

**PENGARUH METODE SOSIODRAMA TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR
SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 SALAK TAHUN PEMBELAJARAN 2023/2024.**

Christotes S BoangManalu,¹ Andar Gunawan Pasaribu,² Senida Harefa,³

Lustani Samosir,⁴ Hasudungan Simatupang.⁴

Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

christotesbm53@gmail.com andargunawanpasaribu@gmail.com

senida.harefa@gmail.com lustani_s@yahoo.co.id hasudungansimatupang2@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh metode Sosiodrama terhadap kreativitas belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Salak Tahun Pembelajaran 2023/2024. Hipotesa penelitian adalah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan metode sosiodrama terhadap kreativitas belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Salak Tahun Pembelajaran 2023/2024. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan bentuk desain *true-experimental design*. Populasi seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Salak Tahun Pembelajaran 2023/2024 yang beragama Kristen Protestan berjumlah 188 orang. Sampel penelitian ditetapkan secara sampel (*purposive sampling*) bertujuan yaitu siswa kelas VIII-3 berjumlah 32 orang sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VIII-6 berjumlah 32 orang sebagai kelas kontrol. Data penelitian dianalisa menggunakan uji t *Pooled Varians* diperoleh $t_{hitung}=31,27 > t_{tabel}=2,00030$ dan berada pada sebelah kanan kurva tepatnya pada daerah penolakan H_0 dan penerimaan H_a yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara metode sosiodrama terhadap kreativitas belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Salak Tahun Pembelajaran 2023/2024. Tingkat kreativitas belajar di bidang Pendidikan Agama Kristen lebih rendah pada siswa kelas VIII-6 yang diajarkan dengan menggunakan metode ceramah karena dari hasil penelitian diperoleh hanya 69% siswa kreatif. Sementara tingkat kreativitas belajar di bidang Pendidikan Agama Kristen lebih tinggi pada siswa kelas VIII-3 yang diajarkan dengan menggunakan metode sosiodrama karena dari hasil penelitian diperoleh 83,5% siswa kreatif.

Kata Kunci: Metode Sosiodrama, Kreativitas Belajar Siswa.

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of the sociodrama method on the learning creativity of eighth-grade students at SMP Negeri 1 Salak in the 2023/2024 academic year. The research hypothesis was that the sociodrama method has a positive and significant effect on the learning creativity of eighth-grade students at SMP Negeri 1 Salak in the 2023/2024 academic year. The research method used was an experimental method with a true-experimental design. The population was 188 Protestant Christian students at SMP Negeri 1 Salak in the 2023/2024 academic year. The study sample was determined using purposive sampling, with 32 students from grades VIII-3 as the experimental class and 32 students from grades VIII-6 as the control class. The research data were analyzed using the Pooled Variance t-test. The calculated t-test was $31.27 > t\text{-table} = 2.00030$ and was located on the right side of

the curve, precisely in the area where H_0 was rejected and H_a was accepted. This indicates a positive and significant effect between the sociodrama method and the learning creativity of eighth-grade students at SMP Negeri 1 Salak in the 2023/2024 academic year. The level of learning creativity in Christian Religious Education was lower in grades VIII-6 taught using the lecture method, as the study found that only 69% of students were creative. Meanwhile, the level of learning creativity in Christian Religious Education was higher in grades VIII-3 taught using the sociodrama method, as the study found that 83.5% of students were creative.

Keywords: Sociodrama Method, Student Learning Creativity.

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan sangat penting bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan Bangsa dan Negara, kemajuan suatu kebudayaan bergantung kepada cara kebudayaan tersebut mengenali, menghargai dan memanfaatkan sumber daya manusia dan hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakat (peserta didik). Dalam Perundang-Undangan tentang sistem pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya ditengah masyarakat. Pendidikan adalah suatu proses terhadap anak didik berlangsung terus sampai anak didik mencapai pribadi dewasa susila proses ini berlangsung dalam jangka waktu tertentu. Bila anak didik sudah mencapai pribadi dewasa susila, maka ia sepenuhnya mampu bertindak sendiri bagi kesejahteraan kehidupannya dan masyarakat.¹

Pendidikan Agama Kristen merupakan usaha secara sadar yang dilaksanakan oleh gereja untuk memperkenalkan tentang Injil Keselamatan yang berpangkal oleh Yesus Kristus, Melalui PAK setiap orang mampu mengenal dan mengalami perjumpaan dengan Yesus Kristus serta menyatakan dan meniru sedikit banyaknya Injil dan Karakter dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan Alkitab, berpusat pada Yesus Kristus sebagai Juruselamat, dan bergantung kepada Roh Kudus yang menuntun setiap pribadi melalui pengajaran yang mengarah kepengenalan dan pengalaman dan rencana Allah melalui Yesus Kristus sebagai Guru agung. Menurut Martin Luther yang dikutip oleh Ronal G Sirait PAK adalah pendidikan yang melibatkan warga jemaat untuk belajar teratur dan tertib agar semakin menyadari dosa mereka serta bersukacita dalam

¹ Hasubullah. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2006). Hal 05

Firman Yesus Kristus yang memerdekakan, Disamping itu PAK memperlengkapi mereka dengan sumber Iman, khususnya yang berkaitan dengan pengalaman berdoa.²

Metode memiliki peran yang sangat strategis dalam mengajar. Metode berperan sebagai rambu-rambu atau “bagaimana memproses” pembelajaran sehingga dapat berjalan dengan baik dan sistematis. Bahkan dapat dikatakan proses pembelajaran tidak dapat berlangsung tanpa suatu metode, Karena itu setiap guru dituntut menguasai berbagai metode dalam rangka memproses pembelajaran efektif, efisien, menyenangkan dan tercapai tujuan pembelajaran yang ditargetkan.

Salah satu Metode Pembelajaran yang berpusat pada siswa adalah metode bermain peran, karena metode ini membutuhkan keaktifan dan kreativitas siswanya di dalam kelas. Siswa membuat naskah sendiri secara berkelompok kemudian ditampilkan didepan kelas secara bersama-sama. Metode ini cocok untuk membuat siswanya aktif dalam kelas dan juga sangat cocok untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam mengexpresikan ide dan gagasannya kedalam gerakan, guru hanya mengarahkan dengan penugasan yang guru berikan.

Kamus besar bahasa Indonesia memberikan definisi “kreativitas” sebagai kemampuan untuk mencipta atau daya cipta. Mencipta disini bukan berarti mencipta sesuatu yang belum ada menjadi ada. Mencipta yang dimaksud adalah menciptakan suatu gagasan baru untuk mengolah materi yang sudah ada menjadi lebih bermanfaat. Dengan kata lain, kreativitas adalah kemampuan menciptakan dan mewujudkan gagasan baru untuk meningkatkan nilai tambah atau manfaat dari bahan-bahan yang sudah tersedia. Kreativitas ini hanyalah suatu kemampuan yang tersusun dan tidak sederhana, serta terdiri dari faktor-faktor yang dapat menambah kemampuan untuk berkreasi. Seperti kemampuan untuk memperbarui sesuatu yang sebenarnya telah diketahui dan disepakati, kemampuan untuk memperbaharui kembali dan menciptakan hubungan-hubungan yang baru atas sesuatu yang telah diketahui, kemampuan untuk cepat tanggap terhadap permasalahan-permasalahan yang melingkupi seseorang. Tujuan yang akan dicapai dari metode sosiodrama adalah mendorong peserta didik agar Ia menghasilkan daya cipta yang melahirkan kreativitas dalam memandang dan memberikan solusi atas fenomena sosial yang terjadi.³ Kelebihan dari metode sosiodrama adalah

² Ronal G Sirait. *Dasar-Dasar Pendidikan*. (Ahlimedia book. 2021). Hal. 29

³ Mariyaningsih, dkk. *Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran*. (Surakarta : Oase Group. 2018) Hal. 93

mengembangkan kreativitas peserta didik (dengan peran yang dimainkan peserta didik dapat berfantasi).⁴

KAJIAN PUSTAKA

Landasan Teoritis

Metode Sosiodrama

Pengertian Metode Sosiodrama

Metode Secara harafiah berarti “Cara”. Dalam pemaknaan yang umum, metode diartikan sebagai cara melakukan suatu kegiatan atau cara melakukan suatu kegiatan atau cara melakukan pekerjaan dengan menggunakan fakta dan konsep-konsep secara sistematis. Sosiodrama merupakan salah satu metode pembelajaran yang digunakan untuk mencapai keberhasilan kompetensi yang ditetapkan. Metode pembelajaran ini sangat penting dilakukan agar proses belajar nampak menyenangkan dan tidak membuat peserta didik suntuk namun juga dapat menangkap Ilmu dari tenaga pendidik dengan mudah.⁵ Menurut Syaiful sagala sosio drama berasal dari kata sosio dan drama. Sosio yang berarti menunjuk kepada objek yaitu masyarakat, terdiri dari manusia antara satu sama lain yang terjalin hubungan dan dikatakan dengan hubungan sosial. Sedangkan drama dalam pengertian luas adalah memperlihatkan, mempertunjukkan atau mempertontonkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami seseorang dan tingkah lakunya.⁶

Metode sosiodrama adalah cara mengajar yang memberikan kesempatan anak didik untuk melakukan kegiatan memainkan peran tertentu yang terdapat dalam kehidupan masyarakat.⁷

Langkah-langkah Metode Sosiodrama

Ada beberapa langkah yang harus dilakukan dalam metode sosiodrama menurut para ahli, langkah-langkah metode sosiodrama:

1. Menentukan masalah adalah menetapkan masalah yang akan diperankan
2. Membentuk situasi adalah menetapkan situasi hubungan sosial yang akan dipergakan.

⁴ Ali Murtadlo, Zinal Aqib. *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif & Inovatif*. (Bandung : Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2016). Hal 191

⁵ Istarani, Intan Pulungan. *Ensiklopedia Pendidikan Jilid I*. (Medan : Larispa. 2015). Hal 225.

⁶ Syaiful Sagala. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. (Bandung : Alfabeta. 2012). Hal 213

⁷ Djamrah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta : Rineka. 2010). Hal 200

3. Membentuk karakter pemain berarti menyiapkan mental para pemain.
4. Mengarahkan pemain berarti memberi petunjuk kepada pemain.
5. Memahami peran berarti mengerti benar akan perannya.
6. Menghentikan atau memotong untuk mempersiapkan peran yang lebih baik lagi.
7. Mendiskusikan dan menganalisis permainan untuk mendapatkan pendapat dan beberapa kesimpulan.⁸

Senada dengan pendapat ahli diatas, langkah-langkah dalam metode sosiodrama, yaitu

:

- a) Tetapkan dulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian peserta didik untuk dibahas.
- b) Ceritakan kepada kelas mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut.
- c) Tetapkan peserta didik yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan peranannya di depan kelas.
- d) Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu sosiodrama berlangsung.
- e) Beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan perannya.
- f) Akhiri sosiodrama pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan.
- g) Akhiri sosiodrama dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan persoalan yang ada pada sosiodrama tersebut.
- h) Jangan lupa menilai hasil sosiodrama tersebut sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.⁹

Berdasarkan langkah-langkah yang dikemukakan para ahli diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwasanya langkah-langkah dalam pelaksanaan Metode sosiodrama yaitu :

- a) Penjelasan dari guru mengenai tujuan pembelajaran yang akan dibahas: Guru menjelaskan mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai sesuai dengan materi yang akan dibahas melalui metode sosiodrama.

⁸ Akbar, Eliyyl. *Metode Belajar Anaka Usia Dini*. (Jakarta : Kencana. 2020) Hal. 98

⁹ .Priansa, Donni Junni. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. (Bandung : Pustaka Setia. 2019) Hal 252

- b) Persiapan: Guru mempersiapkan materi yang akan digunakan dalam metode sosiodrama, memilih siswa sebagai pelaku drama, menentukan peran masing-masing siswa sebagai pelaku.
- c) Menentukan masalah yang akan di dramatisasikan: Pada langkah ini guru menentukan sebuah masalah yang ada pada materi pembelajaran untuk didramatisasikan.
- d) Memahami perannya: Di sini guru memberikan waktu kepada peserta untuk memahami peran mereka masing-masing.
- e) Mendiskusikan peran yang akan dimainkan: Guru mengajak siswa yang akan melakoni peran untuk berdiskusi mengenai peran mereka masing-masing agar tidak terjadi kesalahan disaat bermain drama.
- f) Membentuk karakter yang akan diperankan: Guru membentuk peran masing-masing peserta sesuai dengan tema materi yang telah dipilih.
- g) Mendiskusikan dan menganalisis permainan: Diskusi dan analisis dilakukan pada tingkah laku para pemeran apakah sesuai dengan tema cerita yang telah tentukan.
- h) Mengakhiri permainan ketika terdapat ketegangan disituasi tertentu: Hal ini dilakukan agar peserta yang masih belum terbiasa ataupun gugup dapat mempersiapkan dirinya, dan bagi para peserta yang lupa akan teks nya diberikan waktu untuk menghafal kembali.
- i) Pengulangan permainan: Permainan diulangi setelah ketegangan dalam permainan berakhir.
- j) Menilai hasil sosiodrama tersebut sebagai acuan untuk melakukan tindak lanjut: Penilaian dilakukan untuk menentukan hasil metode sosidrama tersebut berhasil atau tidak dan akan dilakukan tindak lanjut terhadap hasil yang telah dicapai.

Tujuan Metode Sosiodrama

Setiap kegiatan dalam pembelajaran tentu mempunyai tujuan dari pelaksanaannya. Demikian juga metode sosiodrama ada tujuan yang akan dicapai.

Menurut Mariyaningsih & Hidayati, tujuan metode sosiodrama adalah untuk :

1. Melatih siswa mendengarkan dan menangkap cerita singkat dengan teliti.
2. Memupuk dan malatih keberanian.
3. Meningkatkan daya cipta.
4. Belajar menghargai dan menilai orang lain dalam menyatakan pendapat.

5. Mendalami masalah sosial.¹⁰

Kemudian, Djamrah mengungkapkan bahwa tujuan yang diharapkan dalam metode sosiodrama antara lain :

1. Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
2. Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.
3. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan,
4. Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.¹¹

Berdasarkan pendapat di atas, penulis dapat memahami bahwa tujuan metode sosiodrama yaitu mendorong lahirnya siswa yang kreatif dan berinisiatif melatih siswa bertanggung jawab, melatih siswa dalam mengatasi masalah sosial, menimbulkan diskusi yang hidup, mengembangkan daya fantasi yang diinginkannya.

Manfaat Metode Sosiodra

Dari setiap metode pembelajaran yang ada pasti memiliki manfaat tertentu untuk mencapai hasil yang sesuai dengan pembelajaran, begitu juga dengan metode sosiodrama, metode sosiodrama memiliki beberapa manfaat yang akan dicapai. Menurut Harun manfaat metode sosiodrama yaitu :

1. Menyalurkan aspirasi anak-anak kedalam kegiatan yang menyenangkan.
2. Mendorong aktivitas, inisiatif dan kreatif sehingga mereka berpartisipasi dalam kegiatan bersama.
3. Memahami isi cerita karena ikut memainkannya.
4. Membantu menghilangkan rasa malu, rendah diri dan kemurungan pada anak.
5. Mengajarkan anak saling membantu dan bekerjasama dalam permainan Sosiodrama.
6. Menimbulkan rasa saling percaya mempercayai satu sama lain atas kesanggupan masing-masing.¹²

Kreativitas Belajar Siswa

Pengertian Kreativitas belajar siswa

Kreativitas merupakan istilah yang tidak asing lagi di kalangan masyarakat, sering terdengar dimedia masa. Walaupun penafsiran terhadap kreativitas itu berbeda-beda. Menurut

¹⁰ Mariyaningsih, dkk. Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran. (Surakarta : Oase Group. 2018) Hal. 94

¹¹ Djamrah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta : Rineka. 2010). Hal 88

¹² Harun, dkk. *Pelatihan Guru Pendidikan Karakter Berbasis Multikultural*. (Yogyakarta : UNY Pres. 2020) Hal. 68

Istirani Kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta dan berkreasi, tidak ada satupun pernyataan yang dapat diterima secara umum mengapa suatu kreasi itu timbul.¹³ Senada dengan hal itu Kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain.¹⁴ Pengertian kreativitas selanjutnya adalah “Kreativitas adalah proses perubahan yang tidak dapat terjadi secara sederhana, tetapi perlu usaha sungguh-sungguh dan kerja keras. Misalnya lagu baru, mesin baru, pengetahuan baru, desain baru dan ide baru adalah produk kreativitas.¹⁵

Berdasarkan definisi di atas, penulis memahami bahwa kreativitas belajar adalah suatu proses atau aktivitas untuk memperoleh, dengan menggunakan pola atau ide yang telah ada menjadi ide yang lebih baru sehingga apa yang telah menjadi tujuan dalam belajar bisa dicapai dengan hal yang lebih menyenangkan.

Ciri-Ciri Kreativitas Belajar Siswa

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan iklim lingkungan yang mengitarinya.

Selanjutnya Istirani & Plung mendeskripsikan 5 ciri kreativitas, Yaitu :

- a) Kelancaran :Kemampuan Memproduksi banyak ide.
- b) Keluwesan :Kemampuan untuk mengajukan bermacam-macam pendekatan jalan pemecahan masalah.
- c) Keaslian :Kemampuan untuk melahirkan gagasan yang orisinal sebagai hasil pemikiran sendiri.
- d) Penguraian :Kemampuan menguraikan sesuatu secara terperinci.
- e) Perumusan :Kemampuan untuk mengkaji kembali suatu persoalan melalui cara yang berbeda dengan sudah lazim.¹⁶

¹³ Istarani, Intan Pulungan. *Ensiklopedia Pendidikan Jilid I*. (Medan : Larispa. 2015). Hal 134.

¹⁴ Rachmawati, dkk. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. (Jakarta : Kencana. 2011). Hal 13-14

¹⁵ Ningsih Sumiyati. *Mengajar dengan kreatif & menarik*. (Yogyakarta : Andi. 2006). Hal 135

¹⁶ Istarani, Intan Pulungan. *Ensiklopedia Pendidikan Jilid I*. (Medan : Larispa. 2015). Hal 121

Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar Siswa.

Pada mulanya Kreativitas dipandang sebagai Faktor bawaan yang hanya dimiliki oleh individu tertentu. Dalam perkembangan selanjutnya ditemukan bahwa Kreativitas tidak dapat berkembang secara otomatis tetapi membutuhkan rangsangan dari lingkungan, beberapa ahli mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi Kreativitas. Menurut Ghufroon&Risnawita dikutip oleh Widi Ardianto Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa adalah :

1. Faktor Intelegasi

Intelegensi tidak berkaitan dengan kemampuan berpikir, semakin tinggi intelegensi siswa maka makin mudah untuk dikembangkan kreativisnya.

2. Faktor Kepribadian

Kreativitas tidak hanya dilihat dari segi intelegensinya saja, namun juga dari kepribadiannya, kepribadian yang dimaksud adalah percaya, berani mengambil resiko, rasa ingin tahu yang kuat dan lain sebagainya.

3. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat berupa suasana dan fasilitas yang aman dan nyaman. Kreativitas dapat berkembang apabila lingkungan di sekitar siswa mendukung, artinya memberikan rasa nyaman untuk siswa dalam berpikir, serta memberikan rasa aman untuk siswa dalam bereksplorasi.¹⁷

Metode Ceramah

Pengertian Metode Ceramah

Metode ceramah dapat diartikan sebagai cara menyajikan Pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa. Metode ceramah merupakan metode yang sampai saat ini sering digunakan oleh setiap guru atau instruktur. Hal ini selain disebabkan oleh beberapa pertimbangan tertentu, juga adanya faktor kebiasaan baik dari guru maupun siswa. Guru biasanya belum merasa puas manakala dalam proses pengelolaan pembelajaran tidak melakukan ceramah. Demikian juga dengan siswa, mereka akan belajar manakala ada guru yang memberikan materi pelajaran melalui ceramah, sehingga ada guru yang berceramah berarti ada proses belajar dan tidak ada guru tidak ada belajar. Metode

¹⁷ Widi Ardianto. *Karya Inovasi Guru Penggerak*. (Semarang : Qahar Publisher). Hal 112

ceramah merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran ekspositori.¹⁸

Hipotesis Penelitian

Hipotesa merupakan jawaban sementara terhadap suatu masalah yang dihadapi. Hipotesa perlu untuk mendapatkan pembuktian atau kajian akan kebenaran. Menurut Arikunto Hipotesa dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan sampai terbukti melalui data yang akan terkumpul”.¹⁹ Berdasarkan pendapat Yang ada, maka penulis merumuskan hipotesa dalam penelitian ini yaitu : “Terdapat pengaruh positif dan signifikan metode sosiodrama terhadap kreativitas belajar siswa kelas VIII SMP Negeri I Salak, Kab. Pakpak Bharat Tahun Pembelajaran 2023/2024”.

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono metode penelitian adalah cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan ataupun pengumpulan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.²⁰ Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang didasarkan pada pengumpulan dan analisis data berbentuk angka untuk menjelaskan, memprediksi penelitian yang diminati. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian dan analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *penelitian true eksperimental design* (eksperimen yang betul-betul) dengan menggunakan desain *posttest only control design* dalam desain ini terdapat dua kelompok di mana kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol.

¹⁸ Prof. Dr. H wina Sanjaya. *Straregi pembelajaran berorientasi standar proses Pendidikan*. (Jakarta: Kenacana. 2020). Hal 147-148

¹⁹ Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta : Rineka Cipta, 2010) Hal 64

²⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: CV ALFABETA, 2017),Hlm. 2

Tempat dan Waktu Penelitian

Sesuai dengan judul penelitian ini, yaitu pengaruh metode sosiodrama terhadap kreativitas siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Salak Tahun pembelajaran 2023/2024. Adapun penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus-september 2023.

HASIL PENELITIAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada siswa kelas VIII-3 SMP Negeri 1 Salak Tahun Pembelajaran 2023/2024 sebagai kelas eksperimen, diperoleh distribusi jawaban siswa tentang kreativitas belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Salak yang diajarkan menggunakan metode sosiodrama, dapat diketahui jawaban angket yang memiliki nilai bobot tertinggi dari ke-25 item yang lain tentang kreativitas belajar siswa kelas VIII-3 yang diajarkan menggunakan metode sosiodrama adalah nomor 3 dan 11 dengan skor 113 dan nilai rata-rata 3,53 yaitu pertanyaan yang diajukan oleh siswa selalu berhubungan dengan tema cerita dan siswa selalu mampu mempertimbangkan ide-ide yang diberikan oleh siswa lain. Sementara nilai bobot terendah dari item yang lain adalah nomor 14 dan 18 dengan skor 101 dan nilai rata-rata 3,16 yaitu masih ada beberapa siswa yang belum maksimal untuk mampu memikirkan hal-hal yang tidak pernah terpikir oleh orang lain dan beberapa siswa belum maksimal mampu mencari pendekatan baru ketika diberi kesempatan berpendapat. Indikator dengan nilai rata-rata tertinggi adalah indikator penguraian dengan nilai rata-rata 3,39 dan indikator dengan nilai rata-rata terendah adalah indikator keaslian dengan nilai rata-rata 3,26. Pencapaian rata-rata keseluruhan untuk kreativitas belajar siswa di bidang Pendidikan Agama Kristen pada siswa kelas VIII-3 yang menggunakan metode sosio drama adalah 3,34 (perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 6, halaman 76).

1. Data Variabel X₂ (Kreativitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Salak Yang Diajarkan Menggunakan Metode Ceramah)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada siswa kelas VIII-6 SMP Negeri 1 Salak Tahun Pembelajaran 2023/2024 sebagai kelas kontrol, diperoleh distribusi jawaban siswa tentang kreativitas belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Salak yang diajarkan menggunakan metode ceramah, dapat diketahui jawaban angket yang memiliki nilai bobot tertinggi dari ke-25 item yang lain tentang kreativitas belajar siswa kelas VIII-6 yang diajarkan menggunakan metode ceramah adalah angket nomor 18 dan 19 dengan skor 95 dan nilai rata-

rata 2,97 yaitu beberapa siswa sering mencari pendekatan baru pada saat diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan sering memikirkan cara-cara baru untuk mengatasi masalah belajar. Sementara nilai bobot terendah dari item yang lain adalah nomor 3 dengan skor 85 dan nilai rata-rata 2,66 yaitu masih ada beberapa siswa yang menjawab bahwa mereka kadang-kadang saja mengemukakan pertanyaan tentang pembelajaran. Indikator dengan nilai rata-rata tertinggi adalah indikator keaslian dengan nilai rata-rata 2,8 dan indikator dengan nilai rata-rata terendah adalah indikator penguraian dengan nilai rata-rata 2,73. Pencapaian rata-rata keseluruhan untuk kreativitas belajar siswa kelas VIII-6 yang diajarkan menggunakan metode ceramah adalah 2,76 (perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 6, halaman 79).

Persyaratan Analisis

Untuk mengolah data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Menghitung Nilai Rata-Rata Kreativitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Salak Yang Diajarkan Menggunakan Metode Sosiodrama Dan Kreativitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Salak Yang Diajarkan Menggunakan Metode Ceramah

Diperoleh dari perhitungan pada lampiran 6, halaman 80 nilai rata-rata untuk:

$$\overline{X}_1 = \frac{\sum X_1}{N} = \frac{2674}{32} = 83,56$$

$$\overline{X}_2 = \frac{\sum X_2}{N} = \frac{2209}{32} = 69,03$$

Mencari Nilai Simpangan

Untuk mencari nilai simpangan baku untuk sampel digunakan rumus:

$$s^2 = \sqrt{\frac{\sum (X - \overline{X})^2}{n - 1}}$$

Dari perhitungan pada lampiran 6, halaman 82 dan 83 diperoleh:

Maka:

$$s_1^2 = \sqrt{\frac{\sum (X_1 - \overline{X}_1)^2}{n_1 - 1}}$$

$$\begin{aligned}
&= \sqrt{\frac{321,875}{32-1}} \\
&= \sqrt{\frac{321,875}{31}} \\
&= \sqrt{10,383} \\
&= 3,222
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
s_2^2 &= \sqrt{\frac{\sum (X_2 - \overline{X_2})^2}{n_2 - 1}} \\
&= \sqrt{\frac{421,348}{32-1}} \\
&= \sqrt{\frac{421,348}{31}} \\
&= \sqrt{13,592} \\
&= 3,687
\end{aligned}$$

Menguji Homogenitas Varians

Untuk menguji kedua sampel homogen atau tidak digunakan pengujian homogenitas varians dengan rumus:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

$$F = \frac{3,687}{3,222}$$

$$F = 1,144$$

Harga Fhitung dibandingkan dengan harga Ftabel dengan dk pembilang ($n_1-1=32-1=31$) dan dk penyebut ($n_2-1=32-1=31$) dengan taraf kesalahan 5% maka harga Ftabel=1,62. Dalam hal ini berlaku ketentuan jika Fhitung<Ftabel berarti varians homogen dan sebaliknya jika Fhitung>Ftabel berarti varians tidak homogen.

Berdasarkan hasil $F_{hitung}=1,144$ dibandingkan dengan $F_{tabel}=1,62$ berarti $F_{hitung}=1,144 < F_{tabel}=1,62$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa varians data yang akan dianalisis adalah homogen.

Pengujian Hipotesa

Dalam pengujian hipotesa ini dapat memberikan informasi apakah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara metode sosiodrama terhadap kreativitas belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Salak Tahun Pembelajaran 2023/2024 dapat diketahui dengan menguji hipotesis penelitian.

Hipotesis yang diajukan adalah hipotesis statistik uji dua pihak:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ (tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara metode sosiodrama terhadap kreativitas belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Salak Tahun Pembelajaran 2023/2024)

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$ (terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara metode sosiodrama terhadap kreativitas belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Salak Tahun Pembelajaran 2023/2024)

Kriteria penolakan/ penerimaan hipotesa:

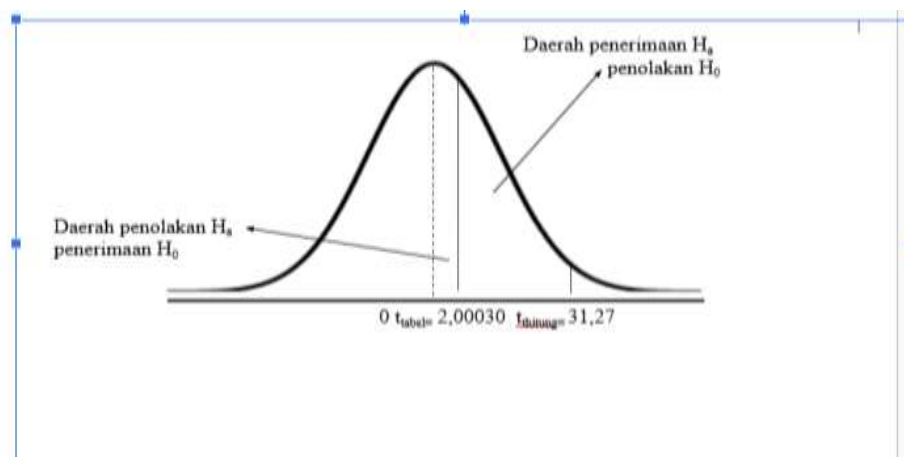
Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Karena $n_1 = n_2$ dan varian homogen ($\sigma_1^2 = \sigma_2^2$) dapat digunakan rumus *pooled varian* dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$.

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{s_p^2 \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}} = \frac{12,5 - 12,2}{\sqrt{0,00030 \left(\frac{1}{12} + \frac{1}{12} \right)}} = 1,144$$

Dari perhitungan pada lampiran 6 halaman 84 diperoleh nilai $t_{hitung}=1,144$ dan nilai ini diketahui adalah positif (+) maka t_{hitung} yang diperoleh berada pada kurva di sebelah kanan. Selanjutnya harga t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} dengan dk pembilang pada taraf kesalahan $\alpha=5\%=0,05$ uji dua pihak dan dk penyebut $=n_1+n_2-2=62$ yaitu 2,00030.



Kriteria penolakan/ penerimaan hipotesa:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Selanjutnya harga t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} dan diperoleh $t_{hitung}=31,27 > t_{tabel}= 2,00030$ berada pada daerah penolakan H_0 dan penerimaan H_a sesuai pada gambar kurva.

Kesimpulannya yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara metode sosiodrama terhadap kreativitas belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Salak Tahun Pembelajaran 2023/2024..

Kreativitas belajar siswa kelas VIII-3 yaitu yang diajarkan dengan menggunakan metode sosiodrama memperoleh nilai rata-rata 3,34 dan jumlah skor keseluruhan adalah 2674. Jika dianalisa secara keseluruhan bahwa 83,5% jawaban siswa dalam penelitian yaitu memiliki kreativitas belajar yang bagus dalam kegiatan belajar Pendidikan Agama Kristen. Sementara kreativitas belajar siswa kelas VIII-6 yang diajarkan dengan metode ceramah memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 2,76 dan jumlah skor keseluruhan adalah 2209. Jika dianalisa secara keseluruhan bahwa 69% jawaban siswa dalam penelitian yaitu memiliki kreativitas belajar yang bagus dalam kegiatan belajar Pendidikan Agama Kristen. Tingkat kreativitas belajar siswa lebih tinggi pada siswa kelas VIII-3 yang diajarkan dengan menggunakan metode sosiodrama karena dari hasil penelitian diperoleh 83,5% jawaban siswa dalam penelitian yaitu senantiasa memiliki kreativitas belajar pada bidang Pendidikan Agama Kristen ketika guru PAK mengajarkan siswa dengan menggunakan metode sosiodrama. Tingkat kreativitas belajar siswa lebih rendah pada siswa kelas VIII-6 yang diajarkan dengan menggunakan metode ceramah karena dari hasil penelitian diperoleh hanya 69% jawaban siswa dalam penelitian

yaitu senantiasa memiliki kretivitas belajar pada bidang Pendidikan Agama Kristen ketika guru PAK mengajarkan siswa dengan menggunakan metode ceramah. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara metode sosiodrama terhadap kreativitas belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Salak Tahun Pembelajaran 2023/2024. Semakin sungguh-sungguh guru PAK menerapkan metode sosiodrama dalam pembelajaran maka semakin tinggi tingkat kreativitas belajar siswa mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Kristen yang diajarkan oleh guru PAK.

Kesimpulan Berdasarkan Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian maka diketahui bahwa dari uji hipotesa diperoleh nilai $t_{hitung} = 12,545$ $> t_{tabel} = 2,04523$ berada pada daerah penolakan H_0 dan penerimaan H_a sesuai pada gambar kurva. Kesimpulannya H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara *ice breaking* oleh guru PAK terhadap kejenuhan belajar di bidang Pendidikan Agama Kristen pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Tingkat kejenuhan belajar di bidang Pendidikan Agama Kristen lebih rendah pada siswa kelas VII-2 yang diajarkan dengan menggunakan *ice breaking* karena dari hasil penelitian diperoleh 85,25% jawaban siswa dalam penelitian yaitu tidak pernah jenuh belajar di bidang Pendidikan Agama Kristen ketika guru PAK mengajarkan siswa dengan menggunakan *ice breaking*. Sementara tingkat kejenuhan belajar di bidang Pendidikan Agama Kristen lebih tinggi daripada siswa kelas VII-4 yang diajarkan tanpa menggunakan *ice breaking* karena dari hasil penelitian diperoleh hanya 77,75% jawaban siswa dalam penelitian yaitu tidak pernah jenuh belajar di bidang Pendidikan Agama Kristen ketika guru PAK mengajarkan siswa tanpa menggunakan *ice breaking*.

Saran

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis memberi saran kepada:

1. Guru PAK dapat menerapkan *ice breaking* dengan sungguh-sungguh dan kreatif untuk mengurangi kejenuhan belajar siswa supaya tercapai tujuan pembelajaran dan tercipta pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
2. Siswa dapat mengurangi kejenuhan belajar dengan adanya metode pembelajaran *ice breaking* yang diterapkan oleh guru PAK dengan menumbuhkan motivasi belajar, tekun belajar dan mengerjakan tugas, sungguh-sungguh memperhatikan penjelasan guru di

kelas, menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif dan menyenangkan supaya dapat menunjang belajar siswa menggapai keberhasilan belajar.

3. Pimpinan sekolah hendaknya membuat perencanaan pengadaan media pembelajaran yang optimal yang dapat mendukung guru menerapkan ice breaking supaya pembelajaran menarik dan inovatif sehingga kejenuhan belajar dapat dikurangi.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Eliyyl. *Metode Belajar Anaka Usia Dini*. Jakarta : Kencana. 2020
- Ali Murtadlo, Zinal Aqib. *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif & Inovatif. Bandung : Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2016*
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta, 2010
- Djamrah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka. 2010
- Djamrah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta : Rineka. 2010
- Harun, dkk. *Pelatihan Guru Pendidikan Karakter Berbasis Multikultural*. Yogyakarta : UNY Pres. 2020
- Hasubullah. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2006
- Istarani, Intan Pulungan. *Ensikplodia Pendidikan Jilid I*. Medan : Larispa. 2015
- Istarani, Intan Pulungan. *Ensikplodia Pendidikan Jilid I*. Medan : Larispa. 2015
- Istarani, Intan Pulungan. *Ensikplodia Pendidikan Jilid I*. Medan : Larispa. 2015
- Mariyaningsih, dkk. *Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran*. Surakarta : Oase Group. 2018
- Mariyaningsih, dkk. *Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran*. Surakarta : Oase Group. 2018
- Ningsih Sumiyati. *Mengajar dengan kreatif & menarik*. Yogyakarta : Andi. 2006
- Priansa, Donni Junni. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Bandung : Pustaka Setia. 2019
- Prof. Dr. H wina Sanjaya. *Straregi pembelajaran berorientasi standar proses Pendidikan*. Jakarta: Kenacana. 2020
- Rachmawati, dkk. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta : Kencana. 2011
- Ronal G Sirait. *Dasar-Dasar Pendidikan*. Ahlimedia book. 2021
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*” Bandung: CV ALFABETA, 2017
- Syaiful Sagala. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta. 2012
- Widi Ardianto. *Karya Inovasi Guru Penggerak*. Semarang : Qahar Publisher