



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 6 Nomor 1 Tahun 2026 Page 184-208

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Implementasi Metode Sociodrama Bermain Peran (*Role Playing*) Pembelajaran Sejarah Kepercayaan Diri XI IPS SMA Negeri 2 Sungai Penuh Provinsi Jambi

Megi Vornika^{1✉}

FTIK (Fakultas Tarbiyah Ilmu Keguruan) IAIN Kerinci

Email: megivornika@iainkerinci.ac.id^{1✉}

Abstract

History learning at the senior high school level is still largely teacher-centered and focused on memorization, resulting in passive students with low self-confidence in expressing opinions and connecting historical events to social realities. This condition highlights the need for more participatory and meaningful learning strategies. One relevant approach is the sociodrama (role-playing) method, which allows students to dramatize historical events and social situations. This study examines the implementation of the sociodrama method in History and Indonesian History learning and its role in improving the self-confidence of eleventh-grade social science students at SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh, as well as exploring students' responses and learning experiences within the framework of the Pancasila Student Profile Strengthening Project (P5) and deep learning. This research employed a descriptive qualitative approach involving eleventh-grade social science students and a history teacher as research subjects. Data were collected through classroom observations, interviews, and documentation, and analyzed using data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that the implementation of the sociodrama method creates an active, participatory, and meaningful history learning environment. Students demonstrate increased self-confidence, greater courage to express opinions, improved collaboration skills, and deeper appreciation of historical and social values. The integration of sociodrama with P5 and deep learning effectively supports character development aligned with the Pancasila Student Profile.

Keywords: Sociodrama, History learning, Self-confidence, Merdeka Curriculum, Pancasila Student Profile.

Abstrak

Pembelajaran sejarah di tingkat SMA masih cenderung berpusat pada guru dan menekankan hafalan, sehingga peserta didik kurang aktif dan memiliki kepercayaan diri yang rendah dalam mengemukakan pendapat serta mengaitkan peristiwa sejarah dengan realitas sosial. Kondisi ini mendorong perlunya penerapan metode pembelajaran yang lebih partisipatif dan bermakna. Salah satu metode yang relevan adalah sosiodrama, yang memungkinkan peserta didik mendramatisasikan peristiwa sejarah dan situasi sosial. Penelitian ini berfokus pada implementasi metode sosiodrama dalam pembelajaran Sejarah Peminatan dan Sejarah Indonesia serta perannya dalam meningkatkan kepercayaan diri peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh, sekaligus mengkaji respons dan pengalaman belajar peserta didik dalam pembelajaran yang terintegrasi dengan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dan pembelajaran mendalam. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek peserta didik kelas XI IPS dan guru sejarah. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode sosiodrama mampu menciptakan pembelajaran sejarah yang aktif, partisipatif, dan bermakna. Peserta didik menjadi lebih berani berpendapat, percaya diri tampil di depan kelas, serta mampu bekerja sama dan menghayati nilai-nilai sejarah dan sosial. Integrasi metode sosiodrama dengan P5 dan pembelajaran mendalam terbukti mendukung penguatan karakter Profil Pelajar Pancasila dan peningkatan kepercayaan diri peserta didik. Kata kunci: *Sosiodrama, Pembelajaran Sejarah, Kepercayaan Diri, Kurikulum Merdeka, Profil Pelajar Pancasila.*

PENDAHULUAN

Menurut R. Moh. Ali (2005) Sejarah adalah sebuah bidang studi yang nuansa kepentingannya amatlah kental. Sebuah kelompok, rezim, atau bangsa secara sadar atau tidak sebenarnya selalu berusaha mempelajari, menyusun, mereproduksi, dan mengajarkan sejarah menurut versi dan kepentingannya. Sementara itu, di sisi lain, meskipun hal ini tidak dapat dicapai secara mutlak, tradisi keilmuan menuntut objektivitas dan kejujuran. Sejarah bukan semata-mata rangkaian fakta belaka, tetapi sejarah adalah sebuah cerita.

Menurut seorang ahli teori sejarah, Dr. P. Van Schilfgaarde, cerita-cerita adalah penghubung antara sejarah serba-objek (selanjutnya SSO) dengan sejarah serba-subjek (selanjutnya SSS). SSO adalah kenyataan yang sudah menjadi kejadian peristiwa, yakni kejadian peristiwa yang benar-benar sudah terjadi. sudah terjadi tidak selalu berarti beberapa tahun yang lalu, zaman baheula, zaman kolot dan sebagainya. Sudah terjadi berarti sudah lampau meskipun baru beberapa detik yang lalu! Kejadian peristiwa di seluruh dunia yang dialami dan dilaksanakan atau diderita oleh manusia pada tiap-tiap detik adalah

SSO. Jelas pula bahwa seorang manusia tidak mungkin dapat menangkap semua kejadian peristiwa itu. Hanya Sebagian yang sudah dalam wujud tertulis saja dapat ditangkapnya dan setiap manusia mencoba memahami SSO yang ditangkapnya itu.

Maka di dalam jiwanya terdapatlah suatu pengertian bulat tentang arti kejadian-kejadian peristiwa yang ditangkapnya itu! Ia memberikan tafsiran atau interpretasi kepada kejadian peristiwa yang dapat dikuasainya itu. Tafsiran (interpretasi) itu adalah sejarah menurut paham seseorang yang dapat menangkap rangkaian peristiwa kejadian. Tangkapan sejarah yang ada dalam jiwa manusia-manusia semuanya itu adalah SSS, yaitu sejarah menurut tangkapan kalbu manusia dan bukan sejarah sebagai kejadian-kejadian di luar jiwa manusia. Agar tangkapan kalbu itu dapat dikenal dan dipelajari oleh orang lain, maka tangkapan itu harus diwujudkan (diberi bentuk konkret) dalam bentuk cerita yang pada umumnya ditulis (R. Moh. Ali, 2005:37).

Pembelajaran sejarah di tingkat SMA sering kali masih didominasi oleh metode ceramah dan hafalan, sehingga peserta didik cenderung pasif, kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat, serta belum sepenuhnya mampu mengaitkan peristiwa sejarah dengan realitas sosial yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini berpengaruh terhadap rendahnya kepercayaan diri peserta didik, khususnya dalam pembelajaran sejarah peminatan dan Sejarah Indonesia. Kepercayaan diri merupakan salah satu aspek penting dalam pengembangan karakter peserta didik, terutama pada jenjang SMA yang berada pada fase perkembangan psikososial. Peserta didik yang memiliki kepercayaan diri baik akan lebih berani berpendapat, aktif berdiskusi, serta mampu bekerja sama dalam kelompok. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian kognitif, tetapi juga pada pengembangan sikap dan keterampilan sosial.

Salah satu metode pembelajaran yang relevan adalah sosiodrama (*Role Playing*). Metode ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendramatisasikan situasi sosial tertentu, sehingga mereka dapat memahami peran, nilai, dan sikap yang muncul dalam hubungan sosial. Dalam konteks pembelajaran sejarah, sosiodrama memungkinkan Peserta didik menghayati peristiwa sejarah secara lebih mendalam, menumbuhkan empati, serta meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri dalam mengekspresikan gagasan.

Studi relevan *pertama*, menurut Apdelmi dan Tri Ayu Fadila (2017) tentang Implementasi Metode Sosiodrama dalam Meningkatkan Sikap Nasionalisme Siswa Pada Pembelajaran Sejarah. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan bahwa metode sosiodrama dapat meningkatkan sikap nasionalisme siswa dalam pembelajaran

sejarah. Metode Sociodrama pada dasarnya memiliki kelebihan tersendiri untuk dapat membuat siswa lebih bersemangat serta antusias dalam melaksanakan pembelajaran terutama dalam memahami inti pokok dari materi yang diajarkan oleh guru di sekolah. Penelitian studi relevan *kedua*, menurut Ricu Sidiq, dkk. (2025) tentang Pengembangan Video Sociodrama pada Pembelajaran Sejarah Materi Sejarah Proklamasi Kelas XI SMK Negeri 7 Medan Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran video sociodrama yang dibuat oleh siswa menggunakan aplikasi CapCut sebagai alat penggabung video. Media pembelajaran ini dirancang berdasarkan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Materi dalam video sociodrama ini mencakup proklamasi kemerdekaan Indonesia. Materi yang digunakan telah disesuaikan dengan kompetensi dasar dan materi pokok dari modul ajar mata pelajaran sejarah Indonesia untuk kelas XI semester dua yang digunakan oleh guru. Selain itu, media ini berisi konten dalam bentuk drama, gambar, audio, dan video.

Senada dengan beberapa studi relevan yang mengkaji lebih condong menerapkan Penelitian Tindakan Kelas dalam penerapan metode sociodrama tersebut. Penulis menerapkan pendekatan deskriptif Implementasi metode sociodrama juga sejalan dengan Kurikulum Merdeka, khususnya melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dan pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*) yang menekankan pemahaman bermakna, berpikir kritis, kolaborasi, serta penerapan nilai-nilai dalam konteks nyata. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji bagaimana implementasi metode sociodrama dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh.

Rendahnya kepercayaan diri peserta didik dalam pembelajaran sejarah masih menjadi permasalahan yang sering ditemui, khususnya pada Peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 2 Sungai Penuh Provinsi Jambi, yang ditandai dengan kurangnya keberanian untuk berpendapat, bertanya, serta berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran sejarah yang masih didominasi metode ceramah menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan kurang memiliki kesempatan untuk mengekspresikan pemahaman serta sikapnya secara langsung. Oleh karena itu, diperlukan penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan partisipatif, salah satunya melalui metode sociodrama bermain peran (*role playing*) yang memberikan ruang bagi Peserta didik untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan mengekspresikan peran tertentu sesuai dengan materi sejarah. Berdasarkan permasalahan

tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana implementasi metode sosiodrama bermain peran dalam pembelajaran sejarah dan sejauh mana metode tersebut dapat meningkatkan kepercayaan diri Peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 2 Sungai Penuh. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pelaksanaan metode sosiodrama bermain peran dalam pembelajaran sejarah serta menganalisis peningkatannya terhadap kepercayaan diri peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk memahami secara mendalam proses implementasi metode sosiodrama dan dampaknya terhadap kepercayaan diri Peserta didik. Subjek dan Objek Penelitian adalah Subjek: Peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh dan guru sejarah. Objek: Implementasi metode sosiodrama dalam pembelajaran sejarah dan peningkatan kepercayaan diri peserta didik. Teknik Pengumpulan Data adalah Observasi proses pembelajaran sosiodrama, Wawancara dengan guru dan peserta didik, Dokumentasi (RPP/Modul Ajar, foto dan video kegiatan, refleksi peserta didik), Link Video adalah <https://youtu.be/-5CRGXKooTU>. Modul Ajar adalah <https://fis08.blogspot.com/2024/03/mv15sejarah-peminatan-proklamasi.html>. Teknik Analisis Data adalah Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Langkah-Langkah Metode Penelitian adalah:

1. Tahap Perencanaan Penelitian

Tahap perencanaan merupakan langkah awal yang bertujuan untuk menyiapkan seluruh komponen penelitian agar pelaksanaannya berjalan secara terarah dan sistematis. Pada tahap ini, peneliti melakukan identifikasi masalah berdasarkan fenomena rendahnya kepercayaan diri peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Selanjutnya, peneliti menetapkan fokus penelitian, yaitu implementasi metode sosiodrama dan dampaknya terhadap kepercayaan diri peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh. Peneliti kemudian menyusun rancangan penelitian kualitatif deskriptif, menentukan subjek dan objek penelitian, serta merancang instrumen pengumpulan data berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, dan format dokumentasi. Selain itu, peneliti menelaah dan menyiapkan perangkat pembelajaran seperti modul ajar atau RPP yang memuat penerapan metode sosiodrama agar sesuai dengan tujuan penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Tahap pelaksanaan penelitian dilakukan melalui penerapan metode sosiodrama dalam pembelajaran sejarah di kelas. Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah disusun, sementara peneliti berperan sebagai pengamat. Proses pembelajaran dimulai dengan pemberian apersepsi dan penjelasan singkat materi sejarah yang akan dipentaskan melalui sosiodrama. Selanjutnya, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberikan peran tokoh sejarah untuk dimainkan. Selama kegiatan berlangsung, peneliti melakukan observasi terhadap keterlibatan peserta didik, keberanian tampil di depan kelas, kemampuan berkomunikasi, serta interaksi sosial antar peserta didik. Wawancara dilakukan setelah pembelajaran untuk memperoleh informasi mendalam dari guru dan peserta didik mengenai pengalaman belajar, persepsi terhadap metode sosiodrama, serta perubahan kepercayaan diri yang dirasakan. Dokumentasi berupa foto, video pembelajaran, refleksi peserta didik, serta modul ajar dikumpulkan sebagai data pendukung.

3. Tahap Analisis dan Pelaporan Data

Tahap analisis data dilakukan secara berkelanjutan sejak data mulai dikumpulkan hingga penelitian selesai. Analisis data dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi direduksi dengan cara memilah data yang relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif untuk menggambarkan proses implementasi metode sosiodrama dan perubahan kepercayaan diri peserta didik. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan dengan menafsirkan keseluruhan data secara mendalam. Hasil analisis kemudian disusun dalam bentuk laporan penelitian yang sistematis dan ilmiah.

Tabel 1. Observasi Kepercayaan Diri Peserta Didik

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Kriteria Penilaian
1	Keberanian tampil	Peserta didik berani memainkan peran di depan kelas	Sangat tampak / Tampak / Kurang tampak
2	Kemampuan berkomunikasi	Mengucapkan dialog dengan jelas dan percaya diri	Sangat baik / Baik / Cukup
3	Ekspresi dan gestur	Menunjukkan ekspresi sesuai peran	Sangat sesuai / Sesuai / Kurang sesuai
4	Partisipasi aktif	Terlibat aktif dalam diskusi dan pementasan	Aktif / Cukup aktif / Pasif

5	Interaksi sosial	Bekerja sama dengan anggota kelompok	Sangat baik / Baik / Kurang
---	------------------	--------------------------------------	-----------------------------

Tabel 2. Wawancara Guru dan Peserta Didik

Aspek	Indikator	Sumber Data
Implementasi metode	Kesesuaian langkah sosiodrama dengan modul ajar	Guru
Respons peserta didik	Antusiasme dan keterlibatan dalam pembelajaran	Guru & Peserta Didik
Kepercayaan diri	Perubahan sikap, keberanian, dan rasa percaya diri	Peserta Didik
Kendala pembelajaran	Hambatan selama penerapan metode	Guru
Manfaat metode	Dampak metode terhadap pembelajaran sejarah	Guru & Peserta Didik

Tabel 3. Dokumentasi

Jenis Dokumen	Indikator	Keterangan
Modul Ajar/RPP	Memuat langkah sosiodrama	Sesuai / Tidak sesuai
Foto & Video	Menunjukkan proses pembelajaran	Lengkap / Cukup / Kurang
Refleksi Peserta Didik	Menggambarkan pengalaman dan kepercayaan diri	Mendalam / Cukup / Kurang

Berdasarkan uraian langkah-langkah dan tabel tersebut, dapat dimaknai bahwa penelitian ini dirancang secara sistematis untuk menangkap proses pembelajaran sejarah secara utuh, tidak hanya dari sisi pelaksanaan metode sosiodrama, tetapi juga dari perubahan sikap afektif peserta didik, khususnya kepercayaan diri. Penggunaan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi memungkinkan peneliti memperoleh data yang mendalam, autentik, dan saling melengkapi melalui triangulasi. Langkah-langkah penelitian yang terstruktur menunjukkan bahwa implementasi metode sosiodrama tidak bersifat spontan, melainkan direncanakan dan dievaluasi secara ilmiah. Sementara itu, rubrik observasi dan wawancara berfungsi sebagai alat analisis yang objektif untuk menafsirkan indikator kepercayaan diri peserta didik yang muncul selama proses pembelajaran. Dengan demikian, metode penelitian ini memiliki relevansi yang kuat dalam mengungkap makna pedagogis penerapan sosiodrama sebagai strategi pembelajaran sejarah yang mampu mendorong partisipasi aktif, keberanian tampil, serta penguatan kepercayaan diri peserta didik dalam konteks pembelajaran yang bermakna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknis pelaksanaan Model Pembelajaran *Role Playing* adalah pendidik menyusun serta mempersiapkan skenario yang akan ditampilkan dalam metode *role playing*. Kemudian pendidik menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan pembelajaran (Kegiatan Belajar Mengajar). Pendidik membentuk kelompok peserta didik yang anggotanya lebih kurang 5 orang. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. Memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah disiapkan. Masing-masing peserta didik berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas atau memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. Pendidik memberikan Kesimpulan secara umum, kemudian melakukan evaluasi seperti biasanya dan setelah itu penutup (Imas Kurniasih dan Berlin Sani ,2015: 70-71).

Model Pembelajaran *Role Playing* merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik terhadap materi Sejarah "Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia". Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik kelas XI IPS SMAN 2 Sungai Penuh dengan memerankannya sebagai tokoh-tokoh proklamator. Peserta didik mengerjakan tugas proyek dengan baik dan dibuktikan secara empiris karya monumental dalam rangka memperingati hari besar Nasional adalah video dokumentasi karya emas sekelas dalam tugas kerjasama kelompok, pelaksanaanya model ini dilakukan lebih dari satu orang, semua bergantung kepada apa yang diperagakan.

Implementasi Sosiodrama sering dikenal dengan istilah *Role Playing*. Cara pembelajaran sosiodrama dapat dilakukan melalui beberapa langkah. Nana Sudjana (2005: 85) menjelaskan petunjuk sosiodrama, diantaranya:

1. Menetapkan dahulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian Peserta didik untuk dibahas.
2. Menceritakan kepada kelas mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut.
3. Menetapkan Peserta didik yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan perannya di depan kelas.
4. Menjelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu sosiodrama sedang berlangsung.

5. Memberi kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan peran.
6. Mengakhiri sosiodrama pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan.
7. Akhiri sosiodrama dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada pada sosiodrama tersebut.
8. Menilai hasil sosiodrama tersebut sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.

Cara Peningkatan Kepercayaan Diri [Peserta didik Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh](#) secara khusus dan Kelas XI di SMAN 2 Sungai Penuh umumnya. Melalui Pembelajaran Sejarah Peminatan dan Sejarah Indonesia dengan Metode Sosiodrama dan implementasi (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) [P5 dalam Kurikulum Merdeka](#). Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) adalah pendekatan pembelajaran yang mendorong Peserta didik untuk memahami secara bermakna, mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya, berpikir kritis, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks nyata, bukan sekadar menghafal fakta. Link literasi digital adalah sebagai bahan ajar yang diberikan pendidik untuk bahan bacaan peserta didik <https://fis08.blogspot.com/2024/03/mv15sejarah-peminatan-proklamasi.html>.



Gambar :Foto Kegiatan dari Dokumen pribadi Megi Vornika adalah Pendidik dalam rangka penerapan metode Sosiodrama tentang mata pelajaran Sejarah materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, dan Peserta Didik adalah Kelas XI IPS di SMAN 2 Sungai Penuh Tahun 2024.

Berdasarkan data yang telah dipaparkan, penelitian ini dirancang dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai implementasi metode sosiodrama dalam pembelajaran sejarah serta dampaknya terhadap kepercayaan diri peserta didik. Pendekatan kualitatif

dipilih karena penelitian ini tidak berorientasi pada pengukuran angka, melainkan pada pemaknaan proses, interaksi, dan pengalaman belajar yang dialami oleh peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat menggambarkan secara komprehensif bagaimana metode sosiodrama diterapkan di kelas, bagaimana peran guru dalam memfasilitasi pembelajaran, serta bagaimana respons dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran sejarah. Fokus utama penelitian diarahkan pada kelas XI IPS SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh dengan melibatkan peserta didik dan guru sejarah sebagai subjek penelitian. Sementara itu, objek penelitian mencakup implementasi metode sosiodrama dalam pembelajaran sejarah dan perubahan kepercayaan diri peserta didik yang muncul sebagai dampak dari penerapan metode tersebut. Dengan demikian, penelitian ini menekankan pada proses pembelajaran yang kontekstual dan bermakna, serta relevan dengan karakteristik peserta didik di tingkat sekolah menengah atas.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa teknik yang saling melengkapi, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung untuk mengamati jalannya pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode sosiodrama, termasuk aktivitas peserta didik, interaksi antar peserta didik, serta peran guru dalam mengelola kelas. Melalui observasi, peneliti dapat melihat secara nyata bagaimana peserta didik mengekspresikan diri, berani tampil di depan kelas, dan berpartisipasi aktif dalam memainkan peran-peran sejarah. Wawancara dilakukan kepada guru sejarah dan peserta didik untuk menggali informasi yang lebih mendalam terkait pengalaman, persepsi, dan penilaian mereka terhadap penerapan metode sosiodrama serta pengaruhnya terhadap kepercayaan diri. Selain itu, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung yang memperkuat temuan penelitian, meliputi RPP atau modul ajar, foto dan video kegiatan pembelajaran, serta refleksi tertulis dari peserta didik. Dokumentasi digital seperti video pembelajaran dan modul ajar daring juga dimanfaatkan untuk memberikan gambaran autentik mengenai pelaksanaan pembelajaran dan perencanaan yang dilakukan oleh guru.

Data yang diperoleh dari berbagai teknik pengumpulan data tersebut selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif yang meliputi tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian, yaitu implementasi metode sosiodrama dan peningkatan kepercayaan diri peserta didik. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang sistematis agar mudah dipahami

dan dianalisis. Penyajian data ini bertujuan untuk menampilkan pola, hubungan, dan kecenderungan yang muncul selama proses pembelajaran. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan, yang dilakukan dengan menafsirkan data secara mendalam untuk memperoleh gambaran utuh mengenai efektivitas metode sosiodrama dalam pembelajaran sejarah. Melalui tahapan analisis ini, penelitian diharapkan mampu memberikan kontribusi ilmiah berupa pemahaman yang lebih komprehensif tentang peran metode sosiodrama dalam meningkatkan kepercayaan diri peserta didik serta implikasinya terhadap praktik pembelajaran sejarah di sekolah.

Observasi Kepercayaan Diri Peserta Didik:

Aspek yang Diamati	Indikator	Kriteria Penilaian
Keberanian tampil	Peserta didik berani memainkan peran di depan kelas	Sangat tampak
Kemampuan berkomunikasi	Mengucapkan dialog dengan jelas dan percaya diri	Sangat baik
Ekspresi dan gestur	Menunjukkan ekspresi sesuai peran	Sangat sesuai
Partisipasi aktif	Terlibat aktif dalam diskusi dan pementasan	Aktif
Interaksi sosial	Bekerja sama dengan anggota kelompok	Sangat baik

Wawancara Guru dan Peserta Didik:

Aspek	Indikator	Sumber Data
Implementasi metode	Kesesuaian langkah sosiodrama dengan modul ajar	Guru
Respons peserta didik	Antusiasme dan keterlibatan dalam pembelajaran	Guru & Peserta Didik
Kepercayaan diri	Perubahan sikap, keberanian, dan rasa percaya diri	Peserta Didik
Kendala pembelajaran	Hambatan selama penerapan metode	Guru
Manfaat metode	Dampak metode terhadap pembelajaran sejarah	Guru & Peserta Didik

Dokumentasi:

Jenis Dokumen	Indikator	Keterangan
---------------	-----------	------------

Modul Ajar/RPP	Memuat langkah sosiodrama	Sesuai
Foto & Video	Menunjukkan proses pembelajaran	Lengkap
Refleksi Peserta Didik	Menggambarkan pengalaman dan kepercayaan diri	Mendalam

Timestamp	NAMA	Audiens	Dari paparan yang disampaikan, sebelumnya saya pikir, ternyata
14/06/2024 18:19:45	rachel juhami	MURID	saya pikir bahwa pembelajaran sejarah akan sangat membosankan, tapi ternyata saat ini saya menyadari bahwa saya unggul di pembelajaran sejarah, terima kasih bimbingannya pak megi
14/06/2024 18:32:44	Neltia Putri	GURU	dari paparan yang disampaikan sebelumnya saya pikir merdeka belajar adalah dmna murid berperan pnting ternyata setelah saya mendalami guru juga termasuk dim peran yang sangat penting dalam menerapkan merdeka belajar terhadap murid
14/06/2024 19:42:32	Lusi Indasari	GURU	Bagus sekali, merdeka belajar bisa membuat siswa masuk ke alamnya sehingga materi pembelajaran mudah dipahami, ternyata pemberian tugas terlalu banyak bisa menyebabkan siswa bosan. Oleh sebab itu, guru harus tahu peran dalam mengajar dan mendidik sebagaimana trilogi pendidikan dan teori kompergenssi serta menerapkan proyek pelajar Pancasila.
15/06/2024 5:27:01	Salma Khairun Nisa	MURID	Saya pikir ini akan sulit diterapkan disekolah saya, tetapi ternyata justru memudahkan guru agar lebih adil dalam bersikap, dan berbuat atau bertindak ketika menjalankan tugas mulia sebagai seorang guru
15/06/2024 8:37:26	M. ORI AGUSTIAN	MURID	"sebelumnya saya pikir itu benar, ternyata anda salah."
16/06/2024 9:02:12	Ayu Sartika	GURU	Dari paparan yang disampaikan, sebelumnya saya pikir merdeka belajar hanya murid saja berperan penting, ternyata guru juga berperan penting dalam menerapkan merdeka belajar kepada murid
Formulir Umpan Balik Aksi Nyata (Jawaban)			
Megi Vornika, S.Pd.,M.Pd			

oleh hasil wawancara guru dan peserta didik yang menunjukkan adanya peningkatan keberanian, antusiasme, serta keterlibatan aktif selama proses pembelajaran, meskipun masih terdapat kendala teknis dalam pelaksanaannya. Dokumentasi berupa modul ajar, foto, video, dan refleksi peserta didik juga mengonfirmasi bahwa langkah-langkah sosiodrama telah dilaksanakan sesuai perencanaan dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Dengan demikian, metode sosiodrama dapat dianalisis sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam menumbuhkan kepercayaan diri peserta didik melalui

keterlibatan langsung, interaksi sosial, dan pengalaman tampil secara nyata dalam konteks pembelajaran sejarah.

Implementasi metode sosiodrama dalam pembelajaran Sejarah.

Implementasi metode sosiodrama dalam pembelajaran Sejarah Peminatan dan Sejarah Indonesia di kelas XI IPS SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh dilaksanakan melalui tahapan pembelajaran yang terencana dan sistematis, meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyusun perangkat pembelajaran yang mengintegrasikan tujuan pembelajaran, materi sejarah yang kontekstual, skenario sosiodrama, serta pembagian peran peserta didik. Materi yang dipilih umumnya berkaitan dengan peristiwa sejarah yang memiliki nilai sosial dan konflik, sehingga mudah direkonstruksi dalam bentuk drama. Guru juga menyiapkan panduan pelaksanaan dan indikator penilaian untuk memastikan kegiatan sosiodrama berjalan sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.

Pada tahap pelaksanaan, peserta didik dilibatkan secara aktif dalam memahami latar peristiwa sejarah, mendalami karakter tokoh, dan memerankan peristiwa tersebut melalui sosiodrama. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya pembelajaran, memberikan penguatan materi, serta memandu refleksi setelah kegiatan berlangsung. Evaluasi dilakukan melalui observasi proses, diskusi, dan penilaian sikap serta keterampilan peserta didik. Hasil implementasi menunjukkan bahwa metode sosiodrama mampu menciptakan pembelajaran sejarah yang lebih interaktif dan bermakna, karena peserta didik tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga menghayati nilai dan makna peristiwa sejarah melalui pengalaman langsung dalam proses pembelajaran.

Implementasi metode sosiodrama dalam pembelajaran Sejarah Peminatan dan Sejarah Indonesia di kelas XI IPS SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran yang terstruktur. Pada tahap perencanaan, guru menyusun perangkat pembelajaran yang memuat tujuan pembelajaran, materi sejarah yang relevan, skenario sosiodrama, pembagian peran peserta didik, serta integrasi nilai-nilai Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Materi yang dipilih umumnya berkaitan dengan peristiwa sejarah yang mengandung konflik sosial, nilai perjuangan, dan dinamika kehidupan masyarakat, sehingga sesuai untuk divisualisasikan melalui drama sosial.

Pada tahap pelaksanaan, peserta didik dilibatkan secara aktif dalam kegiatan sosiodrama, mulai dari memahami konteks sejarah, mendalami karakter tokoh, hingga

memerankan peristiwa sejarah di depan kelas. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya pembelajaran, memberikan penguatan konsep, serta memastikan bahwa kegiatan sosiodrama tetap selaras dengan tujuan pembelajaran. Metode ini memungkinkan terjadinya pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*), karena peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengonstruksi pemahaman melalui pengalaman langsung. Evaluasi pembelajaran dilakukan melalui observasi aktivitas peserta didik, refleksi pembelajaran, diskusi kelas, serta penilaian sikap dan keterampilan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa metode sosiodrama dapat diimplementasikan secara efektif dalam pembelajaran sejarah, karena mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, kontekstual, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

Implementasi Metode Sosiodrama (*Role Playing*) Pembelajaran Sejarah. Tema adalah Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. SMA Negeri 2 Sungai Penuh Kelas XI Waktu: 2–3 x 45 menit.

1. Tujuan Pembelajaran,

Setelah mengikuti kegiatan ini, peserta didik diharapkan mampu:

- a. Menjelaskan peristiwa Proklamasi Kemerdekaan RI secara kronologis.
- b. Memahami peran tokoh-tokoh penting dalam Proklamasi Kemerdekaan.
- c. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berperan aktif melalui permainan peran.
- d. Menunjukkan empati dan apresiasi terhadap perjuangan bangsa.

2. Materi Pembelajaran

- a. Latar belakang Proklamasi Kemerdekaan (pendudukan Jepang, pergerakan nasional).
- b. Tokoh-tokoh penting: Soekarno, Hatta, Sayuti Melik, dan pemuda lainnya.
- c. Kronologi Proklamasi (persiapan teks, pengibaran bendera, pembacaan teks).
- d. Dampak dan makna Proklamasi bagi bangsa Indonesia.

3. Metode Pembelajaran

Metode: Sosiodrama / *Role Playing*

- a. Peserta didik membayangkan diri mereka sebagai tokoh sejarah.
- b. Setiap peserta diberi peran tertentu, kemudian menampilkan adegan sesuai peran.
- c. Pendidik bertindak sebagai fasilitator, membimbing jalannya adegan, dan memberi umpan balik.

4. Langkah-Langkah Implementasi

Persiapan adalah Pendidik menyiapkan naskah sederhana Proklamasi Kemerdekaan dan informasi tokoh. Menentukan peran untuk peserta didik (Soekarno, Hatta, pemuda, pegawai, dll.). Menyusun skenario adegan adalah Adegan 1: Rapat persiapan Proklamasi. Adegan 2: Penulisan dan penyelesaian teks Proklamasi. Adegan 3: Pembacaan teks Proklamasi di rumah Soekarno. Menyiapkan properti sederhana (bendera, meja, kursi, alat tulis). Pelaksanaan adalah Pendahuluan (10–15 menit) Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran dan metode sosiodrama. Menyampaikan latar belakang sejarah singkat. Pemberian Peran (5 menit) Pendidik membagi peserta didik menjadi kelompok sesuai peran. Latihan Adegan (15–20 menit) Peserta didik mencoba adegan sesuai naskah. Pendidik memantau dan memberi arahan agar alur logis dan ekspresi sesuai karakter. Pertunjukan Sosiodrama (20–25 menit) Setiap kelompok menampilkan adegan. Peserta lain menjadi penonton, mencatat poin penting dari adegan. Refleksi dan Diskusi (10–15 menit) Pendidik memimpin diskusi: Bagaimana perasaan saat memerankan tokoh? Apa makna perjuangan yang terlihat dari adegan? Apa pelajaran yang dapat diambil dari Proklamasi?

5. Penilaian

Aspek	Indikator	Bentuk Penilaian
Pengetahuan	Memahami kronologi dan tokoh Proklamasi	Tes lisan / kuis singkat
Keterampilan	Ekspresi peran, komunikasi, kerja sama	Observasi saat role playing
Sikap	Empati terhadap perjuangan, aktif, percaya diri	Observasi dan refleksi peserta didik

6. Catatan Penting

Pendidik harus memastikan semua peserta terlibat aktif, bukan hanya beberapa tokoh utama. Properti dan skenario bisa disederhanakan sesuai fasilitas kelas. Bisa dikombinasikan dengan media visual seperti foto atau video Proklamasi untuk memperkuat pemahaman.

Implementasi Metode Sosiodrama Pembelajaran Sejarah Kelas XI: Bermain Peran (*Role Playing*) Proklamasi Kemerdekaan RI di SMA Negeri 2 Sungai Penuh. Latar Belakang adalah pembelajaran sejarah seringkali dianggap membosankan oleh Peserta didik karena bersifat hafalan dan teori semata. Oleh karena itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang aktif dan partisipatif. Metode sosiodrama atau role playing memungkinkan Peserta didik mengalami peristiwa sejarah secara langsung melalui peran tokoh sejarah, sehingga menumbuhkan pemahaman yang lebih mendalam tentang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dan nilai-nilai perjuangan para pendiri bangsa.

Tujuan Pembelajaran, setelah mengikuti pembelajaran dengan metode sosiodrama, Peserta didik diharapkan adalah Memahami latar belakang, proses, dan tokoh-tokoh dalam

Proklamasi Kemerdekaan RI. Mampu menganalisis peran masing-masing tokoh dalam peristiwa sejarah tersebut. Mengembangkan kemampuan berbicara, kerjasama, dan ekspresi diri melalui bermain peran. Menumbuhkan rasa nasionalisme dan penghargaan terhadap sejarah bangsa.

Metode dan Model Pembelajaran Sociodrama / Role Playing. Langkah-langkah adalah Persiapan Pendidik: Menyiapkan naskah atau skenario peristiwa Proklamasi Kemerdekaan. Membagi peran tokoh sejarah (Soekarno, Hatta, Laksamana Maeda, tokoh pergerakan, warga, dll). Menyiapkan alat peraga sederhana (bendera, meja, kursi, mikrofon imitasi, dll). Pendahuluan (10–15 menit): Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran. Pendidik memberikan latar belakang sejarah Proklamasi Kemerdekaan RI secara singkat. Pendidik membagi kelompok dan peran masing-masing Peserta didik. Inti (30–40 menit): Peserta didik memerankan tokoh-tokoh sejarah sesuai skenario. Peserta didik berinteraksi sesuai peran, misalnya rapat persiapan proklamasi, pembacaan naskah, reaksi warga, dll. Pendidik sebagai fasilitator mengarahkan jalannya sociodrama, memberi masukan jika adegan kurang sesuai sejarah. Penutup (15 menit): Peserta didik merefleksikan pengalaman bermain peran. Pendidik memberikan penjelasan tambahan atau koreksi fakta sejarah. Evaluasi singkat berupa tanya jawab atau catatan reflektif Peserta didik tentang peran mereka dan pelajaran yang didapat.

Strategi Implementasi di SMA Negeri 2 Sungai Penuh. Kelas: XI IPS. Jumlah Peserta didik: ±30 orang, dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai tokoh sejarah. Fasilitas: Ruang kelas yang luas, proyektor jika ingin menampilkan foto atau video peristiwa, alat peraga sederhana. Langkah Khusus: Pendidik mempersiapkan naskah dengan bahasa mudah dipahami Peserta didik. Setiap Peserta didik diberi kesempatan mengekspresikan tokohnya, termasuk emosi dan dialog. Diskusi setelah sociodrama untuk membahas nilai sejarah dan moral perjuangan. Evaluasi Pembelajaran, Evaluasi dilakukan dengan beberapa cara: Observasi Pendidik: Partisipasi Peserta didik dalam bermain peran. Kemampuan Peserta didik memahami karakter tokoh sejarah. Penilaian Refleksi: Peserta didik menulis pengalaman dan pelajaran yang didapat dari bermain peran. Tes Tertulis Singkat: Menguji pemahaman Peserta didik tentang fakta sejarah Proklamasi Kemerdekaan RI. Kelebihan Metode Sociodrama adalah Membuat pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan. Membantu Peserta didik menginternalisasi nilai sejarah secara langsung. Mengembangkan kemampuan ekspresi, kreativitas, dan kerjasama.

Kelebihan dan kekurangan metode *role playing*. Adapun kelebihan model pembelajaran *role playing* adalah:

1. Proses pembelajaran melibatkan seluruh peserta didik untuk berpartisipasi.
2. Mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
3. Peserta didik juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar.
4. Peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
5. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
6. Pendidik dapat mengevaluasi pengalaman peserta didik melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
7. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik. disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan sulit untuk dilupakan.
8. Sangat menarik bagi peserta didik, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
9. Mengakibatkan gairah dan semangat optimisme dalam diri peserta didik menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
10. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan peserta didik sendiri.
11. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional peserta didik, dan dapat menumbuhkan atau membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Walaupun metode bermain peran banyak memberikan keuntungan dalam penggunaannya namun sebagaimana juga metode-metode mengajar lainnya metode ini mengandung beberapa kelemahan adalah:

1. Jika peserta didik tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan dengan sungguh-sungguh.
2. Bermain peran mungkin tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung.
3. Bermain peran tidak selamanya menuju pada arah yang diharapkan seseorang yang memainkannya. Bahkan juga mungkin akan berlawanan dengan apa yang diharapkannya..
4. Peserta didik sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik. Peserta didik perlu mengenal dengan baik apa yang akan diperankannya.

5. Bermain peran memakan waktu yang banyak.
6. Untuk berjalan baiknya sebuah bermain peran, diperlukan kelompok yang sensitif, imajinatif, terbuka, saling mengenal sehingga dapat bekerja sama dengan baik. Sebagai strategi belajar mengajar, bermain peran harus dipersiapkan dengan baik dimana semua yang terlibat baik sebagai pemeran maupun yang menyaksikannya saling memiliki keterlibatan emosional sehingga antara yang memerankan dan yang menyaksikan peran itu dapat memetik pelajaran dari kegiatan yang dilakukan secara bermain peran tersebut (Abdul Azis Wahab, 2009:111).

Kelemahan metode *Role Playing* adalah metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang atau banyak, proses ini memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya. Kebanyakan peserta didik yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu. Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi Kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini (Imas Kurniasih dan Berlin Sani ,2015:69-70).

Bermain Peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang, misalnya saja keadaan yang kemungkinan dihadapi karena semakin besarnya jumlah penduduk atau menggambarkan keadaan imajiner yang dapat terjadi di mana dan kapan saja. Melalui itu peserta didik "memasuki diri" orang lain/ individu lain dan dengan perilaku seperti orang yang diperankannya, peserta didik akan memperoleh pengetahuan tentang orang dan motivasinya yang menandai perilakunya.

Peranan adalah merupakan serangkaian perasaan, kata-kata, dan tindakan-tindakan terpola dan unik yang telah merupakan kebiasaan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain, termasuk berhubungan dengan situasi dan benda-benda. Sebagai salah satu bentuk strategi mengajar dalam IPS/SS bermain peran memiliki beberapa tujuan dan manfaat seperti misalnya yang dikemukakan oleh Fannie R. Shaftel dan George Shaftel (1967) bahwa metode bermain peran mempunyai berbagai fungsi adalah "*education for citizen*" dan "*group counseling*" yang dilakukan oleh guru di kelas. Untuk menggunakan strategi bermain peran secara efektif dalam pengajaran IPS/SS harus disadari dengan baik

tujuan digunakannya bermain peran agar dan membantu dengan baik. Beberapa diantara tujuan-tujuan yang dimaksud di antaranya adalah:

1. Membantu anak memahami bahwa perilaku memiliki sebab.
2. Mengembangkan kepekaan terhadap perasaan orang lain.
3. Melepaskan ketegangan dan mengekspresikan perasaan.
4. Mengidentifikasi kebutuhan anak.
5. Meningkatkan konsep diri anak.
6. Mengeksplorasi peran-peran sosial.
7. Mengeksplorasi nilai-nilai inti budaya Amerika.
8. Mempelajari cara kerja berbagai subkultur tempat anak-anak hidup.
9. Membantu setiap anak memperjelas kerangka nilai pribadinya dalam pengambilan keputusan.
10. Memperbaiki struktur sosial dan sistem nilai dalam budaya teman sebaya.
11. Mengembangkan kekompakan kelompok.
12. Mengajarkan perilaku pemecahan masalah.
13. Mengembangkan kebiasaan mempertimbangkan akibat (berpikir kausal atau konsekuensial).
14. Mengajarkan urutan perasaan, pikiran, tindakan.

Menurut Leonard H. Clark tujuan penggunaan metode bermain peran adalah:

1. Untuk memotivasi peserta didik atau sebagai pengantar (peluncuran) suatu unit pembelajaran.
2. Untuk mengakhiri unit pembelajaran secara bermakna.
3. Untuk memperjelas situasi historis atau kontemporer yang mengandung: Emosi yang saling bertentangan. Perbedaan sudut pandang. Sikap bias atau prasangka. Masalah yang disebabkan oleh perbedaan ras, usia, agama, kebangsaan, atau latar belakang etnis. Hal ini dilakukan dengan: Menyadarkan peserta didik akan perbedaan sudut pandang dan konsekuensinya. Membuat peserta didik memahami sikap dan perasaan orang-orang yang terlibat. Menumbuhkan kepekaan terhadap perasaan orang lain. Mengembangkan konsep yang lebih hidup dan nyata
4. Untuk mengubah sikap ke arah yang lebih positif.
5. Untuk menanamkan nilai-nilai.
6. Untuk mengajarkan materi yang berkaitan dengan hubungan antarmanusia.

7. Untuk mengembangkan keterampilan kewarganegaraan dengan cara: Menunjukkan cara-cara yang berhasil maupun yang tidak berhasil dalam menyelesaikan masalah antarindividu dan antarkelompok. Memberikan latihan memainkan peran dalam situasi kehidupan nyata. Melatih praktik proses demokrasi. Adapun Masalah-masalah sosial adalah:
- a. Pertentangan antar pribadi-pribadi adalah mengungkapkan perasaan yang bertentangan. Menemukan cara-cara pemecahannya.
 - b. Hubungan antara kelompok adalah mengungkap hubungan antar suku, bangsa, kepercayaan, dan sebagainya. Mengungkap masalah yang sering merupakan konflik yang tidak nyata. Penggunaan bermain peran dalam hal ini adalah untuk mengungkap prasangka dan mendorong toleransi.
 - c. Kemelut pribadi adalah kemelut timbul jika seseorang berada pada dua nilai atau kepentingan yang berbeda. Jika sulit memecahkan permasalahan karena penilaian yang bersifat egosentris.
 - d. Dengan berorientasi pada masalah lampau dan kini adalah menunjukkan misalnya betapa sulitnya permasalahan yang dihadapi pada masa lampau dan juga masa kini khususnya bagi para pejabat pemerintahan atau pimpinan politik dalam menghadapi berbagai permasalahan yang menuntut pengambilan Keputusan.

Peran Metode Siodrama dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Peserta Didik.

Metode siodrama berperan signifikan dalam meningkatkan kepercayaan diri peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh melalui keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Kegiatan bermain peran menuntut peserta didik untuk tampil di depan kelas, menyampaikan dialog, serta mengekspresikan gagasan dan emosi sesuai dengan karakter yang diperankan. Proses ini melatih keberanian peserta didik untuk berbicara di hadapan orang lain dan mengurangi rasa cemas atau takut melakukan kesalahan. Selain itu, suasana pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif menciptakan lingkungan belajar yang aman dan suportif, sehingga peserta didik merasa lebih percaya diri dalam mengekspresikan diri.

Peningkatan kepercayaan diri peserta didik juga terlihat dari perubahan sikap selama pembelajaran berlangsung, seperti meningkatnya partisipasi dalam diskusi, keberanian mengemukakan pendapat, serta kesediaan untuk mengambil peran dalam kegiatan siodrama. Dukungan dari teman sebaya dan apresiasi dari guru terhadap usaha peserta

didik turut memperkuat rasa percaya diri mereka. Dengan demikian, metode sosiodrama tidak hanya berfungsi sebagai strategi pembelajaran sejarah yang efektif, tetapi juga sebagai sarana pengembangan aspek afektif peserta didik, khususnya dalam membangun kepercayaan diri yang berkelanjutan.

Metode sosiodrama memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan kepercayaan diri peserta didik kelas XI IPS. Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik dilatih untuk berbicara di depan umum, mengekspresikan pendapat, serta menampilkan emosi dan karakter tertentu sesuai dengan peran yang dimainkan. Proses ini secara bertahap membantu peserta didik mengurangi rasa takut, cemas, dan ragu dalam berinteraksi maupun tampil di hadapan teman sebaya. Selain itu, kerja kelompok dalam sosiodrama mendorong peserta didik untuk saling mendukung, berdiskusi, dan berkolaborasi. Lingkungan belajar yang suportif ini memberikan rasa aman psikologis (*psychological safety*) bagi peserta didik, sehingga mereka lebih berani mengemukakan ide dan menunjukkan kemampuan diri. Kepercayaan diri peserta didik juga tumbuh seiring dengan adanya apresiasi dari guru dan teman-teman terhadap penampilan dan usaha yang mereka lakukan. Dengan demikian, metode sosiodrama tidak hanya berfungsi sebagai strategi pembelajaran kognitif, tetapi juga sebagai sarana pengembangan aspek afektif peserta didik, khususnya kepercayaan diri. Peningkatan kepercayaan diri ini terlihat dari perubahan sikap peserta didik yang lebih aktif bertanya, berpendapat, dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran sejarah.

Respons dan Pengalaman Belajar Peserta Didik terhadap Pembelajaran Sejarah melalui Metode Sosiodrama Terintegrasi P5 dan Pembelajaran Mendalam.

Respons peserta didik terhadap pembelajaran sejarah melalui penerapan metode sosiodrama yang terintegrasi dengan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dan pembelajaran mendalam (*deep learning*) menunjukkan kecenderungan yang positif. Peserta didik menilai pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna karena mereka terlibat secara langsung dalam merekonstruksi peristiwa sejarah melalui kegiatan bermain peran. Metode sosiodrama membantu peserta didik memahami materi sejarah secara kontekstual, tidak hanya sebatas menghafal fakta, tetapi juga menghayati nilai, latar sosial, dan dinamika peristiwa sejarah yang dipelajari. Integrasi P5 mendorong peserta didik

untuk menerapkan nilai-nilai seperti gotong royong, bernalar kritis, dan kreatif selama proses pembelajaran berlangsung.

Pengalaman belajar peserta didik juga mencerminkan penerapan pembelajaran mendalam, di mana peserta didik mampu mengaitkan peristiwa sejarah dengan realitas kehidupan masa kini serta merefleksikan makna yang terkandung di dalamnya. Melalui diskusi, kerja kelompok, dan refleksi setelah kegiatan sosiodrama, peserta didik menunjukkan pemahaman yang lebih komprehensif dan sikap belajar yang aktif. Pembelajaran sejarah tidak hanya berorientasi pada capaian kognitif, tetapi juga pada penguatan karakter dan keterampilan sosial peserta didik. Dengan demikian, penerapan metode sosiodrama yang terintegrasi dengan P5 dan *deep learning* memberikan pengalaman belajar yang holistik dan mendukung terciptanya pembelajaran sejarah yang bermakna dan berorientasi pada pengembangan peserta didik secara utuh.

Respons peserta didik terhadap pembelajaran sejarah melalui metode sosiodrama yang terintegrasi dengan P5 dan pembelajaran mendalam menunjukkan kecenderungan positif. Peserta didik menilai bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Melalui sosiodrama, peserta didik dapat memahami peristiwa sejarah secara lebih konkret dan kontekstual, karena mereka terlibat langsung dalam merekonstruksi peristiwa tersebut. Pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik juga mencerminkan penerapan pembelajaran mendalam (*deep learning*), di mana peserta didik tidak hanya menghafal fakta sejarah, tetapi mampu memahami makna, nilai, dan relevansi peristiwa sejarah dengan kehidupan masa kini. Integrasi nilai-nilai P5, seperti gotong royong, kreatif, bernalar kritis, dan berkebinekaan global, tercermin dalam proses kerja kelompok, diskusi, serta refleksi setelah kegiatan sosiodrama. Secara keseluruhan, metode sosiodrama yang terintegrasi dengan P5 dan pembelajaran mendalam memberikan pengalaman belajar yang holistik bagi peserta didik. Pembelajaran sejarah tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter, penguatan identitas diri, serta pengembangan keterampilan sosial yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21.

Berdasarkan uraian langkah-langkah penelitian dan tabel yang disajikan, dapat dimaknai bahwa penelitian ini dirancang secara sistematis untuk menangkap proses pembelajaran sejarah secara komprehensif. Fokus penelitian tidak hanya terletak pada implementasi metode sosiodrama sebagai strategi pembelajaran, tetapi juga pada dinamika perubahan sikap afektif peserta didik, khususnya kepercayaan diri yang muncul selama

proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan karakteristik penelitian kualitatif yang menekankan pemahaman mendalam terhadap fenomena pendidikan dalam konteks alami. Pendekatan kualitatif deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini memungkinkan peneliti untuk menggali data secara mendalam dan holistik melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk merekam secara langsung aktivitas peserta didik selama pembelajaran sosiodrama, terutama perilaku yang mencerminkan indikator kepercayaan diri, seperti keberanian tampil, kemampuan berbicara di depan kelas, serta keterlibatan aktif dalam diskusi kelompok. Wawancara digunakan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengalaman belajar dan persepsi peserta didik terhadap pembelajaran sejarah dengan metode sosiodrama, sementara dokumentasi berfungsi sebagai data pendukung yang memperkuat temuan penelitian.

Penerapan triangulasi teknik dan sumber data menunjukkan upaya peneliti dalam menjaga validitas dan kredibilitas hasil penelitian. Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi saling melengkapi dan mengonfirmasi satu sama lain, sehingga gambaran mengenai proses pembelajaran dan perubahan sikap peserta didik dapat dipahami secara lebih objektif. Dengan demikian, hasil penelitian tidak hanya bersifat subjektif berdasarkan satu sumber data, melainkan merupakan hasil analisis yang komprehensif dan berlapis.

Langkah-langkah penelitian yang terstruktur, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi, menunjukkan bahwa implementasi metode sosiodrama dilakukan secara terencana dan terkontrol. Metode ini tidak diterapkan secara spontan atau insidental, melainkan disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang jelas, skenario yang relevan dengan materi sejarah, serta indikator penilaian yang terukur. Hal ini memperlihatkan bahwa sosiodrama dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang memiliki dasar pedagogis dan metodologis yang kuat. Rubrik observasi dan pedoman wawancara yang digunakan dalam penelitian berperan penting sebagai instrumen analisis dalam menafsirkan indikator kepercayaan diri peserta didik. Melalui instrumen tersebut, peneliti dapat mengidentifikasi perubahan sikap peserta didik secara sistematis, seperti peningkatan keberanian untuk berpendapat, kesediaan tampil di depan kelas, serta kemampuan berinteraksi sosial dengan teman sebaya. Temuan ini mengindikasikan bahwa metode sosiodrama berkontribusi positif terhadap pengembangan aspek afektif peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian yang digunakan memiliki relevansi yang kuat dalam mengungkap makna pedagogis penerapan metode sosiodrama. Sosiodrama tidak hanya berfungsi sebagai variasi metode pembelajaran sejarah, tetapi juga sebagai sarana untuk mendorong partisipasi aktif, keberanian tampil, serta penguatan kepercayaan diri peserta didik. Dalam konteks pembelajaran yang bermakna, metode ini mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial peserta didik secara seimbang, sehingga mendukung tujuan pembelajaran sejarah yang holistik dan berorientasi pada pengembangan karakter.

SIMPULAN

Kesimpulan adalah berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi metode sosiodrama dalam pembelajaran Sejarah Peminatan dan Sejarah Indonesia mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, partisipatif, dan bermakna. Metode ini memberikan ruang bagi Peserta didik untuk berperan aktif, mengekspresikan pendapat, serta menghayati nilai-nilai sosial dan sejarah, sehingga kepercayaan diri Peserta didik mengalami peningkatan. Selain itu, penerapan sosiodrama yang terintegrasi dengan P5 dan pembelajaran mendalam mendukung terbentuknya karakter Profil Pelajar Pancasila.

Saran adalah Guru sejarah disarankan untuk lebih sering menerapkan metode sosiodrama sebagai variasi pembelajaran, terutama pada materi yang berkaitan dengan peristiwa sosial dan sejarah perjuangan. Sekolah diharapkan mendukung pelaksanaan pembelajaran inovatif melalui penyediaan waktu, sarana, dan kebijakan yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dan P5. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan pendekatan atau variabel lain, seperti pengaruh sosiodrama terhadap kemampuan berpikir kritis atau empati sosial Peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Azis Wahab. 2009. *Metode dan Model-model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta.
- Desiana. 2012. *Metode Penelitian Sebuah Perangkat Penting Bagi Dosen dan Mahasiswa di Perguruan Tinggi*. Sungai Penuh: STAIN Kerinci Press
- Imas Kurniasih dan Berlin Sani. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Kata Pena.
- Juraid Abdul Latif. 2006. *Manusia, Filsafat, dan Sejarah*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Moch. Uzer Usman. 2010. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- R. Moh. Ali. 2005. *Pengantar Sejarah Indonesia*. Yogyakarta: PT LKiS Pelangi Aksara.
- Soewarso. 2000. *Cara-cara Penyampaian Pendidikan Sejarah Untuk Membangkitkan Minat Peserta Didik Mempelajari Sejarah Bangsa*. Jakarta: Proyek Pengembangan Guru Sekolah Menengah Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Suharsimin Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sukardi. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Syamsuddin dan Vismaia S. Damaianti. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.