

Pengaruh Metode Sociodrama Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan Kabupaten Humbang Hasundutan T.P 2024/2025

Melpa Sintauli Hasibuan^{1*}, Rida Gultom², Damayanti Nababan³, Tiurma Barasa⁴,
Lasmaria Lumbantobing⁵

¹⁻⁵ Prodi Pendidikan Agama Kristen, Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen, Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Tarutung, Indonesia

hasibuanmelva41@gmail.com^{1*}, ridagultom@gmail.com², nababanyanti02@gmail.com³,
tiurmaberasa@iakntarutung.ac.id⁴, lasmarialumbantobing@gmail.com⁵

Korespondensi penulis: hasibuanmelva41@gmail.com

Abstract: The purpose of this study was to determine the significant positive influence between the Sociodrama Method on the Creativity of Class VIII students of SMP Negeri 3 Paranginan, Humbang Hasundutan Regency, Academic Year 2024/2025. The method used in this study is a quantitative research method and the type of research is a pre-experimental design with the form of "One group pretest-posttest". The population is all students of class VIII of SMP Negeri 3 Paranginan who are Protestant Christians consisting of 2 classes totaling 47 people and a sample of 47 people was determined using the Nonprobability Sampling technique, namely Purposive Sampling. Data were collected with a closed questionnaire of 30 items. The results of the data analysis show that there is an influence of sociodrama on students' learning creativity as expected, as evidenced by the significant test obtained a calculated t value $> t$ table ($\alpha = 0.05$; $dk = n-1 = 46$) which is $9.524 > 2.021$, thus there is a significant influence between variable X and variable Y . Thus, H_0 is rejected and H_a , namely there is a positive and significant influence between the Sociodrama Method on the Learning Creativity of Class VIII Students in the 2023/2024 Academic Year, is accepted.

Keywords: SMP Negeri 3 Paranginan, Sociodrama Method, Student Learning Creativity

Abstrak : Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh yang positif yang signifikan antara Metode Sociodrama terhadap Kreativitas belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan Kabupaten Humbang Hasundutan T.P 2024/2025. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dan jenis penelitian ini adalah *pre-experimental design* dengan bentuk "*One group pretest-posttest*". Populasi adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan yang beragama Kristen Protestan yang terdiri 2 kelas berjumlah 47 orang dan ditetapkan sampel sebanyak 47 orang dengan menggunakan teknik *Nonprobability Sampling* adalah *Purposive Sampling*. Data dikumpulkan dengan angket tertutup sebanyak 30 item. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh sociodrama terhadap kreativitas belajar siswa sesuai dengan yang diharapkan dibuktikan dengan uji signifikan diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($\alpha=0,05$; $dk=n-1=46$) yaitu sebesar $9,524 > 2,021$ dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y . Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Metode sociodrama Terhadap kreativitas Belajar siswa kelas VIII T.P 2024/2025 diterima.

Kata kunci: SMP Negeri 3 Paranginan, Metode Sociodrama, Kreativitas Belajar Siswa

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya sadar untuk mempromosikan dan mengembangkan minat belajar bagi semua orang dalam hidupnya. Belajar adalah proses perubahan satu orang. Dengan kata lain, pembelajaran memiliki arah, tujuan, dan cita-cita. Di dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk menjadi manusia yang beriman,

berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, dan memiliki keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Guru PAK dapat diartikan dari tiga segi yaitu : guru pertama perspektif Kristen, kedua, dan tiga guru yang hanya menyediakan pengajaran di gereja, sekolah, sekolah, dan departemen lainnya. Makna pertama berkaitan dengan kelebihan dan kekurangan pelatihan guru dalam hal diskusi umum tentang guru dan iman Kristen dalam kaitannya dengan perasaan kedua guru Kristen. Guru adalah pekerjaannya sebagai pendidik dan guru. Kasus yang sangat penting dari seorang guru Kristen adalah memperkenalkan identitasnya sendiri untuk menjadi seorang Kristen. Kami memahami bahwa orang Kristen adalah orang-orang yang memberi Yesus Kristus dengan sempurna. Guru PAK juga sebagai pendidik sangatlah penting untuk membentuk moral untuk mewujudkan siswa yang takut akan Tuhan. dalam Amsal 22 : 6 dikatakan, “ Didiklah orang muda menurut jalan yang patut baginya, maka pada masa tuanya ia tidak menyimpang dari pada jalan itu. Sebagai pendidik guru PAK harus memantau dan mengawasi siswanya dalam menetapkan nilai-nilai Kristiani yang telah diajarkan.

Kreativitas adalah aspek penting dari perkembangan manusia dan tidak terkecuali bagi lembaga pendidikan. Lembaga pendidikan adalah tempat yang baik untuk mempertahankan kemampuan siswa dalam bakat kreatif dan pemikiran kreatif, dan merupakan konsep kreativitas itu sendiri, strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas siswa. Kreativitas dapat juga dikatakan berkaitan dengan kesanggupan untuk melakukan suatu tindakan yang dimiliki seseorang untuk membuat kreasi baru yang diwujudkan dalam bentuk pikiran atau benda. Dalam bentuk pikiran mencakup gagasan, konsep, dan teori yang baru sedangkan dalam bentuk benda merupakan perwujudan atau hasil pikiran yang dapat dilihat, diraba, atau dirasakan. Menurut Gilford yang dikutip Ika menyatakan bahwa Kreativitas Belajar adalah kemampuan berpikir divergen untuk menemukan bermacam-macam jawaban terhadap sebuah persoalan yang sama benarnya. Berpikir divergen adalah kemampuan dalam menemukan berbagai jawaban pada suatu masalah.

Sosiadrama adalah adalah cara untuk belajar memainkan peran dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan masalah, termasuk fenomena sosial, masalah orang dan remaja, narkoba, fotografi keluarga otoriter, dan banyak lagi. Sosiadrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penilaian masalah sosial dan untuk mengembangkan kemampuan bagi siswa untuk menyelesaikannya. Sosiadrama adalah dramatisasi dari

berbagai masalah yang dapat muncul sehubungan dengan orang lain, termasuk konflik yang sering dialami dalam asosiasi sosial.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis di SMP Negeri 3 Paranginan penulis menemukan permasalahan siswa yang kurang kreatif pada saat belajar Pendidikan Agama Kristen. Hal ini dapat dilihat sewaktu proses belajar mengajar bahwa : 1) siswa tidak mau bertanya kepada guru jika ada yang kurang dipahami, 2) siswa tidak mau menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru pada saat proses belajar mengajar, 3) siswa tidak mampu memberikan gagasan/ ide yang baru pada saat proses belajar mengajar berlangsung, 4) siswa tidak menunjukkan bakatnya dalam kelas, mentalnya kurang dalam berbicara di depan kelas dan 5) siswa malas mengerjakan pekerjaan rumah (PR) .

2. KAJIAN PUSTAKA

Landasan Teoritis

a. Pengertian Metode Sociodrama

Metode Sociodrama adalah metode pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk bermain peranan yang menekankan pada pemecahan masalah sosial. Metode Sociodrama dibuat untuk tujuan tertentu, yaitu agar peserta didik dapat menghargai dan menghayati perasaan orang lain. Metode sociodrama juga bertujuan untuk mengembangkan rasa tanggung jawab pada diri peserta didik. Menurut Nur Fadila pulumoduyo, dkk yang dikutip Khairiah dan Jumanti metode sociodrama adalah Cara memungkinkan anak -anak untuk melakukan kegiatan tertentu, misalnya dalam kehidupan sosial. Metode sociodrama ini dapat membuat pembelajaran menyenangkan dan tak terlupakan. Pembelajaran yang dipelajari secara mental membantu anak -anak untuk lebih memahami materi, mempertahankannya dalam ingatan mereka, dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran mereka.

Selanjutnya Menurut Lufri metode sociodrama adalah cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan memainkan peran terutama yang terdapat dalam kehidupan masyarakat (kehidupan sosial). Peran dengan cara mereka bermain, siswa didorong untuk tampil atau mengekspresikan apa yang hidup dalam metode sociodrama. Ketika sociodrama dilakukan, penggunaan lembar pengamatan harus dipertimbangkan untuk menemukan bahasa dari tujuan pembelajaran. Sebagai aturan, sociodrama kira -kira sama dengan metode bermain peran dan sering dipilih untuk penggunaannya. Menurut Agus Metode sociodrama adalah di ruang kelas yang dapat digunakan guru, metode sociodrama itu sendiri dikelompokkan oleh sekelompok guru

berdasarkan karakter masing-masing. Biasanya, penggunaan metode sosiodram ini dikaitkan dengan karakterisasi semua bahan.

Media secara alami memberi siswa kewajiban yang tampak sebgus mungkin. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode sosiodrama ialah kegiatan yang diajarkan guru dengan metode sosiodrama yang dimana, metode ini berpusat pada peserta didik atau metode pembelajaran yang menekankan pada peran aktif peserta didik memberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan belajar secara mandiri dan bertanggung jawab. Keberhasilan sebuah metode pembelajaran bergantung pada keaktifan peserta didik. Metode sosiodrama salah satu bentuk bermain peran yang ditujukan untuk dapat memecahkan masalah-masalah yang sering dilihat dalam kehidupan sehari-hari.

b. Tujuan Metode Sosiodrama

Menurut Abdul Majid adapun tujuan pembelajaran metode sosiodrama adalah sebagaimana metode-metode pembelajaran yang lain, sosiodrama juga memiliki tujuan-tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Adapun tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode sosiodrama antara lain:

- 1) Pembelajaran akan lebih membawa emosi dari siswa yang melakukan,
- 2) Mengembangkan ekspresi siswa, Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain,
- 3) Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab,
- 4) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah

c. Langkah-langkah Pelaksanaan Metode Sosiodrama

Menurut Ramayulis pelaksanaan metode sosiodrama dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Persiapan, mempersiapkan masalah situasi hubungan sosial yang akan diperagakan atau memilih tema cerita, dan menjelaskan mengenai peranan-peranan yang akan dimainkan siswa.
- 2) Penentuan perilaku, memberikan dorongan kepada siswa untuk bermain peran dengan memberikan petunjuk atau contoh yang sederhana agar mereka siap mental.
- 3) Penentuan pelaku atau pemeran, para pelaku memainkan peranan sesuai dengan imajinasi atau daya tanggap masing-masing siswa.
- 4) Diskusi, setelah langkah-langkah sebelumnya terpenuhi, maka dilanjutkan dengan diskusi yang dipimpin oleh guru. Diskusi berkisar pada tingkah laku para pemeran

dalam hubungannya dengan tema cerita, sehingga muncul suatu pembicaraan berupa tanggapan, pendapat dan beberapa kesimpulan.

- 5) Ulangan permainan saran-saran atau kesimpulan-kesimpulan yang diperoleh dari hasil diskusi.

Kreativitas Belajar

a. Pengertian Kreativitas Belajar siswa

Kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks, yang menimbulkan berbagai perbedaan pandangan. Definisi kreativitas sangat berkaitan dengan pendefinisian dan tergantung pada dasar teori yang menjadi dasar acuannya. Kreativitas merupakan suatu ungkapan yang tidak asing lagi dalam kehidupan sehari-hari, khususnya bagi anak sekolah yang selalu berusaha menciptakan sesuatu sesuai dengan fantasinya. Nana Sudjana mengemukakan belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, baik pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya serta daya penerimanya.

Dari pendapat ahli di atas penulis menyimpulkan bahwa kreativitas belajar adalah Kemampuan untuk menemukan cara baru untuk memecahkan masalah dengan menggunakan kekuatan imajiner, imajinasi, dan imajinasi untuk menguji kebenaran ide - ide ini. Kreativitas belajar adalah kemampuan untuk menemukan cara untuk menyelesaikan masalah siswa berdasarkan perilaku siswa dan situasi pembelajaran untuk mengatasi perubahan yang tidak dapat dihindari dalam pengembangan proses pembelajaran siswa.

b. Karakteristik Kreativitas Belajar

Dari pendapat ahli di atas penulis menyimpulkan bahwa karakteristik kreativitas belajar adalah sebagai berikut

1) Memiliki rasa ingin tahu

Hal ini yang ditandai dengan siswa yang keinginan untuk menemukan, semangat untuk bertanya, Senang mencoba hal-hal baru, Mencari jawaban yang luas dan memuaskan.

2) Memiliki suatu kepercayaan diri

Hal ini yang ditandai dengan siswa yang tidak mudah dipengaruhi dalam memberikan jawaban, dapat bekerja sendiri, menanggapi pertanyaan dan berani dalam memberikan gagasan.

3) Mempunyai berpikir kreatif

Hal ini yang ditandai dengan kemampuan membuat analisa, Senang mengembangkan suatu gagasan, daya imajinasi tinggi, Senang mengajukan suatu gagasan, senang memberikan tanggapan.

4) Aktif

Hal ini ditandai dengan daya respon yang tinggi, berusaha dalam mengajukan pendapat.

c. Hipotesis Penelitian

Menurut Prof. Dr. S. Nasution dalam jonathan sarwono mengemukakan hipotesis ialah "pernyataan tentative yang merupakan dugaan mengenai apa saja yang sedang kita amati dalam usaha untuk memahaminya". Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban terhadap masalah penulisan yang secara teoritis dianggap paling mungkin dan paling tinggi tingkat kebenarannya. Maka yang menjadi hipotesis dalam penulisan ini adalah: Bahwa terdapat pengaruh sosiodrama terhadap kreativitas belajar siswa sesuai dengan yang diharapkan.

d. Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini di tinjau dari jenis datanya, maka penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif dan jenis penelitian ini adalah pre-experimental design dengan bentuk "One group pretest-posttes". Penelitian eksperimen dengan desain One group pretest-posttes adalah penelitian dengan pemberian perlakuan kepada kelompok atau sampel dan selanjutnya di observasi hasilnya. Adapun pola desai penelitian ini sebagai berikut:

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O₁	X	O₂

Keterangan:

X = Perlakuan yang diberikan yaitu metode sosiodrama

O₁ = Nilai pretest sebelum diberi perlakuan

O₂ = Nilai posttest sesudah diberi perlakuan

3. HASIL PENELITIAN

Pengolahan Data

a. Uji t

Adapun rumus yang digunakan dalam menguji hipotesis adalah dengan rumus t-test sampel sebagaimana dikemukakan oleh Arikunto dengan rumus yaitu:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

Dengan keterangan:

Md: mean dari deviasi (d) antara post- test dan pre-test

Xd: perbedaan deviasi dengan mean deviasi

N: banyaknya subjek

df: atau db adalah N – 1

Tabel 1.Tabel Penolong Mencari Rata-Rata dan Gain

No. Resp	Post	Pre	d
1	111	86	25
2	105	82	23
3	98	76	22
4	108	85	23
5	116	86	30
6	111	85	26
7	111	88	23
8	111	96	15
9	114	96	18
10	112	90	22
11	118	89	29
12	115	89	26
13	118	95	23
14	116	90	26
15	114	77	37
16	106	96	10
17	116	91	25
18	114	88	26
19	110	101	9
20	110	95	15
21	113	87	26
22	107	91	16
23	109	101	8
24	113	92	21
25	113	97	16
26	120	93	27
27	111	88	23
28	107	96	11
29	109	88	21

30	115	71	44
31	112	91	21
32	120	87	33
33	119	91	28
34	107	98	9
35	93	92	1
36	92	66	26
37	95	92	3
38	117	100	17
39	98	71	27
40	119	110	9
41	102	103	-1
42	93	56	37
43	93	52	41
44	76	110	-34
45	112	73	39
46	90	104	-14
47	116	112	4
Jumlah	5105	4193	912,00
Rata-rata	108,62	89,21	

Berdasarkan table 4.1. di atas, maka ketahui:

$$\bar{x}_1 = 108,62$$

$$\bar{x}_2 = 89,21$$

$$\Sigma d = 912$$

Sementara Md ditemukan dengan rumus:

$$Md = \frac{\Sigma d}{N}$$

$$Md = \frac{912}{47} = 19,40$$

Selanjutnya, kita harus menemukan jumlah kuadrat deviasi sebagaimana dicantumkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 2. Tabel Penolong Mencari Jumlah Kuadrat Deviasi

No. Resp	d	Md	$X_d(d-Md)$	X^2_d
1	25	19,40	5,60	31,31
2	23	19,40	3,60	12,93
3	22	19,40	2,60	6,74
4	23	19,40	3,60	12,93
5	30	19,40	10,60	112,27
6	26	19,40	6,60	43,50
7	23	19,40	3,60	12,93
8	15	19,40	-4,40	19,40
9	18	19,40	-1,40	1,97
10	22	19,40	2,60	6,74
11	29	19,40	9,60	92,08

12	26	19,40	6,60	43,50
13	23	19,40	3,60	12,93
14	26	19,40	6,60	43,50
15	37	19,40	17,60	309,61
16	10	19,40	-9,40	88,44
17	25	19,40	5,60	31,31
18	26	19,40	6,60	43,50
19	9	19,40	-10,40	108,25
20	15	19,40	-4,40	19,40
21	26	19,40	6,60	43,50
22	16	19,40	-3,40	11,59
23	8	19,40	-11,40	130,06
24	21	19,40	1,60	2,55
25	16	19,40	-3,40	11,59
26	27	19,40	7,60	57,70
27	23	19,40	3,60	12,93
28	11	19,40	-8,40	70,63
29	21	19,40	1,60	2,55
30	44	19,40	24,60	604,95
31	21	19,40	1,60	2,55
32	33	19,40	13,60	184,84
33	28	19,40	8,60	73,89
34	9	19,40	-10,40	108,25
35	1	19,40	-18,40	338,72
36	26	19,40	6,60	43,50
37	3	19,40	-16,40	269,10
38	17	19,40	-2,40	5,78
39	27	19,40	7,60	57,70
40	9	19,40	-10,40	108,25
41	-1	19,40	-20,40	416,33
42	37	19,40	17,60	309,61
43	41	19,40	21,60	466,38
44	-34	19,40	-53,40	2852,01
45	39	19,40	19,60	383,99
46	-14	19,40	-33,40	1115,84
47	4	19,40	-15,40	237,29
Jumlah	912,00	912,00		8975,32

Dengan demikian diperoleh nilai jumlah kuadrat deviasi yaitu 8975,32 Selanjutnya akan dicari nilai t dengan memasukkan angka-angka tersebut di atas sesuai dengan rumus uji t sebagai berikut.

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{19,40}{\sqrt{\frac{8975,32}{47(47-1)}}}$$

$$t = \frac{19,40}{\sqrt{\frac{8975,32}{2162}}}$$

$$t = \frac{19,40}{\sqrt{4,151}}$$

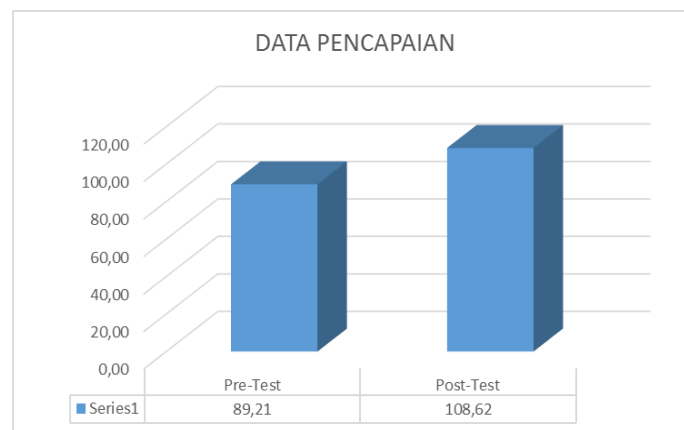
$$t = \frac{19,40}{2,037} = 9,524$$

Maka dari perhitungan data tersebut di atas, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 9,524.

b. Penerimaan Hipotesis Penelitian

Untuk mengetahui H_0 dan H_a diterima, maka ketentuannya adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$. menentukan t_{tabel} diketahui uji dua pihak dengan dk pembilang adalah $\alpha = 0,05$ dan dk penyebut $n - 1 = 47 - 1 = 46$ yaitu 2,021. Sehingga diperoleh $t_{hitung} = 9,524 > t_{tabel} = 2,021$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu terdapat pengaruh yang signifikan antara model Sosiodrama terhadap Kreativitas belajar siswa Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan Tahun Ajaran 2024/2025.

Perolehan nilai rata-rata pencapaian kreativitas belajar siswa dengan metode sosiodrama lebih tinggi yaitu 108,62 pada *post-test* dan 89,21 pada *pre-test*. Dari hasil penelitian dan hasil analisa data dapat dipahami bahwa dengan dengan metode sosiodrama yang digunakan oleh guru Pendidikan Agama Kristen dengan baik meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas Kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan Kabupaten Humbang Hasundutan. Ringkasan data dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 1

Data tersebut di atas menunjukkan bahwa kreativitas belajar siswa meningkat pada Post-test yaitu setelah diberikan *treatment* atau perlakuan menggunakan metode sosiodrama, yaitu dari dari nilai rata-rata sebesar 89,21 menjadi nilai rata-rata sebesar 108,62.

c. Pembahasan Hasil penelitian

Setelah peneliti mentabulasi jawaban responden, kemudian diolah dan dianalisis. Sesuai dengan deskripsi data penelitian diketahui rata-rata keseluruhan Kreativitas belajar siswa Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan Tahun Ajaran 2024/2025 adalah meningkat dari nilai pre-test yaitu sebesar 89,21 menjadi nilai 108,62 pada post-test artinya bahwa terjadi peningkatan Kreativitas belajar siswa Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan Tahun Ajaran 2024/2025 sebesar 19,40 karena penerapan metode sosiodrama.

Berdasarkan penyebaran data pretest kepada siswa diketahui pencapaian tertinggi adalah angket pretest nomor 27 dengan skor 159 dan nilai rata-rata 3,38 yaitu sebagian besar siswa menjawab bahwa siswa selalu menaati peraturan yang disampaikan oleh guru PAK. Dan pencapaian terendah adalah angket pretest nomor 12 dengan skor 124 dan nilai rata-rata 2,64 yaitu sebagian besar siswa menjawab bahwa ketika guru PAK menerangkan materi Yesus teladanku dalam pembelajaran maka siswa dapat mengerjakan sendiri tugas yang diberikan oleh guru PAK.

Berdasarkan penyebaran data pretest kepada siswa diketahui pencapaian sub indikator tertinggi adalah nomor 13 dengan nilai rata-rata 3,23 yaitu sub indikator senang memberikan tanggapan. Dan pencapaian sub indikator terendah adalah nomor 1 dengan nilai rata-rata 2,74 yaitu sub indikator keinginan untuk menemukan.

Berdasarkan penyebaran data pretest kepada siswa diketahui pencapaian indikator tertinggi adalah indikator nomor 3 dengan nilai rata-rata 3,14 yaitu indikator mempunyai berpikir kreatif.. Dan pencapaian indikator terendah adalah indikator nomor 1 dengan nilai rata-rata 2,85 yaitu indikator memiliki rasa ingin tahu.

Berdasarkan penyebaran data posttest kepada siswa diketahui pencapaian tertinggi adalah angket posttest nomor 13 dengan skor 181 dan nilai rata-rata 3,85 yaitu sebagian besar siswa menjawab bahwa siswa mendengarkan penjelasan materi talentaku dengan baik. Dan pencapaian terendah adalah angket nomor 27 dengan skor 157 dan nilai rata-rata 3,34 yaitu sebagian besar siswa menjawab bahwa siswa selalu menaati peraturan yang disampaikan oleh guru PAK.

Berdasarkan penyebaran data posttest kepada siswa diketahui pencapaian sub indikator tertinggi adalah sub indikator nomor 6 dengan nilai rata-rata 3,80 yaitu sub indikator dapat bekerja sendiri. Dan pencapaian sub indikator terendah adalah nomor 13 dengan nilai rata-rata 3,43 yaitu sub indikator senang memberikan tanggapan.

Berdasarkan penyebaran data posttest kepada siswa diketahui pencapaian indikator tertinggi adalah indikator nomor 2 dengan nilai rata-rata 3,72 yaitu indikator mempunyai suatu kepercayaan diri. Dan pencapaian indikator terendah adalah indikator nomor 3 dengan nilai rata-rata 3,53 yaitu indikator mempunyai berpikir kreatif.

Berdasarkan hasil uji hipotesis melalui uji signifikan (uji t) diperoleh $t_{hitung} = 9,524 > t_{tabel} = 2,021$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu terdapat pengaruh yang signifikan antara model Sosiodrama terhadap Kreativitas belajar siswa Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan Tahun Ajaran 2024/2025.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan Berdasarkan Teori

a. Metode Sosiodrama

Metode sosiodrama adalah Sama seperti diajarkan bahwa siswa memberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan yang berperan, siswa dari Sosiodrama Act didorong untuk mendramatisasi atau mengekspresikan sesuatu yang hidup ketika sosiodrama dilakukan. Adapun langkah-langkah dari penerapan dari metode sosiodrama yaitu: 1. Persiapan 2. Penentuan perilaku 3. Penentuan pelaku atau pemeran 4. Diskusi 5. Ulangan Permainan.

b. Kreativitas Belajar Siswa

Kreativitas merupakan Kemampuan untuk mencerminkan kehalusan, fleksibilitas, orisinalitas pemikiran, dan kemampuan untuk mengembangkan ide. Siswa kreatif adalah siswa yang menemukannya, mengekspresikan pendapat mereka, dan mengucapkan ide-ide baru tentang materi yang disajikan.. Adapun yang menjadi indikator kreativitas belajar, yaitu: 1. Memiliki rasa ingin tahu 2. Memiliki suatu kepercayaan diri 3. Mempunyai berpikir kreatif 4. Aktif.

Kesimpulan Berdasarkan Hasil penelitian

Berdasarkan paparan data dan temuan penelitian, serta pembahasan sebagaimana telah diuraikan pada bagian sebelumnya, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Berdasarkan perbandingan t_{hitung} dengan t_{tabel} adalah $t_{hitung} = 9,524 > t_{tabel} = 2,021$ hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model Sosiodrama terhadap Kreativitas belajar siswa Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan Tahun Ajaran 2024/2025.

- b. Berdasarkan hasil analisa data diketahui bahwa rata-rata keseluruhan Kreativitas belajar siswa Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan Tahun Ajaran 2024/2025 adalah meningkat dari nilai pre-test yaitu sebesar 89,21 menjadi nilai 108,62 pada post-test artinya bahwa terjadi peningkatan Kreativitas belajar siswa Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan Tahun Ajaran 2024/2025 sebesar 19,40 karena penerapan metode sosiodrama.

Saran

Dari kesimpulan yang dikemukakan di atas, maka peneliti menyarankan untuk:

Dengan pengaruh yang signifikan berdasarkan pada dengan hasil pengolahan data, guru diharapkan mampu mempertahankan serta meningkatkan Kreativitas belajar siswa Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan Tahun Ajaran 2024/2025 dengan menerapkan metode sosiodrama yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang dipelajari.

Siswa diharapkan mampu mempertahankan serta meningkatkan kreativitas belajarnya dalam pembelajaran PAK terkhusus setelah guru PAK menggunakan metode sosiorama dalam pembelajaran PAK di ruang kelas.

Siswa diharapkan mampu mempertahankan serta meningkatkan kreativitas belajarnya sebagai pengaruh dari metode sosiodrama sehingga mampu menghasilkan pencapaian yang lebih maksimal dari sebelumnya.

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang kreativitas belajar siswa disarankan untuk mengkaji dengan menggunakan variabel lain yang mempengaruhinya. Dan juga yang ingin meneliti pengaruh lain dari metode sosiodrama supaya menghubungkannya dengan variabel lain karena tidak menutup kemungkinan berpengaruh kepada hal-hal lainnya seperti motivasi belajar siswa, minat belajar siswa, hasil belajar siswa bahkan prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adella, T. P. N., & Fatria, F. (2022). Pengaruh penggunaan metode sosiodrama terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Bangun Purba TA. 2021/2022. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 3(1).
- Adhy, W., & Supardi. (2021). [Artikel]. *Journal Ilmiah Kependidikan*, 1.
- Ahmadi. (2018). *Strategi belajar mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

- Arikunto, S. (2018). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Bandung: Rineka Cipta.
- Arni, M. (2016). [Artikel]. *Journal Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling*, 2.
- Asrop, S. (2019). *Creative learning*. Tulungagung: Akademia Pustaka.
- Bahri Djamarah, S. (2015). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Elviana, P. S. O. (n.d.). [Artikel]. *Journal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 140–141.
- Fadila Pulumoduyo, N., dkk. (2023). [Artikel]. *Student Journal of Early Childhood Education*, 3.
- Hamalik, O. (2015). *Perencanaan pengajaran berdasarkan pendekatan sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ika, & Linda. (2019). *Kreativitas dalam konteks pembelajaran*. Bogor: Erzatana Karya Abdi.
- Jamaris, M. (2016). *Perkembangan dan pengembangan anak usia taman kanak-kanak*. Jakarta: Grasindo.
- Livenzie, L., & F. R. (2022). *Pengaruh metode sosiodrama terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Siak Hulu Kabupaten Kampar* (Disertasi Doktorat, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- M. (2020). *Metodologi pembelajaran: Strategi, pendekatan, model, metode pembelajaran*. Malang: CV IRDH.
- Majid, A. (2013). *Strategi pembelajaran*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Murnita, A. (2016). [Artikel]. *Journal Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling*, 2.
- Naibaho, D. (2021). *Kode etik dan profesionalisme guru pendidikan agama Kristen*. Jawa Tengah: CV. Pena Persada.
- Ngalimun, dkk. (2013). *Perkembangan dan pengembangan kreativitas*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Rahmat, A. (2023). *Model capacity building berbasis dinamika kelompok*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Ramayulis. (2015). *Metodologi pendidikan agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Safi, A. (2019). *Creative learning*. Tulungagung: Akademia Pustaka.
- Sarjana, W., & Harnanik. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar siswa kelas XII pemasaran pada pembelajaran produktif pemasaran di SMK Negeri 1 Purbalingga. *Economic Education Analysis Journal*, 5(3), 729–735.
- Slameto. (2019). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2014). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru.

- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilo, A. (2022). *Strategi pembelajaran di era teknologi dan komunikasi*. Riau: Bengkalis.
- Taruli, D., & Rida. (2011). *Pendidikan agama Kristen kepada remaja dan pemuda*. Medan: CV. Mtra.
- Utami Munandar. (2019). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.