

PEMBELAJARAN MENDEMONSTRASIKAN NILAI KEHIDUPAN DALAM CERITA PENDEK DENGAN MENGGUNAKAN METODE SOSIODRAMA DI KELAS XI SMAS INFORMATIKA CIAMIS

Regina Putri Alifianur , H. Sirodjul Munir, Taufik Hidayat
Pendidikan Bahasa Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Galuh
E-mail: reginaputrial8@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil pembelajaran mendemonstrasikan nilai kehidupan dalam cerita pendek siswa sebelum menggunakan metode sosiodrama kelas XI SMAS Informatika Ciamis, Kecamatan Ciamis, Kabupaten Ciamis. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain kuasi eksperimental. Adapun populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMAS Informatika Ciamis yaitu 178 siswa. Sampel yang diambil menggunakan teknik sampling purposive. Sampel pada kelas eksperimen sebanyak 30 siswa dan pada kelas kontrol sebanyak 30 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, serta non tes. Selanjutnya analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis menunjukkan bahwa siswa mampu meningkatkan kemampuan mendemonstrasikan nilai kehidupan dalam cerita pendek. Hal ini dilihat dari adanya peningkatan pada aspek penguasaan tema, lafal, intonasi, keberanian, dan gestur. Dari kelima aspek tersebut terdapat dua aspek yang mengalami peningkatan secara signifikan yaitu pada aspek keberanian dan aspek lafal. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat perubahan hasil kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode sosiodrama di kelas XI SMAS Informatika Ciamis.

Kata kunci: pembelajaran, cerita pendek, sosiodrama

ABSTRACT

This study aims to determine the results of learning to demonstrate the value of life in students' short stories before using the sociodrama method for class XI SMAS Informatika Ciamis, Ciamis District, Ciamis Regency. This research is a quantitative research with a quasi-experimental design. The population in this study were all students of class XI SMA Informatika Ciamis, namely 178 students. Samples were taken using purposive sampling technique. The sample in the experimental class as many as 30 students and in the control class as many as 30 students. Methods of data collection using observation, interviews, and non-test. Furthermore, the data analysis used is descriptive statistical analysis and inferential statistics. Based on the results of research and analysis shows that students are able to improve the ability to demonstrate the value of life in short stories. This can be seen from the increase in aspects of mastery of themes, pronunciation, intonation, courage, and gestures. Of the five aspects, there are two aspects that have increased significantly, namely the courage aspect and the pronunciation aspect. Thus, it can be concluded that there is a change in the results of students' abilities after participating in learning using the sociodrama method in class XI of SMAS Informatika Ciamis.

Keywords: learning, short story, sociodrama

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu keseluruhan prosedur, perencanaan, ataupun langkah-langkah kegiatan yang teratur. Kegiatan pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan. Dalam kegiatan belajar mengajar peran siswa dan guru harus aktif dan memberikan dampak positif untuk mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar. Selain itu, guru hendak memperhatikan aktivitas siswa agar siswa tidak pasif selama kegiatan belajar.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan untuk menumbuhkan kemampuan mengungkapkan pikiran dan perasaan dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Maka dari itu, penting bagi siswa untuk memiliki empat aspek keterampilan. Keterampilan berbahasa yang perlu dipelajari dan dikembangkan yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Tarigan (2008:1) mengemukakan bahwa “Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen. Empat komponen tersebut

adalah menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Setiap keterampilan berhubungan erat dengan keterampilan lainnya dengan berbagai cara". Keempat keterampilan bahasa tersebut memiliki keterkaitan erat dengan materi karya sastra salah satunya cerita pendek. Keterampilan yang berkaitan dengan kompetensi dasar mendemonstrasikan nilai kehidupan dalam cerita pendek yaitu keterampilan berbicara.

Berbicara adalah kegiatan menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan untuk tujuan tertentu yang diungkapkan melalui ujaran kepada lawan bicara atau pendengar. Pembelajaran keterampilan berbicara seharusnya mendapat perhatian dalam pembelajaran keterampilan berbahasa pada pendidikan formal khususnya di sekolah.

Keterampilan berbicara penting diajarkan, karena dengan keterampilan tersebut seorang siswa akan mampu mengembangkan kemampuan berpikir, membaca, menulis, dan menyimak. Kemampuan berpikir tersebut akan melatih mereka ketika mereka mengorganisasikan, mengospekan, dan menyederhanakan pikiran, perasaan, dan ide kepada orang lain secara lisan (Susanti dkk. 2021). Mencapai keberhasilan tersebut tentunya tidak mudah, karena memerlukan usaha yang sungguh-sungguh dari guru agar kegiatan belajar mengajar tidak membosankan.

Berdasarkan hasil observasi, tugas guru bahasa Indonesia pada kelas XI yaitu memberikan materi sesuai dengan kompetensi dasar yakni tentang mendemonstrasikan nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam cerita pendek, dengan harapan siswa dapat mengambil nilai kehidupan dan hikmah dari fakta peristiwa kehidupan yang terjadi. Penyampaian materi dalam mendemonstrasikan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita pendek, guru dalam metode mengajar menggunakan metode konvensional atau ceramah, sehingga siswa menjadi kurang mampu menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaannya. Proses komunikasi sebagian besar berpusat kepada guru, sementara banyak siswa yang berperan sebagai pendengar setia dan di akhir penyampaian materi siswa menjadi enggan untuk mengemukakan materi yang tidak mereka pahami. Bahkan ketika guru meminta siswa untuk bertanya, mereka hanya diam, yang terjadi adalah kemampuan siswa menjadi kurang optimal. Terbukti juga dengan hasil nilai belajar beberapa siswa yang masih di bawah standar kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, proses

pembelajaran di sekolah memerlukan kreativitas dan keaktifan guru dalam membuat metode pembelajaran yang semenarik mungkin, agar dapat membangkitkan motivasi belajar dan meningkatkan kemampuan belajar siswa pada materi pembelajaran mendemonstrasikan nilai-nilai kehidupan dalam cerita pendek. Metode mengajar yang tepat sangat berperan dalam membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Bahkan siswa akan semakin bersemangat dan merasa senang untuk belajar bila metode mengajar guru sangat menarik dan mudah dipahami, sebaliknya bila metode yang digunakan tidak menarik, sukar dimengerti akan membosankan bagi siswa (Asih:2019).

Pemilihan Metode Sosiodrama bermain peran merupakan salah satu alternatif yang akan membantu siswa dan guru dalam mewujudkan tujuan yang ingin dicapai, metode sosiodrama bermain peran memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktikkan keterampilan spesifik yang dipelajari di kelas (Uno, 2012:25). Peneliti memilih metode ini karena memiliki keunggulan, diantaranya siswa dapat menggunakan daya pikirnya yang semakin lama dikembangkan akan bertambah berkembang dengan baik.

Berdasarkan fenomena tersebut, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian di SMAS Informatika Ciamis pada kelas XI. Tujuan penelitian ini yaitu guna mengetahui perbedaan perubahan pada penggunaan metode sosiodrama terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran mendemonstrasikan nilai kehidupan dalam cerita pendek.

Metode Pembelajaran

Pengertian metode pembelajaran menurut Sudjana (dalam Hamid, 2019: 2) adalah metode atau cara yang pendidik gunakan dalam upayanya terhubung dengan peserta didik saat pelajaran berlangsung. Selain itu, metode pembelajaran juga memiliki arti cara yang guru gunakan dalam membelajarkan siswanya saat proses pembelajaran sedang berlangsung (Ramayulis dalam Hamid, 2019:2). Hamid (2019:3) juga menambahkan metode pembelajaran sangat penting untuk digunakan sebagai alat mengajar sehingga tercipta proses mengajar dan belajar. Berlandaskan gagasan tersebut maka disimpulkan metode pembelajaran adalah komponen penting yang bertujuan untuk mengaktifkan semangat belajar siswa dan mendorong keberlangsungan proses belajar mengajar.

Metode Sociodrama

Metode pembelajaran sociodrama memiliki definisi yakni cara memberikan pengajaran kepada siswa dengan memberikan kesempatan untuk bermain peran yang terkait kehidupan masyarakat sosial (Lufri dalam Hamid, 2019:6). Menurut Febrynanda & Rosy (2019:171), secara sederhana metode sociodrama memiliki pengertian bahwa metode tersebut akan mendramatisasikan permasalahan dari bermacam-macam kejadian di lingkungan sekitar atau sosial. Berdasarkan pendapat tersebut disimpulkan bahwa metode sociodrama adalah metode pembelajaran berbasis bermain peran dan permainan yang dalam penerapannya akan memicu kreativitas dan keinginan belajar yang tinggi dari siswa dimana dapat membuat suasana kelas menjadi hidup dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Jenis penelitian yang diterapkan yaitu penelitian eksperimen semu, memakai desain kuasi eksperimental bentuk *non-equivalent control group design*. Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas XI SMAS Informatika Ciamis yang berjumlah 178 siswa, dibagi ke dalam 6 kelas. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 1 berjumlah 30 siswa dan XI IPA 3 berjumlah 30 siswa.

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deskriptif yang bermaksud untuk memahami suatu fenomena mengenai apa yang dialami subjek penelitian, misalnya perilaku, cara mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa, memanfaatkan berbagai metode alamiah, serta untuk memperoleh gambaran mengenai kemampuan siswa dalam memahami dan meledani nilai kehidupan dalam cerita pendek untuk diterapkan kembali di kehidupan sehari-hari melalui kegiatan sociodrama.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2021/2022, dimulai pada bulan April sampai dengan bulan Mei 2022 di SMAS Informatika Ciamis, Kabupaten Ciamis, Kecamatan Ciamis.

Data, Teknik Pengumpulan Data, dan Instrumen

Data dalam penelitian ini terdiri dari sumber data primer dan sumber data sekunder dalam penerapan metode pembelajaran

sociodrama pada siswa di SMAS Informatika Ciamis.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan non tes. Teknik observasi bertujuan untuk memperoleh data tentang aktivitas, sikap, serta nilai yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran. Teknik wawancara dilakukan kepada narasumber dengan tujuan untuk mengetahui segala hal yang berkaitan dengan perencanaan dan pelaksanaan pada kegiatan pembelajaran. Tekni non tes ini dilakukan sebanyak dua kali, yaitu *pretest* dan *posttest*.

Instrumen pengumpulan data menggunakan non tes digunakan untuk mengukur hasil kemampuan belajar siswa ranah keterampilan yang telah disusun sesuai pedoman penilaian keterampilan mendemonstrasikan nilai kehidupan dalam cerita pendek.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan rumus statistik, yaitu *independent-sample t-test* atau uji beda. Semua data yang telah diperoleh di awal maupun di akhir. Sebelum dianalisis dengan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji gain, uji normalitas, dan uji homogenitas. Data yang akan diuji adalah data *pretest* dan data *posttest*. Selanjutnya, untuk data yang diuji dengan *independent-sample t-test* adalah data *posttest* baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pengujian tersebut dilakukan untuk menganalisis perubahan hasil kemampuan belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jika hasil uji beda tersebut menunjukkan adanya perubahan yang signifikan, maka dapat diketahui bahwa metode sociodrama memberikan perubahan terhadap hasil belajar siswa dari sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian dianalisis untuk menjawab hipotesis yang telah dibuat. Hipotesis tersebut dapat terjawab dengan melakukan uji beda rata-rata pada hasil *posttest* untuk variabel hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran mendemonstrasikan nilai kehidupan dalam cerita pendek.

Hipotesis yang terdapat dalam penelitian ini adalah "Terdapat perubahan hasil kemampuan siswa mendemonstrasikan nilai kehidupan dalam cerita pendek setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan

metode sosiodrama di kelas XI SMAS Informatika Ciamis”. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil proses pembelajaran mendemonstrasikan nilai kehidupan dalam cerita pendek dengan menggunakan metode sosiodrama di kelas XI SMAS Informatika Ciamis maka didapatkan tiga rumusan meliputi:

Perencanaan pembelajaran merupakan suatu rancangan kegiatan yang menggambarkan langkah-langkah yang akan dilaksanakan pada proses pembelajaran. Penyusunan perencanaan pembelajaran kurikulum 2013 berdasarkan Permendikbud No. 22 Tahun 2016, meliputi:

- 1) Mengisi kolom identitas,
- 2) Menentukan alokasi waktu yang dibutuhkan untuk pertemuan yang telah ditetapkan,
- 3) Menentukan materi pokok yang akan diajarkan,
- 4) Menentukan kompetensi inti dan kompetensi dasar, serta indikator,
- 5) Merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar, serta indikator yang telah ditentukan,
- 6) Mengidentifikasi materi pembelajaran yang akan dibahas dan diajarkan,
- 7) Menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan,
- 8) Menentukan media, serta alat dan sumber pembelajaran yang akan digunakan,
- 9) Merumuskan langkah-langkah pembelajaran yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir,
- 10) Menyusun teknik penilaian dan kriteria yang digunakan dalam penilaian;

Pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen, guru dan siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran mendemonstrasikan nilai kehidupan dalam cerita pendek dengan menggunakan metode sosiodrama. Pemilihan metode sosiodrama dilakukan dengan pertimbangan sesuai jenjang pendidikan siswa agar dapat menimbulkan ketertarikan. Metode sosiodrama yang digunakan dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat mengembangkan kemampuan interaktif, reaktif, kognitif, dan keterampilan siswa (Putri & Rosy, 2020:277). Lebih jelasnya berikut rencana kegiatan pembelajaran mendemonstrasi nilai kehidupan dalam cerita pendek dengan menggunakan metode sosiodrama:

1. Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan, dimulai dengan kegiatan melakukan pengkondisian kelas dan memberikan salam saat awal memasuki kelas. Pengkondisian kelas dimaksudkan untuk mempersiapkan siswa agar dapat melaksanakan kegiatan belajar dan pembelajaran secara kondusif. Selanjutnya memeriksa kehadiran siswa untuk memastikan jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran. Setelah memeriksa kehadiran dilanjutkan memberikan apersepsi dan memberikan motivasi. Kemudian siswa mengidentifikasi nilai apa saja yang terkandung dalam teks cerpen yang telah dibagikan guru, hasil identifikasinya dituliskan pada lembar kerja siswa, setelah selesai mengidentifikasi, masing-masing siswa diperintahkan guru untuk mendemonstrasikan hasil kerjanya di depan kelas dengan memperhatikan aspek penilaian praktik keterampilan yang terdiri dari penguasaan tema, intonasi, lafal, keberanian, dan gestur. Setelah itu guru mengadakan prates kepada siswa.

Kegiatan prates ini dilaksanakan untuk menguji siswa sebagai pembanding dengan hasil pascates. Sehingga akan diketahui berhasil atau tidaknya pelaksanaan pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar. Kegiatan inti dilakukan secara sistematis, di dalamnya terdapat langkah-langkah mendemonstrasikan nilai kehidupan dalam cerita pendek dengan menggunakan metode sosiodrama.

- 1) Guru menyiapkan teks cerpen.
- 2) Guru menyampaikan kompetensi dan memberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran mendemonstrasikan nilai kehidupan dalam cerpen, cara pengidentifikasian, dan penetapan tema/topik, isi, dan bahan materi sosiodrama sesuai dengan perkembangan moral dan intelektual siswa.
- 3) Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok.
- 4) Guru memberikan teks cerpen kepada masing-masing kelompok.
- 5) Masing-masing kelompok mengidentifikasi topik/tema, isi, nilai-

nilai kehidupan yang terkandung dalam cerpen dan memilih satu nilai kehidupan dari hasil identifikasi.

- 6) Siswa dibantu guru membuat naskah drama sesuai nilai kehidupan yang telah ditentukan tiap kelompok dan menentukan pemain untuk disosiodramakan.
- 7) Guru menyediakan waktu latihan.
- 8) Guru menyediakan waktu 10 menit yang dimanfaatkan untuk dramatisasi materi dan mempersilahkan improvisasi dan spontanitas siswa.
- 9) Siswa mendemonstrasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas dengan memperhatikan kesesuaian nilai yang terkandung dalam cerpen serta penguasaan aspek yang terdiri dari tema, intonasi, lafal, keberanian, dan gestur.
- 10) Guru mengadakan sesi tanya jawab sebagai tindak lanjut sosiodrama dalam diskusi terbuka antara guru dan siswa.

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, siswa:

- 1) Siswa menyimpulkan tentang hal-hal yang belum diketahui.
 - 2) Menjelaskan tentang hal-hal yang belum diketahui.
3. Kegiatan Penutup
- 1) Siswa diminta mengungkapkan kembali nilai kehidupan yang terkandung dalam cerpen.
 - 2) Siswa diminta mengungkapkan pengalamannya dalam mencari nilai kehidupan yang terkandung dalam cerpen.
 - 3) Siswa melaksanakan tes akhir.
 - 4) Guru memberikan kesimpulan.
 - 5) Guru memberikan penguatan dan penghargaan terhadap hasil belajar siswa.
 - 6) Guru menutup pembelajaran.

Perubahan terhadap hasil kemampuan belajar siswa diketahui dari perolehan hasil tes

awal (pretes) dan tes akhir (prates) siswa pembelajaran mendemonstrasikan nilai kehidupan dalam cerita pendek. Penilaian pada keterampilan siswa ini dinilai sesuai indikator yang telah ditentukan yaitu mengidentifikasi nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam cerpen dan praktik keterampilan mendemonstrasikan dengan memperhatikan lima aspek penilaian. Hasil tersebut selanjutnya dianalisis dengan mengaplikasikan uji gain, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Berdasarkan hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil *posttest* pada kelas eksperimen dengan metode pembelajaran sosiodrama mendapatkan nilai rata-rata 82,80 dengan nilai tertinggi sebesar 86 dan nilai terendah sebesar 80. Sedangkan nilai pada kelas kontrol metode konvensional mendapatkan nilai rata-rata sebesar 81,10 dengan nilai tertinggi sebesar 85 dan nilai terendah sebesar 78. Adanya peningkatan pada nilai rata-rata tersebut disebabkan oleh siswa yang pada awalnya mengikuti pembelajaran mendapatkan kategori kurang mampu menjadi mampu.

Hasil uji gain membuktikan adanya efektivitas peningkatan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah mengalami peningkatan pada nilai rata-rata. Hasil dari perhitungan nilai rata-rata pada kelas eksperimen dari hasil *pretest* sebesar 55,97 ke hasil *posttest* sebesar 82,80 maka diperoleh nilai n-gain sebesar 0,60 dan pada kelas kontrol dari hasil *pretest* sebesar 55,00 ke hasil *posttest* sebesar 81,10 maka diperoleh nilai n-gain sebesar 0,60. Pada uji gain menurut Melzer dalam Syafitri, (2008:33) kelas eksperimen dan kelas kontrol berada dalam kenaikan hasil belajar berkategori sedang karena $0,7 \geq g \geq 0,3$.

Hasil uji dilakukan terhadap dua data yaitu data prates dan pascates kelas eksperimen dan kelas kontrol, tujuannya untuk mengetahui normal atau tidaknya sebaran data yang akan dianalisis. Uji normalitas dilakukan dengan uji Kolmogorov Smirnov Z dengan rumus Liliefors dan menunjukkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

	Kelas Eksperimen (Nilai L_{hitung})	Kelas Kontrol (Nilai L_{hitung})	Nilai L_{tabel}
<i>Pretest</i>	0,140	0,095	0,242
<i>Posttest</i>	0,132	0,120	

Sumber: data diolah peneliti (2022)

Data di atas menerangkan hasil *pretes* dan *posttest* pada nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$ dengan taraf

signifikasi 0,05 artinya data tersebut dinyatakan berdistribusi normal.

Hasil uji homogenitas pada ketentuan uji F yaitu data dinyatakan memiliki varian yang sama atau homogen apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$, dengan uji f diperoleh F_{hitung} pada hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 1,18 nilai tersebut diperoleh dari pembagian hasil antara nilai varian besar (12,72) dan nilai varian kecil (10,75). Pengujian yang dilakukan pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh nilai dk pembilang ($30-1=29$) dan dk penyebut ($30-1=29$). Maka pada tabel distribusi F nilai F_{tabel} sebesar 1,85. Dapat disimpulkan data nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang homogen karena $1,18 < 1,85$. Sedangkan hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 1,11 nilai tersebut diperoleh dari pembagian hasil antara nilai varian besar (3,88) dan nilai varian kecil (3,47).

Pengujian yang dilakukan pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh nilai dk pembilang ($30-1=29$) dan dk penyebut ($30-1=29$). Maka

pada tabel distribusi F nilai F_{tabel} sebesar 1,85. Dapat disimpulkan data nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang homogen karena $1,11 < 1,85$. Dari data-data hasil *posttest* akan dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis ini menerangkan uji-t. Kriteria penerimaan hipotesis adalah H_0 ditolak dan H_a diterima dengan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hasil *posttest* siswa menunjukkan t_{hitung} sebesar 3,659 dengan df sebesar 58 diperoleh t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% adalah sebesar 2,001. Maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} 3,659 > t_{tabel} 2,001$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.

Penilaian hasil belajar pada pembelajaran mendemonstrasikan nilai kehidupan dalam cerita pendek pada kelas eksperimen dengan metode sosiodrama dan kelas kontrol dengan metode ceramah, hasil diperoleh sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Penilaian Pembelajaran Mendemonstrasikan Nilai Kehidupan dalam Cerita Pendek

Rata-rata Kelas Eksperimen	Rata-rata Kelas Kontrol
82,80	81,10

Sumber: data diolah peneliti (2022)

Melihat dari hasil rata-rata nilai yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar siswa lebih besar dengan menggunakan metode sosiodrama dan penggunaan metode pembelajaran sosiodrama mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan metode konvensional. Kegiatan pembelajaran tersebut menunjukkan banyak siswa yang memperhatikan dan sungguh-sungguh mengikuti pembelajaran. Sehingga aspek kemampuan interaktif, reaktif, kognitif, dan keterampilan siswa dapat berkembang. Adapun aspek tertinggi yang diperoleh pada keterampilan mendemonstrasikan di kelas eksperimen yaitu aspek keberanian dengan perolehan 70 nilai sebesar 17,40 serta nilai rata-rata yang mengalami kenaikan yang sangat signifikan ada pada aspek lafal dengan nilai kenaikan sebesar 6 poin. Kedua peningkatan tersebut dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara mendemonstrasikan nilai kehidupan dalam cerita pendek. Kemampuan mendemonstrasikan nilai kehidupan dalam cerpen dipengaruhi secara signifikan oleh metode sosiodrama. Hal ini sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Abdorrahman dalam Pratiwi (2019:17) bahwa mendemonstrasikan

yaitu peragaan yang memiliki arti membimbing dengan memperlihatkan langkah-langkah atau menguraikan rincian dari suatu proses.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan hasil kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode sosiodrama di kelas XI SMAS Informatika Ciamis.

SIMPULAN

Setelah melaksanakan penelitian yang meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan perubahan kemampuan siswa dalam pembelajaran mendemonstrasikan nilai kehidupan dalam cerita pendek dengan menggunakan metode sosiodrama maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran mendemonstrasikan nilai kehidupan dalam cerita pendek dengan menggunakan metode sosiodrama memperhatikan komponen yang terdiri dari: (1) Tujuan pembelajaran, yakni proses dan hasil

belajar siswa tercapai sesuai dengan kompetensi dasar yaitu menentukan nilai-nilai kehidupan dalam teks cerpen dan mendemonstrasikan nilai kehidupan dalam cerpen; (2) Langkah-langkah pembelajaran sosiodrama, yaitu suatu cara mengajar dengan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial serta penerapannya memiliki titik tekanan yaitu terletak pada keterlibatan emosional yang memicu pada kreativitas dan keinginan belajar yang tinggi pada siswa; dan (3) Penilaian, penilaian yang dilakukan adalah penilaian proses dan penilaian hasil. Pada penilaian proses, diperoleh pada saat diskusi kelompok, presentasi dan menilai inisiatif siswa dalam menyelesaikan soal latihan. Sedangkan penilaian hasil diperoleh dari menilai hasil diskusi dan presentasi.

2. Pelaksanaan pembelajaran mendemonstrasikan nilai kehidupan dalam cerita pendek dengan metode sosiodrama ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pelaksanaan pembelajaran metode sosiodrama pada tahap inti tentunya memperhatikan langkah-langkahnya yaitu meliputi: (1) Persiapan, guru memberikan penjelasan mengenai tujuan, teknik, proses, dan evaluasi dari metode sosiodrama; (2) Pelaksanaan, guru menyediakan waktu 10 menit yang dimanfaatkan untuk dramatisasi materi dan mempersilahkan improvisasi siswa namun tanpa situasi klimaks agar penonton berkesempatan menilai dan berpendapat; (3) Tindak lanjut, yaitu sesi tanya jawab yang dibuka sebagai diskusi terbuka antara guru dan siswa. Selama pelaksanaan peneliti mendapati kesulitan dan belum berjalan secara maksimal karena guru maupun siswa belum terbiasa dan belum berpengalaman, namun dengan proses kerjasama yang dilalui, pembelajaran dengan menggunakan metode sosiodrama pada hasilnya terlaksana dengan baik. Aktivitas dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran pun sudah tampak, serta siswa sudah memahami tentang manfaat bersosiodrama dalam pembelajaran mendemonstrasikan nilai kehidupan dalam cerita pendek.
3. Perubahan kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan

menggunakan metode sosiodrama terlihat signifikan. Adanya perubahan secara signifikan ini disebabkan oleh faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran yaitu pemberian perlakuan penguatan yang baik, materi yang diberikan mampu dipahami siswa, serta hasil akhir yang diperoleh siswa berkategori baik. Hasil analisis secara keseluruhan perubahan kemampuan siswa dari *pretest* ke *posttest* terlihat pada indikator kemampuan siswa dalam menentukan kesesuaian tema cerpen dan nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen dan pada kemampuan siswa dalam mendemonstrasikan nilai kehidupan dalam cerpen dengan memperhatikan beberapa aspek. Aspek yang mengalami peningkatan meliputi aspek penguasaan tema, intonasi, lafal, keberanian, dan gestur. Namun, aspek yang mengalami peningkatan paling tinggi adalah pada aspek keberanian. Siswa dengan karakterisasi atau kemampuan mengendalikan perilaku berdasarkan nilai hubungan sosial akan menunjukkan rasa percaya diri serta berani ketika bekerja sendiri dan kooperatif dalam aktivitas kelompok. Selain itu, dengan kemampuan menggunakan konsep pemahaman yang baik, pada saat praktik keterampilan dapat mendukung pada penampilannya.

SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat diajukan sebagai berikut: 1) metode pembelajaran sosiodrama dapat diterapkan pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan keterampilan siswa; 2) metode pembelajaran sosiodrama dapat digunakan dengan keterampilan lainnya, tujuannya agar mempermudah siswa dalam belajar secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Febryananda, I. P., & Rosy, B. (2019). PENGARUH METODE PEMBELAJARAN SOSIODRAMA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI OTKP PADA KOMPETENSI DASAR MENERAPKAN PELAYANAN PRIMA KEPADA PELANGGAN DI SMKN 2 KEDIRI. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(4), 170–174.
- Hamid, A. (2019). BERBAGAI METODE MENGAJAR BAGI GURU DALAM PROSES PEMBELAJARAN.

- AKTUALITA Jurnal Penelitian Sosial Dan Keagamaan, 9(2), 1–16.
- Hamzah B. Uno. (2012). Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif . Jakarta: PT Bumi Aksara
- Muliasih, Asih. (2019). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dengan Menerapkan Metode Sosiodrama Di Kelas V SDN 2 Barejulat. Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram, 6(2), 66-73.
- Pratiwi, N. (2019). PEMBELAJARAN MENDEMONSTRASIKAN SEBUAH NASKAH DRAMA DENGAN MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAYING PADA PESERTA DIDIK KELAS XI SMAN 1 LEMBANG TAHUN PELAJARAN 2017/2018. Universitas Pasundan.
- Putri, Y. S., & Rosy, B. (2020). Pengembangan Kemampuan Interaktif dan Reaktif Siswa Dengan Metode Pembelajaran Sosiodrama. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 8(2), 273–284.
- Susanti, Tatat, H., & Pupun, N. (2021). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 6(1), 1-12.
- Tarigan, H. G. (2008). Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa. Bandung:Angkasa.