

**PENGARUH METODE SOSIODRAMA TERHADAP KREATIVITAS
BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 PARANGINAN KABUPATEN
HUMBANG HASUNDUTAN TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025**

**Melpa Sintauli Hasibuan, Rida Gultom, Damayanti Nababan, Tiurma Barasa,
Lasmaria Lumbantobing**

Prodi Pendidikan Agama Kristen

Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen,

Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Tarutung

Email hasibuanmelva41@gmail.com, ridagultom@gmail.com,

nababanyanti02@gmail.com, tiurmaberasa@iakntarutung.ac.id,

lasmarialumbantobing@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to determine the positive and significant influence of the sociodrama method on the learning creativity of class VIII students of SMP Negeri 3 Paranginan, Humbang Hasundutan Regency, in the 2024/2025 Academic Year. The method used in this study is a quantitative method with inferential statistics. The population was all Protestant Christian students of class VIII of SMP Negeri 3 Paranginan, Humbang Hasundutan Regency, in the 2024/2025 Academic Year, totaling 47 people and all of them were designated as research respondents. Data were collected with a closed questionnaire of 40 items, including 25 items for variable X and 15 items for variable Y. The results of data analysis showed that there was a positive and significant influence between the sociodrama method on the learning creativity of class VIII students of SMP Negeri 3 Paranginan, Humbang Hasundutan Regency, Academic Year 2024/2025, which was proven through the following data analysis: 1) Analysis requirements test: a) a positive relationship test obtained $r_{xy} = 0.584 > r_{table} (\alpha = 0.05, n = 47) = 0.283$. b) A significant relationship test obtained $t_{count} = 4.822 > t_{table} (\alpha = 0.05, dk = n-2 = 45) = 2.021$. 2) Influence test: a) Regression equation test, obtained regression equation $Y = 18,87 + 0.38X$. b) Regression determination coefficient test (r^2) = 34.1%. 3) Hypothesis testing using the F test obtained $F_{count} > F_{table} = (\alpha = 0.05, dk \text{ numerator } k = 21, dk \text{ denominator } = n-2 = 47-2 = 45)$ which is $23.21 > 1.51$. Thus, the proposed hypothesis that there is a positive and significant relationship between the sociodrama method and the learning creativity of class VIII students of SMP Negeri 3 Paranginan, Humbang Hasundutan Regency, 2024/2025 Academic Year is accepted and H_0 is rejected.

Keywords : Sociodrama Method, Student Learning Creativity

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh yang positif dan signifikan antara metode sosiodrama terhadap kreativitas belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan statistik inferensial. Populasi adalah seluruh siswa beragama Kristen Protestan kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025 berjumlah 47 orang dan seluruhnya ditetapkan sebagai responden penelitian. Data dikumpulkan dengan angket tertutup sebanyak 40 butir antara lain 25 butir untuk variabel X dan 15 butir untuk variabel Y. Hasil analisis data menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang positif dan signifikan antara metode sosiodrama terhadap kreativitas belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025 yang dibuktikan melalui analisa data berikut ini: 1) Uji persyaratan analisis: a) uji hubungan yang positif diperoleh nilai $r_{xy} = 0,584 > r_{tabel}(\alpha=0,05, n=47) = 0,283$. b) Uji hubungan yang signifikan diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,822 > t_{tabel}(\alpha=0,05, dk=n-2=45) = 2,021$. 2) Uji pengaruh: a) Uji persamaan regresi, diperoleh persamaan regresi $\hat{Y} = 18,87 + 0,38X$. b) Uji koefisien determinasi regresi (r^2) = 34,1%. 3) Uji hipotesis dengan menggunakan uji F diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}(\alpha=0,05, dk \text{ pembilang } k=21, dk \text{ penyebut } n-2=47-2=45)$ yaitu $23,21 > 1,51$. Dengan demikian hipotesa yang diajukan yaitu terdapat positif dan signifikan antara metode sosiodrama terhadap kreativitas belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025 diterima dan H_0 ditolak.

Kata kunci : Metode Sosiodrama, Kreativitas Belajar Siswa

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya sadar untuk mempromosikan dan mengembangkan minat belajar bagi semua orang dalam hidupnya. Belajar adalah proses perubahan satu orang. Dengan kata lain, pembelajaran memiliki arah, tujuan, dan cita-cita. Di dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, dan memiliki keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Menurut Damayanti Nababan Pendidikan Kristen dimulai dengan regenerasi rohani, yang melaluinya kehidupan Allah dikomunikasikan kepada jiwa seseorang melalui pendidikan. Siswa dapat bertumbuh dalam kerohanian, dan harus diberikan kesadaran yang dibutuhkan tentang Allah dan tanggapan terhadap firmanNya. *Christian education begins with spiritual regeneration through which the life of God is communicated to one's soul through education. Students can grow in spirituality and must be given the necessary awareness of God and response to his word.*

Guru PAK dapat diartikan dari tiga segi yaitu : guru pertama perspektif Kristen, kedua, dan tiga guru yang hanya menyediakan pengajaran di gereja, sekolah, sekolah, dan departemen lainnya. Makna pertama berkaitan dengan kelebihan dan kekurangan pelatihan guru dalam hal diskusi umum tentang guru dan iman Kristen dalam kaitannya dengan

perasaan kedua guru Kristen. Guru adalah pekerjaannya sebagai pendidik dan guru. Kasus yang sangat penting dari seorang guru Kristen adalah memperkenalkan identitasnya sendiri untuk menjadi seorang Kristen. Kami memahami bahwa orang Kristen adalah orang-orang yang memberi Yesus Kristus dengan sempurna. Guru PAK juga sebagai pendidik sangatlah penting untuk membentuk moral untuk mewujudkan siswa yang takut akan Tuhan. dalam Amsal 22 : 6 dikatakan, “ Didiklah orang muda menurut jalan yang patut baginya, maka pada masa tuanya ia tidak menyimpang dari pada jalan itu. Sebagai pendidik guru PAK harus memantau dan mengawasi siswanya dalam menetapkan nilai-nilai Kristiani yang telah diajarkan.

Kreativitas adalah aspek penting dari perkembangan manusia dan tidak terkecuali bagi lembaga pendidikan. Lembaga pendidikan adalah tempat yang baik untuk mempertahankan kemampuan siswa dalam bakat kreatif dan pemikiran kreatif, dan merupakan konsep kreativitas itu sendiri, strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas siswa. Kreativitas dapat juga dikatakan berkaitan dengan kesanggupan untuk melakukan suatu tindakan yang dimiliki seseorang untuk membuat kreasi baru yang diwujudkan dalam bentuk pikiran atau benda. Dalam bentuk pikiran mencakup gagasan, konsep, dan teori yang baru sedangkan dalam bentuk benda merupakan perwujudan atau hasil pikiran yang dapat dilihat, diraba, atau dirasakan. Menurut Guilford yang dikutip Ika menyatakan bahwa Kreativitas Belajar adalah kemampuan berpikir divergen untuk menemukan bermacam-macam jawaban terhadap sebuah persoalan yang sama benarnya. Berpikir divergen adalah kemampuan dalam menemukan berbagai jawaban pada suatu masalah.

Sosiodrama adalah adalah cara untuk belajar memainkan peran dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan masalah, termasuk fenomena sosial, masalah orang dan remaja, narkoba, fotografi keluarga otoriter, dan banyak lagi. Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penilaian masalah sosial dan untuk mengembangkan kemampuan bagi siswa untuk menyelesaikannya. Sosiodrama adalah dramatisasi dari berbagai masalah yang dapat muncul sehubungan dengan orang lain, termasuk konflik yang sering dialami dalam asosiasi sosial.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis di SMP Negeri 3 Paranginan penulis menemukan permasalahan siswa yang kurang kreatif pada saat belajar Pendidikan Agama Kristen. Hal ini dapat dilihat sewaktu proses belajar mengajar bahwa : 1) siswa tidak mau

bertanya kepada guru jika ada yang kurang dipahami,2) siswa tidak mau menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru pada saat proses belajar mengajar, 3) siswa tidak mampu memberikan gagasan/ ide yang baru pada saat proses belajar mengajar berlangsung, 4) siswa tidak menunjukkan bakatnya dalam kelas, mentalnya kurang dalam berbicara di depan kelas dan 5) siswa malas mengerjakan pekerjaan rumah (PR) .

KAJIAN PUSTAKA

Landasan Teoritis

Pengertian Metode Sociodrama

Metode Sociodrama adalah metode pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk bermain peranan yang menekankan pada pemecahan masalah sosial. Metode Sociodrama dibuat untuk tujuan tertentu, yaitu agar peserta didik dapat menghargai dan menghayati perasaan orang lain. Metode sociodrama juga bertujuan untuk mengembangkan rasa tanggung jawab pada diri peserta didik. Menurut Nur Fadila pulumoduyo, dkk yang dikutip Khairiah dan Jumanti metode sociodrama adalah Cara memungkinkan anak -anak untuk melakukan kegiatan tertentu, misalnya dalam kehidupan sosial. Metode sociodrama ini dapat membuat pembelajaran menyenangkan dan tak terlupakan. Pembelajaran yang dipelajari secara mental membantu anak -anak untuk lebih memahami materi, mempertahankannya dalam ingatan mereka, dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran mereka.

Selanjutnya Menurut Lufri metode sociodrama adalah cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan memainkan peran terutama yang terdapat dalam kehidupan masyarakat (kehidupan sosial). Peran dengan cara mereka bermain, siswa didorong untuk tampil atau mengekspresikan apa yang hidup dalam metode sociodrama. Ketika sociodrama dilakukan, penggunaan lembar pengamatan harus dipertimbangkan untuk menemukan bahasa dari tujuan pembelajaran. Sebagai aturan, sociodrama kira -kira sama dengan metode bermain peran dan sering dipilih untuk penggunaannya. Menurut Agus Metode sociodrama adalah di ruang kelas yang dapat digunakan guru, metode sociodrama itu sendiri dikelompokkan oleh sekelompok guru berdasarkan karakter masing-masing. Biasanya, penggunaan metode sociodram ini dikaitkan dengan karakterisasi semua bahan.

Media secara alami memberi siswa kewajiban yang tampak seagut mungkin. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode sociodrama ialah kegiatan yang diajarkan

guru dengan metode sosiodrama yang dimana, metode ini berpusat pada peserta didik atau metode pembelajaran yang menekankan pada peran aktif peserta didik memberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan belajar secara mandiri dan bertanggung jawab. Keberhasilan sebuah metode pembelajaran bergantung pada keaktifan peserta didik. Metode sosiodrama salah satu bentuk bermain peran yang ditujukan untuk dapat memecahkan masalah-masalah yang sering dilihat dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan Metode Sosiodrama

Menurut Abdul Majid adapun tujuan pembelajaran metode sosiodrama adalah sebagaimana metode-metode pembelajaran yang lain, sosiodrama juga memiliki tujuan-tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Adapun tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode sosiodrama antara lain:

1. Pembelajaran akan lebih membawa emosi dari siswa yang melakukan,
2. Mengembangkan ekspresi siswa, Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain,
3. Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab,
4. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah

Langkah-langkah Pelaksanaan Metode Sosiodrama

Menurut Ramayulis pelaksanaan metode sosiodrama dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Persiapan, mempersiapkan masalah situasi hubungan sosial yang akan diperagakan atau memilih tema cerita, dan menjelaskan mengenai peranan-peranan yang akan dimainkan siswa.
- 2) Penentuan perilaku, memberikan dorongan kepada siswa untuk bermain peran dengan memberikan petunjuk atau contoh yang sederhana agar mereka siap mental.
- 3) Penentuan pelaku atau pemeran, para pelaku memainkan peranan sesuai dengan imajinasi atau daya tanggap masing-masing siswa.
- 4) Diskusi, setelah langkah-langkah sebelumnya terpenuhi, maka dilanjutkan dengan diskusi yang dipimpin oleh guru. Diskusi berkisar pada tingkah laku para pemeran dalam hubungannya dengan tema cerita, sehingga muncul suatu pembicaraan berupa tanggapan, pendapat dan beberapa kesimpulan.

- 5) Ulangan permainan saran-saran atau kesimpulan-kesimpulan yang diperoleh dari hasil diskusi.

Kreativitas Belajar

Pengertian Kreativitas Belajar siswa

Kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks, yang menimbulkan berbagai perbedaan pandangan. Definisi kreativitas sangat berkaitan dengan pendefinisian dan tergantung pada dasar teori yang menjadi dasar acuannya. Kreativitas merupakan suatu ungkapan yang tidak asing lagi dalam kehidupan sehari-hari, khususnya bagi anak sekolah yang selalu berusaha menciptakan sesuatu sesuai dengan fantasinya. Nana Sudjana mengemukakan belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, baik pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya serta daya penerimaannya.

Dari pendapat ahli di atas penulis menyimpulkan bahwa kreativitas belajar adalah Kemampuan untuk menemukan cara baru untuk memecahkan masalah dengan menggunakan kekuatan imajiner, imajinasi, dan imajinasi untuk menguji kebenaran ide-ide ini. Kreativitas belajar adalah kemampuan untuk menemukan cara untuk menyelesaikan masalah siswa berdasarkan perilaku siswa dan situasi pembelajaran untuk mengatasi perubahan yang tidak dapat dihindari dalam pengembangan proses pembelajaran siswa.

Karakteristik Kreativitas Belajar

Dari pendapat ahli di atas penulis menyimpulkan bahwa karakteristik kreativitas belajar adalah sebagai berikut

1. Memiliki rasa ingin tahu

Hal ini yang ditandai dengan siswa yang keinginan untuk menemukan, semangat untuk bertanya, Senang mencoba hal-hal baru, Mencari jawaban yang luas dan memuaskan.

2. Memiliki suatu kepercayaan diri

Hal ini yang ditandai dengan siswa yang tidak mudah dipengaruhi dalam memberikan jawaban, dapat bekerja sendiri, menanggapi pertanyaan dan berani dalam memberikan gagasan.

3. Mempunyai berpikir kreatif

Hal ini yang ditandai dengan kemampuan membuat analisa, Senang mengembangkan suatu gagasan, daya imajinasi tinggi, Senang mengajukan suatu gagasan, senang memberikan tanggapan.

4. Aktif

Hal ini ditandai dengan daya respon yang tinggi, berusaha dalam mengajukan pendapat.

Hipotesis Penelitian

Menurut Prof. Dr. S. Nasution dalam jonathan sarwono mengemukakan hipotesis ialah "pernyataan tentative yang merupakan dugaan mengenai apa saja yang sedang kita amati dalam usaha untuk memahaminya". Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban terhadap masalah penulisan yang secara teoritis dianggap paling mungkin dan paling tinggi tingkat kebenarannya. Maka yang menjadi hipotesis dalam penulisan ini adalah: Bahwa terdapat pengaruh sosiodrama terhadap kreativitas belajar siswa sesuai dengan yang diharapkan.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode Penelitian Kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positif, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu dengan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji Hipotesa yang telah ditetapkan. Berdasarkan pendapat tersebut maka penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan statistik inferensial. Menurut Sugiyono, statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi.

HASIL PENELITIAN

Pengolahan Data

Uji Korelasi Variabel X dengan Variabel Y

Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara variabel X (Metode Sosiodrama) dengan variabel Y (Kreativitas Belajar Siswa) kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025 maka digunakan Rumus Korelasi *Product Moment Pearson* yang ditulis Arikunto sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Dengan:

r_{xy} = Koefisien korelasi variabel X dengan variabel Y

$\sum x$ = Jumlah Skor Variabel X

$\sum y$ = Jumlah Skor Variabel Y

$\sum xy$ = Jumlah skor perkalian XY

N = Jumlah responden

Tabel 4.1. Tabel Penolong Untuk Perhitungan Korelasi X dengan Y

No.	X	Y	X ²	Y ²	XY	No.	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	77	46	5929	2116	3542	25	77	43	5929	1849	3311
2	78	44	6084	1936	3432	26	69	56	4761	3136	3864
3	79	47	6241	2209	3713	27	71	40	5041	1600	2840
4	77	33	5929	1089	2541	28	66	37	4356	1369	2442
5	74	42	5476	1764	3108	29	68	50	4624	2500	3400
6	72	54	5184	2916	3888	30	75	50	5625	2500	3750
7	83	50	6889	2500	4150	31	82	51	6724	2601	4182
8	77	51	5929	2601	3927	32	73	46	5329	2116	3358
9	72	46	5184	2116	3312	33	69	52	4761	2704	3588
10	71	48	5041	2304	3408	34	97	60	9409	3600	5820
11	68	52	4624	2704	3536	35	66	39	4356	1521	2574
12	77	47	5929	2209	3619	36	100	59	10000	3481	5900
13	76	45	5776	2025	3420	37	99	59	9801	3481	5841
14	68	42	4624	1764	2856	38	74	38	5476	1444	2812
15	66	38	4356	1444	2508	39	85	49	7225	2401	4165
16	72	55	5184	3025	3960	40	78	48	6084	2304	3744
17	71	53	5041	2809	3763	41	62	48	3844	2304	2976
18	74	49	5476	2401	3626	42	66	42	4356	1764	2772
19	73	49	5329	2401	3577	43	69	49	4761	2401	3381
20	77	43	5929	1849	3311	44	71	51	5041	2601	3621
21	98	58	9604	3364	5684	45	78	45	6084	2025	3510
22	66	49	4356	2401	3234	46	100	59	10000	3481	5900
23	72	47	5184	2209	3384	47	83	51	6889	2601	4233
24	63	40	3969	1600	2520						
Jumlah							3559	2250	273743	109540	172003

Sehingga dapat dicari nilai r_{xy} yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{47.172003 - (3559)(2250)}{\sqrt{(47.273743 - (3559)^2)(47.109540 - (2250)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{8084141 - 8007750}{\sqrt{(12865921 - 12666481)(5148380 - 5062500)}}$$

$$r_{xy} = \frac{76391}{\sqrt{(199440)(85880)}} = \frac{76391}{\sqrt{17127907200}}$$

$$r_{xy} = \frac{76391}{130873.63}$$

$$r_{xy} = 0.584$$

Berdasarkan hasil perhitungan r_{xy} dengan menggunakan rumus Korelasi *Product Moment pearson* tersebut diperoleh nilai $r_{xy} = 0,584$. Nilai r_{hitung} dibandingkan dengan nilai $r_{tabel}(\alpha=0,05; IK=95\%; n=47)$ yaitu 0,283 diperoleh nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan demikian terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang positif antara Metode Sociodrama Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Uji Signifikan Hubungan (uji t)

Menurut Sugiyono, "Untuk menguji signifikansi hubungan, yaitu apakah hubungan yang ditemukan itu berlaku untuk seluruh populasi, maka perlu diuji signifikansinya." Rumus signifikansi Korelasi *Product Moment* ditunjukkan dengan rumus yang dikemukakan Sugiyono:

$$\begin{aligned} t &= \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\ &= \frac{0.584 \times \sqrt{47-2}}{\sqrt{1-(0.584)^2}} \\ &= \frac{0.584 \times \sqrt{45}}{\sqrt{1-0.341}} \\ &= \frac{0.584 \times 6.708}{\sqrt{1-0.341}} \\ &= \frac{3.916}{\sqrt{0.659}} \\ &= \frac{3.916}{0.812} \\ &= 4.822 \end{aligned}$$

Diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 4,822. Harga t_{hitung} tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga t_{tabel} untuk kesalahan 5% uji dua pihak dan $dk=n-2=47-2=45$, maka diperoleh $t_{tabel} = 2,021$. Diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,822 > 2,021$ dengan demikian dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y yaitu

pengaruh yang signifikan antara Metode Sosiodrama Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Analisis Regresi

Menurut Sugiyono, “Analisis dapat dilanjutkan dengan menghitung persamaan regresinya.” Persamaan regresi dapat digunakan untuk melakukan prediksi seberapa tinggi nilai variabel dependen bila nilai variabel independen dirubah-rubah.” Analisis regresi dapat dilakukan dengan rumus:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Dimana:

$\hat{Y}$ = Nilai yang diprediksikan

a = konstanta

b = Koefisien regresi

X = Nilai variabel X

Untuk mengetahui konstanta regresi (a) dan koefisien arah (b) digunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudjana:

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2} \quad b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

Adapun nilai-nilai yang digunakan pada rumus di bawah ini dapat dilihat pada tabel 4.1.

$$\begin{aligned} a &= \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2} \\ a &= \frac{(2250)(273743) - (3559)(172003)}{47(273743) - (3559)^2} \\ a &= \frac{(615921750) - (612158677)}{(12865921) - (12666481)} \\ a &= \frac{3763073}{199440} \\ a &= 18.87 \\ b &= \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2} \\ b &= \frac{47(172003) - (3559)(2250)}{47(273743) - (3559)^2} \end{aligned}$$

$$b = \frac{(8084141) - (8007750)}{(12865921) - (12666481)}$$

$$b = \frac{76391}{199440}$$

$$b = 0.38$$

Sehingga diperoleh nilai a dan b seperti di bawah ini:

Untuk mengetahui persamaan regresi Y atas X digunakan rumus:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Dengan memasukkan nilai-nilai yang diperoleh dari perhitungan di atas, maka diperoleh persamaan regresi sederhana yaitu:

$$\hat{Y} = 18,87 + 0,38X$$

Persamaan regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta = 18,87 maka untuk setiap penambahan variabel X (Metode Sosiodrama) sebesar satu satuan unit maka akan terjadi penambahan variabel Y (Kreativitas Belajar Siswa) sebesar 0,38 dari nilai Metode Sosiodrama (variabel X).

Uji Koefisien Determinasi (r^2)

Menurut Sugiyono, "Analisis korelasi dapat dilanjutkan dengan menghitung koefisien determinasi, dengan cara mengkuadratkan koefisien yang ditemukan." Dari pendapat tersebut maka koefisien determinasi (r^2) dapat dihitung dengan rumus:

$$r^2 = (r_{xy})^2$$

$$r^2 = (0.584)^2$$

$$r^2 = 0.341$$

Selanjutnya menurut Sugiyono, "Dari uji koefisien determinasi dapat dihitung besarnya persentase efektifitas X atas Y diketahui dengan mengalikan nilai r^2 dengan 100% ($r^2 \times 100\%$)." Dari hasil perhitungan diperoleh $r^2 = 0,341$ dari nilai determinasi (r^2) dapat diketahui persentase Metode Sosiodrama Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025 adalah: $(r^2) \times 100\% = 0,341 \times 100\% = 34,1\%$.

Pengujian Nilai F

Rumusan Hipotesa:

Ha : Jika F hitung lebih besar dari F tabel artinya terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari variabel x terhadap variabel y

Ho : Jika F hitung lebih kecil dari F tabel, artinya tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari variabel x terhadap variabel y.

Untuk mengetahui nilai F_{hitung} menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudjanayaitu Analisis Varians Untuk Regresi Sederhana yaitu:

Tabel 4.2.

Tabel Rumusan Analisa Varians (ANOVA) Regresi Linier Sederhana

Sumber Variasi	Dk	JK	KT	F
Total	N	ΣY^2	ΣY^2	$\frac{S^2_{reg}}{S^2_{res}}$
Regresi (a)	1	$(\Sigma Y)^2/n$	$(\Sigma Y)^2/n$	
Regresi (b/a)	1	$JK_{reg} = Jk(b/a)$	$S^2_{reg} = Jk(b/a)$	
Residu	n-2	$JK_{res} = \Sigma(Y - \hat{Y})^2$	$S^2_{res} = \frac{\Sigma(Y - \hat{Y})^2}{n-2}$	
Tuna cocok	k-2	$Jk(TC)$	$S^2_{TC} = \frac{JK(TC)}{k-2}$	$\frac{S^2_{TC}}{S^2_e}$
Kekeliruan	n-k	$Jk(E)$	$S^2_e = \frac{JK(E)}{n-k}$	

Berikut ini adalah perhitungan yang dibutuhkan pada tabel Analisis Varians (ANOVA):

$$JK(a) = \frac{(\Sigma Y)^2}{n} = \frac{(2250)^2}{47} = \frac{5062500}{47} = 107712.77$$

$$\begin{aligned}
 JK(b/a) &= b \left\{ \Sigma XY - \frac{(\Sigma X)(\Sigma Y)}{n} \right\} \\
 &= 0.38 \left\{ 172003 - \frac{(3559)(2250)}{47} \right\} \\
 &= 0.38 \left\{ 172003 - \frac{8007750}{47} \right\} \\
 &= 0.38 \{ 172003 - 170377.66 \} \\
 &= 0.38 \times 1625.34 \\
 &= 622.55
 \end{aligned}$$

$$S^2_{reg} = JK_{(b/a)} = 622.55$$

Tabel 4.3. Tabel Penolong Untuk Perhitungan Nilai $\Sigma(Y - \hat{Y})^2$

No. Resp.	X	Y	$\hat{Y}$	$(Y - \hat{Y})$	$(Y - \hat{Y})^2$	No. Resp.	X	Y	$\hat{Y}$	$(Y - \hat{Y})$	$(Y - \hat{Y})^2$
1	77	46	48.13	-2.13	4.54	25	77	43	48.13	-5.13	26.32
2	78	44	48.51	-4.51	20.34	26	69	56	45.09	10.91	119.03
3	79	47	48.89	-1.89	3.57	27	71	40	45.85	-5.85	34.22
4	77	33	48.13	-15.13	228.92	28	66	37	43.95	-6.95	48.30
5	74	42	46.99	-4.99	24.90	29	68	50	44.71	5.29	27.98
6	72	54	46.23	7.77	60.37	30	75	50	47.37	2.63	6.92
7	83	50	50.41	-0.41	0.17	31	82	51	50.03	0.97	0.94
8	77	51	48.13	2.87	8.24	32	73	46	46.61	-0.61	0.37
9	72	46	46.23	-0.23	0.05	33	69	52	45.09	6.91	47.75
10	71	48	45.85	2.15	4.62	34	97	60	55.73	4.27	18.23
11	68	52	44.71	7.29	53.14	35	66	39	43.95	-4.95	24.50
12	77	47	48.13	-1.13	1.28	36	100	59	56.87	2.13	4.54
13	76	45	47.75	-2.75	7.56	37	99	59	56.49	2.51	6.30
14	68	42	44.71	-2.71	7.34	38	74	38	46.99	-8.99	80.82
15	66	38	43.95	-5.95	35.40	39	85	49	51.17	-2.17	4.71
16	72	55	46.23	8.77	76.91	40	78	48	48.51	-0.51	0.26
17	71	53	45.85	7.15	51.12	41	62	48	42.43	5.57	31.02
18	74	49	46.99	2.01	4.04	42	66	42	43.95	-1.95	3.80
19	73	49	46.61	2.39	5.71	43	69	49	45.09	3.91	15.29
20	77	43	48.13	-5.13	26.32	44	71	51	45.85	5.15	26.52
21	98	58	56.11	1.89	3.57	45	78	45	48.51	-3.51	12.32
22	66	49	43.95	5.05	25.50	46	100	59	56.87	2.13	4.54
23	72	47	46.23	0.77	0.59	47	83	51	50.41	0.59	0.35
24	63	40	42.81	-2.81	7.90						
Jumlah							3559	2250	2239.31	10.69	1207.15

$$JK(res) = \sum (Y - \hat{Y})^2 = 1207.15$$

$$S_{res}^2 = \frac{\sum (Y - \hat{Y})^2}{N - 2} = \frac{1207.15}{47 - 2} = \frac{1207.15}{45} = 26.83$$

$$F = \frac{S_{reg}^2}{S_{res}^2} = \frac{622.55}{26.83} = 23.21$$

Tabel 4.4. Pasangan data Y Pengulangan Terhadap X

No. Resp	X	K	N	Y	Y^2	ΣY^2	ΣY	$(\Sigma Y)^2$	$\frac{(\Sigma Y)^2}{N}$	$JK(E)$
1	100	1	2	46	2116	4052	90	8100	4050	2
2	100			44	1936					
3	99	2	1	47	2209	2209	47	2209	2209	0
4	98	3	1	33	1089	1089	33	1089	1089	0
5	97	4	1	42	1764	1764	42	1764	1764	0
6	85	5	1	54	2916	2916	54	2916	2916	0
7	83	6	2	50	2500	5101	101	10201	5100.5	0.5
8	83			51	2601					
9	82	7	1	46	2116	2116	46	2116	2116	0
10	79	8	1	48	2304	2304	48	2304	2304	0
11	78	9	3	52	2704	6938	144	20736	6912	26
12	78			47	2209					
13	78			45	2025					
14	77	10	6	42	1764	13844	286	81796	13632.7	211.333
15	77			38	1444					
16	77			55	3025					
17	77			53	2809					
18	77			49	2401					
19	77			49	2401					
20	76	11	1	43	1849	1849	43	1849	1849	0
21	75	12	1	58	3364	3364	58	3364	3364	0
22	74	13	3	49	2401	6210	136	18496	6165.33	44.6667
23	74			47	2209					
24	74			40	1600					
25	73	14	2	43	1849	4985	99	9801	4900.5	84.5
26	73			56	3136					
27	72	15	4	40	1600	7969	177	31329	7832.25	136.75
28	72			37	1369					
29	72			50	2500					
30	72			50	2500					
31	71	16	4	51	2601	11021	209	43681	10920.3	100.75
32	71			46	2116					
33	71			52	2704					
34	71			60	3600					
35	69	17	3	39	1521	8483	157	24649	8216.33	266.667
36	69			59	3481					
37	69			59	3481					
38	68	18	3	38	1444	6149	135	18225	6075	74
39	68			49	2401					
40	68			48	2304					
41	66	19	5	48	2304	11095	235	55225	11045	50
42	66			42	1764					
43	66			49	2401					
44	66			51	2601					
45	66			45	2025					
46	63	20	1	59	3481	3481	59	3481	3481	0
47	62	21	1	51	2601	2601	51	2601	2601	0
Jumlah										997.17

Berdasarkan tabel 4.4. dapat dilihat bahwa data variabel X dan variabel Y didapat 21 kelompok artinya nilai X ada 21 angka yang berbeda, maka nilai $k = 21$, sehingga nilai dk untuk Tuna Cocok $= k - 2 = (21 - 2) = 19$. Derajat untuk kekeliruan yaitu $(n - k) = 47 - 21 = 26$.

$$JK(ET) = 997.17$$

$$\begin{aligned} JK(Tc) &= JK(res) - JK(ET) \\ &= 1207.15 - 997.17 \\ &= 209.99 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} S^2_{TC} &= \frac{JK(TC)}{k-2} \\ &= \frac{209.99}{21-2} \\ &= \frac{209.99}{19} \\ &= 11.05 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} S^2_e &= \frac{JK(E)}{n-k} \\ &= \frac{997.17}{47-21} \\ &= \frac{997.17}{26} \\ &= 38.35 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} F &= \frac{S^2_{TC}}{S^2_e} \\ &= \frac{11.05}{38.35} \\ &= 0.29 \end{aligned}$$

Maka dari hasil perhitungan di atas terdapat analisis untuk regresi sederhana yang ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5.

Hasil Perhitungan Analisis Varians Untuk Regresi Sederhana

Sumber Varians	dk	JK	KT	F	F _{tabel}
Total	47	109540	109540	23.21	F _{tabel} =(α=0,05,dk pembilang k=21, dk penyebut=n-2=47-2=45) = 1.51
Regresi (a)	1	107712.77	107712.77		
Regresi (b/a)	1	622.55	622.55		
Residu	45	1207.15	26.83		
Tuna Cocok	19	209.99	11.05	0.29	F _{tabel} □□□□□□□□dk pembilang k-2=19, dk penyebut n-k=26)=1.71
Kekeliruan	26	997.17	38.35		

Dari tabel perhitungan di atas diperoleh F_{hitung} sebesar 23,21 dan jika dikonsultasikan dengan $F_{tabel}(\alpha=0,05, dk \text{ pembilang } k=21, dk \text{ penyebut } n-2=47-2=45) = 1,51$ maka $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $23,21 > 1,51$. Dari nilai tersebut dapat ditentukan hipotesis penelitian apakah diterima atau ditolak:

H_0 : $\rho = 0$ ditolak dan H_a : $\rho \neq 0$ diterima jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}(\alpha, k, n-2)$.

Maka dari ketentuan di atas maka H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Metode Sosiodrama Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Dari daftar analisis varians di atas diperoleh nilai $F = \frac{S^2_{reg}}{S^2_e} F_{hitung} = 0,29$ yang akan dipakai untuk menguji teta cocok regresi linier dan nilai ini lebih kecil dari $F_{tabel}(\alpha, k-2, n-k) = F_{(0,05,19,26)} = 1,71$. Dengan demikian $F_{hitung} = 0,29 < F_{tabel} = 1,71$ maka dapat diketahui bahwa model regresi X (Metode Sosiodrama) terhadap Y (Kreativitas Belajar Siswa) kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025 adalah linier.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025, maka pembahasan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Dari hasil pengolahan data jawaban siswa tentang Metode Sosiodrama diketahui bahwa Kreativitas Belajar Siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025 semakin meningkat. Adapun peningkatan Kreativitas Belajar Siswa tersebut merupakan pengaruh dari Metode Sosiodrama sebagaimana guru Pendidikan Agama Kristen melakukan langkah-langkah penggunaan Metode Sosiodrama tersebut, antara lain: 1) Persiapan, diantaranya mempersiapkan masalah situasi hubungan sosial yang akan diperagakan, memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih cerita yang akan diperagakan, dan menjelaskan mengenai peranan-peranan yang akan dimainkan siswa; 2) Penentuan perilaku, diantaranya memberikan dorongan kepada siswa, memberikan petunjuk atau contoh, dan memberikan dorongan kepada siswa untuk siap mental; 3) Penentuan pelaku atau peran, diantaranya memainkan peranan sesuai dengan

imajinasi dan memiliki daya tanggap; 4) Diskusi, diantaranya diskusi yang dipimpin oleh guru dan diskusi berkisar pada tingkah laku para pemeran dalam hubungannya dengan tema cerita; 5) Ulangan permainan, diantaranya memiliki tanggapan, memiliki pendapat, dan menarik kesimpulan; dan 6) Kesimpulan yaitu kesimpulan-kesimpulan yang diperoleh dari hasil diskusi. Dengan Metode Sosiodrama tersebut berpengaruh terhadap Kreativitas Belajar Siswakelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025 yang ditunjukkan siswa melalui sikapnya di dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut: 1) Memiliki rasa ingin tahu, diantaranya keinginan untuk menemukan, semangat untuk bertanya, senang mencoba hal-hal baru, dan mencari jawaban yang luas dan memuaskan; 2) Memiliki suatu kepercayaan diri, diantaranya tidak mudah dipengaruhi dalam memberikan jawaban, dapat bekerja sendiri, menanggapi pertanyaan, dan berani dalam memberikan gagasan; 3) Mempunyai berpikir kreatif, diantaranya Kemampuan membuat analisa, senang mengembangkan suatu gagasan, daya imajinasi tinggi, senang mengajukan suatu gagasan, dan senang memberikan tanggapan; dan 4) Aktif, diantaranya daya respon yang tinggi dan berusaha dalam mengajukan pendapat.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai $r_{hitung} = 0,584$ dibandingkan dengan nilai r_{tabel} untuk kesalahan 5% dan interval kepercayaan (IK) = $100\% - 5\% = 95\%$ dan untuk $n = 47$ yaitu 0,283. Diperoleh perbandingan $r_{hitung} > r_{tabel}$, yaitu $0,584 > 0,283$. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang positif antara Metode Sosiodrama Terhadap Kreativitas Belajar Siswakelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai $t_{hitung} = 4,822$ dibandingkan dengan nilai t_{tabel} untuk kesalahan $\alpha = 0,05$ dan $n-2 = 45$ yaitu 2,021. Diperoleh perbandingan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $4,822 > 2,021$. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang signifikan antara Metode Sosiodrama Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Dari uji regresi diperoleh: a) Persamaan regresi adalah $\hat{Y} = 18,87 + 0,38X$ persamaan regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta 18,87 maka untuk setiap

penambahan Metode Sociodrama maka Kreativitas Belajar Siswa akan meningkat sebesar 0,38 dari Metode Sociodrama. b) Dari uji koefisien determinasi diperoleh nilai $r^2 = 0,341$ dari nilai determinasi (r^2) dapat diketahui persentase pengaruh Metode Sociodrama Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025 adalah 34,1%.

Dari uji F diperoleh nilai dari daftar analisis varians di atas diperoleh nilai $F_{hitung} = 23,21$ dan nilai ini lebih besar dari F_{tabel} dengan dk pembilang $k=21$ dan dk penyebut $= n-2 = 47-2 = 45$ yaitu 1,51. Dengan demikian $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ yaitu $23,21 > 1,51$ maka H_0 yang menyatakan tidak terdapat pengaruh ditolak dan H_a yang menyatakan terdapat pengaruh diterima. Dengan demikian dapat diketahui bahwa hipotesa penelitian yang diajukan oleh penulis diterima yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Metode Sociodrama terhadap Kreativitas Belajar Siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Penelitian ini sejalan dengan pendapat Sudjana yang mengemukakan bahwa pada metode sociodrama, peserta didik dituntut untuk mampu menghargai dan menghayati perasaan orang lain. melalui metode sociodrama, peserta didik diajak untuk mengembangkan rasa tanggung jawab pada diri pribadi. sikap tanggung jawab ditunjukkan ketika peserta didik bekerja dalam kelompok untuk membuat naskah drama. Ketika kerja kelompok tersebut, peserta didik bertanggung jawab untuk membuat naskah drama yang baik dan sesuai dengan tema yang telah disepakati. Pembagian peran pun harus dilakukan dengan adil. Selain itu sikap tanggung jawab juga dapat ditunjukkan ketika peserta didik bermain drama di depan kelas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan Berdasarkan Teori

- a. Metode sociodrama adalah cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan bermain peran, dalam metode sociodrama peserta didik dibina agar tampil mendramatisasikan atau mengekspresikan sesuatu yang dihayati ketika sociodrama berlangsung. Adapun indikator sekaligus langkah-langkah dari metode sociodrama yaitu: 1) Persiapan, diantaranya mempersiapkan masalah situasi hubungan sosial yang akan diperagakan, memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih cerita yang akan diperagakan, dan menjelaskan mengenai peranan-peranan yang akan

dimainkan siswa; 2) Penentuan perilaku, diantaranya memberikan dorongan kepada siswa, memberikan petunjuk atau contoh, dan memberikan dorongan kepada siswa untuk siap mental; 3) Penentuan pelaku atau peran, diantaranya memainkan peranan sesuai dengan imajinasi dan memiliki daya tanggap; 4) Diskusi, diantaranya diskusi yang dipimpin oleh guru dan diskusi berkisar pada tingkah laku para pemeran dalam hubungannya dengan tema cerita; 5) Ulangan permainan, diantaranya memiliki tanggapan, memiliki pendapat, dan menarik kesimpulan; dan 6) Kesimpulan yaitu kesimpulan-kesimpulan yang diperoleh dari hasil diskusi.

- b. Kreativitas merupakan kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, orsinalitas dalam berpikir serta kemampuan dalam mengelaborasi suatu gagasan. Peserta didik yang kreatif adalah peserta didik yang menemukan dan berani mengungkapkan pendapat, serta memunculkan ide-ide yang baru mengenai materi yang disampaikan. Adapun yang menjadi indikator kreativitas belajar siswa adalah sebagai berikut: 1) Memiliki rasa ingin tahu, diantaranya keinginan untuk menemukan, semangat untuk bertanya, senang mencoba hal-hal baru, dan mencari jawaban yang luas dan memuaskan; 2) Memiliki suatu kepercayaan diri, diantaranya tidak mudah dipengaruhi dalam memberikan jawaban, dapat bekerja sendiri, menanggapi pertanyaan, dan berani dalam memberikan gagasan; 3) Mempunyai berpikir kreatif, diantaranya Kemampuan membuat analisa, senang mengembangkan suatu gagasan, daya imajinasi tinggi, senang mengajukan suatu gagasan, dan senang memberikan tanggapan; dan 4) Aktif, diantaranya daya respon yang tinggi dan berusaha dalam mengajukan pendapat.

5.1.1. Kesimpulan Berdasarkan Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian maka diketahui bahwa dari uji hipotesa diperoleh nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $23,21 > 1,51$ maka hipotesa penelitian diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Metode Sosiodrama Terhadap Kreativitas Belajar Siswakelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025 yaitu sebesar 34,1%.

5.1.2. Kesimpulan Akhir

Berdasarkan kajian teoritis dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Metode Sosiodrama dapat meningkatkan Kreativitas Belajar Siswakelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025. Semakin baik

Metode Sociodrama yang dilakukan oleh guru PAK maka Kreativitas Belajar Siswa juga akan meningkat ke arah yang lebih baik.

5.2. Saran

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan kepada siswa VIII SMP Negeri 3 Paranginan Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025, maka Penulis memberi saran sebagai berikut kepada:

1. Guru Pendidikan Agama Kristen

Metode Sociodrama (PAK) secara positif dan signifikan mempengaruhi Kreativitas Belajar Siswa di sekolah khususnya pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. Oleh karena itu guru PAK diharapkan mempertahankan bahkan semakin meningkatkan penggunaan metode sociodrama dalam pembelajaran sehingga kreativitas belajar siswa akan meningkat ke arah yang lebih baik.

Sesuai dengan bobot item tertinggi pada jawaban siswa tentang Metode Sociodrama, guru PAK diharapkan mempertahankan dan meningkatkan Metode Sociodrama yang membuat siswa selalu siap menerima peranan yang diberikan oleh guru PAK dalam proses pembelajaran. Sementara sesuai dengan bobot item terendah jawaban siswa tentang Metode Sociodrama, guru PAK hendaknya selalu mampu membuat siswa dapat menarik kesimpulan dari materi pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Sesuai dengan bobot indikator tertinggi tentang Metode Sociodrama, guru PAK hendaknya mempertahankan bahkan semakin meningkatkan Metode Sociodrama pada indikator atau bagian langkah “kesimpulan” yaitu kesimpulan yang diperoleh dari hasil diskusi. Sementara sesuai dengan nilai indikator terendah tentang Metode Sociodrama, guru hendaknya memaksimalkan Metode Sociodrama pada indikator atau langkah “ulangan permainan” antara lain memiliki tanggapan, memiliki pendapat dan memiliki kesimpulan.

2. Siswa

Secara keseluruhan Kreativitas Belajar Siswa sudah baik, namun siswa diharapkan senantiasa mampu mempertahankan bahkan semakin meningkatkan kreatifitas belajarnya yang sudah baik tersebut ke arah yang lebih maksimal dari sebelumnya. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan yang memberi gambaran tentang kreatifitas belajar siswa.

Dalam hal ini siswa telah selalu dapat bekerja sendiri tanpa bantuan orang lain ketika guru PAK memberikan tugas. Oleh karena itu siswa hendaknya mempertahankan bahkan meningkatkan kreatifitas belajarnya yang selalu dapat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru PAK tanpa bantuan dari orang lain. Sementara hal yang perlu ditingkatkan oleh siswa dalam kreatifitas belajarnya yaitu siswa hendaknya selalu senang memberikan pendapat atau gagasan yang berbeda dengan teman saudara pada proses pembelajaran.

Sesuai dengan bobot indikator tertinggi tentang Kreativitas Belajar Siswa, siswa hendaknya mempertahankan bahkan semakin meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa pada indikator “memiliki suatu kepercayaan diri” antara lain tidak mudah mempengaruhi dalam memberikan jawaban, dapat bekerja sendiri, menanggapi pertanyaan, dan berani dalam memberikan gagasan. Sementara sesuai dengan nilai indikator terendah, siswa hendaknya meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa pada indikator “mempunyai berpikir kreatif” antara lain kemampuan membuat analisa, senang mengembangkan suatu gagasan, daya imajinasi tinggi, senang mengajukan suatu gagasan, dan senang memberikan tanggapan.

3. Peneliti selanjutnya

Pada kesempatan ini, Peneliti sadar akan keterbatasan penelitian ini sehingga membutuhkan kajian yang lebih luas dan mendalam mengenai Kreativitas Belajar Siswa dan Metode Sociodrama. Oleh karena itu Peneliti memberi saran bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang Kreativitas Belajar Siswa disarankan untuk mengkaji dengan menggunakan variabel lain yang mempengaruhi Kreativitas Belajar Siswa tersebut seperti perhatian orangtua, lingkungan sekolah (belajar) dan sebagainya. Dan juga yang ingin meneliti pengaruh lain dari Metode Sociodrama ini supaya menghubungkannya dengan variabel lain karena tidak menutup kemungkinan berpengaruh kepada hal-hal lainnya yang berhubungan dengan diri siswa seperti halnya motivasi belajar siswa, keaktifan belajar siswa, dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhy Winaktu & Supardi, *Journal Ilmiah Kependidikan* (Vol 1 : 2021)
- Arni Murnita, *Journal Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling* (Vol. 2:2016)
- Adella Triana Putri Nasution, Fita Fatria, “Pengaruh Penggunaan Metode Sociodrama Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3

- Bangun Purba TA. 2021/2022," *Education Achievement: Journal of Science and Research* 3, no. 1 (2022):
- Agus Susilo, *Strategi Pembelajaran Di Era Teknologi Dan Komunikasi* (Riau: Bengkalis, 2022),
- Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2013),
- Asrop Safi, *Creative Learning* (Tulungagng: Akademia Pustaka, 2019),
- Ahmadi, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2018),
- Abdul Rahmat, *Model Capacity Building berbasis Dinamika Kelompok*, (Gorontalo, Ideas Publishing 2023
- Dame Taruli & Rida, *Pendidikan Agama Kristen Kepada Remaja Dan Pemuda* (Medan: CV. Mtra, 2011),
- Dorlan Naibaho, *Kode Etik Dan Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Kristen* (Jawa Tengah: CV.Pena Persada, 2021)\
- Damayanti Nababan "Fostering student Spirituality through Eschatological Understanding in the frame of Christian education: *Journal of Theology* ISSN 2414-3324 online Volume 104 Issue 5 .
- Ika & Linda, *Kreativitas Dalam Konteks Pembelajaran* (Bogor: Erzatana Karya Abdi, 2019),
- Lufri Livenzie, F. R. (2022). *Pengaruh Metode Sociodrama Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 2 Siak Hulu Kabupaten Kampar* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- M, *Metodologi Pembelajaran: Strategi, Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran* (Malang: CV IRDH, 2020)
- Martini Jamaris, *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Grasindo, 2016),
- Ngalimun, dkk, PERKEMBANGAN DAN PENGEMBANGAN KREATIVITAS, (Yogyakarta, Aswaja Presindo :2013)
- Nur Fadila Pulumoduyo, dkk, *student journal of Early childhood Education* (Vol 3: 2023)
- Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru, 2014),
- Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan System* (Jakarta: Bumi aksara, 2015)
- Premita Sari Octa Elviana, *Journal Pancasila dan Kewarganegaraan* (hal 140-141)
- Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2015)
- Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), .
- Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2019),
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018),
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Bandung: Rineka Cipta, 2018)
- Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta, 2019.

Widiyaningrum and Harnanik, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar Siswa Kelas XII Pemasaran Pada Pembelajaran Produktif Pemasaran Di SMK Negeri 1 Purbalingga,” *Economic Education Analysis Journal* 5, no. 3 (2016): 729–735.