



PENGARUH METODE PEMBELAJARAN SOSIODRAMA TERHADAP PEMAHAMAN BELAJAR IPS SISWA PADA MATERI INTERAKSI SOSIAL DAN KEHIDUPAN SOSIAL KELAS VIII Di MTS ASSALAAM MATARAM TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Hasim Asari^{1*}, Muh. Zainurrahman², Emilia Fatriani³

^{1,2,3} Prodi Studi Tadris IPS, Universitas Islam Negeri Mataram, NTB

* Penulis Korespondensi. Email: hasimasari313@gmail.com

(Diterima : 03 September 2022; Disetujui: 04 November 2022; Online: 10 November 2022)



©2022 The Authors. Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah license CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah pemahaman siswa dalam proses pembelajaran yang masih rendah dan hasil pada mata pelajaran IPS di kelas VIII yang tergolong masih rendah, sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran sosiodrama terhadap pemahaman belajar IPS siswa pada materi interaksi sosial dan kehidupan sosial di kelas VIII MTS Assalaam dan untuk mengetahui apakah penerapan metode sosiodrama dapat meningkatkan pemahaman IPS. Penelitian ini dilakukan di MTs Assalaam Mataram. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *quasi* dengan desain *Nonequivalent control group design*. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan Materi rujul Semester satu kurikulum K13. Sampel pada penelitian ini ada 2 kelas yang terdiri dari 53 siswa yaitu kelas VIII A eksperimen yang berjumlah 27 siswa dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 26 siswa. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu instrumen observasi untuk mengukur aktivitas siswa dan instrumen tes objektif berupa pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan metode pembelajaran sosiodrama (*role playing*) mempunyai perbedaan yang signifikan. Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan analisis kovarian (ANCOVA) dengan bantuan SPSS 22. Sebelum dilakukan analisis kovarian terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas. Berdasarkan analisis data yang dilakukan hasil uji ANCOVA pada aktivitas menunjukkan sig yang diperoleh yaitu 0,002 sehingga $0,002 < 0,05$, sedangkan hasil analisis ANCOVA pada hasil belajar menunjukkan sig. yang diperoleh yaitu 0,024 sehingga nilai sig. $0,024 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode sosiodrama dapat meningkatkan pemahaman siswa dan hasil belajar

Kata Kunci: Metode sosiodrama, (*role playing*), Perbedaan hasil belajar, Pemahaman belajar siswa

1. PENDAHULUAN

Sosiodrama adalah teknik yang digunakan untuk mengekspresikan berbagai jenis perasaan yang menekan, melalui suatu suasana yang didramatisasikan menjadi akibatnya sanggup secara bebas menyampaikan dirinya sendiri secara lisan. Metode ini merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan khayalan dan penghayatan dilakukan siswa memakai memerankannya sebagai tokoh biologi atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih berdasarkan satu orang, hal itu bergantung dalam apa yang diperankan. (Wingkel, 2004)

Jadi sosiodrama merupakan metode mengajar yang mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, supaya siswa bisa memecahkan suatu perkara yang timbul menurut suatu situasi sosial. Dengan penerapan metode sosiodrama pembelajaran yang sempurna dan efektif murid akan lebih termotivasi buat lebih ulet lagi pada mempertinggi belajarnya, sebagai akibatnya output belajar atau prestasi yang dicapai dibutuhkan lebih meningkat. Sejalan menggunakan itu Rusdiana menyatakan "motivasi dipahami sebagai keadaan dalam diri individu yang menyebabkan seseorang berperilaku dengan cara yang menjamin tercapainya suatu tujuan". Jadi bisa dipahami bahwa motivasi bisa diartikan menjadi holistik daya penggerak pada diri seorang buat melakukan serangkaian aktivitas guna mencapai tujuan yang diinginkan. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti menemukan rendahnya daya serap belajar, minat belajar, dan sulitnya murid pada tahu materi pembelajaran IPS dikarenakan Pembelajaran IPS pada MTS

Assalaam Mataram kelas VIII, pengajar acap kali memakai metode pembelajaran ceramah, dimana murid mendengarkan pengajar yang menaruh penerangan mengenai materi pembelajaran. Akan tetapi, contoh pembelajaran ini bisa membangkitkan aktifitas anak didik pada belajar lantaran anak didik pasif mendengarkan dan bertanya sesekali, sebagai akibatnya menciptakan siswa merasa bosan dan sulit tahu apa yang sudah pengajar sampaikan.

Dengan diterapkannya metode sosiodrama pada proses belajar mengajar, peneliti berasumsi bahwa seseorang pengajar IPS mampu menumbuhkan kiprah sosial & kehidupan sosial buat para anak didik pada pembelajaran. Tetapi berhasilnya proses belajar mengajar IPS pula tidak terlepas menurut kesiapan para siswa dan kesiapan pengajar. Oleh karenanya individu yang ingin mengusut IPS senantiasa aktif pada pembelajaran sebagai akibatnya tercapainya output belajar yang tinggi sinkron apa siswa dan energi pendidik harapkan. Berdasarkan uraian pada masalah diatas peneliti mengangkat penelitian dengan judul: Penerapan Metode Pembelajaran Sosiodrama Terhadap Pemahaman Belajar IPS siswa Pada Materi Interaksi Sosial Dan Kehidupan Sosial Di kelas VIII MTS Assalaam Mataram Tahun Pelajaran 2021/2022

2. METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan ialah pendekatan eksperimen. semua persyaratan untuk menguji hubungan sebab akibat. Jenis eksperimen yang dipilih oleh peneliti adalah eksperimen kuasi/semu. Jenis ini dipilih karena berbagai hal, terutama berkenaan dengan pengontrolan variabel, kemungkinan sukar untuk menggunakan eksperimen murni. Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. (Sugiyono, 2015)

Dalam penelitian ini yang menjadi sampel yaitu peserta didik kelas VIII MTS Assalaam Mataram. Kelas VIII A yang Berjumlah 27 orang sebagai kelas *Eksperimen* dan Kelas VIII B yang Berjumlah 26 siswa sebagai kelas kontrol. Sehingga total keseluruhan sample berjumlah 53 orang. Alasan dasar penggunaan sample pada kelas VIII ini dikarenakan materi yang ambil oleh peneliti didasarkan pada rujukan materi yang memang saat ini materi interaksi sosial dan kehidupan sosial memang adanya di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah. Merujuk juga pada buku kurikulum K13 Yang saat ini digunakan.

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Assalaam Mataram. Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Juli Sampai dengan bulan Agustus Tahun 2022

Variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat dan nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono, 2015)

a. Variabel bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode Sosiodrama sebagai variabel X. 2.

b. Variabel terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini, variabel tersebut adalah: Y1 = Pemahaman belajar IPS di Kelas VIII pada Materi interaksi sosial dan kehidupan sosial di MTS Assalaam Mataram.

c. variabel Moderator

Variabel Moderator adalah hubungan antara variabel Independen (bebas) dengan variabel dependen Adapun yang Menjadi Variabel Moderator adalah: Y2 = Perbedaan Hasil belajar IPS di Kelas VIII pada Materi interaksi sosial dan kehidupan sosial di MTS Assalaam Mataram.

Desain penelitian merupakan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian sehingga hasil penelitian dapat dibuktikan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental* (eksperimen semu) *Nonequivalent control grup design*, berikut ini rumusnya.

2.1 Tabel Desain Penelitian

O1	X	O2
O3		O4

Keterangan:

O1 = Nilai Pretest kelas eksperimen.

O2 = Nilai posttest kelas eksperimen.

O3 = Nilai pretest kelas kontrol.

O4 = Nilai posttest kelas kontrol.

X = Treatment (pemberia perlakuan). (Sugiyono, 2013)

Instrumen Pembelajaran

a) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) merupakan rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan pada standar isi dan telah dijabarkan dalam silabus. Kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013

b) Instrumen Penilaian

Tes

Dalam penelitian pendidikan, tes sering digunakan sebagai alat untuk mengukur kemampuan, baik kemampuan dalam bidang kognitif, afektif maupun psikomotorik. (Sugiyono, 2015)

Adapun jenis tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes objektif berupa pilihan ganda.

Instrumen Observasi

Lembar observasi ini digunakan untuk mengukur aktivitas siswa didalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung dan untuk mengukur keterlaksanaannya proses pembelajaran menggunakan Metode pembelajaran Sociodrama (*Role playing*). Lembar observasi yang digunakan berupa cek list untuk mengukur keterlaksanaan pembelajaran menggunakan Metode pembelajaran sociodrama (*role playing*) untuk mengukur aktivitas belajar siswa.

a. Analisis Instrumen Penelitian

1) Validitas dan Reliabilitas

a) Validitas

Instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut mengukur apa yang hendak diukur. Seperti dalam penelitian ini, peneliti mengukur hasil belajar siswa menggunakan tes pilihan ganda yang berjumlah 25 soal, yang mana untuk menguji validitas dari instrumen tersebut, peneliti menggunakan bantuan spss 22 dengan kriteria sebagai berikut:

- Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka item tersebut dikatakan valid.
- Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka item tersebut dikatakan tidak valid. (Sukmadinata, 2010)

b) Reliabilitas

Pada penelitian ini untuk menguji reliabilitas instrumen, peneliti menganalisis data reliabilitas menggunakan bantuan spss 22. Dengan kriteria sebagai berikut:

- Jika alpha cronbach $> 0,90$ maka reliabilitas sempurna
- Jika alpha cronbach antara 0,70-0,90 maka reliable tinggi
- Jika alpha cronbach antara 0,50-0,70 maka reliabilitas moderat
- Jika alpha cronbach $< 0,50$ maka reliabilitas rendah

Teknik Pengumpulan Data

Teknik Tes

Teknik tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa diperoleh dari tes materi interaksi sosial dan kehidupan sosial yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah proses pembelajaran. Dimana soal tes ini akan divalidasi terlebih dahulu oleh validator dan kemudian dilakukan uji validitas untuk mengetahui kelayakan dari soal tes tersebut dan direliabelkan terlebih dahulu. Jumlah soal tes yang akan diberikan sebanyak 25 soal pilihan ganda.

Teknik Observasi

Observasi ini akan dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung. Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 jenis yaitu teknik observasi jenis cek list untuk mengukur keterlaksanaan pembelajaran dan observasi jenis rating scale untuk mengukur aktivitas belajar siswa yang akan diamati oleh observer yaitu teman sebaya.

Teknik Analisis Data

Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Statistik deskriptif dapat digunakan bila peneliti hanya ingin mendeskripsikan data sampel, dan tidak ingin membuat kesimpulan yang berlaku untuk populasi dimana sampel diambil. (Sugiyono, 2015)

a. Analisis Keterlaksanaan Pembelajaran

Data hasil observasi tentang keterlaksanaan pembelajaran (RPP) dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan rumus persentase berikut:

$$\% \text{ keterlaksanaan RPP} = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Keterangan:

X = Jumlah langkah pembelajaran yang terlaksana

Y = Total langkah pembelajaran yang harus dilaksanakan (Ngalim, 2010)

b. Analisis Aktivitas

Analisis aktivitas siswa dalam proses belajar sangat penting, karena pembelajaran tanpa adanya aktivitas dari siswa tidak mungkin berjalan dengan baik. Hal ini menjelaskan bahwa manfaat aktivitas belajar adalah komponen penting untuk mendukung proses pembelajaran yang baik sehingga tujuan dari pembelajaran itu sendiri dapat tercapai.

1) Ketuntasan individu

Didalam setiap proses mengajar dilakukan tuntasan apabila memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan (≥ 70) nilai ketuntasan minimal sebesar 70 dipilih untuk menyesuaikan dengan kemampuan siswa disekolah tempat penelitian. Analisis keberhasilan ketuntasan individu digunakan rumus:

$$PK = \frac{SP}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

PK = Persentase ketuntasan individu

SP = Skor yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum (Sofian, 2015)

Seorang siswa dikatakan tuntas apabila telah mencapai skor 70% dari jumlah skor yang diberikan dapat dijawab atau dengan nilai 70. Untuk nilai ketuntasan ini dapat diambil dari nilai ulangan harian.

Tabel 2.3

Interval dan Ketuntasan Individu

Interval	Kategori
80-100	Amat baik
70-79	Baik
60-69	Cukup
40-59	Kurang
0-39	Kurang sekali

Menurut Teori Sekaran (2006), Skala interval ini digunakan untuk menetapkan selisih atau kesenjangan dan besaran pada setiap faktor, punya jarak tertentu. Singkatnya besaran ini dimanfaatkan untuk mengukur atau menyatakan peringkat yang tidak absolut, karena hanya dijadikan sebagai patokan.

2) Ketentuan klasikal

Menurut Purwanto dalam Ramadhan bahwa ketuntasan belajar klasikal dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$PK = \frac{SP}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

PK = Ketuntasan klasikal
 SP = Jumlah siswa yang tuntas
 N = Jumlah seluruh siswa

Tabel 2.4

Interval dan Kategori Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal

Interval	Kategori
80-90%	Amat baik
60-79	Baik
40-59	Cukup
0-39	Kurang

Menurut Teori Sekaran (2006), Skala interval ini digunakan untuk menetapkan selisih atau kesenjangan dan besaran pada setiap faktor, punya jarak tertentu. Singkatnya besaran ini dimanfaatkan untuk mengukur atau menyatakan peringkat yang tidak absolut, karena hanya dijadikan sebagai patokan.

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah bentuk uji yang dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data. Tujuan dari uji normalitas data ini untuk mendeteksi distribusi data dalam satu variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak untuk membuktikan model-model/strategi penelitian penelitian tersebut adalah data distribusi normal. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji *Kolmogorov-Smirnov*. (Sugiyono, 2013)

Data dikatakan normal apabila nilai signifikan lebih besar dari 0,05 pada ($P > 0,05$). Sebaliknya, apabila nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 pada ($P < 0,05$) maka data dikatakan tidak normal. Pengujian normalitas ini harus dilakukan apabila belum ada teori yang menyatakan bahwa variabel yang diteliti adalah normal. Dengan kata lain, apabila ada teori yang menyatakan bahwa suatu variabel yang sedang diteliti normal, maka tidak diperlukan lagi pengujian normalitas data. (Ating Somantri dan Sambas Ali Muhidin, 2006)

a. Uji Homogenitas

Pada penelitian ini, peneliti melakukan analisis uji homogenitas dengan menggunakan bantuan spss 22.

$$F_h = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Data homogenya jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ dan data tidak homogen $F_{hitung} \geq F_{tabel}$. (Ridwan, 2014)

Uji homogenitas menggunakan uji levene dengan taraf signifikansi 0,05. Adapun dasar keputusan data dapat dilakukan dengan membandingkan nilai signifikan pada *Based on mean* dengan nilai signifikansi 0,05 dengan ketentuan jika nilai sig. *Based on mean* $< 0,05$ maka data tersebut homogen begitu juga sebaliknya. (Sudjana, 2013)

b. Uji Hipotesis

1) Analisis Kovarian (ANCOVA)

ANCOVA merupakan teknik analisis yang berguna untuk meningkatkan presisi sebuah percobaan karena didalamnya dilakukan pengaturan terhadap pengaruh peubah bebas yang tidak terkontrol. Dalam ANCOVA di gunakan konsep ANOVA dan analisis regresi. Tujuan ANCOVA adalah untuk mengetahui/melihat pengaruh perlakuan terhadap peubah respon dengan mengontrol peubah lain. ANCOVA dapat lakukan dengan menggunakan program statistik SPSS

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

1. Data Deskriptif

a. Analisis Instrumen

1) Uji Validitas

Sebelum instrumen tes dibagikan kepada siswa, terlebih dahulu dilakukukan di uji validitas. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen yang diberikan layak atau tidak dipergunakan. Untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa peneliti membuat 25 butir soal pilihan ganda. Hasil uji coba instrumen tes tersebut peneliti menggunakan rumus korelasi product moment.

Suatu butir soal dikatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, begitu juga sebaliknya butir soal dikatakan tidak valid apabila nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$.

2) Uji Reliabilitas

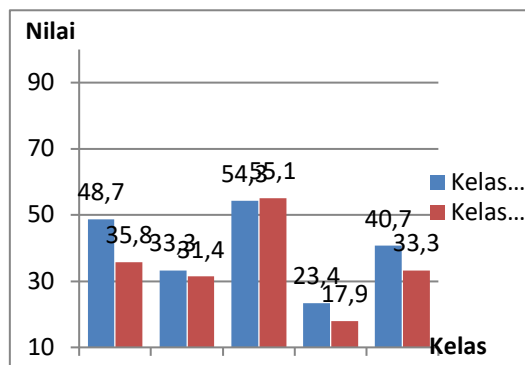
Uji reliabilitas menggunakan rumus Cronbach's Alpha. Hasil reliabilitas butir soal menunjukkan bahwa dari 25 item soal yang diuji hanya 20 soal yang valid, setelah diinterpretasikan berdasarkan kriteria koefisien uji reliabilitas instrumenttes didapatkan $r_{hitung}=0,699$ menunjukkan reliabilitas sedang .(Data analisis uji reliabilitas terlampir pada lampiran 8).

b. Keterlaksanaan Pembelajaran

Keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dapat dilihat dan diukur menggunakan lembar observasi. Pengisian lembar observasi ini dilakukan oleh observer pada tiap kali pertemuan. Observer pada penelitian ini yaitu Laela suci febriana. Lembar observasi yang digunakan pada penelitian ini untuk mengukur keterlaksanaan pembelejaran yaitu lembar observasi jenis chek list.

c. Aktivitas

Aktivitas siswa dapat dilihat dan diukur menggunakan lembar observasi. Lembar observasi untuk mengukur aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung yaitu lembar observasi jenis *rating scale*. Lembar observasi ini diisi oleh observer pada saat proses pembelajaran. Observer yang digunakan disini adalah guru pendamping yaitu laela suci febriana.



Gambar 2.5

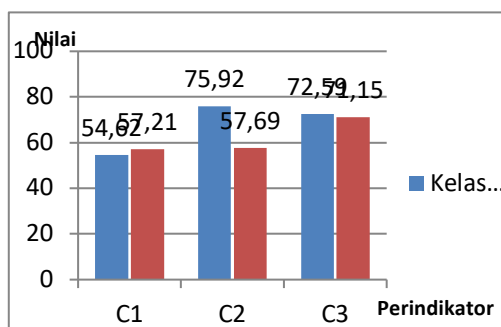
Diagram Aktivitas Siswa Perindikator

c. Pemahaman belajar

Tes yang digunakan pada penelitian ini tes berupa pilihan ganda sebanyak 20 soal yang akan dilaksanakan sebelum proses pembelajaran dimulai (*pretest*) dan setelah pembelajaran selesai (*posttest*). Adapun hasil *pretest* dan *posttes* pada kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Gambar 2.7

Diagram Pemahaman Belajar Perindikator



2. Analisis Data

a. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi data dari kedua kelas yaitu kelas Eksperimen dan kelas Kontrol. Uji normalitas dilakukan setelah kedua kelas sampel diberikan tes berupa pretest dan posttes. Dikatakan data itu terdistribusi normal apabila nilai $\text{sig} > 0,05$.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk melihat bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Data dikatakan homogen apabila nilai dari Level Signifikasinya lebih besar dari 0,05. Berikut ini akan dipaparkan hasil uji homogenitas data yang dihitung menggunakan spss windows release 22.

b. Uji Hipotesis

1) ANCOVA

Setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas, kemudian akan dilakukan analisis ANCOVA untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan oleh peneliti benar atau tidak. ANCOVA dianalisis dengan bantuan spss windows release 22. Ketentuan hipotesis menggunakan ANCOVA adalah:

- Apabila nilai $\text{sig} < 0,05$, maka H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara satu variabel independen terhadap variabel dependen.
- Apabila nilai $\text{sig} > 0,05$, maka H_0 diterima, artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara satu variabel independen terhadap variabel dependen.

3.2 Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Assalaam Mataram, sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah kelas VIII yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas VIII A yang terdiri dari 27 orang siswa yang menjadi kelas eksperimen dan kelas VIII B yang terdiri dari 26 orang siswa sebagai kelas kontrol. Penelitian ini dilaksanakan selama 1 bulan lamanya, dimana pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran sosiodrama/bermain peran (*role playing*), sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan, pembelajarannya menggunakan diskusi kelompok. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh Penerapan Pembelajaran Sosiodrama/bermain peran (*role playing*) terhadap Pemahaman belajar IPS pada mata interaksi Sosial dan kehidupan sosial dikelas VIII Mts Assalaam Mataram.

a. Keterlaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian untuk keterlaksanaan pembelajaran pada penelitian ini, dapat diperoleh bahwa persentase keterlaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Pada kelas eksperimen dan kontrol pada tiap kali pertemuan, dimana pada kelas eksperimen jumlah langkah-langkah pembelajaran pada pertemuan pertama yaitu 14, pertemuan kedua 14 dan pertemuan ketiga 14. Sedangkan pada kelas kontrol pertemuan pertama yaitu 14, kedua 14, dan ketiga 14. Pada kelas eksperimen jumlah langkah yang terlaksana dari 14 langkah yang direncanakan yaitu 12 langkah dengan persentase yang diperoleh yaitu 85,7% dengan kategori sangat baik, pertemuan kedua jumlah langkah yang terlaksana dari 14 langkah yaitu 13 langkah dengan persentase yaitu 92,8% dengan kategori sangat baik, dan pertemuan ketiga jumlah langkah yang terlaksana dari 14 langkah hanya 13 langkah dengan persentase yaitu 92,8% dengan kategori sangat baik.

Sedangkan pada kelas kontrol jumlah langkah yang terlaksana hanya 10 langkah saja dari 14 langkah yang direncanakan dengan persentase yang diperoleh pada pertemuan yaitu 71,4% dengan kategori baik, pertemuan kedua jumlah langkah yang terlaksana hanya 11 langkah saja dari 14 langkah yang direncanakan dengan persentase 78,5% dengan kategori baik, dan pada pertemuan ketiga jumlah langkah yang terlaksana yaitu hanya 12 langkah saja dari 14 bahkan yang direncanakan dengan persentase yaitu 85,7% dengan

kategori sangat baik. Apabila kedua kelas dibandingkan maka kelas eksperimen memiliki persentase yang sangat baik dalam keterlaksanaan pembelajaran oleh guru dibandingkan kelas kontrol.

b. Pemahaman belajar siswa

Berdasarkan hasil pengamatan pada lembar observasi aktivitas ini maka didapatkan jumlah skor keseluruhan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen jumlah skor keseluruhannya yaitu 323 dengan nilai rata-ratanya 11,97 sedangkan pada kelas Kontrol jumlah skor keseluruhannya yaitu 272 dengan nilai rata-rata 10,46. Pada kelas eksperimen skor terendah pada pengamatan lembar observasi yaitu 9 dengan jumlah siswa 3 orang siswa dengan kategori kurang aktif, sedangkan nilai tertinggi yaitu 15 dengan jumlah siswa yang kategori sangat Aktif dengan jumlah siswa yang memperoleh skor 15 yaitu 2 orang siswa. Pada kelas eksperimen rata-rata siswa mendapatkan skor 13 dengan kategori sangat aktif.

Adapun hasil persentase aktivitas perindikator pada kelas eksperimen dan kontrol berbeda-beda. Dimana pada kelas eksperimen pada indikator 1 yaitu aktivitas dramatisasi persentasenya 48,76%, indikator 2 yaitu aktivitas lisan (*oral*) persentasenya 33,33%, indikator 3 aktivitas mendengarkan persentasenya 54,32%, indikator 4 aktivitas menulis persentasenya 23,45% dan indikator 5 aktivitas emosional persentasenya 40,74%. Berdasarkan persentase tersebut terlihat bahwa pada indikator 3 yaitu aktivitas mendengarkan lebih tinggi dibandingkan dengan indikator-indikator yang lain.

Sedangkan pada kelas kontrol indikator 1 aktivitas dramatisasi persentasenya 35,89%, indikator 2 aktivitas lisan (*oral*) persentasenya 31,41%, indikator 3 aktivitas mendengarkan persentasenya 55,12, indikator 4 aktivitas menulis persentasenya 17,94% dan indikator 5 aktivitas emosional persentasenya 33,33%. Berdasarkan persentase diatas terlihat bahwa pada kelas kontrol aktivitas mendengarkan lebih tinggi dibandingkan dengan indikator-indikator yang lain. Sehingga pada kelas eksperimen dan kelas kontrol aktivitas mendengarkan lebih tinggi persentasenya dibandingkan dengan kelas kontrol.

Sedangkan pada kelas Kontrol skor terendah pada pengamatan lembar observasi yaitu 8 dengan kategori sangat kurang aktif dengan jumlah siswa yang mendapat skor tersebut sebanyak 4 orang. Sedangkan skor tertinggi yaitu 13 dengan kategori sangat aktif dengan jumlah siswa yang mendapatkan skor tersebut yaitu 3 orang siswa. Pada kelas kontrol siswa rata-rata mendapatkan skor 12 dengan kategori aktif.

Berdasarkan analisis data tersebut dapat dilihat bahwa skor yang diperoleh pada kelas eksperimen yang menerapkan Metode pembelajaran Sosiodrama (*role playing*) lebih tinggi dari pada kelas kontrol menerapkan pembelajaran konvensional, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran Sosiodrama (*role playing*) dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa hasil penelitiannya rata-rata selisih pemahaman antara kelas eksperimen dan kontrol, siswa kelas eksperimen lebih tinggi yakni 1,67% sedangkan kelas kontrol 0,4%. (Mustika Setianingrum, Slamet Hariyadi, 2012)

c. hasil belajar

Pada penelitian ini hasil belajar diukur menggunakan tes yang berupa pilihan ganda, yang mana tesnya berupa *pretest* dan *posttest* baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Dimana, *Pretest* dilaksanakan sebelum pembelajaran dimulai sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah pembelajaran selesai. Tes dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menerima materi pembelajaran. Tesnya berupa soal tes pilihan ganda yang berjumlah 20 soal dan tiap-tiap soal memiliki skor 1. Berdasarkan analisis data tes, pada data tes dapat dilihat bahwa pada kelas eksperimen nilai tertinggi *pretest* yaitu 70 dan nilai terendah 30 dengan total nilai keseluruhan 1235 dan nilai rata-rata 45,74. Sedangkan pada *posttest* nilai tertingginya yaitu 90 dan nilai terendah adalah 50 dengan total nilai 1965 dan nilai rata-rata 75,78.

Sedangkan pada kelas kontrol nilai tertinggi pada *pretest* yaitu 70 dan nilai terendah 25 dengan total nilai 1155 dan nilai rata-rata 44,42. Adapun pada *posttest* nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 45 dengan total nilai 1745 dengan nilai rata-rata 67,11.

Adapun persentase hasil belajar siswa perindikator pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berbeda. Dimana pada kelas eksperimen pada indikator C1 persentasenya 48,5%, C2 yakni 75,9% dan C3 yakni 72,6%. Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat bahwa dari tiga indikator hasil belajar siswa, persentase tertinggi yaitu pada indikator C2 yakni 75,9%. Sedangkan pada kelas kontrol persentase pada indikator C1 yakni 57,2%, C2 57,7 dan C3 71,1%, dari data tersebut dapat dilihat bahwa dari ketiga indikator tersebut indikator C3 lebih tinggi dibandingkan dengan indikator C1 dan C2 dengan persentase 71,1%.

Berdasarkan hasil analisis data tes tersebut dapat dilihat dari nilai rata-ratanya bahwa ada perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen yang diterapkan Metode pembelajaran Sociodrama (*role playing*) dengan kelas kontrol yang tidak diterapkan Metode sosiodrama.

d. Uji Hipotesis

Pada penelitian ini analisis normalitas dan homogenitas dianalisis dengan bantuan spss. Adapun hasil analisis data uji normalitas pada kelas eksperimen pada *pretest* pada kelas eksperimen 0,110 atau $0,110 > 0,05$ dan *posttest* 0,087 atau $0,087 > 0,05$ maka data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen terdistribusi normal. Sedangkan pada kelas kontrol nilai sig pada *pretest* sebesar 0,186 atau $0,186 > 0,05$ dan *posttest* sebesar 0,095 atau $0,095 > 0,05$ maka data *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol juga terdistribusi normal. Sedangkan hasil uji homogenitas hasil sig dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0,594, maka nilai sig yaitu 0,594 lebih besar dari 0,05 ($0,594 > 0,05$) sehingga data ini menunjukkan bahwa kedua data tersebut homogen. Karena data yang diperoleh terdistribusi normal dan homogen maka peneliti lanjut untuk menghitung analisis ANCOVA. Dengan syarat apabila nilai sig 0,05 maka ada pengaruh yang signifikan, sedangkan jika nilai sig $> 0,05$ maka tidak ada pengaruh yang signifikan. Analisis ANCOVA dianalisis dengan bantuan spss. Dimana setelah melakukan analisis ANCOVA didapatkan hasil sig pada aktivitas = 0,002 sehingga dapat disimpulkan bahwa $0,002 < 0,05$ sehingga ada pengaruh yang signifikan terhadap penerapan metode pembelajaran Sociodrama (*role playing*) terhadap pemahaman. Sedangkan pada hasil belajar nilai sig = 0,024 berarti ada pengaruh yang signifikan terhadap penerapan metode pembelajaran sosiodrama (*role playing*) terhadap hasil belajar siswa. Berarti dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode pembelajaran sosiodrama (*role playing*) berpengaruh signifikan terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa.

Penggunaan metode pembelajaran sosiodrama (*role playing*) dapat membuat siswa lebih aktif dan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Sehingga dapat mempengaruhi pemahaman dan hasil belajar siswa di MTs Assalaam mataram.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan Metode pembelajaran Sociodrama terhadap pemahaman belajar IPS siswa pada materi Interaksi Sosial dan kehidupan sosial kelas VIII di MTs Assalaam Tahun Pelajaran 2021/2022.

REFERENSI

Ating Somantri dan Sambas Ali Muhidin (2006) *Aplikasi Statistik dalam Penelitian*.

Bandung: CV Pustaka Setia.

Latifa (2010) *model-model Mengajar IPS“Sosiodrama pada Pembelajaran IPS sebagai Upaya Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa*. Bandung: Alfabeta.

Mustika Setianingrum, Slamet Hariyadi, J.P. (2012) “Pengaruh Model Pembelajaran Aktiif Card Sort dengan Teknik Mind Mapping Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X MAN 2 Jember Tahun Ajaran 2012/2013”, 2012’.

Ngalim, P. (2010) *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Ridwan (2014) *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.

Sofian, A. (2015) *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif- Think Pair Share (TPS) untuk meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar pada Materi Virus Siswa Kelas X MA Makala TP 2014-2015*. UIN Mataram.

Sudjana, nana (2013) *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sugiyono (2013) *Statistik untuk Penelitian*, (Bndung: Alfabet, 2013). Bandung: Alfabeta.

Sugiyono (2015) *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, N.S. (2010) *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Wingkel (2004) *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*,. Jakarta: PT. Gramedia.