sangat tergantung pada kelancaran interaksi dan

komunikasi peserta didik yang berlangsung dua arah. Ketidاكلancaran komunikasi membawa akibat terjadinya hambatan terhadap pesan yang disampaikan dalam pembelajaran. Untuk mengurangi hambatan tersebut, media yang digunakan hendaknya memiliki kemampuan untuk menggabungkan unsur audio dan visual. Media pembelajaran yang digunakan juga diharapkan memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna (peserta didik). Perlu diperhatikan juga bahwa media pembelajaran harus memenuhi prinsip kemudahan dan kelengkapan isi (komponen media).

Dalam kegiatan pembelajaran ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan multimedia interaktif sebagai perantara. Kerumitan bahan pelajaran dapat disederhanakan dengan bantuan program software. Multimedia pembelajaran interaktif dapat membantu peran guru yang sulit diucapkan melalui kata-kata atau kalimat. Saat ini pemanfaatan multimedia interaktif melalui program komputer semakin diminati untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

“Sebuah kesimpulan besar dari riset motivasi adalah bahwa guru harus mendorong siswa untuk menjadi termotivasi secara intrinsik. Secara serupa, guru harus menciptakan lingkungan pembelajaran yang meningkatkan keterlibatan kognitif dan tanggung jawab terhadap diri sendiri pada siswa dalam proses belajar” (Blumenfeld, Krajcik & Kempler dalam Santrock, W., John, 2011).

Berkaitan dengan efektifitas pembelajaran di SD Negeri Cogreg 02, permasalahannya adalah, kurangnya interaksi peserta didik dalam pembelajaran. Kurangnya dorongan dari luar (faktor ekstrinsik), menyebabkan peserta didik tidak berusaha untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru. Dengan demikian proses pembelajaran kurang efektif dan berdampak pada rendahnya hasil belajar.

1.2. Rumusan Masalah

Berkaitan dengan masalah penelitian, maka pada tesis ini dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan metode sosiodrama dan multimedia interaktif terhadap hasil belajar PKn di SD Negeri Cogreg 02?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan metode ceramah disertai Drill terhadap hasil belajar PKn di SD Negeri Cogreg 02?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh metode sosiodrama dan multimedia interaktif dengan metode ceramah disertai Drill terhadap hasil belajar PKn di SD Negeri Cogreg 02?

1.3. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah penelitian yang telah dirumuskan pada bagian sebelumnya, maka perlu ada tujuan yang jelas dan terarah. Oleh karena itu penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh metode sosiodrama dan multimedia interaktif terhadap hasil belajar PKn di SD Negeri Cogreg 02.
2. Untuk mengetahui pengaruh metode ceramah disertai Drill terhadap hasil belajar PKn di SD Negeri Cogreg 02.
3. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh metode sosiodrama dan multimedia interaktif dengan metode ceramah disertai Drill terhadap hasil belajar PKn di SD Negeri Cogreg 02.

2. TINJAUAN TEORI

2.1. Kerangka Teoritik

2.1.1. Hakikat Hasil Belajar PKn

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi hasil dan tindakan pembelajaran. Dari sisi guru, tindakan pembelajaran diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan puncak proses belajar yang merupakan bukti dari usaha yang telah dilakukan.

“Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik, yang dapat diamati dan diukur dalam

perubahan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan. Perubahan dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap tidak sopan menjadi sopan dan sebagainya. (Oemar Hamalik, 2002).

Hasil belajar sering dipergunakan dalam arti yang sangat luas yakni untuk bermacam-macam aturan terhadap apa yang telah dicapai oleh peserta didik, misalnya ulangan harian, tugas-tugas pekerjaan rumah, tes lisan yang dilakukan selama pelajaran berlangsung, tes tengah semester, tes akhir semester dan sebagainya. Hasil belajar dapat merubah diri peserta didik menjadi lebih mengetahui, lebih memahami, dan lebih menguasai serta lebih bersikap positif dalam arti yang luas dari apa yang telah dipelajari. Sebagaimana "Benjamin S. Bloom, menyatakan bahwa hasil belajar ditafsirkan ke dalam tiga ranah yaitu: a. ranah kognitif (cognitive domain); b. ranah afektif (affective domain); dan ranah psikomotor (psychomotor domain) (Abu Abdullah, 2008).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Seorang peserta didik dapat menerapkan pengalaman belajarnya itu dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran pada akhirnya akan menghasilkan kemampuan peserta didik yang mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik setelah ia menerima suatu pengetahuan yang dapat diamati (nilai). Jadi aktivitas peserta didik mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar.

Hasil belajar PKn adalah untuk membentuk kepribadian peserta didik agar menjadi manusia yang cerdas, berpengetahuan, berkepribadian yang mantap, berakhlak mulia, dan trampil untuk hidup secara mandiri dalam lingkungan keluarga, sekolah serta di masyarakat secara lebih luas. Dengan mempelajari PKn peserta

didik juga diharapkan dapat mengikuti pendidikan lebih tinggi.

Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab, (Depdiknas, 2008).

Berdasarkan fungsi pendidikan tersebut, maka sekurang-kurangnya ada tiga aspek yang perlu dicapai peserta didik dalam belajar PKn, yaitu memiliki pengetahuan maupun pemahaman (kognitif), sikap atau perilaku (afektif), dan keterampilan atau penerapan (aplikasi). Untuk itu guru perlu menentukan indikator hasil belajar dengan mempertimbangkan karakteristik mata pelajaran PKn yang disampaikan.

Dengan mempelajari PKn diharapkan peserta didik dapat meningkatkan pemahaman, sikap, dan keterampilan dalam melaksanakan hak dan kewajiban sebagai individu, sebagai bagian dari masyarakat, dan sebagai warga negara yang baik.

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berakhlak yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Departemen Pendidikan Nasional, 2006).

Berdasarkan uraian di atas maka PKn adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik menjadi warga negara yang memiliki kecerdasan dan keterampilan sikap yang sesuai dengan kaidah, norma, dan peraturan serta perundang-undangan yang berlaku.

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh kemampuan dalam dirinya dan kualitas

pembelajaran. Kualitas pembelajaran yang dimaksud adalah yang dilakukan secara profesional oleh guru. Artinya kemampuan dasar yang ditunjukkan oleh guru baik di bidang kognitif (intelektual), bidang sikap (afektif) dan bidang perilaku (psikomotorik).

Hasil belajar yang dicapai peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari dalam dan faktor dari luar diri peserta didik” “Lingkungan adalah faktor dari luar yang paling dominan berupa kualitas pembelajaran (Nana Sudjana, 1989).

Dari pendapat ini yang dimaksud faktor dari dalam diri peserta didik yaitu perubahan kemampuan yang dimilikinya yang dibangun oleh lingkungan belajar.

Faktor lingkungan merupakan sumber belajar yang perlu dipahami dengan sebaik-baiknya oleh guru. Keluarga, guru, ruang kelas, materi pelajaran (bahan ajar), dan media yang digunakan merupakan sebuah sistem yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan belajar. Oleh karena itu guru perlu mengenali karakteristik peserta didik dalam pembelajaran. Berbagai teknik, metode, dan pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran dengan tepat pada Hakikatnya bertujuan untuk mencapai hasil belajar peserta didik.

PKn merupakan mata pelajaran yang bertujuan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Untuk mencapai hal tersebut, maka aspek-aspek yang hendak dicapai dalam pembelajaran PKn.

harus sejalan dengan kaidah yang berlaku dalam praktek kehidupan sehari-hari. Peserta didik perlu didorong untuk memiliki kemampuan dalam hal menjalankan hak dan kewajiban terhadap Sang Pencipta dan kepada dirinya sendiri.

Menurut Sudikno Mertokusumo (1986), kaidah kepercayaan atau keagamaan

ditujukan kepada kehidupan beriman. Kaidah ini ditujukan terhadap kewajiban manusia kepada Tuhan dan kepada dirinya sendiri. Sumber atau asal kaidah ini adalah ajaran agama atau kepercayaan yang oleh pengikutnya dianggap sebagai perintah dari Tuhan. Penganut agama yang tidak mematuhi perintah dan larangan Tuhan atau kaidah-kaidah yang ditentukan oleh agamanya akan merasakan sanksinya bahwa dosa atau pengingkaran tersebut akan memperoleh hukuman dari Tuhan sehingga manusia akan senantiasa berbuat baik dalam menjalin hubungan dengan sesamanya.

Sesuai dengan pendapat di atas, maka hasil belajar PKn yaitu untuk mewujudkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan pada diri peserta didik sehingga dapat menjalankan semua aturan dan kaidah yang berlaku serta memiliki integritas yang tinggi dalam melaksanakan hak dan kewajiban baik antarsesama maupun terhadap Sang Kholik.

Pendidikan Kewarganegaraan selayaknya dapat membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan intelektual yang memadai serta pengalaman praktis agar memiliki kompetensi dan efektivitas dalam berpartisipasi, (Winataputra. 2005).

Berdasarkan pendapat di atas, maka hasil belajar PKn yaitu terjadinya perubahan pada diri peserta didik dalam aspek pengetahuan dan keterampilan sehingga dapat melaksanakan hak dan kewajibannya dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.2. Hakikat Metode Ceramah disertai Drill

Metode merupakan suatu cara atau teknik yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat macam-macam metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran, antara lain: (1) metode ceramah, (2) metode sosiodrama, (3) metode tanya jawab, (4) metode diskusi, (5) metode latihan, (6) metode demonstrasi, (7) metode eksperimen, (8) metode problem solving, (9) metode proyek, dan (10) metode karyawisata. Walaupun jenis metode bermacam-macam, tetapi dalam penggunaannya perlu disesuaikan dengan situasi dan kondisi kelas

serta karakteristik materi pembelajaran yang disampaikan guru.

Metode ceramah adalah metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran dengan teknik guru menjelaskan materi atau bahan pelajaran secara lisan dan peserta didik mendengarkan penjelasan tersebut. Dengan kata lain metode ceramah merupakan metode pembelajaran yang dapat secara efektif digunakan jika peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode tersebut memiliki kemampuan mendengar yang baik. "Metode ceramah adalah penuturan bahan pelajaran secara lisan, (*Depdiknas., 2008*).

Pendapat tim penulis materi diklat kompetensi pengawas sekolah di atas, menyatakan bahwa metode ceramah adalah salah satu metode konvensional yang digunakan oleh guru dengan cara menjelaskan materi pembelajaran melalui kata-kata. "Metode ceramah adalah sebuah bentuk interaksi melalui penerangan dan penituran lisan dari guru kepada peserta didik, (*Zakiah Darajat, dkk., dalam Kasminah, Diakses 4 Nopember 2013*).

Maka metode ceramah adalah metode pembelajaran yang digunakan dengan menjelaskan materi secara rinci dan peserta didik mendengarkannya dengan baik agar dapat memahami bahan pelajaran yang disampaikan guru. Meskipun demikian sampai saat ini metode ceramah masih banyak digunakan dalam pembelajaran di SD Negeri Cogreg 02. Metode ceramah memang sudah sangat umum digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Untuk itu perlu dikaji kelebihan dan kekurangan dari metode ceramah.

Metode ini mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangannya sebagai berikut:

1. Kelebihan Metode Ceramah
 - a) Guru mudah menguasai kelas.
 - b) Mudah mengorganisasikan tempat duduk/kelas.
 - c) Dapat diikuti oleh jumlah siswa yang besar.
 - d) Mudah mempersiapkan dan melaksanakannya.
 - e) Guru mudah menerangkan pelajaran dengan baik.
2. Kelemahan Metode Ceramah

- a) Mudah menjadi verbalisme (pengertian kata-kata).
- b) Yang visual menjadi rugi, yang auditif (mendengar) lebih besar menerimannya.
- c) Bila selalu digunakan dan terlalu lama, membosankan.
- d) Guru menyimpulkan bahwa siswa mengerti dan tertarik pada ceramahnya, ini sukar sekali.
- e) Menyebabkan siswa menjadi pasif, (*Syaiful Bahri Djamarah, 1997*).

Demikian metode ceramah jika digunakan memiliki dua faktor positif dan negatif. Positif dalam arti memiliki dampak menguntungkan bagi peserta didik yang mempunyai tipe belajar audiotif. Negatif dalam arti merugikan bagi peserta didik yang memiliki tipe belajar visual.

Tahap penyajian adalah tahap penyampaian materi pembelajaran dengan cara bertutur. Agar ceramah berkualitas sebagai metode pembelajaran, maka guru harus menjaga perhatian siswa agar tetap terarah pada materi pembelajaran yang sedang disampaikan, (*Depdiknas., 2008*).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam metode ceramah peserta didik cenderung pasif dan pembelajaran kurang interaktif. Oleh karena itu guru perlu mencari alternatif untuk mengefektifkan penggunaan metode ceramah.

"Metode mengajar adalah cara yang ditempuh guru untuk menciptakan suasana pengajaran yang benar-benar menyenangkan dan mendukung bagi kelancaran proses belajar dan tercapainya prestasi belajar anak yang memuaskan, (*Sunaryo, 1995*).

Agar metode ceramah dapat mencapai tujuan dan hasil belajar dengan baik maka guru perlu menyertainya dengan metode lain, misalnya peserta didik diberi latihan soal (*Drill*).

Drill merupakan suatu cara mengajar dengan memberikan latihan-latihan terhadap apa yang telah dipelajari siswa sehingga memperoleh suatu keterampilan tertentu. Kata latihan mengandung arti bahwa sesuatu itu

selalu diulang-ulang, akan tetapi bagaimanapun juga antara situasi belajar yang pertama dengan situasi belajar yang realistis, ia akan berusaha melatih keterampilannya. Bila situasi belajar itu diubah-ubah kondisinya sehingga menuntut respons yang berubah, maka keterampilan akan lebih disempurnakan, (<https://www.google.com.blogspot.com/>2009).

Berdasarkan uraian di atas, maka guru perlu mengetahui sampai sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang dijelaskannya secara lisan pada metode ceramah. Peserta didik perlu diberi kesempatan dengan cara lain, misalnya dengan mengerjakan latihan soal (Drill) dari materi pembelajaran yang telah dijelaskan guru secara lisan.

2.1.3. Hakikat Metode Sosiodrama dan Multimedia Interaktif

Sosiodrama adalah metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial peserta didik. Di antara masalah sosial yang dapat dipecahkan melalui metode sosiodrama, antara lain adalah hubungan antara peserta didik dalam keluarga, interaksi antar sesama di sekolah, interaksi antar sesama di kelas, dan interaksi antar sesama di kelompoknya.

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 siswa untuk memecahkannya, (*Depdiknas., 2008*).

Sosiodrama merupakan metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan sikap sosial peserta didik di dalam kelompok atau di kelas maupun di sekolah. Dalam konteks pembelajaran di kelas, metode sosiodrama dapat diartikan sebagai teknik dan strategi yang dipergunakan guru

untuk membantu peserta didik dalam memahami materi atau konsep yang sulit dijelaskan dengan kata-kata.

Metode sosiodrama menyajikan tentang suatu topik dimana masing-masing tokoh memainkan peran atau mendramatisasikan tingkah laku sesuai pesan materi yang disampaikan guru.

Metode sosiodrama wajar digunakan dalam pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan-tujuan yang mengandung sifat-sifat sebagai berikut:

1. Memahami perasaan orang lain.
2. Membagi pertanggung jawaban dan memikulnya
3. Menghargai pendapat orang lain
4. Mengambil keputusan kelompok
5. Membantu penyesuaian diri dengan kelompok
6. Memperbaiki hubungan social
7. Mengenali nilai-nilai dan sikap-sikap, (*Ramayulis, 2008*).

Sesuai dengan uraian di atas, maka karakteristik metode sosiodrama yaitu sebagai metode yang dapat membantu peserta didik agar lebih mudah bersikap sosial dalam aktivitas pembelajaran di kelas. Metode yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran memiliki kelebihan jika dapat memudahkan peserta didik dalam menerima pesan-pesan yang berisi materi yang dipelajarinya. Begitu juga dengan metode sosiodrama akan memiliki kelebihan jika dalam pembelajaran dapat meningkatkan interaksi peserta didik secara sosial sehingga dapat mencapai tujuan belajar.

Kelebihan metode sosiodrama, yaitu:

1. Untuk mengajar peserta didik supaya bisa menempatkan dirinya dengan orang lain
2. Guru dapat melihat kenyataan yang sebenarnya dari kemampuan peserta didik.
3. Sosiodrama dan permainan peran menimbulkan diskusi yang hidup
4. Peserta didik akan mengerti sosial psikologis.
5. Metode sosiodrama dapat menarik minat peserta didik.

6. Melatih peserta didik untuk berinisiatif berkreasi, (*Ramayulis, 2008*).

Berdasarkan pendapat di atas, maka kelebihan metode sosiodrama yaitu dapat memudahkan peserta didik dalam berkreasi melalui materi atau konsep yang disampaikan guru ke dalam suatu naskah yang diperankannya di depan kelas.

Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam langkah-langkah penggunaan metode sosiodrama adalah:

- a). Menetapkan topik atau masalah dan tujuan yang hendak dicapai.
- b). Menyusun kalimat-kalimat untuk pemeran.
- c). Mentukan anggota-anggota pemeran.
- d). Tiap anggota pemeran mempelajari tugas masing-masing.
- e). Pelaksanaan permainan peran, (*Setiawan, Conny, dkk., 1985*).

Selanjutnya tindakan yang dilakukan guru setelah kelompok memerankan sosiodrama (bermain peran) di depan kelas maka diakhiri dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah yang ada pada sosiodrama.

Berkenaan dengan uraian di atas, maka metode sosiodrama digunakan di SD Negeri Cogreg 02 dengan ketentuan sebagai berikut: (1) Peserta didik diberi kesempatan untuk membuat atau merumuskan naskah cerita yang merupakan suatu aktivitas dalam pembelajaran yang dapat memberi motivasi secara intrinsik dan mengembangkan kemampuan berpikir secara kritis dan kreatif. Langkah tersebut dimaksudkan agar peserta didik mendapat pengalaman langsung dalam merumuskan (membentuk) naskah cerita sendiri; (2) Guru memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada peserta didik untuk merekonstruksikan pikiran serta perannya dalam kelompok. Kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi atau konsep yang diterimanya dalam pembelajaran. Kemudian metode ini menuntut guru untuk mencermati kekurangan dari peran yang diperagakan peserta didik; (3) Metode sosiodrama digunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang

berkaitan dengan fenomena sosial antara lain permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia. Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memecahkannya; (4) Metode sosiodrama digunakan dalam rangka mencapai tujuan-tujuan yang mengandung sifat-sifat memahami perasaan orang lain, membagi pertanggung jawaban dan memikulnya, menghargai pendapat orang lain, mengambil keputusan kelompok, membantu penyesuaian diri dengan kelompok, memperbaiki hubungan sosial, dan mengenali nilai-nilai dan sikap-sikap; (5) Metode sosiodrama digunakan untuk membantu peserta didik supaya bisa menempatkan dirinya dengan orang lain, dapat melihat kenyataan yang sebenarnya dari kemampuan peserta didik, menimbulkan diskusi yang hidup, peserta didik akan mengerti sosial psikologis, dapat menarik minat, dan melatih untuk berinisiatif berkreasi; (6) Penyampaian metode sosiodrama disertai dengan komponen pembelajaran lainnya, misalnya dengan menggunakan media yang sesuai.

Menyampaikan pembelajaran sesuai dengan konsep teknologi pendidikan dan pembelajaran pada Hakikatnya merupakan kegiatan menyampaikan pesan kepada siswa oleh nara sumber dengan menggunakan bahan, alat, teknik, dan dalam lingkungan tertentu, (*Abdul Gafur, 1986*).

Hal penting yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media yaitu prinsip produktivitas. Semakin produktif media yang digunakan akan semakin cepat dan tepat mencapai tujuan pembelajaran, (*HM. Musfiqon, 2011*).

Media dapat digunakan untuk menghubungkan pesan materi atau konsep kepada peserta didik dan meningkatkan efektifitas pembelajaran. Namun tidak semua jenis media dapat digunakan secara bersamaan dalam setiap penyajian materi atau konsep yang disampaikan dalam pembelajaran.

Multimedia bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat diandalkan. Kelebihan multimedia dibandingkan dengan media lain, yaitu multimedia mampu merangkum berbagai media, seperti teks, suara, gambar, dan animasi dalam satu sajian digital. Bahkan untuk menarik minat peserta didik perlu menggunakan strategi pemanfaatan computer dalam kurikulum pendidikan, (*Hyper Studio, dalam Munir, MIT., 2013*).

Sesuai dengan pendapat di atas, maka konsep multimedia yaitu dapat memvisualisasikan berbagai media, sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi atau konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang abstrak sulit dipahami jika hanya dijelaskan dengan kata-kata.

Multimedia diartikan penggunaan berbagai jenis media berbeda dalam penyampaian pesan atau materi pembelajaran yang bertujuan agar pesan atau materi pembelajaran diterima secara optimal oleh siswa yang memiliki modalitas berbeda, (*HM. Musfiqon, 2011*).

Multimedia interaktif adalah jenis aplikasi digital yang dapat menggabungkan berbagai bentuk media seperti tek, gambar, suara, video atau animasi dan sebagainya yang melibatkan peserta didik secara interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa tek, gambar (vector atau bitmap), grafik, sound, animasi, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Sedangkan pengertian interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi, (*HM. Musfiqon, 2011*).

Kata kunci dari pengertian tersebut yaitu adanya kombinasi berbagai media yang terintegrasi di dalam perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware). Pada perangkat multimedia materi pembelajaran

dapat disajikan secara visual, karena ditampilkan melalui suara, gambar, dan tek. Menurut penulis multimedia dapat diartikan sebagai media pembelajaran yang dikombinasikan dari elemen-elemen visual untuk membantu menjelaskan sifat materi atau konsep yang abstrak.

Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video atau secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar, dan teks atau kombinasi dari yang sedikit dua media *input* atau *output* dari data yang berupa audio (suara dan musik). Istilah multimedia berawal dari teater, bukan komputer. Pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium seringkali disebut pertunjukan multimedia. Sistem multimedia dimulai pada akhir 1980-an dengan diperkenalkannya *Hypercard* oleh *Apple* pada tahun 1987 dan pengumuman oleh IBM pada tahun 1989 mengenai perangkat lunak *audio visual connection(AVC)* dan *video adhapter card ps/2*, (*Atmadji , Chrisna, M. Arief Soeleman, 2010*).

Proses penyampaian pesan materi yang dilakukan guru dapat dikombinasikan melalui berbagai objek seperti teks, grafik, suara, animasi dan video, Definisi multimedia sebagai: "Kombinasi teks, grafik, suara, animasi dan video. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol maka hal ini disebut multimedia interaktif, (*Tay, 2000*).

Terdapat dua jenis multimedia yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Jenis multimedia linier tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan baik oleh guru ataupun peserta didik. Cara menggunakan media seperti ini cukup dengan mengoperasikan secara otomatis akan berjalan secara berurutan sesuai dengan program yang telah dirancang oleh pembuatnya. Contoh multimedia jenis ini misalnya: TV, VCD dan film.

Jenis multimedia interaktif telah dilengkapi dengan menu-menu pilihan yang dapat dioperasikan sesuai dengan komponen-

komponen materi dalam pembelajaran. Dalam mengoperasikan multimedia interaktif pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif yaitu: aplikasi CD Belajar Interaktif, dan lain-lain.

Keunggulan multimedia interaktif yaitu dapat merangsang perhatian peserta didik, karena memiliki unsur-unsur seperti tek, gambar, grafik, animasi, suara dan lain-lain yang digabung dalam satu aplikasi yang tersusun secara sistematis. Menurut pandangan penulis multimedia interaktif juga dapat diartikan sebagai media yang bisa dioperasikan sesuai dengan kebutuhan terhadap aspek-aspek materi pembelajaran yang belum dikuasai oleh peserta didik tanpa harus beurutan (linier).

Multimedia interaktif dapat diartikan sebagai suatu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (message), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar, (HM. Musfiqon, 2011).

Dalam sistem pembelajaran yang semakin modern, prinsip penggunaan media mutlak dibutuhkan. Penggunaan teknologi seperti multimedia interaktif dipandang akan dapat meningkatkan produktivitas dari proses pembelajaran. Multimedia interaktif digunakan untuk memvisualisasikan sifat materi yang abstrak menjadi lebih konkrit. Dengan demikian peserta didik dapat menyaksikan tampilan dalam bentuk gambar bergerak (animasi) yang dapat ditambahkan suara (audio), gambar, dan tek atau grafik dan sebagainya. "Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi, (Sucipto, 2010).

Sesuai dengan pendapat di atas, maka computer yang digunakan untuk multimedia dapat menyajikan sebuah tampilan berupa teks nonsekuensial, nonlinear, dan multideminsional secara interaktif. Visualisasi

tersebut akan mempermudah dalam memilih, mensintesa dan mengelaborasi pengetahuan yang ingin dipahami. Dampak dari penggunaan multimedia interaktif *dalam pembelajaran PKn di SD Negeri Cogreg 02* yaitu dapat membuat peserta didik menjadi lebih mudah memahami konsep-konsep yang abstrak karena divisualisasikan dengan berbagai objek yang disajikan secara terintegrasi.

Teknik dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru akan berpengaruh langsung terhadap peserta didik dalam mencapai hasil belajar secara penuh dan utuh. Oleh karena itu teknologi multimedia dapat dipergunakan untuk mempermudah pembelajaran tentang pengetahuan yang menuntut penyajian visual.

Multimedia digunakan untuk memvisualisasikan pelajaran-pelajaran yang sulit diterangkan dengan cara ceramah. Penyampaian bahan pelajaran secara interaktif dan dapat mempermudah pembelajaran karena didukung oleh berbagai aspek seperti suara, video, animasi, teks, dan grafik, (HM. Musfiqon, 2011).

Untuk mengefektifkan proses pembelajaran PKn di SD Negeri Cogreg 02, maka diperlukan strategi penyampaian dengan menggunakan multimedia interaktif khususnya pada materi-materi abstrak yang sulit dijelaskan dengan kata-kata. Mempertimbangkan adanya keterbatasan perangkat multimedia yang dibutuhkan di SD Negeri Cogreg 02 (computer atau laptop belum berbanding satu unit untuk satu orang peserta didik), maka strategi penyampaian materi pembelajaran dapat dilakukan dengan teknik presentasi.

Presentasi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Presentasi adalah sebuah keterampilan yang perlu dikuasai oleh setiap pekerja professional saat ini. Dengan media presentasi yang menarik, dapat mengkomunikasikan dengan baik materinya, (Sucipto, 2010).

Pelaksanaan presentasi dilengkapi dengan bantuan perangkat multimedia yaitu CD pembelajaran interaktif, computer atau laptop, projector atau infokus, layar monitor dan sebagainya. Pembelajaran dilakukan secara integrasi antara metode sosiodrama dengan presentasi yang menggunakan bantuan multimedia interaktif pada mata pelajaran PKn.

Dari uraian di atas, dapat dikemukakan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Multimedia dapat digunakan dalam pembelajaran dan mampu merangkum berbagai media, seperti teks, suara, gambar, dan animasi dalam satu sajian digital.
- 2) Multimedia merupakan kombinasi dari komputer yang secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar, dan teks atau kombinasi dari yang sedikit dua media *input* atau *output* dari data yang berupa audio (suara dan musik).
- 3) Multimedia interaktif sebagai suatu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (message), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar.
- 4) Multimedia interaktif dapat digunakan untuk memvisualisasikan bahan pelajaran secara interaktif dan dapat mempermudah pembelajaran.

Presentasi merupakan keterampilan yang perlu dikuasai oleh setiap guru profesional saat ini agar lebih menarik, dapat mengkomunikasikan materi pembelajaran dengan baik.

2.2. Kerangka Berfikir

2.2.1. Metode Ceramah disertai Drill

Metode ceramah dapat digunakan dengan baik dalam pembelajaran PKn di SD Negeri Cogreg 02, jika guru dapat menggunakannya secara bervariasi. Penggunaan metode ceramah yang disertai latihan soal (Drill) dapat membantu peserta didik dalam menguasai materi pelajaran yang belum dipahami. Dengan metode ceramah

yang disertai Drill peserta didik diberi kesempatan untuk mengulang dan mengingat kembali materi pembelajaran yang belum dipahaminya melalui latihan soal.

2.2.2. Metode Sosiodrama dan Multimedia Interaktif

Dengan menggunakan metode sosiodrama situasi pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Penggunaan metode sosiodrama dalam pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk mencapai hasil belajar baik pada aspek afektif, kognitif, maupun psikomotor.

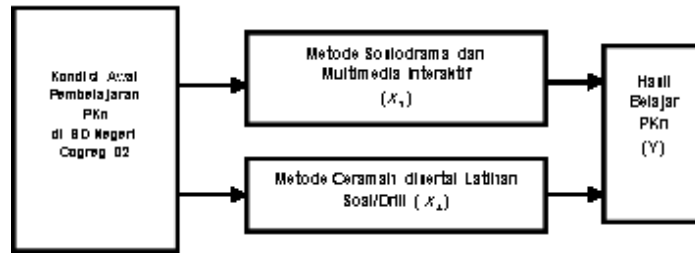
Multimedia interaktif dapat digunakan untuk memvisualisasikan materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit dan dapat mempermudah memecahkan masalah pengetahuan yang ingin dipahami.

Pemahaman konsep abstrak dan konkrit berkaitan dengan pesan dalam pembelajaran. Oleh karena itu penggunaan multimedia interaktif dapat mendorong peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Dari uraian di atas, maka dapat disusum kerangka berpikir, sebagai berikut:

- a. Apabila metode sosiodrama dan multimedia interaktif digunakan dalam pembelajaran, maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar PKn di SD Negeri Cogreg 02.
- b. Apabila penggunaan metode ceramah disertai Drill dalam pembelajaran, maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar PKn di SD Negeri Cogreg 02.
- c. Apabila metode sosiodrama dan multimedia interaktif digunakan dalam pembelajaran, maka terdapat perbedaan pengaruh dengan metode ceramah disertai Drill terhadap hasil belajar PKn di SD Negeri Cogreg 02.

Untuk menentukan arah pemecahan dan menganalisis masalah yang akan diteliti, maka perlu dirumuskan gambaran yang berupa kerangka seperti yang terdapat pada gambar 1.



Gambar 1 Bagan Kerangka Pemikiran

2.3. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih harus diuji secara empirik dengan alat uji yang ada. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- 1 H_0 = Tidak terdapat pengaruh metode ceramah disertai drill terhadap hasil belajar PKn di SD Negeri Cogreg 02.
 H_1 = Terdapat pengaruh metode ceramah disertai Drill terhadap hasil belajar PKn di SD Negeri Cogreg 02.
- 2 H_0 = Tidak terdapat pengaruh metode sosiodrama dan multimedia interaktif terhadap hasil belajar PKn di SD Negeri Cogreg 02.
 H_1 = Terdapat pengaruh metode sosiodrama dan multimedia interaktif terhadap hasil belajar PKn di SD Negeri Cogreg 02.
- 3 H_0 = Tidak terdapat perbedaan pengaruh metode sosiodrama dan multimedia interaktif dengan metode ceramah disertai Drill terhadap hasil belajar PKn di SD Negeri Cogreg 02.
 H_1 = Terdapat perbedaan pengaruh metode sosiodrama dan multimedia interaktif dengan metode ceramah disertai Drill terhadap hasil belajar PKn di SD Negeri Cogreg 02.

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Cogreg 02 kecamatan Parung kabupaten Bogor. Penelitian ini dilakukan dengan dua

tahap mulai dari perencanaan sampai dengan pelaksanaan dan pelaporan.

Berdasarkan Keputusan Dekan Fakultas Pascasarjana Universitas IBN Khaldun Bogor Nomor: 231/ K.13/ Tesis/ M.Pd./PPs-UIKA/2013, maka penelitian dilakukan mulai bulan Oktober 2013 sampai dengan bulan Maret 2014.

3.2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan kelompok pembanding. Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data dan fakta atau objek yang diteliti. Penelitian ini menggunakan desain pre tes-pos tes dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif yaitu suatu cara yang dilakukan untuk menguji data-data yang diperoleh pada saat penelitian.

Pelaksanaan eksperimen dengan menggunakan kelompok pembanding, dilakukan dengan cara melakukan eksperimen terhadap dua kelompok atau lebih, dan menjadikan sebagian kelompok sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelompok lain dijadikan kelompok pembanding; dengan tujuan untuk meningkatkan kontrol dan mempertinggi validitas, (Mohamad Ali, 1982).

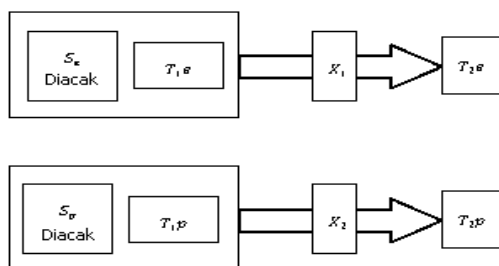
Untuk mendapatkan data yang valid dalam penelitian ini digunakan desain pre tes-pos tes dengan dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penetapan desain penelitian ini didasarkan pada keinginan peneliti untuk mendapatkan data tentang hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn. Materi yang dipilih yaitu Standar Kompetensi (3) Memahami kebebasan berorganisasi, dan kompetensi dasar (3.3) Memahami peran serta dalam memilih organisasi di sekolah.

Desain penelitian ini dirancang dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Memilih peserta didik yang mempunyai latar belakang sama (homogen)
- Secara acak (random) diambil sampel untuk kelompok eksperimen (S_e) dan untuk kelompok pembanding (S_p).
- Mengadakan *pre tes* (T_{1e}) terhadap (S_e) untuk memperoleh skor T_{1e} dan terhadap S_p untuk memperoleh skor T_{1p} .
- Melakukan percobaan terhadap S_e dengan mengontrol situasi Y.
- Terhadap S_p dilakukan pembelajaran dengan materi yang sama dengan metode ceramah disertai latihan soal (dril) bukan metode yang sedang dieksperimentasikan (metode sosiodrama dan multimedia interaktif).
- Mengadakan *pos tes* untuk memperoleh skor baik T_{2e} maupun skor T_{2p} .
- Dengan menggunakan metode statistika dicari perbedaan antara rata-rata T_1 dan T_2 baik dari S_e maupun S_p .
- Mencari DM_e (perbedaan rata-rata kelompok eksperimen dan DM_p (perbedaan rata-rata kelompok pembanding).
- Membandingkan antara DM_e dan DM_p untuk melihat apakah variable eksperimen X_1 dan X_2 dapat menyebabkan perubahan pada kelompok eksperimen.

Langkah (j) peneliti dapat menentukan perbedaan pengaruh secara statistik signifikan atau tidak pada kelompok (kelas) eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran sosiodrama dan multimedia interaktif dengan kelompok (kelas) pembanding yang hanya menggunakan metode konvensional saja (metode ceramah).

Rancangan desain penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2 Bagan Desain Penelitian

3.3. Populasi dan Sampling

Berkaitan dengan penelitian ini, populasinya adalah peserta didik kelas 1 sampai dengan kelas 6 yang berjumlah 248 orang, yang terdiri dari 11 rombongan belajar di SDN Cogreg 02 kecamatan Parung kabupaten Bogor. Kesimpulan hasil penelitian berlaku secara umum terhadap populasi.

“Apabila populasi tidak homogen termasuk stratanya, antara lain tingkat pendidikan, tingkat pendapatan, pengambilan sample dilakukan sample yang dapat mewakili setiap strata atau disebut sample yang representative, (Mohamad Ali, 1982). Dalam penelitian ini populasinya adalah 248 orang peserta didik, maka diambil sample di kelas 5 yang berjumlah 44 orang. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas 5 yang diacak (dirandom) dari latar belakang kemampuan belajar yang sama (homogen). Sampel eksperimen berjumlah 22 orang peserta didik yang diberi perlakuan (treatment) dengan metode pembelajaran sosiodrama dan multimedia interaktif. Sampel pembanding (kelas control) berjumlah 22 orang, dengan menggunakan metode ceramah (metode ceramah disertai latihan soal/Drill).

3.4. Instrumen Penelitian

Instrumen tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar mata PKn pada Standar Kompetensi (3) Memahami kebebasan berorganisasi dan Kompetensi Dasar (3.3) Menampilkan peran serta dalam memilih organisasi di sekolah.

Uji kalibrasi instrumen tes dilakukan sebelum dan setelah pembelajaran PKn di kelas 5 SD Negeri Tajur kecamatan Parung kabupaten Bogor. Jumlah responden yang disampel dalam uji kalibrasi ini yaitu 37 orang peserta didik. Dari hasil uji coba instrumen ini dapat diuji validitas, reliabilitas, derajat kesukaran dan daya pembedanya. Selanjutnya penentuan validitas soal tes dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi point biserial, sedangkan uji reliabilitasnya menggunakan analisis dengan Program SPSS 21.

Berdasarkan ketentuan rumus di atas dapat disimpulkan hasil uji validitas dari 30

butir soal yang diujikan menunjukkan 70 % instrumen tes valid dan signifikan, sehingga 20 dari 30 butir soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian.

Dalam pengujian reliabilitas instrumen observasi maupun instrumen tes digunakan program SPSS 21. Hasil penghitungan reliabilitas instrumen tes dengan menggunakan program SPSS dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes

		N	%
Cases	Valid	22	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	22	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Tabel 1 memaparkan hasil uji reliabilitas instrumen tes. Dari 20 butir soal tes yang telah dijawab dinyatakan valid 100 %. Nilai alpha yang dipersyaratkan dalam uji reliabilitas ini adalah 0,6. Untuk melihat status reliabilitas nilai instrumen tes dibandingkan dengan nilai alpha (0,6). Nilai instrumen tersebut dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 Nilai Cronbach's Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes

Cronbach's Alpha	N of Items
,657	19

Nilai Cronbach's hasil uji reliabilitas instrumen tes adalah $0,657 > 0,6$, sehingga dapat dinyatakan instrumen tes adalah reliabel.

Uji kalibrasi instrumen observasi dilakukan pada saat pembelajaran di kelas 5 SD Negeri Tajur kecamatan Parung kabupaten Bogor, dengan 37 responden. Dari hasil uji coba instrumen ini dapat diuji validitas, reliabilitas, derajat kesukaran dan daya pembedanya. Selanjutnya penentuan validitas soal tes dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi point biserial, sedangkan uji reliabilitasnya menggunakan analisis dengan Program SPSS 21.

Sebuah instrumen pengukuran dikatakan memiliki validitas jika hasilnya sesuai dengan kriteria tertentu, dalam arti memiliki kesejajaran antara hasil pengukuran dengan kriteria tersebut.

Untuk mencari validitas instrumen penilaian output pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan program SPSS 21, yang hasilnya adalah sebagai berikut: (1) untuk melihat validitas masing-masing butir soal dapat melihat nilai signifikansi antara variabel total dengan variabel masing-masing jawaban yang memiliki nilai dibawah nilai α (0,05); (2) menyimpulkan bahwa semua butir instrumen valid.

Dari hasil uji validitas instrumen dapat disimpulkan yaitu sebagai berikut: (1) total rata-rata (mean) adalah 70,6190, Standar Deviasi 42,55993; (2) nilai Sig. nomor 1 sampai 20 (1), $> \alpha$ (0,05), valid (3) Kesimpulan semua butir soal memiliki validitas instrumen dan layak untuk digunakan dalam penelitian.

Instrumen "dinyatakan andal bila memiliki nilai alpha Cronbach $>$ dari 0,6, (Trihendradi, C, 2013). Hasil uji reliabilitas instrumen observasi dengan menggunakan program SPSS dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Observasi

		N	%
Cases	Valid	21	95,5
	Excluded ^a	1	4,5
	Total	22	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Tabel 3 memaparkan hasil uji reliabilitas instrumen observasi. Dari 20 butir item yang telah diberi dijawab dinyatakan valid 95,5 % dan Excluded 4,5. Nilai alpha yang dipersyaratkan dalam uji reliabilitas ini adalah 0,6. Untuk melihat status reliabilitas nilai instrumen tes dibandingkan dengan nilai alpha (0,6). Nilai instrumen tersebut dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4 Nilai Cronbach's Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Observasi

Cronbach's Alpha	N of Items
,964	20

Nilai Cronbach's hasil uji reliabilitas instrumen tes adalah $0,965 > 0,6$, sehingga dapat dinyatakan instrumen observasi adalah reliabel. Untuk melihat salah satu penghilangan nilai alpha cronbach dapat dilihat pada lampiran hasil pengujian reliabilitas instrumen.

3.5. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis data kualitatif diperoleh dari hasil pre tes, pos tes dan observasi sebagai data skunder. Analisis data hasil tes dan ditentukan homogenitas maupun normalitasnya.

Adapun teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan menggunakan formula t-tes. Teknik analisis statistik digunakan untuk menghitung skor pre tes dan skor pos tes, serta skor rata-rata, dan simpangan baku.

Teknik analisis statistik deskriptif yakni statistik yang berfungsi untuk menggambarkan tentang suatu keadaan. Seperti seorang guru ingin mengetahui atau membuat gambaran tentang keadaan hasil belajar siswa, baik nilai rata-rata yang diperoleh dalam suatu bidang studi, penyimpangan nilai seorang siswa dari nilai rata-rata siswa di kelasnya, dan sebagainya, (Mohamad Ali, 1982).

Analisis data kuantitatif yang berupa hasil pre tes dan pos tes dilakukan dengan teknik:

- Menghitung nilai pre tes dan pos tes dengan skala penilaian yang telah ditetapkan.
- Menganalisis nilai pre tes dan pos tes secara statistik. Teknik analisis data dapat juga menggunakan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS).

Data hasil observasi diperoleh dari profil sikap peserta didik dalam menerima materi pembelajaran yang disajikan dengan

menggunakan metode sosiodrama dan multimedia interaktif sebagai berikut:

- Jumlah item/ butir pernyataan = 20
 - Skor maksimal dalam setiap butir soal = 5
 - Skor minimal dalam setiap butir soal = 1
- Total skor yang diperoleh

$$\frac{\text{Total skor yang dicapai}}{\text{Total skor maksimal}} = X \times 100$$

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis statistik, maka parameter populasi perlu diuji sampai sejauhmana suatu data sampel mendukung kebenaran hipotesis tersebut. Oleh karena itu dilakukan pengujian persyaratan analisis dengan uji homogenitas.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Dalam pengujian homogenitas varians ini dilakukan penghitungan dengan menggunakan SPSS.

Sebelum dilakukan uji hipotesis dengan statistik terlebih dahulu data harus memenuhi uji. Dalam penelitian ini jumlah sampel eksperimen dan kelompok pembanding adalah lebih besar dari 30 responden (44 orang), maka distribusi data sampel dianggap normal.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis T-Test dengan menggunakan program SPSS 21. Untuk hasil belajar yang penggunaan metode dan multimedia interaktif tersebut, menghasilkan nilai signifikan. Hasil uji signifikan pada analisis T-Test disusun dalam daftar Paired Samples Statistics pada tabel 5.

Tabel 5 Paired Samples Statistics

		Mean		Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Skor Posttest Metode & Multimedia	71,45	2	7,15	1,52
	Skor Pre-test Metode & Multimedia	42,16	2	6,36	1,36

Pada tabel 5 terlihat bahwa skor hasil belajar naik secara rata-rata (mean) dari awal (pre tes) sebesar 42,1682 menjadi 71,4545.

Ini dapat diartikan dengan menggunakan metode sosiodrama dan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar PKn di SD Negeri Cogreg 02.

Tabel 6 Perbedaan antara Skor Pre tes dan Pos tes

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Skor Posttest Metode & Multimedia & Skor Pre-test Metode & Multimedia	2	-,229	,305

Tabel 6 menunjukkan perbedaan antara skor pre tes dan skor pos tes. Di sini terlihat bahwa korelasi skor pre tes dengan pos tes sangat lemah (-,229). Apabila dilihat nilai signifikan (0,305) > α maka dapat disimpulkan korelasi tidak signifikan. Sebaliknya korelasi antara sebelum (pre tes) dan sesudah (pos tes) pembelajaran dengan menggunakan metode sosiodrama dan multimedia interaktif sangat lemah (-,229). Nilai signifikan (0,305) > α (0,025). Jadi dapat disimpulkan bahwa korelasi tidak signifikan. Ini berarti ada perbedaan antara sebelum dengan sesudah pembelajaran, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil pre tes tidak mempengaruhi hasil pos tes.

Pada tabel 7, kolom Mean menunjukkan perbedaan rata-rata sebelum dengan sesudah treatment. Kolom Std. Deviation menunjukkan

standar deviasi dari nilai perbedaan rata-rata. Kolom Std. Error Mean merupakan indeks variabilitas. Komom t merupakan hasil bagi antara nilai perbedaan rata-rata dengan standar error. Kolom Sig (2-tailed) merupakan nilai probabilitas untuk mencapai t statistik di mana nilai absolutnya adalah sama atau lebih besar dari statistik., (Irianto. Agus. 2004:113)

Berdasarkan pemaparan tabel 7, tidak terdapat nilai korelasi yang signifikan antara rata-rata (Mean) pre tes dengan pos tes. Dalam uji hipotesis ini dapat dilakukan melalui perbandingan t hitung dengan t tabel.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh metode sosiodrama dan multimedia interaktif terhadap hasil belajar PKn di SD Negeri Cogreg 02.

H_1 = Terdapat pengaruh metode sosiodrama dan multimedia interaktif terhadap hasil belajar PKn di SD Negeri Cogreg 02.

Korelasi antara nilai rata-rata (Mean) pre tes dengan pos tes tidak signifikan (0,000), Nilai t_{hitung} (12,948) > t_{tabel} (21;0,025) (2,08), maka Sig. (2-tailed) (0,000) < α (0,025). Hasil analisis T-Test dengan menggunakan program SPSS 21 untuk hasil belajar atas penggunaan metode ceramah disertai Drill tersebut, menghasilkan nilai signifikan. Hasil uji signifikan pada analisis T-Test disusun dalam daftar Paired Samples Statistics dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 7 Paired Samples Test

		Paired Differences					T	f	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Skor Posttest Metode & Multimedia – Skor Pre-test Metode & Multimedia	9,29	10,61	2,26	24,58	33,99	2,95	1	,000

Tabel 8 Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Skor Posttest Met_Konv	64,023	22	9,847	2,099
	Skor Pre-test Met_Konv	43,068	22	4,559	,972

Pada tabel 8 terlihat bahwa skor hasil belajar naik secara rata-rata (mean) dari awal (pre tes) sebesar 43,068 menjadi 64,023. Ini dapat diartikan dengan menggunakan metode ceramah disertai Drill dapat meningkatkan skor hasil belajar PKn di SD Negeri Cogreg 02.

Tabel 9 Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Skor Posttest Met_Konv & Skor Pre-test Met_Konv	22	,404	,062

Tabel 9 menunjukkan korelasi antara skor pre tes dan skor pos tes. Di sini terlihat bahwa korelasi nilai pre tes dengan pos tes sangat lemah (0,404), karena nilai (0,404) < (0,500). Apabila dilihat nilai signifikan (0,062) > α (0,025) maka dapat disimpulkan korelasi tidak signifikan. Sebaliknya korelasi antara sebelum (pre tes) dan sesudah (pos tes) pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah disertai Drill juga sangat lemah (0,404). Nilai signifikan (0,062) > α (0,025). Jadi dapat disimpulkan bahwa korelasi tidak signifikan. Ini berarti ada perbedaan antara sebelum dengan sesudah pembelajaran, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil pre tes tidak berpengaruh terhadap hasil pos tes.

Berdasarkan pemaparan tabel 10, tidak terdapat nilai korelasi yang signifikan antara

rata-rata (Mean) pre tes dengan pos tes. Dalam uji hipotesis ini dapat dilakukan melalui perbandingan t hitung dengan t tabel.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh metode ceramah disertai Drill terhadap hasil belajar PKn di SD Negeri Cogreg 02.

H_1 = Terdapat pengaruh metode ceramah disertai Drill terhadap hasil belajar PKn di SD Negeri Cogreg 02.

Nilai t_{hitung} (10,889) > t_{tabel} (21;0,025) (2,08), maka Sig. (2-tailed) (0,000) < α (0,025). Hasil analisis T-Test dengan menggunakan program SPSS 21 pada perbedaan hasil belajar tersebut, menghasilkan nilai signifikan. Hasil uji signifikan pada analisis T-Test disusun dalam daftar Paired Samples Statistics yang dapat dilihat pada tabel 11.

Pada tabel 11 terlihat bahwa ada perbedaan skor rata-rata hasil belajar (mean) diakhir pembelajaran (pos tes). Skor pos tes rata-rata (mean) pada hasil belajar yang menggunakan metode sosiodrama dan multimedia interaktif yaitu sebesar 72,818 dengan Std. Deviation 8,045 dan Std. Error Mean 1,715. Skor pos tes rata-rata (mean) untuk hasil belajar yang menggunakan metode ceramah disertai Drill adalah 64,023 dengan Std. Deviation 9,847 dan Std. Error Mean 2,099. Ini dapat diartikan terdapat perbedaan hasil belajar PKn di SD Negeri Cogreg 02 yang menggunakan metode sosiodrama dan multimedia interaktif dengan yang menggunakan metode ceramah disertai Drill.

Tabel 10 Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Skor Posttest Met_Ceramah disertai Drill – Skor Pre-test Met_Ceramah disertai Drill	20,954	9,026	1,924	16,952	24,956	10,889	21	,000

Tabel 11 Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Skor Pos tes Metode & Multimedia	72,818	2	8,045	1,715
	Skor Posttes Metode Ceramah disertai Drill	64,023	2	9,847	2,099

Tabel 12 Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Skor Pos tes Metode & Multimedia & Skor Posttes Metode Ceramah disertai Drill	22	,435	,043

Tabel 13 Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Skor Pos tes Metode & Multimedia Skor Posttes Metode Ceramah disertai Drill	8,795	9,634	2,054	4,523	13,067	4,282	21	,000

Tabel 12 menunjukkan nilai korelasi antara skor pos tes hasil belajar PKn di SD Negeri Cogreg 02. Di sini terlihat bahwa korelasi nilai pos tes hasil belajar yang menggunakan metode sosiodrama dan multimedia interaktif dengan nilai pos tes yang menggunakan metode ceramah disertai Drill sangat lemah (0,435), karena nilai t_{hitung} (0,43) < $t_{tabel (21;0,025)}$ adalah 2,08. Apabila dilihat nilai signifikan (0,435) < $t_{tabel (21;0,025)}$ adalah 2,08, maka dapat disimpulkan korelasi tidak signifikan. Nilai korelasi antara nilai pos tes yang menggunakan metode sosiodrama dan multimedia interaktif dengan nilai pos tes metode ceramah disertai Drill (0,435) < $t_{tabel (21;0,025)}$ adalah 2,08 juga tidak signifikan.

Berdasarkan pemaparan tabel 13, menunjukkan tidak adanya nilai korelasi yang signifikan antara rata-rata (Mean) pos tes hasil belajar yang menggunakan metode sosiodrama dan multimedia interaktif dengan rata-rata (Mean) pos tes yang menggunakan metode ceramah disertai Drill. Dalam uji hipotesis ini dapat dilakukan melalui perbandingan t hitung dengan t tabel.

H_0 = Tidak terdapat perbedaan pengaruh metode sosiodrama dan multimedia interaktif dengan metode ceramah disertai Drill terhadap hasil belajar PKn di SD Negeri Cogreg 02.

H_1 = Terdapat perbedaan pengaruh metode sosiodrama dan multimedia interaktif dengan metode ceramah disertai Drill terhadap hasil belajar PKn di SD Negeri Cogreg 02.

Nilai t_{hitung} (4,282) > $t_{tabel (21;0,025)}$ (2,08). Sig. (2-tailed) (0,000) < α (0,025). Indikator keberhasilan penggunaan metode sosiodrama dalam pembelajaran PKn di SD Negeri Cogreg 02 yaitu: peserta didik dapat menunjukkan usahanya untuk memahami bahan pelajaran dalam kelompok, kemampuan belajar dari masing-masing individu telah dimanfaatkan untuk saling membantu dalam kelompok, peserta didik dapat lebih aktif menyampaikan gagasan tentang materi yang dipelajari melalui diskusi, secara psikologis peserta didik dapat memahami kekurangan dan kelebihan dalam belajar, peserta didik telah menunjukkan minat belajarnya yang tinggi, dan dapat menunjukkan inisiatif maupun kreasinya dalam belajar.

Selanjutnya hasil observasi yang difokuskan pada penggunaan multimedia interaktif telah membantu kelancaran penyampaian pesan materi pembelajaran. Hal tersebut juga telah menunjukkan indikator keberhasilan sebagai berikut: peserta didik lebih lancar dalam menerima pesan materi pembelajaran yang disampaikan guru, peserta

didik penuh perhatian terhadap bahan pelajaran yang disajikan melalui perangkat multimedia interaktif, peserta didik menunjukkan sikap positif dalam menyimak sajian materi pembelajaran yang disampaikan secara visual dengan multimedia interaktif sehingga dapat mendorong proses belajar yang lebih efektif dan interaktif. Hal tersebut telah dinyatakan dalam Bab II yang dinyatakan oleh *Atmadji*, yaitu: Multimedia interaktif dapat diartikan sebagai suatu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (message), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar.

Dari uraian di atas dapat dinyatakan bahwa penggunaan metode sosiodrama dan multimedia interaktif dalam pembelajaran PKn di SD Negeri Cogreg 02 dapat mempengaruhi hasil belajar baik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Keberhasilan ini sesuai dengan pendapat Darsono pada Bab II, yaitu:

Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik, yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan. Perubahan dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap tidak sopan menjadi sopan dan sebagainya.”

Dapat dikemukakan bahwa dampak dari penggunaan metode sosiodrama dan multimedia interaktif terhadap proses belajar adalah sebagai berikut:

- a. Proses belajar adalah fenomena yang kompleks. Setiap kata, pikiran, tindakan, dan asosiasi. Sampai sejauh mana guru dapat mengubah lingkungan dan presentasi sistem pembelajaran, sejauh itu pula proses belajar berlangsung.
- b. *Menggunakan metode sosiodrama dan multimedia interaktif* adalah proses pengubahan belajar yang lebih inspiratif dengan segala nuansanya.
- c. *Menggunakan metode sosiodrama dan multimedia interaktif* berfokus pada hubungan dinamis dalam lingkungan kelas,

interaksi yang mendirikan landasan dan kerangka untuk belajar.

Untuk membandingkan perbedaan pengaruh metode sosiodrama dan multimedia interaktif dengan metode konvensional seperti ceramah disertai Drill atau latihan soal (Drill) terhadap hasil belajar PKn di SD Negeri Cogreg 02, dapat dilihat kembali pada hasil analisis Anava dari hasil observasi pembelajaran. Hasil analisis tersebut menunjukkan perbedaan nilai t hitung pada metode ceramah disertai Drill (39,669). Nilai t hitung pada metode sosiodrama dan multimedia interaktif (43,232). Besarnya nilai perbedaan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran PKn di SD Negeri Cogreg 02 kurang berjalan efektif jika hanya menggunakan metode ceramah saja. Dengan demikian hasil observasi dapat memberi gambaran bahwa pembelajaran sistem konvensional seperti ceramah perlu disertai Drill atau (latihan soal), sehingga pembelajaran tidak hanya didominasi oleh guru. Di depan kelas guru menjelaskan dan peserta didik mendengarkan kemudian mencatat, selanjutnya terjadi interaksi dalam pembelajaran pada saat dilakukan latihan soal (Drill). Hal ini menyebabkan peserta didik tidak cepat bosan terhadap materi yang disampaikan. Sementara itu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang belum dimengerti dapat diketahui oleh guru selama proses Drill berlangsung.

Hasil penelitian ini menumbuhkan keyakinan bahwa landasan teori metode sosiodrama dan multimedia interaktif ini cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran PKn di SD Negeri Cogreg 02. Lingkungan yang mendukung dan proses pembelajaran yang menyenangkan dan menggairahkan dapat menciptakan serta meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. Olehkarenanya keluhan-keluhan seperti bosan, jenuh, kurang bergairah dan tidak menarik yang selama ini dialami peserta didik dalam proses pembelajaran PKn di sekolah dapat teratasi.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan data dan hasil analisis yang telah dipaparkan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Metode sosiodrama dan multimedia interaktif berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar PKn di SD Negeri Cogreg 02. Hasil pengujian dengan Paired-Samples Test menunjukkan kuatnya perbedaan rata-rata nilai pre tes dengan pos tes pada t_{hitung} , yakni sebesar $12,948 > t_{tabel (21;0,025)} (2,08)$.
2. Metode ceramah disertai drill berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar PKn di SD Negeri Cogreg 02. Hasil pengujian dengan Paired-Samples Test menunjukkan kuatnya perbedaan rata-rata nilai pre tes dengan pos tes pada t_{hitung} , yakni sebesar $10,889 > t_{tabel (21;0,025)} (2,08)$.
3. Metode sosiodrama dan multimedia interaktif memiliki perbedaan pengaruh dengan metode ceramah disertai drill terhadap hasil belajar PKn di SD Negeri Cogreg 02. Hasil pengujian dengan Paired-Samples Test menunjukkan pengaruh yang positif dan signifikan Perbedaan rata-rata nilai pos tes pada t_{hitung} , yakni sebesar $4,282 > t_{tabel (21;0,025)} (2,08)$.

Oleh sebab itu semakin baik metode sosiodrama dan multimedia interaktif digunakan akan semakin tinggi hasil belajar PKn di SD Negeri Cogreg 02.

5.2. Saran

Dari hasil penelitian ini, penulis mengemukakan beberapa saran dalam rangka memberikan masukan dan pemikiran sebagai berikut:

1. Dalam pembelajaran PKn di SD Negeri Cogreg 02 dengan ceramah perlu disertai dengan latihan soal (drill).
2. Kepada guru tidak hanya menjelaskan materi PKn dengan kata-kata, yang dapat menimbulkan kebosanan dan kesulitan peserta didik dalam memahami materi pelajaran PKn yang belum dimengerti.
3. Kepada guru dalam pembelajaran harus menggunakan metode yang bervariasi dan

mengikuti perkembangan inovasi dalam dunia pendidikan.

4. Kepada kepala sekolah dan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PKn, dengan multimedia interaktif.
5. Kepada Dinas Pendidikan Kabupaten Bogor melalui UPT Pendidikan Kecamatan Parung untuk mengkaji ulang sistem pembinaan profesionalisme guru dan kepala sekolah melalui diklat dan pelatihan, sehingga mutu pendidikan di kabupaten Bogor dapat ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Abu. (2008). *Modul Pemanfaatan Media Pembelajaran* (Online). Tersedia: <https://www.google.com/https://www.google.com> (10 Nopember 2013).
- Ali, Mohamad. (1982). *Penelitian Kependidikan Prosedur & Strategi*. Bandung: Angkasa.
- _____. (2004). *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Argensindo Offset.
- Arief, Abidin, Zainal. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bogor: Graha Widya Sakti.
- Atmadji, Chrisna, Soeleman, Arief, M.. (2010). *Multimedia Pembelajaran Mata Kuliah Sistem Informasi Manajemen*. Jurnal Teknologi Informasi, Volume 6, Nomor 1, April, 2010, ISSN, 1414-9999. Pascasarjana Teknik Informatika Universitas Dian Nuswantoro.
- Blumenfeld, Krajcik & Kempner dalam Santrock, W., John. (2011). *Psikologi Pendidikan. Edisi 3*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Darsono, Max. (2000). *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: CV IKIP Semarang Press.

- Depdiknas. (2003). *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Republik Indonesia.
- _____. (2005). *Peraturan Pemerintah nomor 19*. Jakarta: Republik Indonesia.
- _____. (2006). *Peraturan Pemerintah nomor 22*. Jakarta: Republik Indonesia.
- _____. (2008). *Panduan Pengembangan Indikator*. Direktorat Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.
- _____. (2008). *Strategi Pembelajaran dan Pemilihannya*. Jakarta: Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal.
- Dimiyati, Mudjiono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta dan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Bahri, Syaiful, Djamarah, Zain, Aswan. (1997). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- _____. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Gafur, Abdul. (1986). *Pengembangan dan Pemanfaatan Program Multimedia sebagai Sumber Belajar Active Learning*. Makalah FISE – UNY.
- Hamalik, Oemar. (2002). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Hermawati, Eli. (2013). *Tesis. Program Studi Pendidikan Dasar. Sekolah Pascasarjana*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Irianto, Agus. (2004). *Statistik Konsep Dasar & Aplikasinya*. Cetakan Kedua. Jakarta: Kencana Media Group.
- Kasminah. (2013). *Metode dalam Proses Pembelajaran: Strategi tentang Ragam dan Implementasinya*. Makasar: Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin (Online). Tersedia: <https://www.google.com> (4 Nopember 2013).
- Masyhudzulhak. (2012). *Memahami Penulisan Ilmiah dan Metode Penelitian*. Bengkulu: LP2S.
- MIT, Munir. (2013). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Musfiqon, HM.. (2011). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Permanasari, Lis. (2001). *Statistik Terapan untuk Analisa Data Penelitian Pendidikan Kimia*. Yogyakarta: FMIPA UNY.
- Purbarini. (2013). *Materi Diklat PKn SD* (Online). Tersedia: <https://www.google.com> (18 Oktober 2013)
- Ramayulis. (2008). *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: KALAM MULIA.
- Raharjanto, Pujo, Yanung. (2011). *Under Graduates thesis*. Semarang: Universitas.
- Setiawan, Conny, dkk.. (1985). *Pendekatan Keterampilan Proses*. Jakarta: Gramedia.
- Sucipto. (2010). *Penulisan Naskah Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Komputer (Multimedia)*. Makalah. Yogyakarta: Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan (BTKP).
- Sudjana, Nana. (1989). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido Offset.
- _____. (2002). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- _____ (2004). *Landasan Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Sukardi, H.M. (2011). *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Operasionalnya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suryadi, Ace. (2007). *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh, Volume 8, Nomor 1, Maret 2007, 83-98. Pemamfaatan ICT dalam pembelajaran*. Diakses pada tanggal 10 Agustus 2010.
- Tay. (2000) dalam Pramono, Gatot. 2008. *Modul Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Depdiknas.
- Trihendradi, C.. (2013). *Step By IBM SPSS21. Analisis Data Statistik*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Widoyoko, Putro, Eko. (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winataputra. (2005). *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: UT