

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS AGAMA ISLAM**

**PENGARUH METODE SOSIODRAMA TERHADAP KREATIVITAS
BELJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM DI SMP TARUNA ISLAM TENAYAN RAYA,
PEKANBARU**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam
(FAI) Universitas Islam Riau (UIR) untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)*



OLEH :

PUTRI MAYSAROH
172410091

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2021 M/1442 H**

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Putri Maysaroh

NPM : 172410091

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Agama Islam

Judul Skripsi : "Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Kreativitas Belajar Pesereta Didik dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMP Taruna Islam Tenayan Raya, Pekanbaru"

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya buat adalah benar hasil karya saya sendiri dan dapat di pertanggungjawabkan bila kemudian hari ternyata skripsi yang buat adalah plagiat dari orang, saya bersedia ijazah saya di cabut Fakultas Agama Islam (FAI) Universitas Islam Riau (UIR).

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekanbaru, 30 Juni 2021

Yang Membuat Pernyataan



Putri Maysaroh

YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM RIAU
FAKULTAS AGAMA ISLAM UNIVERSITAS ISLAM RIAU
Jln. Kharuddin Nasution No. 113 Perhentian Marpoyan Pekanbaru 28284

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan bimbingan skripsi terhadap:

Nama : Putri Maysaroh
NPM : 172410091
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Pembimbing I : Musaddad Harahap, S.Pd.I., M.Pd.I.
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Kreativitas Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di SMP Taruna Islam Tenayan Raya, Pekanbaru.

Dengan rincian sebagai berikut:

No	Tanggal	Pembimbing I	Berita Bimbingan	Paraf
1.	Jum'at, 18 Desember 2020	Musaddad Harahap, S.Pd.I., M.Pd.I.	Perbaikan cover, teori, teknik pengambilan sampel pada penelitian	
2.	Senin, 28 Desember 2020	Musaddad Harahap, S.Pd.I., M.Pd.I.	Perbaikan pendahuluan	
3.	Senin, 4 Januari 2021	Musaddad Harahap, S.Pd.I., M.Pd.I.	Perbaikan penulisan	
4.	Jum'at, 15 Januari 2021	Musaddad Harahap, S.Pd.I., M.Pd.I.	Perbaikan instrument penelitian	
5.	Selasa, 19 Januari 20201	Musaddad Harahap, S.Pd.I., M.Pd.I.	Perbaikan Angket Penelitian	
6.	Selasa, 15 Juni 2021	Musaddad Harahap, S.Pd.I., M.Pd.I.	Perbaikan Bab IV	
7.	Selasa, 22 Juni 2021	Musaddad Harahap, S.Pd.I., M.Pd.I.	Perbaikan kata pengantar dan Persetujuan untuk dimunaqosahkan	

Pekanbaru, 13 Juli 2021

Diketahui oleh:
Dekan Fakultas Agama Islam


Dr. Zulkifli, M.M., ME.Sy.
NIDN. 1025066901

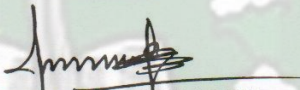
YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM RIAU
FAKULTAS AGAMA ISLAM UNIVERSITAS ISLAM RIAU
Jln. Kharuddin Nasution No. 113 Perhentian Marpoyan Pekanbaru 28284

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Putri Maysaroh
Npm : 172410091
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Pembimbing : Musaddad Harahap, S.Pd.I., M.Pd.I.
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Kreativitas Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di SMP Taruna Islam Tenayan Raya, Pekanbaru.

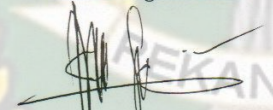
Skripsi ini dapat diterima dan disetujui untuk munaqasahkan dalam sidang panitia ujian Sarjana (S1) pada Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau dan memenuhi persyaratan dan tugas-tugas yang ditetapkan.

Disetujui
Pembimbing


Musaddad Harahap, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIDN. 1007118701

Turut Menyetujui

Kepala Prodi
Pendidikan Agama Islam


H. Miftah Syarif, S.Ag., M.Ag.
NIDN. 1027126802

Dekan
Fakultas Agama Islam


Dr. Zulkifli, M.M., ME.Sy.
NIDN. 1025066901

YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM RIAU
FAKULTAS AGAMA ISLAM UNIVERSITAS ISLAM RIAU
Jln. Kharuddin Nasution No. 113 Perhentian Marpoyan Pekanbaru 28284

LEMBARAN PENGESAHAN

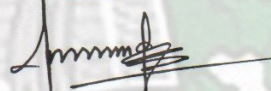
Skripsi yang sudah dimunaqosahkan dalam sidang sarjana (S1) Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau :

Nama : Putri Maysaroh
NPM : 172410091
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Pembimbing : Musaddad Harahap, S.Pd.I., M.Pd.I.
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Sociodrama Terhadap Kreativitas Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di SMP Taruna Islam Tenayan Raya, Pekanbaru.

Skripsi ini dapat diterima oleh Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1).

PANITIA UJIAN SKRIPSI
TIM PENGUJI

Ketua



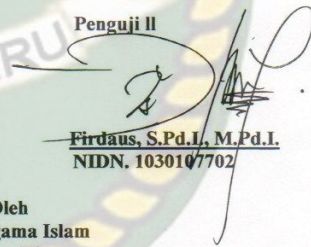
Musaddad Harahap, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIDN. 1007118701

Penguji I



Dr. Mawardi Ahmad, M.A.
NIDN. 1016105501

Penguji II

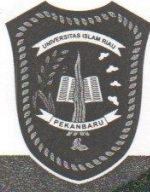


Firdaus, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIDN. 1030107702

Diketahui Oleh
Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Islam Riau



Dr. Zukhri, M.M., ME.Sy.
NIDN. 1025066901



UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS AGAMA ISLAM
الْجَامِعَةُ الْإِسْلَامِيَّةُ الرَّيَوِيَّةُ

Alamat: Jalan Kaharuddin Nasution No. 113, Marpoayan, Pekanbaru, Riau, Indonesia - 28284
Telp. +62 761 674674 Fax. +62761 674834 Email: fai@uir.ac.id Website: www.uir.ac.id

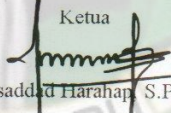
BERITA ACARA UJIAN MEJA HIJAU / SKRIPSI

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau Pekanbaru tanggal 09 Juli 2021 Nomor : /Kpts/Dekan/FAI/2021, maka pada hari ini Jumat Tanggal 09 Juli 2021 telah dilaksanakan Ujian Meja Hijau/Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau :

- | | |
|---------------------------|---|
| 1. Nama | : Putri Maysaroh |
| 2. NPM | : 172410091 |
| 3. Program Studi | : Pendidikan Agama Islam (S.1) |
| 4. Judul Skripsi | : Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Kreativitas Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMP T Aruna Islam Tenayan Raya Pekanbaru |
| 5. Waktu Ujian | : 10.00 – 11.00 WIB |
| 6. Lulus Yudicium / Nilai | : 86 (A) |
| 7. Keterangan lain | : Ujian berjalan dengan lancar dan aman |

PANITIA UJIAN

Ketua


Musaddad Harahap, S.Pd.I., M.Pd.I

Dosen Penguji :

- | | |
|-------------------------------------|-----------|
| 1 Musaddad Harahap, S.Pd.I., M.Pd.I | : Ketua |
| 2 Dr. Mawardi Ahmad, MA | : Anggota |
| 3 Firdaus, S.Pd.I., M.Pd.I | : Anggota |

Dekan
Fakultas Agama Islam UIR,


Dr. Zulkifli, M.M., M.E. Sy
NIDN : 1025066901



UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS AGAMA ISLAM
الجامعة الإسلامية الريوية

Alamat: Jalan Kaharuddin Nasution No. 113, Marpoan, Pekanbaru, Riau, Indonesia - 28284
Telp. +62 761 674674 Fax. +62761 674834 Email: fai@uir.ac.id Website: www.uir.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

Nomor: 293 /D-UIR/18-FAI/2021

Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama	Putri Maysaroh
NPM	172410091
Program Studi	Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi:

Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Kreativitas Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMP Taruna Islam Tenayan raya Pekanbaru.

Dinyatakan telah memenuhi syarat batas maksimal plagiasi kurang dari 30% pada setiap sub bab naskah skripsi yang disusun dan dicek oleh petugas yang ditunjuk Dekan. Surat keterangan ini digunakan sebagai persyaratan untuk ujian Skripsi.

Demikian surat keterangan diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 30 Juni 2021

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Syahrani Tambak, S.Ag., M.A.

NIDN: 1018087501

KATA PENGANTAR

Assalamu'allaikum Warahmatullahiwabarakatuh

Alhamdulillahrabbi'l alamin, Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberi rahmat dan hidayah-Nya telah membukakan hati dan pikiran sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan dan penulisan skripsi.

Shalawat dan salam penulis ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang dengan ajaran dan ajakannya telah membawa umat manusia kealam yang berilmu pengetahuan dan kemajuan seperti sekarang ini.

Alhamdulillah atas ridho-Nya peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Kreativitas Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam SMP Taruna Islam Tenayan Raya, Pekanbaru”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dari Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau.

Dalam penulisan skripsi ini penulis mendapat bantuan dari berbagai pihak baik dalam bentuk moril maupun materil yang sangat penulis rasakan manfaatnya sehingga penyusunan skripsi ini bisa tercapai dengan baik. Untuk itu, izinkan penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang setulusnya kepada:

1. Ayahanda almarhum Nastriyanto Nasution dan ibunda Nur Asiah Siregar yang telah merawat, membesarkan, mendidik berkorban, memeberikan motivasi, nasehat dan mendo'akan penulis sehingga menyelesaikan skripsi pada jenjang pendidikan perguruan tinggi.

2. Adik Penulis Aprilia Annisa, Fahira Afifah, Ahmad Fauzan, Marfu'ah Ulfa dan Rusdi Ramadhan sebagai adik kandung yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada kakak dalam pembuatan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. H Syafrinaldi, SH., MLC. selaku Rektor Universitas Islam Riau.
4. Bapak Dr. Zulkifli, MM., ME.Sy. selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau.
5. Bapak Dr. Syahraini Tambak, S.Ag., M.A. selaku wakil dekan I Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau.
6. Bapak Dr. H. Hamzah, M.Ag. selaku wakil dekan II Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau.
7. Bapak Dr. H. Saprani, M.Ed. selaku wakil dekan III Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau.
8. Bapak H. Miftah Syarif, M.Ag selaku ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Riau.
9. Bapak Musaddad Harahap, S.Pd.I, M.Pd.I. selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Riau sekaligus selaku pembimbing terbaik yang sangat sabar membimbing penulis.
10. Seluruh karyawan tata usaha Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau.
11. Pegawai Perpustakaan Universitas Islam Riau yang menyediakan buku-buku yang dibutuhkan selama penulis menuntut ilmu di Universitas Islam Riau.
12. Kepala sekolah SMP Taruna Islam Tenayan Raya, Pekanbaru Bapak Muhammad Taslim S.Pd.I, seluruh pendidik dan tenaga pendidikan, dan

seluruh peserta didik khususnya kelas VII dan VIII yang telah berkontribusi dalam penelitian ini.

13. Kepada opung penulis A.H Nasution terima kasih sudah merawat, menjaga penulis selama berada di pekanbaru serta, kakak, abang dan adik sepupu penulis.
14. Sahabat penulis Ayir Yanti, Miza Jonika Sari, Irvan Saputra, dan seluruh teman-teman Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas B angkatan 2017.

Dalam hal ini penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi masih terdapat berbagai kekurangan, hal ini tidak lain dikarenakan masih terbatasnya kemampuan dan pengetahuan penulis. Oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis sangat mengharapkan adanya kritik dan saran dari pembaca. Akhir kalam, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang berarti dalam khazanah keilmuan.

Pekanbaru, 16 Juni 2021

Penulis

Putri
Maysaroh
NPM. 172410091

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pembatasan Masalah.....	6
C. Perumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Kegunaan penelitian.....	7
F. Sistematika penulisan.....	8
BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Konsep Teori	10
1. Metode Sociodrama.....	10
a. Pengertian Metode Sociodrama.....	10
b. Kelebihan dan Kelemahan Metode Sociodrama.....	12
c. Langkah-langkah Metode Sociodrama.....	18
d. Manfaat Metode Sociodrama.....	23
e. Kreativitas Belajar.....	24

f. Pengertian Kreativitas Belajar.....	24
g. Faktor Pendukung Kreativitas Belajar.....	26
h. Ciri-ciri Kreativitas Belajar.....	27
B. Penelitian Relevan.....	30
C. Konsep Operasional.....	31
1. Metode Sosiodrama.....	31
2. Kreativitas Belajar.....	33
D. Kerangka Konseptual.....	36
E. Hipotesis Penelitian.....	37
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	38
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	39
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	39
E. Teknik Pengumpulan Data.....	40
1. Angket.....	41
2. Dokumentasi.....	44
F. Teknik Pengolahan Data.....	44
1. Editing.....	44
2. Coding.....	45
3. Tabulating.....	45
G. Uji Instrumen Penelitian.....	45
1. Uji Validitas.....	45

2. Uji Reliabilitas.....	49
H. Teknik Analisis Data.....	51
1. Uji Normalitas.....	51
2. Uji Linearitas.....	51
3. Uji Hipotesis.....	52
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	54
B. Pengaruh Metode Sociodrama Terhadap Kreativitas Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	57
C. Analisis Data.....	60
D. Pembahasan Hasil.....	65
BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran- Saran.....	67
DAFTAR KEPUSTAKAAN.....	69
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

	Halaman
Tabel 01 : Indikator Metode Sosiodrama.....	32
Tabel 02 : Indikator Kreativitas Belajar.....	33
Tabel 03 : Tabel Kegiatan Waktu Penelitian.....	38
Tabel 04 : Populasi Penelitian.....	40
Tabel 05 : Sampel.....	40
Tabel 06 : Klasifikasi Instrument	41
Tabel 07 : Skor Alternative Jawaban Angket.....	44
Tabel 08 : Hasil Uji Validitas Metode Sosiodrama.....	46
Tabel 09 : Hasil Uji Validitas Kreativitas Belajar.....	48
Tabel 10 : Hasil Uji Relibialitas Variabel Metode Sosiodrama.....	50
Tabel 11 : Hasil Uji Relibialitas Variabel Kreativitas Belajar.....	50
Tabel 12 : Interpretasi Koefisien Korelatif.....	52
Tabel 13 : Tabel Data Guru.....	56
Tabel 14 : Tabel Data Siswa.....	56
Tabel 15 : Rekapitulasi Skor Angket Metode Sosiodrama.....	57
Tabel 16 : Rekapitulasi Skor Angket Kretivitas Belajar.....	59
Tabel 17 : Hasil Uji Normalitas.....	60
Tabel 18 : Regresi Sederhana.....	62
Tabel 19 : Besar Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Kreativitas.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01 : Hasil Uji Linearitas



Dokumen ini adalah Arsip Miik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01 : ANKET PRA RISET METODE SOSIODRAMA

Lampiran 02 : ANGKET PRA RISET KREATIVITAS BELAJAR

Lampiran 03 : ANGKET RISET METODE SOSIODRAMA

Lampiran 04 : ANGKET RISET KREATIVITAS BELAJAR

Lampiran 05 : SKOR PRA RISET METODE SOSIODRAMA

Lampiran 06 : SKOR PRA RISET KREATIVITAS BELAJAR

Lampiran 07 : SKOR RISET METODE SOSIODRAMA

Lampiran 08 : SKOR RISET KREATIVITAS BELAJAR

Lampiran 09 : OUT PUT UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

Lampiran 10 : OUT PUT SPSS

Lampiran 11 : R TABEL

Lampiran 12 : SURAT PERMOHONAN PRA RISET

Lampiran 13 : SURAT PEMBALASAN PRA RISET

Lampiran 14 : SURAT PERMOHONAN RISET

Lampiran 15 : SURAT PEMBALASAN RISET

Lampiran 16 : DOKUMENTASI PRA RISET SMP AR-RUMMANI

Lampiran 17 : DOKUMENTASI RISET SMP TARUNA ISLAM TENAYAN

RAYA

ABSTRAK

PENGARUH METODE SOSIODRAMA TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI SMP TARUNA ISLAM TENAYAN RAYA, PEKANBARU

PUTRI MAYSAROH
NPM : 172410091

Penelitian ini dilatar belakangi oleh masalah kreativitas yang terjadi pada peserta didik SMP Taruna Islam Tenayan Raya, Pekanbaru. Salah satu permasalahan yang ada pada peserta didik Sejarah Kebudayaan Islam ialah bahwa kreativitas belajar merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Adapun gejala-gejala kreativitas belajar ialah: masih ada peserta didik yang belum berani menyatakan pendapat pada saat proses pembelajaran, Masih ada peserta didik yang tidak ingin menambah informasi materi yang dijelaskan guru dan teman, dan Masih ada peserta didik kurang memiliki seni dengan dibuktikan tugas kaligrafi yang diberikan oleh guru yang hasilnya tidak diwarnai. Dalam mengatasi keadaan ini ialah dengan metode sosiodrama yang harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik SMP Taruna Islam. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode sosiodrama terhadap kreativitas belajar Sejarah Kebudayaan Islam SMP Taruna Islam Tenayan Raya, Pekanbaru. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan korelasi. Penelitian melibatkan 31 populasi, cara untuk mengumpulkan data dengan menggunakan angket dan dokumentasi. Dari hasil analisis regresi sederhana dengan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 yaitu $p=0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dapat diartikan terdapat Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Kreativitas Belajar Peserta Didik Sejarah Kebudayaan Islam Tenayan Raya, Pekanbaru. Besar pengaruhnya antara variabel X (Metode Sosiodrama) dan variabel Y (Kreativitas Belajar) adalah sebesar 0,664 atau 66.9% terletak pada rentang nilai 0,060-0,799 yaitu kriteria tingkat pengaruh kuat. Ini artinya pengaruh metode sosiodrama terhadap kreativitas belajar peserta didik kelas VII dan VIII SMP Taruna Islam Tenayan Raya, Pekanbaru dengan kategori “kuat”.

Kata Kunci: Metode Sosiodrama, Kreativitas Belajar

ABSTRACT

THE EFFECT OF SOCIODRAMA METHOD ON STUDENTS' CREATIVITY IN LEARNING ISLAMIC CULTURAL HISTORY AT SMP TARUNA ISLAM IN TENAYAN RAYA DISTRICT, PEKANBARU CITY

PUTRI MAYSAROH

NPM : 172410091

This study is motivated by the problems of creativity that occurs in the students of SMP Taruna Islam in Tenayan Raya District, Pekanbaru City. One of the problems of students' creativity in learning Islamic Cultural History is a general ability to create something new, either in the form of a new product or an idea to solve problems, or an ability to identify aspects that already exist. The signs of problems in students' learning creativity are: there are some students who do not dare to express their opinions during the learning process, there are some students who do not want to add information to the material explained by the teacher and friends, and there are some students who less skilled in the art proven by the results of calligraphy assignments which are not colored. To overcome this situations, the sociodrama method is suggested to be applied in the learning that must be suitable with the needs of students at SMP Taruna Islam. This study aims to investigate the effect of the sociodrama method on students' creativity in learning Islamic Cultural History at SMP Taruna Islam in Tenayan Raya District, Pekanbaru City. The type of this study is quantitative research with a correlation approach. The population of this study consists of 31 students in grade VII and VIII. The data collection techniques used are questionnaires and documentation. From the results of simple regression analysis, it is found that the significance value is less than 0.05, that is $p = 0.000 < 0.05$, then H_0 is rejected and H_a is accepted. So, it can be interpreted that there is an effect of Sociodrama Method on Students' Creativity in learning Islamic Cultural History at SMP Taruna Islam in Tenayan Raya District, Pekanbaru City. The magnitude of the effect of the variable X (Sociodrama Method) on the variable Y (Learning Creativity) is 0.664 or 66.9% which is included in the range of value of 0.060-0.799, or in the level of strong effect. It can be concluded that the effect of sociodrama method on students' creativity in learning Islamic Cultural History at SMP Taruna Islam in Tenayan Raya District, Pekanbaru city is in the "strong" category.

Keywords: *Sociodrama Method, Learning Creativity*

ملخص

تعليم في التلاميذ تعلم ابر تكرار على Sosiodrama طريفة تأثير
الثقافة في التاريخ
رايات ينايان اسلام تارونا الم توسطة المدرسة في الاسلامي
ب كنبارو
ميسراة ف وتري

172410091

اسلام تارونا الم توسطة لمدرسة في التلاميذ تعلم ابر تكرار هي البحث خلفية كانت
أو النتائج من جديدًا شديدًا لإجعال عملة كفاءة هو الأبر تكرار ب كنبارو رايات ينايان
قبل من عناصر ل نظر كفاءة أو المشكلة لحل التلاميذ وسخدمها الجديدة الفكرة
عملية عند رأيهم إلقاء في يشجع لم التلاميذ ب بعض فيها الموجودة الظواهر من
في الفن قلة المدرس، من المعولومات لزيادة يريدوا لم التلاميذ ب بعض، الم تعلم
نفس

حاجة حسب sosiodrama طريفة ب تطبق المشكلات هذه لحل المحاولة من التلاميذ
تأثير معرفة إلى البحث هذا يهدف. اسلام تارونا الم توسطة المدرسة لتلاميذ
الثقافة في التاريخ تعلم في التلاميذ تعلم ابر تكرار على Sosiodrama طريفة
الاسلامي

بحث البحث هذا ب كنبارو رايات، ينايان اسلام تارونا الم توسطة المدرسة في
ك في

البيانات لجمع وطريفة لم يذا، 31 البحث مجموعة عدد وأما الارتباط بالمدخل
بنتيجة regresi sederhana تحليل نتيجة دلالت. والتوثيق بالاستبانة
signifikansi

Ha و مردودة Ho ف تكون، $p = 0.000 \leq 0.05$ وهي 0.05 من أصغر

تعلم في التلاميذ تعلم ابر تكرار على Sosiodrama طريفة تأثير وجود أي مقبولة،
رايات، ينايان اسلام تارونا الم توسطة المدرسة في الاسلامي الثقافة في التاريخ
اب تكرار (Y) وم تغير (Sosiodrama طريفة) X متغير ب ين تأثير بنتيجة ب كنبارو
قوي المستوى في 0.799 - 0.060 في توقع 66.95% أو 0.664 وهي) الم تعلم
التاريخ تعلم في التلاميذ تعلم ابر تكرار على Sosiodrama طريفة تأثير أي
الثقافة في

"قوي" المستوى في رأي ينايان اسلام تارونا الم توسطة المدرسة في الاسلامي

الم تعلم ابر تكرار، Sosiodrama طريفة: الرتبة يسة الكليات

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kreativitas merupakan hal penting yang harus dimiliki oleh peserta didik, karena menjadi salah satu kunci untuk mencapai keberhasilan dalam belajar, dengan adanya kreativitas belajar yang tinggi peserta didik mampu menciptakan hal baru dalam belajar, maka dari itu kreativitas sangat penting dalam proses belajar. Bangunan literatur menunjukkan bahwa kreativitas belajar peserta didik sangat strategis dalam kelas, karena kreativitas membuat peserta didik memiliki kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah ada (Susanto, 2011: 114).

Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya (Susanto, 2011: 112). Kreativitas belajar merupakan kemampuan memulai ide, melihat hubungan yang baru, atau tak diduga sebelumnya, kemampuan memformulasikan konsep yang tak sekedar menghafal, menciptakan jawaban baru untuk soal-soal yang ada, dan mendapatkan pertanyaan yang baru untuk di jawab (Musbikin, 2006: 6).

Guru di sekolah di tuntut untuk memprioritaskan peningkatan kreativitas belajar peserta didik dalam kelas, karena itulah guru diharuskan memiliki kompetensi yang profesional yang mampu menghasilkan peserta



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

didik yang kreatif, inovatif baik dalam segi kemampuan akademik dan non akademik, karena peningkatan kemampuan kreativitas belajar itu perlu di upayakan pada pembelajaran apa saja termasuk pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Kreativitas itu bukan semata-mata merupakan bakat kreatif atau kemampuan kreatif yang dibawak sejak lahir, melainkan merupakan hasil dari hubungan interaksi dan dialektis antara potensi kreatif individu dengan proses belajar dan pengalaman dari lingkungannya (Ali dan Asrori, 2015: 42).

Kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah. Hasil-hasil baru itu muncul dari sifat-sifat individu yang unik yang berintraksi dengan individu lain, pengalaman maupun keadaan hidup (Ali dan Asrori, 2015: 42).

Beberapa peneliti telah melakukan penelitian tentang kreativitas peserta didik . Dalam penelitian Siti Sholikah (2019) yang judul Pengaruh Metode Collaborative Learning Terhadap Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Fiqih di Ma Nu Mazro'atul Huda Karanganyar Demak. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan metode collaborative learning yang dilakukan oleh guru PAI termasuk kategori baik,dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran fiqih termasuk kategori baik. Keduanya memiliki pengaruh yang signifikan, dilihat hasil

penelitian diperoleh nilai t hitung $2,892 >$ nilai t tabel $2,024$, sehingga dapat diketahui bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima dan didapatkan nilai signifikan sebesar $0,006 < 0,05$.

Kemudian dalam penelitian Elma Wisofi (2017) mengenai Pengaruh Model Pembelajaran *Treffinger* Terhadap Kreativitas Belajar Matematika Pada Siswa MTs Islamiyah Sunggal, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: bahwa ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Treffinger* terhadap kreativitas belajar Matematika Pada Siswa MTs Islamiyah Sunggal. Berdasarkan uji hipotesis nilai post-tes yang dilakukan diperoleh t hitung = $0,629$ dan t tabel = $1,997$, karena nilai t hitung $<$ t tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dilihat dari penelitian relevan di atas, maka peneliti menegaskan dalam hal ini bahwa penelitian yang berjudul Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Kreativitas Belajar Peserta Didik merupakan penelitian terbaru atau novelty. Karena variabel (X) Metode Sosiodrama tidak terdapat dalam penelitian relevan.

Berdasarkan data dilapangan dari narasumber guru Sejarah Kebudayaan Islam ustadz Akhir (2021) SMP Taruna Islam Tenayan Raya Pekanbaru, bahwasannya untuk menunjang visi sekolah “Menciptakan Generasi yang Berwawasan Global, Berjiwa Kompetitif, Kreatif, Berakhlak Karimah, dan Aplikatif dalam Lingkungan Masyarakat” guru selalu berupaya melakukan berbagai metode untuk meningkatkan kreativitas peserta didik seperti metode diskusi dan metode resitasi namun pada proses pembelajaran

masih ada peserta didik yang belum berani menyatakan pendapat pada saat proses pembelajaran terlihat peserta didik tidak berani memberikan pendapat terhadap materi yang sedang dipelajari disaat guru bertanya kepada peserta didik mengenai materi tersebut disebabkan kurangnya keyakinan pada diri peserta didik. Masih ada peserta didik yang tidak ingin menambah informasi materi yang dijelaskan guru dan teman terlihat tidak ada pengajuan pertanyaan terhadap materi yang dijelaskan kepada guru dan teman cukup menerima informasi yang dijelaskan guru dan teman. Masih ada peserta didik kurang memiliki seni dengan dibuktikan tugas kaligrafi yang diberikan oleh guru yang hasilnya tidak diwarnai dan juga terlihat hasil cetakan/seperti menjiplak dari hasil print.

Konsekuensi negatifnya jika masalah ini dibiarkan adalah peserta didik akan terbiasa dengan hanya menerima apa yang ada saja tidak ada keinginan untuk berkembang dalam pengetahuan dan seni. Dengan demikian peserta didik tidak tau kalau pembelajaran kreatif itu menyenangkan sehingga membuat peserta didik menjadi lebih kreatif dan aktif dalam proses pembelajaran

Untuk mengatasi permasalahan kreativitas peserta didik maka diberikan solusi metode sosiodrama. Metode Sosiodrama merupakan metode pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk aktif dalam bahasa lisan yang mudah dipahami, menerima dan membagi tanggung-jawab kepada sesamanya dan melatih peserta didik untuk dapat berinisiatif dan berkreaitif (Fathurohman, 2018: 71). Keuntungan metode *sosiodrama* Murid melatih

dirinya untuk melatih, memahami dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Murid akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi pada main drama. Para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktunya yang tersedia. Bakat yang terdapat pada murid dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan, muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan di bina dengan sebaik-baiknya. Kerjasama sangatlah penting untuk mendorong kebersamaan dan juga penyelesaian sebuah persoalan dengan baik. Murid memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya. Bahasa lisan murid dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain (Tambak, 250-251: 2014).

Dengan demikian jelas bahwa metode sosiodrama merupakan tahap dasar untuk mengembangkan potensi kreatif peserta didik. Memang metode sosiodrama di sekolah bukanlah satu-satunya faktor yang mempengaruhi terhadap kreativitas belajar peserta didik. Namun di samping itu, metode sosiodrama juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas peserta didik. Metode sosiodrama yang di gunakan merupakan dasar dari pengalaman peserta didik untuk meningkatkan kreativitas yang dimiliki peserta didik.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul **“Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Kreativitas**

Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMP Taruna Islam Tenayan Raya, Pekanbaru”.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diajukan, maka permasalahan penelitian mengenai kreatifitas belajar dibatasi khususnya kelas VII dan VIII SMP Taruna Islam Tenayan Raya, Pekanbaru yang berada di kelas VII berjumlah 17 dan kelas VIII berjumlah 14 peserta didik, karena dikelas VII dan VIII lebih besar peserta didik memiliki kreativitas belajar yang kurang.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah apakah ada pengaruh metode sosiodrama terhadap kreativitas belajar peserta didik dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam peserta didik SMP Taruna Islam Tenayan Raya, Pekanbaru?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode sosiodrama terhadap kreativitas belajar Sejarah Kebudayaan Islam peserta didik SMP Taruna Islam Tenayan Raya, Pekanbaru?

E. Kegunaan Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan akan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah sumber pengetahuan mengenai metode sosiodrama dan kreativitas belajar Sejarah Kebudayaan Islam.
- b. Sumber informasi bagi penelitian sejenis pada masa yang akan datang.
- c. Berkontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya pengembangan kreativitas belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah, diharapkan penelitian ini dapat menjadikan informasi bagi pihak sekolah dalam mendukung setiap tindakan yang dilakukan guru demi meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.
- b. Bagi Pendidik, penelitian ini dapat membantu pendidik dalam memperbaiki metode pembelajaran mata pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam agar tidak monoton dan dapat meningkatkan kreativitas, perhatian peserta didik dan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII dan VIII SMP Taruna Islam Tenayan Raya, Pekanbaru.
- c. Bagi Peserta Didik, penelitian ini dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik. Selain itu dalam penggunaan sosiodrama peserta

didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran khususnya pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

- d. Bagi peneliti, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Agama Islam (S1) di Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau.
- e. Bagi peneliti lain, agar dapat menjadikan tulisan ini sebagai bahan referensi dalam menyusun karya ilmiah.

F. Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN, terdiri Latar Belakang Masalah, Pembatasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Dan Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI, terdiri dari Konsep Teori Meliputi Pengertian Metode *Sosiodrama*, Kelebihan Dan Kelemahan Metode *Sosiodrama* Dan Langkah-Langkah Metode *Sosiodrama*, Pengertian Kreativitas, faktor pendukung Kreativitas, ciri-ciri Kreativitas. Penelitian Relevan, Konsep Operasional, Kerangka Berpikir, Hipotesis Penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN, terdiri dari Jenis Penelitian, Tempat Dan Waktu, Subjek Dan Objek Penelitian, Populasi Dan Sampel Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Pengolahan Data Dan Teknik Analisis Data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, terdiri dari Gambaran Umum Lokasi Penelitian, Pengaruh Metode *Sosiodrama* Terhadap Kreativitas Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, Analisi Data, Dan Interpretasi Data.

BAB V : KESIMPULAN, terdiri dari Kesimpulan Dan Saran-Saran.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN-LAMPIRA



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep Teori

1. Metode *Sosiodrama*

a. Pengertian Metode *Sosiodrama*

Secara bahasa metode berasal dari bahasa Yunani, yaitu *meta* dan *hodos*. *Meta* berarti melalui dan *hodos* berarti jalan atau cara. Dalam bahasa Arab, kata metode dikenalkan dengan istilah *thariqah* yang berarti langkah-langkah yang di ambil seorang pendidik guna membantu peserta didik merealisasikan tujuan tertentu. Dengan demikian, bisa dipahami bahwa metode berarti cara yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan tujuan yang dikehendaki (Hayati, dkk, 2017: 99).

Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara-cara yang berbeda untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berbeda dibawah kondisi pembelajaran yang berbeda. Oleh karena itu, ia mengatakan lebih lanjut bahwa “variabel metode pembelajaran diklasifikasikan menjadi 3 jenis, yaitu (1) strategi pengorganisasian, (2) strategi penyampain, dan (3) strategi pengelolaan belajar mengajar (Istarani, 2012: 01).

Metode sosiodrama bila dirujuk pada akar suku kata terdiri dari dua suku kata yaitu “*sosio*” yang artinya masyarakat, dan “*drama*” yang artinya keadaan seseorang atau peristiwa yang dialami orang, sifat dan

tingkah lakunya, hubungan seseorang, hubungan seseorang dengan orang lain dan sebagainya (Tambak, 2014: 234).

Sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial. Permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter, dan lain sebagainya (Sanjaya, 2016:158-159).

Metode Sosiodrama merupakan metode pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk aktif dalam bahasa lisan yang mudah dipahami, menerima dan membagi tanggung-jawab kepada sesamanya dan melatih peserta didik untuk dapat berinisiatif dan berkreatif (Fathurohman, 2018: 71).

Metode Sosiodrama merupakan metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif dalam bahasa lisan yang mudah dipahami, menerima dan membagi tanggung-jawab kepada sesamanya dan melatih siswa untuk dapat berinisiatif dan berkreatif (Fathurohman, 2018: 71)

Metode sosiodrama adalah metode mengajar dengan mendemonstrasi kan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial, sedangkan bermain peran menekankan kenyataan dimana para siswa diikuti sertakan dalam permainan peran didalam mendemonstrasikan masalah-masalah sosial (Sobri, 2007: 156).

Metode sosiodrama berarti cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan dan mempertontonkan atau

mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial (Taniredja, 2011: 39). Metode sosiodrama termasuk metode mengajar dimana guru memberikan kesempatan kepada murid untuk melakukan kegiatan memainkan peran tertentu seperti yang terdapat dalam kehidupan masyarakat sosial (Tambak, 2014: 234).

Sosiodrama merupakan bentuk metode mengajar dengan mendramakan atau memainkan peran tingkah laku, dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam metode sosiodrama paling efektif dalam menyajikan pelajaran kisah peradapan islam diadalmnya terdapat tokoh-tokoh sejarah peradapan islam yang dapat diperankan oleh peserta didik. Peserta didik di samping mengetahui proses jalannya kisah sejarah juga dapat menghayati ajaran dan hikmah yang terdapat dalam kisah tersebut.

Metode sosiodrama memiliki tujuan yang diharapkan tercapai dalam penggunaannya ,tujuannya tersebut adalah: Pertama, agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain. Kedua, dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab. Ketiga, dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara seponatan. Keempat, merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah (Djamrah dan Zain, 2014: 88).

b. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Sosiodrama*

Beberapa keuntungan dan kekurangan menurut yang diperoleh baik guru maupun peserta didik di dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode sosiodrama yaitu sebagai berikut:

1. Keuntungan metode sosiodrama
 - a. Murid melatih dirinya untuk melatih, memahami dan mengingat isi bahan yang akan didramakan.
 - b. Murid akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi pada main drama. Para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktunya yang tersedia.
 - c. Bakat yang terdapat pada murid dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan, muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak.
 - d. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan di bina dengan sebaik-baiknya. Kerjasama sangatlah penting untuk mendorong kebersamaan dan juga penyelesaian sebuah persoalan dengan baik.
 - e. Murid memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
 - f. Bahasa lisan murid dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.
2. Kelemahan metode sosiodrama yaitu:

- a. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang aktif.
- b. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukannya.
- c. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menyebabkan gerak para pemain menjadi kurang bebas.
- d. Sering kelas lain terganggu oleh suara para pemainnya dan penontonnya yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya (Tambak, 250-251:2014).

Menurut Roestiyah (2008: 93) kelebihan metode sosiodrama yaitu:

- a. Dengan teknik ini, siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran, karena masalah-masalah sosial sangat berguna bagi mereka.
- b. Bagi siswa yang berperan seperti orang lain, maka ia dapat menempatkan diri seperti watak orang lain itu.
- c. Dengan memerankan sebuah peran, siswa dapat merasakan perasaan orang lain, dapat mengakui pendapat orang lain sehingga dapat menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa, toleransi, dan cinta kasih terhadap sesama makhluk.
- d. Siswa lain sebagai penonton ikut berperan aktif dengan mengamati serta mengajukan saran dan kritik.

Menurut Roestiyah (2008: 92-93) kelemahan Metode Sociodrama yaitu :

- a. Jika guru tidak menguasai tujuan instruksional penggunaan teknik ini untuk suatu unit pelajaran, maka sosiogramnya tidak akan berhasil.
- b. Jika tidak dilaksanakan dengan benar maka akan menimbulkan sifat prasangka yang buruk, ras diskriminasi, balas dendam dan sebagainya sehingga menyimpang dari tujuan semula.
- c. Dalam hubungan antar manusia selalu memperhatikan norma-norma, kaidah sosial, adat istiadat, kebiasaan dan keyakinan seseorang, jangan sampai ditinggalkan, sehingga tidak menyinggung perasaan seseorang.
- d. Jika guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan metode ini, sehingga akan mengacaukan berlangsungnya sosiogram, karena yang memegang peranan atau penonton tidak tahu arah bersama-sama.

Menurut Bamualim (2020: 15) kelebihan metode sosiogram yaitu:

- a. Siswa terlatih untuk dapat mendramatisasikan sesuatu dan melatih keberanian mereka.
- b. Kelas akan menjadi hidup karena menarik perhatian para siswa dan karena terjadinya diskusi yang hidup.

- c. Siswa dapat menghayati sesuatu peristiwa sehingga mudah mengambil suatu kesimpulan berdasarkan penghayatannya sendiri.
- d. Siswa dilatih dalam menyusun buah pikiran secara teratur.
- e. Siswa bisa menempatkan dirinya dengan orang lain.
- f. Guru dapat melihat kenyataan yang sebenarnya dari kemampuan siswa.
- g. Siswa akan mengerti kehidupan sosialpsikologis dan mampu memecahkan masalah-masalahnya.
- h. Melatih siswa untuk berinisiatif dan berkreasi.

Sedangkan menurut Bamualim (2020: 15) kekurangan metode sosiodrama yaitu:

- a. Banyak menyita waktu atau jam pelajaran.
- b. Memerlukan persiapan yang teliti dan matang.
- c. Kadang-kadang siswa berkeberatan untuk melakukan peranan yang diberikan karena alasan psikologis, seperti rasa malu, peran yang diberikan kurang cocok dengan minatnya, dan sebagainya.
- d. Bila dramatisasi gagal, siswa tidak dapat mengambil suatu kesimpulan.
- e. Sukar untuk memilih anak-anak yang betul-betul berwatak untuk memecahkan masalah tersebut.
- f. Perbedaan adat-istiadat, kebiasaan dan pola-pola kehidupan dalam suatu masyarakat akan mempersulitpelaksanaannya.
- g. Siswa yang tidak mendapatkan giliran akan menjadi pasif.

- h. Dikhawatirkan metode ini dipakai untuk tujuan yang tidak layak, seperti mendramakan sifat sadis, balas dendam dan sebagainya.
- i. Kalau guru kurang bijaksana, tujuan yang dicapai tidak memuaskan.

Dari ketiga pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dan kekurangan metode sosiodrama sebagai berikut:

1. Kelebihan metode sosiodrama
 - a. Memberi kesempatan kepada anak-anak untuk berperan aktif mendramatisasikan sesuatu masalah sosial yang sekaligus melatih keberanian serta kemampuannya melakukan suatu agenda di muka orang banyak.
 - b. Suasana kelas sangat hidup karena perhatian para murid semakin tertarik melihat adegan seperti keadaan yang sesungguhnya.
 - c. Para murid dapat menghayati sesuatu peristiwa, sehingga mudah memahami, membanding-banding, menganalisa serta mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatannya sendiri.
 - d. Anak-anak menjadi terlatih berpikir kritis dan sistematis.
2. Kelemahan metode sosiodrama
 - a. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif.

- b. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
- c. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
- d. Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.
- e. Metode ini membutuhkan ketekunan, kecermatan dan waktu cukup lama.
- f. Guru yang kurang kreatif biasanya sulit berperan menirukan sesuatu situasi/tingkah laku sosial yang berarti pula metode ini baginya sangat tidak efektif.
- g. Ada kalanya para murid enggan memerankan suatu adegan karena merasa rendah diri atau malu.
- h. Apabila pelaksanaan dramatisasi gagal, maka guru tidak dapat mengambil sesuatu kesimpulan apapun yang berarti pula tujuan pengajaran tidak dapat tercapai.

c. Langkah-langkah Metode *Sosiodrama*

Menurut Tambak (2014: 259-264) terdapat desain penting yang harus diperhatikan dan dilaksanakan oleh guru SKI dalam menggunakan metode sosiodrama dalam pembelajaran SKI. Desain tersebut berisi langkah-langkah untuk dijalankan oleh guru SKI dalam proses

pembelajaran. Adapun desain metode pembelajaran sosiodrama tersebut dalam pembelajarn SKI dapat dijelaskan berikut ini:

1) Menyampaikan Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran

Langkah pertama ini guru SKI harus menyampaikan kompetensi dasar yang akan diajarkan dan dipelajari dan indikator pembelajaran yang akan di capai.

2) Memilih Para Pelaku

Langkah kedua ini guru SKI membimbing peserta didik untuk menetapkan para pelaku dan memberikan usulan siapa saja yang ingin memerankan peran yang termuat dalam materi pembelajaran.

3) Mempersiapkan Peran

Pada langkah ketiga ini, seorang guru SKI membimbing peserta didik untuk mempersiapkan diri berpern sebagaimana yang telah diamanakan

4) Mempersiapkan Para Penonton

Pada langkah keempat ini, seorang guru SKI membimbing peserta didik untuk mempersiapkan tempat duduk dan meminta peserta didik untuk memperhatikan setiap peran yang dimainkan oleh para pemain.

5) Melaksanakan Peran

Pada langkah kelima ini, seorang guru SKI memberikan kebebasan bagi semua peserta didik yang telah dipilih untuk melaksanakan peran yang diberikan.

6) Menganalisa Peran

Pada lankah keenam ini, yang dilakukan oleh seorang guru SKI meminta peserta didik untuk bertindak sebagai penonton untuk memberikan komentar apa saja yang ia lihat dalam sosiodrama.

7) Membuat Kesimpulan Bersama

Pada tahap ini hal yang dilakukan oleh seorang guru SKI meminta peserta didik untuk memberikan kesimpulan terhadap materi yang diajarkan dimulai dari masing-masing indikator pembelajaran.

8) Melakukan Evaluasi

Cara guru SKI yang relevan dijalankan pada tahap ini adalah memberikan tes kepada peserta didik terkait materi pembelajaran yang disajikan dan membrikan komentar bagaimana pengembangan metode untuk pembelajaran berikutnya.

Menurut Istarani (2012: 87-88) menyebutkan 8 langkah dalam pembelajaran *sosiodrama*, yaitu:

- 1) Tetapkan dahulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas.

- 2) Ceritakan kepada kelas (siswa) mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut.
- 3) Tetapkan siswa yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan perannya di depan kelas.
- 4) Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu sosiodrama sedang berlangsung.
- 5) Beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan peranannya.
- 6) Akhiri sosiodrama pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan.
- 7) Akhiri sosiodrama pada dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada pada sosiodrama tersebut.
- 8) Jangan lupa menilai hasil sosiodrama tersebut sebagai bahan pembelajaran lebih lanjut

Menurut Mudasir menyebutkan 5 langkah-langkah dalam metode sosiodrama, yaitu:

- 1) Bila sosiodrama baru ditetapkan dalam pengajaran, maka hendaknya guru menerangkannya terlebih dahulu teknik pelaksanaannya, dan menentukan diantaranya siswa yang tepat untuk memerankan lakon tertentu, secara sederhana dimainkan di depan kelas.

- 2) Menerapkan situasi dan masalah yang akan dimainkan dan perlu juga diceritakan jalannya peristiwa dan latar belakang cerita yang akan dipentaskan tersebut.
- 3) Pengaturan adegan dan kesiapan mental dapat dilakukan sedemikian rupa.
- 4) Setelah sosiodrama itu dalam puncak klimas, maka guru dapat menghentikan jalannya drama. Hal ini dimaksudkan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat diselesaikan secara umum, sehingga penonton ada kesempatan untuk berpendapat dan menilai sosiodrama yang dimainkan. Sosiodrama dapat pula dihentikan bila menemui jalan buntu.
- 5) Guru dan siswa dapat memberikan komentar, kesimpulan atau berupa catatan jalannya sosiodrama untuk perbaikan-perbaikan selanjutnya.

Dari ketiga langkah-langkah diatas menurut Syahraini Tambak, Istarani dan Mudasir ada perbedaan dan persamaan yang penulis dapatakan sebagai berikut:

- a. Persamaan langkah-langkah metode sosiodrama
 1. Tetapkan dahulu masalah-masalah sosial .
 2. Ceritakan kepada kelas (siswa) mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut.
 3. Memilih para pelaku.
 4. Mempersiapkan peran.

5. Melaksanakan peran.
 6. Menganalisis peran.
 7. Membuat kesimpulan.
 8. Melakukan evaluasi.
- b. Perbedaan langkah-langkah metode sosiodrama
1. Menyampaikan indikator.
 2. Mempersiapkan penonton.

d. Manfaat Metode Sosiodrama

Manfaat metode sosiodrama menurut Fathurohman (2018: 72) manfaat metode sosiodrama adalah yaitu:

- 1) Siswa dapat ikut merasakan perasaan dan pikiran orang lain bila berhubungan dengan sesama manusia. Seperti ikut menangis bila sedih, rasa marah, emosi, dan gembira.
- 2) Siswa dapat menempatkan diri pada tempat orang lain dan memperdalam pengertian mereka tentang orang lain.

Manfaat metode sosiodrama menurut Rumaisyah (2020: 18) yaitu:

- 1) Siswa tidak hanya mengerti persoalan-persoalan psikologis, tetapi mereka juga ikut merasakan perasaan dan pikiran orang lain bila berhubungan dengan sesama manusia. Imitasi menangis bila sedih, rasa marah, emosi, dan gembira.

- 2) Siswa dapat menempatkan diri pada tempat orang lain dan memperdalam pengertian mereka tentang orang lain.

Manfaat sosiodrama menurut Pransiska dan Fitri (2020: 1124)

yaitu:

- 1) Bagi anak menumbuhkan rasa tanggung jawab pada anak.
- 2) Memberikan pemahaman dan pemahaman tentang masalah sosial.
- 3) Mengembangkan kemampuan anak untuk menyelesaikan masalah tersebut.
- 4) Metode sosiodrama juga membantu dalam mengembangkan keterampilan komunikasi anak -anak melalui penyediaan ide, pertanyaan, dan harapan.

2. Kreativitas Belajar

a. Pengertian Kreativitas Belajar

Dalam bahasa Inggris, istilah kreativitas berasal dari kata *to create*, artinya mencipta. Kemudian pada Kamus Bahasa Indonesia istilah kreativitas mengandung arti kemampuan untuk mencipta; daya cipta (Tripitasari, 2016: 11). Kreativitas adalah suatu proses mental yang melibatkan pemunculan gagasan atau konsep baru, atau hubungan baru antara gagasan dan konsep yang sudah ada (Saefuddin dan Berdiati, 2014: 33).

Kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah (Pusitaningtyas, 2016: 940).

Kreativitas adalah seseorang yang memiliki suatu kemampuan kapasitas tersebut (pemahaman, sensitivitas, dan apresiasi), dapat dikatakan melebihi dari seseorang yang tergolong intelegen (Hamalik, 2010: 179). Kreativitas menurut Hurlock yang dikutip oleh Sudarma suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, apakah suatu gagasan atau suatu objek dalam suatu bentuk atau susunan yang baru (Sudarma, 2016: 19).

Kreativitas sering dimaknai dengan penciptaan sesuatu, atau seseorang mengemas hal-hal yang lama menjadi hal yang baru yang mempunyai kebermaknaan yang tinggi. Atau memformulasikan dan memodifikasikan ulang sesuatu menjadi hal yang baru. Pada prinsipnya, kreativitas adalah proses mental yang melibatkan pemunculan gagasan atau konsep baru, atau hubungan baru antara gagasan dengan konsep yang sudah ada (Saefudin dan Berdiati, 2014: 33).

Kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imijinatif, estesis, fleksibel, suksesi, diskontinuitas, dan

diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah (Yeni dan Euis, 2011: 14).

Belajar adalah proses mental dan emosional atau proses berpikir dan merasakan. Seseorang dikatakan belajar apabila pikiran dan perasaannya aktif (Tim Pengembang MKDP, 2013: 125). Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010: 2).

Para siswa dibimbing agar memiliki kemampuan kreativitas belajar, mampu berfikir kritis, dan mampu memecahkan masalah. Karena itu, melalui proses belajar tertentu, diupayakan tercapainya tujuan-tujuan tersebut. Guru perlu menyediakan kondisi-kondisi belajar yang memungkinkan terjadinya penambahan aspek keluwesan, keaslian, dan kuantitas dari abilitas kreativitas yang dimiliki oleh para siswa (Hamalik, 2010: 180).

b. Faktor Pendukung Kreativitas Belajar

1. *Waktu*, untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain dengan gagasan, konsep, dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.

2. *Kesempatan menyadari*, hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial, anak dapat menjadi kreatif.
3. *Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa*, untuk menjadi kreatif mereka harus terbebas dari ejekan dan kritikan yang sering kali dilontarkan pada anak yang tidak kreatif.
4. *Sarana*, sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.
5. *Lingkungan yang merangsang*, lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi dan dilanjutkan hingga nama sekolah dengan menjadikan kreativitas, suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial.
6. *Hubungan peserta didik dan orang tua yang tidak positif*, orang tua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri.
7. *Cara mendidik anak*, mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan sekolah meningkatkan kreativitas, sedangkan cara mendidik otoriter memadamkannya.
8. *Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan*, kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Makin banyak pengetahuan yang

diperoleh anak semakin baik dasar-dasar untuk mencapai hasil yang kreatif (Susanto, 2011: 124).

c. Ciri-ciri Kreativitas Belajar

Kreativita merupakan hal yang sangat penting untuk dimiliki oleh peserta didik. Orang-orang kreatif pun cenderung memiliki ciri-ciri tertentu yang berbeda dengan orang lain. Dibawah ini ada beberapa ciri-ciri menurut para ahli sebagai berikut:

1. Menurut Susanto (2011: 120) menyebutkan 4 ciri-ciri kreativitas belajar yaitu:
 - a. Kelancaran (*fluency*) ini dapat dilihat dari indikator-indikator berikut ini: (1) ekspresif, yaitu memiliki kemauan yang kuat serta dorongan yang disertai semangat tinggi untuk maju dan berhasil dengan berusaha sekuat tenaga untuk tercapai tujuan yang telah ditetapkan; (2) arus gagasan spontan, di mana orang yang kreatif itu penuh dengan gagasan dan ide-ide baru dan segar, serta mampu mencari solusi dan alternatif jalan keluar yang terbaik; (3) menggunakan waktu untuk menemukan masalah dan solusi, yaitu untuk orang yang kreatif ini tidak banyak membuang waktu untuk bersantai-santai yang kurang berarti.
 - b. Keluwesan (*flexibility*) ini ditandai oleh, antara lain: (1) cenderung mengadakan percobaan mandiri dengan berbagai gagasan serta media, bahan, dan teknik; (2) tidak menggunakan

metode umum dalam menyelesaikan masalah; (3) melakukan pendekatan, sudut pandang dari perspektif yang berbeda; (4) toleransi pada konflik dan kelancaran; (5) kemampuan menyesuaikan diri dari situasi ke situasi lainnya.

- c. Keaslian (*originality*) ini berupa hal-hal yang berkaitan dengan:
 - (1) imajinasi tinggi; (2) tidak terpengaruh dari luar; (3) cenderung mengadakan percobaan dengan menemukan masalah sebelum masalah dipahami.
 - d. Penguraian (*elaboration*) meliputi: (1) penggunaan banyak unsur; (2) menggunakan ide-ide dari masalah lain.
2. Menurut Munandar menyebutkan 15 ciri-ciri kreativitas belajar yaitu:
- a. Senang mencari pengalaman baru.
 - b. Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit.
 - c. Memiliki inisiatif.
 - d. Memiliki ketekunan yang tinggi.
 - e. Cenderung kritis terhadap orang lain.
 - f. Berani menyatakan pendapat dan keyakinannya.
 - g. Selalu ingin tau.
 - h. Peka atau perasa.
 - i. Enerjik dan ulet.
 - j. Menyukai tugas-tugas yang majemuk.
 - k. Percaya kepada diri sendiri.

- l. Mempunyai rasa humor.
- m. Memiliki rasa keindahan.
- n. Berwawasan masa depan dan penuh imajinasi.

Dari beberapa pendapat di atas, peneliti dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri kreativitas seseorang adalah mampu menyelesaikan masalah dengan beberapa alternatif jawaban yang benar, memiliki beberapa cara, mampu menyelesaikan masalah dengan beberapa jawaban yang berbeda tetapi bernilai benar, dan memiliki imajinasi kuat, rasa percaya diri, bebas dalam berpikir dan penuh semangat.

B. Penelitian Relevan

Dari hasil penelitian Siti Sholikah (2019) menghasilkan penelitian dengan judul Pengaruh Metode *Collaborative Learning* Terhadap Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Fiqih Di Ma Nu Mazro'atul Huda Karanganyar Demak. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan metode *collaborative learning* yang dilakukan oleh guru PAI termasuk kategori baik, dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran fiqih termasuk kategori baik. Keduanya memiliki pengaruh yang signifikan, dilihat hasil penelitian diperoleh nilai t hitung $2,892 >$ nilai t tabel $2,024$, sehingga dapat diketahui bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima dan didapatkan nilai signifikan sebesar $0,006 < 0,05$.

Adapun perbedaan penelitian yang akan penulis lakukan dengan penelitian di atas terletak pada variabel X, tempat dan jenjang pendidikan.

Jika variabel X di atas metode *Collaborative Learning*, maka penulis teliti adalah metode sosiodrama dan penelitian di atas dilakukan di Di Ma Nu Mazro'atul Huda Karanganyar Demak.

Dari hasil penelitian Elma Wisofi (2017) menghasilkan penelitian yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Treffinger* Terhadap Kreativitas Belajar Matematika Pada Siswa MTs Islamiyah Sunggal. Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan sebagai berikut: bahwa ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Treffinger* terhadap kreativitas belajar Matematika Pada Siswa MTs Islamiyah Sunggal. Berdasarkan uji hipotesis nilai post-tes yang dilakukan diperoleh t hitung = 0,629 dan t tabel = 1.997, karena nilai t hitung < t tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Adapun perbedaan penelitian yang akan penulis lakukan dengan penelitian di atas terletak pada variabel X, tempat. Jika variabel X di atas model pembelajaran *treffinger*, maka penulis teliti adalah metode sosiodrama dan penelitian di atas dilakukan di MTs Islamiyah Sunggal.

C. Konsep Operasional

1. Indikator Metode *Sosiodrama*

Metode *sosiodrama* dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam ialah cara menyajikan bahan pelajaran sejarah kebudayaan islam dengan mendramatisasikan materi pembelajaran dalam bentuk tingkah laku hubungan sosial antar peserta didik sesuai dengan kompetensi pembelajaran yang telah ditetapkan hingga mereka memiliki pemahaman

dan karakter maksimal. Peserta didik mudah memahami materi pembelajaran sejarah kebudayaan islam tersebut secara maksimal baik, emosional, maupun keterampilan untuk mencapai tujuan yang sama sesuai indikator pembelajaran yang telah ditetapkan (Tambak, 2014: 265).

Dari ketiga pendapat diatas yaitu Syahraini Tambak, Istarani, dan Mudasir maka penulis dapat menyimpulkan bahwa langkah-langkah metode pembelajaran sosiodrama yang lebih dominan lengkap adalah menurut Syahraini Tambak.

Tabel 01: Indikator Metode Sosiodrama

Variabel	Dimensi	Indikator
1	2	3
Metode Sosiodrama	Menyampaikan kompetensi dan indikator pembelajaran	Guru SKI menyampaikan pada peserta didik kompetensi, indikator, dan tujuan pembelajaran yang akan di ajarkan dan di pelajari.
	Memilih para pelaku	Guru SKI membimbing peserta didik untuk menetapkan para pelaku dan memberikan usulan siapa saja yang ingin memerankan peran yang termuat dalam materi pembelajaran.
	Mempersiapkan peran	Guru SKI membimbing peserta didik untuk mempersiapkan diri, adegan dan cerita dengan pasangannya lainnya sesuai dengan skenario yang telah ditetapkan.

1	2	3
	Mempersiapkan penonton	Guru SKI membimbing peserta didik untuk mempersiapkan tempat duduk dan meminta peserta didik untuk memperhatikan setiap peran yang dimainkan oleh para pemain.
	Melaksanakan peran	Guru SKI memberikan kebebasan dalam memainkan peran dan peserta didik tetap memperhatikan waktu yang telah ditetapkan setiap adegan yang ditampilkan.
	Menganalisis peran	Guru SKI meminta peserta didik yang sebagai penonton dan pemain untuk memberikan komentar apa yang di dapat dalam <i>sosiodrama</i> .
	Membuat kesimpulan bersama	Guru SKI meminta peserta didik untuk memberikan kesimpulan terhadap materi yang diajarkan dimulai dari masing-masing indikator pembelajaran.
	Melakukan evaluasi	Guru SKI memberikan tes kepada peserta didik terkait materi pembelajaran yang disajikan dan memberikan komentar bagaimana pengembangan metode untuk pembelajaran berikutnya.

2. Indikator Kreativitas Belajar Peserta Didik

Pembelajaran kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengaruskan guru untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas

peserta didik selama pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan metode bermain peran (sosiodrama).

Menurut Susanto dan munandar ada beberapa ciri-ciri Kreativitas belajar adalah sebagai berikut:

Tabel 02 : Indikator Kreativitas Belajar

Variabel	Dimensi	Indikator
1	2	3
Kreativitas Belajar	Kelancaran (fluency)	Peserta didik memperoleh gagasan dan ide-ide baru serta mampu mencari solusi dan alternatif jalan keluar terbaik dalam permasalahan yang di dalam proses pembelajarn.
	Keluwesannya (flexibility).	Peserta didik tidak menggunakan metode umum dalam menyelesaikan masalah dan memiliki kemampuan menyesuaikan diri dari situasi satu ke situasi lainnya dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
	Keaslian (originality)	Peserta didik memiliki imajinasi tinggi dan juga tidak mudah terpengaruh oleh temannya
	Penguraian (Elaboration)	Peserta didik mampu memberikan pendapat menggunakan banyak unsur, tidak monoton pada satu aspek saja dan dapat menggunakan ide-ide dari masalah lain.

1	2	3
	Memiliki inisiatif	Peserta didik memiliki inisiatif untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru di saat proses pembelajaran.
	Mempunyai rasa humor	Peserta didik membangun suasana kelas menjadi hidup dengan rasa humor yang dimilikinya.
	Memiliki ketekunan	Peserta didik memiliki kemauan yang kuat untuk mengikuti proses pembelajaran.
	Peka/perasa	Peserta didik membaca situasi yang terjadi di dalam kelas.
	Memiliki seni	Peserta didik memiliki rasa seni yang tinggi.
	Enerjik/ulet	Peserta didik memiliki semangat yang tinggi saat mengikuti proses pembelajaran.
	Berwawasan masa depan	Peserta didik membayangkan kedepannya akan menjadi seperti apa.

Dokumen ini adalah Arsip Miilik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

D. Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka Berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2006;64). Berdasarkan landasan teori

dan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka hipotesis yang diajukan ialah: Ha: Terdapat Pengaruh Metode *Sosiodrama* terhadap Kreativitas Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII dan VIII SMP Taruna Islam Tenayan Raya, Pekanbaru.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasi. Penelitian korelasi merupakan suatu penelitian yang melibatkan tindakan pengumpulan data guna menentukan, apakah ada hubungan dan tingkat hubungan antara dua variable atau lebih. Dalam penelitian korelasi ini, peneliti berusaha menggambarkan kondisi sekarang dalam konteks kuantitatif yang direfleksikan dalam variabel (Sukardi, 2017: 166).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Taruna Islam Tenayan Raya, Pekanbaru,. Penelitian ini dilakukan selama empat bulan dari bulan Februari sampai bulan Mei 2021. Dengan perincian kegiatan sebagai berikut:

Tabel 03 : Waktu dan Kegiatan Penelitain

No	Kegiatan	Bulan															
		Februari				Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan Penelitian	√	√	√	√												
2	Pengumpulan Data					√	√	√	√								

3	Pengolahan dan Analisis Data										√	√	√	√				
4	Penulisan Laporan Hasil Penelitian														√	√	√	√

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh Peserta didik SMP Taruna Islam Tenayan Raya, Pekanbaru. Sedangkan yang menjadi objek penelitian ini adalah metode sosiodrama dan kreativitas belajar peserta didik pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Studi atau penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi sensus (Arikunto, 2010: 173). Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII dan VIII SMP Taruna Islam Tenayan Raya, Pekanbaru yang berjumlah 31 orang.

Tabel 04 : Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VII	17
2	VIII	14
Jumlah		31

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti (Arikunto, 2002: 109). Apabila jumlah responden kurang dari 100, sampel diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi (Arikunto, 2002: 112). Karena populasinya yang jumlahnya kurang dari 100 maka semua populasi diambil untuk sampel.

Berikut seluruh populasi di jadikan sampel:

Tabel 05 : Sampel Penelitian

No	Kelas	Populasi
1	VII	17
2	VIII	14
Jumlah		31

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah angket. Menurut Arikunto (2010: 194) angket (kuesioner) merupakan suatu pengumpulan data dengan memberikan atau menyebarkan daftar

pertanyaan/pernyataan kepada responden dengan harapan memberikan respons atas daftar pertanyaan tersebut.

1. Angket

Angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2010 :194).

Sebagai pedoman untuk penyusunan butir-butir angket di bawah ini kisi-kisi instrumen angket, sebagai berikut:

Tabel 06 : Klasifikasi Instrumen

Variabel	Indikator	Jumlah Soal
Metode Sosiodrama	Guru SKI menyampaikan pada peserta didik kompetensi, indikator, dan tujuan pembelajaran yang akan di ajarkan.	1,2,3
	Guru SKI membimbing peserta didik untuk menetapkan para pelaku dan memberikan usulan siapa saja yang ingin memerankan peran yang termuat dalam materi pembelajaran.	4,5,6
	Guru SKI membimbing peserta didik untuk mempersiapkan diri, adegan dan cerita dengan pasangannya lainnya sesuai dengan skenario yang telah ditetapkan.	7,8
	Guru SKI membimbing peserta didik untuk memperhatikan setiap peran yang dimainkan oleh para pemain.	9,10,11

	Guru SKI memberikan kebebasan bagi semua peserta didik yang telah dipilih untuk melaksanakan peran yang diberikan.	12,13,14,15
	Guru SKI meminta peserta didik yang sebagai penonton untuk memberikan komentar apa saja yang dilihat dalam sosiodrama.	16,17,18,19,20
	Guru SKI meminta peserta didik untuk memberikan kesimpulan terhadap materi yang diajarkan dimulai dari masing-masing indikator.	21,22,23,24
	Guru SKI memberikan tes kepada peserta didik terkait materi pembelajaran yang disajikan dan memberikan komentar bagaimana pengembangan metode untuk pembelajaran berikutnya.	25,26,27
Kreativitas Belajar	Peserta didik memperoleh gagasan dan ide-ide baru serta mampu mencari solusi dan alternatif jalan keluar terbaik dalam permasalahan yang di dalam proses pembelajaran.	1,2,3
	Peserta didik tidak menggunakan metode umum dalam menyelesaikan masalah dan memiliki kemampuan menyesuaikan diri dari situasi satu ke situasi lainnya dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.	4,5

	Peserta didik memiliki imajinasi tinggi dan juga tidak mudah terpengaruh oleh temannya	6,7
	Peserta didik mampu memberikan pendapat menggunakan banyak unsur, tidak monoton pada satu aspek saja dan dapat menggunakan ide-ide dari masalah lain.	8,9
	Peserta didik memiliki inisiatif untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru di saat proses pembelajaran.	10,11
	Peserta didik membangun suasana kelas menjadi hidup dengan rasa humor yang dimilikinya.	12
	Peserta didik memiliki kemauan yang kuat untuk mengikuti proses pembelajaran.	13
	Peserta didik membaca situasi yang terjadi di dalam kelas.	14
	Peserta didik memiliki rasa seni yang tinggi.	15,16
	Peserta didik memiliki semangat yang tinggi saat mengikuti proses pembelajaran.	17,18
	Peserta didik membayangkan kedepannya akan menjadi seperti apa.	19
Jumlah Keseluruhan		46

Dokumen ini adalah Arsip Miilik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

Tabel 07 : Skor alternative jawaban angket

No	Alternative Jawaban	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Netral (N)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

2. Dokumentasi

Dokumentasi dari asal kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku, majalah, dokumen, peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya (Arikunto, 2010 :201).

F. Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data adalah mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. *Editing*

Menurut Siregar (2014: 86) *editing* adalah proses pengecekan atau memeriksa data yang telah berhasil dikumpulkan dari lapangan, karena ada kemungkinan data yang telah masuk tidak memenuhi syarat atau tidak dibutuhkan. Tujuan dilakukannya editing adalah untuk mengoreksi kesalahan-kesalahan dan kekurangan data yang terdapat pada catatan di

lapangan. Pada tahap ini, kesalahan data dapat diperbaiki dan kekurangan data dilengkapi dengan mengulangi pengumpulan data atau dengan cara penyisipan data (interpolasi).

2. *Coding*

Menurut Siregar (2014: 87) *coding* adalah kode tertentu pada tiap-tiap data yang termasuk kategori yang sama. Kode adalah isyarat yang dibuat dalam bentuk angka-angka atau huruf untuk membedakan antara data atau identitas data yang akan dianalisis.

3. *Tabulating*

Menurut Siregar (2014: 88) tabulasi adalah proses penempatan data ke dalam bentuk table yang telah diberi kode sesuai dengan kebutuhan analisis. Table-tabel yang dibuat sebaiknya mampu meringkas agar memudahkan dalam proses analisis data.

4. *Scoring*

Scoring adalah memberikan skor terhadap butir-butir pertanyaan yang terdapat dalam angket setelah penulis melakukan tahap editing.

G. Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument (Arikunto, 2011: 11) dengan kata lain, suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan di ukur oleh kuesioner tersebut. Pengujian validitas dilakukan dengan menghitung korelasi

antara skor masing-masing butir pertanyaan dengan total skor pertanyaan.

Pengujian validitas dilakukan dengan membandingkan r_{hitung} (tabel *corrected item-total correlation*) dengan r_{tabel} (tabel *product momen*) dengan signifikan 0,05 untuk *degree of freedom* (df) = n-2. Suatu kuesioner dinyatakan valid apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka item dapat dinyatakan valid.

Tabel 08: Hasil Uji Validitas Metode Sosiodrama.

Variabel	Item Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
1	2	3	4	5
Metode Sosiodrama	P.1	0.907	0.632	Valid
	P.2	0.792		Valid
	P.3	0.783		Valid
	P.4	0.663		Valid
	P.5	0.949		Valid
	P.6	0.652		Valid
	P.7	0.949		Valid
	P.8	0.775		Valid
	P.9	0.717		Valid
	P.10	0.693		Valid
	P.11	0.791		Valid

1	2	3	4	5
	P.12	0.738		Valid
	P.13	0.718		Valid
	P.14	0.781		Valid
	P.15	0.680		Valid
	P.16	0.205		Tidak Valid
	P.17	0.653		Valid
	P.18	0.824		Valid
	P.19	0.727		Valid
	P.20	0.690		Valid
	P.21	0.770		Valid
	P.22	0.853		Valid
	P.23	0.746		Valid
	P.24	0.707		Valid
	P.25	0.698		Valid
	P.26	0.710		Valid
	P.27	0.634		Valid

Berdasarkan tabel 08 dapat dijelaskan bahwa pada variabel X ada 1 item pernyataan yang dinyatakan tidak valid. Jadi dalam penelitian ini untuk variabel X (Metode Sosiodrama) menggunakan 26 pernyataan dari 27 item pernyataan.

Tabel 09: Hasil Uji Validitas Kreativitas Belajar.

Variabel	Item Pertanyaan	r hitung	r tabel	Keterangan
Kreativitas Belajar	P.1	0.854	0.632	Valid
	P.2	0.830		Valid
	P.3	0.847		Valid
	P.4	0.891		Valid
	P.5	0.700		Valid
	P.6	0.919		Valid
	P.7	0.919		Valid
	P.8	0.854		Valid
	P.9	0.854		Valid
	P.10	0.700		Valid
	P.11	0.802		Valid
	P.12	0.441		Tidak Valid
	P.13	0.847		Valid
	P.14	0.847		Valid
	P.15	0.802		Valid
	P.16	0.802		Valid
	P.17	0.847		Valid
	P.18	0.771		Valid
	P.19	0.568		Tidak Valid

Keterangan Validitas

Valid apabila r hitung $>$ r tabel (0.632)

Berdasarkan tabel 09 untuk variabel Y ada 2 item pertanyaan yang dinyatakan tidak valid. Jadi dalam penelitian ini untuk variabel Y (Kreativitas Belajar) menggunakan 17 pertanyaan dari 19 pertanyaan. Pengujian validitas ini didapatkan ketika pra riset, dari jawaban responden berdasarkan angket yang disebarakan kepada 10 peserta didik di SMP Yayasan AR-Rummani Kubang Raya.

2. Uji Reliabilitas

Instrumen reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Dalam penelitian ini uji reliabilitas instrumen dilakukan dengan internal consistency yang mencoba instrumen sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu. Hasil analisisnya dapat digunakan untuk memprediksi reliabilitas instrumen.

Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS 22. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan metode Cronbach Alpha. Dalam metode ini item yang valid saja yang masuk pengujian. Untuk menentukan apakah instrumen reliabel atau tidak menggunakan batasan yaitu:

- 1) Jika nilai Cronbach Alpha kurang dari 0,06 adalah kurang reliabel.
- 2) Jika nilai Cronbach Alpha 0,6 sampai 0,7 dapat diterima dan diatas 0,8 sampai 1 adalah reliabel (memiliki konsistensi yang tinggi) (Priyatno, 2014: 64).

Tabel 10: Hasil Uji Reliabilitas Variabel Metode Sosiodrama

Reliability Statistic			Keterangan
Metode Sosiodrama	0.967	27	Reliabel

Berdasarkan tabel 08 dapat dijelaskan bahwa variabel X (Metode Sosiodrama) semua item pernyataan item dinyatakan reliabel karena nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari 0.6 yaitu $0.967 > 0.6$. jadi instrument untuk variabel X dapat digunakan sebagai instrument penelitian.

Tabel 11: Hasil Uji Reliabilitas Variabel Kreativitas Belajar

Reliability Statistic			Keterangan
Kreativitas Belajar	0.961	19	Reliabel

Ketentuan Reliabilitas

Dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* > 0.6 . Jadi instrument untuk variabel Y (Kreativitas Belajar) semua item pernyataan dikatakan reliabel karena nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari 0.6 yaitu 0.961. Jadi instrument untuk variabel Y dapat digunakan sebagai instrument penelitian.

H. Teknik Analisis Data**1. Uji Normalitas**

Uji normalitas berguna untuk menentukan apakah data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Normalitas data merupakan syarat pokok yang harus dipenuhi dalam analisis parametrik. Normalitas

data merupakan hal yang penting karena dengan data yang berdistribusi normal, maka data tersebut dianggap dapat mewakili populasi.

Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS 22 yang digunakan dengan metode *One Sampel Kolmogorov Smirnov*. Dengan kriteria pengujiannya sebagai berikut:

- 1) Jika signifikansi kurang dari 0,05, maka kesimpulannya data tidak berdistribusi normal.
- 2) Jika signifikansi lebih dari 0,05, maka data berdistribusi normal (Priyatno, 2014: 78).

2. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui linearitas data, yaitu apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak. Uji ini digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi pearson atau regresi linear. Pengujian pada SPSS dengan menggunakan *Test for Linearity* pada taraf signifikansi 0.05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear apabila signifikansi (*Linearity*) kurang dari 0,05. Teori lain mengatakan bahwa dua variabel mempunyai hubungan yang linear bila signifikansi (*Deviation from Linearity*) lebih dari 0,05 (Priyatno, 2014: 79).

Kemudian untuk melihat apakah variabel X dan variabel Y mempunyai hubungan yang linear penelitian ini juga menggunakan cara *Test Curve Estimation*. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan

linear yang positif apabila curva kanan atas, dan dikatakan mempunyai hubungan negatif apabila curva tersebut berbentuk garis dari kiri ke arah kanan bawah, maka tidak ada hubungan yang linear dan curva juga berbentuk acak.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisis data, baik dari percobaan yang terkontrol, maupun dari observasi. Dalam statistik sebuah hasil bisa dikatakan signifikan jika kejadian tersebut hampir tidak mungkin di sebabkan oleh faktor yang kebetulan, sesuai dengan batas probabilitas yang sudah ditentukan.

1. Menentukan Hipotesis, yaitu:

H_a :ada Pengaruh Metode Sosiodrama terhadap Kreativitas Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMP Taruna Islam Tenayan Raya, Pekanbaru.

Kemudian untuk melihat tingkat hubungan antara variabel X (Metode Sosiodrama) dengan variabel Y (Kreativitas Belajar) dapat digunakan tabel interpretasi koefisien korelasi sebagai berikut:

Tabel 12: Interpretasi Koefisien Korelatif

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
1	2
000-199	Sangat Rendah
200-399	Rendah
400-599	Sedang

600-799	Kuat
800-1.000	Sangat Kuat

Sumber data: Riduwan dan Sunarto , 2011:81)

2. Persamaan Regresi Linier Sederhana

Analisis Regresi Sederhana adalah sebuah metode pendekatan untuk pemodelan hubungan antara satu variabel dependen dan satu variabel independen. Dalam model regresi, variabel independen menerangkan variabel dependennya. Hubungan antara variabel bersifat linier, dimana perubahan pada variabel X akan diikuti oleh perubahan pada variabel Y secara tetap. Sementara pada hubungan non linier, perubahan variabel X tidak diikuti dengan perubahan variabel Y secara proposional, seperti pada model kuadrat, perubahan X diikuti oleh kuadrat dari variabel X. Hubungan demikian tidak bersifat linier. Secara matematis model analisis regresi linier sederhana dapat digambarkan sebagai berikut:

$$Y = a + BX + e$$

Y = Variabel dependen atau respon

a = Intercept atau konstanta

B = Koefisien regresi atau slope.

e = Residual atau error.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Biodata Sekolah SMP Taruna Islam Tenayan Raya, Pekanbaru

Nama Sekolah	: SMP Taruna Islam
Alamat	: Jl. Bukit Barisan Kec. Tenayan Raya
NPSN	: 70002850
Status	: Swasta
Bentuk Pendidikan	: SMP
Status Kepemilikan	: Yayasan

2. Sejarah Berdirinya SMP Taruna Islam Tenayan Raya, Pekanbaru

Tahun 2019 terbentuknya SMP Taruna Islam Tenayan Raya Pekanbaru. Kepala Sekolah pertama atas nama Dona Putra, S.Pd.Gr, dengan jumlah siswa angkatan tahun ajaran 2019/2020 di kelas 7 berjumlah 13 siswa. Pada tahun ajaran 2020/2021 Kepala Sekolah atas nama Muhammad Taslim S.Pd.i, dengan jumlah siswa kelas 7 berjumlah 17 siswa dan kelas 8 berjumlah 14 siswa.

3. Visi, Misi, dan Tujuan SMP Taruna Islam

a. Visi

“Menciptakan generasi yang berwawasan global, berjiwa kompetitif, kreatif, berahlaqul karimah, dan aplikatif dalam lingkungan masyarakat”.

b. Misi

1. Membentuk generasi yang disiplin yang berkepribadian yang baik di tengah masyarakat.
 2. Menerapkan kebijakan mutu yang mengacu kepada sistem manajemen mutu sekolah Islam Taruna Islam.
 3. Membentuk generasi yang memiliki aqidah yang kuat, berkarakter, cerdas dan kreatif, santun dan berbudi luhur, sehat, kuat, berpengetahuan, peduli, dan terampil melalui proses pendidikan terpadu, seimbang dan berkelanjutan.
 4. Menyelenggarakan pendidikan dasar Islam yang mampu memberikan stimulasi efektif bagi perkembangan aspek emosi, kognitif, moral, fisik, dan sosial peserta didik agar dapat mencapai perkembangan secara optimal.
 5. Menyelenggarakan pendidikan dasar Islam yang mampu membentuk karakter peserta didik sehingga memiliki pengetahuan, sikap dan perilaku sesuai dengan tuntutan asas-asas pendidikan anak dalam Islam.
 6. Mempersiapkan peserta didik untuk menjadi kader-kader dakwah dan siap memasuki gerbang pendidikan selanjutnya.
 7. Menyelenggarakan kegiatan dakwah berbasis pendidikan.
4. Data Guru di SMP Taruna Islam Tenayan Raya, Pekanbaru

Tabel 13: Tabel Data Guru

No	Jenis Guru	Jumlah
1	2	3
1.	Honor Daerah	6
2.	Komite	4
Jumlah		10

Sumber: TU SMP Taruna Islam Tenayan Raya, Pekanbaru

5. Data Siswa di SMP Taruna Islam Tenayan Raya, Pekanbaru.

Tabel 14: Tabel Data Siswa

No	Kelas	Rombel	Jumlah
1.	VII	2	17
2.	VIII	2	14
Jumlah		4	31

Sumber: TU SMP Taruna Islam Tenayan Raya, Pekanbaru

B. Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Kreativitas Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Penelitian ini merupakan penelitian pengamatan terhadap suatu objek secara cermat dan langsung di lokasi penelitian, karena data yang disajikan adalah data yang dikumpulkan langsung dari lokasi penelitian. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yang didapatkan menggunakan angket. Hasil angket ini diharapkan menunjukkan bagaimana pengaruh metode sosiodrama terhadap kreativitas belajar peserta didik. Angket ini disebarkan kepada 31 responden yang menjadi sampel dalam penelitian ini seluruh peserta didik kelas VII dan kelas VIII. Data akan disajikan dalam bentuk

tabel. Data dari variabel metode sosiodrama (variabel X) tersebut disajikan dalam bentuk sebagai berikut:

Tabel 15: Rekapitulasi Skor Angket Metode Sosiodrama (Variabel X)

Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	2	3	4	5	6
1	28	3	0	0	0
2	19	12	0	0	0
3	22	9	0	0	0
4	18	11	2	0	0
5	22	7	2	0	0
6	18	12	1	0	0
7	19	12	0	0	0
8	16	14	1	0	0
9	24	5	2	0	0
10	16	15	0	0	0
11	20	10	1	0	0
12	20	19	2	0	0
13	18	10	3	0	0
14	12	18	1	0	0
15	18	13	0	0	0
16	12	18	1	0	0
17	19	11	1	0	0
18	20	10	1	0	0
19	20	10	1	0	0
20	18	11	2	0	0
21	24	27	0	0	0
22	18	12	2	0	0
23	19	10	2	0	0
24	16	15	0	0	0

1	2	3	4	5	6
25	18	12	1	0	0
26	16	12	3	0	0
Jumlah	490	238	23	0	0

Berdasarkan tabel 15 terlihat bahwa jawaban siswa yang menyatakan sangat setuju sebanyak 490, setuju sebanyak 238, netral sebanyak 23, tidak setuju sebanyak 0, dan sangat tidak setuju sebanyak 0.

Dengan demikian, dapat dilihat bahwa dalam pengujian Metode Sosiodrama dengan menggunakan teknik pemberian angket yang telah dilakukan dan sudah sesuai dengan indikator yang ada dalam persepsi peserta didik hampir sepenuhnya menyatakan sangat setuju yaitu 490, ini menunjukkan bahwa peserta didik menganggap pendidik telah menggunakan metode sosiodrama sesuai dengan langkah-langkah metode sosiodrama kepada seluruh peserta didik. Sedangkan nilai yang paling sedikit yaitu peserta didik yang menyatakan netral sebanyak 23, ini menunjukkan bahwa peserta didik menganggap pendidik belum menggunakan metode sosiodrama belum sepenuhnya sesuai dengan langkah-langkah metode sosiodrama.

Data dari variabel kreativitas belajar (variabel Y) tersebut disajikan dalam bentuk sebagai berikut:

Tabel 16: Rekapitulasi Skor Angket Kretivitas Belajar (Variabel Y)

Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	2	3	4	5	6
1	25	6	0	0	0
2	20	11	0	0	0

1	2	3	4	5	6
3	19	11	1	0	0
4	14	17	0	0	0
5	15	16	0	0	0
6	16	12	3	0	0
7	23	7	1	0	0
8	18	12	1	0	0
9	19	11	1	0	0
10	9	17	5	0	0
11	17	11	3	0	0
12	14	16	1	0	0
13	19	8	4	0	0
14	17	12	2	0	0
15	20	10	1	0	0
16	13	16	2	0	0
17	19	10	2	0	0
Jumlah	297	203	27	0	0

Berdasarkan tabel 16 terlihat bahwa jawaban peserta didik yang menyatakan sangat setuju sebanyak 297, setuju sebanyak 203, netral sebanyak 27, tidak setuju sebanyak 0, dan tidak setuju sebanyak 0.

Dengan demikian, dapat dilihat bahwa dalam pengujian Kreativitas Belajar dengan menggunakan teknik pemberian angket yang telah dilakukan dan sudah sesuai dengan indikator yang ada dalam persepsi peserta didik hampir setengahnya menyatakan sangat setuju yaitu 297, ini menunjukkan bahwa peserta didik sebagian besar memiliki kreativitas belajar, Sedangkan nilai yang paling sedikit yaitu peserta didik yang

menyatakan netral sebanyak 27 ini menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil peserta didik masih memiliki kreativitas yang rendah.

C. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Hasil perhitungan uji normalitas variabel X (Metode Sosiodrama) dan variabel Y (Kreativitas Belajar) dapat dilihat pada tabel 17 berikut:

Tabel 17: Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		31
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,23841459
Most Extreme Differences	Absolute	,145
	Positive	,082
	Negative	-,145
Test Statistic		,145
Asymp. Sig. (2-tailed)		,096 ^c

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan tabel 17 dapat dijelaskan bahwa nilai P-value yaitu Asymp.Sig (2-tailed) sebesar $0.096 > 0.05$. Kemudian interpretasinya adalah bahwa jika nilainya di atas 0.05 maka distribusi dikatakan memenuhi asumsi normalitas, dan jika nilainya di bawah 0.05 maka diinterpretasikan data tidak normal.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa residual telah memenuhi asumsi distribusi normal karena nilai Sig (2-tailed) bernilai $0.096 > 0.05$.

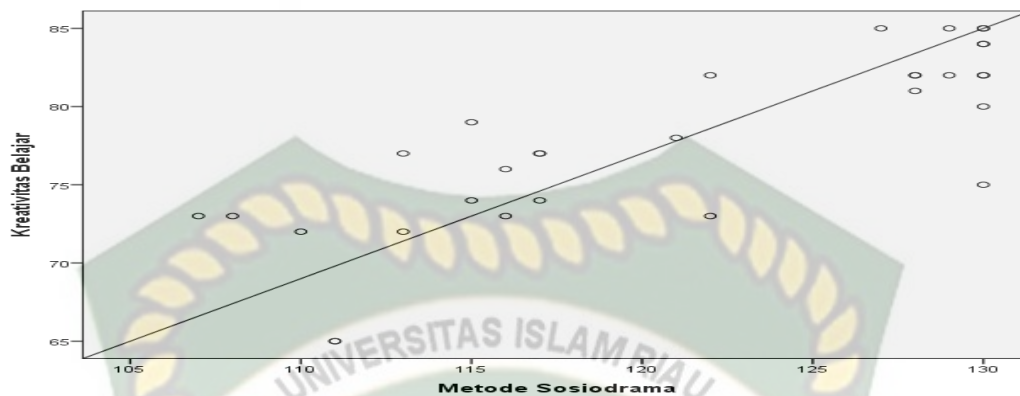
2. Uji Linearitas

Hasil perhitungan uji linearitas antara variabel X (Metode Sosiodrama) dan variabel Y (Kreativitas Belajar) dapat dijelaskan pada ANOVA Table sebagai berikut:

ANOVA Table

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
Kreativitas Belajar * Metode Sosiodrama	Between Groups (Combined)	775,442	13	59,649	6,336	,000
	Linearity	620,864	1	620,864	65,950	,000
	Deviation from Linearity	154,578	12	12,882	1,368	,270
Within Groups	160,042	17	9,414			
Total	935,484	30				

Pada ANOVA Table diatas menunjukkan bahwa dengan menggunakan analisis uji linearitas di temukan bahwa nilai signifikansi 0,270 > dari nilai probabilitas (P) = 0,05 maka data dua variabel metode sosiodrama (X) terhadap kreativitas belajar (Y) mempunya hubungan yang linear.

Gambar 01: Hasil Uji Linearitas

Berdasarkan kurva diatas dapat dijelaskan bahwa kurva tersebut menunjukkan hubungan yang linear bernilai positif. Dimana kreativitas belajar memiliki hubungan yang positif dengan metode sosiodrama karena curva tersebut berbentuk garis miring dari kiri ke kanan atas.

3. Uji hipotesis Penelitian

Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui apakah data yang telah di kumpulkan terdapat pengaruh atau tidak. Dalam penelitian ini uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan SPSS 22, untuk pengambilan keputusan apakah terdapat terdapat pengaruh atau tidak, maka dapat dilihat dari nilai signifikansi kurang dari 0.05, maka terdapat pengaruh. Namun jika signifikansi lebih besar dari 0.05 maka kesimpulannya tidak ada pengaruh. Hasil uji hipotesis metode sosiodrama (Variabel X) terhadap kreativitas belajar (Variabel Y) adalah sebagai berikut:

Tabel 18: Regresi Sederhana**Coefficients^a**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	9,297	9,084		1,024	,315
Metode Sosiodrama	,565	,075	,815	7,565	,000

a. Dependent Variable: Kreativitas Belajar

Berdasarkan tabel 18 diatas dapat di lihat bahwa nilai (constant) = 9,297 dan nilai B = 0.565 (X) serta tingkat signifikansi sebesar 0.000 (X) bernilai positif, ini dapat diartikan jika tidak ada Pengaruhvariabel X, maka Kreativitas Belajar peserta didiknya memiliki konsitesnsi sebesar 9.297. Kemudian karena variabel X bernilai positif maka dapat disebutkan pengaruh variabel X terhadap variabel Y positif. Kemudian dimasukkan kedalam rumus persamaan regresi sebagai berikut: $Y^{\wedge} = 9.297 + 0.565 X$. Nilai B =0.565 artinya nilai konstanta (a) adalah 9.297. Kemudian koefisien regresi variabel metode sosiodrama adalah (B) bernilai positif yaitu 0.565 yaitu 56.5% ini dapat diartikan bahwa setiap penambahan sebesar 43.5% tingkat Metode Sosiodrama, maka kreativitas belajar peserta didik juga akan meningkat sebesar 0.565 atau 56.5%. Kemudian dilihat dari nilai signifikansi 0.000 < dari nilai probabilitas (P) = 0.05. Maka Ha diterima, bahwa ada pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Kreativitas Belajar Peserta Didik Dalam

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMP Taruna Islam Tenayan Raya, Pekanbaru.

Tabel 19: Besar Pengaruh Metode Sosiodrama (Variabel X) terhadap Kreativitas Belajar (Variabel Y)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,815 ^a	,664	,652	3,294

- Predictors: (Constant), Metode Sosiodrama
- Dependent Variabel: Kreativitas Belajar

Pada tabel di atas bahwa nilai koefisien korelasi (R) = 815 artinya besar hubungan metode sosiodrama terhadap kreativitas belajar adalah 81,5 % dapat diinterpretasikan bahwa hubungan kedua variabel berada pada kategori 800-1.000 yaitu sangat kuat. Dapat diinterpretasikan berdasarkan tabel berikut:

Tabel : Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
1	2
00-199	Sangat Rendah
200-399	Rendah
400-599	Sedang
600-799	Kuat
800-1.000	Sangat Kuat

Sumber data: Riduwan dan Sunarto , 2011:81)

Tabel 19 diatas juga menampilkan nilai koefisien determinasi (R Square) = 664, artinya besar pengaruh metode sosiodrama 66,4%. dengan

demikian kontribusi variabel metode sosiodrama terhadap kreativitas belajar adalah sebesar 66,4%. Apabila nilai ini dilihat pada interpretasi pada pengaruh yang kuat. Dari nilai R Square atau koefisien Determinasi (KD) sebesar 66,4%. Bahwa tingkat pengaruh berada pada rentang 600-799 yaitu pada kriteria tingkat pengaruh kuat. Nilai R Square ini mengandung arti bahwa pengaruh metode sosiodrama (X) memiliki pengaruh kontribusi sebesar 66,4% terhadap variabel kreativitas belajar (Y) sedangkan 33,6% kreativitas belajar dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

D. Pembahasan Hasil

Berdasarkan uji normalitas bahwa data berdistribusi normal dan memiliki hubungan yang linear. Maka untuk menganalisis data penelitian digunakan statistik parametrik dengan teknik analisis regresi sederhana untuk melihat pengaruh materi variabel X (Metode Sosiodrama) terhadap variabel Y (Kreativitas Belajar) peserta didik kelas VII dan VIII di SMP Taruna Islam Tenayan Raya, Pekanbaru.

Dari nilai koefisien korelasi (R) sebesar 815, dapat diinterpretasikan bahwa hubungan kedua variabel berada pada kategori 800-1000 yaitu sangat kuat. Dari nilai R Square atau koefisien Determinasi (KD) sebesar 0.664. bahwa tingkat pengaruh berada pada rentang 600-799 yaitu pada kriteria tingkat pengaruh kuat. Nilai R Square ini mengandung arti bahwa pengaruh metode sosiodrama (X) memiliki pengaruh kontribusi sebesar 66,4% terhadap

variabel kreativitas belajar (Y) sedangkan 33,6% kreativitas dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Kriteria dapat ditentukan berdasarkan uji nilai signifikansi (Sig), dengan ketentuan jika nilai Sig <0.005, maka model regresi memenuhi kriteria. Dapat dilihat bahwa nilai Sig = 0.000, berarti Sig > kriteria signifikan (0.05). Dengan demikian model persamaan regresi berdasarkan data penelitian adalah signifikan, atau model persamaan regresi berdasarkan data penelitian adalah signifikan, atau model persamaan regresi memenuhi kriteria. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima, bahwa metode sosiodrama (X) memiliki pengaruh terhadap Kreativitas Belajar (Y) peserta didik.

Kemudian dari nilai (constant) $a = 9.297$ dan nilai $B = 0.565$ (X) serta tingkat signifikansi sebesar 0.0000, dimasukkan kedalam rumus persamaan regresi sebagai berikut: $Y^{\wedge} = 9.297 + 0.565 X$ artinya nilai konstanta (a) adalah 9.297; ini dapat diartikan tidak terdapat pengaruh metode sosiodrama.

Jika nilai koefisien regresi variabel metode sosiodrama (b) bernilai positif yaitu 0.565 atau 56,5% ini dapat diartikan bahwa setiap metode sosiodrama sebesar 43,5%, maka kreativitas belajar peserta didik juga akan meningkat sebesar 0.565 atau 56,5%.

Jadi metode sosiodrama cukup berkontribusi dalam meningkatkan kreativitas peserta didik, tapi terdapat kontribusi dari faktor lainnya yang perlu di gali oleh pendidik untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

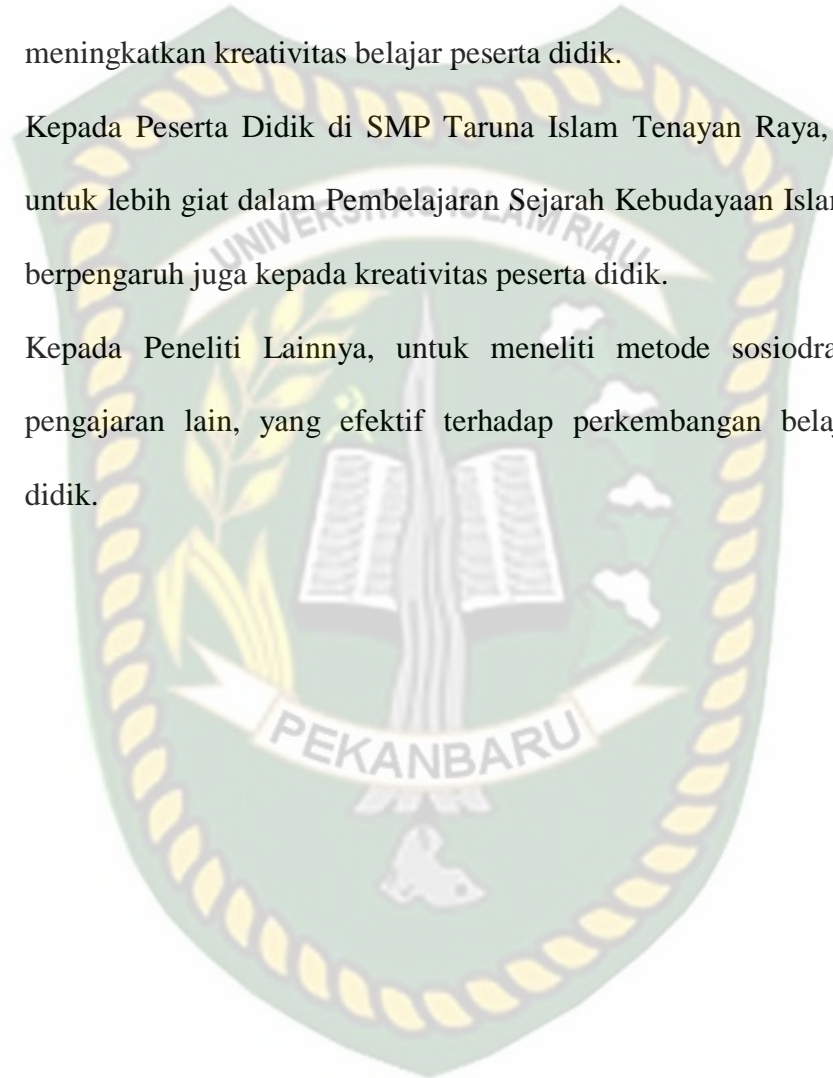
Berdasarkan hasil olahan data dan analisis data yang dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh antara variabel X (Metode Sosiodrama) terhadap variabel Y (Kreativitas Belajar) peserta didik kelas VII dan VIII di SMP Taruna Islam Tenayan Raya, Pekanbaru. Dilihat dari analisis regresi sederhana diperoleh nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 yaitu $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, bahwa metode sosiodrama (X) memiliki pengaruh terhadap Kreativitas Belajar (Y) peserta didik. Besarnya tingkat pengaruh antara variabel X (metode sosiodrama) dan variabel Y (Kreativitas Belajar) adalah sebesar 0.664 terletak pada rentang nilai 0,60-0,799 yaitu kriteria tingkat pengaruh kuat. Ini artinya Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Kreativitas Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMP Tenayan Raya, Pekanbaru dengan kategori “Kuat”.

B. Saran- Saran

Setelah mengetahui hasil penelitian yang penulis lakukan, ada beberapa saran yang penulis sampaikan, antara lain:

1. Kepada Kepala Sekolah untuk dapat dijadikan rujukan dalam memberikan masukan kepada Guru Sejarah Kebudayaan Islam untuk mempergunakan berbagai macam metode belajar guna meningkatkan kreativitas belajar peserta didik yang akan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

2. Kepada Guru Sejarah Kebudayaan Islam untuk lebih meningkatkan kualitas mengajar terkhusus Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, dengan menggunakan strategi dan metode yang bervariasi agar meningkatkan kreativitas belajar peserta didik.
3. Kepada Peserta Didik di SMP Taruna Islam Tenayan Raya, Pekanbaru untuk lebih giat dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sehingga berpengaruh juga kepada kreativitas peserta didik.
4. Kepada Peneliti Lainnya, untuk meneliti metode sosiodrama dalam pengajaran lain, yang efektif terhadap perkembangan belajar peserta didik.



DAFTAR KEPUSTAKAAN

Buku:

- Ali, Muhammad & Asrori, Muhammad. (2015). *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asis, Saefudin & Ika, Berdiati. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Djamrah, Syaiful, bahri & Zein, aswan. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. (2010). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Istarani. (2012). *Kumpulan 40 Metode Pembelajaran*. Edisi Pertama. Medan: Media Persada.
- Mudasir. (2016). *Desain Pembelajaran Untuk Sekolah Umum*. Pekanbaru: Kreasi Edukasi.
- Munandar, Utami. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Musbikin, Imam. (2006). *Mendidik Anak Kreatif Ala Estein*. Yogyakarta: Mitra Pustaka.
- Priyatno, Duwi. (2014). *SPSS 22 Pengolahan Data Terpraktis*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Ridwan, dan Sunarto. (2011). *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis*. Jakarta: Alfabeta.
- Roestiyah. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sabri, Ahmad. (2007). *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*. Jakarta: Quantum Teaching.
- Siregar, Syofian. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri.
- Slameto. (2010). *Belajar & Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudarma, Momon. (2016). *Mengembangkan Keterampilan Berfikir Kreatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sukardi. (2017). *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.

Susanto, Ahmad. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama.

Tambak, Syahraini. (2014). *6 Metode Ilmiah Dan Inovatif Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Tim, pengembang, MKDP. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Fajar Interpratama Offset.

Wina, Sanjaya. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Yeni, dan Euis. (2011). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia TK*. Jakarta: Prenada.

Skripsi:

Sholikah, Siti. (2019). Pengaruh Metode Collaborative Learning Terhadap Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Fiqih Di Ma Nu Mazro'atul Huda Karanganyar Demak.

Elma, Wisovi. (2017). Pengaruh Pembelajaran Treffinger Terhadap Kreativitas Belajar Matematika Pada Siswa MTS Islamiyah Sunggal T.P 2016/2017.

Tripitasari, Dika. (2016). Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smpn 1 Kauman Tulungagung.

Jurnal:

Hayati, N., Ahmad, M. Y., & Daryati, D. (2017). Hubungan Metode Sociodrama dengan Akhlak Terpuji Siswa Madrasah Aliyah Hidayatullah Kabupaten Siak. *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 14(1), 96-118.

Priani, K. D., Fitri, C., Nursanti, F. R., Karelina, K., Mukarromah, H., Wansandjaya, J., & Hartono, R. (2019). Pelaksanaan Metode Sociodrama di TK Al-Azhar Syifa Budi Pekanbaru. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 5(1), 151-164.

- Fathurohmah, A. (2018). Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Metode Sosiodrama Pada Siswa Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Warna*, 2(2), 69-75.
- Pusitaningtyas, A. (2017). Pengaruh Komunikasi Orang Tua Dan Guru Terhadap Kreativitas Siswa. *Proceedings of the ICECRS*, 1(1).
- Rumaisyah, I. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Dalam Menyampaikan Pidato Persuasif Melalui Metode Sosiodrama Di Kelas Ix. 10 Smp Negeri 11 Palembang. *Jurnal Edukasi: Kajian Ilmu Pendidikan*, 6(1), 13-24.
- bin Umar Bamualim, A. (2020, September). Metode Sosiodrama Dalam Pembelajaran Menurut Perspektif Islam. In *Annual Conference on Islamic Education and Thought (ACIET)* (Vol. 1, No. 1, pp. 12-25).