

Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Cerita Fiksi (Dongeng) Pada Siswa Kelas IV SDN 3 Montong Tangi Tahun Pelajaran 2024/2025

¹Hidayatul Azmi, ¹Roni Amrulloh, ¹M.Hum, ¹Yul Alfian Hadi, ¹M. Deni Siregar

¹Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Hamzanwadi, Jl. Cut Nyak Dien No.85, Pancor, Kec. Selong, Kabupaten Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat

*Corresponding Author e-mail: hidayatula.210102182@student.hamzanwadi.ac.id

Received: February 2024; Revised: June 2024; Published: July 2024

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode sosiodrama terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi cerita fiksi (dongeng) pada siswa kelas IV SDN 3 Montong Tangi. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre eksperimental* dengan desain penelitian *one group pre-tes dan post-tes*. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara teknik sampling jenuh. Subjek pada penelitian ini adalah 20 siswa. Instrumen penelitian yang diberikan berupa tes pilihan ganda. Uji prasyarat yang digunakan adalah uji *liliefors* untuk menguji normalitas data. Berdasarkan uji normalitas diperoleh bahwa data berdistribusi normal. Data dianalisis dengan uji normalitas data dengan rumus *liliefors* dan uji hipotesis dengan rumus *paired sample t test*. Berdasarkan hasil pre-tes didapatkan nilai rata-rata yaitu 56 sedangkan nilai rata-rata post-tes yaitu 78. Dari hasil perhitungan uji hipotesis yang menggunakan uji *t* didapatkan hasil yaitu pada tes hasil belajar siswa *t*-hitung > *t*-tabel yakni $22,30 > 2,093$ dengan derajat kebebasan (*df*) = $20-1=19$ dengan taraf signifikansi 5%. Dengan demikian H_a diterima sedangkan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa metode sosiodrama berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi cerita fiksi (dongeng) pada siswa kelas IV.

Kata Kunci: Metode Sosiodrama, Hasil Belajar Siswa, Cerita Fiksi (Dongeng).

The Influence of the Sociodrama Method on Indonesian Language Learning Outcomes in Fictional Story Material (Fairy Tales) for Fourth Grade Students of SDN 3 Montong Tangi in the 2024/2025 Academic Year

Abstract

This study aims to determine the effect of the sociodrama method on learning outcomes in Indonesian language subjects, specifically in fictional story (fable) material, among fourth grade students at SDN 3 Montong Tangi. The type of research used was pre-experimental with a one-group pre-test and post-test design. The sampling technique used was total sampling, with 20 students as the research subjects. The research instrument used was a multiple-choice test. The prerequisite test employed was the Liliefors test to examine the normality of the data. The normality test showed that the data were normally distributed. Data were analyzed using the Liliefors formula for normality and a paired sample t-test for hypothesis testing. Based on the results, the pre-test average score was 56, while the post-test average score increased to 78. The hypothesis test using the t-test showed that *t*-calculated > *t*-table, namely $22.30 > 2.093$ with degrees of freedom (*df*) = $20-1 = 19$ at a significance level of 5%. Therefore, the alternative hypothesis (H_a) is accepted, and the null hypothesis (H_0) is rejected. This indicates that the sociodrama method has a significant effect on the learning outcomes in Indonesian language fictional story (fable) material among fourth-grade students.

Keywords: Sociodrama Method, Student Learning Outcomes, Fictional Stories (Fairy Tales).

How to Cite: Azmi, H., Amrulloh, R., Hum, M., Hadi, Y. A., & Siregar, M. D. (2025). Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Cerita Fiksi (Dongeng) Pada Siswa Kelas IV SDN 3 Montong Tangi Tahun Pelajaran 2024/2025. *Journal of Authentic Research*, 4(2), 2825-2834. <https://doi.org/10.36312/zfrsdg38>



<https://doi.org/10.36312/zfrsdg38>

Copyright© 2025, Azmi et al.
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang penting bagi penyiapan anak-anak untuk menghadapi kehidupannya, bahkan gejala pendidikan ini sudah ada sejak manusia ada meskipun proses pelaksanaanya masih sangat sederhana, namun hal ini merupakan suatu fenomena bahwa proses pendidikan sejak dahulu kala sudah ada, karena begitu sederhananya proses pendidikan pada zaman dahulu kala itu maka dirasa orang tidak menyadari bahwa apa yang dilakukannya itu sebagai proses dari pendidikan itu sendiri (Citriadin, 2019: 1).

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan diri yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak dapat berjalan menjadi dapat berjalan, tidak dapat membaca menjadi dapat membaca dan sebagainya (Wahab dan Rosnawati, 2021: 2).

Menurut Ananda dan Rohman (2023: 7) menyatakan bahwa Pembelajaran sebagai suatu aktivitas dan proses yang sistematis dan sistemik yang terdiri dari beberapa komponen yaitu pendidik atau pengajar, kurikulum, peserta didik, metode, strategi, sumber belajar, fasilitas, dan administrasi. Masing-masing komponen tidak bersifat persial (terpisah) atau berjalan sendiri-sendiri, tetapi berjalan secara teratur saling bergantung. Komplementer dan berkesinambungan sehingga diharapkan melalui pembelajaran peserta didik dapat melakukan aktivitas pembelajaran secara baik dan tentu juga dapat mencapai hasil belajar berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan dapat tercapai juga

Hasil belajar merupakan kemampuan tertentu yang diperoleh setelah peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar berhubungan dengan perubahan yang terjadi dalam segi kognitif, afektif, dan psikomotorik sesudah melewati proses pembelajaran (Syaputra Artama et al., 2023: 17). Hasil belajar dilakukan untuk mendapatkan informasi terhadap perubahan-perubahan perilaku yang terjadi dalam diri siswa dan dapat memotivasi siswa agar hasil belajarnya menjadi meningkat.

Menurut Khair (dalam Amelia, 2024: 1-2) pada seluruh jenjang pendidikan di Indonesia tentunya telah memiliki pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang diberikan kepada siswa bertujuan untuk melatih siswa agar terampil dalam berbahasa dengan menggunakan ide dan gagasannya secara kreatif dan kritis. Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan utama diantaranya keterampilan membaca, keterampilan menyimak, keterampilan menulis, dan keterampilan berbicara. Siswa diharapkan dapat menguasai keempat aspek tersebut. Meskipun sebagai mata pelajaran wajib, banyak siswa SD masih kurang tertarik terhadap penyajian materi terutama saat menghadapi materi dengan teks bacaan yang cukup panjang salah satunya adalah teks cerita fiksi seperti dongeng. Hal ini disebabkan karena penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang menarik.

Metode pembelajaran sebagai suatu pendekatan yang digunakan untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan cara-cara menyajikan materi pembelajaran yang dilakukan oleh guru agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik dalam upaya untuk mencapai tujuan (Sutikno, 2019: 29). Pemilihan metode pembelajaran yang tepat menjadi suatu tolak ukur keberhasilan guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar, namun kenyatannya banyak guru yang masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional seperti metode

ceramah yang membuat siswa tidak bersemangat dalam mempelajari materi yang diajarkan.

Nilai KKM siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, bahwa nilai KKM yang ditetapkan di sekolah tersebut pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 65, namun pada kenyataannya pada semester tahun kemarin masih banyak siswa belum memperoleh nilai tersebut bisa dibilang hanya beberapa siswa yang mendapatkan nilai KKM maupun diatas KKM. Nilai paling tinggi diperoleh pada angka 85, yang lainnya masih nilai 65 (nilai KKM). Sedangkan ada beberapa siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM yaitu 60 bahkan ada juga yang memperoleh nilai di bawah 60, oleh karena itu siswa harus mengikuti kegiatan remidial untuk mencukupi nilai KKM. Hal seperti inilah yang menjadi salah satu PR tersendiri bagi guru dalam mengatasi permasalahan tersebut.

Alternatif yang diperlukan untuk mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan metode pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan yaitu metode sosiodrama. Metode sosiodrama sebagai metode mengajar dengan cara mempertunjukkan kepada siswa tentang masalah-masalah yang memiliki hubungan sosial untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Masalah yang memiliki hubungan sosial tersebut didramatisasikan oleh siswa dibawah pimpinan atau instruktur guru (Widyahening, 2020: 254-255).

Melalui metode sosiodrama ini guru ingin siswa merasakan peranan seperti orang lain, maka siswa dapat menempati diri seperti watak yang ada pada cerita tersebut. Siswa dapat merasakan perasaan orang lain sehingga menimbulkan sikap saling pengertian, toleransi, tenggang rasa, dan cinta kasih terhadap sesama makhluk hidup. (Bastian dan Reswita, 2022: 32). Metode sosiodrama ini melibatkan siswa dalam permainan peran berdasarkan situasi sosial tertentu atau cerita tertentu yang sesuai dengan cerita fiksi (dongeng) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan dengan kegiatan bermain peran.

Beberapa penelitian sebelumnya mendukung efektivitas dengan adanya metode sosiodrama. Pertama penelitian yang dilakukan oleh Andi Wapa, I Nengah Suastika, dan Bagus Sanjaya (2024) judul "Pengaruh Metode Sosiodrama terhadap Hasil Belajar PPKn Ditinjau dari Interaksi Sosial" dilakukan pada siswa kelas 3 SD di Kabupaten Jember. Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan metode sosiodrama memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar PPKn ditinjau dari segi interaksi sosial siswa SD dengan nilai signifikansi pengujian uji t yang didapatkan yaitu $0,001 < 0,05$. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Dwi Setyowati, Erlin Kartikasari, dan Endang Nuryasana (2020) judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN Asemworo II Surabaya" dilakukan pada siswa kelas IV SD. Hasil penelitiannya membuktikan bahwa dengan menggunakan model *role playing* (bermain peran) meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV secara signifikan dengan nilai rata-rata pre-test 60,5 di kelas kontrol dan rata-rata post-test 81,2 di kelas eksperimen dan dengan pengujian uji t menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000$ (*2-tailed*) $< 0,05$.

Temuan-temuan penelitian terdahulu tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran dengan berbasis metode bermain peran, baik metode sosiodrama maupun *role playing* mampu meningkatkan pemahaman, keterlibatan aktif, dan hasil belajar siswa tentunya. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk

mengetahui adanya pengaruh metode sosiodrama terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi cerita fiksi (dongeng) siswa kelas IV di SDN 3 Montong Tangi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian yaitu eksperimen jenis *pre experimental design* dengan desain penelitian yaitu one group pre-test dan post-test. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh atau pemberian suatu perlakuan (*treatment*) atau variabel bebas (variabel X) terhadap variabel terikat (variabel Y). Kegiatan penelitian ini bertujuan untuk meneliti pengaruh variabel bebas dari suatu perlakuan tertentu terhadap variabel terikat atau gejala suatu kelompok tertentu dibandingkan dengan kelompok lain dengan menggunakan perlakuan yang berbeda (Hartono, 2019: 67-68). Penelitian eksperimen yang dimana penelitian dilakukan secara sengaja oleh peneliti dengan memberikan perlakuan tertentu terhadap suatu subjek guna membangkitkan suatu kejadian keadaan yang akan diteliti bagaimana akibatnya. Pembuktianya melalui perbandingan antara kelompok eksperimen atau yang diberi perlakuan dengan kelompok kontrol atau yang tidak diberikan perlakuan (Abdullah et al., 2022: 95).

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen karena penelitian ini ingin mengetahui pengaruh metode pembelajaran sosiodrama terhadap hasil belajar materi cerita fiksi (dongeng) di SD Negeri 3 Montong Tangi, Kecamatan Sakra Timur, Kabupaten Lombok Timur. Penelitian ini berlokasi di SD Negeri 3 Montong Tangi pada bulan Mei s.d Juni 2025, tepatnya pada saat pelaksanaan pembelajaran semester genap tahun ajaran 2024/2025. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat.

Menurut Sari et al., (2023: 73-76) variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel lainnya. Variabel ini disimbolkan dengan lambang "X". Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu metode sosiodrama karena ini sebagai suatu perlakuan atau metode yang diterapkan untuk dilihat pengaruhnya sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel lainnya. Variabel ini disimbolkan dengan lambang "Y". Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar Bahasa Indonesia materi cerita fiksi (dongeng) pada siswa kelas IV SDN 3 Montong Tangi.

Sampel sebagai bagian dari populasi yang dijadikan sebagai contoh dapat mewakili populasi (Ridhahani, 2020: 76). Cara menentukan pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *sampling jenuh*. *Sampling jenuh* sebagai metode penentuan sampel dimana seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian. Pendekatan ini sering dipilih ketika jumlah populasi relatif kecil, umumnya kurang dari 30 orang atau dalam penelitian yang bertujuan membuat generalisasi dengan tingkat kesalahan yang sangat rendah. Istilah lain yang digunakan dalam sampel jenuh adalah "sensus", yang dimana semua individu dalam populasi dianggap sebagai sampel (Sembiring et al., 2024: 216). Sehingga sampel penelitian ini yaitu satu kelas pada siswa kelas IV berjumlah 20 orang.

Menurut Sulaiman dan Mania, (2020: 100) instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang digunakan pada saat mengumpulkan data dilapangan. Data dikumpulkan melalui instrumen berupa tes berupa pilihan ganda sebanyak 30 soal yang belum divalidkan.

Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas yang tinggi begitupun sebaliknya, jika instrumen tersebut kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah (Muin, 2023: 61). Penelitian melakukan uji validitas dengan korelasi produk momen (untuk mengetahui jumlah soal yang valid sebelum digunakan dalam pre-test dan post-test). Menurut Sugiyono (dalam Soesana et al., 2023: 73) untuk mengetahui nilai validitas instrumen, maka hitung nilai koefisien korelasi (r -hitung) yang diuji. Hasil hitung kemudian dibandingkan dengan nilai korelasi pada tabel person (r -tabel) dengan signifikansi tertentu, taraf signifikansi biasanya 5% (0,05) dan n = banyaknya data yang sesuai. Berdasarkan pengujian uji validitas yang dilakukan pada saat uji coba tes di kelas V diperoleh bahwa dari 30 soal yang sudah diujikan terdapat 20 buah soal yang valid dan 10 buah soal yang tidak valid diantaranya soal nomor 7, 12, 14, 15, 16, 19, 21, 22, 23, dan 24 (soal yang tidak valid). 20 buah soal yang valid akan diujikan nanti pada saat pre-tes post-tes. t -tabel pada uji validitas dengan rumus korelasi produk moment yaitu 0,444 sesuai jumlah n yaitu 20.

Uji reliabilitas dengan rumus KR-20 (untuk mengetahui ke reliabelan sebuah instrumen). Reliabilitas tes sebagai tingkat konsistensi suatu tes, yakni sejauh mana tes dapat dipercaya untuk menghasilkan skor yang reliabel, relatif tidak berubah walaupun diteskan pada situasi yang berbeda-beda (Widodo et al., 2023: 60). Sesuai dengan pengujian reliabilitas yang sudah dilakukan dengan menggunakan rumus KR-20, kriteria reliabilitas instrument yang diujikan sangat tinggi yaitu pada angka 0,878. Dari tabel *product moment* diperoleh nilai r untuk r tabel dengan $n=20$ yaitu 0,444 sehingga, r -hitung 0,878 > 0,444 maka instrument tersebut *reliabel*.

Data juga diuji normalitas menggunakan rumus *liliefors* (untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak) Keputusan, jika $Lo < Lt$ maka data berdistribusi normal dan jika $Lo > Lt$ data tidak berdistribusi normal (Hajaroh dan Raehanah, 2022: 97-98). Analisis data menggunakan uji t rumus *paired sampel t test* untuk mengetahui adanya pengaruh dari treatment yang dilakukan. Kriteria pengujian adalah sebagai berikut: jika t -hitung lebih besar dari t -tabel dengan taraf signifikan 5% maka H_0 ditolak dan H_a diterima Perhitungan dalam penelitian dibantu dengan menggunakan bantuan aplikasi Microsoft Excel.

Langkah-langkah pelaksanaan penelitian ini dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan. Setiap pertemuan peneliti mengajak siswa berdo'a terlebih dahulu sebelum memulai kegiatan pembelajaran dan peneliti pada setiap pertemuannya senantiasa mengecek kehadiran siswa juga. Pertemuan pertama dilakukan tes awal (pre-test) sebanyak 20 soal tes pilihan ganda yang sudah divalidkan diberikan kepada siswa sebelum dilakukannya perlakuan dengan metode sosiodrama, pertemuan kedua kemudian peneliti memberikan kepada siswa cerita dongeng untuk dibaca kemudian peneliti memberikan pilihan kepada siswa cerita dongeng apa yang disukai. Pada pertemuan ketiga dari cerita dongeng yang sudah dipilih, peneliti kemudian membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk memilih peran yang ingin diperankan dengan menggunakan metode sosiodrama. Sebelumnya peneliti menjelaskan terlebih dahulu metode sosiodrama tersebut dan tahapannya. Semua siswa terlibat dalam kegiatan dramatisasi. Pada pertemuan keempat ini diberikan perlakuan kepada siswa dengan menggunakan metode sosiodrama. Sebelumnya dilakukan kegiatan gladi terlebih dahulu sebelum benar-benar melakukan kegiatan dramatisasi dengan menggunakan metode sosiodrama. Setelah para siswa melakukan kegiatan gladi yang ditonton juga oleh wali kelas dan kepala sekolah,

selanjutnya dilakukanlah kegiatan dramatisasi dengan menggunakan metode sosiodrama. Pertemuan terakhir peneliti melakukan evaluasi kepada siswa dan melakukan tes akhir (post-test) sebanyak 20 soal pilihan ganda yang sudah divalidkan yang diberikan kepada masing-masing siswa untuk mengukur kemampuan akhir siswa setelah pembelajaran dan kegiatan sosiodrama yang sudah dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

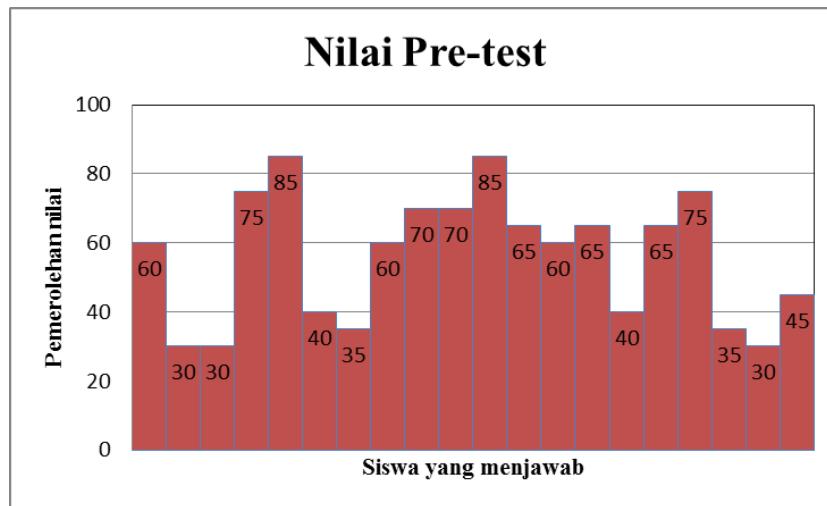
Penelitian ini menguji metode sosiodrama terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi cerita fiksi (dongeng) siswa. Pre-tes diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap materi cerita fiksi (dongeng) dan sosiodrama. Hasil pre-test yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada pre-tes yaitu 56. Sedangkan post-test dilakukan guna untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode sosiodrama. Hasil post-tes siswa menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada post-tes yaitu 78. Sebaran hasil nilai pre-tes dan post-tes mulai dari nilai tertinggi dan terendah dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Nilai pre-tes dan post-tes siswa

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
Pree-test	20	85	30	56
Post-test	20	100	50	78

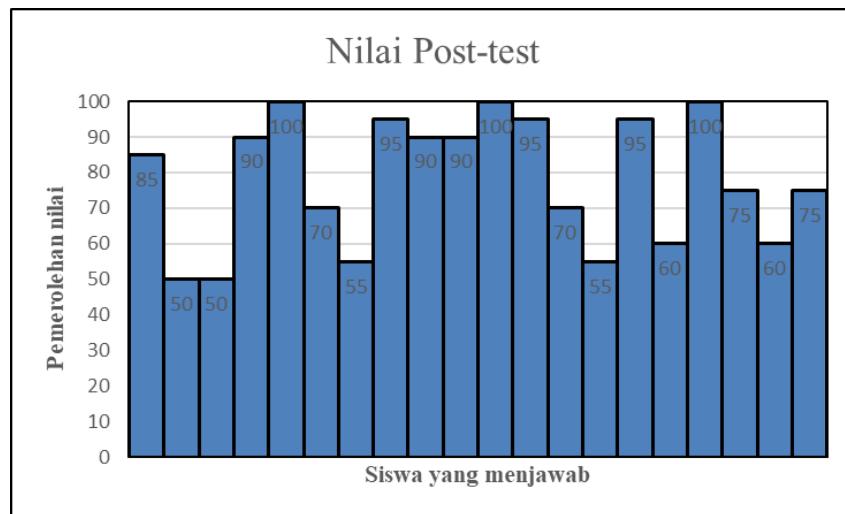
Berdasarkan tabel di atas, terlihat jelas bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa pada saat pre-test yaitu 85 nilai terendah 30 dan nilai tertinggi post-tes yaitu 100 nilai terendah 50 dengan masing-masing rata-rata 56 (pre-tes) dan 78 (post-tes).

Adapun perolehan hasil nilai pre-test siswa juga disajikan dalam bentuk Gambar 1.



Gambar 1.

Berdasarkan diagram diatas terlihat secara jelas bahwa nilai tertinggi siswa yaitu 85 dan nilai terendah siswa yaitu 30. Sedangkan diagram nilai untuk perolehan hasil post-test dapat dilihat pada Gambar 2.



Ganbar 2.

Sesuai dengan diagram pemerolehan nilai hasil post-test diatas terlihat jelas bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 100 sedangkan nilai terendah yang diperoleh siswa yaitu 50. Oleh karena itu, terlihat jelas secara signifikan bahwa pemerolehan nilai pre-test dan post-test ini sangat berbeda.

Selanjutnya pengujian normal atau tidaknya sebuah data menggunakan uji *liliefors* dengan t tabel kritis *liliefors* dengan sampel 20 yaitu 0,190 pada taraf signifikansi 5% dengan ketentuan jika *t*-hitung < *t*-tabel maka data tersebut berdistribusi normal. Berdasarkan pengujian uji normalitas yang sudah dilakukan terdapat bahwa kedua buah data baik pre-tes maupun post-tes sama-sama berdistribusi normal. Berdasarkan pengujian yang sudah dilakukan nilai uji normalitas *t*-hitung pada pre-tes yaitu 0,154 sedangkan *t*-hitung pada post-tes yaitu 0,146. Sebaran pembuktian uji normalitas data dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Uji normalitas data

Kelompok	Normalitas		Keterangan
	L-hitung	L-tabel	
Pree-test	0,154	0,190	Berdistribusi Normal
Post-test	0,146	0,190	Berdistribusi Normal

Berdasarkan Tabel 2 terlihat jelas bahwa *t*-hitung < dari *t*-tabel yaitu $0,154 < 0,190$ dan $0,146 < 0,190$. Maka data pre-tes dan post-test siswa sama-sama berdistribusi normal. Selanjutnya perhitungan terakhir untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh dari treatment yang sudah dilakukan maka dilakukan uji hipotesis atau uji *t* dengan menggunakan rumus *paired sampel t test* dengan nilai *t*-tabel yaitu 2,093 dengan dk (derajat kebebasan) $n-1=19$ pada taraf signifikansi 5% dengan ketentuan pengujian jika *t*-hitung > *t*-tabel maka hipotesis H_0 (tidak ada pengaruh) ditolak dan H_a (adanya pengaruh) diterima. Pengujian uji *t* *paired sampel t test* ini mengujikan dua buah sampel yang berpasangan yaitu pre-tes dan post-tes. Berdasarkan pengujian uji *t* yang sudah dilakukan didapatkan bahwa *t*-hitung bernilai 22,30 yang artinya *t*-hitung tersebut sangatlah besar berarti dapat dideskripsikan bahwa terdapat pengaruh artinya H_a diterima. Pembuktian uji *t* dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3.Uji Hipotesis

Kelompok	Jumlah siswa (n)	S	t-hitung	t-tabel
Pretest dan post-test	20	4,41	22,30	2,093

Sesuai dengan Tabel 3 secara signifikan terlihat jelas bahwa t-hitung > dari t-tabel yaitu $22,30 > 2,093$ dengan nilai simpangan baku (standar deviasi) sebesar 4,41 maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis Ha diterima sedangkan hipotesis Ho di tolak, yang artinya terdapat pengaruh dari metode sosiodrama terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi cerita fiksi (dongeng) pada siswa kelas IV SDN 3 Montong Tangi.

Pada saat diberikan post-tes telah terlihat bahwa metode sosiodrama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita fiksi (dongeng) dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Metode sosiodrama merupakan sebuah metode mengajar dengan cara mempertunjukkan kepada siswa tentang masalah-masalah yang memiliki hubungan sosial untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dalam metode ini, para siswa diajak untuk memerankan tokoh-tokoh dalam cerita misalnya pada cerita dongeng sesuai dengan peran yang ditentukan. Tujuan dari metode sosiodrama ini untuk mengembangkan pemahaman siswa terhadap materi melalui pengalaman langsung, kerja sama, dan rasa empati terhadap permasalahan yang diperankan. Kegiatan sosiodrama ini bukan hanya sekedar kegiatan drama saja, namun dari adanya metode sosiodrama ini siswa memiliki pengalaman langsung yang memberikan banyak dampak positif terhadap siswa. Dengan adanya metode sosiodrama memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui peran yang dimainkan sehingga para siswa tidak hanya menerima materi secara pasif dari guru, tetapi siswa benar-benar mengalami dan merasakan isi cerita yang di pelajari dengan memerankan tokoh dalam dongeng. Jadi bukan hanya untuk kesenangan semata namun metode ini juga sebagai cara belajar yang tidak membosankan dalam pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar siswa dari kegiatan sosiodrama adalah sebuah hasil dari siswa belajar melalui pengalaman langsung dengan cara bukan hanya membaca teks dongeng, akan tetapi terlibat langsung dalam permainan peran, melalui pengalaman langsung ini pemahaman siswa menjadi lebih mendalam dan bermakna dibandingkan dengan hanya sekedar mendengarkan penjelasan dari guru saja. Dengan adanya keaktifan dan partisipasi juga membantu siswa lebih aktif karena semua siswa terlibat dalam bermain peran, hal tersebut sebagai suatu pemicu mengurangi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran didalam kelas.

Kelebihan dari metode sosiodrama terhadap proses pembelajaran diantarnya, dapat mendorong kreativitas dan imajinasi siswa, menumbuhkan kerjasama antar siswa dari interaksi drama yang diperankan, mengembangkan bakat siswa melalui kegiatan drama yang dimainkan, mendorong siswa lebih memperhatikan masalah sosial disekitarnya dan berusaha untuk memecahkan masalah tersebut, keberanian siswa dalam mengutarakan pendapat, serta meningkatkan kepedulian sosial siswa (solidaritas sosial yang tinggi). Metode sosiodrama juga secara tidak langsung dapat meningkatkan keterampilan berbahasa siswa karena saat bermain peran siswa

melatih keterampilan berbicara, menyimak, menulis, dan membaca yang sejalan dengan tujuan utama pembelajaran Bahasa Indonesia.

Temuan dari penelitian ini sejalan dengan kajian penelitian yang relevan. Pertama penelitian yang dilakukan oleh Wapa, Suantika, dan Sanjaya (2024) menunjukkan bahwa metode sosiodrama memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar PPKn yang ditujau dari segi interaksi sosial. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian penulis bahwa metode sosiodrama mampu meningkatkan keaktifan siswa, innteraksi sosial siswa, serta pemahaman siswa terhadap materi. Dengan demikian metode sosiodrama tidak hanya relevan untuk mata pelajaran PPKn saja, namun juga relevan dan efektif diterapkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Selanjutnya penelitian dari Setyowati, Kartikasari, dan Nuryasana (2020) mendukung hasil penelitian ini, dengan pembuktian bahwa dengan model *role playing* atau bermain peran, yang pada dasarnya serupa dengan metode sosiodrama, dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia khusunya pada materi cerita fiksi. Hal tersebut memperkuat temuan pada penelitian ini bahwa metode sosiodrama dapat membuat siswa lebih aktif, kreatif, dan memahami isi cerita fiksi khusunya dongeng dengan lebih baik dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian ini konsisten dengan hasil penelitian-penelitian sebelumnya di kajian penelitian yang relevan serta memperkuat bukti empiris bahwa metode sosiodrama merupakan metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada materi yang berupa pemahaman teks cerita fiksi khusunya dongeng.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang digunakan dengan menggunakan *Uji-t*, diperoleh hasil pada tes cerita fiksi (dongeng) dengan menggunakan metode sosiodrama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 3 Montong Tangi yaitu $t\text{-hitung} = 22,30$ dan $t\text{-tabel} = 2,093$. Dapat disimpulkan bahwa nilai $t\text{-hitung}$ lebih tinggi daripada $t\text{-tabel}$ pada taraf signifikan 5%, dengan kata lain hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu juga siswa yang diajar dengan menggunakan metode sosiodrama memiliki rata-rata yang dilihat dari hasil perhitungan post-test lebih tinggi dibandingkan dengan pre-test, yaitu 78 pada kelas post-test dan 56 pada kelas pre-test. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari metode sosiodrama terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi cerita fiksi (dongeng) pada siawa kelas IV SDN 3 Montong Tangi.

REFERENSI

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., et al. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini Anggota IKAPI.
- Amelia, D. (2024). *Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Jakarta: Intelektual Edu Media.
- Ananda, R., & Rohman, F. (2023). *Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia Anggota IKAPI Jawa Barat.
- Artama, S., Djollong, F, A., Ismail, et al. (2023). *Evaluasi Hasil Belajar*. Medan: PT. Mifandi Mandiri Digital.

- Bastian, A., & Reswita. (2022). *Model dan Pendekatan Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Adanu Abimata.
- Citriadin, Y. (2019). *Pengantar Pendidikan*. Mataram: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram.
- Hajaroh, S & Raehanah. (2022). *Statistik Pendidikan*. Mataram: Sanabil.
- Hartono. (2019). *Metodologi Penelitian*. Pekanbaru: Zanafa Publishing.
- Muin, A. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Ridhahani. (2020). *Metodologi Penelitian Dasar (Bagi Mahasiswa dan Peneliti Penula)*. Banjarmasin: Pascasarjana Universitas Islam Negeri Antasari.
- Saat, S., & Mania, S. (2020). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Sulawesi Selatan: Pustaka Almaida.
- Sari, A., Dahlan, Tuhumury, N. A. R., Prayitno, Y., et al. (2023). *Dasar-dasar Metodologi Penelitian*. Jayapura: Angkasa Pelangi.
- Sembiring, B. T., Irmawati, Sabir., M., & Tjhyadi I. (2024). *Buku Ajar Metodologi penelitian (Teori dan Praktik)*. Karawang: CV Saba Jaya Publisher.
- Setyowati, D., Kartikasari, E., & Nuryasana, E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN Asemrowo II. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2 (1), 12-24.
- Soesana, A., Subakti, H., Karwanto., Fitri A., et al. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Sutikno, S. (2019). *Metode dan Model-model Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Adabu Apimata.
- Wapa, A., Suastika, N. 1., & Sanjaya, B. D. (2024). Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Hasil Belajar PPKN di Tinjau Dari Interaksi Sosial. *Jurnal Consilium (Education and conseling journal)*, 42 (2), 84-93.
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, O. L., Dalfian., et al. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian*. Pangkalpinang: CV Science Techno Direct Perum Korpri.
- Widyahening, T. E. C. (2020). *Kajian Drama (Teori dan Implementasi dengan Metode Sosiodrama)*. Surakarta: Yuma Pustaka.