

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

**PENERAPAN METODE SOSIODRAMA DALAM MENINGKATKAN
KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH
AKHLAK DI KELAS VII MTS MIFTAHUL HIDAYAH PEKANBARU**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam
(FAI) Universitas Islam Riau (UIR) untuk Memenuhi Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :

**MUNIRUL HUDA
152410116**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
1440 H / 2019 M**

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Munirul Huda

Judul Skripsi : Penerapan metode sosiodrama dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Miftahul Hidayah Pekanbaru.

NPM : 152410116

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya buat adalah benar hasil karya sendiri dan dapat dipertanggungjawabkan bila kemudian hari ternyata skripsi saya buat adalah Plagiat dari orang, dan saya bersedia ijazah saya dicabut oleh Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau (UIR).

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Pekanbaru, 8 Maret 2019

Yang membuat pernyataan




Munirul Huda

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini sebagai syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Agama Islam Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Riau. Penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Dr. Yusuf Ahmad, M.A., selaku Dosen Pembimbing I serta selaku Pembimbing Akademik, Bapak Dr. Syahraini Tambak, S.Ag, MA., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan saran, arahan dan masukan selama membimbing penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu dengan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, kakakku ,adikku yang tak henti menyayangi, memberikan do'a, dukungan, semangat serta menantikan keberhasilanku.
2. Bapak Dr. Zulkifli, MM.,M.E. Sy, selaku dekan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau
3. Bapak. Miftah Syarif, M.Ag.,selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Bapak Dr. H. Hamzah, M.A., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan, Bapak Drs. Mawardi Ahmad, M.A., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan.
4. Bapak Dr. Syahraini Tambak, S.Ag, MA., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Riau.
5. Bapak Musaddad Harahap, M.Pd.I., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Riau.
6. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Agama Islam di Fakultas Agama Islam yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.

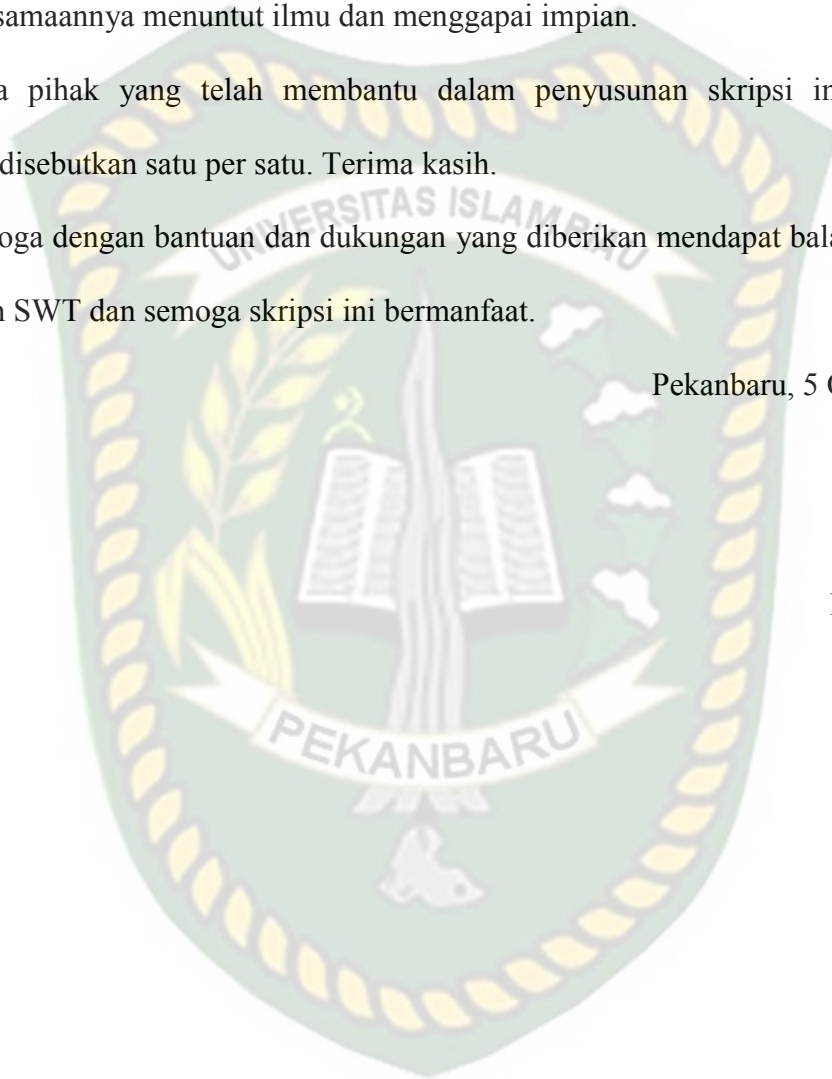
7. Seluruh guru, staf tata usaha dan siswa kelas VII MTs Miftahul Hidayah Pekanbaru yang telah memberikan bantuan serta kerjasamanya atas tersusunnya skripsi ini.
8. Sahabat-sahabat seperjuangan angkatan 2015 terkhusus kelas PAI A di Program Studi S1 Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Riau atas kebersamaannya menuntut ilmu dan menggapai impian.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih.

Semoga dengan bantuan dan dukungan yang diberikan mendapat balasan pahala di sisi Allah SWT dan semoga skripsi ini bermanfaat.

Pekanbaru, 5 Oktober 2018

Penulis,

Munirul Huda



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
ABSTRAK	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pembatasan Masalah.....	3
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	4
F. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Konsep Teori	7
B. Penelitian Yang Relevan	32
C. Konsep Operasional	34
D. Kerangka Konseptual	39
E. Hipotesis Tindakan.....	39
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian.....	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian	40
C. Subjek dan Objek Penelitian	41
D. Prosedur Penelitian.....	41
E. Teknik Pengumpulan Data	45
F. Teknik Pengolahan Data	46
G. Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	51
B. Penggunaan Metode Sosiodrama	55
C. Analisis Data	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	80

A. Kesimpulan..... 80
B. Saran..... 81
DAFTAR KEPUSTAKAAN
LAMPIRAN



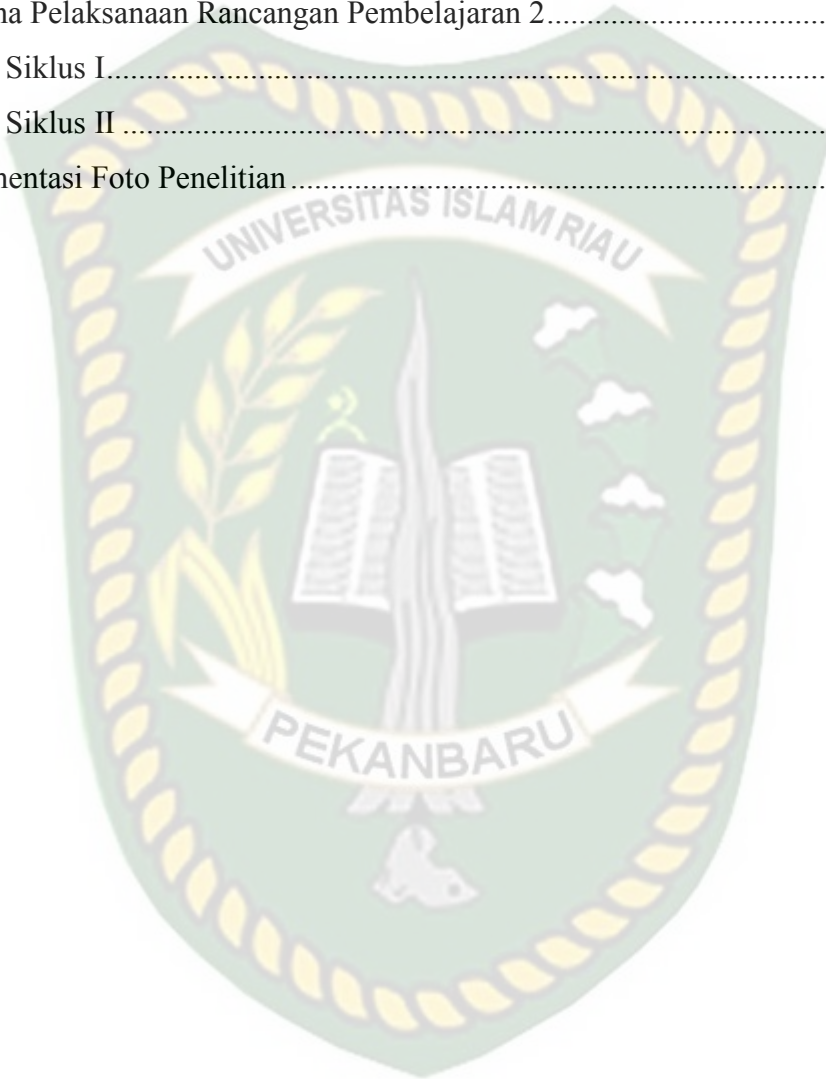
Dokumen ini adalah Arsip Miik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR TABEL

1. Rencana Jadwal Waktu Penelitian	38
2. Keadaan Guru MTs Miftahul Hidayah Pekanbaru	48
3. Jumlah Siswa MTs Miftahul Hidayah Pekanbaru	49
4. Nama-nama Siswa Kelas VII MTs Miftahul Hidayah Pekanbaru	50
5. Sarana/ Prasarana MTs Miftahul Hidayah Pekanbaru	57
6. Hasil Pengamatan Kondisi Awal Kreativitas Belajar Siswa.....	54
7. Hasil Pengamatan Siklus I Kreativitas Belajar Siswa.....	61
8. Hasil Observasi Penggunaan Metode Sosiodrama yang digunakan oleh guru siklus I.....	58
9. Hasil Observasi Penggunaan Metode Sosiodrama yang digunakan oleh guru siklus II	66
10. Hasil Pengamatan Siklus II Kreativitas Belajar Siswa	69
11. Rekapitulasi Aktivitas Murid Pada Kondisi Awal, Siklus I, Dan Siklus II	72
12. Rekapitulasi Aktivitas Guru Pada Kondisi Awal, Siklus I Dan Siklus II	75

DAFTAR LAMPIRAN

Surat Pernyataan Penelitian dari Sekolah	
Surat Bimbingan Skripsi	
Silabus	
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 1	
Rencana Pelaksanaan Rancangan Pembelajaran 2.....	
Materi Siklus I.....	
Materi Siklus II	
Dokumentasi Foto Penelitian	



ABSTRAK

PENERAPAN METODE SOSIODRAMA DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI SEKOLAH MTS MIFTAHUL HIDAYAH PEKANBARU

MUNIRUL HUDA

152410116

Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki setiap peserta didik untuk menghasilkan ide-ide yang inovatif dan imajinatif, selain itu juga berperan penting dalam menyelesaikan sebuah masalah. Oleh karena itu, dalam proses belajar mengajar perlu adanya metode pembelajaran yang lebih efektif dan menciptakan suasana yang mampu mengaktifkan peserta didik khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menerapkan metode sosiodrama. Metode sosiodrama dalam pembelajaran agama islam adalah suatu cara menyajikan bahan pelajaran pendidikan agama islam dengan mendramatiskan materi pembelajaran dalam bentuk tindakan tingkah laku hubungan sosial antar peserta didik sesuai dengan kompetensi pembelajaran yang telah ditetapkan hingga mereka memiliki pemahaman dan karakter maksimal. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah Penerapan Metode Sosiodrama dapat Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa pada pelajaran Akidah Akhlak di kelas VII Madrasah Tsanawiyah Miftahul Hidayah Pekanbaru. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji Penerapan Metode Sosiodrama dapat Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa pada pelajaran Akidah Akhlak di kelas VII Madrasah Tsanawiyah Miftahul Hidayah Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus. Subjek dalam penelitian ini peserta didik dari kelas VII yang terdiri dari 35 siswa laki-laki. Data yang diambil berupa hasil tes akhir siklus dan hasil observasi aktivitas belajar peserta didik dengan metode sosiodrama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kondisi awal, kreativitas belajar mencapai 54%. Pada siklus I kreativitas belajar siswa meningkat menjadi 74% dan Pada siklus II yang sekaligus menjadi hasil dalam penelitian ini, kreativitas belajar siswa meningkat menjadi 88%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Penerapan Metode Sosiodrama dapat Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa pada pelajaran Akidah Akhlak di kelas VII Madrasah Tsanawiyah Miftahul Hidayah Pekanbaru.

Kata Kunci : Kreativitas belajar, Metode Sosiodrama

ABSTRACT

The Implementation of Sociodrama Method in Improving Students' Creativity on Moral Subject at Mts. Miftahul Hidayah Pekanbaru

MUNIRUL HUDA

152411

Creativity is the ability that owned by each student to produce creative and innovative ideas, then it plays important role in solving the problem. Therefore, in teaching and learning process, it has to more effective learning method in order to create atmosphere that can give the affectiveness for students especially on moral subject by implementing sociodrama method. This method in Islamic education subject is one of the method in presenting the islamic material by dramatic material in social acting between students depend on the learning competences that already determined till the students have understanding and maximum character. The formulation of in this reseach is " is there any significant of implemetation of sociodrama method in improving Students' Creativity on Moral Subject at Mts. Miftahul Hidayah Pekanbaru. The purpose of this reseach is to investigate the implemetation of sociodrama method in improving Students' Creativity at grade VII on Moral Subject at Mts. Miftahul Hidayah Pekanbaru. This reseach is descriptive method with use action reseach that used in 2 circles. Subects in this reseach are grade VII students that consist of 35 males students. Data that collection is taken by the result of the last circle and data observation about students' learning activity by using sociodrama method. The result of this reseach shows in the first condition, the students' creativity is 54%. In the first circle, the students' creativity increase till 74% dan at the second circle increase till 88%. Based on the result, it can concluded that the implemetation of sociodrama method can increase students' creativity on moral subject at VII grade students at Mts. Miftahul Hidayah Pekanbaru.

Key words : Students' creativity, Sociodrama method.

ملخص
تطبيق طريقة المسرح الاجتماعي في ترقية إبداعات الطلاب في مادة العقيدة والأخلاق
بمدرسة مفتاح الهدى الثانوية - باكنبارو
منير الهدى

1522410116

إن فن الإبداع يعد من أهم المهارات التي يملكها الدارس في تحصيل الأفكار المتطورة والتميزة، وكذلك له دور بارز في حل المشكلات. فيكون في عملية التدريس طريقة فعالة وتقدر على إيجاد الحالات التي تنعش وتنشط الطلاب في مادة العقيدة والأخلاق عن طريق المسرح الاجتماعي. وأما المسرح الاجتماعي في تدريس المواد الإسلامية إحدى الأساليب في بسط وبيان مضامين مادة التربية الإسلامية عن طريق تمثيل المادة الدراسية في التواصل والعلاقات بين الدارسين، ويتم هذا الطرح وفق القدرات حتى يتوصل الدارس إلى الفهم الصحيح. أما مشكلة البحث فتتمثل في السؤال المطروح، هل تطبيق طريقة المسرح الاجتماعي يؤثر على ترقية إبداعات الطلاب في مادة العقيدة والأخلاق بمدرسة مفتاح الهدى الثانوية - باكنبارو. وهذا البحث يستخدم طريقة الدراسة الوصفية تكون في العمل الفصلي الذي يتم إجراؤه عن الدورين. وفرد البحث طلبة الصف السابع عددهم 35 طالبا. وأما البيانات التي تم جمعها من خلال نتيجة الامتحان النهائي و الملاحظات في أنشطة الطلبة الدراسية عن طريق المسرح الاجتماعي. فقد أشارت نتيجة البحث أن الحالة الأولى نسبة الإبداع لدى الطلبة بلغت 54 %، ففي الدور الأول ارتقت نسبة الإبداع إلى 74 %، وبلغت النسبة في الدور الثاني 88%. وبناء على تلك النتيجة يمكن القول بأن تطبيق طريقة المسرح الاجتماعي يؤثر على ترقية إبداعات الطلاب في مادة العقيدة والأخلاق بمدرسة مفتاح الهدى الثانوية - باكنبارو.

الكلمة المفتاحية : الإبداع، الدراسة، طريقة المسرح الاجتماعي

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki setiap peserta didik untuk menghasilkan ide-ide yang inovatif dan imajinatif, selain itu juga berperan penting dalam menyelesaikan sebuah masalah. Kreativitas peserta didik perlu digali dan dikembangkan untuk tahap kehidupan yang terus berubah. Setiap peserta didik memiliki kreativitas yang berbeda-beda, ada yang menonjol dan ada juga yang kurang. Tugas guru adalah untuk mengenali dan merangsang agar dapat mengembangkan potensi kreatif peserta didik.

Kreativitas merupakan suatu kemampuan untuk memecahkan persoalan yang memungkinkan orang tersebut memecahkan ide yang asli atau menghasilkan suatu yang adaptif (fungsi kegunaan) yang secara penuh berkembang (Abdul Rahman Shaleh, 2008 :271).

Untuk mengembangkan kreativitas anak perlu diberikan kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan. Dalam hal ini yang penting adalah memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif, tentu saja dengan persyaratan tidak merugikan orang lain atau lingkungan.

Dengan demikian peserta didik harus diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuannya dengan melalui berbagai kegiatan baik di dalam sekolah maupun diluar sekolah.

Suatu proses pembelajaran agar dapat berhasil dengan baik harus memerlukan usaha yang sungguh-sungguh dari semua pihak, baik dari peserta didik, guru, orang tua peserta didik, lingkungan sekolah, maupun pemerintah. Guru dapat diharapkan dapat memilih metode yang baik yang tepat sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif dan berhasil dengan baik.

Metode pengajaran memiliki strategi kedudukan yang amat setrategi dalam mendukung keberhasilan pengajaran. Itulah sebabnya para ahli pendidikan sepakat, bahwa seorang guru yang ditugaskan mengajar di sekolah, haruslah guru yang profesional, yaitu guru yang antara lain ditandai oleh penguasaan yang prima terhadap metode pengajaran. Melalui metode pengajaran, mata pelajaran dapat disampaikan secara efisien, efektif dan terukur dengan baik, sehingga dapat dilakukan perencanaan dan perkiraan dengan tepat (Abuddin Nata,2009:177).

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di MTs Miftahul Hidayah, guru PAI dalam pelajaran akidah akhlak lebih lebih dominan menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah, dan latihan, Sehingga menyebabkan kejenuhan kepada siswa, banyak siswa berbicara sendiri-sendiri serta siswa lebih banyak diam tanpa menghiraukan guru yang menerangkan materi pelajaran, dan hanya menunggu tugas-tugas yang diberikan guru kepada siswa. Hal ini membuat siswa kurang memenuhi target

pembelajaran, dan siswa menjadi tidak kreatif dalam belajar. Oleh karena itu, dalam proses belajar mengajar perlu adanya metode pembelajaran yang lebih efektif dan menciptakan suasana yang mampu mengaktifkan peserta didik khususnya pada mata pelajaran akidah akhlak dengan menerapkan metode sosiodrama.

Metode sosiodrama merupakan metode yang sering digunakan dalam mengajarkan nilai-nilai dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial dengan orang-orang dilingkungan keluarga sekolah, maupun masyarakat. Dalam pelaksanaannya, siswa-siswa diberi berbagai peran tertentu dan melaksanakan peran tersebut, serta mendiskusikannya di kelas (Ibrahim, 2010:107).

Kelebihan dari metode sosiodrama salah satunya ialah mengembangkan inisiatif dan kreatifitas berpikir peserta didik dalam memainkan drama. Mengembangkan inisiatif dan kreatifitas sangat penting dimiliki peserta didik agar kelak dapat menghasilkan karya-karya yang lebih baik.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Penerapan Metode Sosiodrama Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Sekolah MTs Miftahul Hidayah Pekanbaru”**

B. Batasan Masalah

Sesuai latar belakang di atas, maka penulis hanya membahas tentang penerapan metode sosiodrama dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa

pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas VII MTs Miftahul Hidayah Pekanbaru.

C. Rumusan Masalah

Berkaitan pembatasan permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut “apakah penerapan metode sosiodrama dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas VII MTs Miftahul Hidayah Pekanbaru ?”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan metode sosiodrama dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Miftahul Hidayah Pekanbaru.

E. Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis

Sumbangan ilmu pengetahuan bagi pihak terkait tentang metode sosiodrama untuk mengaplikasikan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kreativitas belajar siswa. Serta memberikan pengetahuan tentang metode sosiodrama untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

Dari segi praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan informasi khususnya pada :

a. Bagi sekolah

Diharapkan dapat menambah pengetahuan yang komprehensif tentang metode sosiodrama dalam kreativitas belajar siswa.

b. Bagi guru

Sebagai referensi dalam memilih metode yang sesuai dengan pembelajaran dan meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang metode sosiodrama dalam kreativitas belajar siswa.

c. Bagi siswa

Dapat membantu kreativitas belajar siswa dalam meraih prestasi belajar siswa.

d. Bagi penulis

Penelitian ini merupakan salah satu usaha untuk memperdalam dan memperluas ilmu pengetahuan penulis.

F. Sistematika penulisan

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang penulisan dalam penelitian ini maka penulis menyusun sistematika sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Terdiri dari latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II : LANDASAN TEORITIS

Terdiri dari kerangka teoritis, penelitian yang relevan, konsep operasional, kerangka konseptual dan hipotesis.

BAB III : METODE PENELITIAN

Terdiri dari jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengelolaan data, dan teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA

Terdiri dari gambaran umum, lokasi penelitian, penyajian data dan analisis data.

BAB V : PENUTUP

Terdiri dari kesimpulan, dan saran-saran

DAFTAR KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN-LAMPIRAN

BAB II

LANDASAN TEORI

A. KONSEP TEORI

1. Metode Sosiodrama

a. Metode Sosiodrama

Drama biasanya dilakukan oleh beberapa orang atau sekelompok, hal ini memainkan suatu cerita yang telah disusun di naskah. Setiap orang memiliki peranan masing-masing yang berbeda.

Sosiodrama (*role playing*) berasal dari kata sosio dan drama. Sosio berarti sosial yang menunjuk pada objeknya yaitu masyarakat menunjukkan pada kegiatan-kegiatan sosial, dan drama berarti mempertunjukkan, mempertontonkan atau memperlihatkan. Sosial atau masyarakat terdiri dari manusia yang satu sama lain terjalin hubungan yang dikatakan hubungan sosial. Metode sosiodrama adalah cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan dan mempertontonkan atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial. Jadi sosiodrama adalah metode mengajar yang mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial (Tukiran,2011: 39).

Pada dasarnya metode sosiodrama dilakukan untuk mendramatiskan tingkah laku pada masalah sosial. Hal ini membuat pemeran harus dapat memahami emosional dan keterampilan dalam

berperan. Tujuannya adalah untuk merangsang pikiran peserta didik untuk memecahkan suatu masalah tersebut.

Metode sosiodrama adalah semacam drama atau sandiwara, akan tetapi tidak disiapkan naskahnya lebih dahulu, tidak pula diadakan pembagian tugas yang harus mengalami latihan lebih dahulu, tapi dilaksanakan seperti sandiwara di panggung (Zakiah Drajat, 1981: 301).

Dalam pendidikan Islam, metode sosiodrama dibutuhkan naskah dan perangkat-perangkat yang diperlukan agar berjalan dengan baik. Selain itu, guru juga harus memahami langkah-langkah metode sosiodrama, dan hal-hal yang terkait dengan cara penyajian tersebut.

Metode sosiodrama dalam pembelajaran agama islam adalah suatu cara menyajikan bahan pelajaran pendidikan agama islam dengan mendramatiskan materi pembelajaran dalam bentuk tindakan tingkah laku hubungan sosial antar peserta didik sesuai dengan kompetensi pembelajaran yang telah ditetapkan hingga mereka memiliki pemahaman dan karakter maksimal (Syahraini Tambak, 2014: 235).

Peran guru dalam metode ini ialah untuk mengarahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajarannya melalui bermain peran agar peserta didik dapat melakukannya dengan baik secara kognitif, efektif, dan psikomotoriknya. Selain itu guru juga mengarahkan peserta didik untuk dapat membangun hubungan sosial dengan peserta didik, agar terbentuknya kerjasama yang baik dalam drama tersebut.

Metode sosiodrama memiliki dasar yang dirujuk pada pedoman utama umat islam yaitu al-quran. Dalam Al-Qur'an ditegaskan bagaimana metode pembelajaran dengan sosiodrama itu diabadikan secara signifikan pada kasus anak nabi Adam AS, yaitu kasus Habil dan Qabil. Metode sosiodrama ini menurut hemat penulis dapat dirujuk pada ayat al quran surah Al-Maidah ayat 27-31:

﴿٢٧﴾ وَأَتْلُ عَلَيْهِمْ نَبَأَ ابْنَيْ آدَمَ بِالْحَقِّ إِذْ قَرَّبَا قُرْبَانًا فَتُقْبِلَ مِنْ أَحَدِهِمَا وَلَمْ يُتَقَبَّلْ مِنَ الْآخَرِ قَالَ لَأَقْتُلَنَّكَ قَالَ إِنَّمَا يَتَقَبَّلُ اللَّهُ مِنَ الْمُتَّقِينَ ﴿٢٨﴾ لَئِن بَسَطْتَ إِلَيَّ يَدَكَ لِتَقْتُلَنِي مَا أَنَا بِبَاسِطٍ يَدِيَ إِلَيْكَ لِأَقْتُلَكَ إِنِّي أَخَافُ اللَّهَ رَبَّ الْعَالَمِينَ ﴿٢٩﴾ تَبَوَّأَ يَأْتِمِي وَإِيمِكَ فَتَكُونُ مِنَ أَصْحَابِ النَّارِ وَذَلِكَ جَزَاءُ الظَّالِمِينَ ﴿٣٠﴾ فَطَوَّعَتْ لَهُ نَفْسُهُ قَتْلَ أَخِيهِ فَقَتَلَهُ فَأَصْبَحَ مِنَ الخَاسِرِينَ ﴿٣١﴾ فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُورِي سَوْءَةَ أَخِيهِ قَالَ يُنَوِّلتِي أَعَجَزْتُ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُورِي سَوْءَةَ أَخِي فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ ﴿٣٢﴾

Artinya: "ceritakan kepada mereka kisah kedua putera Adam (Habil dan Qabil) menurut yang sebenarnya, ketika keduanya mempersembahkan korban, maka diterima salah seorang dari mereka berdua (Habil) dan tidak diterima dari yang lain (Qabil): "aku pasti membunuhmu!". Berkata Habil: "sesungguhnya Allah hanya menerima (korban) dari orang-orang yang bertakwa". "sesungguhnya kalau kamu menggerakkan tanganmu kepadaku untuk membunuhku, aku sekali-kali tidak akan menggerakkan tanganku kepadamu untuk membunuhmu. Sesungguhnya aku takut kepada Allah, tuhan seru sekalian alam". "sesungguhnya aku ingin agar kamu kembali dengan membawa dosa (membunuh)ku dan dosamu sendiri, maka kamu akan menjadi penghuni neraka, dan demikian itulah pembalasan bagi orang-orang yang zalim. Maka hawa nafsu Qabil menjadikannya menganggap mudah membunuh saudaranya, sebab itu dibunuhnyalah, maka jadilah ia seorang diantara orang-orang yang merugi. Kemudian Allah menyuruh

seekor burung gagak mengali-gali di bumi untuk memperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana seharusnya menguburkan mayat saudaranya. Berkata Qabil: "aduhai celaka aku, mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini, kalau aku dapat menguburkan mayat saudaraku ini?" karena itu jadilah dia seorang diantara orang-orang yang menyesal" (QS. Al-Maidah, 4:27-31: Al quran Al Hanan eksklusif Asbabul Nuzul: 112).

b. Kelebihan dan Kelemahan Metode Sosiodrama

Dalam menggunakan metode sosiodrama, guru perlu memperhatikan kelebihan dan kekurangannya. Hal ini agar pelaksanaannya dapat berjalan dengan baik. Berikut kelebihan metode sosiodrama:

Pertama, murid melatih dirinya untuk memahami, mengingat isi bahan yang akan didramakan. Hal ini kemudian, sebagai pemain, harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingatan murid harus tajam dan tahan lama. Kelebihan menurut peserta didik untuk dapat mengingat dengan cepat dan memahami materi yang akan dipelajari yang lebih khusus bagi pemain atau pelaku. Sementara bagi mereka yang menonton akan dapat menghayati dan memahami secara emosional materi pembelajaran yang dipelajari melalui sosiodrama.

Kedua, murid akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreasi pada waktu main drama. Para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia. Sebuah kelebihan yang menarik dari metode sosiodrama ini dimana peserta didik akan memiliki inisiatif dan kreativitas sendiri. Disaat pembelajaran sedang berlangsung

dengan metode ini, peserta didik dituntut untuk memilih inisiatif, karena harus memainkan peran yang sesuai dengan tuntutan materi sosiodrama. Inisiatif ini sangatlah penting dimiliki oleh semua peserta didik di Indonesia karena dari situlah dimungkinkan akan melahirkan karya-karya yang baik.

Ketiga, 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. Hal positif dari pembelajaran dengan metode sosiodrama ini dapat mengembangkan bakat peserta didik untuk menjadi seorang aktor atau aktris islam yang kelak dapat menghibur masyarakat. Seni drama atau aktris hari ini dapat dijadikan sebagai profesi yang sangat menggiurkan karena mendapat bayaran yang sangat memuaskan.

Keempat, kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya. Kerjasama sangatlah penting untuk mendorong kebersamaan dan juga penyelesaian sebuah persoalan dengan baik. Jalinan kerjasama diantara para peserta didik sangat baik dikembangkan karena hal itulah yang akan menghantarkan mereka menjadi manusia yang sukses. Tidak ada manusia sukses hari ini yang tidak melakukan *networking* dengan berbagai pihak untuk melancarkan bisnis dan berbagai aktivitas lainnya. Kesuksesan seseorang kedepan tidaklah dapat dikerjakan secara individu, akan tetapi hal itu dapat diwujudkan dengan

adanya kerjasama yang terjalin baik. Sebab bila hal itu tidak terjadi diantara para peserta didik, maka pembelajaran akan terancam tak tercapai.

Kelima, murid memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya. Sebuah kelebihan yang “super” bila meminjam istilah Mario Teguh, dengan penggunaan metode sosiodrama dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dimana peserta didik akan terbiasa untuk menerima dan membagi tanggung jawab. Menerima tanggung jawab untuk melakukan drama dan membagi tanggung jawab tersebut pada orang lain merupakan hal positif untuk dikembangkan.

Keenam, bahasa lisan murid dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain. Persoalan berbicara dengan lisan terkadang menjadi persoalan krusial untuk diperhatikan pada diri peserta didik. Bahasa lisan murid akan dapat terasah dengan baik melalui penggunaan metode sosiodrama dalam pembelajaran (Syahraini Tambak, 2014: 247-250).

Selain memperhatikan kelebihan metode sosiodrama, seorang guru PAI juga perlu memperhatikan kelemahan dari metode tersebut, dengan memperhatikan kelemahan, guru PAI dapat mengurangi kelemahan metode sosiodrama. Berikut kelemahan metode sosiodrama adalah:

Pertama, sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang aktif. Proses pembelajaran dengan metode ini

memang tidak melibatkan semua peserta didik, hanya sebagian saja yang dapat memerankan peran itu. Hal ini sesuai dengan materi yang diajarkan oleh guru Sejarah Kebudayaan Islam.

Kedua, banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan. Dibutuhkan pemikiran intensif dari seorang guru untuk manajemen waktu dalam proses pembelajaran dengan metode sosiodrama. Intensitas penggunaan waktu menjadi problematika bagi guru Akidah Akhlak karena memang membutuhkan hal-hal primer untuk dipersiapkan dan bahkan dalam proses pelaksanaannya. Terkait hal ini misalnya, seorang guru Akidah Akhlak harus menunjuk para pelaku, dibutuhkan persiapan adegan, dibutuhkan kronologi dan sinopsis materi yang akan didramakan dan itu semua harus dikuasai terlebih dahulu oleh para peserta didik. Tantangan penting memang bagi guru Akidah Akhlak dalam mempersiapkan diri untuk menggunakan metode sosiodrama. Intensitas penggunaan waktu menjadi perhatian utama bagi guru bila memang tidak ingin terjebak dalam pusara kelemahan metode sosiodrama.

Ketiga, memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menyebabkan gerak para pemain menjadi kurang bebas. Tentu persoalan tempat yang memadai untuk sebuah penggunaan sosiodrama sangatlah dibutuhkan. Dimana para peserta didik secara akumulatif dapat memainkan peran yang telah diamanahkan padanya untuk diperagakan

secara leluasa dan atraktif. Penggunaan tempat yang cukup luas yang tidak sekedar bagian depan kelas saja, sangatlah mutlak diperlukan demi kemunculan kreativitas peserta didik dan keberhasilan pembelajaran. Disini seorang guru Akidah Akhlak dapat memformulasi keterbatasan tempat dengan berbagai pemikiran inovatif dalam mengatasi keterbatasan tersebut. Hal ini misalnya, seorang guru Akidah Akhlak dapat menggunakan halaman atau lingkungan sekolah yang dianggap representatif dalam menyelenggarakan pembelajaran dengan metode sosiodrama.

Keempat, sering kelas lain terganggu oleh suara para pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk sebelah tangan dan sebagiannya. Gangguan eksternal dapat terjadi bagi kelas lain saat pembelajaran terjadi sehingga konsentrasi peserta didik kelas itu jadi terabaikan. Hal ini diakibatkan oleh suara para pemain yang terkadang agak keras dan ditambah pula dengan tepukan para penonton. Efek linieritas internal ini menjadi gangguan sekunder bagi peserta didik yang berada didekat kelas yang menggunakan metode sosiodrama tersebut. Sebuah pemikir *ekstra time* bagi guru Akidah Akhlak untuk mengatasi hal ini hingga pembelajarannya tidak memberikan efek negatif atau mengganggu kelas lain disekitarnya (Syahraini Tambak, 2014: 251-253).

c. Situasi Penggunaan

Metode sosiodrama peserta didik dalam situasi peranan yang dimainkan harus bisa berpendapat, berargumen, dan dapat mencari jalan

keluar bila terjadi perbedaan pendapat. Hal ini menyangkut kesejahteraan bersama dalam musyawarah dan mufakat agar dapat mengambil keputusan bersama. Maka peserta didik dengan bermain peranan, harus dapat melakukan perundingan untuk memecahkan bersama masalah yang dihadapi dan akhirnya mencapai keputusan bersama. Metode sosiodrama dalam pembelajaran Akidah Akhlak dapat digunakan pada hal hal berikut:

1) Menanamkan pengertian dan perasaan

Seseorang guru PAI dapat menggunakan metode sosiodrama ini dalam pembelajarannya, ketika materinya memang relevan dengan penanaman makna dan emosional. Disini dibutuhkan analisis intensif dari seorang guru PAI terhadap materi yang akan diajarkan, apakah memang relevan dengan metode sosiodrama. Pembelajaran yang bersifat penanaman pengertian tentang suatu persoalan akan lebih cepat dipahami oleh peserta didik bila hal itu dilakukan dengan proses dramatisasi. Makna yang terkandung dalam semua pemain yang memerankan tokoh berikut dengan materi yang dipesankan akan lebih cepat pemaknaannya bagi peserta didik. Disamping itu, hal yang lebih penting dan sering menjadi pokok utama, dimana saat terjadi dramatisasi sebuah materi pembelajaran akan memudahkan untuk memahaminya secara maksimal.

2) Mengajarkan Materi Sejarah dan Akidah

Dalam pembelajaran pendidikan agama islam metode sosiodrama ini efektif dalam menyajikan materi akhlak, sejarah islam. Selain mengetahui proses jalannya kisah sejarah atau akhlak, juga dapat memahami dan menghayati kisah tersebut. Mendramatisasi pelajaran sejarah maupun akhlak dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik secara cepat. Di samping peserta didik yang memerankan dapat memahami dan menjiwai peran yang dimainkan, para peserta didik pun dapat lebih bergairah dan memahami pesan yang disampaikan.

3) Menumbuhkan kesetiakawan Sosial

Guru PAI dituntut memahami materi yang berkarakter untuk mengembangkan kesetiakawanan sosial. Penggunaan metode sosiodrama sangat tepat bagi proses-proses atau kegiatan-kegiatan yang mengarah pada sebuah kebersamaan materi yang menekankan pada rasa kesetiakawanan sosial ini sangat penting dikembangkan oleh peserta didik di sekolah.

4) Mengharapkan Partisipasi Kolektif

Mengharapkan partisipasi kolektif dalam mengambil suatu keputusan. Guru PAI yang baik adalah mereka yang mampu mengajarkan materi pembelajaran dengan melibatkan partisipasi peserta didik secara kolektif dalam pembelajaran. Materi yang akan diajarkan melalui metode ini apabila memang mengharapkan munculnya partisipasi kolektif dari semua peserta didik.

5) Saat Mengajarkan Keterampilan

Metode sosiodrama salah satu aspek yang menekankan pada keterampilan peserta didik untuk bermain peran. Aspek keterampilan terkait erat dengan kecerdasan fisik yang dimiliki oleh peserta didik untuk dikembangkan oleh guru PAI. Di sinilah kemudian seorang guru PAI dalam menggunakan metode sosiodrama harus mengetahui apa yang disebut dengan “kecerdasan jamak”. Bahwa semua peserta didik yang lain dan salah satu nya adalah kecerdasan fisik yang menekankan pada aspek keterampilan fisik yang dimiliki oleh peserta didik dalam belajar.

6) Menumbuhkan Rasa Percaya Diri

Penggunaan metode sosiodrama harus juga mempertimbangkan sebuah proses untuk menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik. Metode sosiodrama, karena terkait dengan permainan peran, sudah tentu dapat mengembangkan sikap dan rasa percaya diri peserta didik. Metode sosiodrama dipergunakan oleh guru PAI saat ingin mengembangkan rasa percaya diri peserta didik yang tidak saja berada dalam tataran teoritis tapi juga aplikasi dalam mengembangkannya.

7) Mengembangkan Bakat dan Potensi

Untuk mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki oleh peserta didik sehingga amat berguna bagi kehidupannya dan masa depannya kelak, terutama yang berbakat bermain drama, lakon film dan sebagainya.

d. Desain Metode Sosiodrama

Dalam menggunakan dan melaksanakan metode sosiodrama, guru PAI mengetahui langkah-langkah krusial untuk menjalankannya dalam proses pembelajarannya. Adapun langkah-langkah metode sosiodrama dalam pembelajaran adalah:

1) Menyampaikan Kompetensi dan Indikator Pembelajaran

Menyampaikan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran sekaligus menentukan pokok persoalan yang akan disosiodramakan. Masalah yang dijadikan tema-tema hendaknya dialami oleh sebagian besar peserta didik. Merumuskan tujuan yang akan dicapai melalui metode ini, dan tujuan tersebut diupayakan tidak terlalu sulit atau berbelit-belit, akan tetapi jelas dan mudah dilaksanakan.

2) Memilih Para Pelaku

Memilih para pelaku yaitu anak yang memahami persoalan dan mempunyai daya fantasi, bukan anak yang pandai melucu dan pemalu. Penentuan pameran hendaknya secara sukarela dan motivasi diri sendiri. Menjelaskan latar belakang cerita sosiodrama. Memilih para pelaku ini menjadi sangat penting bagi guru dan peserta didik untuk kesuksesan pembelajaran.

3) Mempersiapkan Peranan

Berikanlah waktu sekitar tiga menit kepada anak untuk keluar kelas dan mempersiapkan diri sebagai orang yang diperankannya. Mereka dapat berunding sebentar. Bagi peserta didik yang mendapat

guliran dan ditunjuk oleh guru untuk melaksanakan peran, dianjurkan untuk mempersiapkan diri. Bisa saja peserta didik diberikan waktu sejenak agar dapat melakukan skenario yang diberikan oleh guru pada saat pembelajaran.

4) Mempersiapkan Penonton

Peserta didik yang lain berperan sebagai penonton dan diminta untuk mengambil sikap seandainya memainkan peranan yang dilihat, apa yang harus dilakukan. Penonton sangat perlu untuk dipersiapkan agar proses pembelajaran dengan metode sosiodrama ini dapat berjalan dengan baik dan penuh khidmat.

5) Melaksanakan Peranan

Guru memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk melaksanakan peran yang dimainkan. Waktu untuk sosiodrama biasanya sekitar lima menit. Jangan terlalu banyak menyutradarai, biarkan murid mengembangkan kreativitas dan spontanitas mereka. Sosiodrama bukanlah sandiwara atau drama biasa, melainkan peranan situasi sosial yang ekspresif dan hanya dimainkan satu babak saja. Guru dapat menghentikan jalannya permainan apabila telah sampai titik klimaks.

6) Menganalisis Peran

Selesai sosiodrama, diadakan diskusi yang untuk menanggapi segala permasalahan yang telah diperankan. Diskusi diarahkan kepada penyelesaian akhir (tujuan), bukan terhadap baik atau buruknya lakon

seorang murid. Disini proses penting di samping langkah sebelumnya (melaksanakan peran) untuk melakukan analisis terhadap peran yang dimainkan baik oleh para pemain dan juga para penonton.

7) Membuat Kesimpulan Bersama

Seorang guru membuat kesimpulan bersama terkait dengan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan metode sosiodrama. Kesimpulan dalam setiap pembelajaran sangatlah dibutuhkan dan oleh karena itu kesimpulan harus dibuat secara bersama-sama. Membuat kesimpulan ini dapat dilakukan secara bersama-sama antara guru dan peserta didik. Kesimpulan bersama sangat penting untuk mendapatkan hasil bersama dan sebagai bentuk nuansa pembelajaran yang demokratis dijunjung tinggi.

8) Melakukan Evaluasi

Menganalisis apakah tujuan sosiodrama telah tercapai atau tidak, apakah terdapat kesulitan-kesulitan perjalanan atau kunjungan, memberikan surat ucapan terima kasih kepada mereka yang telah membantu, membuat laporan sosiodrama dan catatan untuk bahan sosiodrama yang akan datang. Apabila kegiatan sosiodrama selesai dilaksanakan, perlu adanya penilaian atau evaluasi untuk mengetahui apakah sosiodrama memberikan hasil sebagaimana yang diharapkan (Syahraini Tambak, 2014: 257-264).

e. Tujuan Metode Sosiodrama

Tujuan dari metode sosiodrama ialah sebagai berikut :

- 1) Agar anak didik mendapatkan keterampilan sosial sehingga diharapkan nantinya tidak canggung menghadapi situasi sosial dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Menghilangkan perasaan-perasaan malu dan rendah diri yang tidak pada tempatnya, maka ia dilatih melalui temannya sendiri untuk berani berperan dalam sesuatu hal.
- 3) Mendidik dan mengembangkan kemampuan untuk mengemukakan pendapat di depan teman sendiri atau orang lain.
- 4) Membiasakan diri untuk sanggup menerima dan menghargai pendapat orang lain (Zakiah Drajat, 1981: 301).

Menurut Hamalik yang dikutip oleh Tukiran, tujuan metode sosiodrama adalah:

- 1) Belajar dengan berbuat. Para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau keterampilan-keterampilan reaktif.
- 2) Belajar melalui peniruan (imitasi). Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka.
- 3) Belajar melalui pengamatan. Para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain/pemegang peran yang telah ditampilkan. Tujuannya untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan.

4) Belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulangnya dalam penampilan berikutnya (Tukiran,2011:40).

2. Kreativitas Belajar

a. Pengertian Kreativitas Belajar

Salah satu kemampuan utama yang memegang peranan penting dalam kehidupan dan perkembangan manusia adalah kreativitas. Kemampuan ini banyak dilandasi oleh kemampuan intelektual, seperti intelegensi, bakat dan kecakapan hasil belajar, tetapi juga didukung oleh faktor-faktor afektif dan psikomotorik. Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal baru, cara-cara baru, model baru yang berguna bagi dirinya dan bagi masyarakat. Hal baru itu tidak perlu selalu sesuatu yang sama sekali tidak pernah ada sebelumnya, unsur-unsurnya mungkin telah ada sebelumnya, tetapi individu menemukan kombinasi baru, hubungan baru, konstruk baru yang memiliki kualitas yang berbeda dengan keadaan sebelumnya. Jadi hal baru itu adalah sesuatu yang sifatnya inovatif (Nana syaodih, 2011: 104).

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya (Susanto, 2012: 99).

Kreativitas adalah suatu proses yang menuntut keseimbangan dan aplikasi dari ketiga aspek esensial kecerdasan analitis, kreatif dan praktis,

beberapa aspek yang ketika digunakan secara kombimatif dan seimbang akan melahirkan kecerdasan kesuksesan (Riyanto, 2009: 225)

Kreativitas adalah ciri-ciri khas yang dimiliki oleh individu yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang sama sekali baru atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya, menjadi sesuatu karya baru yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan, dan mencari alternatif pemecahannya melalui cara-cara berpikir divergen (Ali dan Asrori, 2012: 42-43).

Belajar selalu berkenaan dengan perubahan perubahan pada diri orang yang belajar, apakah itu mengarah kepada yang lebih baik atau pun yang kurang baik, direncanakan atau tidak. Hal ini juga selalu terkait dalam belajar adalah pengalaman, pengalaman yang berbentuk interaksi dengan orang lain atau lingkungan (Nana syaodih, 2011: 155).

Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak (Susanto, 2012: 4).

Pembelajaran kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan beberapa metode dan strategi yang bervariasi, misalnya

kerja kelompok, bermain peran, dan pemecahan masalah. Pembelajaran kreatif menuntut guru untuk merangsang kreativitas siswa, baik dalam mengembangkan kecakapan berpikir maupun dalam melakukan suatu tindakan. Berpikir kreatif selalu dimulai dengan berpikir kritis, yakni menemukan dan melahirkan sesuatu yang belum ada atau memperbaiki sesuatu. Adapun siswa yang dikatakan kreatif apabila mampu melakukan sesuatu yang menghasilkan sebuah kegiatan baru yang diperoleh dari hasil berpikir kreatif dengan mewujudkannya dalam bentuk sebuah hasil karya baru (Rusman,2012: 324-325).

Dari pengertian kreativitas dan belajar yang di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar ialah usaha seseorang dalam mencari sesuatu yang baru dengan ide dan teori untuk mendapatkan model atau cara baru dalam memperoleh ilmu pengetahuan untuk memenuhi suatu kebutuhan.

b. Ciri Ciri Kreativitas

Adapun ciri-ciri kreativitas meliputi :

- 1) Keterampilan berpikir lancar (*fluency*), ciri-ciri berpikir lancar yaitu, mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
- 2) Keterampilan berpikir luwes (*flexibility*), ciri-ciri keterampilan berpikir luwes yaitu menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang lebih bervariasi, dapat melihat masalah dari sudut pandang yang

berbeda-beda, mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda, mampu mengubah cara pendekatan atau pemikiran.

- 3) Keterampilan berpikir orisinal (*originality*), ciri-cirinya yaitu mampu mengungkapkan hal yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, mampu membuat kondisi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.
- 4) Keterampilan merinci (*elaboration*), ciri-cirinya adalah mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk; menambah atau merinci secara detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik (Ahmad Susanto, 2014: 111-113).

Menurut Utami Munandar (1992) mengemukakan ciri-ciri kreativitas antara lain sebagai berikut :

- 1) Senang mencari pengalaman baru.
- 2) Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit.
- 3) Memiliki inisiatif.
- 4) Memiliki ketekunan yang tinggi.
- 5) Cenderung kritis terhadap orang lain.
- 6) Berani menyatakan pendapat dan keyakinannya.
- 7) Selalu ingin tahu.
- 8) Peka atau perasa.
- 9) Enerjik dan ulet.
- 10) Menyukai tugas-tugas yang majemuk.
- 11) Percaya kepada diri sendiri.

- 12) Mempunyai rasa humor.
- 13) Memiliki rasa keindahan.
- 14) Berwawasan masa depan dan penuh imajinasi (Ali dan Asrori, 2012: 52).

c. Tahap-Tahapan Kreativitas

Menurut Wallas yang dikutip oleh Muahammad Ali dan Asrori mengemukakan empat tahapan yaitu :

1) Persiapan (*preparation*)

Pada tahapan ini, individu berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Individu mencoba memikirkan berbagai alternatif pemecahan terhadap masalah yang dihadapi. Dengan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, individu berusaha menjajakan berbagai kemungkinan jalan yang dapat ditempuh untuk memecahkan masalah itu.

2) Inkubasi (*incubation*)

Pada tahap ini, proses pemecahan masalah “dierami” dalam alam prasadar, individu seakan akan melupakannya. Jadi, pada tahap ini individu seolah olah melepaskan diri untuk sementara waktu dari masalah yang dihadapinya, dalam pengertian tidak memikirkannya secara sadar melainkan “mengendapkannya” dalam alam prasadar. Proses inkubasi ini dapat berlangsung lama (berhari-hari atau bahkan bertahun-tahun) dan bisa juga sebentar (beberapa jam saja) sampai kemudian timbul inspirasi atau gagasan untuk pemecahan masalah.

3) Iluminasi (*Illumination*)

Tahap ini sering disebut sebagai tahap timbulnya *insight*. Pada tahap ini sudah dapat timbul inspirasi atau gagasan-gagasan baru serta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru. Ini timbul setelah diendapkan dalam waktu yang lama atau bisa juga sebentar pada tahap inkubasi.

4) Verifikasi (*verification*)

Pada tahap ini, gagasan yang telah muncul dievaluasi secara kritis dan konvergen serta menghadapkannya kepada realitas. Pada tahap ini, pemikiran divergen harus diikuti dengan pemikiran konvergen. Pemikiran dan sikap spontan harus diikuti oleh pemikiran selektif dan sengaja. Penerimaan secara total harus diikuti oleh kritik. Firasat harus diikuti oleh pemikiran logis. Keberanian harus diikuti oleh sikap hati-hati. Imajinasi harus diikuti oleh pengujian terhadap realitas.

d. Faktor Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Dalam perkembangan individu tertentu ditemukan bahwa perkembangan kreativitas seseorang tidak dapat berkembang secara otomatis tetapi membutuhkan rangsangan dari lingkungannya.

Faktor-faktor menghambat berkembangnya kreativitas adalah;

- 1) Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidakberanian dalam menanggung risiko, atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui.
- 2) Konformitas terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan sosial.

- 3) Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi, dan penyelidikan.
- 4) Stereotip peran seks atau jenis kelamin.
- 5) Diferensiasi antara bekerja dan bermain.
- 6) Otoritarianisme.
- 7) Tidak menghargai terhadap fantasi dan khayalan (Ali dan Asrori, 2012: 54).

Menurut Utami Munandar (1988) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah;

- 1) Usia.
- 2) Tingkat pendidikan orang tua.
- 3) Tersedianya fasilitas.
- 4) Penggunaan waktu luang (Ali dan Asrori, 2012: 53-54).

Sementara menurut Torrance (2001), faktor penghambat kreativitas anak adalah sebagai berikut:

- 1) Usaha terlalu dini untuk mengeliminasi fantasi.
- 2) Pembatasan terhadap rasa ingin tahu anak.
- 3) Terlalu menekankan peran berdasarkan perbedaan seksual.
- 4) Terlalu banyak melarang.
- 5) Takut dan malu.
- 6) Penekanan yang salah kaprah terhadap keterampilan verbal tertentu.
- 7) Memberikan kritik yang bersifat desktruktif (Susanto, 2012: 105).

3. Mata Pelajaran Akidah Akhlak

a. Pengertian Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Mata pelajaran aqidah akhlak ini merupakan cabang dari pendidikan Agama Islam, menurut Zakiyah Daradjat pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.

Secara substansial mata pelajaran Aqidah Akhlak memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempelajari dan mempraktikkan akidahnya dalam bentuk pembiasaan untuk melakukan akhlak terpuji dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari

b. Tujuan Mata Pelajaran Aqidah Akhlak

Tujuan pendidikan merupakan suatu faktor yang sangat penting di dalam pendidikan, karena tujuan merupakan arah yang hendak dicapai atau yang hendak ditinjau oleh pendidikan. Demikian halnya dengan pendidikan agama Islam, maka tujuan pendidikan agama Islam itu adalah tujuan yang ingin dicapai oleh pendidikan agama Islam dalam kegiatan pelaksanaan pendidikan agama Islam.

Jadi mata pelajaran akidah akhlak bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan siswa yang diwujudkan dalam akhlaknya yang terpuji, melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan,

penghayatan, pengalaman serta pengalaman siswa tentang aqidah dan akhlak Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dan meningkatkan kualitas keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran Akidah Akhlak

Mata pelajaran aqidah akhlak di tingkat Tsanawiah berdasarkan kurikulum berbasis kompetensi bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan peserta didik yang diwujutkan dalam akhlaknya yang terpuji, sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dan meningkat kualitas keimanannya dan ketakwaannya kepada Allah SWT.

Pembelajaran Aqidah akhlak pada semester 2 pada kelas VII mencakup akidah memahami al-asma'al-husna, meningkatkan keimanan kepada malaikat-malaikat Allah SWT dan makhluk gaib selain malaikat sedangkan akhlak pada semester ini mencakup diantaranya akhlak tercela kepada Allah yaitu sifat juhn, hasad, suudhan, khianat, dan takabur.

Pembelajaran aqidah akhlak diterapkan dengan menggunakan metode sosiodrama seperti pada materi asmaul husna dan iman kepada malaikat.

- 1) Asmaul husna adalah nama-nama yang baik dan merupakan sifat-sifat Allah SWT, yang banyak kita jumpai dalam Al-Qur'an.

Allah SWT mempunyai nama-nama yang baik sebanyak 99 nama, diantaranya adalah Menunjukkan perilaku beriman bahwa Allah bersifat Al-aziz, al Qaffar, al Basit, an Nafi , ar Rauf, al Barr, al Fattah, al Adl, dan al Qayyum.

Adapun materi dalam melaksanakan metode sosiodrama kelas VII adalah sifat al qaffar yang artinya maha pengampun. Dalam judul drama dalam menggunakan metode sosiodrama adalah 15 menit menuju taubat. Dalam drama ini menceritakan sifatnya Allah maha pengampun yang akan memberikan ampunan pada hambanya yang mukmin. Allah amat senang dalam memberikan ampunan kepada hambanya jikalau hamba tersebut mau memohon ampunan kepadanya.

- 2) Meyakini adanya makhluk ghaib selain malaikat Allah. Dalam menerapkan metode sosiodrama yang materi makhluk ghaib selain malaikat. Adapun judul drama dalam metode sosiodram dalam kelas VII yaitu Hati Nurani. Dalam drama ini mengajarkan kepada siswa untuk Mengetahui makhluk ghaib selain malaikat dan contoh perbuatan manusia yang mengikuti jin dan setan serta Menghindari sifat dan perbuatan yang mengikuti setan.

4. Hubungan Metode Sosiodrama dengan Kreativitas Belajar Siswa

Kreativitas belajar adalah usaha seseorang dalam mencari sesuatu yang baru dengan ide dan teori untuk mendapatkan model atau cara baru dalam memperoleh ilmu pengetahuan untuk memenuhi suatu kebutuhan. Untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa pembelajaran Akidah Akhlak,

guru perlu menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi, sehingga siswa tidak bosan menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan guru untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa yaitu dengan menerapkan metode sosiodrama. Metode sosiodrama adalah metode mengajar yang mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial.

Dengan kreativitas siswa dalam pembelajaran, diharapkan prestasi belajar siswa dapat meningkat. Hal ini dapat dipahami bahwa metode sosiodrama memiliki hubungan erat dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa diantaranya dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Karena dalam metode sosiodrama siswa diberi kesempatan dan kebebasan untuk meningkatkan potensi diri dalam pembelajaran dikelas, sehingga siswa lebih kreatif dalam pembelajaran.

B. Penelitian Relevan

Pada bagian ini penulis memaparkan penelitian yang terdahulu yang relevan. Adapun penelitian yang terdahulu relevansi terhadap penelitian ini adalah:

1. Penelitian di atas dilakukan oleh Daryati, dengan judul Hubungan Metode Sosiodrama dengan Akhlak Terpuji Siswa Madrasah Aliyah Hidayatullah Kabupaten Siak. Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau, 2016. Adapun hasil penelitian tentang hubungan

metode sosiodrama dengan akhlak terpuji siswa dapat dilihat dari analisis korelasi pearson moment diperoleh nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 yaitu $0,023 < 0,05$ maka hipotesis penelitian diterima. Artinya ada hubungan antara metode sosiodrama dengan akhlak terpuji siswa Madrasah Aliyah Hidayatullah. Besarnya tingkat hubungan metode sosiodrama dengan akhlak terpuji siswa tersebut dapat dilihat dari nilai probabilitas pearson correlation 0,471.

Perbedaan penelitian yang akan penulis lakukan dengan penelitian di atas adalah terletak pada variabel Y. Jika variabel Y di atas adalah akhlak terpuji siswa, sedangkan variabel Y penulis adalah kreativitas belajar.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Azam dengan judul Penerapan Metode Sosiodrama Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dalam Mata Pelajaran Akhlak Pada Siswa Kelas VIII A Di SMP Muhammadiyah 1 Sleman. Jurusan Pendidikan Agama Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2015. Adapun hasil penelitian adalah penerapan sosiodrama pada siswa kelas VIII A terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini terbukti dari hasil observasi yang dilakukan pada pra-siklus dimana prestasi belajar siswa baru mencapai 12,5%. Kemudian meningkat menjadi 33,3% pada siklus 1. Setelah diadakan tindakan kembali pada siklus II prestasi belajar siswa meningkat kembali menjadi 62,5%.

Perbedaan penelitian yang akan penulis lakukan dengan penelitian di atas terdapat pada variabel Y. Jika variabel Y di atas adalah prestasi belajar siswa. Sedangkan variabel Y penulis adalah kreativitas belajar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Saidah dengan judul Penerapan Metode Sosiodrama Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Kecamatan Banjarmasin Barat. Fakultas Tarbiyah Perguruan Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, 2013. Berdasarkan hasil penelitian dalam penerapan metode sosiodrama pada pembelajaran SKI bahwa faktor siswa dapat dikatakan baik.

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan di atas dengan penulis lakukan adalah tidak terdapat variabel Y.

C. Konsep Operasional

1. Indikator Metode Sosiodrama

Metode sosiodrama dalam pembelajaran agama islam adalah suatu cara menyajikan bahan pelajaran pendidikan agama islam dengan mendramatiskan materi pembelajaran dalam bentuk tindakan tingkah laku hubungan sosial antar peserta didik sesuai dengan kompetensi pembelajaran yang telah ditetapkan hingga mereka memiliki pemahaman dan karakter maksimal (Syahraini Tambak,2014: 235). Adapun indikator metode sosiodrama adalah:

Tabel 01: Indikator Metode Sosiodrama

VARIABEL	DIMENSI	INDIKATOR
Metode sosiodrama	Menyampaikan Kompetensi dan Indikator Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan kompetensi pembelajaran akidah akhlak yang akan diajarkan. • Guru menyampaikan materi pembelajaran akidah akhlak. • Guru menyampaikan tujuan

		pembelajaran akidah akhlak.
	Memilih para pelaku	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memilih peserta didik sebagai pemeran dalam drama. • Guru memberikan bimbingan pada peserta didik untuk memperhatikan setiap peran yang diberikan.
	Mempersiapkan peranan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta peserta didik untuk memainkan perannya sesuai urutannya adegan yang ditentukan. • Guru meminta siswa untuk mempersiapkan materi pembelajaran di depan kelas. • Guru memastikan peserta didik (pemain peran) telah siap dengan baik.
	Mempersiapkan penonton	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mempersiapkan tempat duduk yang sesuai dengan skema yang telah ditentukan. • Guru meminta peserta didik menjadi penonton yang baik. • Guru meminta peserta didik untuk menganalisis setiap peranan yang dimainkan sesuai materi. • Guru meminta peserta didik untuk menanggapi penampilan temannya dalam mendramakan materi pembelajarannya.

	Melaksanakan peranan	<ul style="list-style-type: none">• Guru memberikan kebebasan bagi semua peserta didik yang mendapat peranan dalam drama tersebut.• Guru meminta peserta didik untuk memperhatikan waktu agar peserta didik menjalankan perannya sesuai dengan waktu yang ditetapkan.• Guru memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memainkan peran untuk berekspresi dan berkreaitivitas.• Guru mengontrol setiap adegan yang diperankan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan bermain peran.• Guru mengawasi pserta didik yang bermain peran dan para penonton untuk memperhatikan peran yang telah diperankan dalam sosiodrama.
--	----------------------	---

	<p>Menganalisa peran</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta peserta didik yang sebagai penonton untuk berkomentar apa yang ia serap dari pembelajaran sosiodrama. • Guru meminta peserta didik yang sebagai penonton untuk memberi penilaian terhadap para pemain. • Guru meminta para peserta didik yang sebagai penonton untuk berkomentar terkait dengan perasaan dan proses penguasaan peranan. • Guru meminta pendapat kepada peserta didik untuk mengambil intisari dari pembelajarannya. • Guru memberikan analisis terhadap seluruh pemain terkait kualitas peran yang dilakoni
	<p>Membuat kesimpulan bersama</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta pserta didik untuk memberikan kesimpulan terhadap materi. • Guru meminta peserta didik untuk melengkapi kesimpulan yang telah dikemukakan peserta didik sebelumnya. • Guru meminta peserta didik untuk menulis garis besar kesimpulan pembelajarannya sesuai dengan indikator pembelajarannya.
	<p>Melakukan evaluasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan test kepada peserta didik terkait dengan materi yang telah diajarkan. • Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait penggunaan metode yang digunakan. • Guru meminta komentar kepada peserta didik bagaimana pengembangan metode untuk pembelajaran selanjutnya

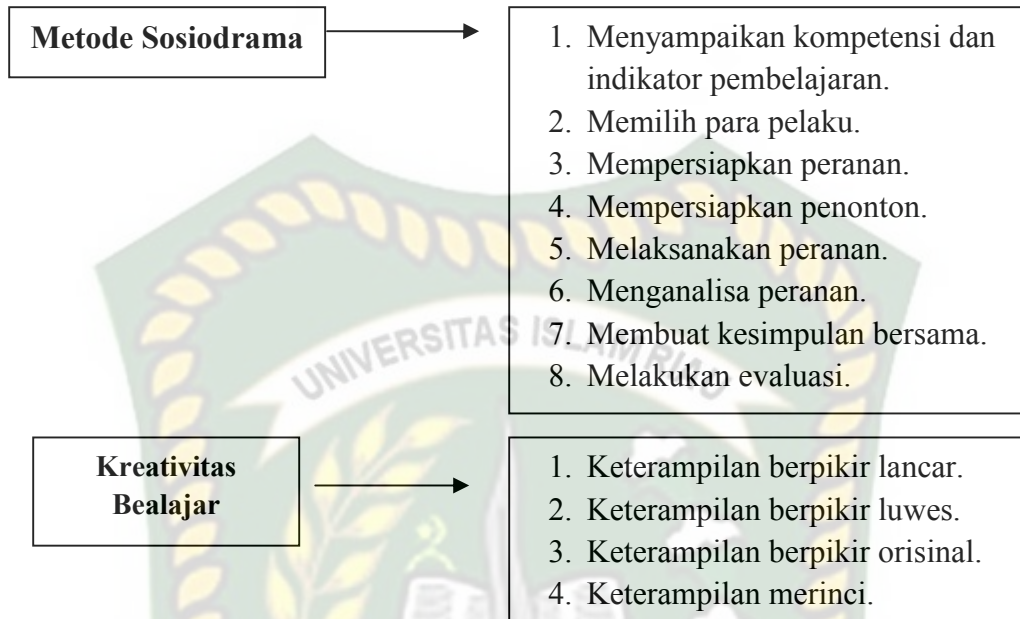
2. Indikator Kreativitas Belajar Siswa

Kreativitas belajar ialah usaha seseorang dalam mencari sesuatu yang baru dengan ide dan teori untuk mendapatkan model atau cara baru dalam memperoleh ilmu pengetahuan untuk memenuhi suatu kebutuhan. Adapun indikator kreativitas belajar siswa adalah:

Tabel 02: Indikator kreativitas belajar siswa

VARIABEL	DIMENSI	INDIKATOR
Kreativitas Belajar	Keterampilan berpikir lancar	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menerima materi yang disampaikan guru. • Siswa dapat mengerjakan tugas dengan baik • Siswa juga dapat menumbuhkan kepercayaan dirinya dalam tugas diberikan • Siswa tanggap bertanya suatu materi yang kurang dipahami • Siswa dapat menjawab sejumlah pertanyaan dari guru.
	Keterampilan berpikir luwes	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bertanggung jawab dalam menampilkan tugas didepan kelas dengan baik • Siswa mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya serta tidak terpengaruh orang lain
	Keterampilan berpikir orisinal	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat memberikan tanggapan yang baik terhadap orang lain • Siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan masalah meskipun belum menguasainya dengan baik.
	Keterampilan merinci	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat membuat rincian materi menjadi rangkuman.

D. Kerangka Konseptual



E. Hipotesis Tindakan

Adapun hipotesis dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut: Penerapan metode sociodrama dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di Sekolah MTs Miftahul Hidayah Pekanbaru.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilaksanakan oleh guru terhadap dirinya dan siswa-siswa yang diajarkan di kelas tertentu dengan tujuan untuk memperbaiki proses dan meningkatkan hasil pembelajaran (Setiawan, 2015: 5).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Berdasarkan judul penelitian yang penulis lakukan adalah dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Miftahul Hidayah jalan Handayani Kecamatan Marpoyan Damai kota Pekanbaru Provinsi Riau.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan mulai dari bulan Agustus sampai November:

Tabel 03: Waktu Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	September	Desember	Januari	Februari
1.	Persiapan penelitian	■			
2.	Pengumpulan data		■		
3.	Pengelolaan Data dan Analisis Data			■	
4.	Pelaporan Penyusunan				■

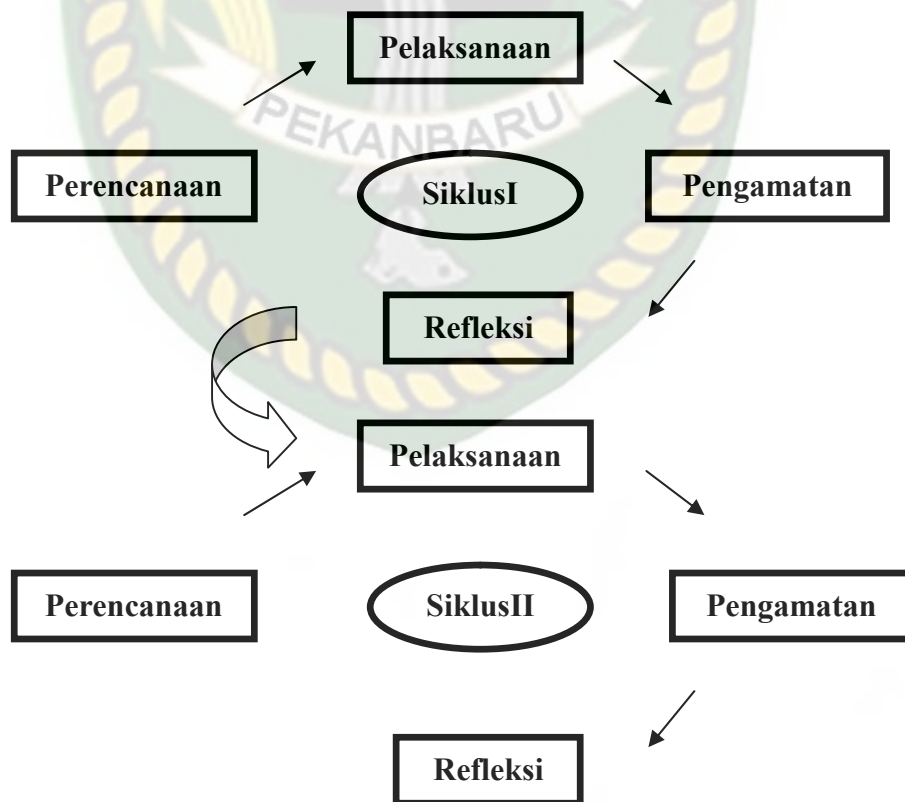
C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII di MTs Miftahul Hidayah Pekanbaru, sedangkan objek penelitian adalah Penerapan Metode Sosiodrama dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Miftahul Hidayah Pekanbaru.

D. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti membuat rencana penelitian dengan siklus penelitian yang menerapkan empat langkah yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Adapun gambaran umum siklus I dan siklus II dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut :



Siklus I

1. Perencanaan

Rencana merupakan serangkaian tindakan terencana untuk meningkatkan apa yang telah terjadi. Dalam penelitian tindakan, rencana tindakan harus berorientasi ke depan. Perencana juga harus menyadari sejak awal bahwa tindakan sosial pada kondisi tertentu tidak dapat diprediksi dan mempunyai resiko. Hal-hal yang dilakukan dalam tahap perencanaan ini meliputi:

- a. Mempersiapkan siklus yang akan digunakan.
- b. Membuat perencanaan pembelajaran (RPP) dengan metode sosiodrama.
- c. Menyusun lembar observasi aktivitas pembelajaran.
- d. Membuat lembar kerja peserta didik yang akan diselesaikan oleh kelompok sosiodrama.
- e. Menyusun alat evaluasi pembelajaran sesuai dengan indikator aktivitas belajar dengan menggunakan kelompok sosiodrama.

2. Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan tindakan ini merupakan proses pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran sosiodrama. Adapun tahap pelaksanaan adalah:

- a. Guru memulai pembelajaran dengan membaca doa dan memberikan salam kepada peserta didik kemudian memeriksa peserta didik.
- b. Guru melakukan apersepsi kepada peserta didik tentang materi yang akan disampaikan.

- c. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik, dengan memberitahukan pentingnya materi yang akan dipelajari.
- d. Guru menjelaskan materi secara singkat.
- e. Guru membagikan kelompok-kelompok secara berbeda-beda agar peserta didik nantinya dapat saling bekerja sama.
- f. Guru memilihkan peran untuk peserta didik.
- g. Guru mempersiapkan pengamat yang dipilih dari peserta didik yang ada dikelas.
- h. Guru mempersiapkan tahapan pemeranan.
- i. Guru mengawasi jalannya pemeranan yang dilakukan peserta didik.
- j. Guru memberi tugas untuk berdiskusi tentang kegiatan pemeranan tersebut dan melaksanakan evaluasi setelah pemeranan.

3. Pengamatan

Dalam penelitian ini, pengamat melakukan pengamatan terhadap jalannya kegiatan pembelajaran melalui metode sosiodrama. Pengamat dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan. Tujuan dari pengamatan ini adalah untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan metode sosiodrama. Hasil pengamatan yang diperoleh digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya.

4. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan menganalisis, memahami, dan membuat perbaikan berdasarkan pengamatan dan kegiatan lapangan. Refleksi berguna

untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari kegagalan, apabila telah tercapai target yang diinginkan, maka siklus penelitian terhenti. Tetapi jika belum, maka siklus tindakan dengan memperbaiki perencanaan.

Siklus II

1. Perencanaan

Perencanaan siklus II berdasarkan hasil refleksi dari siklus I. Siklus II dilaksanakan apabila proses pembelajaran pada siklus II kurang memuaskan, dimana hasil aktivitas siswa masih belum maksimal. Pada dasarnya, siklus II adalah memperbaiki kelemahan-kelemahan pada siklus I dengan materi yang berbeda.

2. Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan siklus II ini merupakan melanjutkan proses pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran sosiodrama. Adapun tahap pelaksanaan adalah:

- a. Guru memulai pembelajaran dengan membaca doa dan memberikan salam kepada peserta didik kemudian memeriksa peserta didik.
- b. Guru melakukan apersepsi kepada peserta didik tentang materi yang akan disampaikan.
- c. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik, dengan memberitahukan pentingnya materi yang akan dipelajari.
- d. Guru menjelaskan materi secara singkat.
- e. Guru membagikan kelompok-kelompok secara berbeda-beda agar peserta didik nantinya dapat saling bekerja sama.

- f. Guru memilihkan peran untuk peserta didik.
- g. Guru mempersiapkan pengamat yang dipilih dari peserta didik yang ada dikelas.
- h. Guru mempersiapkan tahapan pemeranan.
- i. Guru mengawasi jalannya pemeranan yang dilakukan peserta didik.
- j. Guru memberi tugas untuk berdiskusi tentang kegiatan pemeranan tersebut dan melaksanakan evaluasi setelah pemeranan.

3. Pengamatan

Dalam penelitian ini, pengamat melakukan pengamatan terhadap jalannya kegiatan pembelajaran melalui metode sosiodrama. Pengamat dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan. Tujuan dari pengamatan ini adalah untuk mengetahui kreativitas belajar peserta didik dengan menggunakan metode sosiodrama..

4. Refleksi

Menganalisis serta membuat kesimpulan atas pelaksanaan pembelajaran guna untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa melalui metode sosiodrama.

D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi adalah teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat

observasi tentang hal-hal yang akan diamati dan diteliti (Wina Sanjaya,2009: 86).

Observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang pelaksanaan metode ini selama proses penelitian berlangsung, sehingga akan terlihat ada peningkatan atau tidak pada siswa setelah tindakan dilakukan.

2. Angket

Angket adalah Suatu daftar yang berisi pertanyaan yang harus dijawab atau dikerjakan oleh orang yang akan diselidiki (Arikunto, 2006: 202). Angket pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan metode sosiodrama dan metode ceramah. Pertanyaan angket berjumlah total 10 item pertanyaan. Adapun skala pengukuran angket dalam penelitian ini menggunakan skala ordinal dengan respon skala lima. Adapun bentuk butir pilihan respon skala lima yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Sangat Baik
- b. Baik
- c. Cukup Baik
- d. Kurang Baik
- e. Tidak Baik

Skoring pilihan jawaban skala ordinal tergantung pada sifat pertanyaan/ Pernyataan. Mengingat seluruh pertanyaan yang diajukan dalam

penelitian ini bersifat positif, maka skor jawaban yaitu: Sangat Baik = 5; Baik = 4; Cukup Baik = 3; Kurang Baik = 2 ; dan Tidak Baik = 1.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik (Nana syaiodih, 2007: 221).

Dalam metode ini dimaksudkan untuk memperoleh data atau informasi yang tidak ditemukan dalam pengamatan ataupun observasi meliputi: kegiatan pembelajaran dikelas, guru yang sedang mengajar, siswa yang sedang melakukan kegiatan pembelajaran dan apapun yang mendukung penelitian.

E. Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. *Editing* (Penyuntingan)

Editing (Penyuntingan) adalah proses yang bertujuan agar data yang dikumpulkan dapat memberikan kejelasan, mudah dibaca, konsisten, dan lengkap. Data yang telah terkumpul mengenai penelitian ini akan diperiksa dengan cara mengoreksi atau melakukan pengecekan agar memperoleh data yang dapat dipertanggung jawabkan. Beberapa hal yang perlu diperhatikan pada tahap *editing* adalah lengkapnya pengisian jawaban, kejelasan makna jawaban, konsistensi kesesuaian suatu antar jawaban, relevansi dan keseragaman kesatuan data .

2. *Coding* (Pengkodean)

Yaitu dengan cara memberikan tanda *cheeklist* (√) pada data yang dikategorikan sama. *Coding* dilakukan sebagai usaha untuk menyederhanakan data, yaitu dengan memberi simbol angka pada tiap-tiap jawaban, atau suatu cara mengklasifikasi jawaban responden atas suatu pertanyaan menurut macamnya dengan jalan menandai masing-masing jawaban dengan kode tertentu.

3. *Tabulating* (Tabulasi)

Jika pemeriksaan (*editing*) dan pengkodean (*coding*) merupakan langkah-langkah dalam mempersiapkan data atau informasi yang akan dianalisis, maka pentabelan (*tabulating*) merupakan langkah mempersiapkan alat untuk mengolah, menganalisis data atau informasi yang telah diperiksa dan diberi kode-kode menstabilasi data untuk memudahkan melakukan analisa. Mentabulasi data untuk memudahkan melakukan analisa.

4. *Scoring* (Pemberian Skor)

Scoring yakni memberikan skor terhadap lembar pengamatan dan pada setiap butir-butir pertanyaan yang terdapat pada tes tertulis murid. *Scoring* merupakan penentuan jumlah skor, dalam penelitian ini menggunakan skala ordinal.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Analisis data merupakan bagian penting dalam PTK. Data dalam PTK adalah segala bentuk informasi yang terkait dengan kondisi, proses, dan

keterlaksanaan pembelajaran, serta hasil belajar yang diperoleh siswa. Analisis data dalam PTK adalah suatu kegiatan mencermati atau menelaah, menguraikan, dan mengkaitkan setiap informasi yang terkait dengan kondisi awal, proses belajar dan hasil pembelajaran untuk memperoleh kesimpulan tentang keberhasilan tindakan perbaikan pembelajaran (Didang Setiawan, 2015: 57).

1. Analisis Data Hasil Observasi

Dalam menganalisis data hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran digunakan dengan menggunakan rumus mengukur aktivitas guru dan siswa sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Dimana :

P= tingkat keberhasilan

F= skor yang diperoleh

N= jumlah skor

2. Analisis Data Hasil Observasi Tingkat Kreativitas Siswa.

Setelah semua kegiatan selesai dilaksanakan maka pada tahap selanjutnya peneliti melakukan analisis terhadap semua data yang di peroleh selama penelitian. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan kreativitas pada siswa melalui penerapan metode sosiodrama. Untuk menganalisis tingkat kreativitas siswa yaitu dengan cara menjumlah skor yang diperoleh siswa menjadi nilai siswa. Dapat dihitung menggunakan rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah nilai siswa diketahui, peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa untuk memperoleh nilai rata-rata. Adapun analisis nilai rata-rata secara klasikal yaitu dengan menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa, kemudian dibagi jumlah siswa dalam kelas tersebut sehingga di peroleh nilai rata-rata. Untuk menghitung Tingkat kreativitas siswa secara klasikal dapat diketahui dengan rumus :

$$\text{kreativitas klasikal} = \frac{\text{jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Untuk mempermudah analisis dalam penelitian ini digunakan pengukuran konsep variabel sebagai berikut ;

Tabel : Kategori Kriteria Penilaian Observasi Hasil Rekapitulasi Guru dan Siswa

Angka	Kategori Penilaian
86-100%	Sangat Baik
66-85%	Baik
46-65%	Cukup Baik
26-45%	Kurang Baik
0-25%	Tidak Baik

Tingkat kreativitas siswa yang diharapkan dalam pembelajaran adalah jika skor yang diperoleh berada pada kategori kreatif atau sangat kreatif. Dengan demikian siswa dikatakan tuntas dalam kemampuan kreativitasnya apabila telah memperoleh nilai ≥ 70 yaitu dalam kategori kreatif dan sangat kreatif.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Berdirinya Pondok Pesantren Nurul Huda Al-Islami

Pondok Pesantren ini terletak di jalan Handayani No 25, Kelurahan Maharatu Kecamatan Marpoyan Damai Pekanbaru. Sejarah berdirinya Pondok Pesantren Nurul Huda Al-Islami secara legal formal berdiri pada tahun 1997 sesuai akta pendirian yayasan. Berdirinya pondok pesantren secara formal ini didasari adanya desakan, masukan atau input dari masyarakat berkaitan tentang perlunya pendidikan formal pada yayasan karena hal ini disebabkan bahwa secara nonformal sesungguhnya pesantren ini berdiri sejak tahun 1992, tapi pengajian masih bersifat dibawah atap maksudnya tidak terstruktur. Sehingga dengan demikian pendiri yayasan Pondok Pesantren Nurul Huda Al-Islami menghimpun masukan-masukan itu kemudian menjadikannya sebuah lembaga yang kemudian diberi nama Yayasan Pondok Pesantren Nurul Huda Al-Islami.

Pengasuh Ponpes Nurul Huda Al-Islami bernama KH. Maqsudi Jamsari dan termasuk tokoh utama adalah KH. Mas'ud Hasbullah. Mereka berdua inilah yang merintis pendidikan ini yang awalnya hanya ada 5 santri tapi kemudian terus berkembang hingga bertambah sampai hari ini mencapai kurang lebih 250 santri. Dari sisi pendidikan dibedakan antara pendidikan formal dan non formal. Pendidikan formal menggunakan kurikulum kementerian agama, dan kurikulum yang diberikan pemerintah melalui

departemen pendidikan nasional. Sedangkan tambahan kurikulum yang diberikan dalam Pondok Pesantren ini adalah kurikulum yang mengacu kepada pondok pesantren salafiah yakni Pondok Pesantren yang menjadi Pembina utamanya Lirboyo Kediri. Dalam yayasan Pondok Pesantren ini juga terdapat dua lembaga atau institusi dalam satu atap, artinya ada pendidikan formal tingkat MTs dan MA, adapula pendidikan Pondok Pesantren salafiah tingkat MTs dan MA yang masing-masing keduanya ada persamaan tapi juga lebih banyak perbedaannya karena memang mempunyai perbedaan-perbedaan yang substansioanal. Contohnya adalah bahwa pendidikan salafiah pesantren menggunakan kalender hijriah, sedangkan pendidikan formal menggunakan kalender masehi. Pelajaran-pelajaran yang diampu pada pendidikan pesantren juga berbeda sama sekali dengan pelajaran yang diampu dipendidikan formal. Pendidikan pesantren menekankan pada ilmu alat atau kitab kuning, sedangkan pendidikan formal lebih menekankan kurikulum yang disebut dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

2. Data Guru

Pada sekolah ini dipimpin kepala sekolah serta jumlah tenaga pengajar 18 orang termasuk kepala sekolah serta tenaga pegawai. Agar lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 04 : Data Guru MTs Miftahul Hidayah Pekanbaru

NO	NAMA	Tempat tanggal lahir	Status pegawai	Pendidikan Terakhir	Bidang Studi
1	SIRAJUL MUNIR	Bandar Sungai 24/04/1977	PNS	S2	SKI
2	M. JATMIKO	Wonosari 29/12/198	NON	S1	Penjaskes

		3	PNS		
3	MUHAMMA D ALI	Batang Malas05/11/1968	NON PNS	S1	Mulok
4	MUHAMMA D ASYROFI	Kediri28/02/1976	NON PNS	S1	Qr. Hadist
5	ABDUL MALIK	Batang Malas12/12/1977	NON PNS	S1	Fiqih
6	EFDAYATI	Air Tiris01/07/1975	PNS	S1	B. Indo
7	MUKHTAR	Meskom14/12/1954	NON PNS	S1	PPkn
8	SAIMAN	10/10/1968	NON PNS	S1	B.Ingggris
9	H. M.SYAHID	Selat Panjang15/07/1960	NON PNS	S1	A.Akhlak
10	BAKHTIAR	Selat Panjang12/02/1974	NON PNS	SLTA	TIK
11	MIZAN FADHOLI	Selat Panjang27/02/1978	NON PNS	S1	B.Arab
12	RAHMAWA TI	Batang Malas09/07/1987	NON PNS	S1	Matemati ka
13	MUHSININ	Tanjung Samak16/04/1971	NON PNS	S1	IPA
14	HENI ASMITA	Pekanbaru02/09/19 73	NON PNS	S1	IPA
15	ROHMAT	Wonosari23/09/198 2	NON PNS	SLTA	Seni Budaya
16	SYARIAH	Bengkalis25/11/197 4	NON PNS	S1	IPS
17	RUSMIATI	Bangkalan07/07/19 87	NON PNS	S1	B.Arab
18	LAILATUL BADRIAH	SelatPanjang 16/12/1985	NON PNS	S1	Matemati ka

Sumber data : Tata Usaha MTs Miftahul Hidayah Pekanbaru

3. Data Siswa

Adapun data siswa MTs Miftahul Hidayah Pekanbaru antar tahun sebagai berikut :

Tabel 05 : Data Siswa MTs Miftahul Hidayah Pekanbaru

NO	NAMA SISWA	JENIS KELAMIN
1	Aditya Muhammad Fajar	L
2	Aditya Saputra	L
3	Ardian Fernando	L
4	Agus Supriyanto	L
5	Aidil Adha	L

6	Ala Iddin Akbar	L
7	Bayu Panggih Nirwana	L
8	Detra Ans Saputra	L
9	Dimas Khoirul Novendra	L
10	Dimas Alfiansyah	L
11	Dyhega Ramadhan	L
12	Eka Rizki Ramadani	L
13	Fajar Firmansyah	L
14	Febri Candra Lukmana	L
15	Firmansyah Putra Sinaga	L
16	Gunawan	L
17	Gusti Adrian	L
18	Hamizan Al Syukri	L
19	Ikhsan Sandra Kusuma	L
20	Mahmud Nur Ihsan	L
21	M. Hasan Fauzi	L
22	M. Irwansyah	L
23	Muhammad Agus Kurniawan	L
24	Muhammad Haikal Ahlun Najah	L
25	Muhammad Miftahul Huda	L
26	Muhammad Noval Firdaus	L
27	Muhammad Rofi Annasri	L
28	Muhammad Wildan Salaamush Shadr	L
29	Muzaki Alchoiri	L
30	Nazib Azhari	L
31	Rizqi Oktaf Ramadhan	L
32	Septino Tri Kurniawan	L
33	Syafiq Musyafa	L
34	Wadkur Ridho Insan	L
35	Wahyu Prasetyo	L

Sumber data : Absen Siswa MTs Miftahul Hidayah Pekanbaru

4. Sarana dan Prasarana

Salah satu faktor yang sangat menunjang proses pembelajaran adalah sarana dan prasarana, dengan adanya sarana dan prasarana yang baik maka akan terlaksana proses pendidikan yang baik pula. Di MTs Miftahul Hidayah Pekanbaru sejumlah sarana dan prasarana ditujukan untuk

menunjang pelaksanaan proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pendidikan. Adapun sarana dan prasarana MTs Miftahul Hidayah Pekanbaru, dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 06 : Data Sarana dan Prasarana MTs Miftahul Hidayah Pekanbaru

No	Jenis	Jumlah Ruang	Luas ruangan	Baik	Kurang Baik
1	Ruang Kepala Sekolah	1	3x5 M	√	
2	Ruang Majelis Guru	1	3x5 M	√	
3	Ruang Labor Komputer	1	5x12 M		√
4	Ruang Kelas	5	5x12 M	√	
5	WC	3	2x2 M		√
6	Ruang Perpustakaan	1	3x5 M		√
7	Kantin	3	5x6 M	√	
8	Asrama	3	12x25 M	√	
9	Lapangan Olahraga	1	25x25 M	√	
11	Lapangan Parkir	2	10x11 M	√	

Sumber data : Tata Usaha MTs Miftahul Hidayah Pekanbaru

B. Penggunaan Metode Sosiodrama

1. Kondisi Awal

Sebelum melaksanakan penelitian penulis melakukan survei ke lokasi penelitian yaitu MTs Miftahul Hidayah Pekanbaru, menemui guru bidang studi Akidah Akhlak kelas VII guna membicarakan masalah yang berkaitan dengan jadwal masuk melakukan penelitian. Survei ini dilakukan pada tanggal 10 Januari 2019. Setelah melakukan survei penulis mempersiapkan segala hal yang berhubungan dengan persiapan mengajar seperti lembar materi ,lembar naskah drama, rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar observasi kegiatan siswa, lembar observasi guru, lembaran evaluasi dan instrument lainnya yang berhubungan dengan penelitian.

a. Pertemuan Pertama Sebelum Tindakan

Pada pertemuan pertama sebelum tindakan dilaksanakan satu kali tatap muka selama 70 menit pada pokok bahasan Asmaul Husna.

1) Pelaksanaan

Pertemuan ini dilakukan pada tanggal 18 Januari 2019 sesuai dengan lampiran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebelum tindakan. Pelaksanaan tindakan pada penelitian ini hanya satu kali pertemuan dua jam pelajaran (70 menit), diawal masuk ke kelas guru mengucapkan salam ke siswa setelah itu dilanjutkan berdo'a kemudian guru membuka pelajaran. Sebelum masuk ke dalam kegiatan inti pembelajaran guru terlebih dahulu menyampaikan indikator, tujuan pembelajaran apersepsi dan motivasi dan penjelasan secara singkat tentang asmaul husna. Pada pertemuan sebelum tindakan, kegiatan ini berlangsung selama 5 menit. Di awal kegiatan inti guru menjelaskan materi pokok pembelajaran, guru meminta siswa dalam mengemukakan pendapat tentang materi yang disampaikan, dan guru mengadakan tanya jawab tentang materi yang telah disampaikan. Pada kegiatan akhir guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang tidak dipahami. Selanjutnya guru dan siswa menyimpulkan materi pelajaran kemudian guru dan siswa menutup pelajaran dengan do'a dan salam. Kegiatan akhir ini berlangsung selama 10 menit.

2) Observasi

Ketika proses pembelajaran berlangsung dilakukan pengamatan terhadap aktivitas guru yang mengajar. Pada saat itu yang melakukan pengamatan adalah tim observasi yang mana mengamati dari mulai proses pembelajaran sampai akhir pembelajaran. Observer mengamati setiap langkah pembelajaran yang dilakukan guru yang mengajar sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Selain itu observer juga mengamati aktivitas siswa apakah siswa mengerjakan seperti apa yang telah diperintahkan oleh gurunya. Serta melakukan observasi minat belajar siswa pada pertemuan ini. Hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 07 : Hasil Pengamatan Kondisi Awal Kreativitas Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Nilai	Kategori
1	Aditya Muhammad Fajar	66	Baik
2	Aditya Saputra	48	Cukup Baik
3	Ardian Fernando	80	Baik
4	Agus Supriyanto	62	Cukup Baik
5	Aidil Adha	70	Baik
6	Ala Iddin Akbar	80	Baik
7	Bayu Panggih Nirwana	66	Baik
8	Detra Ans Saputra	68	Baik
9	Dimas Khoirul Novendra	76	Baik
10	Dimas Alfiansyah	66	Baik
11	Dyhega Ramadhan	62	Cukup Baik
12	Eka Rizki Ramadani	46	Cukup Baik
13	Fajar Firmansyah	42	Cukup Baik

14	Febri Candra Lukmana	78	Baik
15	Firmansyah Putra Sinaga	66	Baik
16	Gunawan	70	Baik
17	Gusti Adrian	68	Baik
18	Hamizan Al Syukri	50	Cukup Baik
19	Ikhsan Sandra Kusuma	44	Cukup Baik
20	Mahmud Nur Ihsan	68	Baik
21	M. Hasan Fauzi	66	Baik
22	M. Irwansyah	60	Cukup Baik
23	Muhammad Agus Kurniawan	62	Cukup Baik
24	Muhammad Haikal Ahlun Najah	50	Cukup Baik
25	Muhammad Miftahul Huda	66	Baik
26	Muhammad Noval Firdaus	62	Cukup Baik
27	Muhammad Rofi Annasri	62	Cukup Baik
28	Muhammad Wildan Salaamush Shadr	66	Baik
29	Muzaki Alchoiri	72	Baik
30	Nazib Azhari	62	Cukup Baik
31	Rizqi Oktaf Ramadhan	66	Baik
32	Septino Tri Kurniawan	60	Cukup Baik
33	Syafiq Musyafa	50	Cukup Baik
34	Wadkur Ridho Insan	72	Baik
35	Wahyu Prasetyo	64	Cukup Baik

Untuk mengetahui nilai kreativitas siswa yaitu dengan menggunakan rumus berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah nilai siswa diketahui, peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa untuk memperoleh nilai rata-rata. Adapun analisis

nilai rata-rata secara klasikal yaitu dengan menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa, kemudian dibagi jumlah siswa dalam kelas tersebut sehingga memperoleh nilai rata-rata. Tingkat kreativitas siswa secara klasikal dapat diketahui dengan rumus :

$$\begin{aligned} \text{kreativitas klasikal} &= \frac{\text{jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\% \\ &= \frac{19}{35} \times 100\% \\ &= 54\% \text{ (berada pada kriteria Cukup Baik)} \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel menunjukkan bahwa tingkat kreatifitas siswa dapat diketahui melalui jumlah siswa yang mampu mencapai kategori sangat baik/baik sebanyak 19 siswa dengan nilai rata-rata 54, dan siswa yang memperoleh kategori cukup baik sebanyak 16 siswa dengan nilai rata-rata 46, sedangkan tingkat kreativitas siswa secara klasikal baru mencapai 54, maka dapat dikatakan bahwa tingkat kreativitas siswa masih dalam kategori cukup baik. Kategori tingkat kreativitas siswa dikatakan tuntas dalam kemampuan kreativitasnya apabila telah memperoleh nilai >66 (dalam kategori baik dan sangat baik). Dengan demikian dapat dikatakan pada kondisi awal kreativitas siswa belum meningkat.

3) Refleksi

Pelaksanaan pembelajaran akidah akhlak menggunakan metode ceramah kurang efektif digunakan karena siswa kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran akidah akhlak. Oleh karena itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang baru agar tercipta suasana

pembelajaran dikelas yang aktif dan menyenangkan. Untuk membentuk pembelajaran dikelas menjadi kreatif dan menyenangkan maka metode sosiodrama sangat cocok digunakan untuk membantu siswa dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa materi asmaul husna.

2. Siklus I

a. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan ini tercakup kegiatan sebagai berikut :

- 1) Refleksi awal, yaitu peneliti melakukan perenungan berdasarkan evaluasi terhadap pembelajaran Akidah akhlak yang selama ini dilakukan.
- 2) Penentuan fokus permasalahan dan pengkajian teori untuk memilih solusi bagi permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran.
- 3) Menyusun RPP sesuai dengan pokok bahasan, dan instrument pengumpulan data selama penelitian tindakan ini dilaksanakan.
- 4) Menyusun naskah drama yang sesuai dengan pokok bahasan.
- 5) Memilih anak yang akan memainkan peran tokoh dalam naskah drama.
- 6) Memberikan naskah drama pada masing–masing anak yang telah ditunjuk untuk bermain peran.
- 7) Metode yang digunakan adalah metode sosiodrama.

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan peneliti menerapkan strategi pembelajaran sesuai dengan RPP, menggunakan metode sosiodrama, pokok bahasan yang diajarkan adalah Asmaul Husna.

Kegiatan pembelajaran diawali guru dengan memberi salam kepada siswa dan memulai pelajaran dengan membaca basmalah. Kemudian menjelaskan materi pembelajaran tentang Asmaul Husna. Merumuskan tujuan pembelajaran serta menjelaskan langkah-langkah dalam menggunakan metode sosiodrama. Selanjutnya guru menetapkan cerita yang akan didramakan, memilih pemeran, menentukan siswa yang bertugas sebagai audien dan memilih siswa yang bertugas sebagai pemain peran. Untuk memudahkan siswa dalam mendramakan materi pembelajaran, guru menyampaikan pokok peristiwa yang akan didramakan secara singkat. Kemudian guru meminta siswa memainkan perannya sesuai urutan adegan yang telah ditentukan. Setelah itu, guru meminta siswa memerankan materi Asmaul Husna didepan kelas dan siswa yang bertugas sebagai audien diminta guru untuk menanggapi penampilan kelompok yang tampil.

Pada kegiatan akhir pembelajaran, guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan menginformasikan materi pembelajaran pada pertemuan yang akan datang. Kemudian guru menutup pelajaran dengan salam.

c. Observasi

1) Aktivitas Guru Siklus Pertama

Dalam pelaksanaan siklus 1 mengacu pada rencana pembelajaran dengan menggunakan sosiodrama dalam pokok pembahasan Asmaul Husna. Pada setiap pertemuan dipandu dengan menggunakan instrumen berupa silabus pembelajaran, rencana pembelajaran (RPP) dan alat evaluasi.

Untuk mengetahui aktivitas guru pada siklus pertama dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 08 : Hasil Observasi Penggunaan Metode Sosiodrama yang Digunakan Oleh Guru Siklus I

No	AKTIVITAS	KET				
		SS	S	CS	KS	TS
1	Guru menyampaikan kompetensi pembelajaran dan indikator pembelajaran.	√				
2	Guru menetapkan cerita yang akan disosiodramakan.		√			
3	Guru memilih siswa sebagai pemeran dalam drama.	√				
4	Guru menentukan siswa yang bertugas sebagai audiens.		√			
5	Guru menyampaikan pokok peristiwa yang akan didramakan secara singkat.		√			
6	Guru meminta siswa memainkan perannya sesuai urutan adegan yang telah ditentukan.		√			
7	Guru meminta siswa memerankan materi pembelajaran didepan kelas..		√			
8	Guru meminta siswa yang bertugas sebagai audiens untuk			√		

	menanggapi penampilan temannya dalam mendramakan materi pembelajaran.				
9	Guru melakukan Tanya jawab seputar materi		√		
10	Guru mengawasi jalannya pemeranan yang dilakukan siswa.		√		
11	Guru meminta siswa untuk memberi kesimpulan terhadap materi yang didramakan.			√	
12	Guru Melaksanakan evaluasi			√	

Dari tabel hasil observasi guru dapat diketahui :

Tabel 09 : Kriteria Keberhasilan Penggunaan Metode Sosiodrama yang Digunakan Oleh Guru Siklus I

No	Kriteria	Bobot
1	Sangat Sempurna	$5 \times 2 = 10$
2	Sempurna	$4 \times 6 = 24$
3	Cukup Sempurna	$3 \times 3 = 9$
4	Kurang Sempurna	0
5	Tidak Sempurna	0
	Jumlah	43

Data hasil observasi dianalisis dengan rumus :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{43}{60} \times 100\% \\
 &= 0,72 \times 100\% \\
 &= 72\% \text{ (berada pada kriteria baik)}
 \end{aligned}$$

Dari tabel diatas terlihat aktivitas guru pada siklus pertama pada penerapan metode sosiodrama dapat diperoleh skor senilai 43. Skor tersebut dapat mencapai kategori baik dengan presentase 72%. Dari penjelasan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pada siklus pertama ini aktivitas guru dalam menerapkan metode sosiodrama dilaksanakan dengan **baik**. Hal ini disebabkan guru benar-benar telah mempersiapkan diri untuk pelaksanaan metode tersebut. Untuk itu, penulis berniat melanjutkan penelitian agar mencapai kriteria sangat baik.

2) Aktivitas Siswa Siklus Pertama

Selain mengamati aktivitas guru, juga mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran. Pada pelaksanaan siklus 1 dapat diketahui kreativitas siswa dalam pembelajaran setelah menggunakan metode sosiodrama seperti terlihat dalam tabel berikut ini :

Tabel 10 : Hasil Pengamatan Siklus I Kreativitas Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Nilai	Kategori
1	Aditya Muhammad Fajar	82	Baik
2	Aditya Saputra	64	Cukup Baik
3	Ardian Fernando	86	Sangat Baik
4	Agus Supriyanto	70	Baik
5	Aidil Adha	82	Baik
6	Ala Iddin Akbar	86	Sangat Baik
7	Bayu Panggih Nirwana	74	Baik
8	Detra Ans Saputra	80	Baik
9	Dimas Khoirul Novendra	86	Sangat Baik

10	Dimas Alfiansyah	80	Baik
11	Dyhega Ramadhan	82	Baik
12	Eka Rizki Ramadani	62	Cukup Baik
13	Fajar Firmansyah	64	Cukup Baik
14	Febri Candra Lukmana	86	Baik
15	Firmansyah Putra Sinaga	74	Baik
16	Gunawan	84	Baik
17	Gusti Adrian	82	Baik
18	Hamizan Al Syukri	64	Cukup Baik
19	Ikhsan Sandra Kusuma	64	Cukup Baik
20	Mahmud Nur Ihsan	84	Baik
21	M. Hasan Fauzi	80	Baik
22	M. Irwansyah	84	Baik
23	Muhammad Agus Kurniawan	76	Cukup Baik
24	Muhammad Haikal Ahlun Najah	78	Cukup Baik
25	Muhammad Miftahul Huda	88	Sangat Baik
26	Muhammad Noval Firdaus	84	Baik
27	Muhammad Rofi Annasri	78	Baik
28	Muhammad Wildan Salaamush Shadr	86	Sangat Baik
29	Muzaki Alchoiri	86	Sangat Baik
30	Nazib Azhari	78	Baik
31	Rizqi Oktaf Ramadhan	84	Baik
32	Septino Tri Kurniawan	78	Cukup Baik
33	Syafiq Musyafa	64	Cukup Baik
34	Wadkur Ridho Insan	86	Sangat Baik
35	Wahyu Prasetyo	84	Baik

Untuk mengetahui nilai kreativitas siswa yaitu dengan menggunakan rumus berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah nilai siswa diketahui, peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa untuk memperoleh nilai rata-rata. Adapun analisis nilai rata-rata secara klasikal yaitu dengan menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa, kemudian dibagi jumlah siswa dalam kelas tersebut sehingga memperoleh nilai rata-rata. Tingkat kreativitas siswa secara klasikal dapat diketahui dengan rumus :

$$\begin{aligned} \text{kreativitas klasikal} &= \frac{\text{jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\% \\ &= \frac{26}{35} \times 100\% \\ &= 74\% \text{ (berada pada kriteria Baik)} \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel menunjukkan bahwa tingkat kreatifitas siswa dapat diketahui melalui jumlah siswa yang mampu mencapai kategori sangat baik/baik sebanyak 26 siswa dengan nilai rata-rata 74, dan siswa yang memperoleh kategori cukup baik sebanyak 9 siswa dengan nilai rata-rata 26, sedangkan tingkat kreativitas siswa secara klasikal baru mencapai 74, maka dapat dikatakan bahwa tingkat kreativitas siswa dalam kategori baik. Kategori tingkat kreativitas siswa dikatakan tuntas dalam kemampuan kreativitasnya apabila telah memperoleh nilai ≥ 70 (dalam kategori baik dan sangat baik). Dengan demikian dapat dikatakan pada kondisi awal kreativitas siswa belum meningkat. Dengan demikian dapat dikatakan penerapan metode sosiodrama tentang asmaul husna pada siklus I kreativitas siswa belum meningkat.

d. Refleksi

Setelah hasil observasi siklus pertama diinterpretasi, maka guru dapat merefleksikan diri terhadap berbagai aspek yang belum mencapai perubahan yang maksimal. Hasil refleksi ini menjadi acuan bagi upaya dalam meningkatkan kreativitas belajar Akidah Akhlak siswa pada siklus berikutnya. Karena penelitian ini belum mencapai KKM, maka dilanjutkan ke siklus kedua.

3. Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan tindakan, peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran dan instrumen pengumpulan data, yang terdiri dari, yaitu:

- 1) Silabus
- 2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 3) Lembar observasi/pengamatan aktivitas guru
- 4) Lembar observasi/pengamatan aktivitas siswa

b. Pelaksanaan

Siklus kedua dilaksanakan setelah tindakan siklus pertama selesai. Adapun tindakan pada siklus kedua diadakan pada hari Jumat Tanggal 1 Februari 2019. Jadwal pelaksanaan tindakan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan sekolah, dimana waktu yang disediakan setiap kali pertemuan adalah 2 jam pelajaran dengan alokasi waktu 2 x 35 menit.

Berdasarkan refleksi siklus pertama yang telah dilakukan, peneliti merencanakan beberapa hal, yaitu:

- 1) Memotivasi siswa agar memperhatikan setiap penjelasan yang diberikan guru pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
- 2) Meminta siswa kreatif dalam belajar dengan menerima setiap peran yang diberikan guru.
- 3) Meminta siswa memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru menyampaikan pokok bahasan yang akan didramakan secara singkat, agar siswa mudah memahami materi yang akan didramakan.
- 4) Menjelaskan urutan adegan yang akan didramakan secara rinci.
- 5) Menunjuk siswa secara bergantian menanggapi penampilan temannya dalam mendramakan materi pembelajaran, hal ini dilakukan agar seluruh siswa kreatif dalam pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran diawali pelajaran guru menjelaskan materi pembelajaran tentang iman kepada malaikat Allah, merumuskan tujuan pembelajaran serta menjelaskan langkah-langkah dalam menggunakan metode sosiodrama. Setelah itu, guru menetapkan cerita yang akan didramakan. Kemudian memilih pemeran, menentukan siswa yang bertugas sebagai audien dan memilih siswa yang bertugas sebagai pemain peran. Guru juga menjelaskan pokok peristiwa yang akan didramakan secara singkat dan membimbing siswa agar memainkan perannya sesuai urutan adegan yang telah ditentukan.

Setelah siswa mengetahui/memahami tugas dan perannya masing-masing, guru meminta siswa memerankan materi pembelajaran tentang iman kepada malaikat Allah di depan kelas. Kemudian menunjuk siswa satu persatu untuk menanggapi penampilan temannya dalam mendramakan materi pembelajaran.

Pada kegiatan akhir pembelajaran, guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan menginformasikan materi pembelajaran pada pertemuan yang akan datang. Kemudian guru menutup pelajaran dengan salam.

c. Observasi

1) Aktivitas Guru Siklus Kedua

Ketika proses pembelajaran berlangsung dilakukan pengamatan terhadap aktivitas guru yang mengajar pada saat itu yang melakukan pengamatan adalah tim observasi yang mana mengamati dari mulai proses pembelajaran sampai akhir pembelajaran. Observer mengamati setiap langkah pembelajaran yang dilakukan guru yang mengajar sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Selain itu observer juga mengamati aktivitas siswa apakah siswa mengerjakan seperti apa yang telah diperintahkan oleh gurunya. Serta melakukan observasi kreativitas belajar siswa pada pertemuan ini. Hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 11 : Hasil Observasi Penggunaan Metode Sosiodrama yang Digunakan Oleh Guru Siklus II

No	AKTIVITAS	KET				
		SS	S	CS	KS	TS
1	Guru menyampaikan kompetensi pembelajaran dan indikator pembelajaran.	√				
2	Guru menetapkan cerita yang akan disosiodramakan.	√				
3	Guru memilih siswa sebagai pemeran dalam drama.	√				
4	Guru menentukan siswa yang bertugas sebagai audiens.		√			
5	Guru menyampaikan pokok peristiwa yang akan didramakan secara singkat.	√				
6	Guru meminta siswa memainkan perannya sesuai urutan adegan yang telah ditentukan.		√			
7	Guru meminta siswa memerankan materi pembelajaran didepan kelas..		√			
8	Guru meminta siswa yang bertugas sebagai audiens untuk menanggapi penampilan temannya dalam mendramakan materi pembelajaran.		√			
9	Guru melakukan Tanya jawab seputar materi			√		
10	Guru mengawasi jalannya pemeranan yang dilakukan siswa.	√				
11	Guru meminta siswa untuk		√			

	memberi kesimpulan terhadap materi yang didramakan.					
12	Guru Melaksanakan evaluasi		√			

Dari tabel hasil observasi guru dapat diketahui :

Tabel 12 : Kriteria Keberhasilan Penggunaan Metode Sosiodrama yang Digunakan Oleh Guru Siklus II

No	Kriteria	Bobot
1	Sangat Sempurna	$5 \times 5 = 25$
2	Sempurna	$4 \times 6 = 24$
3	Cukup Sempurna	$3 \times 1 = 3$
4	Kurang Sempurna	0
5	Tidak Sempurna	0
	Jumlah	52

Data hasil observasi dianalisis dengan rumus :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{52}{60} \times 100\% \\
 &= 0,86 \times 100\% \\
 &= 86\% \text{ (berada pada kriteria sangat baik)}
 \end{aligned}$$

Dari tabel diatas terlihat aktivitas guru pada siklus pertama pada penerapan metode sosiodrama dapat diperoleh skor senilai 52. Skor tersebut dapat mencapai kategori baik dengan presentase 86%. Dari penjelasan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pada siklus pertama ini aktivitas guru dalam menerapkan metode sosiodrama dilaksanakan dengan **sangat baik**. Hal ini disebabkan guru benar-benar telah

mempersiapkan diri untuk pelaksanaan metode tersebut. Untuk itu, penulis berniat melanjutkan penelitian agar mencapai kriteria sangat baik.

2) Aktivitas Siswa Siklus Kedua

Selain mengamati aktivitas guru, juga mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran. Adapun hasil observasi aktivitas siswa Kelas VII pada siklus kedua dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 13 : Hasil Pengamatan Siklus II Kreativitas Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Nilai	Kategori
1	Aditya Muhammad Fajar	84	Baik
2	Aditya Saputra	74	Baik
3	Ardian Fernando	88	Sangat Baik
4	Agus Supriyanto	80	Baik
5	Aidil Adha	86	Sangat Baik
6	Ala Iddin Akbar	86	Sangat Baik
7	Bayu Panggih Nirwana	84	Baik
8	Detra Ans Saputra	82	Baik
9	Dimas Khoirul Novendra	86	Sangat Baik
10	Dimas Alfiansyah	84	Baik
11	Dyhega Ramadhan	82	Baik
12	Eka Rizki Ramadani	78	Baik
13	Fajar Firmansyah	64	Cukup Baik
14	Febri Candra Lukmana	86	Sangat Baik
15	Firmansyah Putra Sinaga	82	Baik
16	Gunawan	86	Sangat Baik
17	Gusti Adrian	84	Baik
18	Hamizan Al Syukri	74	Baik

19	Ikhsan Sandra Kusuma	64	Cukup Baik
20	Mahmud Nur Ihsan	84	Baik
21	M. Hasan Fauzi	82	Baik
22	M. Irwansyah	82	Baik
23	Muhammad Agus Kurniawan	64	Cukup Baik
24	Muhammad Haikal Ahlun Najah	74	Baik
25	Muhammad Miftahul Huda	88	Sangat Baik
26	Muhammad Noval Firdaus	84	Baik
27	Muhammad Rofi Annasri	82	Baik
28	Muhammad Wildan Salaamush Shadr	84	Baik
29	Muzaki Alchoiri	86	Sangat Baik
30	Nazib Azhari	80	Baik
31	Rizqi Oktaf Ramadhan	84	Baik
32	Septino Tri Kurniawan	80	Baik
33	Syafiq Musyafa	64	Cukup Baik
34	Wadkur Ridho Insan	86	Sangat Baik
35	Wahyu Prasetyo	86	Sangat Baik

Untuk mengetahui nilai kreativitas siswa yaitu dengan menggunakan rumus berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah nilai siswa diketahui, peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa untuk memperoleh nilai rata-rata. Adapun analisis nilai rata-rata secara klasikal yaitu dengan menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa, kemudian dibagi jumlah siswa dalam kelas tersebut

sehingga memperoleh nilai rata-rata. Tingkat kreativitas siswa secara klasikal dapat diketahui dengan rumus :

$$\begin{aligned} \text{kreativitas klasikal} &= \frac{\text{jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\% \\ &= \frac{31}{35} \times 100\% \\ &= 88\% \text{ (berada pada kriteria sangat Baik)} \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa dapat diketahui melalui jumlah siswa yang mampu mencapai kategori sangat baik/baik sebanyak 31 siswa dengan nilai rata-rata 88, dan siswa yang memperoleh kategori cukup baik sebanyak 4 siswa dengan nilai rata-rata 12, sedangkan tingkat kreativitas siswa secara klasikal mencapai 88, maka dapat dikatakan bahwa tingkat kreativitas siswa dalam kategori sangat baik. Kategori tingkat kreativitas siswa dikatakan tuntas dalam kemampuan kreativitasnya apabila telah memperoleh nilai > 70 (dalam kategori baik dan sangat baik). Dengan demikian dapat dikatakan penerapan metode sosiodrama tentang asmaul husna pada siklus II kreativitas belajar siswa meningkat.

d. Refleksi

Setelah dilakukan tindakan pada siklus kedua, dapat diketahui bahwa aktivitas siswa pada siklus kedua mengalami peningkatan bila dibandingkan dengan aktivitas siswa siklus pertama. di mana aktivitas siswa pada siklus pertama mendapatkan skor 74%, dan pada siklus kedua mendapatkan skor 88% dari skor yang diharapkan. Karena penelitian ini sudah mencapai KKM, maka pada siklus ini dianggap selesai.

C. Analisis Data

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah data hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa dalam dua siklus dengan menerapkan metode sosiodrama.

1. Aktivitas Guru

Untuk mengetahui peningkatan hasil observasi aktivitas guru dari sebelum tindakan sampai setelah dilakukan tindakan dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 14 : Rekapitulasi Data Observasi Aktivitas Guru Sebelum dan Sesudah Dilakukan Tindakan

NO	AKTIVITAS	Siklus I	Siklus II
1	Guru menyampaikan kompetensi pembelajaran dan indikator pembelajaran.	5	5
2	Guru menetapkan cerita yang akan disosiodramakan.	4	5
3	Guru memilih siswa sebagai pemeran dalam drama.	5	5
4	Guru menentukan siswa yang bertugas sebagai audiens.	4	
5	Guru menyampaikan pokok peristiwa yang akan didramakan secara singkat.	4	5
6	Guru meminta siswa memainkan perannya sesuai urutan adegan yang telah ditentukan.	4	4
7	Guru meminta siswa memerankan materi pembelajaran didepan kelas.	4	4
8	Guru meminta siswa yang bertugas sebagai audiens untuk menanggapi penampilan temannya dalam mendramakan materi pembelajaran.	3	4

9	Guru melakukan Tanya jawab seputar materi	4	3
10	Guru mengawasi jalannya pemeranan yang dilakukan siswa.	4	5
11	Guru meminta siswa untuk memberi kesimpulan terhadap materi yang didramakan.	3	4
12	Guru Melaksanakan evaluasi	3	4
Jumlah Skor		43	52
Presentase		72%	86%

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil observasi aktivitas guru dari sebelum tindakan sampai setelah dilakukan tindakan mengalami peningkatan yang signifikan, di mana pada siklus pertama yaitu dengan persentase 72%, dan pada siklus kedua aktivitas guru dalam pembelajaran meningkat menjadi persentase 86%.

Hambatan-hambatan yang sering dihadapi guru dalam menerapkan metode sosiodrama dikelas adalah :

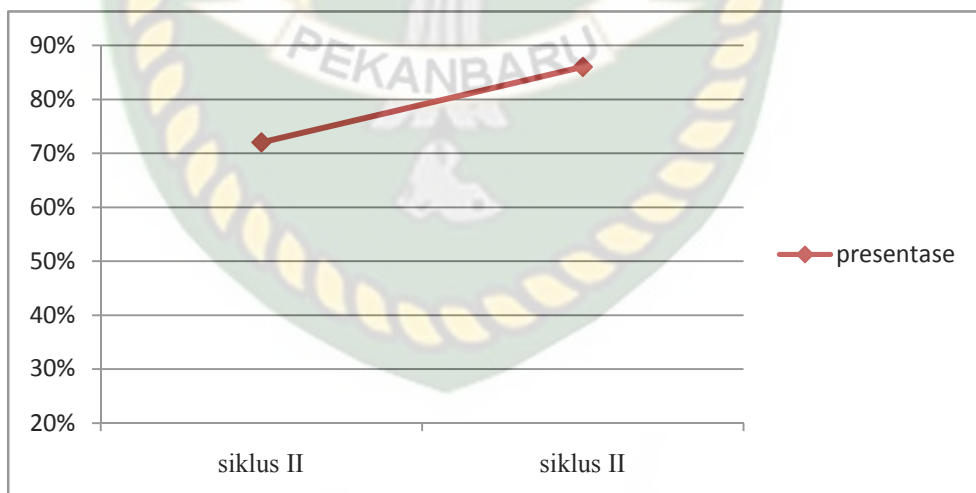
1. Menyiapkan naskah
2. Kadang-kadang siswa tidak mau memerankan sesuatu adegan karena malu.
3. Metode ini memerlukan waktu yang cukup panjang.
4. Siswa-siswa yang tidak mendapat giliran akan pasif.

Pembelajaran dengan metode sosiodrama akan sangat membantu bagi siswa karena akan tercipta pengalaman yang diperoleh dari kondisi dan situasi yang diciptakan melalui drama dengan menggunakan skenario yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Walau siswa tidak mengalami

secara langsung terhadap kejadian, namun melalui drama siswa akan lebih menghayati berbagai peran yang disuguhkan.

Dengan metode sosiodrama ini siswa akan bisa lebih konkrit perhatiannya pada pelajaran, tercipta suasana yang menyenangkan dalam belajar. Selain itu metode ini dapat merangsang semangat siswa secara tidak langsung akan dapat diketahui seberapa kemampuan siswa dalam berdialog dan menumbuhkan kreativitas siswa dalam bidang seni yaitu seni peran atau drama. Tujuan utama dari metode ini agar siswa mampu menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan mudah.

Adapun untuk lebih jelasnya peningkatan persentase aktivitas guru dari sebelum tindakan sampai setelah dilakukan tindakan dapat dilihat pada grafik berikut ini:



2. Aktivitas Siswa

Terlebih dahulu siswa dibagi dalam dua kelompok. Masing-masing siswa diberi peran sesuai dengan karakter yang ada dalam skenario. Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru terlebih dahulu menceritakan

alur cerita, sehingga si pemain peran akan dapat memahami dan menguasai masalahnya. Kemudian siswa memerankan sesuai dengan tokoh yang ada dalam cerita.

Langkah akhir setelah pementasan drama siswa harus bisa memberi kesimpulan dari apa yang telah dilihat dan didengar dengan cara memberi pertanyaan baik lisan maupun tulisan. Siswa yang tidak ikut akan menjadi penonton yang aktif. Karena disamping mendengar dan melihat mereka harus bisa memberi saran dan kritik pada apa yang akan dilakukan setelah kegiatan sosiodrama.

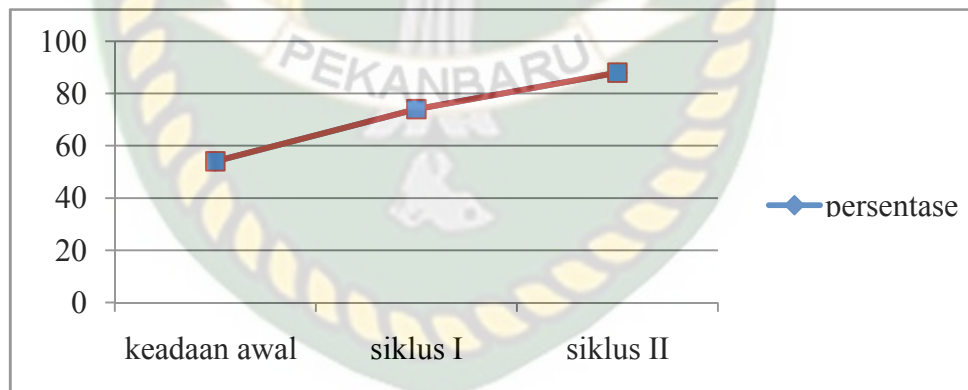
Dengan metode ini diharapkan siswa dapat memperoleh pengalaman dari kondisi dan situasi yang diciptakan melalui drama, dengan menggunakan skenario yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Walaupun siswa tidak mengalami secara langsung terhadap kejadian, namun melalui drama siswa akan lebih menghayati berbagai peran yang disuguhkan.

Sementara itu, untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa kelas VII MTs Hidayah Pekanbaru, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 15 : Rekapitulasi Data Observasi Aktivitas Siswa Sebelum dan Sesudah Dilakukan Tindakan

No	Pertemuan	Skor Yang Diperoleh	Persentase	Kategori
1	Kondisi Awal	19	54%	Cukup Baik
2	Siklus Pertama (I)	26	74%	Baik
3	Siklus Kedua (II)	31	88%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, dari hasil evaluasi sebelum menggunakan metode sosiodrama dan sesudah menggunakan metode sosiodrama, dari siklus I sampai siklus II dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Aqidah Akhlak dalam materi asmaul husna dan iman kepada malaikat melalui penerapan metode sosiodrama dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Di mana pada pertemuan sebelum tindakan skor yang diperoleh terhadap aktivitas siswa hanya dengan persentase 54%, pada siklus pertama meningkat dengan persentase 74%, dan pada siklus kedua aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkat dengan persentase 88%. Untuk lebih jelasnya peningkatan persentase aktivitas siswa dari sebelum tindakan sampai setelah dilakukan tindakan dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis laksanakan dalam dua siklus, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Miftahul Hidayah Pekanbaru meningkat. Dengan demikian penelitian ini disimpulkan bahwa pembelajaran Akidah Akhlak melalui penerapan metode sosiodrama dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian sebelum menggunakan metode sosiodrama dan sesudah menggunakan metode sosiodrama, dari pra siklus ke siklus I sampai siklus II dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Aqidah Akhlak melalui penerapan metode sosiodrama dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Penelitian ini dapat diketahui bahwa kreativitas belajar siswa di mana pada pertemuan sebelum tindakan atau pra siklus skor yang diperoleh terhadap kreativitas siswa hanya dengan persentase 54%, pada siklus pertama meningkat dengan persentase 74%, dan pada siklus kedua kreativitas siswa dalam pembelajaran meningkat dengan persentase 88%.

Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa penerapan metode sosiodrama dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs Miftahul Hidayah Pekanbaru.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka disarankan :

1. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat menggunakan metode sosiodrama didalam proses pada pelajaran akidah akhlak sebagai salah satu keterampilan belajar yang efektif untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa. Serta dalam pelaksanaan pelajaran akidah akhlak sebaiknya siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, tidak mudah berkecil hati dengan berbagai

hasil yang telah mereka kerjakan dan lebih giat lagi agar semua rencana pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal dan lebih baik lagi.

2. Bagi Guru

Adapun saran yang bisa disampaikan yaitu dalam pembelajaran guru hendaknya mampu mengelola pembelajaran melalui resitasi, karena metode ini digunakan untuk memecahkan masalah yang menuntut kemampuan berpikir tinggi sehingga dapat menunjang pelaksanaan tugas agar memiliki motivasi, perhatian, dan minat, serta mampu belajar secara bersama dan mengeluarkan isi pikirannya. Guru dapat menggunakan metode sosiodrama untuk dijadikan alternatif meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pelajaran akidah akhlak. Serta dalam pelaksanaan pembelajaran sebaiknya harus memperhitungkan waktu yang tersedia agar semua rencana pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat memberikan fasilitas guna mendukung kelancaran dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode sosiodrama maupun dalam melaksanakan model pembelajaran lainnya.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

Buku :

Ahmad Susanto, 2014, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Kencana, Jakarta.

Asis saifuddin, 2014, *Pembelajaran Efektif*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung.

Dimiyati, 2013, *Belajar dan Pembelajaran*, Rineka Cipta, Jakarta.

Didang setiawan, 2015, *Penelitian Tindakan Kelas*, PT Semesta Rakyat Merdeka, Jakarta.

Hamzah dan Nurdin Mohamad, 2012, *Belajar Dengan Pendekatan Paikem: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*, PT Bumi Aksara, Jakarta.

Hanafi, 2012, *pembelajaran sejarah kebudayaan islam*, Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama, Jakarta.

Hansiswani Kamaraga, 2009, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Informasi perlukah*, Remaja Rosdakarya, Bandung.

Imansjah Alipandie, *Didaktik Metodik Pendidikan Umum*, Usaha Nasional, Surabaya.

Ibrahim dan Nana Syaodih, 2010, *Perencanaan Pengajaran*, Rineka Cipta, Jakarta.

Iskandar Wassid, 2015, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung.

Jamil Suprihatiningrum, 2016, *Strategi Pembelajaran*, Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.

Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, 2012, *Psikologi Remaja*, PT Bumi Aksara, Jakarta. Mulyasa, 2013, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung.

Nana Syaodih Sukmadinata, 2011, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung

Rusman, 2016, *Model-Model Pembelajaran*, PT Rajagrafindo Persada, Jakarta.

Rukaesih A. Maolani dkk, 2015, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, PT Raja Grahafindo Prasada, Jakarta.

Roestiyah, 2008, *Strategi Belajar Mengajar*, Rineka Cipta, Jakarta.

Syaiful Bahri dan Aswan Zain, 2010, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta, Rineka Cipta.

Syahraini Tambak, 2014, *6 Metode Ilmiah dan Inovatif Pendidikan Agama Islam*, Graha Ilmu, Yogyakarta.

Tukiran Taniredja dkk, 2011, *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, Alfabeta, Bandung.

Wina Sanjaya, 2009, *Penelitian Tindakan Kelas*, Kencana, Jakarta.

Yatim Riyanto, 2010, *Paradigma Baru Pembelajaran*, Kencana, Jakarta.

Jurnal :

Azam, 2015, Penerapan Metode Sosiodrama Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dalam Mata Pelajaran Akhlak Pada Siswa Kelas VIII A Di SMP Muhammadiyah 1 Sleman, *Skripsi*: Fakultas Ilmu Tarbiyah Jurusan Pendidikan Agama Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.

Saidah, 2013, Penerapan Metode Sosiodrama Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Kecamatan Banjarmasin Barat, kota Banjarmasin, *Skripsi*: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

Muhammad Saifudin, 2015, Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menurut Kurikulum 2013 Kelas X MAN Salatiga, *skripsi*: Fakultas Ilmu Tarbiyyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Reni Utami, 2012, Penerapan Metode Sosiodrama Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 1 Madrasah Aliyah Negeri Yogyakarta III Tahun Ajaran 2011/2012, *skripsi*: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta.

Riyanita Safitri, 2016, Penerapan Metode Sosiodrama Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta didik Kelas V C Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di MIN 6 Ulum Suka Maju Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan Tahun Ajaran 2016/2017.

Skripsi :

Chairunisa Azmiah, 2017, perbandingan kreativitas belajar peserta didik bidang studi pendidikan agama Islam antara metode ceramah dan metode tanya jawab di SMP Negeri 1 Siak Kecil Kecamatan Siak Kecil, Kabupaten Bengkalis, *Skripsi*, Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau, Pekanbaru.

Dariyati, 2016, hubungan metode sosiodrama dengan akhlak terpuji siswa Madrasah Aliyah Hidayatullah Kabupaten Siak, *Skripsi*, Fakultas agama Islam Universitas Islam Riau Pekanbaru.

