

Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Anly Maria¹, Dikri Ramdani²
STAI Al Musaddadiyah Garut
anly.maria@stai-musaddadiyah.ac.id
dikri.ramdani1706@stai-musaddadiyah.ac.id
DOI: 10.37968/masagi.v2i1.297

Abstrak

Kemampuan peserta didik dalam memahami suatu materi menjadi salah satu hal yang penting karena pemahaman dapat menunjang keterampilan lain yang harus dimiliki oleh peserta didik. Namun berkaitan dengan hal tersebut, masih banyak peserta didik di kelas XI MIA MA An-Nashr yang belum mampu mencapai kriteria ketuntasan sehingga dibutuhkan suatu stimulus yang dapat membantu peserta didik agar memiliki hasil belajar kognitif yang diharapkan. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode sosiodrama terhadap hasil belajar kognitif. Adapun metode yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group design*. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $13,63 \geq 1,685$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa metode sosiodrama berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Kata Kunci: Metode Sosiodrama, Hasil Belajar Kognitif

Abstract

The ability of students to comprehend material is crucial as it supports other necessary skills they must acquire. However, in Class XI MIA MA An-Nashr, many students have yet to meet the required proficiency criteria. Therefore, a stimulus is needed to assist students in achieving the desired cognitive learning outcomes. The objective of this study is to determine the effect of using the sociodrama method on students' cognitive learning outcomes. The research employs an experimental method with a pretest-posttest control group design. Data were collected through questionnaires, observations, interviews, and documentation. The analysis reveals that the calculated t-value exceeds the critical t-value ($t_{\text{calculated}} > t_{\text{critical}}$), specifically $13.63 \geq 1.685$. Consequently, the null hypothesis (H_0) is rejected, and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. This leads to the conclusion that the sociodrama method significantly impacts the cognitive learning outcomes of students in the subject of Islamic Cultural History.

****Keywords:**** *Sociodrama Method, Cognitive Learning Outcomes*

1. Pendahuluan

Pendidikan menurut An-Nahlawi berasal dari bahasa Arab. Akar katanya dari *roba-yarbu*, yang artinya ‘bertambah’ dan ‘berkembang’, atau *roba yarba*, yang dibandingkan dengan kata *khafiya-yakhfa*. Arti yang terkandung dalam *roba-yarbu* adalah tambahan dan berkembang, dan *robba-yarubbu* yang dibandingkan dengan kata *madda-yamuddu* berarti memperbaiki, mengurus, kepentingan, mengatur, menjaga, dan memperhatikan (Izzan, 2015). Dengan demikian, Pendidikan merupakan suatu upaya untuk memperoleh hasil belajar. Hasil belajar kognitif merupakan hasil belajar yang memerlukan kegiatan berpikir, meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, dan evaluasi (Nana, 2016). Pentingnya kemampuan kognitif pada peserta didik menjadi salah satu indikator keberhasilan pembelajaran. Bukti dari keberhasilan pembelajaran adalah siswa dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal. Namun, berdasarkan hasil observasi di Kelas XI MIA An-Nashr masih terdapat siswa yang belum mencapai KKM pada mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam. Hal tersebut terjadi karena proses pembelajaran tidak mampu menumbuhkan motivasi, keinginan belajar, dan hanya menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang dapat menstimulus siswa untuk memiliki keinginan belajar, hasil belajar yang mampu mencapai ketuntasan, dan menimbulkan kebermaknaan bagi peserta didik.

Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode sosiodrama/bermain peran. Metode sosiodrama merupakan suatu metode mengajar di mana siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antara manusia. Oleh karena itu, metode ini diharapkan dapat menstimulus peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Berkaitan dengan paparan

tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Metode Sosiodrama

Istilah sosiodrama berasal dari kata sosio atau sosial dan drama. Sosiodrama/bermain peran adalah metode mengajar di mana siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antara manusia (Hermawan, 2012). Metode sosiodrama dan bermain peran merupakan dua metode mengajar yang mengandung pengertian yang sama sehingga dalam pelaksanaan sering disilihgantikan. Drama adalah suatu kejadian atau peristiwa dalam kehidupan manusia yang mengandung konflik kejiwaan, pergolakan, benturan antara dua orang atau lebih. Sedangkan bermain peran berarti memegang fungsi sebagai orang yang dimainkan, misalnya berperan sebagai guru, anaka yang sombong, orang tua sebagainya (Handayani, 2015). Dengan demikian, metode sosidrama dapat digunakan untuk mesntimulus peserta didik agar pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menjadi lebih mudah dipahami dan menyenangkan. Pembelajaran metode sosiodrama dilakukan dengan tahapan sebagai berikut.

- 1) guru memperkenalkan materi dan menjelaskan teknik bermain sosiodrama;
- 2) guru memilih beberapa siswa yang akan berperan dan siswa yang tidak berperan akan menjadi penonton dengan tugas-tugas yang telah ditentukan;
- 3) murid membuat dialog percakapan sesuai dengan alur cerita dari materi yang ada dibuku;
- 4) guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk berlatih;
- 5) siswa berlakon sesuai dengan peran yang telah ditentukan;
- 6) siswa yang tidak turut serta berperan harus menjadi penonton yang aktif, disamping mendengar dan melihat mereka harus bisa memberi saran dan kritik (Roestiah, 2012).

1.1 Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar ranah kognitif merupakan hasil belajar yang melibatkan aktivitas otak dan kemampuan berfikir. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual. Kompetensi aspek kognitif menurut Bloom yang sudah direvisi dibagi menjadi dua dimensi yaitu dimensi kognitif dan dimensi pengetahuan. Adapun indikator hasil belajar kognitif yaitu sebagai berikut.

- a. mengingat, yaitu mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang;
- b. memahami, yaitu mengkontruksi makna dari materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis, dan digambar oleh guru;
- c. mengaplikasikan, yaitu menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu;
- d. menganalisis, yaitu memecah-mecah materi jadi bagian-bagian penyusunannya dan menentukan hubungan-hubungan antarbagian itu dan hubungan antara bagian-bagian tersebut dan dan keseluruhan struktur atau tujuan;
- e. mengevaluasi, yaitu mengambil keputusan berdasarkan kriteria tertentu atau standar (Melani, 2012).

Pada penelitian ini terdapat dua *variable indeviden* (X) yaitu pengaruh metode Sosiodrama *variable depende* (Y) yaitu hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam. Penelitian ini menggunakan kerangka konseptual sebagai berikut:

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang menekankan pada data-data numerekal (angka) yang diolah dengan statistik. Penggunaan metode pada penelitian ini yaitu metode eksperimen, yaitu metode yang bertujuan untuk memanipulasi dan mengontrol satu atau lebih variabel bebas dan melakukan pengamatan terhadap variabel-variabel terikat untuk menemukan variasi yang muncul bersamaan dengan manipulasi terhadap variabel bebas tersebut. Populasi dalam penelitian ini adalah berjumlah 6 kelas namun diambil sampel kelompok dengan teknik *random sampling*. *Random sampling* adalah jenis pengambilan sampel probabilitas di mana setiap orang di seluruh populasi target memiliki kesempatan untuk dipilih. Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah: kuesioner, observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis eksperimen dengan langkah sebagai berikut.

1. Menentukan subjek penelitian yang akan dijadikan sebagai kelompok eksperimen atau kelompok;
2. Menentukan subjek penelitian yang akan dijadikan sebagai kelompok kontrol atau kelompok pembanding (diambil secara random menggunakan teknik *simple random* atau teknik undian);
3. Memberikan *pretest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol;
4. Memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen dengan menggunakan metode sosiodrama dan kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah;
5. Memberikan *posttest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol;
6. Menghitung pengaruh metode sosiodrama terhadap hasil belajar kognitif melalui uji hipotesis dengan menggunakan Uji-T.

3. Hasil dan Pembahasan

Berasarkan hasil *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh data bahwa kemampuan kelas eksperimen dan kelas kontrol pada hasil belajar kognitif masih kurang. Kemudian setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen diperoleh data bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan hasil perhitungan *pretest*, diketahui bahwa nilai tertinggi yang berhasil diperoleh kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan adalah 73 dan terendah adalah 45. Nilai rata-rata yang berhasil diperoleh siswa kelas eksperimen adalah 60,55 dan standar deviasi sebesar 9,46. Sedangkan hasil perhitungan *pretest* kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang berhasil diperoleh siswa adalah 70 dan nilai terendah adalah 41. Nilai rata-rata yang berhasil diperoleh siswa kelas kontrol adalah 54,75 dan standar deviasi sebesar 10,09.

Bertalian dengan hal tersebut, hasil perhitungan uji t diperoleh t_{hitung} sebesar 6,33. Nilai t_{hitung} posttest dibandingkan dengan t_{tabel} pada taraf kepercayaan 5% yang menunjukkan angka 2,086, maka dapat dilihat bahwa hasil t_{hitung} posttest lebih besar dibandingkan dengan

t_{tabel} yaitu $13,63 \geq 1,685$. Berdasarkan kriteria pengujian yang telah ditetapkan, yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan dapat dinyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata *postest* kelas kspерimen dan kelas kontrol. Oleh karena itu, H_a diterima dan H_0 yang ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa metode sosiodrama berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar kognitif peserta didik di XI MIA An-Nashr

Hasil uji hipotesisnya sebagai berikut.

H_0 : $r_{xy} = 0$ (Tidak ada pengaruh yang signifikan metode sosiodrama terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam)

H_a : $r_{xy} \neq 0$ (Ada pengaruh yang signifikan metode sosiodrama terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode sosiodrama mampu memberikan pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Dibuktikan dengan setelah dilakukan uji hipotesis yang menunjukkan bahwa $t_0 = 13,63$ dengan degress of freedom (df) adalah 38, dalam pebelitian ini menggunakan level 5% dari 1% 1,685 dan 1% adalah 2,428.

4. Kesimpulan

- Berdasarkan hasil perhitungan *pretest*, diketahui bahwa nilai tertinggi yang berhasil diperoleh kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan adalah 73 dan terendah adalah 45. Nilai rata-rata yang berhasil diperoleh siswa kelas eksperimen adalah 60,55 dan standar deviasi sebesar 9,46. Sedangkan hasil perhitungan *pretest* kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang berhasil diperoleh siswa adalah 70 dan nilai terendah adalah 41. Nilai rata-rata yang berhasil diperoleh siswa kelas kontrol adalah 54,75 dan standar deviasi sebesar 10,09.
- Setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode sosiodrama, maka hasil belajar diambil dengan cara memberikan *postest* pada kelas eksperimen dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 75, sedangkan pada kelas kontrol dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 45. Nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen adalah 87 dengan standar deviasi 7,3 . Dan nilai rata-rata yang diperoleh kelas kontrol sebesar 60,5 dengan standar deviasi 7,41.
- Berdasarkan nilai t_{hitung} dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan anantara metode sosiodrama terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas XI MIAMA An-Nashr Garut dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $13,63 \geq 1,685$

Daftar Pustaka

Adang Hermawan, Darmajari dan Arif Senjaya. 2012. *Metodologi Pemebelajaran Kajian Teorotis Praktis*. Banten:Lembaga Pembinaan dan apengembangan Profesi Guru.

Ahmad, Izzan dan Saebudin, 2015. *Tafsir Pendidikan, Konsep pendidikan Berbasis Al-qur'a*,. Bandung : Humaniora

Hasbullah. 2013. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikahn*. Jakarta:PT. Raja Grapind Persada

Riyan Melani, 2012. *Pengaruh Metode Guided Discovery Learning Terhadap Sikap Ilmiah dan Hasil Belajar Kognitif Biologi Siswa SMA Negeri 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/ 2012*. Surakarta

Roestiah, 2012.*Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta

Sujana Nana, 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.Bandung: PT Remaja Rosdakarya,

Tri Handayani, 2015. *Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pkn Melalui Metode Sosiodrama di Kelas 5 Sd Tlompakan 01 – tuntang*. Scholaria,5 (3) : 126

Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 BAB II Pasal 3, *tentang sistem pendidikan nasional*.