



Efektivitas Metode Sociodrama Terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Minat Belajar Siswa Biologi **(The Effectiveness of the Sociodrama Method on Biology Students' Cognitive Learning Outcomes and Interest in Learning)**

Aprianus Reflianto, Yakobus Bustami*, Didin Syafruddin

Program Studi Pendidikan Biologi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Jl. Pertamina, KM 4 Sintang, Kalimantan Barat, Indonesia

*Corresponding author: ybustami07@gmail.com

Received: 5 December 2018 - Accepted: 29 March 2019 - Published: 30 March 2019

ABSTRACT Cognitive learning outcomes and interest in learning are one of the supporting factors in the success of learning. This research aims to determine the results of cognitive learning and interest in learning biology through the implementation of sociodrama method to science students. The approach used in the form of a quantitative approach with the form of quasi-experimental research. The population in this research were all VIII class SMP Negeri 3 Sungai Tebelian consisting of 84 students with a total sample of 42 students. Instruments to measure cognitive learning outcomes in the form of multiple choice questions as many as 20 items, while interest in learning uses a questionnaire sheet of 15 items. Data were analyzed using descriptive statistical analysis to see the mean value and inferential statistical analysis to see the hypothesis test using the t-test. The results of the descriptive analysis show that the mean scores of cognitive learning outcomes and learning interest in the experimental and control classes had the same category, which was very lacking while the posttest means of cognitive learning outcomes and interest in learning in the experimental and control classes had different value categories. The experimental class has average cognitive learning outcomes and interest in learning is better than the control class. The results of the inferential statistical analysis show that the significance of cognitive learning outcomes and interest in learning is 0.00 and smaller than 0.05 so that it can be concluded that there are significant differences in cognitive learning outcomes and interest in learning through the implementation of sociodrama method.

Keywords cognitive outcomes, interest in learning, sociodrama method, biology learning

ABSTRAK Hasil belajar kognitif dan minat belajar merupakan salah faktor penunjang dalam keberhasilan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar kognitif dan minat belajar biologi melalui penerapan metode sosiodrama pada siswa IPA. Pendekatan yang digunakan berupa pendekatan kuantitatif dengan bentuk penelitian kuasi eksperimen. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Sungai Tebelian terdiri dari 84 siswa dengan jumlah sampel sebanyak 42 siswa. Instrumen untuk mengukur hasil belajar kognitif berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 item, sedangkan minat belajar menggunakan lembar angket sebanyak 15 item. Data dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif untuk melihat nilai rerata dan analisis statistik inferensial untuk melihat uji hipotesis dengan menggunakan uji t-test. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa nilai rerata pretest hasil belajar kognitif dan minat belajar pada kelas eksperimen dan kontrol memiliki kategori sama yakni sangat kurang sedangkan nilai rerata posttest hasil belajar kognitif dan minat belajar pada kelas eksperimen dan kontrol memiliki kategori nilai yang berbeda. Kelas eksperimen memiliki nilai rerata hasil belajar kognitif dan minat belajar lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Hasil analisis statistik inferensial menunjukkan bahwa nilai signifikansi hasil belajar kognitif dan minat belajar sebesar 0,00 dan lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kognitif dan minat belajar yang signifikan melalui penerapan metode sosiodrama.

Kata kunci hasil belajar kognitif, minat belajar, metode sosiodrama, pembelajaran biologi

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu unsur yang sangat mendasar dalam kehidupan manusia. Keberhasilan pendidikan sangat tergantung pada proses belajar mengajar (Suprpti, 2017), sehingga guru memiliki peranan penting dalam meningkatkan proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar yang baik akan mampu meningkatkan kualitas pendidikan terutama dalam meningkatkan hasil belajar kognitif.

Namun kenyataannya, hasil pra observasi yang dilakukan peneliti di kelas VIII C SMP Negeri 3 Sungai Tebelian menunjukkan bahwa nilai hasil belajar kognitif siswa yang belum optimal yakni masih terdapat 55% siswa yang belum tuntas. Hasil penelitian terdahulu oleh Mulyono *et al.*, (2017) menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa biologi masih di bawah nilai ketuntasan minimal yakni baru mencapai 65% dengan kategori cukup. Hal ini terlihat dari sebagian besar siswa masih kurang dalam kemampuan menguasai materi biologi, baik masalah

yang diberikan guru maupun aplikasinya dalam kehidupan nyata.

Rendahnya hasil belajar kognitif siswa biologi disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya: (1) kurangnya semangat siswa dalam materi biologi, (2) kurangnya pemahaman siswa terhadap materi biologi, (3) siswa kurang berkonsentrasi dalam proses pembelajaran, (4) kurang menggunakan berbagai metode pembelajaran termasuk metode sosiodrama terutama dalam pembelajaran IPA di sekolah menengah pertama (SMP), (5) proses pembelajaran sering dilakukan satu arah, dan lebih berpusat pada guru sehingga pembelajaran konvensional akan mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan Bustami (2017) rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik dikarenakan proses pembelajaran yang dilakukan kebanyakan masih berpusat pada pendidik, sehingga pendidik lebih banyak mendominasi kegiatan belajar mengajar. Disisi lain, proses pembelajaran lebih sering menggunakan metode pembelajaran konvensional (Bustami *et al.*, 2018). Hal ini sejalan yang diungkapkan oleh Kesuma (2013) bahwa metode pembelajaran konvensional dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Adapun dampak negatif dari pembelajaran konvensional juga dikemukakan oleh Ula (2013) bahwa proses pembelajaran yang berlangsung secara monoton dapat membuat peserta didik menjadi bosan dan pasif. Hal ini disebabkan karena siswa hanya menerima apa yang diberikan oleh guru tanpa adanya kreatifitas siswa. Inovasi dan kreatifitas di dalam pembelajaran sangat diperlukan agar pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dalam mempelajari suatu materi terutama pada materi sistem pencernaan manusia.

Dampak lain dari rendahnya hasil belajar kognitif dapat disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor ekstern dan intern (Maesaroh, 2013). Faktor ekstern yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa sedangkan faktor intern yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa, salah satunya yaitu minat belajar. Minat belajar merupakan salah satu faktor yang turut mempengaruhi hasil belajar siswa. Riwahyudin (2015) mengungkapkan bahwa minat sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar sehingga perlu meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Namun kenyataannya, hasil pra observasi di SMP Negeri 3 Sungai Tebelian menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih sangat rendah. Hal tersebut terlihat pada saat guru menjelaskan terdapat beberapa kelompok siswa yang tidak memperhatikan dan tidak menghiraukan penjelasan dari guru, bahkan siswa lebih banyak berbicara dengan teman dibanding memperhatikan penjelasan dari guru, guru kurang menggunakan metode, model dan strategi pembelajaran seperti sosiodrama untuk bermain peran dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran IPA (biologi) sehingga menyebabkan rendahnya minat belajar siswa.

Melihat kenyataan tersebut maka perlu suatu metode, model dan strategi pembelajaran agar mampu meningkatkan hasil belajar kognitif dan minat belajar siswa terutama siswa di SMP Negeri 3 Sungai Tebelian. Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan minat belajar siswa adalah dengan

menggunakan metode sosiodrama. Menurut Verona (2012) penggunaan metode sosiodrama dalam pembelajaran dapat menarik minat belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh kegiatan dramatisasi dalam metode sosiodrama dapat membuat siswa lebih tertarik dalam proses belajar terutama dalam pembelajaran IPA. Ketertarikan dan kesenangan siswa dalam pembelajaran akan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Elviana & Murdiono (2017) mengungkapkan bahwa metode sosiodrama merupakan metode pembelajaran yang membuat kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan. Walaupun naskah drama dibuat oleh guru, suasana kelas tetap menyenangkan dengan mengajak siswa melakukan kegiatan belajar sambil bermain sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar.

Menurut Erawan (2014) berpendapat bahwa metode sosiodrama adalah suatu metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara mendramatisasikan suatu tindakan atau tingkah laku dalam hubungan sosial. Metode sosiodrama digunakan dengan cara mengelompokkan beberapa siswa untuk memainkan sebuah peran dengan menggunakan sebuah naskah pada pembawaan materi membuat siswa lebih aktif. Disisi lain, penggunaan sosiodrama dapat memberanikan siswa untuk memainkan peran di depan kelas, saling bekerja sama dengan temannya untuk memainkan peran dengan baik oleh siswa (Agnia & Hayu, 2017). Dengan sosiodrama siswa menjadi aktif dalam pembelajaran serta terlatih untuk berinisiatif dan berkerjasama sehingga metode sosiodrama sangat cocok untuk materi IPA (biologi) terutama pada materi sistem pencernaan manusia yang memiliki karakteristik materi bersifat konkrit dan universal.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu dilakukan penelitian terkait penilaian hasil belajar kognitif dan minat belajar siswa di sekolah menengah pertama melalui metode sosiodrama pada materi sistem pencernaan manusia. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi kepada pihak sekolah untuk dapat menerapkan pembelajaran yang aktif dan efektif diantaranya penggunaan metode sosiodrama.

2. METODE

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Desain penelitian menggunakan *Pretest Posttest Nonequivalent Control Group Design* dengan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menggunakan metode sosiodrama sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode ceramah (Tabel 1).

Tabel 1. *Pretest Posttest Nonequivalent Control Group Design*

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂
O ₁	-	O ₂

Keterangan:

O₁ = Tes awal kelas eksperimen dan kontrol

O₂ = Tes akhir kelas eksperimen dan kontrol

X = Pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan metode sosiodrama.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah empat kelas yang terdiri dari 84

siswa. Sampel adalah siswa kelas VIII C berjumlah 21 siswa sebagai kelas eksperimen dan siswa VIII B berjumlah 42 siswa sebagai kelas kontrol. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara *simple random sampling* yakni dengan cara cabut undi. Pengambilan sampel penelitian dilakukan berdasarkan nilai ulangan harian siswa yang menunjukkan nilai yang homogen.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa soal test pilihan ganda sebanyak 40 soal dan angket sebanyak 15 soal. Soal test digunakan untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa dan angket digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa. Soal tes dan angket yang digunakan telah divalidasi oleh tim ahli dan diujicoba untuk melihat validitas dan reliabelitas. Hasil ujicoba menunjukkan bahwa 20 item soal tes dan 15 item angket valid dan reliabel dengan reliabilitas 0,64 dengan kategori tinggi.

Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yakni: (1) tahap pemberian *pretest*, pemberian *pretest* untuk melihat kemampuan awal siswa sebelum diterapkan metode sosiodrama, (2) tahap pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode sosiodrama selama tiga kali pertemuan pada materi sistem pencernaan manusia dengan tahapan pembelajaran sebagai berikut yakni *didactic presentation, opening scene, key elements during audience discussion, summary and closing* (Jones, 2001), (3) tahap pemberian *posttest*, pemberian *posttest* untuk melihat kemampuan akhir siswa setelah diterapkan metode sosiodrama. Data hasil belajar kognitif dan minat belajar dikumpulkan dan dianalisis.

Analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis deskriptif untuk melihat nilai rerata hasil belajar kognitif dan minat belajar. Analisis inferensial untuk melihat hasil uji hipotesis. Sebelum melakukan uji hipotesis (uji t) terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yakni uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan nilai signifikan lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan data hasil belajar kognitif dan minat belajar baik *pretest* maupun *posttest* berdistribusi normal dan homogen. Semua data terkait nilai hasil belajar kognitif dan minat dari setiap siswa dianalisis dengan menggunakan program SPSS versi 18.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Belajar Kognitif Siswa

Analisis deskriptif dilakukan untuk mengetahui nilai rerata hasil belajar kognitif *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis deskriptif terkait hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Nilai Hasil Belajar Kognitif Siswa

Nilai	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	%g	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	%g
Nilai rerata	37,14	75,71	103,8	41,90	60,24	43,8
Kategori	Sangat kurang	Baik		Sangat kurang	Cukup	

Keterangan: %g = Peningkatan (%)

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada Tabel 2 terlihat bahwa nilai rerata hasil belajar kognitif *pretest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kategori nilai yang sama yakni sangat kurang. Kelas eksperimen memiliki nilai rerata sebesar 37,14 dan kelas kontrol memiliki nilai rerata sebesar 41,90. Nilai rerata hasil belajar kognitif *posttest* siswa kelas eksperimen dan kontrol memiliki kategori yang berbeda. Kelas eksperimen memiliki kategori nilai baik dengan nilai rerata sebesar 75,71 sedangkan kelas kontrol memiliki kategori nilai cukup dengan nilai rerata sebesar 60,24. Nilai rerata hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 103,8% sedangkan kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 43,8%.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa nilai rerata *pretest* hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen dan kontrol masuk dalam kategori sangat kurang yakni kelas eksperimen sebesar 37,14 dan kelas kontrol sebesar 41,90, sedangkan nilai rerata *posttest* hasil belajar kognitif siswa untuk kelas eksperimen masuk kategori baik yakni sebesar 75,71 dan kelas kontrol masuk kategori cukup yakni sebesar 60,24. Hasil penelitian tersebut memberikan makna bahwa pembelajaran menggunakan metode sosiodrama lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian oleh (Fajri, 2013; Mayasari *et al.*, 2015; Ronald *et al.*, 2017) menyatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar kognitif melalui metode sosiodrama.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikan hasil *pretest* sebesar 0,182 dan lebih besar dari alpha ($\alpha=0,05$) sehingga tidak terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sedangkan hasil *posttest* menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,000 dan lebih kecil dari alpha ($\alpha=0,05$) maka terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pengukuran akhir (*posttest*). Hasil uji hipotesis terkait hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis terkait Hasil Belajar Kognitif

Komponen	<i>Pretest</i> kelas	<i>Posttest</i> kelas
	eksperimen dan kelas kontrol	eksperimen dan kelas kontrol
Nilai Sig. (2-tailed)	0,182	0,000
Nilai Alpha (α)	0,05	0,05
Kesimpulan	H ₀ diterima	H ₁ diterima
Keterangan	Tidak terdapat perbedaan hasil belajar kognitif yang signifikan dengan penggunaan metode sosiodrama	Terdapat perbedaan hasil belajar kognitif yang signifikan dengan penggunaan metode sosiodrama

Hasil analisis inferensial *pretest* pada Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai signifikan hasil *pretest* sebesar 0,182 dan lebih besar dari alpha ($\alpha=0,05$) sehingga tidak terdapat perbedaan hasil belajar kognitif yang signifikan dengan penggunaan metode sosiodrama. Hal tersebut menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki pengetahuan

awal yang sama sehingga tidak ada perbedaan nilai yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada nilai alpha 0,05.

Hasil analisis inferensial pada *posttest* menunjukkan bahwa nilai signifikan sebesar 0,000 dan lebih kecil dari alpha ($\alpha=0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan penggunaan metode sosiodrama terhadap hasil belajar kognitif. Kelas eksperimen memiliki nilai rerata hasil belajar kognitif lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian oleh (Azizah, 2015; Hardini, 2015; Ronald *et al.*, 2017) bahwa terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan metode sosiodrama dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen mengalami peningkatan karena metode sosiodrama memiliki keunggulan pada sintaks pembelajarannya terutama pada tahap bermain peran sehingga pembelajaran berpusat pada siswa, dengan demikian jika pembelajaran berpusat pada siswa maka siswa akan lebih aktif dan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Saputra (2012) mengungkapkan bahwa bermain peran dalam pembelajaran dapat membuat siswa aktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada metode sosiodrama tidak semua siswa bermain drama sehingga siswa yang tidak bermain drama mewajibkan untuk membuat *resume* terkait materi yang dipelajarisehingga siswa menjadi aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif. Hal ini sejalan dengan penelitian Ayuna *et al.*, (2013) mengungkapkan bahwa dalam membuat resume siswa telah melalui beberapa proses yaitu mendengar, melihat, menulis dan mengungkapkan materi yang dipelajari. Dengan demikian, tentunya siswa dapat aktif serta lebih mudah untuk memahami dan mengingat materi yang dipelajari.

Minat Belajar Siswa

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai rerata minat belajar *pretest* siswa kelas eksperimen memiliki nilai rerata sebesar 58,02 dengan kategori kurang dan kelas kontrol memiliki nilai rerata sebesar 61,14 dengan kategori cukup. Nilai rerata minat belajar *posttest* siswa kelas eksperimen memiliki kategori nilai sangat baik dengan nilai rerata sebesar 88,63 sedangkan kelas kontrol memiliki kategori nilai baik dengan nilai rerata sebesar 78,61. Nilai rerata minat belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 52,76% sedangkan kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 28,25%.

Tabel 4. Nilai Hasil Minat Belajar Siswa

Nilai	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	%	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	%
Nilai rerata	58,02	88,63	52,8	61,14	78,61	28,2
Kategori	Kurang	Sangat baik		Cukup	Baik	

Keterangan: %g = Peningkatan (%)

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai rerata *pretest* minat siswa pada kelas eksperimen dan kontrol masuk dalam kategori kurang yakni kelas eksperimen sebesar 58,02 dan kelas kontrol sebesar 61,14 masuk dalam kategori cukup, sedangkan nilai rerata *posttest* minat belajar siswa untuk kelas eksperimen masuk kategori sangat baik yakni sebesar 88,63 dan kelas kontrol masuk kategori baik yakni sebesar 78,61. Nilai rerata minat belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 30,61 sedangkan untuk kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 17,27. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian oleh (Anshori, 2014; Rizkiyaturrohmah, 2009; Verona, 2012) bahwa terjadi peningkatan minat belajar siswa melalui penerapan metode sosiodrama.

Hasil uji hipotesis pada Tabel 5 menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pretest* (0,087) lebih besar dari alpha ($\alpha=0,05$) sehingga tidak terdapat perbedaan hasil minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji hipotesis *posttest* menunjukkan nilai signifikansi *posttest* (0,000) lebih kecil dari alpha ($\alpha=0,05$) sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji hipotesis terkait minat belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil uji hipotesis terkait minat belajar siswa

Komponen	<i>Pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	<i>Posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol
Nilai Sig. (2-tailed)	0,087	0,000
Nilai Alpha (α)	0,05	0,05
Kesimpulan	H ₀ diterima	H ₁ diterima
Keterangan	Tidak terdapat perbedaan minat belajar siswa yang signifikan dengan penggunaan metode sosiodrama	Terdapat perbedaan minat belajar siswa yang signifikan dengan penggunaan metode sosiodrama

Hasil analisis inferensial *pretest* pada Tabel 5 menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pretest* (0,087) lebih besar dari alpha ($\alpha=0,05$) sehingga tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode sosiodrama terhadap minat siswa. Tidak adanya perbedaan yang signifikan menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut karena masih menerapkan pembelajaran yang sama. Hasil analisis inferensial pada *posttest* diketahui bahwa nilai signifikansi *posttest* (0,000) lebih kecil dari alpha ($\alpha=0,05$) sehingga terdapat perbedaan yang signifikan penggunaan metode sosiodrama terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada materi sistem pencernaan manusia di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Sungai Tebelian. Jadi, dapat dinyatakan bahwa setelah diterapkan metode sosiodrama minat belajar siswa mengalami perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian oleh (Rizkiyaturrohmah, 2009; Verona, 2012; Anshori, 2014) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan metode

sosiodrama dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Minat belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan karena memiliki keunggulan pada sintaks pembelajarannya terutama pada tahap bermain peran sehingga pembelajaran berpusat pada siswa, dengan demikian jika pembelajaran berpusat pada siswa maka siswa akan lebih aktif dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Anshori (2014) mengungkapkan bahwa metode sosiodrama mengajak siswa untuk bermain peran seseorang, sehingga aktivitas belajarpun menjadi lebih hidup dan siswa merasa tertarik dan senang dalam mengikuti pembelajaran. Rasa bosan muncul ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung akan hilang seiring dengan aktivitas belajar siswa yang menyenangkan, dengan demikian minat belajar siswa dapat meningkat.

4. SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode sosiodrama mampu meningkatkan hasil belajar kognitif dan minat belajar siswa biologi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar kognitif biologi siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada materi sistem pencernaan manusia. Hal tersebut terbukti dengan hasil rerata yang menunjukkan bahwa nilai rerata hasil belajar kognitif sebesar 75,71 dengan kategori baik, sedangkan pada minat siswa menunjukkan 88,63 dengan kategori sangat baik. Hasil uji hipotesis pada hasil belajar kognitif dan minat juga menunjukkan bahwa nilai signifikan (0,000) lebih kecil dari nilai alpa ($\alpha=0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar kognitif dan minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada materi sistem pencernaan manusia. Kelas eksperimen lebih baik peningkatannya dibandingkan kelas kontrol.

REFERENSI

- Agnia, F., dan Hayu, W. (2017). Metode sosiodrama berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1): 1-9.
- Anshori, S. (2014). *Pengaruh penerapan metode sosiodrama terhadap minat belajar sejarah kebudayaan Islam di MTS Yatamu Paswahan kabupaten Cirebon*. Skripsi tidak diterbitkan. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Ayuna, D., Siswanto., dan Suyanto. (2013). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui group *resume*. *Jurnal pedagogi*, 1(3): 1-12.
- Azizah, F. (2015). *Pengaruh penggunaan metode sosiodrama terhadap hasil belajar IPS siswa*. Skripsi tidak diterbitkan. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Bustami, Y. (2017). *Pengaruh strategi pembelajaran JiRQA terhadap kemampuan kognitif, keterampilan berpikir kritis, dan sikap sosial mahasiswa multi-etnis pada perkuliahan zoologi di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang*. Disertasi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Bustami, Y., Syafruddin, D., & Afriani, R. (2018). The implementation of contextual learning to enhance biology students' critical thinking skills. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(4), 451-457.
- Elviana, O. S. P., dan Murdiono, M. (2017). Pengaruh metode sosiodrama terhadap hasil belajar dan sikap tanggung jawab dalam pembelajaran PKn. *Jurnal civic*, 14(1): 1-18.
- Erawan, B. G. D. (2014). Penggunaan metode sosiodrama untuk meningkatkan kemampuan berwawancara dengan berbagai kalangan pada siswa kelas VIII SMP mutiara singaraj. *Jurnal Santiaji Pendidikan*, 4(1): 1-13.
- Fajri, N. M. 2013. *Peningkatan hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan metode sosiodrama di SMP NusantaraPlus kelas VIII-4 Ciputat Tangerang Selatan*. Skripsi tidak diterbitkan. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hmayatullah.
- Hardini, T. (2015). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui metode sosiodrama di kelas 5 SD Tlompakan 01-Tuntang. *Jurnal Scholaria*, 5(3): 120-135.
- Jones, C. (2001). Sociodrama: A teaching method for expanding the understanding of clinical issues. *Journal of Palliative Medicine*, 4(3):386-390.
- Kesuma, H. D. M. (2013). Peningkatan aktifitas dan hasil belajar siswa SMP melalui model pembelajaran kooperatif tipe student teams achievement division dengan metode eksperimen. *Jurnal pendidikan fisika*, 2(2): 1-8.
- Maesaroh, S. (2013). Peranan metode pembelajaran terhadap minat dan prestasi belajar pendidikan agama Islam. *Jurnal Kependidikan*, 1(1): 150-168.
- Mayasari, D., Zainuddin., dan Margiati, K. Y. (2015). Pengaruh penerapan metode sosiodrama terhadap hasil belajar siswa kelas V. *Jurnal pendidikan dan pembelajaran*, 4(10), 1-13.
- Mulyono, O., Bustami, Y., dan Julung, H. (2017). Peningkatan hasil belajar kognitif siswa biologi sekolah menengah pertama melalui metode demonstrasi. *Jurnal JP BIO*, 2(2): 15-19.
- Rizkiyaturrohmah, P. (2009). *Pengaruh penerapan metode sosiodrama (bermain peran) terhadap minat dan prestasi belajar kimia siswa kelas X MAN KLATEN*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Riwahyudin, A. (2015). Sikap Siswa dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar di kabupaten Lamandau. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1): 11-23.
- Ronald, J., Amelia, M., Erita., dan Verawati, R. (2014). Pengaruh metode pembelajaran sosiodrama terhadap hasil belajar materi hukum dagang pada mahasiswa 2014 sesi f pendidikan ekonomi STKIP PGRI Sumbar. *Journal of Economic and Economic Education*, 5(2): 106-113.
- Saputra, D. F. (2012). *Peningkatan aktivitas dan hasil belajar drama melalui metode bermain peran (role playing) pada siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI) Gapura Watukumpul kabupaten Pemalang*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

- Suprpti, A. (2017). Metode sosiodrama untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran tarikh. *Jurnal Tadjudikasi*, 7(2): 37-47.
- Ula, S. S. (2013). *Revolusi belajar optimalisasi kecerdasan melalui pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Verona, R. (2012). *Peningkatan minat pembelajaran Aqidah Akhlak siswa kelas v melalui metode sosiodrama pada Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhwon Pekanbaru*. Skripsi tidak diterbitkan. Pekanbaru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.