

## PENGARUH METODE PEMBELAJARAN SOSIODRAMA DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH

Badarudin<sup>1</sup>, Ahmad Tohri<sup>2</sup>, M Zainul Asror<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Hamzanwadi

Email: badarudintami@gmail.com; tohri@hamzanwadi.ac.id; asror.mz@hamzanwadi.ac.id

---

### **Artikel histori:**

Submit : 15-05-2023

Revisi: 09-06-2023

Diterima: 21-06-2023

Terbit: 26-06-2023

### **Kata Kunci:**

sociodrama learning  
methods;  
learning motivation;  
history learning  
outcomes

### **Korespondensi:**

tohri@hamzanwadi.ac.id;

**Abstract:** *This research aims to determine the differences in learning outcomes of students in the History Education Study Program at Hamzanwadi University who are taught through the sociodrama method and the lecture method. This research uses a quasi-experimental method. The research design used a 2x2 by level treatment design. The sampling technique uses multistage random sampling. The total sample was 44 students who were divided into 22 experimental groups and 22 control groups. Data collection uses two methods, namely tests and questionnaires. Data analysis used descriptive and inferential techniques, two-way ANOVA. The results of analysis of research data with a significance level of a 0.05 showed that Fcount (Fh = 7.77) was greater than Ftable (Ft a 0.05 = 4.08). This is in accordance with the average value of history learning outcomes for the group of students taught using the sociodrama method  $\bar{Y}A1 = 26.68$  and the group of students taught using the lecture method  $\bar{Y}A2 = 23.23$ ; The results of this data analysis show that the history learning outcomes of the student group taught using the sociodrama method were higher than the learning outcomes of the student group taught using the lecture method.*

---



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Pelajaran Sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Pembentukan kepribadian nasional beserta identitas dan jati diri tidak akan terwujud tanpa adanya pengembangan kesadaran sejarah sebagai sumber inspirasi dan aspirasi. Kepribadian nasional, identitas, dan jati diri berkembang melalui pengalaman kolektif bangsa, yaitu proses sejarah.

Konsep di atas menjelaskan bahwa sejarah adalah sebuah ilmu yang memiliki misi yang sangat besar untuk memperbaiki peradaban umat manusia, memberikan pelajaran tentang konsep-konsep penting dalam menghadapi kehidupan yang akan datang. Sejarah juga mengajarkan kita bagaimana kita memahami manusia dalam

konteks masa lalu untuk membuat sejumlah keputusan di masa yang akan datang. Hal tersebut menjelaskan bahwa sejarah tidak hanya sekedar nama, peristiwa, waktu dan tempat kejadian. Sejarah harus dipandang sebagai upaya penyadaran individu dan masyarakat agar mampu menjadi warga negara yang baik. Penjelasan sejarah mampu menjadi ukuran bertindak dalam kehidupan. Berbagai perubahan dan keberlanjutan yang disajikan dalam penjelasan sejarah akan memberikan gambaran tentang kehidupan dan menunjukkan nilai-nilai penting yang selayaknya menjadi ukuran dalam bertindak (Susanto, 2014).

Pembelajaran materi sejarah bertujuan agar mahasiswa memiliki kemampuan, sebagai berikut; 1) Membangun kesadaran mahasiswa tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan; 2) Melatih daya kritis mahasiswa untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan; 3) Menumbuhkan pemahaman mahasiswa terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang; 4) Menumbuhkan kesadaran dalam diri mahasiswa sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air.

Melihat kenyataan yang ada ternyata tujuan pembelajaran sejarah di atas akan sulit terwujud, hal ini disebabkan pencapaian hasil belajar sejarah mahasiswa STKIP Hamzanwadi Selong masih rendah. Kondisi ini disebabkan pembelajaran sejarah dianggap pelajaran yang membosankan atau tidak menarik, karena pembelajaran sejarah masih dominan menggunakan metode konvensional ceramah. Untuk itu pembelajaran sejarah harus dibelajarkan dengan metode yang tepat, agar pembelajaran menjadi menarik dan bermakna untuk membangun karakter bangsa. Metode yang tepat dan dianggap sesuai dengan karakteristik materi sejarah adalah metode sosiodrama.

Menurut Duguid (1993), Sociodrama is a learning method that creates deep understanding of the social systems that shape us individually and collectively. Sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah sosial yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter, dan lain sebagainya. Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya (Sanjaya, 2014).

Pengertian lain menurut Huda (2014), sosiodrama adalah sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Sedangkan menurut Djamarah (2002), Sosiodrama merupakan salah satu jenis dari permainan peran, dalam bentuk sandiwara tanpa naskah yang dilakukan secara spontan atau tanpa latihan terlebih dahulu. Lebih lanjut Ahmadi dan Supriyono dalam (Wahab, 2009) mengemukakan, sosiodrama adalah sebuah cara memerankan pemecahan masalah secara kelompok yang memfokuskan pada masalah-masalah tentang hubungan manusia. Masalah itu mungkin mengenai siswa dalam bekerjasama di sekolah, keluarga atau masyarakat. Dengan demikian sosiodrama memberi kesempatan pada siswa untuk mempelajari alternatif-alternatif pemecahan masalah yang dihadapi oleh kelompok.

Suryosubroto (1997) memberikan pengertian tentang metode ceramah yaitu: penerangan dan penuturan secara lisan oleh guru terhadap kelasnya. Sedangkan menurut Roestiyah (2008) bahwa cara mengajar dengan pendekatan metode ceramah adalah dapat dikatakan sebagai teknik kuliah, merupakan suatu cara mengajar yang digunakan untuk menyampaikan keterangan atau informasi, atau uraian tentang suatu pokok persoalan serta masalah secara lisan. Menurut Sagala (2012), bahwa ceramah adalah sebuah bentuk intraksi melalui penerangan dan penuturan lisan dari guru kepada peserta didik. Adapun (Supriadie dan Darmawan, 2012) menjelaskan bahwa metode ceramah suatu metode pembelajaran merupakan cara yang dilakukan dalam mengembangkan proses pembelajaran melalui cara penuturan (lecturer) lisan.

Hasil belajar sejarah mahasiswa bukan saja dipengaruhi oleh metode yang digunakan oleh dosen akan tetapi juga dipengaruhi oleh motivasi belajar yang dimiliki oleh mahasiswa. Pendapat (Hoffman, 2015) mengemukakan ; “Semantically, Motivation will be used as a term to describe the process of directing and applying effort and to describe the outcome of behavior. Artinya; secara maknawi, motivasi akan digunakan sebagai sebuah istilah untuk mendeskripsikan proses mengarahkan dan menerapkan upaya dan mendeskripsikan hasil atau dampak perilaku/sikap.

Suryabrata yang dikutip Djaali (2011) mengemukakan motivasi belajar adalah keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan. Tetapi menurut Alderfer (dalam Nashar, 2004) menjelaskan motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Motivasi merupakan faktor penggerak maupun dorongan yang dapat memicu timbulnya rasa semangat dan juga mampu merubah tingkah laku manusia atau individu untuk menuju pada hal yang lebih baik untuk dirinya sendiri. Hal ini diperkuat oleh pendapat (Messer, 1993) yang menyatakan bahwa Motivation is the result of a variety of processes: attentional, social, contingent, cognitive and so on. Artinya Motivasi merupakan bentuk dari variasi dari proses-proses seperti perhatian, sosial, kesatuan, kognitif dan sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas, sangat penting pelajaran sejarah pada era global saat ini menggunakan metode yang tepat dalam pembelajarannya, agar mahasiswa kelak setelah berhadapan dengan realitas pembelajaran sejarah baik di jenjang pendidikan dasar, menengah pertama, maupun lanjutan tidak lagi melaksanakan pembelajaran yang monoton seperti ceramah, dikte atau siswa hanya diminta membaca buku saja. Pembelajaran sejarah yang menarik akan bermakna untuk membangun karakter bangsa yang semakin kuat. Pemilihan strategi dan metode yang tepat sesuai dengan karakteristik materi sejarah yang dibelajarkan diharapkan mampu memotivasi semangat belajar dan meningkatkan hasil belajar.

Metode sosiodrama dalam proses pemecahan masalah siswa lebih baik jika dibandingkan dengan pendekatan step by step yang kebanyakan digunakan oleh praktisi atau pendidik di kelas. Metode sosiodrama selain lebih mendekatkan atau mengenal juga dapat mengembangkan pengalaman unik bagi siswa. Selain itu, setiap siswa atau anak merasakan situasi kelas yang demokratis. Metode sosiodrama juga disebut sebagai metode pemecahan masalah yang estetik (indah/mengandung nilai seni) karena pada prinsipnya, metode sosiodrama dapat membantu siswa menjadi

pembelajar dan pemikir sepanjang hayat tentang bagaimana mereka menginternalisasi informasi secara kritis dan reflektif serta bagaimana mereka memahami dan memaknai diri mereka sendiri secara nyata (Haleem)

Penelitian lain yang berkaitan dengan penggunaan sosiodrama menemukan adanya kemampuan pengetahuan tentang teknik untuk membantu perkembangan bahasa Inggris. Sosiodrama dapat membantu perkembangan keterampilan bahasa seperti membaca, penulisan, mengucapkan dan mendengarkan dengan menciptakan satu hubungan kalimat secara baik. Sosiodrama adalah satu alat pengajaran bahasa yang melibatkan semua murid interaktif selama pembelajaran berlangsung. Sosiodrama juga dapat menyediakan sebagian besar murid untuk menghubungkan emosi dan pengamatan (Shri, 2014)

Kelebihan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian lain terdapat pada subjek atau peserta didik yang diberikan perlakuan adalah mahasiswa yang kemampuan kognitif, apektif, dan psikomotoriknya jauh lebih tinggi atau lebih baik dibandingkan siswa pada jenjang di bawahnya, tetapi tidak semuanya memiliki motivasi belajar yang tinggi. Akibatnya hasil belajar yang diperoleh juga rendah, apalagi kalau dibelajarkan dengan menggunakan metode yang konvensional seperti ceramah dan metode pembelajaran lainnya yang tidak kooperatif, tidak kreatif, monoton, serta membosankan.

Berdasarkan uraian di atas terdapat 4 (empat) rumusan masalah atau hipotesis dalam penelitian ini yaitu, 1) apakah ada perbedaan hasil belajar sejarah antara mahasiswa yang dibelajarkan dengan metode sosiodrama dengan yang dibelajarkan dengan metode ceramah? 2) apakah ada pengaruh interaksi antara metode dan motivasi terhadap hasil belajar mahasiswa? 3) apakah ada perbedaan hasil belajar antara kelompok mahasiswa yang diajar dengan metode sosiodrama dan yang diajar dengan metode ceramah untuk kategori motivasi belajar tinggi? dan 4) apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara yang diajar dengan metode sosiodrama dan diajar dengan metode ceramah untuk kategori motivasi belajar rendah?

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis quasi-experiment (Cohen, Manion and Morrison, 2007), dengan menggunakan desain treatment by level 2x2. Dalam desain tersebut variabel bebas terdiri dari metode sosiodrama dan metode ceramah (A), variabel atribut diklasifikasikan menjadi 2 yaitu motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah (B), dan variabel terikat yaitu hasil belajar sejarah. Di bawah ini adalah rancangan eksperimen yang digunakan pada penelitian ini:

Tabel 1. Desain Eksperimen Treatment By Level 2x2

Motivasi (B)	Metode Pembelajaran (A)	
	Sosiodrama (A <sub>1</sub> )	Ceramah (A <sub>2</sub> )
Tinggi (B <sub>1</sub> )	A <sub>1</sub> B <sub>1</sub> {X,Y} <sub>11 k</sub> k = 1,2,...,n <sub>11</sub>	A <sub>2</sub> B <sub>1</sub> {X,Y} <sub>21 k</sub> k = 1,2,...,n <sub>21</sub>
Rendah (B <sub>2</sub> )	A <sub>1</sub> B <sub>2</sub> {X,Y} <sub>12 k</sub> k = 1,2,...,n <sub>12</sub>	A <sub>2</sub> B <sub>2</sub> {X,Y} <sub>22 k</sub> k = 1,2,...,n <sub>22</sub>

Populasi target dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Sejarah. Sedangkan populasi terjangkau adalah mahasiswa semester VI yang terdiri dari tiga kelas yaitu kelas VIA, VIB dan VIC Program Studi Pendidikan Sejarah yang terdaftar pada semester genap tahun Akademik 2014/2015, yang berjumlah 120 orang mahasiswa. Selanjutnya teknik pengambilan sampel dilakukan dengan multistage random sampling, dengan tahapan sebagai berikut: 1) peneliti memilih secara random kelas semester VI yang berjumlah 3 (tiga) kelas untuk menetapkan mana yang dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas control. Hasil random tersebut, terpilih kelas VIA sebagai kelas eksperimen (metode sosiodrama) dan kelas VIB sebagai kelas kontrol (metode ceramah), 2) terhadap seluruh mahasiswa kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi instrument motivasi belajar untuk mengetahui mahasiswa yang mempunyai tingkat motivasi belajar tinggi dan rendah, 3) menentukan kelompok mahasiswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah.

Penentuan kelompok mahasiswa tersebut dengan cara mengambil 1/3 mahasiswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan 1/3 mahasiswa yang memiliki motivasi belajar rendah. Hal ini didasarkan pada pendapat (Nitco, 1996) bahwa untuk menetapkan kelompok motivasi belajar tinggi dan rendah dapat diambil kelompok antara 27% sampai 33%. Dari tahapan di atas diperoleh jumlah sampel dari kedua kelas baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol masing-masing 22 orang mahasiswa, 11 orang dengan motivasi belajar tinggi dan 11 orang dengan motivasi belajar rendah. Melalui tehnik pengambilan sampel di atas, maka jumlah mahasiswa yang menjadi sampel penelitian ini sebanyak 44 orang mahasiswa dengan distribusi sebagai berikut:

Tabel 2. Distribusi Sampel penelitian

Variabel Perlakuan Variabel Atribut	Metode Pembelajaran Sejarah		Jumlah
	Sosiodrama	Ceramah	
Motivasi Belajar Tinggi	11	11	22
Motivasi Belajar Rendah	11	11	22
Jumlah	22	22	44

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis deskriptif dan analisis diferensial. Analisis deskriptif dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran yang jelas dari data yang telah dikumpulkan dalam penelitian. Analisis deskriptif yang dipaparkan meliputi rata-rata, median, modus dan simpangan baku. Untuk menggambarkan data yang telah terkumpul, data disajikan dalam daftar distribusi frekuensi dan histogram untuk dua kelompok data.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, dilakukan uji persyaratan hipotesis meliputi uji normalitas dan homogenitas. Pengujian normalitas menggunakan uji Liliefors (Kadir, 2010). Penggunaan uji Liliefors dalam penelitian ini karena jumlah sampel pada setiap kelompok kurang dari 30, hal ini sesuai dengan pendapat (Luo, 2013) yang menyatakan Liliefors used for small sample sizes ( $n \leq 30$ ). Untuk menerima atau menolak hipotesis nol, Jika hasil pengujian menunjukkan bahwa  $L_0 < L_{label}$  maka

data yang diuji berasal dari populasi berdistribusi normal dengan taraf signifikan = 0,05. Untuk menguji homogenitas varian dilakukan dengan uji bartlet. Untuk uji bartlet digunakan statistik chi kuadrat dengan rumus (Kadir, 2010);

$$\chi^2 = (1n 10) | B - \hat{a} (\bar{n}_i - 1) \log s_i^2$$

$$S^2 = \left[ \frac{\sum (\bar{n}_i - 1) s_i^2}{\sum (\bar{n}_i - 1)} \right] \quad S^2 \text{ adalah varian gabungan.}$$

$$B = (\log S^2) \hat{a} (\bar{n}_i - 1)$$

Untuk mempermudah perhitungan, dipergunakan satuan-satuan untuk uji bartlet yaitu pada tabel 3.5 berikut;

Tabel 3. Satuan-Satuan Uji Bartlet

Sampel ke	Dk	1/dk	Si <sup>2</sup>	Log Si <sup>2</sup>	(dk) Log Si <sup>2</sup>
1	Ni - 1	1/(ni - 1)	Si <sup>2</sup>	Log Si <sup>2</sup>	(dk) Log Si <sup>2</sup>
K	Nk - 1	1/(nk - 1)	Sk <sup>2</sup>	Log Sk <sup>2</sup>	(dk) Log Sk <sup>2</sup>

Berdasarkan penghitungan uji homogenitas, diperoleh bahwa masing-masing kelompok data yang diuji homogenitasnya dinyatakan homogen pada taraf signifikansi 0,05. Setelah terpenuhinya prasyarat analisis yaitu normalitas dan homogenitas, maka selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang sudah diajukan ditolak atau tidak ditolak. Untuk menguji hipotesis dalam penelitian digunakan rumus Anava dengan desain faktorial 2x2. Kriteria pengujian; jika Fhitung > Ftabel pada taraf signifikansi yang dipilih dengan db pembilang adalah db yang sesuai, maka Ho di tolak. Jadi terdapat perbedaan rata-rata antara kelompok-kelompok yang diuji, sebaliknya untuk Fhitung ≤ Ftabel maka Ho di terima. Untuk anava 2 jalur, langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan pengujian terhadap hipotesis statistik pengaruh interaksi yaitu F(OAB). Jika F (OAB) ≤ Ftabel atau Ho di terima berarti tidak terdapat pengaruh interaksi, maka selanjutnya dilakukan uji pengaruh utama (main effect) yaitu uji F(OA) untuk melihat perbedaan rerata antar A dan uji F(OB) untuk mempelajari perbedaan antar B. Sebaliknya jika F(OAB) > F tabel atau Ho di tolak, berarti terdapat pengaruh interaksi yang signifikan, maka konsekuensinya harus di uji pengaruh sederhana (simple effect). Simple effect adalah perbedaan rerata antar A pada tiap kelompok Bi (i = 1,2,3....) atau perbedaan rerata antar B pada tiap kelompok Ai (i = 1,2,3....)

Pengujian hipotesis penelitian ini secara inferensial diuji dengan Analisis Varians Dua Jalur untuk mengetahui perbedaan kemampuan belajar sejarah antara dua kelompok sampel penelitian dan untuk mengetahui signifikansi interaksi yang

terjadi antara metode pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar sejarah. Berikut ini disajikan tabel rangkuman hasil perhitungan ANAVA dua jalur.

Tabel 7. Rangkuman Hasil Perhitungan ANAVA Dua Jalur

Sumber Variasi	Dk	Jumlah Kuadrat	Mean Kuadrat	$F_h$	$F_t$ 5 %
Antar Kolom	$2-1 = 1$	145,46	145,46	7,77	4.08
Antar Baris	$2-1 = 1$	131,28	131,28	7,01	4.08
Interaksi (Kolom x Baris)	$1 \times 1 = 1$	384,08	384,08	20,51	4.08
Dalam	$44 - (2)(2) = 40$	749,09	18,73		
Total	$44 - 1 = 43$	1409,91			

Hasil perhitungan analisis varian (Tabel 7) pada sumber varians interaksi AxB secara signifikan memiliki interaksi antara metode belajar dan motivasi belajar yang dibuktikan dengan  $F_{hitung} = 20,51 > F_{tabel} = 4,08$ ; maka perlu dilakukan uji lanjut dengan Uji Dunnet, dan hasil perhitungannya disajikan pada Tabel 8 di bawah ini.

Tabel 8. Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Signifikansi Perbedaan Rerata Hasil Belajar Sejarah dengan t Dunnet

Kelompok	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Ket
$A_1B_1$ dan $A_2B_1$	5,059	1,717	$t_{hitung} > t_{tabel}$
$A_1B$ dan $A_2B_2$	-1,324	1,717	$t_{hitung} < t_{tabel}$

Berdasarkan rangkuman hasil perhitungan tabel 8 di atas, maka hasil analisis varians dua jalur dapat dijelaskan sebagai berikut: Pertama; hasil analisis data pada taraf signifikansi  $\alpha 0,05$  diperoleh  $F_{hitung}$  ( $F_h = 7,77$ ) lebih besar dari  $F_{tabel}$  ( $F_t \alpha 0,05 = 4.08$ ). hal ini sesuai dengan perolehan nilai rata-rata hasil belajar sejarah pada kelompok mahasiswa yang diajar dengan menggunakan metode sosiodrama  $\bar{Y}A1 = 26,68$  dan kelompok mahasiswa yang diajar dengan menggunakan metode ceramah  $\bar{Y}A2 = 23,23$ ;  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa hasil belajar sejarah kelompok mahasiswa yang diajar dengan menggunakan metode sosiodrama lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar kelompok mahasiswa yang diajar dengan menggunakan metode ceramah.

Metode sosiodrama terbukti memberikan pengaruh yang lebih efektif terhadap hasil belajar sejarah mahasiswa. Hasil ini juga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar sejarah pada kelompok mahasiswa yang menggunakan metode sosiodrama lebih baik dibandingkan dengan kelompok mahasiswa yang menggunakan metode ceramah. Dengan demikian hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar sejarah pada kelompok mahasiswa yang yang di ajar dengan metode sosiodrama dengan metode ceramah telah teruji kebenarannya.

Kedua; hasil analisis data pada taraf signifikansi  $\alpha 0,05$  tersebut dia atas,  $F_{hitung}$  ( $F_h = 20,51$ ) lebih besar dari  $F_{tabel}$  ( $F_t \alpha 0,05 = 4.08$ ). Hal ini berarti  $H_0$

ditolak dan H1 diterima. Untuk itu berdasarkan hasil perhitungan atau analisis dalam penelitian ini disimpulkan terdapat pengaruh interaksi yang sangat signifikan antara metode pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar sejarah. Interaksi dalam hal ini juga dapat diartikan sebagai pengaruh metode pembelajaran terhadap hasil belajar sejarah yang bergantung pada motivasi belajar atau sebaliknya. Dengan demikian hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat interaksi antara metode pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar sejarah telah teruji kebenarannya.

Ketiga; hasil uji lanjut dengan uji Dunnet's menunjukkan bahwa perbandingan hasil belajar sejarah pada kelompok mahasiswa yang menggunakan metode sosiodrama dan metode ceramah yang memiliki motivasi tinggi menunjukkan nilai thitung = 5,059 > Ftabel = 1,717 pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ ; H0 ditolak dan H1 diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar sejarah pada kelompok mahasiswa yang menggunakan metode sosiodrama dan motivasi belajar tinggi lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok mahasiswa yang menggunakan metode ceramah dan memiliki motivasi tinggi.

Perolehan nilai rata-rata hasil belajar sejarah pada kelompok mahasiswa yang diajar dengan menggunakan metode sosiodrama dan memiliki motivasi belajar tinggi  $\bar{Y}_{A1B1} = 31,45$  dan kelompok mahasiswa yang diajar dengan menggunakan metode ceramah dan memiliki motivasi belajar tinggi  $\bar{Y}_{A2B1} = 22,09$ . Hasil ini menunjukkan bahwa hasil belajar kelompok mahasiswa yang diajar dengan menggunakan metode sosiodrama dan memiliki motivasi belajar tinggi lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar kelompok mahasiswa yang diajar dengan menggunakan metode ceramah dan memiliki motivasi belajar tinggi.

Keempat; Hasil uji lanjut dengan uji Dunnet's menunjukkan bahwa perbandingan hasil belajar sejarah pada kelompok mahasiswa yang menggunakan metode pembelajaran sosiodrama dan metode pembelajaran ceramah yang memiliki motivasi belajar rendah menunjukkan nilai thitung = -1,324 < ttabel = 1,717 pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ ; H0 ditolak dan H1 diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar sejarah pada kelompok mahasiswa yang menggunakan metode pembelajaran sosiodrama dan memiliki motivasi belajar rendah terdapat perbedaan dengan kelompok mahasiswa yang menggunakan metode pembelajaran ceramah dan memiliki motivasi belajar rendah.

Perolehan nilai rata-rata hasil belajar sejarah pada kelompok mahasiswa yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran sosiodrama dan memiliki motivasi belajar rendah  $\bar{Y}_{A1B2} = 21,91$  dan kelompok mahasiswa yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah dan memiliki motivasi belajar rendah  $\bar{Y}_{A2B2} = 24,36$ . Hasil ini menunjukkan bahwa hasil belajar kelompok mahasiswa yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran sosiodrama dan memiliki motivasi belajar rendah lebih rendah dibandingkan dengan hasil belajar kelompok mahasiswa yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah dan memiliki motivasi belajar rendah.

Berdasarkan hasil analisis, maka temuan pertama penelitian ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sejarah mahasiswa yang menggunakan metode sosiodrama dengan yang menggunakan metode ceramah. Hal tersebut juga dilihat dari rerata bahwa hasil



belajar sejarah mahasiswa yang menggunakan metode sosiodrama lebih tinggi dari hasil belajar sejarah yang menggunakan metode ceramah. Terjadinya perbedaan ini disebabkan karena mahasiswa pada kelas eksperimen dibelajarkan dengan metode sosiodrama, dimana mahasiswa lebih banyak mengemukakan ide, berpikir, berdiskusi dengan pasangan dan bermain peran di depan kelas sehingga setiap siswa benar-benar aktif dalam proses pembelajaran. Mereka juga diberi waktu saling bertukar pikiran, semua mahasiswa juga diberi kesempatan mengeluarkan ide cemerlang dalam membuat sebuah naskah bermain peran dari sebuah sub topik pembahasan yang sesuai dengan materi yang diajarkan untuk ditampilkan di depan kelas.

Temuan penelitian ini sesuai dengan pendapat Roestiyah (2008) mengenai keunggulan menggunakan metode sosiodrama dalam pembelajaran sejarah yang menyatakan:

*“...siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran, karena masalah-masalah sosial sangat berguna bagi siswa. Karena siswa bermain peranan sendiri, maka mudah memahami masalah-masalah sosial itu. Bagi siswa, dengan berperan seperti orang lain, maka ia dapat menempatkan diri seperti watak orang lain itu. Ia dapat merasakan perasaan orang lain, dapat mengakui pendapat orang lain, sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa, toleransi, dan cinta kasih terhadap sesama makhluk akhirnya siswa dapat berperan dan menimbulkan diskusi yang hidup, karena merasa menghayati sendiri permasalahannya...”*

Pendapat lain yang menguatkan tentang kelebihan-kelebihan yang terdapat dalam metode sosiodrama yaitu: a) Siswa melatih dirinya untuk memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingat siswa harus tajam dan tahan lama. b) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia. c) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama di sekolah. Jika seni mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak. d) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya. e) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya. f) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain (Djamarah, 1995).

Berbeda dengan kelas kontrol yang dibelajarkan dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Siswa lebih banyak mendengarkan, sehingga sangat dituntut keseriusan mereka dalam belajar saat dosen menerangkan pelajaran ketika menggunakan metode ceramah, ketika peneliti melakukan eksperimen pada kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, siswa lebih banyak diam, berbicara dengan rekan sejawatnya, tidak fokus mendengarkan, dan asyik dengan kegiatan lain. Situasi dan kondisi kelas sangat membosankan bagi mereka ketika proses pembelajaran berlangsung.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang menjelaskan tentang kelemahan metode ceramah, yaitu; materi yang dapat dikuasai siswa terbatas pada apa yang dikuasai oleh guru, ceramah yang tidak disertai dengan peragaan dapat mengakibatkan terjadinya verbalisme, sering dianggap sebagai metode yang membosankan jika guru

kurang memiliki kemampuan bertutur yang baik, sangat sulit untuk mengetahui apakah seluruh siswa sudah mengerti apa yang dijelaskan atau belum, penceramah tidak mudah dapat mengetahui sampai dimana setiap anggota telah mengerti (memahami) yang telah dibicarakan, dan pada anggota kelompok dapat terbentuk konsep yang berbeda-beda dari yang dimaksudkan oleh penceramah tersebut (Sanjaya, 2014, Surakhmad, 1986).

Temuan kedua dari penelitian ini memperlihatkan adanya interaksi antara metode pembelajaran dan motivasi belajar. Berdasarkan hasil analisis statistik tersebut diketahui bahwa kedua variabel yaitu variabel bebas dan variabel atribut mempengaruhi variabel terikat yaitu hasil belajar. Hasil analisis data menunjukkan rerata hasil belajar sejarah mahasiswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan dibelajarkan menggunakan metode sosiodrama adalah sebesar 31,45 sedangkan rerata hasil belajar sejarah mahasiswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan dibelajarkan menggunakan metode ceramah adalah sebesar 22,09. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar sejarah mahasiswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan dibelajarkan menggunakan metode sosiodrama lebih tinggi.

Hasil analisis data juga menunjukkan bahwa rerata hasil belajar sejarah mahasiswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang belajar menggunakan metode sosiodrama adalah sebesar 21,86. Hal ini menunjukkan bahwa rerata tersebut lebih rendah dari pada rerata hasil belajar sejarah mahasiswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang belajar menggunakan metode ceramah, yaitu sebesar 24,68.

Mahasiswa dengan motivasi belajar tinggi memperoleh hasil belajar sejarah lebih baik jika dalam proses pembelajarannya menggunakan metode sosiodrama dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah. Sebaliknya mahasiswa dengan motivasi belajar rendah memperoleh hasil belajar sejarah lebih baik jika dalam proses pembelajarannya menggunakan metode ceramah dibandingkan dengan menggunakan metode sosiodrama. Maka dapat disimpulkan bahwa metode sosiodrama sangat tepat digunakan bagi mahasiswa dengan motivasi belajar tinggi, sedangkan bagi mahasiswa dengan motivasi belajar rendah sebaiknya menggunakan metode ceramah.

Temuan penelitian kedua di atas relevan dengan pandangan bahwa para pendidik (guru dan dosen) membutuhkan metode yang bervariasi sesuai dengan jalan dan tujuan yang akan dicapai setelah waktu kegiatan belajar mengajar selesai. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru bisa memberikan pengajaran yang menarik agar jalannya pembelajaran tidak membosankan dan dapat menarik perhatian siswa (Bahri dan Zain, 2013). Pentingnya memotivasi peserta didik dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut: 1) menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses, dan hasil akhir; 2) mengarahkan kegiatan belajar; 3) membesarkan semangat belajar; 4) melewati tahapan belajar lalu bekerja (diselingi dengan waktu istirahat atau bermain) yang akan mempengaruhi jalannya individu untuk menjadi seseorang yang mau untuk maju dan berhasil (Dimiyati dan Mudjiono, 2013).

Temuan ketiga menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sejarah mahasiswa yang menggunakan metode sosiodrama dan memiliki motivasi belajar tinggi dibandingkan hasil belajar sejarah mahasiswa yang menggunakan metode ceramah. Analisis data menunjukkan rerata kelompok mahasiswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan menggunakan metode

sosiodrama yaitu 31,41 lebih besar daripada pembelajaran yang menggunakan metode ceramah yaitu 22,32.

Mahasiswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, mampu meningkatkan kegairahan untuk belajar karena bagi mahasiswa bahwa motivasi sebagai sesuatu kekuatan yang terdapat dalam diri seseorang yang dapat mempengaruhi tingkah lakunya untuk melakukan kegiatan dalam rangka memenuhi kebutuhannya. Motivasi sangat erat hubungannya dengan kebutuhan dan dorongan yang ada di dalam diri si pembelajar. Seseorang akan terdorong untuk melakukan sesuatu bila dirasakan kebutuhan yang ada pada dirinya menuntut pemenuhan. Selama kebutuhan tersebut belum terpenuhi maka selama itu pula yang bersangkutan belum merasa adanya kepuasan pada dirinya. Rasa belum puas inilah yang senantiasa mendorong seseorang untuk bertindak atau melakukan sesuatu. Kekuatan daya dorong itu akan hilang bila sekiranya yang bersangkutan telah menjadi puas karena kebutuhannya telah terpenuhi. Rasa ketidakpuasan tersebut akan menimbulkan suasana tidak seimbang dalam batin seseorang, sehingga yang bersangkutan merasa terpanggil untuk memperoleh atau mencapai keseimbangan dalam dirinya, dengan pembelajaran menggunakan metode sosiodrama mengakibatkan mahasiswa memiliki kepuasan karena metode sosiodrama merupakan sarana meningkatkan interaksi mahasiswa dengan teman sebayanya. Kegiatan tersebut dapat memfasilitasi mahasiswa untuk lebih mudah memahami konsep maupun menyelesaikan masalah sederhana. Dengan bermain peran, mahasiswa bisa dikenalkan dengan berbagai karakter dan emosi sehingga berbagai kecerdasan majemuk, seperti kecerdasan sosial, kecerdasan interpersonal, atau kecerdasan spasial-visual anak bisa terasah.

Temuan keempat menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sejarah mahasiswa yang menggunakan metode sosiodrama dan motivasi belajar rendah dibandingkan hasil belajar sejarah mahasiswa yang menggunakan metode ceramah. Rerata kelompok mahasiswa yang memiliki motivasi belajar rendah dan menggunakan metode ceramah yaitu 24,68. lebih tinggi dibandingkan dengan rerata kelompok mahasiswa yang memiliki motivasi belajar rendah dan menggunakan metode sosiodrama yaitu 21,86.

Hasil ini menjelaskan bahwa mahasiswa yang memiliki motivasi belajar rendah akan merasa kesulitan dalam mengikuti atau menyesuaikan diri dengan pola pembelajaran yang menuntut kreatifitas konstruksi pengetahuan atau pemahaman baru sebagaimana metode pembelajaran sosiodrama, sebaliknya lebih sesuai dengan pola pembelajaran yang lebih sederhana sebagaimana metode pembelajaran ceramah, karena metode ini lebih menekankan pada kemampuan mahasiswa dalam kebiasaan melalui latihan terhadap bentuk keterampilan yang diajarkan melalui proses peniruan atas keterampilan yang dicontohkan.

Temuan penelitian ketiga dan keempat sesuai dengan konsep yang menyatakan bahwa prestasi belajar siswa sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa, karena motivasi belajar merupakan kekuatan (power motivation), daya pendorong (driving force) atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Hanafiah, 2009). Konsep ini diperkuat oleh pendapat Uno (2006) yang mengemukakan bahwa "motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling

mempengaruhi.” Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita.

Untuk meningkatkan hasil belajar sejarah diperlukan motivasi belajar yang tinggi. Motivasi belajar akan meningkat jika metode yang digunakan dapat menarik minat mahasiswa dalam pembelajaran. Salah satu metode yang dapat memotivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah atau materi sejarah adalah metode sosiodrama dengan penjelasan sebagai berikut:

First, it recognizes that people learn best by doing, through experiential modes of education (Mathis, Fairchild & Cannon, 1980). In sociodrama, the students participate in all components of the process. This idea further integrates rational process that can be expressed in language, and the less rational but no less meaningful domain of feelings, intuitions, non-verbal dimensions of communication, and imagination into education.

Second, young adulthood ideally involves a relative consolidation of a sense of meaning, which entails a balancing of task and a heightened sensitivity to values: Whitehead (1948: 199) called this process aesthetic education, and noted that through it participation in the arts aided a more holistic approach. In this sense, sociodrama is part of an arts education it is an improvisational and interactive application of theatre to help people become more aware of their own values, preferences and how they may be intellectually coordinated with evidence, concepts, and other modes of learning. A liberal education might involve this balance and integration of aesthetic sensitivity and task- and fact-oriented learning.

Hardin (1978) notes that opinion change involves possibly months of unconscious wrestling with new ideas as the mind re-adjusts its inner ecology. Sociodrama as a core element in the curriculum allows a gradual processes of re-evaluation and consolidation of worldviews. Yet the process also supports the emergence of a heightened degree of mental flexibility, because shifting roles leads to holding viewpoints more lightly. This idea also recognizes that from high school onward many young people are developing their sense of meaning, belonging and purpose. Higher education offers an opportunity to rationally coordinate these ideas when more experiential modes such as sociodrama are part of the curriculum. The process brings up the question of relevance for students and challenges them to wonder for themselves what is important.

This involvement takes into account the unique learning style and requirements of each student. Each participant will generate his or her own interpretation of an event, based on personal background, temperament, abilities, types of motivation, interests, and more subtle forms of preference (Reiss, 2000; Blatner, 2005). Each of these variables has more specific types, and in combination, results in a complex interplay that cries out for a type of education that can be individualized. Sociodrama allows for and builds on the unique perspective of each participant. The process of drama is exciting, drawing on the intrinsic motivation provided by improvisational activity. This excitement occurs because the mind is intrigued and often delighted by the subtle inspirations that come through the process of spontaneous interaction. One discovers unknown aspects of one's creative unconscious. Being able to share this natural self-expressive impulse in a context of playful safety is fun, as is the experience of being creative.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan 4 (empat) hasil yaitu; pertama, ada pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa yang dibelajarkan menggunakan metode sosiodrama dibandingkan dengan yang dibelajarkan menggunakan metode ceramah. Kedua, terdapat interaksi antara metode pembelajaran dengan motivasi belajar. Mahasiswa dengan motivasi belajar tinggi memperoleh hasil belajar sejarah lebih baik jika dalam proses pembelajarannya menggunakan metode sosiodrama dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah. Sebaliknya mahasiswa dengan motivasi belajar rendah memperoleh hasil belajar sejarah lebih baik jika dalam proses pembelajarannya menggunakan metode ceramah dibandingkan dengan menggunakan metode sosiodrama.

Ketiga, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sejarah mahasiswa yang menggunakan metode sosiodrama dan memiliki motivasi belajar tinggi dibandingkan hasil belajar sejarah mahasiswa yang menggunakan metode ceramah. Keempat, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sejarah mahasiswa yang menggunakan metode sosiodrama dan motivasi belajar rendah dibandingkan hasil belajar sejarah mahasiswa yang menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan temuan penelitian ini, maka diperlukan penelitian lebih lanjut dengan lingkup yang lebih luas untuk mengetahui lebih dalam pengaruh dan hubungan antara metode pembelajaran sosiodrama dengan motivasi belajar sejarah, serta menemukan formulasi yang tepat dalam penerapan metode sosiodrama atau metode pembelajaran kooperatif lainnya yang sesuai dengan materi sejarah oleh para pendidik (dosen atau guru) agar mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, dan berdampak terhadap hasil belajar sejarah yang optimal.

## REFERENSI

- Bahri S. dan A Zain. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Blatner, A. (2005). *Discovering and Developing Your Individuality*. Retrieved from: [www.blatner.com/adam/psyntbk/individuality.html](http://www.blatner.com/adam/psyntbk/individuality.html).
- Brown, J.S and Duguid, (1993). *Stolen Knowledge*. Educational Tecnology.
- Cohen, L., Manion, Lawrence and Kieth Marrison, (2005). *Research Methods in Education. 5th Edition*. London and New York: Routledge, Falmer Taylor & Francis e-library.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaali. (2004). *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.
- Djamarah, Syaiful B. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hanafiah, Nanang. (2009). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Haleem, Diane M., A Sociodrama: An Innovative Program Engaging College Studentsto Learn and Self-Reflect About Alcohol Use, Marywood University Pennsylvania: *Journal of Child and Adolescent Psychiatric Nursing*.
- Hardin, G. (1978). *Stalking The Wild Taboo*. Los Altos, CA: William Kaufmann.
- Hoffman, (2015). *Motivation for Learning and Performance*. University of Central Florida Orlando.

- Kadir, (2010). *Statistika Untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Rosemata Sampurna.
- Loius, C., Lawrence, M., and Marrison, K., 2005. *Research Methods in Education. 5th Edition*. London and New York: Routledge, Falmer Taylor & Francis e-library.
- Miftahul, Huda. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yokyakarta: Pustaka Pelajar.
- Messer, D. (1993). *Mastery Motivation in Early Childhood: Development, Measurement, and Social Processe*. New York: Routledge.
- Mathis, J.A., Fairchild, L., & Cannon, T. M. (1980). Psychodrama and Sociodrama in Primary and Secondary Education. *Psychology in the Schools*, 17.
- Nashar. (2004). *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press.
- Nitco, Anthony J., (1996). *Educational Assessment of Student*. New Jersey: Univeraity of Pittsburg.
- Reiss, S. (2000). *Who Am I? Basic Desires That Motivate... Our Actions*. New York: Jeremy P. Tarcher / Putnam.
- Roestiyah, (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sagala, Syaiful. (2012). *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya,Wina. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Shri. Rangehbok Lyngwa Lecturer (Senior grade). Language and Communication. IJELLH. *International journal of English language, literature and Humanities*, <http://ijellh.com/papers/2014/November/26-234-241-november-2014>. (diakses 18 Mei 2015).
- Supriadie, Didi dan Deni Darmawan. (2012). *Komunikasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryosubroto B. (1997). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susanto Heri, (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran)*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo.
- Uno, Hamzah B. (2009). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahab, Abdul A. (2009). *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Whitehead, A. N. (1948). *Science and the Modern World*. New York: Mentor.
- Xiaoguang Luo, (2013). *GPS Stochastic Modelling: Signal Quality Measures and ARMA Processes*. New York: Springer.