

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Kerangka Teoritis dan Hipotesis Tindakan

##### 1. *Kerangka Teoritis*

Sosiodrama adalah: Drama yang bertujuan memberikan informasi kepada masyarakat tentang masalah sosial dan politik.<sup>1</sup> Metode sosiodrama atau bermain peran tidak dapat asal diperbuat saja sekehendak guru atau permintaan murid, akan tetapi metode sosiodrama, baru dapat dipakai apabila konsep-konsep aktivitas dan ketentuan-ketentuan serta prinsip-prinsip metode sosiodrama dapat dilaksanakan. Untuk melihat prinsip aktivitas belajar sebagai sudut pandangan ilmu jiwa, secara garis besar dibagi menjadi dua pandangan yakni ilmu jiwa lama dan ilmu jiwa modern.

*Menurut pandangan Ilmu jiwa lama* : Jhon locke dikutip oleh Sardiman A.M. mengibaratkan manusia itu bagai kertas putih tidak tertulis. Karena putih ini akan mendapatkan coretan atau tulisan dari luar: selanjutnya terserah unsur apa yang mempengaruhinya.

*Menurut pandangan Ilmu jiwa modern* : Aliran ilmu jiwa yang modern akan cenderung menterjemahkan jiwa manusia sebagai sesuatu yang dinamis, memiliki potensi dan energi tersendiri.

Dengan demikian jelas bahwa aktivitas itu dalam arti luas, baik yang bersifat fisik maupun yang bersifat mental, kaitan antara keduanya akan membutuhkan aktivitas belajar yang optimal.

Jenis-jenis aktivitas dalam belajar

1. *Visual Activities*, yang termasuk di dalamnya adalah membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi dan lain-lain.
2. *Oral Activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran dan sebagainya.
3. *Listening Activities*, seperti mendengarkan, uraian dan sebagainya
4. *Writing Activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing Activities*, seperti menggambar, membuat grafik peta.

---

<sup>1</sup> Depdikbud, Op.,Cit.,Hal: 855

6. *Motor Activities* yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi dan sebagainya.
7. *Mental Activities* seperti menganggap, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional Activities* seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira bersemangat, berani, tenang dan gugup.<sup>2</sup>

Walaupun demikian dan sebegus apapun, tetap saja metode sosiodrama baru dapat berfungsi sebagai perangkat pembantu aktivitas pembelajaran apabila:

- a. Pelajaran dimaksudkan untuk menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak dan berdasarkan pertimbangan didaktis, lebih baik didramatisasikan dari pada diceritakan, karena akan jelas dan dapat dihayati oleh anak.
- b. Pelajaran dimaksudkan untuk melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat *social Psychologist*
- c. Pelajaran dimaksudkan untuk melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan member kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.<sup>3</sup>

Guru sebagai pelaksana metode sosiodrama dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Persiapan  
Mempersiapkan masalah situasi hubungan sosial yang akan diperagakan atau pemilihan tema cerita. Pada kesempatan ini pula menjelaskan mengenai peranan-peranan yang dimainkan, pelaksanaan sosiodrama/peran dan tugas-tugas bagi mereka yang tidak ikut berperan.
- b. Penentuan pelaku atau pemeran  
Setelah mengemukakan tema cerita serta memberikan dorongan kepada peserta didik-murid untuk bermain peranan, maka diadakanlah penentuan para pelaku dan menjelaskan bilamana dan betapa harus memulai melakukan peran. Para pelaku diberi petunjuk atau contoh sederhana agar mereka siap mental.
- c. Permainan sosiodrama  
Para pelaku memainkan peranannya sesuai dengan imajinasi atau daya tanggap masing-masing, sampai pada suatu klimaks tertentu atau titik kulminasi (puncak) perdebatan yang hangat.
- d. Diskusi  
Permainan dihentikan, para pemeran dipersilakan duduk kembali, kemudian dilanjutkan dengan diskusi di bawah pimpinan guru yang diikuti oleh semua peserta didik (kelas). Diskusi berkisar pada tingkah laku para pemeran dalam hubungannya dengan tema cerita, sehingga terhadirlah suatu pembicaraan berupa tanggapan, pendapat dan beberapa kesimpulan.
- e. Ulangan permainan

---

<sup>2</sup> Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, Rajawali, Jakarta, 1990. Hal: 99

<sup>3</sup> Zuhairini, *Metodik Khusus Pendidikan Agama*, Usaha Nasional Surabaya, 1977. Hal: 102

Setelah diskusi selesai dilakukan ulangan permainan atau bermain peran ulangan dengan memperhatikan pendapat, saran-saran atau kesimpulan-kesimpulan yang diperoleh dari hasil diskusi.<sup>4</sup>

Hal-hal yang patut diperhatikan dalam pelaksanaan sosiodrama adalah :

1. Masalah yang dijadikan tema cerita hendaknya dialami oleh sebagian besar murid.
2. Penentuan pemeran hendaknya secara sukarela dan motivasi dari guru.
3. Jangan terlalu banyak disutradarai, bairkan murid mengembangkan kreatifitas dan spontanitas mereka.
4. Diskusi diarahkan kepada penyelesaian akhir (tujuan) bukan kepada baik atau tidaknya seseorang murid berperan.
5. Kesimpulan diskusi dapat diresumekan oleh guru
6. Sosiodrama bukanlah sandiwara atau drama biasa, melainkan merupakan peranan situasi sosial yang ekspresif dan hanya dimainkan satu babak saja.<sup>5</sup>

Dilihat dari segi bentuk maka sosiodrama terdapat beberapa bentuk dramatisasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran, diantaranya :

a. Permainan bebas

Ketika peserta didik bermain secara bebas terlihat bahwa mereka melakukan berbagai kegiatan secara spontan, menanggapi dunia sekitarnya dengan alam fantasi dan imajinasinya sendiri-sendiri dan permainan itu semata-mata untuk memenuhi hasrat terpendam tanpa maksud mengundang orang lain untuk melihat pertunjukan yang mereka sajikan.

Bila mereka membaca atau mendengar cerita sejarah, misalnya kepahlawanan pejuang-pejuang Islam mereka seolah-olah berada di zaman itu dan berbuat seakan-akan dialah pahlawan-pahlawan Islam itu. Fantasi dan imajinasinya mendorong mereka untuk memerankan segala sifat-sifat kepahlawanan yang digambarkan dalam cerita yang dibacanya atau didengarnya. Semangat bangkit untuk berbuat 'amar ma'ruf nahi mungkar dan pada saat yang lain mereka spontan bermain perang-perangan. Dengan permainan bebas guru tidak mendapat acuan atau skenario yang harus diikuti anak. Guru hanya mengemukakan cerita dan memberikan sedikit saja pengarahan kemudian peserta didik melakukan sesuai dengan apa yang dapat diserapnya menurut fantasi dan imajinasinya sendiri.

b. Melakonkan suatu cerita

Bentuk lain yang biasanya juga didramatisasikan suatu cerita yang mempertunjukkan suatu tingkah laku tertentu yang disimak dari suatu cerita. Caranya dapat bermacam-macam. Cerita itu dibacakan keras-keras baik oleh guru maupun oleh salah seorang peserta didik kemudian peserta didik mencoba menirukan tingkah laku atau perbuatan yang diceritakan itu melalui pantomim. Guru mungkin terlebih dahulu mendiskusikan tingkah-tingkah yang sekiranya dapat dilakoni dan peserta didik berfantasi atau membayangkan betapa tingkah-tingkah yang dibicarakan itu dapat dinyatakan dalam

---

<sup>4</sup> Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, Kalam Mulia, Jakarta, 2005. Hal: 105

<sup>5</sup> Werkanis. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Kalam Mulia, 1990. Hal 167-168

bentuk dramatisasi. Ketika membicarakan dan merancang tingkah-tingkah yang akan dilakukan itu guru menuliskan di papan tulis hal-hal yang perlu seperti: langkah-langkah perbuatan, gagasan cerita, kata-kata atau istilah yang sulit dan berbagai kemungkinan penggambaran tingkah laku yang dapat dilakukan atau didramatisasikan oleh peserta didik.<sup>6</sup>

Untuk lebih jelasnya ada sepuluh pilihan yang bisa dilakukan oleh guru dalam drama ini yaitu:

#### Penyusunan Naskah

1. Bentuk bebas: Siswa bisa diberikan skenario umum dan diminta untuk mengisi sendiri detail-detailnya.
2. Terarah: Siswa bisa diberikan instruksi yang telah disiapkan yang menyatakan fakta-fakta tentang peran yang mereka mainkan dan cara mereka memperagakannya.
3. Semi-Terarah: Siswa diberikan informasi latar belakang yang panjang lebar tentang situasi dan karakter yang akan ditampilkan, namun jangan diberitahu cara mengatasi situasinya.
4. Tayang-Ulang kehidupan: Siswa dapat menggambarkan atau memerankan diri mereka sendiri dalam situasi yang memang pernah dia hadapi.
5. Bacaan Drama: Siswa bisa diberikan naskah yang telah dipersiapkan sebelumnya untuk diperagakan dalam pemeranan.

#### Penataan.

6. Serentak: Semua siswa bisa dibentuk menjadi pasangan untuk memainkan dua orang, trio untuk drama tiga orang dan seterusnya dan bisa secara serentak memainkan sejumlah peran mereka.
7. Panggung Depan: Satu atau beberapa siswa dapat memainkan di depan kelompoknya, dan kelompok yang lain bisa bertugas selaku pengamat.

---

<sup>6</sup> Nasution, Berbagai Pendekatan dalam Proses belajar dan mengajar, Jakarta, Bumi Aksara, 2005, H: 56

8. Bergilir: Para pemain di depan kelompok bisa dirotasi atau digilir, biasanya dengan menginterupsi pemeranan yang sedang berlangsung dan melakukan penggantian untuk satu atau beberapa pemain.
9. Pemain yang berbeda: Lebih dari satu pemain bisa direkrut untuk memainkan peran dalam situasi yang sama secara keseluruhan. Ini memungkinkan kelompok untuk mengamati lebih dari satu gaya pemeranan.
10. Berulang: Peran yang dimainkan bisa dipraktikkan untuk kedua kalinya.<sup>7</sup>

## **2. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka teoritis di atas maka hipotesis tindakan dalam penelitian pendidikan ini sebagai berikut:

“Dengan menggunakan metode sosiodrama dalam belajar Akhlak, akan data meningkatkan aktivitas belajar siswa yang selama ini terkesan monoton, dan membuat suasana belajar menjadi lebih aktif dan lebih kreatif mengembangkan ilmu yang dipelajarinya.”

### **B. Penelitian Yang Relevan**

Banyak penelitian yang serupa yang dilakukan oleh peneliti terdahulu, di antaranya: Darnita Meri (2005) yang meneliti tentang meningkatkan aktivitas dalam mengikuti Muhadharah, memperoleh hasil bahwa kenyataan di lapangan sebagian besar siswa tidak aktif. Ida Marwati (2004) juga meneliti tentang aktivitas belajar siswa, hasil penelitiannya menunjukkan keaktifan siswa sedang. Sedangkan pada penelitian ini penulis akan meneliti tentang meningkatkan aktivitas belajar akhlak melalui metode sosiodrama di kelas II SDN 019 Tanah Merah Kec. Siak Hulu Kab. Kampar.

### **C. Indikator Keberhasilan**

Indikator keberhasilan penelitian tindakan ini dirumuskan sebagai berikut :

---

<sup>7</sup> Melvin L. Silberman, *Op.,Cit.*, H: 56

- a. 76 % sampai 100 % dikatakan sangat berhasil
- b. 56 % sampai 75 % dikatakan sedang
- c. Kurang dari 56 % dikatakan belum berhasil.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Melvin L. Silberman, *Op.,Cit.*,H: 56