

## PENGARUH METODE PEMBELAJARAN SOSIODRAMA TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Junari<sup>1</sup>, Farida Fitriani<sup>2</sup>

Fakultas ilmu pendidikan, Ikip Mataram  
Email Korespondensi: junari936@gmail.com

**Abstrak.** Permasalahan sudah mulai diterapkan model-model pembelajaran, tetapi masih banyak ditemukan bahwa model pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih menggunakan metode ceramah serta tanya jawab dalam menjelaskan materi pelajaran di kelas sehingga pada saat proses belajar mengajar guru lebih berpusat.. Penelitian ini menggunakan metode *kuantitatif* dengan jumlah subjek 24 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan Angket sebagai metode pokok, observasi sebagai langkah untuk mencari informasi langsung sedangkan dokumentasi sebagai metode pendukung. Teknik analisis data menggunakan uji *chi square*. Berdasarkan hasil analisis data dimana  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $10,757 > 9488$  dengan taraf signifikansi 5% sesuai dengan analisis data yang telah diperoleh melalui penelitian dengan menggunakan rumus *chi square*, ternyata hipotesis nihil ( $H_0$ ) yang diajukan ditolak dan sebaliknya hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, maka hasil analisis data dalam penelitian ini dinyatakan **Signifikan**. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa “Terdapat Pengaruh Pengaruh Metode Pembelajaran Sociodrama Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Islam Al-Azhar Kabupaten Lombok Barat Tahun Pelajaran 2019/2020.

**Kata kunci:** metode pembelajaran sosiodrama, kreativitas belajar

**Abstract.** Sociodrama methods play an important role in increasing student creativity because their used can help students in the learning process and was expected to increase creativity. But in reality there are still teachers who are not creative in teaching such as lecture learning methods and questions and answers. The formulation of the problem in this study was. This research used quantitative methods with 24 subjects. Data collection techniques used Questionnaire as the main method, observation as a step to find information directly while the documentation as a support method. Data analysis techniques used the chi square. Based on the results of data analysis in which  $X^2 > X^2$ -table was  $10.757 > 9488$  with a significance level of 5% in accordance with data analysis that has been obtained through research used the chi square formula, it turns out that the null hypothesis ( $H_0$ ) proposed was rejected and alternative hypothesis ( $H_a$ ) was accepted, then the results of data analysis in this study are stated to be Significant. Thus it can be concluded that “There was The Effect of Sociodrama Method Towards Students’ Creativity Class XI in Indonesian Language Subjects at Al-Azhar Islamic High School West Lombok in Academic Year 2019/2020.

**Keywords:** Sociodrama Method, Students’ Creativity

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan

pembangunan suatu bangsa. Peningkatan kualitas sumber daya manusia jauh lebih mendesak untuk segera direalisasikan terutama dalam menghadapi era persaingan global.

Oleh karena itu, peningkatan kualitas sumber daya manusia sejak dalam merupakan hal penting yang harus dipikirkan secara sungguh-sungguh.

Jika pendidikan merupakan salah satu instrument utama pengembangan sumber daya manusia (SDM), tenaga pendidik dalam hal ini guru sebagai salah satu unsur yang berperan penting yang harus dipikirkan didalamnya, memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan tugas dan mengatasi segala permasalahan yang muncul. Guru merupakan komponen yang sangat menentukan dalam implementasi proses pembelajaran (Susanto, 2013:01).

Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik pada suatu lingkungan belajar baik secara langsung maupun tidak langsung. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik kegiatan secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran (Rusman, 2016:134).

Berbicara mengenai kawasan teknologi pendidikan maka berbicara mengenai seluruh kawasan dalam konteks pembelajaran. Lima kawasan dalam konteks pembelajaran yaitu: desain, pengembangan, pengelolaan, pemanfaatan, dan evaluasi. Salah satu kajian dalam kawasan desain adalah metode pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut salah satu langkah agar guru menciptakan suasana kelas yang kondusif, menyenangkan dan menarik minat siswa yaitu memilih dan mengembangkan metode pembelajaran seperti metode pembelajaran Sosiodrama. Sedangkan menurut Ahmad (Dalam Priansa, 2017:244-345) Metode pembelajaran Sosiodrama adalah metode mengajar dengan mendemonstrasikan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial, bermain menekankan kenyataan dengan melibatkan para peserta didik dalam permainan peran didalam mendemostrasikan masalah-masalah sosial.

Penerapan metode pembelajaran sosiodrama pada

dasarnya dimaksudkan untuk membantu dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan metode pembelajaran sosiodrama ini bukan hanya sekedar membantu pembelajaran agar lebih mudah, tapi lainnya dapat menerapkan fungsi sebagai pengajar. Kreativitas belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Islam Al-Azhar kabupaten Lombok Barat Tahun Pelajaran 2019/2020.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMA Islam Al-Azhar Kabupaten Lombok Barat, sudah mulai diterapkan model-model pembelajaran, tapi masih banyak ditemukan bahwa model pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik masih menggunakan metode ceramah serta tanya jawab dalam menjelaskan materi pelajaran di kelas. Bahkan kegiatan belajar lebih banyak berpusat pada guru. Sehingga siswa kurang bersemangat dan bergairah. Selain itu, siswa juga masih kurang aktif dan kreatif didalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat ketika guru sedang menjelaskan materi didepan, siswa kebanyakan mengobrol dengan

teman kelas, sehingga siswa pada saat mengikuti mata pelajaran Bahasa Indonesia tidak fokus memperhatikan guru yang sedang mengajar di depan.

Berdasarkan uraian di atas, maka melakukan penelitian dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan judul tentang “Pengaruh Metode Pembelajaran Sosiodrama Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas XI pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Islam Al-Azhar Kabupaten Lombok Barat tahun pelajaran 2019/2020.

Kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan judul tentang “Pengaruh Metode Pembelajaran Sosiodrama Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas XI pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Islam Al-Azhar Kabupaten Lombok Barat tahun pelajaran 2019/2020.

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Karena penyampaian berlangsung dalam interaksi

edukatif, metode pembelajaran diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengapai hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran (Dalam Hamdani 2010:80)

Sedangkan (Wahab 2017:36) Metode pembelajaran digunakan untuk menunjukkan serangkaian kegiatan guru yang terarah yang menyebabkan siswa belajar. Metode pembelajaran sebagai suatu cara atau prosedur yang keberhasilannya adalah di dalam belajar, atau sebagai alat yang menjadikan mengajar menjadi efektif.

Berdasarkan dua pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar.

Metode pembelajaran sosiodrama adalah sandiwara tanpa naskah dan tanpa latihan terlebih dahulu, sehingga dilakukan secara seponatan. Masalah yang di

dramatisikan adalah mengenai situasi sosial (Djamarah dkk., 2010:101).

Sedangkan menurut Sanjaya (Dalam Priansa 2010: 245) pembelajaran sosiodrama adalah model pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena-fenomena sosial Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran sosiodrama merupakan salah satu model pembelajaran yang mendramatisikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik mampu bermain peran untuk memecahkan berbagai masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial.

Kreativitas anak usia dini dalam masa perkembangannya akan dipengaruhi oleh banyak faktor baik yang bersifat eksternal maupun yang bersifat internal. Hildayani dalam Wiyani, (2014:16) mengungkapkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas anak usia dini diantaranya yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal

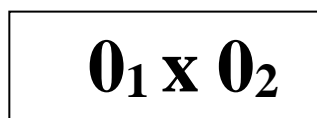
dari dalam diri anak seperti biologis dan fisiologis. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar dirinya seperti faktor lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

### **METODE PENELITIAN**

Rancangan penelitian merupakan suatu cara ilmiah yang dilakukan dalam proses pemikiran untuk mendapatkan data dalam kegiatan penelitian. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif (penelitian berbentuk angket). Metode kuantitatif adalah metode yang lebih menekankan pada aspek pengukuran secara obyektif terhadap fenomena sosial. Untuk dapat

melakukan pengukuran setia fenomena sosial yang dijabarkan kedalam beberapa komponen masalah variabel dan indikator. Setiap variabel yang ditentukan dan diukur dengan memberikan simbol-simbol angket yang berbeda sesuai dengan kategori informasi yang berkaitan dengan variabel tersebut.

Sehubungan dengan penelitian ini, maka penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen dengan menggunakan bentuk desain *one-Group pretest-posttest design*. Desain ini dapat di gambarkan sebagai berikut (Sugiono, 2014:111) :



**Gambar 1.** Desain *pre-test and pos t-test one Group*

*Keterangan:*

O<sub>1</sub>= Nilai pretest

O<sub>2</sub>=Nilai posttest

X=Perlakuan/*treatment*

Berdasarkan pola di atas, subyek design adalah satu kelompok yaitu kelompok eksperimen. Adapun dalam penelitian ini menggunakan dua variabel yang saling berkaitan,

yaitu dengan penerapan metode sosiodrama sebagai variabel X (variabel bebas), terhadap kreativitas belajar siswa sebagai variabel Y (variabel terikat). Pada penelitian ini dilakukan perlakuan yang berbeda untuk hasil yang didapat pada *pretest* dan *posttest*. Data yang diperlukan berupa tumbuhnya kreativitas belajar

siswa dengan menggunakan metode pembelajaran sosiodrama dalam proses pembelajaran yang diperoleh melalui angket sebagai metode pokok, dan dokumentasi sebagai metode pelengkap.

## **PEMBAHASAN**

Pelaksanaan penelitian yang berjudul Pengaruh Metode Pembelajaran Sosiodrama Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Islam Al-Azhar kabupaten Lombok Barat tahun pelajaran 2019/202 yaitu dalam proses pembelajaran siswa kelas XI diberikan angket awal yang sama, dimana angket awal diberikan sebelum menggunakan metode sosiodrama untuk melihat sikap awal siswa terhadap kreativitas belajar. Setelah pemberian angket awal langkah selanjutnya yaitu siswa kelas XI untuk diberikan materi pembelajaran yaitu guru menjelaskan materi mengenai drama, membagikan kelompok dan guru mempraktekan terlebih dahulu mengenai drama. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti sengaja memilih metode sosiodrama sebagai

alat bantu dalam proses pembelajaran disaat melakukan penelitian, dikarenakan metode sosiodrama memiliki peran untuk menanamkan kepribadian siswa. Setelah siswa dapat mengerti materi yang diberikan oleh guru tersebut diterapkan metode sosiodrama maka kreativitas akan meningkat, karena kreativitas dihasilkan oleh adanya interaksi antara individu yang satu dengan individu yang lainnya. Kreativitas yang diharapkan disini maksudnya siswa dapat memecahkan suatu masalah, memberikan banyak ide, menanggapi pertanyaan secara bergairah, aktif dan bersemangat menyelesaikan tugas-tugas, berani menerima atau melaksanakan tugas berat, dan lain sebagainya. Sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa hipotesis alternatif yang diajukan diterima dan sebaliknya hipotesis nihil yang diajukan ditolak, artinya hasil penelitian ini adalah signifikan yakni “ pengaruh metode pembelajaran sosiodrama terhadap kreativitas belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Islam Al-Azhar kabupaten Lombok

Barat tahun pelajaran 2019/2020. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat ditegaskan bahwa guru yang mengajar menggunakan metode sosiodrama dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dibandingkan dengan guru yang tidak menggunakan metode sosiodrama dengan hasil  $x^2$  hitung lebih besar daripada  $x^2$  tabel ( $10,757 > 9,488$ ) yang berarti hasil penelitian ini signifikan.

#### **KESIMPULAN**

Berdasarkan pernyataan diatas, maka kesimpulan hasil penelitian ini adalah “Ada Pengaruh Metode Pembelajaran Sosiodrama Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Islam Al-Azhar kabupaten Lombok Barat tahun pelajaran 2019/202. Sehingga penelitian ini dikatakan *signifikan*.”

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Djamarah, Bahrin Syaiful, dkk.  
2010. Strategi Belajar Mengajar.  
Penerbit Rineka Cipta: Jakarta.

Dwiyogo, Dwasis. 2008. Pembelajaran Visioner  
Malang: Media Visioner  
Hamdani.2010. Strategi Belajar Mengajar : Bandung  
Priansa, Juni Donni. 2017. Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran  
Rusman. 2016. Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesioalisme guru. Jakarta: Rajawali pers  
Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Pendidikan “Pendekatan kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta .  
Susanto, Ahmad. 2013. Teori Belajar Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Jakarta: Penerbit Prenadamedia Group:  
Wiyani. 2014. Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Gava Media.