

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN SIMULASI TIPE
SOSIODRAMA BERBANTU AUDIO VISUAL UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS VI
DI MIN 5 BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :
AYU LESTARI
1711100021

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H / 2022 M**

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN SIMULASI TIPE
SOSIODRAMA BERBANTU AUDIO VISUAL UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS VI
DI MIN 5 BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:
AYU LESTARI
1711100021

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I: Syofnidah Ifrianti, M.Pd
Pembimbing II: Ayu Reza Ningrum, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H / 2022 M**

ABSTRAK

Berdasarkan masalah di MIN 5 Bandar Lampung sudah menerapkan pembelajaran simulasi tipe sosiodrama tetapi proses pembelajaran tersebut tidaklah sepenuhnya sesuai dengan yang diharapkan pendidik. Hal ini terlihat saat pendidik memberikan pertanyaan seputar materi dan memberikan kesempatan peserta didik untuk mensosiodramakan sebuah video drama animasi yang telah di tampilkan sebelumnya, hanya ada beberapa peserta didik saja yang ingin melakukan sosiodrama tersebut. Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran juga kurang optimal terutama keaktifan merespon pertanyaan dari pendidik, menyanggah atau menyetujui ide melakukan sosiodrama dan interaksi peserta didik dengan pendidik belum terjadi secara optimal.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Lokasi penelitian ini di MIN 5 Bandar Lampung. Subjek dalam penelitian ini adalah Guru Kelas, dan Peserta Didik kelas VI. Tehnik pengumpulan data yang digunakan adalah Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi penelitian.

Sesuai dengan rumusan masalah bahwasannya implementasi model pembelajaran simulasi tipe sosiodrama berbantu audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas VI di MIN 5 Bandar Lampung. Melalui beberapa indikator dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran simulasi tipe sosiodrama berbantu audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas VI belum terlaksana dengan cukup baik. Kemudian pendidik menemukan tipe model pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik yaitu model pembelajaran simulasi tipe sosiodrama untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas VI di MIN 5 Bandar Lampung. adalah model pembelajaran simulasi tipe sosiodrama yang didalamnya peserta didik belajar dan bekerja sama dengan kelompok-kelompok kecil bagi pendidik model pembelajaran ini memungkinkan terjadinya hasil belajar yang maksimal.

Kata Kunci : Implementasi, Model Pembelajaran Simulasi Tipe Sosiodrama Berbantuan Audio Visual, Meningkatkan Hasil Belajar IPS

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ayu Lestari
NPM : 1711100021
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Implementasi Model Pembelajaran Simulasi Tipe Sosiodrama Berbantu Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas VI Di MIN 5 Bandar Lampung”** adalah benar-benar merupakan penyusunan hasil karya sendiri bukan duplikasi atau saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk atau disebut dalam footnote ataupun daftar rujukan. Apabila lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini maka tanggung jawab sepenuhnya pada penulis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi

Bandar Lampung, Desember 2021
Penulis

Ayu Lestari
1711100021



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Sekretariat: Jl. Letkol Hendro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN
SIMULASI TIPE SOSIODRAMA BERBANTU
AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPS KELAS VI DI MIN 5
BANDAR LAMPUNG**

Nama : Ayu Lestari

NPM : 1711100021

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

**Untuk dimunaqasahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqasah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

Pembimbing II

Syomidah Ifrianti, M.Pd

NIP. 196910031997022002

Ayu Reza Ningrum, M.Pd

NIP. 199403252019031012

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd.

NIP. 196810201989122001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN SIMULASI TIPE SOSIODRAMA BERBANTU AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS VI DI MIN 5 BANDAR LAMPUNG** disusun oleh: **AYU LESTARI, NPM. 1711100021**, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah diujikan dalam sidang Munaqosah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: Kamis, 30 Juni 2022.

TIM DEWAN PENGUJI

Ketua : Dr. H. Agus Jatmiko, M. Pd

Sekretaris : Hasan Sastra Negara, M. Pd

Pembahas Utama : Baharudin, M. Pd

Pembahas I : Syofnidah Ifrianti, M. Pd.

Pembahas II : Ayu Reza Ningrum, M.Pd.

Mengetahui,
Dean Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dina Niva Diana, M. Pd
NIP. 196408281988032002

MOTTO

وَيَرْزُقُهُ مِنْ حَيْثُ لَا يَحْتَسِبُ ۚ وَمَنْ يَتَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ فَهُوَ حَسْبُهُ ۗ إِنَّ اللَّهَ
بَلِغُ أَمْرِهِ ۗ قَدْ جَعَلَ اللَّهُ لِكُلِّ شَيْءٍ قَدْرًا ﴿٣﴾

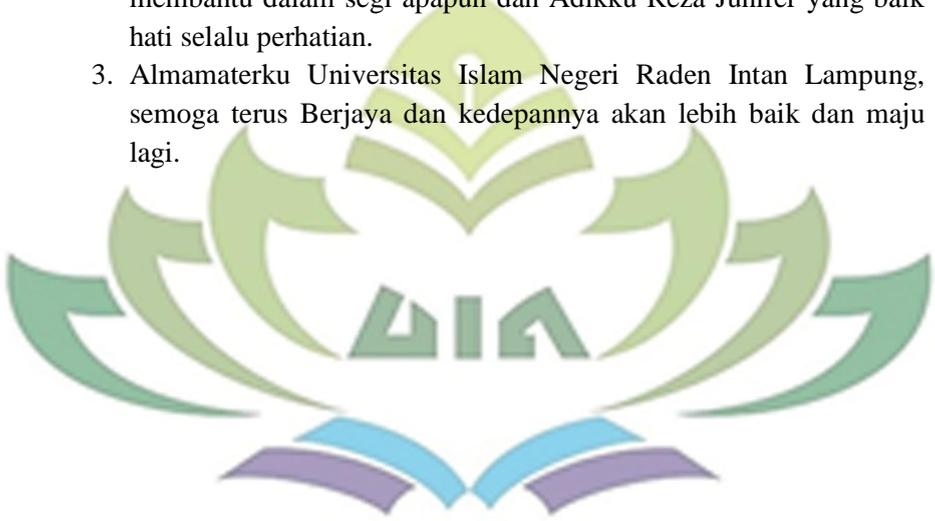
“Dan memberinya rezki dari arah yang tiada disangka-sangkanya. dan Barang siapa yang bertawakkal kepada Allah niscaya Allah akan mencukupkan (keperluan)nya. Sesungguhnya Allah melaksanakan urusan yang (dikehendaki)Nya. Sesungguhnya Allah telah Mengadakan ketentuan bagi tiap-tiap sesuatu. (*Ath-Thalaq: 3*)”



PERSEMBAHAN

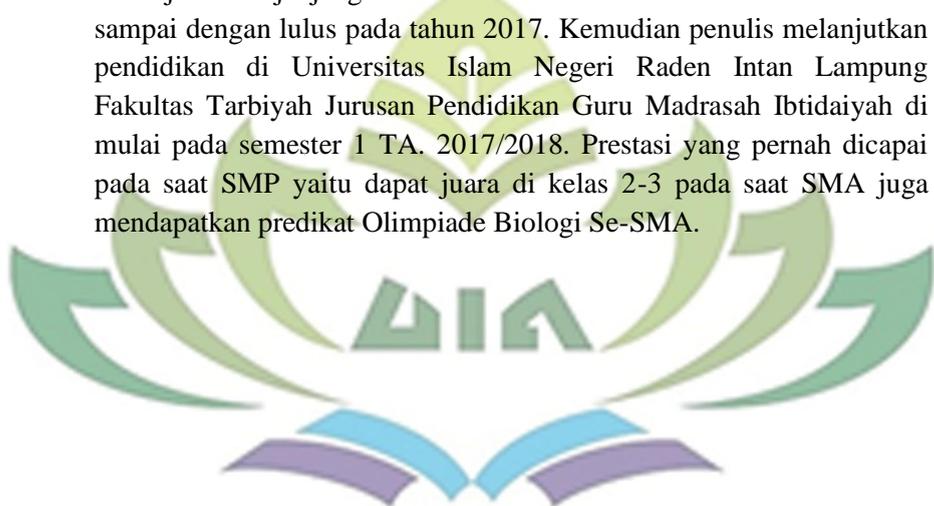
Dengan segala rasa syukur kepada Allah SWT sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Penulis persembahkan skripsi ini untuk:

1. Kedua orang tuaku tercinta dan tersayang, Papaku Ibnu Hajar dan Mamaku Nila Wati yang senantiasa selalu mendo'akan, memberi kasih sayang, bimbingan, motivasi, dukungan dan yang membiayaiku selama duduk dibangku perkuliahan dan yang menuntun langkahku hingga dapat mencapai cita-citaku.
2. Kakakku Ary Lanuary yang selalu mendo'akan saya dan membantu dalam segi apapun dan Adikku Reza Junifer yang baik hati selalu perhatian.
3. Almamaterku Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, semoga terus Berjaya dan kedepannya akan lebih baik dan maju lagi.



RIWAYAT HIDUP

AYU LESTARI dilahirkan di Negara Tulang Bawang, Lampung Utara pada tanggal 02 November 1998, anak kedua dari tiga bersaudara, dari pasangan Bapak Ibnu Hajar dan Ibu Nila Wati. Penulis menempuh pendidikan formal di TK PG Bunga Mayang dari tahun 2004 sampai tahun 2005, kemudian melanjutkan kejenjang sekolah dasar di SD N 01 Negara Tulang Bawang dari tahun 2005 sampai tahun 2011, kemudian melanjutkan kejenjang di SMP N 02 Bunga Mayang dari tahun 2011 dan lulus pada tahun 2014, dan melanjutkan kejenjang di SMA N 01 Kotabumi mulai dari tahun 2014 sampai dengan lulus pada tahun 2017. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di mulai pada semester 1 TA. 2017/2018. Prestasi yang pernah dicapai pada saat SMP yaitu dapat juara di kelas 2-3 pada saat SMA juga mendapatkan predikat Olimpiade Biologi Se-SMA.



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan nikmat yang Allah limpahkan kepada kita sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Simulasi Tipe Sosiodrama Berbantu Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas VI Di MIN 5 Bandar Lampung” Sholawat beriring salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW. Serta keluarga, kerabat dan sahabat dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mengalami kesulitan dan hambatan, namun berkat ridho Allah SWT dan dorongan serta bimbingan dari segala pihak, skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terimakasih banyak kepada:

1. Ibu Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
3. Bapak Deri Firmansah, M.Pd selaku Sekertaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
4. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah menyediakan waktu bimbingannya yang sangat berharga dalam mengarahkan dan motivasi peneliti dalam kelancaran proses penulisan skripsi sehingga dapat terselesaikan.
5. Ibu Ayu Reza Ningrum, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah menyediakan waktu bimbingannya yang sangat berharga dalam mengarahkan dan motivasi peneliti dalam kelancaran proses penulisan skripsi sehingga dapat terselesaikan.
6. Bapak dan Ibu dosen di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
7. Bapak Junaidy, S.Pd., M.Kes yang telah bersedia membantu dalam penelitian skripsi ini.

8. Ibu Endang Lastriana, S.Pd yang telah membantu dalam penelitian skripsi ini.
9. Teman-temanku Aprina Anggraini, Yulia Sabita, Kristi Yani, Ardina Marinda Aisyah, Fistriyani, Misdayanti, Lilla Septiliana, Nurhayati yang telah membantu disaat aku berjuang menyelesaikan penelitian skripsi dan bimbingan. Mohon maaf jika selama ini banyak salah dan terima kasih banyak.

Penulis sepenuhnya sadar bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan, semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya para pembaca pada umumnya. Amiin.

Bandar Lampung, Desember 2021
Penulis

Ayu Lestari
1711100021

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	2
C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah	14
D. Rumusan Masalah	14
E. Tujuan Penelitian	14
F. Manfaat Penelitian	15
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	16
H. Metode Penelitian	18
I. Sistematika Pembahasan	33

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori	34
1. Model Pembelajaran Simulasi Tipe Sosiodrama	34
a. Pengertian Model Pembelajaran Simulasi Tipe Sosiodrama	34
b. Kelebihan Model Simulasi.....	39
c. Kekurangan Model Simulasi.....	40
d. Tujuan Model Pembelajaran Simulasi Tipe Sosiodrama	40
2. Pengertian Audio Visual	41
3. Hasil Belajar	44
a. Pengertian Hasil Belajar	44
b. Jenis-Jenis Hasil Belajar	45
c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	47

4. Pembelajaran IPS	48
a. IPS Di Sekolah Dasar.....	48
b. Tujuan Pembelajaran IPS Di SD	50
5. Karakteristik Pembelajaran IPS	52
a. Karakteristik Dilihat Dari Aspek Tujuan	52
b. Karakteristik Dilihat Dari Aspek Ruang Lingkup Materi	53
c. Karakteristik Dilihat Dari Aspek Pendekatan Pembelajaran.....	53

BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

A. Gambaran Umum Objek	55
1. Sejarah Singkat Berdirinya MIN5 Bandar Lampung.....	55
2. Visi dan Misi MIN 5 Bandar Lampung.....	56
3. Tujuan MIN 5 Bandar Lampung.....	57
4. Strategi MIN 5 Bandar Lampung.....	57
5. Tugas dan Tanggung Jawab Kepala MI	57
6. Identitas Sekolah	58
7. Data Keadaan Fasilitas Saran	59
8. Nama-Nama Guru dan Karyawan MIN 5 Bandar Lampung.....	61
B. Penyajian Fakta dan Data Penelitian	63

BAB IV ANALISIS PENELITIAN

A. Analisis Data Penelitian	65
1. Hasil Observasi	66
2. Hasil Wawancara	71
3. Hasil Dokumentasi.....	75
B. Temuan penelitian.....	78

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	85
B. Rekomendasi.....	86

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-Kisi Observasi Pendidik	26
2. Kisi-Kisi Observasi Peserta Didik.....	27
3. Fasilitas MIN 5 Bandar Lampung	59
Nama Guru dan Karyawan MIN 5 Bandar Lampung	61



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Dalam penelitian diperlukan penjelasan lebih rinci terkait judul penelitian, sehingga tidak terjadi kesalahan dalam memahami judul dari penelitian antara penulis dengan pembaca, maka penulis terdahulu menjelaskan maksud dan tujuan judul skripsi ini adalah **“Implementasi Model Pembelajaran Simulasi Tipe Sosiodrama Berbantu Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas VI Di MIN 5 Bandar Lampung”**. Penulis akan menjelaskan hal-hal yang berkaitan dari judul diatas:

Analisis kualitatif merupakan penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu bisa fokus penelitian dan sesuai dengan fakta dilapangan sebagaimana jenis, metode penelitian data kualitatif tersebut. Selain ini juga landasan teori bisa bermanfaat untuk memberikan gambaran umum tentang latar penelitian dan sebagai pembahasan hasil penelitian.¹

Pembelajaran simulasi tipe sosiodrama adalah metode bermain drama atau cara mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungan sosial, dan diharapkan peserta didik dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain. Di sekolah-sekolah interaksi pembelajaran masih rendah, terlihat bahwa sedikitnya peserta didik yang mendengarkan penjelasan guru, bahkan ada peserta didik yang masih main-main sendiri atau mengobrol dengan teman sebangku saat guru sedang menerangkan. Ini merupakan fenomena yang butuh perhatian dari tim pengajar di sekolah-sekolah agar memperbaiki

¹Albi Anggito & Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Jawa Barat: CV Jejak, 2018), 11.

metode yang mereka terapkan. Disinilah inovasi terbaru hadir yaitu menerapkan metode sosiodrama.²

Ilmu pengetahuan sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial diatas.³

B. Latar Belakang Masalah

Pendidik dan pendidikan merupakan dua aspek yang saling berkaitan. Dalam arti luas pendidikan meliputi semua perbuatan dan usaha dari generasi tua untuk mengalihkan pengetahuan, pengalaman, kecakapan, dan keterampilannya kepada generasi muda sebagai usaha menyiapkannya agar dapat memenuhi fungsi hidupnya baik jasmaniah maupun rohaniah. Artinya menurut Sagala, pendidikan adalah suatu usaha secara sengaja dari orang dewasa untuk meningkatkan kedewasaan yang selalu diartikan dengan pengaruhnya mampu menimbulkan tanggung jawab moral dari segala perbuatannya.⁴

Menurut Fayakun & Joko, pendidikan merupakan hasil belajar yang berasal dari salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan. Menurut Sutikno, pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh guru (pendidik) agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Dan ada pula menurut pendapat

²Susiati, *Pengaplikasian Metode Sosiodrama Dalam Pembelajaran* (Universitas: Iqra Buru, 2020), 24.

³Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), 6.

⁴Nurmayani, "Penggunaan Model Pembelajaran Word Square Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas V SD Negeri 054938 Kab. Langkat," *Jurnal School Education Journal* Vol. 8, No. 1 (2018): 35.

Komalasari, bahwa pembelajaran adalah membina peserta didik bagaimana belajar, berpikir dan mencari informasi sehingga proses pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar dapat menciptakan suasana belajar peserta didik aktif dan kreatif serta mengembangkan kemampuan berpikir.⁵ Pendidikan merupakan upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik lahir maupun batin, pendidikan juga merupakan proses berkelanjutan dan tak pernah berakhir sehingga dapat menghasilkan kualitas yang berkesinambungan, yang ditujukan pada perwujudan sosok manusia masa depan nantinya, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila.⁶

Pendidikan dapat mengembangkan potensi masyarakat, dapat menumbuhkan keinginan membangkitkan nafsus generasi bangsa yang menggali berbagai potensi dan mengembangkan secara efektif bagi kepentingan pembangunan masyarakat yang secara utuh dan lebih menyeluruh. Pendidikan berfungsi membentuk kepribadian setiap orang agar menjadi manusia yang berakhlak mulia, bertakwa, berilmu, berakal dan beriman kepada Allah SWT. Sesuai dengan firman Allah SWT pada surah Ali Imran ayat 190 yang berbunyi:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَأَخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ

لِّأُولِي الْأَلْبَابِ ﴿١٩٠﴾

Artinya: "Sesungguhnya dalam pencipta langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang yang berakal" (Q.S Ali Imran: 190).

⁵Rahma Diani, Ardian Asyhari, dan Orin Neta Julia, "Pengaruh Model RMS (Reading, Mind Mapping And Sharing) Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Pada Pokok Bahasa Impuls Dan Momentum," *Jurnal Pendidikan Edutama* Vol. 5, No. 1 (2018): 32.

⁶I Wayan Cong Sujana, "Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia," *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol. 4, No. 1 (2019): 29.

Belajar menurut Trianto adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat diindikasikan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, keterampilan dan kemampuan, serta perubahan aspek-aspek yang lainnya yang ada pada individu yang belajar. Menurut Mustaqim bahwa belajar yaitu perubahan tingkah laku yang relative tetap yang terjadi karena latihan atau pengalaman aktifitas usaha yang disengaja aktifitas itu menghasilkan perubahan, sesuatu yang baru baik yang hanya berupa penyempurnaan terhadap sesuatu yang pernah dipelajari.⁷ Menurut BSNP, Tujuan pendidikan nasional secara jelas tercantum dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 bahwa untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Menurut Hamalik, salah satu cara untuk mencapai tujuan pendidikan nasional di atas adalah dengan melalui dunia pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan perannya dimasa yang akan datang (UU RI NO. 2 Tahun 1989, bab I, Pasal I dalam). Pendidikan merupakan hal penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan juga merupakan tugas Negara yang amat penting.⁸

Kemampuan belajar yang dimiliki oleh setiap manusia, merupakan bekal yang sangat pokok dan utama. Karena kemampuan tersebut manusia telah mengalami

⁷Hermawan Budi Santoso, "Peningkatan Aktifitas Dan Hasil Belajar Dengan Metode Problem Basic Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran Tune Up Motor Bensin Siswa Kelas XI Di SMK Insan Cendekia Turi Sleman," *Jurnal Taman Vokasi* Vol. 5, No. 1 (2017): 40.

⁸Mizana Qistina, Mahmud Alpusari, Eddy Noviana, Neni Hermita, "Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Kelas IV C SD Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 8, No. 2 (2019): 160-162.

perkembangan dan kemajuan di berbagai bidang kehidupan dari waktu ke waktu. Perkembangan ini dimungkinkan karena adanya kemampuan belajar, yaitu mengalami perubahan-perubahan, mulai saat lahir sampai tua. Perubahan tersebut tampak jelas pada anak sampai mencapai usia dewasa. Sedangkan menurut Winkel belajar adalah suatu aktifitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungannya, yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan dan nilai sikap.⁹ Menurut Suparmin, salah satunya adalah nilai pendidikan tinggi belum mampu meningkatkan daya saing tanpa adanya peningkatan kualitas dan perlunya jaminan peningkatan kualitas yang berkaitan dengan hal tersebut.¹⁰

Dalam proses pembelajaran, setiap individu akan mengalami perubahan-perubahan tersebut apabila ia melakukan proses pembelajaran dengan baik. Selain perubahan, terdapat juga perbedaan antar setiap individu yang belajar dengan yang tidak belajar. Dapat disimpulkan bahwa orang yang belajar dapat mengambil suatu pelajaran dari pengalaman yang ia alami selain itu dalam Al-Qur'an banyak surah yang menjelaskan tentang pentingnya mencari ilmu dan belajar seperti ayat di bawah ini.

قَالَ لَهُ مُوسَىٰ هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَنْ تُعَلِّمَنِي مِمَّا عُلِّمْتَ رُشْدًا ﴿٦٦﴾

“Musa berkata kepadanya, “Bolehkah aku mengikutimu agar engkau mengajarkan kepadaku ilmu yang benar yang telah diajarkan kepadamu untuk menjadi petunjuk?” (QS. Al-Kahfi: 66).

Maksud dari ayat diatas ialah bahwa setiap ilmu yang dimiliki setiap manusia mempunyai batasannya masing-

⁹Salmiwati, “Konsep Belajar Dalam Perspektif Pendidikan Islam,” *Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 2, No. 1 (2019): 34-35.

¹⁰Indah Lylys Mustika, Sri Wahono Saptomo, Titik Sudiatmi, “Dekonstruksi Ideologi Pendidikan dalam Novel Ayah Karya Andrea Hirata dan Relevansinya sebagai Bahan Ajar di Sekolah Menengah Atas,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* Vol. 6, No. 1 (2021): 2.

masing, maka dari itu kita tidak boleh sombong dengan ilmu yang kita punya dan harus terus memperbanyak ilmu dengan giat belajar.

Dalam beberapa mata pelajaran yang diajarkan di MIN 5 Bandar Lampung adalah mata pelajaran IPS proses pembelajaran pada jenjang Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) sesuai kurikulum 2013 bahwa materi belajar yang dirangkap menjadi satu kesatuan yaitu tematik. Pembelajaran adalah kegiatan seorang anak untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan. Sedangkan tematik adalah konsep umum yang dapat mengumpulkan beberapa bagian dalam satu hal. Menurut Mardianto, pembelajaran tematik dapat diartikan sebuah kegiatan belajar dengan tidak memisahkan mata pelajaran, tetapi menggunakan tema untuk menyatukannya. Sedangkan pembelajaran tematik menurut Kadir & Hanum, merupakan pembelajaran yang memudahkan antara berbagai mata pelajaran dengan menggunakan tema tertentu.¹¹

Menurut Suwarna, kelemahan pembelajaran dalam pendidikan IPS sebagaimana yang pada intinya dapat disimpulkan adalah karena terbatasnya aktivitas belajar peserta didik dan sangat dominannya peran guru dalam proses pembelajaran. Mengajar lebih tampak dari pada kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran yang seperti ini menimbulkan kebosanan, kelelahan pikiran, keterampilan yang dimiliki hanyalah sebatas pengumpulan fakta-fakta dan pengetahuan abstrak. Peserta didik hanya sebatas menghafalkan saja, proses belajar teperangkap kepada “*proses menghafalnya*” tanpa dihadapkan kepada masalah untuk lebih banyak berpikir dan bertindak, sehingga belajar hanya menyentuh pengembangan kognitif tingkat rendah belum mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Dengan

¹¹Maulana Arafat Lubis, Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Hots Order Thinking Skills)* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019), 6.

cara hafalan menyulitkan untuk memperluas wawasan untuk kemudian direlaskan dengan situasi baru. Peserta didik dituntut untuk menghafal tanpa belajar memahami sebuah alasan di balik fakta dan pengetahuan akan memiliki sedikit pemahaman terhadap sesuatu. Pembelajaran pendidikan IPS di sekolah seharusnya lebih menekankan pada aspek-aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan dari berbagai permasalahan yang ada di sekitar peserta didik. Pendidik dituntut untuk mampu memotivasi peserta didik agar aktif, kreatif, dan sistematis terhadap berbagai permasalahan yang ada.¹²

Model pembelajaran simulasi tipe sosiodrama berbantu audio visual untuk meningkatkan hasil belajar, yaitu dalam model pembelajaran simulasi ini guru mengajarkan pembelajaran IPS di kelas dengan menggunakan media audio visual atau LCD jadi dalam mengajar pendidik menyiapkan sebuah video yang berkaitan dengan pembelajaran IPS tersebut, untuk di perlihatkan kepada peserta didik nantinya pada saat pembelajaran. Misalnya pendidik menampilkan sebuah video cerita masyarakat bekerja sama, bergotong royong dalam sebuah desa lalu guru memperlihatkan video tersebut kepada peserta didik setelah dilihat peserta didik memperagakan sikap dan perilaku apa saja yang mereka dapat dari sebuah video tersebut agar peserta didik ini dalam pembelajaran tidak bosan atau jenuh dengan menggunakan bermain drama, jadi peserta didik dapat memahami dan memperagakan dengan secara langsung di depan kelas secara berkelompok dengan temannya yang mereka dapat dari model pembelajaran ini, mereka bisa merasakannya langsung seperti halnya di dalam video yang ditampilkan sebelumnya. Maka dari itu peserta didik dalam pembelajaran di dalam kelas tidak hanya sekedar materi saja yang di jelaskan tetapi mereka juga bisa memerankan secara langsung di depan kelas bersama

¹²Ibid.

teman sekelompoknya masing-masing yang telah di tentukan oleh pendidik.

Model mengajar atau model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pikiran, artinya para pendidik boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Model pembelajaran juga merupakan cara atau teknik yang digunakan oleh pendidik kepada peserta didik dalam menyajikan materi pembelajaran dalam sebuah proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang sudah dirancang dapat tercapai. Beberapa model pembelajaran ini diterapkan oleh pendidik saat mengajarkan sesuatu kepada muridnya dengan tujuan agar pesan dari materi pembelajaran itu sendiri tersampaikan dengan mudah.

Rumpun-rumpun model interaksi sosial yaitu: (1) penentuan kelompok, (2) penentuan sosial, (3) laboratory, (4) yurisprudensial, (5) bermainperan, dan (6) simulasi sosial. Rumpun pembelajaran interaksi sosial ini dirancang untuk mengambil manfaat dari proses bekerja bersama yang menghasilkan sebuah sinergi dengan membangun komunitas belajar.¹³ Simulasi berasal dari kata *simulate* artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan. Simulasi juga dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Model pembelajaran simulasi merupakan model pembelajaran yang membuat suatu peniruan terhadap sesuatu yang kenyataan, dalam keadaan yang ada di lingkungannya. Model pembelajaran ini dalam dunia pendidikan agar tujuannya mengaktifkan kemampuan peserta didik yang dianalogikan dengan proses sibernetika.

¹³Ibid., 43-45.

Pelaksanaan simulasi terjadi proses-proses kegiatan yang menimbulkan atau menghasilkan domain afektif, seperti menyenangkan, menggairahkan, suka, sedih, terharu, simpati, solidaritas, gotong royong, dan lainnya. Simulasi dilakukan dari bentuk yang sederhana sampai kegiatan yang kompleks atau lengkap. Model simulasi memiliki beberapa hal yang bisa meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar yaitu: (1) simulasi bentuk teknik mengajar keaktifkan peserta didik dalam pembelajaran di kelas, (2) simulasi bersifat memecahkan masalah berguna untuk melatih peserta didik untuk pendekatan dalam belajar, (3) simulasi model mengajar yang dinamis dalam arti sangat sesuai untuk menghadapi situasi-situasi yang berubah. Model pembelajaran yang menggunakan simulasi memiliki banyak bentuk dan variasinya, adalah sosiodrama, sandiwara drama lisan atau memikirkan sendiri tanpa skrip atau latihan terlebih dahulu dan mengajak anak menghafalkan sesuatu. Pokok atau permasalahan yang didramatisasikan atau perankan adalah yang berhubungan sesama manusia. Sosiodrama dapat kita temukan pada anak-anak kecil contohnya mereka memerankan sebagai ayah dan ibu dengan menggunakan bonekanya. Tujuannya agar anak tersebut dapat mengerti peranan orang lain dan dapat juga memecahkan permasalahan-masalah sosial.

Media pembelajaran audio visual adalah media perantara yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan belajar. Penggunaan media sebagai sumber belajar pada saat proses pembelajaran masih kurang, salah satu sumber belajar yang dapat digunakan oleh pendidik yaitu media audio visual yang diproyeksikan dengan infokus atau LCD projector dapat mengaktifkan peserta didik, memudahkan penyampaian materi dalam proses pembelajaran

dan menambah minat belajar peserta didik. Proses pembelajaran dikelas akan lebih efektif jika menggunakan media pembelajaran, karena media pembelajaran dengan berbasis teknologi memberikan dampak yang sangat positif bagi kemampuan dan kemauan peserta didik untuk mengikuti kegiatan saat pembelajaran berlangsung. Menurut Febliza dan Afdal bahwa media audio visual adalah pembelajaran yang mengandung unsur suara dan gambar, melibatkan indra penglihatan dan indra pendengaran. Dengan adanya media audio visual maka dari itu pendidik dapat memberikan bukti konkrit apa yang sedang diajarkan, peserta didik melihat, membandingkan, memahami mengingat dan membuktikan apa yang telah di sampaikan oleh pendidiknya.¹⁴

Menurut Suprijanto, menyatakan bahwa media audio visual adalah bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap dan ide. Menurut Djamarah, media audio visual adalah media yang mampu merangsang indera penglihatan dan indera pendengaran secara bersama-sama, karena media ini mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Manfaat penggunaan media audio visual menurut Arsyad, yaitu memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik, dengan sifat yang unik pada setiap peserta didik, ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pembelajaran ditentukan sama untuk setiap peserta didik, maka pendidik

¹⁴Najmi Hayati, M. Yusuf Ahmad, Febri Harianto, "Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Minat Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota," *Jurnal Al-hikmah* Vol. 14, No. 2 (2017): 161.

akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri.¹⁵

Bermain peran berusaha membantu individu untuk memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain sambil mengerti perasaan, sikap dan nilai yang mendasarinya. Menurut Sujiono & Sujiono, Vygotsky dan Erikson menguraikan bahwa bermain peran disebut juga main simbolis, pura-pura, fantasi, imajinasi, atau main drama, sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial dan emosi anak pada usia tiga sampai enam tahun. Fungsi mental yang lebih tinggi berakar pada hubungan sosial dan kerja sama. Melalui main peran, anak dapat membangun kemampuan untuk berimajinasi dan berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial, dengan demikian bermain peran sesungguhnya melibatkan seluruh kemampuan yang anak miliki, tidak hanya dari segi kemampuan berkomunikasi saja yang berkembang tetapi diantaranya juga kemampuan dalam berimajinasi, sosialisasi, konsentrasi, dan tingkat kesabaran anak pada saat bermain peran bersama dengan anak lain.¹⁶ Jika model pembelajaran simulasi tipe sosiodrama berhasil dijalankan, maka pembelajaran sosiodrama akan berjalan dengan efektif, karena peserta didik akan bersifat lebih simpatik, toleransi, empati, dan meningkatkan prestasi akademik. Mengingat pentingnya model pembelajaran simulasi tipe sosiodrama, maka dirasa perlu untuk meneliti lebih lanjut mengenai model pembelajaran.

Adapun hasil dari wawancara prapenelitian yang peneliti lakukan dengan Ibu Endang Latriana, S. Pd. Selaku guru kelas VI peneliti mendapat informasi sebagai berikut:

¹⁵Fransina Thresiana Nomleni, Theodora Sarlotha Nirmala Manu, "Pengembangan Audio Visual dan Alat Peraga Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* Vol. 8, No. 3 (2018): 219-220.

¹⁶Syarifah Halifah, "Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak," *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan* Vol. 4, No. 3 (2020): 35-36.

- a. Hasil informasi wawancara yang penulis dapat dari Ibu Endang Lastriana, S. Pd. Antara lain
1. Bagaimana kondisi peserta didik pada saat pembelajaran di kelas? Cukup aktif mengikuti pembelajaran namun masih ada beberapa peserta didik yang kurang aktif.
 2. Model pembelajaran apa yang Ibu gunakan selama mengajar pelajaran IPS di kelas? Bermain peran, diskusi, debat, presentasikan.
 3. Apa saja kesulitan yang dijumpai selama mengajar pelajaran IPS? Menyocokkan atau mencari media yang tepat dan yang sesuai dengan materi pembelajaran.
 4. Apakah Ibu mengetahui Model Pembelajaran Simulasi Tipe Sosiodrama? Ya
 5. Strategi apa yang Ibu gunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran? Menggunakan media tambahan agar peserta didik aktif dan senang mengikuti saat pembelajaran.
 6. Bagaimana kepercayaan diri peserta didik terhadap mata pelajaran IPS? Sedang dan tidak terlalu tinggi.
 7. Media apa yang Ibu gunakan dalam pembelajaran IPS? Kartu kuartet, power point, dan audio visual.
 8. Sumber belajar apa yang Ibu gunakan dalam pembelajaran IPS? Buku cetak Erlangga, media internet.
 9. Pernahkah Ibu menggunakan Model Simulasi Tipe Sosiodrama dalam pembelajaran? Ya
 10. Bagaimana pendapat Ibu tentang Simulasi Tipe Sosiodrama? Bagus untuk dimasukkan dalam materi IPS.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Ibu Endang Lastriana, S. Pd. Selaku pendidik MIN 5 Bandar Lampung, penerapan model pembelajaran simulasi tipe sosiodrama kepada siswa sudah dilaksanakan di MIN 5 ini akan tetapi dalam penggunaannya kurang maksimal atau kurang efektif dalam penggunaannya sehingga peneliti menginginkan untuk meningkatkan hasil belajar dengan memvariasikan penggunaan audio visualnya sehingga diharapkan peserta didik hasil belajarnya meningkat dengan adanya penggunaan audio visual tersebut peserta didik dapat melakukan atau mengaplikasikan secara langsung di dalam kelas saat pembelajaran, melihat dan mendengar dalam penggunaan model simulasi tipe sosiodrama dalam pembelajaran IPS. Penggunaan model pembelajaran Simulasi tipe sosiodrama pada mata pelajaran IPS di MIN 5 Bandar Lampung sudah diterapkan dan juga pada penggunaan audio visual sudah diterapkan juga tetapi penggunaan audio visual pada model pembelajaran simulasi tipe sosiodrama jarang digunakan sehingga peneliti bermaksud untuk mengobservasi bagaimana penerapan model pembelajaran simulasi tipe sosiodrama berbantu audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPS, penggunaan audio visual pada model pembelajaran simulasi tipe sosiodrama jarang diterapkan di kelas VI pada mata pelajaran IPS karena proses untuk menyiapkan proyektor dan alat lainnya yang mendukung membutuhkan waktu yang panjang dan memakan waktu pada persiapannya, sedangkan fasilitas sekolah seperti LCD dan Proyektor di kelas disana sudah mendukung pembelajaran guru untuk mengajar.

Penerapan model pembelajaran simulasi tipe sosiodrama pada peserta didik dilakukan dengan cara mengintegrasikan ke dalam kurikulum terutama dalam mata pelajaran IPS. Selain itu penerapan model pembelajaran simulasi tipe sosiodrama di MIN 5 Bandar Lampung diberikan melalui pembiasaan-pembiasaan yaitu presentasi

saat pembelajaran, diskusi, debat seperti hal biasanya peserta didik hanya memahami teori saja dan melihat mendengar tanpa melakukannya secara langsung Tidak menggunakan strategi model pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.¹⁷ Penelitian ini akan menyoroti implementasi model pembelajaran simulasi tipe sosiodrama berbantu audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas VI di MIN 5 Bandar Lampung. Penulis tertarik memilih MIN 5 Bandar Lampung dikarenakan beberapa pertimbangan, saat kesulitan dalam menyesuaikan atau menyocokkan mencari media yang tepat dengan sesuai materi pembelajaran di kelas. Pada saat pembelajaran berlangsung kondisi di kelas hanya saja menerapkan seperti diskusi, debat, presentasikan dan di MIN 5 Bandar Lampung ini kurangnya tambahan strategi pembelajaran seperti menggunakan media tambahan atau variasi model agar peserta didik aktif dan senang mengikuti saat pembelajaran di kelas agar tidak membosankan atau monoton selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian diatas penelitian ini ditujukan untuk mendeskripsikan model pembelajaran simulasi tipe sosiodrama berbantu audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas VI di MIN 5 Bandar Lampung. Oleh karena itu permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Model pembelajaran simulasi tipe sosiodrama berbantu audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPS di MIN 5 Bandar Lampung?”

C. Fokus dan Subfokus

Bersumber dari latar belakang permasalahan, maka penelitian ini akan difokuskan dalam mengulas tentang implementasi model pembelajaran simulasi tipe sosiodrama

¹⁷Endang Lastriana, “Implementasi Model Pembelajaran Simulasi Tipe Sosiodrama Berbantu Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas VI Di MIN 5 Bandar Lampung”, *Wawancara*, Januari 27, 2021.

berbantu audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas VI di MIN 5 Bandar Lampung, dari fokus penelitian ini dibagi menjadi subfokus penelitian, yaitu:

Proses implementasi pelaksanaan model pembelajaran simulasi tipe sosiodrama berbantu audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas VI di MIN 5 Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Perencanaan Model perencanaan Simulasi tipe sosiodrama berbantu audio visual pada mata pelajaran IPS di MIN 5 Bandar Lampung ?
2. Bagaimana Pelaksanaan Model pembelajaran Simulasi tipe sosiodrama berbantu audio visual pada mata pelajaran IPS di MIN 5 Bandar Lampung ?
3. Apa Kesulitan yang saat pelaksanaan Model pembelajaran Simulasi tipe sosiodrama berbantu audio visual pada mata pelajaran IPS di MIN 5 Bandar Lampung ?
4. Bagaimana Hasil Belajar Peserta Didik setelah diterapkan Model Simulasi tipe sosiodrama berbantu audio visual pada mata pelajaran IPS di MIN 5 Bandar Lampung ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui cara pendidik merencanakan pembelajaran dengan menggunakan model simulasi tipe sosiodrama pada Mata Pelajaran IPS di MIN 5 Bandar Lampung.

2. Untuk mengetahui cara pendidik dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model simulasi tipe sosiodrama pada Mata Pelajaran IPS di MIN 5 Bandar Lampung.
3. Untuk mengetahui cara pendidik mengevaluasi hasil pembelajaran dari model simulasi tipe sosiodrama pada Mata Pelajaran IPS di MIN 5 Bandar Lampung.
4. Untuk mengetahui kesulitan yang terjadi dalam mengimplementasikan model simulasi tipe sosiodrama pada Mata Pelajaran IPS di MIN 5 Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil peneliti yang telah diperoleh penulis berharap dapat menambah keilmuan dalam bidang pendidikan secara teoritis mengenai proses pelaksanaan pembelajaran simulasi tipe sosiodrama serta dapat dijadikan sebagai bahan kajian teori untuk mengetahui dan memahami konteks penelitian.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap lulusan sekolah tersebut agar masyarakat antusias untuk memasukkan anaknya ke sekolah tersebut.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi pada model pembelajaran simulasi tipe sosiodrama berbantu audio visual untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS di MIN 5 Bandar Lampung.
- 3) Hasil penelitian ini di harapkan dapat menjadi bahan masukan atau sumber informasi dan pengembangan model di kelas agar pembelajaran lebih efektif dan efisien.

- 4) Hasil penelitian ini dilakukan agar dapat membantu peserta didik dalam memecahkan kesulitan-kesulitan yang menghambat peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Pendidik

- 1) Meningkatkan keterampilan pendidik dalam merencanakan kegiatan proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan kemampuan pendidik dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif di dalam kelas.
- 3) Terjadinya hubungan komunikasi yang baik antara guru dan peserta didik di dalam kelas.
- 4) Sebagai bahan referensi atau rujukan pustaka di perpustakaan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

c. Bagi Peserta Didik

- 1) menambah wawasan terkait pembelajaran sosiodrama
- 2) Melatih kerjasama peserta didik dengan anggota kelompoknya.
- 3) Meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik.
- 4) Meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran IPS.
- 5) Sebagai referensi bagi guru untuk menerapkan model pembelajaran simulasi tipe sosiodrama berbantu audio visual untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

d. Bagi Peneliti

- 1) Mengetahui implementasi model pembelajaran di MIN 5 Bandar Lampung khususnya yang berkaitan dengan mata pelajaran sosiodrama untuk meningkatkan hasil belajar.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Suatu penelitian dapat mengacu pada penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Hal ini dapat dijadikan titik tolak dalam melakukan penelitian. Oleh sebab itu, tinjauan terhadap penelitian terdahulu sangat penting untuk mengetahui relevansi, diantaranya:

1. Yang dilakukan oleh Reviana Dewi Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan pada tahun ajaran 2019 yang berjudul “Implementasi Metode Pembelajaran Sociodrama Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Madrasah Aliyah Swasta PAB-2 Helvetia”. Menyimpulkan tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi dan kendala dalam penggunaan metode pembelajaran sociodrama. penerapan metode sociodrama dapat dilakukan untuk memberikan variasi dalam hal mengurangi kejenuhan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan metode yang digunakan oleh Reviana Dewi dapat meningkatkan aktivitas belajar Fiqih di Madrasah Aliyah Swasta PAB-2 Helvetia.¹⁸
2. Penelitian yang dilakukan oleh Widiya Suherna Mahasiswa Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri IAIN Bengkulu Tahun 2019 dengan judul skripsi “Penggabungan Metode Sociodrama Dan Media *Audio Visual* (Film Pendek) Dalam Menumbuhkan Sikap Beragama Siswa Di SMA Negeri 5 Rejang Lebong”. Menyimpulkan bahwa tujuan penelitian ini untuk mengungkapkan tentang materi PAI yang dapat dijelaskan dengan menggunakan penggabungan metode pembelajaran sociodrama dan media *audio visual* (film pendek), proses pelaksanaannya penggabungan

¹⁸Reviana Dewi, “Implementasi Metode Pembelajaran Sociodrama Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Madrasah Aliyah Swasta PAB-2 Helvetia” (Disertasi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan, 2019), 27.

sosiodrama dan media *audio visual* (film pendek) dalam menumbuhkan sikap beragama siswa dan fakta pendukung dan penghambat penerapan penggabungan metode sosiodrama dan media *audio visual* (film pendek).¹⁹

3. Penelitian yang dilakukan oleh Aini Fauzyyah Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Tahun 2019 dengan judul skripsi “Pengaruh Penggunaan Metode Sosiodrama Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Siswa Kelas XI MAN 1 Lampung Timur”.²⁰

Menyimpulkan bahwa untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh penggunaan metode sosiodrama terhadap hasil belajar mata pelajaran fiqih di MAN 1 Lampung Timur.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa meningkatkan aktivitas belajar peserta didik ditentukan oleh peserta didik dan juga model dan strategi yang digunakan. Untuk itu pendidik harus selalu memperhatikan model yang tepat peserta didik diharapkan senang terhadap proses pembelajaran

H. Metode Penelitian

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 5 Bandar Lampung pada saat kegiatan belajar mengajar maupun kegiatan di lingkungan sekolah. Penelitian ini juga dilaksanakan pada bulan Januari 2021.

¹⁹Widiya Suherna, “Penggabungan Metode Sosiodrama Dan Media Audio Visual (Film Pendek) Dalam Menumbuhkan Sikap Beragama Siswa Di SMA Negeri 5 Rejang Rebong” (Disertasi, Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri IAIN Bengkulu, 2019), 118.

²⁰Aini Fauzyyah, “Pengaruh Penggunaan Metode Sosiodrama Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Siswa Kelas XI Man 1 Lampung Timur” (Disertasi, Institut Agama Islam Negeri IAIN Metro, 2019), 80.

2. Metode Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif. Menurut Sugiyono, metode penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambil data dilakukan secara *purposive* dan *snowbaal*, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.²¹

Apabila dilihat dari permasalahan yang diteliti, penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Tujuan utama dilakukannya penelitian deskriptif adalah menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti secara tepat. Peneliti tidak memberikan perlakuan-perlakuan tertentu terhadap variabel atau merancang sesuatu yang diharapkan terjadi pada variabel, tetapi seluruh kegiatan, keadaan, kejadian, aspek, komponen, atau variabel berjalan sebagaimana adanya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Implementasi Model Pembelajaran Simulasi Tipe Sosiodrama Berbantu Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di MIN 5 Bandar Lampung.

Dalam suatu penelitian kualitatif ini, proses analisis data dilakukan dari awal hingga akhir. Penelitian kualitatif bahwa terkumpulnya data dari awal hingga akhir penelitian dan tidak memiliki batasan waktu penelitian. Penelitian menurut Seiddel, prosesnya berjalan sebagai berikut: (1) mencatat yang

²¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), 15.

menghasilkan catatan lapangan, dengan hal itu diberi kode agar sumber datanya tetap dapat ditelusuri, (2) mengumpulkan, memilah-milah, mengklasifikasi, menyintesis, membuat ikhtisar, dan membuat indeksnya, (3) berpikir, dengan jalan membuat agar katagori data itu mempunyai makna, mencari dan menemukan pola dan hubungan-hubungan, dan membuat temuan-temuan umum. Analisis data penelitian kualitatif bersifat induktif dan berkesinambungan yang tujuan akhirnya adalah menghasilkan konsep-konsep, pengertian-pengertian dan rekonstruksi suatu teori baru, misalnya dari analisis komparasi konstan, analisis tema kultural, analisis komponensial, analisis taksonomi, dan model analisis kualitatif ialah analisis domain.²²

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dipahami bahwa metode penelitian kualitatif dinamakan sebagai metode baru, karena popularitasnya belum lama, dinamakan metode postpositivistik karena berlandaskan pada filsafat postpositivisme. Metode ini juga disebut sebagai metode artistik, karena proses penelitian lebih bersifat seni (kurang terpola), dan disebut sebagai metode interpretive karena data hasil penelitian lebih berkenaan dengan interpretasi terhadap data yang ditemukan di lapangan. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif

²²Asep Kurniawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 240-241.

atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.²³

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrument atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Oleh karena itu peneliti sebagai instrument juga harus “divalidasi” seberapa jauh peneliti kualitatif siap melakukan penelitian yang selanjutnya terjun kelapangan. Validasi terhadap peneliti sebagai instrument meliputi validasi terhadap pemahaman metode penelitian kualitatif, penguasaan wawasan terhadap bidang yang diteliti, kesiapan peneliti untuk memasuki objek penelitian, baik secara akademik maupun logistiknya. Yang melakukan validasi adalah peneliti sendiri, melalui evaluasi diri seberapa jauh pemahan terhadap metode kualitatif, penguasaan teori dan wawasan terhadap bidang yang diteliti, serta kesiapan dan bekal memasuki lapangan.²⁴ Sedangkan dalam penelitian dan pengembangan adalah kegiatan analisis data kualitatif, bila metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan metode kualitatif, seperti wawancara mendalam, pengamatan dan studi dokumentasi. Penelitian untuk menemukan potensi dan masalah yang menggunakan metode kualitatif, maka analisis datanya akan menggunakan analisis kualitatif. Dalam penelitian kualitatif juga data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang sampai datanya jenuh.²⁵

3. Subjek Penelitian

²³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 7-9.

²⁴Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research And Development/R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2019), 221.

²⁵Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research And Development/R&D)*, 366.

Penelitian ini menggunakan teknik sampel bertujuan *purposive sampling* dan *snowball sampling*. Yaitu (*purposive sampling*) adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan ini misalnya narasumber merupakan pihak yang paling tahu mengenai apa yang ingin kita ketahui, atau pihak yang memudahkan peneliti menjelajahi objek/situasi sosial yang diteliti. (*Snowball sampling*) adalah teknik pengambilan sampel sumber data, yang pada awalnya jumlahnya sedikit, lama-lama menjadi besar. Ini dilakukan karena dari jumlah sumber data yang lengkap, maka mencari orang lain lagi yang dapat digunakan sebagai sumber data.

Adapun subjek penelitian yang dijadikan informan penelitian adalah orang yang terlibat langsung dalam penerapan model pembelajaran simulasi tipe sosiodrama berbantu audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas VI di MIN 5 Bandar Lampung. Informan dalam penelitian ini adalah Kepala sekolah, pendidik, dan peserta didik yang ada di MIN 5 Bandar Lampung. Informan dalam penelitian ini dibatasi, mengingat tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa informan itulah yang dinilai dapat memberikan data yang valid, akurat, dan reliable terkait dengan proses penerapan model pembelajaran simulasi tipe sosiodrama berbantu audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas VI di MIN 5 Bandar Lampung.

4. Sumber Data

Menurut Sugiyono, sumber data dalam penelitian ini adalah subjek dari mana data ini diperoleh. Sumber data menurut sifatnya digolongkan menjadi dua yaitu, sumber data primer adalah sumber-sumber yang memeberikan data langsung dari tangan pertama. Sedangkan sumber data skunder adalah

sumber mengutip dari sumber lain. Berkaitan dengan hal itu pada bagian jenis data kualitatif adalah jenis data yang dinyatakan dalam bentuk kata-kata atau kalimat. Sedangkan sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain.²⁶ Adapun sumber data primer dalam penelitian ini didapatkan melalui kata dan tindakan yang diperoleh peneliti dengan melakukan pengamatan, studi dokumentasi dan wawancara terhadap pihak-pihak terkait yang meliputi kepala sekolah, pendidik, tenaga kependidikan, peserta didik dan orang tua berkaitan dengan implementasi model pembelajaran simulasi tipe sosiodrama berbantu audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas VI di MIN 5 Bandar Lampung.

5. Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Wawancara

Menurut Afifuddin dan Saebani, wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang yang menjadi informan atau responden. Sedangkan menurut Kartono, wawancara adalah percakapan yang diarahkan pada suatu masalah tertentu, ini merupakan proses Tanya jawab lisan, dimana dua orang atau lebih berhadapan-hadapan secara fisik. Menurut Gorden, wawancara merupakan percakapan antara dua orang dimana salah satunya bertujuan untuk menggali dan

²⁶Khosiah, Hajrah, Syafril, "Persepsi Masyarakat Terhadap Rencana Pemerintah Membuka Area Pertambangan Emas di Desa Sumi Kecamatan lambu Kabupaten Bima," *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan* Vol. 1, No. 2 (2017): 143.

mendapatkan informasi untuk suatu tujuan tertentu.²⁷ Wawancara dalam penelitian ini ditujukan kepada kepala sekolah atau waka kurikulum, pendidik dan peserta didik yang ada di siswa MIN 5 Bandar Lampung. Adapun wawancara ini bertujuan untuk mengetahui implementasi model pembelajaran simulasi tipe sosiodrama berbantu audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas VI di MIN 5 Bandar Lampung.

b. Observasi

Menurut Asep Kurniawan, observasi atau pengamatan adalah merupakan aktivitas pemusatan perhatian dan pencatatan terhadap fenomena yang muncul pada subjek penelitian dengan memakai semua panca indra (empiris). Karena itu, mengobservasi mampu dilakukan dengan peraba, penglihatan, pendengaran, penciuman, dan perasaan. Realitanya adalah pengamatan secara langsung.²⁸

Observasi dalam penelitian ini dilakukan saat pembelajaran berlangsung. Observasi yang digunakan ialah observasi non partisipan. Peneliti tidak langsung terlibat dan hanya sebagai pengamat independen. Peneliti mencatat, menganalisis, dan membuat kesimpulan tentang penerapan model pembelajaran simulasi tipe sosiodrama berbantu audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas VI di MIN 5 Bandar Lampung. Sedangkan dari segi instrumentasi yang digunakan, peneliti menggunakan observasi terstruktur karena observasi telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang diamati, kapan, dan di mana tempatnya.

²⁷Fitria Kasih, "Profil Kompetensi Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Pelayanan Kelompok di SMA Sumtra Barat," *Jurnal Counseling Care* Vol. 1, No. 1 (2017): 19-20.

²⁸Kurniawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, 175.

c. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bias berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, cerita, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain.²⁹

Adapun dokumentasi pada penelitian ini berupa contoh silabus, RPP, tata tertib sekolah, profil sekolah, serta foto-foto kegiatan penelitian yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran simulasi tipe sosiodrama berbantu audio visual untuk meningkatkan hasil belajar kelas VI MIN 5 Bandar Lampung.

6. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam. Meneliti dengan data yang sudah ada lebih tepat kalau dinamakan membuat laporan dari pada melakukan penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Oleh karena itu, penelitian ini dibantu dengan instrumen pedoman observasi, pedoman wawancara, alat perekam, kamera dan alat tulis. Alat perekam, kamera, dan alat tulis digunakan peneliti sebagai pendukung dan mempermudah terlaksananya penelitian. Pedoman observasi, wawancara dan

²⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 240.

dokumentasi akan membantu peneliti memperoleh data kegiatan yang dilakukan dan fakta-fakta yang terjadi di MIN 5 Bandar Lampung.

Tabel 1
Kisi-kisi Observasi Untuk Pendidik Kelas VI Dalam Pembelajaran IPS

Intrumen lembar pengamatan kegiatan pendidik

No	Objek Yang Diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Pendidik memberikan penjelasan awal dengan baik.			
2.	Pendidik mengajak peserta didik untuk membuat instrumem pengamatan dengan cara yang baik.			
3.	Pendidik menawarkan dengan ramah kepada peserta didik untuk mencoba bermain peran.			
4.	Pendidik dengan hati-hati memberi contoh berperan sambil mengajak diskusi peserta didik.			
5.	Pendidik dengan senyum mengajak peserta didik untuk mengamati peran sutan syahrir.			
6.	Pendidik dengan ramah mengajak peserta didik mengamati peran soekarno yang membacakan teks proklamasi.			
7.	Pendidik dengan ramah mengajak peserta didik beralih mengamati peran laksamana tadashi maeda.			

8.	Pendidik dengan baik melaksanakan refleksi.			
9.	Pendidik dengan baik melaksanakan siklus ke-2.			

Tabel 2

Kisi-kisi Observasi Untuk Peserta Didik Kelas VI Dalam Mengikuti Pembelajaran IPS

Instrumen lembar pengamatan kegiatan peserta didik

No	Objek Yang Diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Peserta didik menanggapi penjelasan pendidik dengan serius.			
2.	Peserta didik dengan serius diskusi membuat instrumen.			
3.	Peserta didik dengan serius mengikuti pendidik yang memberi contoh bagaimana berperan sebagai sutan syahrir.			
4.	Peserta didik mengikuti dengan serius ketika pendidik memberi contoh peran soekarno yang membacakan teks proklamasi.			
5.	Peserta didik mengikuti dengan baik ketika pendidik memberi contoh peran laksamana tadashi maeda.			
6.	Peserta didik dengan serius mengamati sosiodrama.			
7.	Peserta didik dengan baik mengikuti diskusi membuat kesimpulan penilaian sosiodrama.			
8.	Peserta didik dengan baik mengikuti pendidik			

	melaksanakan refleksi.			
9.	Peserta didik dengan serius mengikuti siklus ke-2.			

Kisi-kisi Wawancara Untuk Pendidik Kelas VI

1. Apakah pendidik memberikan penjelasan awal dengan baik?
2. Apakah pendidik mengajak peserta didik untuk membuat instrumen pengamatan dengan cara yang baik?
3. Apakah pendidik menawarkan dengan ramah kepada peserta didik untuk mencoba bermain peran?
4. Apakah pendidik dengan hati-hati memberi contoh berperan sambil mengajak diskusi peserta didik?
5. Apakah pendidik dengan senyum mengajak peserta didik untuk mengamati peran sutan syahrir?
6. Apakah pendidik dengan ramah mengajak peserta didik mengamati peran soekarno yang membacakan teks proklamasi?
7. Apakah pendidik dengan ramah mengajak peserta didik beralih mengamati peran laksamana tadashi maeda?
8. Apakah pendidik sudah melaksanakan refleksi dengan baik?
9. Apakah pendidik dengan baik melaksanakan simulasi bermain peran tipe sosiodrama?

Kisi-kisi Wawancara Untuk Peserta Didik Kelas VI

1. Apakah peserta didik sudah menanggapi penjelasan dari pendidik dengan serius?
2. Apakah peserta didik sudah dengan serius berdiskusi pada saat membuat instrumen?
3. Apakah peserta didik mengikuti dengan serius saat pendidik memberikan contoh peran sebagai sutan syahrir?

4. Apakah peserta didik mengikuti dengan serius saat pendidik memberikan contoh peran sebagai soekarno yang membacakan teks proklamasi?
5. Apakah peserta didik mengikuti dengan baik ketika pendidik memberikan contoh peran sebagai laksana tadashi maeda?
6. Apakah peserta didik dengan serius dalam mengamati sosiodrama yang dilakukan?
7. Apakah peserta didik mengikuti diskusi dan membuat kesimpulan penilaian sosiodrama dengan baik?
8. Apakah peserta didik mengikuti pendidik dalam melaksanakan refleksi?
9. Apakah pendidik dengan baik melaksanakan simulasi bermain peran tipe sosiodrama?

7. Teknik Analisis Data

Menurut Asep Kurniawan, dalam suatu penelitian kualitatif ini, proses analisis data dilakukan dari awal hingga akhir. Analisis data penelitian kualitatif bersifat induktif dan berkesinambungan yang tujuan akhirnya adalah menghasilkan konsep-konsep, pengertian-pengertian dan rekonstruksi suatu teori baru.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (triangulasi), dan dilakukan secara terus menerus sampai datanya jenuh. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari,

dan membuat kesimpulan yang dapat di ceritakan kepada orang lain. Analisis data kualitatif adalah bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, dan dikembangkan pola hubungan tertentu atau menjadi hipotesis. Dirumuskan berdasarkan data, mencari data secara berulang-ulang sehingga dapat disimpulkan hipotesis tersebut di terima atau ditolak berdasarkan data yang terkumpul. Apabila dapat dikumpulkan secara berulang-ulang dengan teknik triangulasi, maka hipotesis diterima, dan hipotesis tersebut berkembang menjadi teori.³⁰

a. Reduksi data

Sugiyono menjelaskan bahawa mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok. Memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Selama masa pengumpulan data, peneliti melakukan pengumpulan data-data dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.³¹

Data yang telah dikumpulkan kemudian dipilih sesuai dengan kategori masing-masing agar lebih rinci dan mudah diolah. Peneliti memilah-milah data yang berupa pemahaman peserta didik tentang model pembelajaran simulasi tipe sosiodrama, yang berupa pemahaman peserta didik tentang model pembelajaran simulasi tipe sosiodrama, persiapan dalam meningkatkan hasil belajar di sekolah, faktor pendorong dan penghambat penerapan model pembelajaran simulasi tipe sosiodrama di sekolah, serta hasil observasi proses penerapan model pembelajaran simulasi tipe sosiodrama di sekolah berbantuan audio visual untuk meningkatkan hasil belajar. Data yang

³⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 333-335.

³¹*Ibid.*

diperoleh tersebut merupakan data yang masih kompleks.

Kemudian peneliti melakukan reduksi data dengan cara mengambil yang pokok dan penting. Serta membuang data yang dianggap tidak diperlukan. Misalnya saat wawancara dengan pendidik ada jawaban yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan seperti dalam pedoman wawancara, maka jawaban itu tidak dipakai. Kemudian apabila jawaban dari pendidik terlalu luas maka akan diambil inti dari jawaban tersebut saja.

b. Display data

Sugiyono mengemukakan bahwa dalam melakukan display data, dapat disajikan dalam bentuk uraian singkat, *flowchart*, bagan, dan sejenisnya.³² Peneliti menyajikan data yang berupa pemahaman peserta didik tentang model pembelajaran simulasi tipe sosiodrama, persiapan model pembelajaran simulasi tipe sosiodrama yang berkaitan dengan berbantuan audio visual untuk meningkatkan hasil belajar, serta evaluasi penerapan model pembelajaran simulasi tipe sosiodrama di sekolah. Dalam penelitian ini, data tersebut disajikan secara deskriptif. Peserta didik tentang penerapan model pembelajaran simulasi tipe sosiodrama berkaitan dengan berbantunya audi visual untuk meningkatkan hasil belajar di sekolah, serta faktor pendorong dan penghambat penerapan model pembelajaran simulasi tipe sosiodrama di sekolah yang telah dikemukakan pada penyajian data diinterpretasikan kemudian dianalisis untuk memperoleh kesimpulan.

8. Uji Keabsahan Data

³²*Ibid.*, 34.

Menurut Sugiyono, uji keabsahan data pada penelitian kualitatif dilakukan melalui uji *credibility* (validitas internal), *transferability* (validitas eksternal), *dependability* (reliabilitas), dan *confirmability* (objektifitas). Penelitian ini menggunakan uji kredibilitas untuk menguji keabsahan data. Sugiyono, menjelaskan bahwa uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif antara lain dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negatif, dan *member check*.³³ Pengujian kredibilitas dalam penelitian ini digunakan triangulasi data.

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Terdapat tiga jenis triangulasi yaitu: triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan peneliti dengan menggali informasi dari pendidik lalu triangulasi melebar ke peserta didik. Data dari sumber-sumber tersebut dideskripsikan, dikategorisasikan, mana yang memiliki pandangan sama, yang berbeda, dan mana yang spesifik. Sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dari pendidik, dan peserta didik. Jika hasil kroscek ketiganya saling terkait maka data dapat dipercaya kebenarannya. Kemudian peneliti juga melakukan perpanjangan pengamatan yakni peneliti tidak hanya melakukan observasi sekali saja.

a. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan memeriksa data yang diperoleh dari berbagai sumber, yaitu guru Ilmu Pengetahuan Sosial dan peserta didik kelas VI MIN 5 Bandar Lampung.

b. Triangulasi Teknik

Dengan menggunakan teknik yang berbeda untuk memeriksa data dari sumber yang sama untuk menyelesaikan triangulasi teknis untuk menguji kredibilitas data. Dalam penelitian ini peneliti tidak hanya menggunakan satu teknik penelitian, tetapi juga menggunakan berbagai teknik untuk memperoleh data. Teknik yang digunakan meliputi wawancara, observasi dan dokumentasi.

c. Triangulasi Waktu

Waktu yang biasanya mempengaruhi kredibilitas data. Peneliti triangulasi waktu tidak hanya dapat melakukan penelitian dalam waktu yang singkat. Penelitian ini dilakukan dalam jangka waktu 05 Januari – 05 Februari 2022 di MIN 5 Bandar Lampung. T.A 2021/2022.

I. Sistematika Pembahasan

Dalam penulisan penelitian ini agar mudah dibaca dan dipahami oleh pembaca maka penulis akan membaginya ke dalam beberapa bagian yaitu bagian awal, dan bagian utama. *Bagian pertama* dari penelitian ini adalah cover, halaman judul, dan daftar isi. *Bagian utama* terdiri dari: Bab I Pendahuluan, Bab ini akan menguraikan tentang: Penegasan Judul, Latar Belakang Masalah, Identifikasi dan Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan, Metode Penelitian dan Sistematika Pembahasan. Bab II Landasan Teoritik dalam bab ini, dijelaskan tentang:

Pembelajaran Hasil Belajar yang meliputi: Pengertian Hasil Belajar, Jenis-Jenis Hasil Belajar, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar. Pengertian Pembelajaran IPS yang meliputi: IPS di Sekolah Dasar, Tujuan Pembelajaran IPS di SD. Karakteristik Pembelajaran IPS yang meliputi: Karakteristik Dilihat Dari Aspek Tujuan, Karakteristik Dilihat Dari Aspek Ruang Lingkup Materi dan Karakteristik Dilihat Dari Aspek Pendekatan Pembelajaran. Model Pembelajaran Simulasi Tipe Sociodrama. Audio Visual yang meliputi: Pengertian Audio Visual. Bab III Deskripsi Objek Penelitian, bab ketiga berupa Deskripsi Objek Penelitian yang terdiri dari: Gambaran Umum Objek dan Penyajian Fakta dan Data Penelitian.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran Simulasi Tipe Sosiodrama

a. Pengertian Model Pembelajaran Simulasi Tipe Sosiodrama

Ada beberapa macam-macam model pembelajaran yakni salah satunya adalah model pembelajaran simulasi. Model pembelajaran simulasi adalah model pembelajaran dengan menyajikan pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip atau keterampilan tertentu. Model pembelajaran yang termasuk dalam simulasi antara lain: *Role Playing* (bermain peran) merupakan model pembelajaran yang menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukkan peran di dalam kelas, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi bagi semua peserta didik.³⁴

Simulasi drama memiliki beberapa keunggulan dalam proses pembelajaran. Menurut Sanjaya simulasi drama mampu memacu siswa lebih berpikir kritis tentang hal yang diperankan, mempermudah peserta didik dalam menginterpretasikan suatu materi, meningkatkan kerja sama antar peserta didik, meningkatkan dan mempermudah peserta didik dalam mengingat suatu materi yang sulit, dan meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran. Dengan pembelajaran simulasi drama, karakter kreativitas peserta didik diharapkan tumbuh melalui usaha memvisualisasikan suatu peran dalam

³⁴Ali Mudlofir & Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktif* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2017), 114-116.

drama, dengan menciptakan perlengkapan yang dibutuhkan dalam materi drama tersebut.³⁵

Pengertian model pembelajaran menurut hasil kajian S. Nasution adalah *pertama* mengajar menanamkan pengetahuan kepada peserta didik, dengan tujuan agar pengetahuan tersebut dikuasai dengan sebaik-baiknya oleh peserta didik. *Kedua*, mengajar adalah menyampaikan kebudayaan kepada peserta didik. *Ketiga*, mengajar adalah suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan peserta didik sehingga terjadi proses belajar. Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman atau acuan dalam melakukan suatu kegiatan. Menurut Good dan Travers dalam Gafar, model adalah abstraksi dunia nyata atau representasi peristiwa kompleks atau sistem, dalam bentuk naratif, matematis, grafis, atau lambing lain. Disebutkan pula suatu model dapat dipakai untuk menirukan, menunjukkan, menjelaskan, memperkirakan atau memperkenalkan sesuatu. Dari pengertian tersebut, para ahli pendidikan memberikan pengertian tentang model pembelajaran adalah: (1) menurut Syaiful Sagala, model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar, (2) secara luas Joyce dan Weil, mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan deskripsi dari lingkungan belajar yang menggambarkan perencanaan kurikulum, kursus-kursus, rancangan unit pembelajaran, perlengkapan belajar, buku-buku pelajaran,

³⁵Banu Wicaksono & Priyantini Widiyaningrum, "Efektivitas Simulasi Drama Materi Sistem Pernafasan Terhadap Hasil Belajar Dan Sikap Kreatif Siswa," *Jurnal Phenomenon* Vol. 10, No. 1 (2020): 55.

program multimedia, dan bantuan belajar melalui program komputer.³⁶

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Ada beberapa model pembelajaran yaitu: (a) model pembelajaran yang efektif sangat membantu dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai, (b) model pembelajaran dapat memberikan informasi yang berguna bagi peserta didik dalam proses pembelajarannya, (c) variasi model pembelajaran dapat memberikan gairah belajar peserta didik, menghindari rasa bosan, dan akan berimplikasi pada minat serta motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, (d) mengembangkan ragam model pembelajaran sangat urgen karena adanya perbedaan karakteristik, kepribadian, kebiasaan-kebiasaan cara belajar para peserta didik, (e) kemampuan dosen atau pendidik dalam menggunakan model pembelajaranpun beragam, dan mereka tidak terpaku hanya pada model tertentu, dan (f) tuntutan bagi dosen atau pendidik profesional memiliki motivasi dan semangat pembaharuan dalam menjalankan tugas atau profesinya.³⁷

Menurut Joyce, model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungan, dan sistem pengelolaannya, sehingga model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada pendekatan, strategi, metode atau prosedur. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film,

³⁶Abdul Rahman Tibahary, Muliana. "Model-Model Pembelajaran Inovatif," *Jurnal Of Pedagogy* Vol. 1, No. 1 (2018): 55.

³⁷Abas Asyafah, "Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam)," *Jurnal Indonesia Journal Of Islamic Education* Vol. 6, No. 1 (2019): 20.

computer, kurikulum, dan lain-lain. Menurut Soekamto, dkk dalam Nurulwati, mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah “kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”.

Model pembelajaran mempunyai empat ciri-ciri khusus yang membedakan dengan strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut ialah: (1) rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya, (2) landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai), (3) menurut Kardi dan Nur, tingkah laku pembelajaran yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil, dan lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.³⁸

Menurut Elizabeyh B Hurlock, bermain peran atau yang sering disebut bermain pura-pura adalah bentuk aktif dimana anak-anak, melakukan kegiatan yang berhubungan dengan materi atau keadaan yang seolah nyata atau benar-benar terjadi.³⁹

Sosiodrama adalah jenis simulasi melalui bermain peran tentang fenomena sosial, misalnya pendidikan di lingkungan keluarga, kenakalan remaja, maupun kasus-kasus yang terjadi di masyarakat. Melalui sosiodrama diharapkan dapat mengembangkan pemahaman, penghayatan, dan keterampilan pemecahan masalah kepada peserta didik. Tentang permasalahan yang terjadi di

³⁸Ngalimun, *Strategi Pembelajaran Dilengkapi Dengan 65 Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Parama Ilmu, 2017), 10-11.

³⁹Erma Febriana, Hafidh Aziz, “Implementasi Model Pembelajaran Sentra Bermain Peran Untuk Menanamkan Nilai Moral Anak,” *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* Vol. 3, No. 2 (2018): 120.

dalam kehidupan pribadi mereka maupun di luar. Banyaknya hal-hal yang menyimpang pada anak jaman sekarang, yang nantinya berdampak buruk kepada peserta didik.⁴⁰ adapun pengertian sosiodrama lainnya adalah bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyakut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter dan lainnya sebagainya. Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memecahkannya.⁴¹

Model pembelajaran sosiodrama ini yaitu menerapkan bermain peranan yang ditujukan untuk menentukan alternative pemecahan masalah sosial. Tujuannya sosiodrama agar peserta didik tersebut dapat menghargai satu sama lain dan menghayati perasaan orang lain serta memupuk rasa tanggung jawab pada diri peserta didik tersebut.⁴² Menurut Udin Eka sosiodrama adalah suatu model mengajar yang digunakan untuk menggambarkan, memerankan, memperagakan, mendramatisasikan, mempertunjukkan tingkah laku, gerak gerik anggota tubuh maupun wajah, tentang masalah-masalah hubungan sosial antar manusia sehingga mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Sedangkan Menurut Sagala, bahwa model atau metode sosiodrama adalah sosiodrama berasal dari kata sosio dan drama. Sosio berarti sosial menunjuk pada objeknya yaitu masyarakat menunjuk pada kegiatan-

⁴⁰Prihantini, *Strategi Pembelajaran SD* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2020), 102.

⁴¹Ponidi, Novi Ayu Kristiana Dewi, dkk., *Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif* (Jawa Barat: Penerbit Adab, 2021), 130.

⁴²Halid Hanafi, La Adu, dan Zainuddin, *Ilmu Pendidikan Islam* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), 240.

kegiatan sosial, dan drama berarti mempertunjukkan, mempertontonkan atau memperlihatkan.⁴³

Menurut pendapat di atas, dapat diuraikan bahwa sosiodrama sebagai suatu model atau metode dalam bimbingan dapat dikatakan sebagai alat yang digunakan dalam memberikan layanan, dengan cara mengajak mereka memerankan peran-peran tertentu yang berkaitan dengan hubungan antar manusia. Anggota kelompok yang terpilih sebagai kelompok pemain, memerankan peran-peran tertentu seperti dalam drama, berdasarkan scenario yang telah disiapkan terlebih dahulu. Setelah selesai permainan, dilanjutkan dengan diskusi, merefleksikan hasil permainan, untuk mencapai tujuan layanan. Sosiodrama lebih tepat digunakan untuk mencapai tujuan yang mengarah pada aspek afektif, motorik dibandingkan pada aspek kognitif, terkait dengan kehidupan hubungan sosial. Sehubungan dengan itu maka materi yang disampaikan melalui sosiodrama bukan materi yang bersifat konsep-konsep yang harus dimengerti dan dipahami, tetapi berupa fakta, nilai, mungkin juga konflik-konflik yang terjadi di lingkungan kehidupannya. Melalui permainan sosiodrama, diajak untuk mengenali, merasakan suatu situasi tertentu sehingga mereka dapat menemukan sikap dan tindakan yang tepat seandainya menghadapi situasi yang sama.⁴⁴

b. Kelebihan Model Simulasi

- 1) Simulasi dapat memupuk keberanian dan percaya diri peserta didik dengan bermain peran, sandiwara maupun bermain games.
- 2) Simulasi dapat dijadikan sebagai bekal bagi peserta didik dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak,

⁴³Andi Sukri Syamsuri, *Pendidikan Guru Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pt Nas Media Pustaka, 2021), 143.

⁴⁴Sutirna, *Bimbingan Dan Konselin* (Yogyakarta: Grup Penerbitan CV Budi Utama, 2021), 133.

baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat maupun menghadapi dunia kerja.

- 3) Simulasi dapat meningkatkan gairah peserta didik dalam proses pembelajaran karena peserta didik dihadapkan pada hal yang sebenarnya meskipun hanya tiruan atau simulator.
- 4) Simulasi mempermudah peserta didik membayangkan bentuk, cara kerja dari benda atau proses suatu pekerjaan sehingga apabila nanti menghadapinya dalam kehidupan nyata membuat peserta didik tidak terlalu canggung.

c. Kekurangan Model Simulasi

- 1) Diperlukan persiapan yang matang agar proses simulasi bisa berjalan sesuai dengan skenario yang telah direncanakan, pengelolaan yang tidak tepat menyebabkan proses pembelajaran tidak bermakna.
- 2) Pengalaman yang diperoleh melalui simulasi tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan dilapangan.

d. Tujuan Model Pembelajaran Simulasi Tipe Sosiodrama

Dimaksud agar peserta didik mampu mengembangkan kemampuan interaktif dan kemampuan reaktif peserta didik dalam menangkap materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Peserta didik juga mampu mengembangkankemampuan kognitifnya serta memahami keterampilan dalam peran yang telah disosiodramakan. Dengan menerapkan model pembelajaran sosiodrama, peserta didik dapat belajar bertanggung jawab, menghayati dan menghargai perasaan orang lain, melatih dalam pengambilan keputusan, serta merangsang peserta didik dalam berpikir kritis dalam memecahkan masalah.

Model pembelajaran sosiodrama mendidik peserta didik supaya mendapatkan keterampilan sosial,

menghilangkan rasa malu dan rendah diri, mendidik dan mengembangkan kemampuan dalam mengemukakan pendapat, membiasakan diri untuk sanggup menerima dan menghargai orang lain. Sosiodrama akan lebih banyak berpengaruh terhadap perubahan-perubahan sikap kepribadian. Dengan menerapkan sosiodrama, peserta didik mendapat manfaat yaitu memiliki pengalaman menggunakan dasar-dasar dramatis seperti improvisasi, kaarakterisasi, permainan peran, dan dialog. Sesuai dengan pernyataan yang diungkapkan oleh McLennan Sosiodrama membentuk respon dalam pemecahan masalah sehingga membantu peserta didik dalam mempertimbangkan tanggapan pribadi mereka. Sehingga tujuan penggunaan model pembelajaran sosiodrama ini untuk melatih keterampilan interaktif, reaktif, dan sosial bagi peserta didik, serta menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik untuk mengungkapkan ide, pendapat, ataupun kesan dari proses pembelajaran. Diharapkan dengan menggunakan model sosiodrama ini dapat menumbuhkan sikap positif dalam pembelajaran dikelas.⁴⁵

2. Pengertian Audio Visual

Untuk menarik perhatian peserta didik di dalam proses pembelajaran IPS sangat diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih semangat. Salah satunya yang dapat digunakan adalah media pembelajaran audio visual. Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran IPS dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.

Menurut Daryanto, media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media

⁴⁵Yunitalia Sugiono Putri & Brilliant Rosy, "Pengembangan Kemampuan Interaktif dan Reaktif Siswa Dengan Metode Pembelajaran Sosiodrama," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* Vol. 8, No. 2 (2020): 27.

ini mempunyai kemampuan yang lebih baik. Media audio visual member pengaruh yang sangat baik di dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini disebabkan karena penggunaan media audio visual di dalam proses pembelajaran dapat menarik peserta didik sehingga peserta didik lebih serius dalam memperhatikan penjelasan dari pendidik. Menurut Sukiman, bahwa media audio visual adalah media penyalur pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan.

Pengertian media audio visual dijelaskan oleh Zaini adalah media atau alat-alat yang audible artinya dapat didengar dan alat-alat yang visible artinya dapat dilihat. Dalam arti lain media audio visual adalah alat yang dapat menghasilkan suara dan rupa dalam satu unit. Adapun yang termasuk golongan media audio visual yaitu: (1) film, (2) televisi (TV), (3) video cassette atau VCD. Media audi visual dengan LCD adalah perangkat yang digunakan sebagai media pembelajaran, yang terdiri atas unit computer, proyektor dan layar, digunakan sebagai media pembelajaran IPS maupun pembelajaran lainnya di kelas, dimaksudkan untuk mempermudah peserta didik berinteraksi dan mencapai hasil pembelajaran melalui media.⁴⁶ Sedangkan media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. Media audio visual berupa mesin proyektor film, recorder, dan proyektor visual yang lebar.⁴⁷

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio,

⁴⁶Mery Siregar, "Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora* Vol. 4, No. 2 (2018): 619.

⁴⁷Ahmad Suryadi, *Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid 2* (Jawa Barat: CV Jejak, 2020), 23.

audio visual, multimedia, dan web. Menurut Rudi Bertz dalam Asnawir, dkk. Mengklasifikasi ciri utama media media pada tiga unsur pokok yaitu suara, visual dan gerak. Bentuk visual itu sendiri dibedakan lagi pada tiga bentuk yaitu gambar visual, garis dan simbol. Disamping itu juga membedakan media rekam sehingga terdapat 8 klasifikasi media yaitu: (1) media audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media audio semi gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media visual semi gerak, (7) media audio, (8) media cetak.

Menurut Oemar Hamalik dalam Asnawir, dkk. Ada 4 media pengajaran yaitu: Alat-alat visual yang dapat dilihat, misalnya filmstrip, transparansi, micro projectin, papan tulis, bulletin board, gambar-gambar, ilustrasi, chart, grafik, poster, peta dan globe, alat-alat yang bersifat auditif atau hanya dapat didengar misalnya: phonograph record, transkripsi electric, radio, rekaman pada tape recorder, alat-alat yang bisa dilihat dan didengar, misalnya film, televisi, benda-benda tiga dimensi yang biasanya dipertunjukkan, misalnya model, spicemens, pasir, peta electric, koleksi diorama, dramatisasi, bermain peranan, sosiodrama, sandiwara boneka, dan sebagainya. Media audio visual yaitu jenis-jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Media audio visual dibagi menjadi: *audiovisual diam*, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slide*), film rangkai suara, dan cetak suara, *audiovisual gerak* yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video cassette*.⁴⁸ Materi audio visual dapat digunakan untuk keperluan mengembangkan keterampilan mendengarkan dan mengevaluasi apa yang telah didengar, mengatur dan

⁴⁸Ilyas Ismail, dkk., *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. (Makassar: Cendekia Publisher, 2020), 44-49.

mempersiapkan diskusi dan debat dengan mengungkapkan pendapat-pendapat para ahli yang berada jauh dari lokasi, menjadikan model yang akan ditiru oleh peserta didik, menyiapkan variasi suatu pokok bahasan atau suatu masalah.⁴⁹

Adapun indikator kegiatan guru dalam simulasi tipe sosiodrama antara lain:

- a. Guru memberikan penjelasan awal untuk melaksanakan pembelajaran.
- b. Guru mengajak siswa untuk membuat instrumen untuk menilai peran.
- c. Guru menawarkan kepada siswa siapa yang mau bermain peran.
- d. Guru memberi contoh dan mengajak diskusi bagaimana sebaiknya peran posisi dan penampilan masing-masing peran.
- e. Ketika sudah terpilih semua peran, guru mengajak siswa yang lain untuk mengadakan penilaian terhadap semua pemeran.
- f. Adegan sosiodrama dimulai, siswa berperan sebagai sutan syahrir, soekarno dan laksamana tadashi maeda. Peserta didik yang lain menilai.

Adapun indikator kegiatan siswa dalam simulasi tipe sosiodrama anantara lain:

- a. Siswa mendengarkan penjelasan guru.
- b. Siswa mengikuti diskusi pembuat instrumen penilaian peran.
- c. Siswa memperhatikan guru ketika member contoh peran.
- d. Beberapa orang berperan dalam sosiodrama
- e. Siswa mengikuti diskusi menilai peran dalam sosiodrama.
- f. Beberapa orang siswa mau mengulang sosiodrama.

⁴⁹Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*, 307.

- g. Siswa mengikuti refleksi dengan baik.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu “Hasil” dan “Belajar”. Hasil merupakan hal yang didapat dari hasil usaha, pemahaman dan lainnya tetapi belajar merupakan segala usaha perubahan tingkah laku yang dilakukan secara sadar dari hal tidak memahami jadi memahami, dari yang tau menjadi tau dari yang tidak mengerti menjadi mengerti dari yang tidak dapat melakukan menjadi mampu melakukan segala hal dan dari yang mengutarakan yang salah menjadi kearah yang benar.

Menurut Hamalik, Hasil belajar dijadikan untuk perubahan tingkah laku peserta didik yang bisa dilihat dan dievaluasi dalam pengetahuannya, sikap serta keterampilan yang dimiliki. Arti dari kata perubahan bisa perubahan dapat dipahami sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya yang dimana pada sebelumnya dia belum mengetahui menjadi mengetahui, sikap sopan santun yang tidak dipahami menjadi lebih paham akan sopan santun dan lain sebagainya.⁵⁰

b. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Terdapat jenis-jenis belajar menurut para ahli salah satunya adalah menurut Blom dalam ahiri (2007) membagi hasil belajar dalam tiga ranah pembelajaran seperti: (1) Aspek pengetahuan atau kognitif yang dapat diartikan sebagai ranah pengetahuan peserta didik, (2) Ranah afektif yang dapat diartikan sebagai ranah sikap

⁵⁰Astuti, “Penerapan Realistic Mathematic Education (RME) Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 6 SD,” *Cendekia Jurnal Pendidikan Matematika* Vol. 1, No. 1 (2018): 54.

peserta didik, (3) Ranah psikomotorik dapat diartikan pada kemahiran dalam keterampilan.

Ranah pengetahuan terdiri pada pikiran, interpretasi, perpaduan, dan penilaian. Pada ke-enam ranah kognitif mampu diartikan pada wujud sikap yang dibentuk pada akhir untuk memberikan syarat kerja peserta didik yang nantinya akan diterapkan.

Jenis-jenis belajar juga didapat Menurut Howard Kingsley pada tahun 1998 membagi tiga macam hasil belajar yaitu:

1) Psikomotorik serta etika

Psikomotorik serta etika bisa dipahami juga dengan salah satu metode untuk digunakan memperoleh, menjaga dan mengutarakan kognitif dan metode untuk menuntaskan persoalan untuk mendapatkan psikomotorik pada suatu pembelajaran agar peserta didik mampu sadar tentang metode belajar yang sangat bagus serta seluruh pembelajaran diawali oleh proses yang di maksud dengan belajar.

2) Kognitif dan makna

Kognitif dan makna mampu diartikan sebagai pengembangan hadirnya penjelasan pada otak setiap insan lalu dikembangkan dan dimengerti serta bisa untuk didemonstrasikan.

3) Afektif dan keinginan

Afektif dan keinginan adalah salah satu dorongan dalam melakukan terhadap benda atau lainnya yang menjadi harapan.

Sedangkan Menurut teori Taksonomi Bloom hasil belajar diperoleh pada tiga aspek seperti:

1) Aspek pengetahuan

Aspek pengetahuan terdiri dari hasil belajar yaitu dalam 6 katagori seperti kognitif, pengertian, implementasi, kajian, campuran dan evaluasi.

2) Aspek sikap

Aspek sikap berhubungan dengan nilai, aspek sikap dapat dikategorikan kedalam lima tahapan seperti mendapatkan, merespon Tanya jawab, evaluasi kelompok, pemeranan pada sebuah evaluasi (Evaluasi lengkap).

3) Aspek psikomotorik

Aspek psikomotorik dapat dikategorikan pada psikomotorik, manipulasi objek-objek, menghubungkan, mengobservasi. Aspek pengetahuan pada pencapaian belajar dan juga pemahaman peserta didik lebih unggul dari pada aspek sikap serta keterampilan sebab lebih unggul, tetapi hasil belajar keterampilan dan sikap diharuskan sebagai salah satu hasil evaluasi pada kegiatan belajar mengajar disekolah.⁵¹

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Selain jenis-jenis hasil belajar terdapat juga faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar mampu dikelompokkan kedalam dua faktor yaitu:

1) Faktor dari dalam (internal)

Faktor dari dalam atau faktor internal biasanya didapat pada diri peserta didik dikategorikan meliputi perhatian, inteligensi, minat, bakat, motivasi dan kesiapan.

⁵¹Tria Melvin, Surdin, "Hubungan Antara Disiplin Belajar Disekolah Dengan Hasil Belajar Geografi Pada Siswa Kelas IX SMA Negeri 10 Kediri," *Jurnal Penelitian Pendidikan Geografi* Vol. 1, No. 1 (2017): 3-5.

2) Faktor dari luar (eksternal)

Factor eksternal atau dari luar diri peserta didik dikategorikan dalam situasi proses pembelajaran seperti metode mengajar pendidik, hubungan pendidik dan juga peserta didik, kedisiplinan seorang peserta didik, fasilitas di sekolah serta fasilitas yang disediakan disekolah.⁵²

3) Faktor pendekatan belajar merupakan salah satu cara belajar peserta didik yang dikategorikan meliputi metode, strategi, teknik, taktik serta model pembelajaran yang dimanfaatkan guru pada kegiatan belajar mengajar dikelas.⁵³

4. Pembelajaran IPS

a. IPS Disekolah Dasar

Istilah IPS di Indonesia mulai dikenal sejak tahun 1970-an sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara formal mulai digunakan dalam sistem pendidikan nasional dalam kurikulum 1975. Dalam dokumen kurikulum tersebut IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Ciri khas IPS sebagai mata pelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah sifat terpadu dari sejumlah mata pelajaran dengan tujuan agar mata pelajaran ini lebih bermakna bagi peserta didik sehingga pengorganisasian materi atau bahan pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik.

⁵²Widia Hapnita, Rijal Abdullah, Yuwalitas Gusmareta, Fahmi Rizal, "Faktor Internal dan Eksternal Yang Dominan Mempengaruhi Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMK N 1 Padang Tahun 2016/2017," *Jurnal CIVID Teknik Sipil* Vol. 5, No. 1 (2018): 2176-2177.

⁵³M. Yusuf, Mutmainnah Amin, "Pengaruh Mind Map dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," *Jurnal Tadris* Vol. 1, No. 1 (2016): 23.

Pembelajaran IPS memiliki tingkat masing-masing sesuai dengan kemampuan peserta didik menangkap tentang arti sosial. Banyak sekolah-sekolah yang memasukkan IPS ke dalam kurikulum sekolah. IPS di Sekolah Dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains, bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan. Di Sekolah Dasar tidak secara mentah mengajarkan secara khusus dalam geografi, sejarah, ekonomi, politik, atau ilmu-ilmu sosial yang lain. Peserta didik di sekolah dasar pada umumnya masih menggunakan dasar pemikiran dari apa yang dilihat.

Ada perbedaan materi mendasar dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Pembelajaran IPS di setiap sekolah tidak selalu sama ruang lingkupnya. Setiap daerah ataupun Negara mempunyai latar sosial yang berbeda. Pembelajaran IPS disesuaikan dengan ciri sosial yang khas di daerah masing-masing. NCSS memberikan ruang lingkup dan tingkatan dalam pembelajaran IPS. Semuanya dimulai dari tingkat taman kanak-kanak sampai tingkat ke-12. Pembelajaran IPS tingkat sekolah dasar menjadi sangat penting saat kita melihat situasi dan maraknya informasi tanpa batas yang perkembangan dalam bidang sosial tidak bias kita bending memberikan tantangan tersendiri dalam menghadapi kondisi tersebut.

Menurut Sumaatmadja, pembelajaran IPS tingkat sekolah dasar seharusnya melihat pada perkembangan mental psikologis anak yang dapat berkembang dan dikembangkan. Dasar mental psikologis anak ini berkesinambungan dengan kehidupan sosial anak yang menjadi pengetahuan sosial. Menurut Gunawan, merupakan suatu bahan kajian yang terpadu merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan

sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi. Kesimpulannya pembelajaran IPS Sekolah Dasar merupakan kajian ilmu yang terintegrasi dalam disiplin ilmu-ilmu sosial yang bersifat menyeluruh (holistik) yang materinya diambil dari rumpun ilmu sosial yang disesuaikan dengan lingkup keadaan sosial masyarakat.⁵⁴

Menurut Sapriyadi, pengertian IPS di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari dokumen Kurikulum 1975 yang memuat IPS sebagai mata pelajaran untuk pendidikan di sekolah dasar dan menengah. Definisi ini sudah lama dirumuskan sebagai hasil adopsi dan adaptasi dari gagasan Global reformers oleh Prof. Nu'man Somantri yang dikemukakan dalam Forum Komunikasi II Himpunan Sarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia, disingkat HISPIPSI (yang sekarang berubah menjadi Himpunan Sarjana Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial Indonesia, disingkat HISPIPSI) mendefinisikan IPS untuk sekolah dasar yaitu: pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan.⁵⁵

b. Tujuan Pembelajaran IPS di SD

Untuk tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI), tujuan pembelajaran IPS yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan:

⁵⁴Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep Dan Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), 7-8.

⁵⁵Nurul Hidayah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negeri Katon Pesawaran," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* Vol. 4, No. 1 (2017): 39.

- 1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inquiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global.

Berdasarkan ranah tujuan, pembelajaran IPS sama halnya dengan pembelajaran yang lain, memiliki tiga kelompok ranah tujuan pembelajaran yaitu:

- 1) Ranah kognitif, yang paling esensial adalah pengetahuan dan pemahaman.
- 2) Ranah afektif, yang paling esensial adalah pengembangan nilai, sikap, dan moral.
- 3) Ranah psikomotorik, adalah berhubungan dengan aktivitas fisik yang berkaitan dengan proses mental dan psikologi.⁵⁶

Tujuan pendidikan IPS di Indonesia pada dasarnya mempersiapkan para peserta didik sebagai warga Negara yang menguasai pengetahuan (knowledge), keterampilan (skill), sikap dan nilai (attitudes and values) yang dapat dipergunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga Negara yang baik. Menurut Soemantr, tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar:

- 1) Pembelajaran IPS yaitu untuk mendidik para peserta didik menjadi ahli ekonomi, politik, hukum, sosiologi

⁵⁶Syofnidah Ifrianti, "Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* Vol. 2, No. 2 (2015): 153.

dan pengetahuan sosial lainnya sehingga harus terpisah-pisah sesuai dengan *body of knowledge* masing-masing disiplin ilmu sosial tersebut.

- 2) Pembelajaran IPS yaitu untuk menumbuhkan warga Negara yang baik. Sifat warga Negara yang baik akan lebih mudah ditumbuhkan pada peserta didik apabila pendidik mendidik mereka dengan jalan menempatkannya dalam konteks kebudayaannya dari pada memusatkan perhatian pada disiplin ilmu sosial yang terpisah-pisah.
- 3) Pendapat ketiga adalah bentuk kompromi dari pendapat pertama dan kedua yang menekankan pada organisasi bahan pelajaran harus dapat menampung tujuan para peserta didik yang meneruskan pendidikan maupun yang terjun langsung ke masyarakat.
- 4) Pembelajaran IPS dimaksudkan untuk mempelajari bahan pelajaran agar mampu menyelesaikan masalah interpersonal maupun antar personal.

5. Karakteristik Pembelajaran IPS

a. Karakteristik Dilihat Dari Aspek Tujuan

Tujuan pendidikan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan IPS merupakan suatu disiplin ilmu. Maka dari itu, pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan pendidikan nasional. Tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk membentuk dan mengembangkan pribadi warga Negara yang baik. Dengan demikian, tujuan pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi. Menurut Said Hamid Hasan, menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran ilmu-ilmu sosial, terutama pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, dapat dilihat tiga kategori, yaitu memiliki karakteristik kategori *pertama*, tujuan kemampuan intelektual yaitu berjuan mengembangkan

kemampuan peserta didik dalam memahami disiplin ilmu sosial, berpikir dalam disiplin ilmu-ilmu sosial, serta kemampuan profesional dalam mencari informasi, mengolah informasi dan mengomunikasikan hasil temuan. *Kedua*, tujuan pengembangan kemampuan rasa tanggung jawab sosial yaitu bertujuan agar peserta didik mampu berkomunikasi dengan anggota masyarakat lainnya, rasa tanggung jawab sebagai Negara dan warga dunia, bangsa, termasuk kemampuannya dalam mengembangkan sikap positif terhadap nilai, norma, dan moral yang berlaku di masyarakat. *Ketiga*, tujuan pengembangan kemampuan kepribadian yaitu berkenaan dengan pengembangan sikap, nilai, norma, dan moral yang menjadi anutan peserta didik, seperti kemauan untuk terus mengembangkan diri melalui belajar di jenjang pendidikan lebih lanjut maupun di luar jenjang pendidikan persekolahan, pembentukan kebiasaan positif untuk kehidupan pribadinya, serta sikap positif terhadap diri untuk memacu perkembangan diri sebagai pribadi, kemajuan masyarakat bangsa dan juga ilmu pengetahuan, adalah tujuan yang termasuk ke dalam kelompok tujuan pengembangan diri pribadi peserta didik.

Ada tiga kajian utama berkenaan dengan dimensi tujuan pembelajaran IPS di SD, yaitu: a) pengembangan kemampuan berpikir peserta didik, b) pengembangan nilai dan etika sosial, c) pengembangan tanggung jawab dan partisipasi sosial.

b. Karakteristik Dilihat Dari Aspek Ruang Lingkup Materi

Bidang studi IPS memiliki karakteristik yaitu: a) menggunakan pendekatan lingkungan yang luas, b) menggunakan pendekatan terpadu antarmata pelajaran yang sejenis, c) berisi materi konsep, nilai-nilai sosial, kemandirian, dan kerja sama, d) mampu memotivasi peserta didik untuk aktif, kreatif, dan inovatif dan sesuai

dengan perkembangan anak, e) mampu meningkatkan keterampilan peserta didik dalam berpikir dan memperluas cakrawala budaya. Berdasarkan penjelasan di atas, kajian bidang studi IPS mencakup lingkungan sosial, ilmu bumi, ekonomi pemerintahan.

c. **Karakteristik Dilihat Dari Aspek Pendekatan Pembelajaran**

Karakteristik bidang studi IPS dapat pula dilihat dari sudut pendekatan atau metodologi pembelajaran yang sering digunakan. Bidang studi IPS sejak mulai kurikulum tahun 1975 dan 1984 menggunakan pendekatan integratif. Pendekatan lain dalam bidang studi IPS cenderung bersifat praktik di masyarakat dan keluarga atau antarteman di sekolah. Aspek yang ditonjolkan dalam pendekatan ini adalah aspek perilaku dan sikap sosial serta nilai eksistensi peserta didik dalam menghadapi suatu nilai kebersamaan kepemilikan hak dan kewajiban sebagai makhluk sosial. Menurut Sapriya, karakteristik materi yang tergolong dalam ilmu-ilmu sosial dalam bidang studi IPS dapat dikategorikan ke dalam kelompok umum, yaitu kelompok struktur ilmu pengetahuan yang bersifat sosial. Semua materi dalam disiplin ilmu sosial, bermula dari kenyataan, fakta dan realitas sosial, perubahan sosial dan pergeseran sosial yang dialami oleh individu di manapun ia berada. Dari sejumlah pengalaman nyata, maka kembali direduksi menjadi tulisan-tulisan teks ataupun penjelasan visual dan verbal bahkan audio dengan maksud memberikan balikan terhadap kesesuaian realitas dengan kehendak, keinginan dan tujuan masa depan individu dalam konteks sosial selanjutnya.⁵⁷

⁵⁷Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), 9-21.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggito Albi & Setiawan Johan, *Metodologi Penelitian Kualitatif* Jawa Barat: CV Jejak, 2018.
- Arafat Maulana Lubis, Azizan Nashran, *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Hots Order Thinking Skills)* Yogyakarta: Samudra Biru, 2019.
- Astuti, “Penerapan Realistic Mathematic Education (RME) Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 6 SD,” *Cendekia Jurnal Pendidikan Matematika* Vol. 1, No. 1, 2018.
- Asyafah Abas, “Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoritis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam,” *Jurnal Indonesia Journal Of Islamic Education* Vol. 6, No. 1, 2019.
- Budi Hermawan Santoso, “Peningkatan Aktifitas Dan Hasil Belajar Dengan Metode Problem Basic Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran Tune Up Motor Bensin Siswa Kelas XI Di SMK Insan Cendekia Turi Sleman,” *Jurnal Taman Vokasi* Vol. 5, No. 1, 2017.
- Dewi Reviana, “Implementasi Metode Pembelajaran Sosiodrama Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Madrasah Aliyah Swasta PAB-2 Helvetia” (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan).
- Diani Rahma, Asyhari Ardian dan Orin Neta Julia, “Pengaruh Model RMS (Reading Mind Mapping And Sharing) Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Pada Pokok Bahasa Implus Dan Momentum,” *Jurnal Pendidikan Edutama* Vol. 5, No. 1, 2018.
- Fauzyyah Aini, “Pengaruh Penggunaan Metode Sosiodrama Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Siswa Kelas XI Man 1 Lampung Timur” (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri IAIN Metro).

Febriana Erma, Aziz Hafidh, "Implementasi Model Pembelajaran Sentra Bermain Peran Untuk Menanamkan Nilai Moral Anak," *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* Vol. 3, No. 2, 2018.

Halifah Syarifah, "Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak," *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan* Vol. 4, No. 3, 2020.

Hanafi Halid, Adu La, dan Zainuddin, *Ilmu Pendidikan Islam* Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018.

Hapnita Widia, Abdullah Rijal, Yuwalitas Gusmareta, Fahmi Rizal, "Faktor Internal dan Eksternal Yang Dominan Mempengaruhi Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMK N 1 Padang Tahun 2016/2017," *Jurnal CIVID Teknik Sipil* Vol. 5, No. 1, 2018.

Hayati Najmi, M. Ahmad Yusuf, Febri Harianto, "Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Minat Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota," *Jurnal Al-hikmah* Vol. 14, No. 2, 2017.

Hidayah Nurul, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negeri Katon Pesawaran," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* Vol. 4, No. 1, 2017.

I, Cong Wayan Sujana, "Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia," *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol. 4, No. 1, 2019.

Ifrianti Syofnidah, "Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* Vol. 2, No. 2, 2015.

Ismail Ilyas, dkk., *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran* Makassar: Cendekia Publisher, 2020.

Kasih Fitria, "Profil Kompetensi Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Pelayanan Kelompok di SMA Sumtra Barat," *Jurnal Counseling Care* Vol. 1, No. 1, 2017.

Khosiah Hajrah, Syafril, "Persepsi Masyarakat Terhadap Rencana Pemerintahan Membuka Area Pertambangan Emas di Desa Sumi Kecamatan Lambu Kabupaten Bima," *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan* Vol. 1, No. 2, 2017

Kurniawan Asep, *Metodologi Penelitian Pendidikan* Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.

Lastriana Endang, "Implementasi Model Pembelajaran Simulasi Tipe Sosiodrama Berbantu Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Bermain Drama," *Wawancara*, Januari 27, 2021.

Lyllys Indah Mustika, Wahono Sri Saptomo, Titik Sudiatmi, "Dekonstruksi Ideologi Pendidikan dalam Novel Ayah Karya Andrea Hirata dan Relevansinya sebagai Bahan Ajar di Sekolah Menengah Atas," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* Vol. 6, No. 1, 2021.

M. Yusuf, Amin Mutmainnah, "Pengaruh Mind Map dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," *Jurnal Tadris* Vol. 1, No. 1, 2018.

Melvin Tria, "Hubungan Antara Disiplin Belajar Disekolah Dengan Hasil Geografi Pada Siswa Kelas IX SMA Negeri 10 Kediri," *Jurnal Penelitian Pendidikan Geografi* Vol. 1, No. 1, 2017.

Ngalimun, *Strategi Pembelajaran Dilengkapi Dengan 65 Model Pembelajaran* Yogyakarta: Parama Ilmu, 2017.

Nurmayani, "Penggunaan Model Pembelajaran Word Square Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas V SD Negeri 054938 Kab, Langkat," *Jurnal School Education Journal* Vol. 8, No. 1, 2018.

Ponidi, Ayu Kristiana Novi Dewi, dkk., *Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif* Jawa Barat: Penerbit Adab, 2021.

Prihantini, *Strategi Pembelajaran SD* Jakarta: PT Bumi Aksara, 2020.

Qistina Mizana, Alpusari Mahmud, Eddy Noviana, Neni Hermita, “Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Kelas IV C SD Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar,” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 8, No. 2, 2019.

Rahman Abdul Tibahary, Muliana, “Model-Model Pembelajaran Inovatif,” *Jurnal Of Pedagogy* Vol. 1, No. 1, 2018.

Salmiwati, “Konsep Belajar Dalam Perspektif Pendidikan Islam,” *Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 2, No. 1, 2019.

Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep Dan Pembelajaran* Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019.

Siregar Mery, “Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama,” *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora* Vol. 4, No. 2, 2018.

Sugiono Yunitalia Putri & Rosy Brilliant, “Pengembangan Kemampuan Interaktif dan Reaktif Siswa Dengan Metode Pembelajaran Sociodrama,” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* Vol. 8, No. 2, 2020.

Sugiyono *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* Bandung: Alfabeta, 2019.

Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research And Development/R&D)* Bandung: Alfabeta, 2019.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* Bandung: Alfabeta, 2018.

Suherna Widiya, “Penggabungan Metode Sociodrama Dan Media Audio Visual (Film Pendek) Dalam Menumbuhkan Sikap Beragama Siswa Di SMA Negeri 5 Rejang Rebong” (Skripsi, Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri IAIN Bengkulu).

Sukri Andi Syamsuri, *Pendidikan Guru Dan Pembelajaran* Yogyakarta: Pt Nas Media Pustaka, 2021.

Suryadi Ahmad, *Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid 2 Jawa Barat*: CV Jejak, 2020.

Susanto, Ahmad, *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar* Jakarta: Prenadamedia Group, 2019.

Susiati, *Pengaplikasian Metode Sosiodrama Dalam Pembelajaran* Universitas: Iqra Buru, 2020.

Sutirna, *Bimbingan Dan Konselin* Yogyakarta: Grup Penerbitan Cv Budi Utama, 2021.

Thresiana Fransina Nomleni, Sarlotha Theodora Nirmala Manu, "Pengembangan Audio Visual dan Alat Peraga Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* Vol. 8, No. 3, 2018.

Wicaksono Banu & Widiyaningrum Priyantini, "Efektivitas Simulasi Drama Materi Sistem Pernafasan Terhadap Hasil Belajar Dan Sikap Kreatif Siswa," *Jurnal Phenomenon* Vol. 10, No. 1, 2020.

