

**PENGARUH PENERAPAN METODE SOSIODRAMA
TERHADAP PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA
PADA BIDANG STUDI SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
DI SMP BINA BANGSA SURABAYA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

**Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Strata Satu
Fakultas Tarbiyah**

PERPUSTAKAAN	
IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA	
No. KLASIFIKASI	No. REGISTRI
K-2010-335-PAI	2010/PAI/335
ASAL BUKU:	
TANGGAL:	
OLEH:	

ULIYAH HIKMAH
NIM: D0.12.06.244

**FAKULTAS TARBİYAH
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA**

**AGUSTUS
2010**

**GADJAHBELANG
8439407-5953739**

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

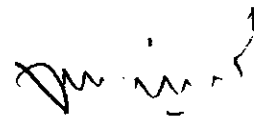
Nama : Uliyah Hikmah

Nim : D01206244

Judul : **PENGARUH PENERAPAN METODE SOSIODRAMA
TERHADAP PENINGKATAN KREATIVITAS
BELAJAR SISWA DI SMP BINA BANGSA SURABAYA**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 19 Agustus 2010



Dr. Phil Khoirun Ni'am
NIP: 197007251996031004

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Uliyah Hikmah ini telah dipertanggung jawabkan di depan

Tim penguji skripsi


Surabaya, 31 Agustus 2010

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah

Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya




Dekan,


Dr. H. Nur Hamim, M. Ag.
NIP. 6203121991031002

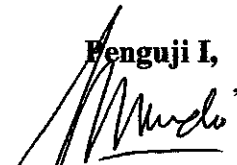
Ketua,


Dr. Phil. Khoirun Ni'am
NIP. 197007251996031004

Sekretaris,


Zudan Rosyidi, MA
NIP. 198103232009121004

Penguji I,


Dr. Syamsuddin, M. Ag.
NIP. 196709121996031003

Penguji II,


Drs. Achmad Zaini, M. Ag.
NIP. 197005121995031002

ABSTRAK

Uliyah hikmah, 2010, : Pengaruh Penerapan Metode Sociodrama Terhadap Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Di SMP Bina Bangsa Surabaya

Berdasarkan pengalaman penulis di lapangan, pemilihan metode pembelajaran dapat mempengaruhi kreativitas belajar siswa, pembelajaran yang sering diterapkan guru mengakibatkan siswa cenderung menghafal dan bekerja secara prosedural dan memahami materi tanpa bernalar. Hal ini berakibat kreativitas siswa rendah karena dalam pembelajaran peran siswa bersifat pasif hanya mendengarkan, mencatat, dan mengerjakan latihan-latihan soal yang diberikan oleh guru. Salah satu metode atau teknik pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa adalah sociodrama. Kreativitas siswa di sekolah masih perlu ditingkatkan. Kreativitas belajar yang termasuk dalam keterampilan berperan masih dianggap sulit oleh siswa. Kesulitan berperan ini terefleksi pada kecanggungan siswa tentang apa yang harus diperankan, bagaimana menghayati peran tertentu, dan bagaimana memerankan. Sementara itu, pembelajaran PAI yang diselenggarakan kurang menekankan pada latihan (praktik). Kalaupun ada latihan, kegiatan itu tidak efektif dan menarik bagi siswa. Di samping itu, teknik mengajar guru kurang bervariasi. Jika hal itu terus terjadi, maka tujuan pembelajaran PAI tidak akan pernah tercapai. Siswa akan tetap canggung dan gugup dalam sociodrama. Oleh sebab itu, dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang dapat mengarahkan dan mentransfer ide-ide atau gagasan yang dapat dikemukakan oleh siswa dan merangsang siswa untuk aktif dalam memahami suatu masalah. Masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana penerapan metode sociodrama dalam bidang studi Agama Islam, 2) Bagaimana peningkatan kreativitas belajar siswa di SMP Bina Bangsa, 3) Bagaimana pengaruh penerapan metode sociodrama terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa di SMP Bina Bangsa Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode sociodrama terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa SMP Bina Bangsa Siwalan Kerto Surabaya. Dengan populasi sebanyak 526 siswa yang terdiri dari tiga kelas (VII, VIII, IX). Pada penelitian ini adalah hanya mengambil 53 sampel, dengan perincian kelas VII sebanyak 20 anak, kelas VIII sebanyak 18 anak, kelas IX sebanyak 15 anak. Pengumpulan data dilakukan dengan metode Produk Moment, Wawancara, Dokumentasi, Observasi, dan Angket. Sedangkan bentuk desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Korelasional* dengan rancangan *Prosentase*, yang kemudian dilanjutkan dengan analisis Statistik Produk Moment untuk menganalisa data tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hasil korelasi yang tinggi dari penerapan metode sociodrama terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa. Ini dapat dilihat dari hasil prosentase penerapan metode sociodrama sebesar 80% dan prosentase kreativitas belajar sebesar 80%. Ini menunjukkan tingkat kriteria yang sangat baik yaitu terletak antara 76%-100%. Dalam hasil perhitungan Produk Moment sebesar 0,823. Angka ini jauh lebih besar dibanding r pada taraf signifikansi 5% yaitu 0,273 dan taraf signifikansi 1% yaitu 0,354 ($0,273 < 0,823 > 0,354$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode sociodrama sangat efektif untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa di SMP Bina Bangsa Surabaya.

DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR	i
SAMPUL DALAM.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR TRANSLITERASI	xiii

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Kegunaan Penelitian	6
E. Batasan Masalah	7
F. Definisi Operasional	7
G. Sistematika Pembahasan	8

BAB II : KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Metode Sosiodrama	10
1. Pengertian Metode Sosiodrama	10
2. Maksud dan tujuan metode sosiodrama	14
B. Tinjauan Tentang Kreativitas belajar siswa	16
1. Pengertian Kreativitas	19
2. Kreativitas sebagai multi kecerdasan	21
3. Proses kreatif	22
4. Ciri-ciri kreativitas	25
5. Kiat-kiat menjadi kreatif	27
C. Pengaruh Penerapan Metode Sosiodrama Terhadap Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa	30
D. Hipotesa	31

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian	33
B. Jenis Penelitian	35
C. Populasi Dan Sampel	37
D. Metode Pengumpulan Data	38
E. Instrument penelitian	40
F. Analisis data	42

BAB IV: LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum SMP Bina Bangsa Surabaya	46
1. Sejarah berdirinya SMP Bina Bangsa Surabaya	46

2. Visi Misi dan tujuan	48
3. Struktur Organisasi	52
4. Rekapitulasi Keadaan Siswa, Guru dan Karyawan.....	53
5. Sarana dan Prasarana	56
6. Keunggulan SMP Bina Bangsa.....	59
B. Penyajian Data	60
1. Data Hasi Wawancara.....	61
2. Data Hasil Obserfasi	63
3. Data Hasil Angket.....	73
C. Analisis Data Pengaruh Penerapan Metode Sosiodrama Terhadap Peningkatan Kreatifitas Belajar Siswa Pada Bidang Studi Agama Islam Di SMP Bina Bangsa Surabaya	80
D. Merumuskan Hipotesis Alternatif	85

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	86
B. Saran	87

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Instrumen dan Jabaran Variabel	41
Tabel 3.2	: Interpretasi "r" Produk Moment.....	44
Tabel 4.1	: Struktur Organisasi SMP Bina Bangsa Surabaya	52
Tabel 4.2	: Rekapitulasi Data.....	53
Tabel 4.3	: Buku dan Alat Pendidikan di SMP Bina Bangsa.....	57
Tabel 4.4	: Fasilitas Gedung dan Perlengkapan	58
Tabel 4.5	: Daftar Hasil Observasi	63
Tabel 4.6	: Menggunakan Kesepakatan Bermain Peran	65
Tabel 4.7	: Berada dalam Kelompok Siswa yang Berperan	66
Tabel 4.8	: Mendorong Partisipasi	67
Tabel 4.9	: Menyelesaikan Peran	67
Tabel 4.10	: Menghormati Perbedaan Individu	68
Tabel 4.11	: Kemampuan untuk Bekerja Keras	68
Tabel 4.12	: Berpikir Mandiri	69
Tabel 4.13	: Pantang Menyerah	70
Tabel 4.14	: Mampu Berkomunikasi.....	70
Tabel 4.15	: Keingintahuan Intelektual.....	71
Tabel 4.16	: Rekapitulasi Data Angket Penerapan Sosiodrama.....	73
Tabel 4.17	: Angker Data Kreativitas Belajar.....	76

Tabel 4.18 : Tabel Kerja X dan Y	81
Tabel 4.19 : Interpretasi "r" Produk Moment.....	84

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dinamika kehidupan kian kompleks dan kompetitif, menuntut setiap sumber daya manusia (SDM) aktual sehingga mampu mengatasi gejala problem dan mencukupi kebutuhan hidupnya. Di sisi lain juga menuntut individu untuk berpikir smart sehingga dapat menghadapi persaingan yang semakin mengglobal.

Pendidikan merupakan suatu cara untuk meneruskan nilai-nilai budaya dari generasi sebelumnya. Perkembangan IPTEK yang semakin pesat telah menciptakan berbagai macam eksperimen yang diujikan dalam lingkungan pendidikan. Hal itu terus mengalami perkembangan baik dalam upaya menciptakan sumber belajar maupun metode-metode untuk menunjang keefektifan proses pembelajaran untuk mencapai cita-cita yang telah diciptakan.

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri

kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”¹

Dalam rangka meningkatkan kualitas generasi yang akan datang, merasa perlu mengambil penemuan-penemuan baru yang bersifat positif. Hal ini didukung dengan sebuah nasehat salah seorang sahabat Nabi Ali bin Abi Thalib r.a. yang menegaskan:

*Didiklah anak-anak kalian tidak seperti yang dididikkan kepada kalian sendiri. Oleh karena mereka itu diciptakan untuk generasi zaman yang berbeda dengan generasi zaman kalian”.*²

Seiring dengan perkembangan zaman, saat ini pembelajaran pun mengalami perkembangan yang sangat pesat, yang awalnya bersifat menjenuhkan berkembang menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Selama di sekolah seharusnya menjadi tempat yang menyenangkan untuk belajar, tetapi pada umumnya sekolah tidak memberikan hal itu. Hampir seluruh sekolah siswanya duduk tertib selama berjam-jam sehingga siswa merasa jenuh dan lelah. Pembelajaran seperti ini disebabkan oleh guru yang kurang kreatif dan inovatif dalam mengelola keadaan siswa dalam kelas. Menurut Conny Semiawan adalah guru cenderung menyampaikan materi pelajaran di kelas secara tradisional yaitu dengan model “membeo” duduk, dengar, catat dan hafal.

¹Direktorat Jenderal Pendidikan Departemen Agama RI. 2006. *Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Pendidikan*. UUSPN tahun 2003 Pasal 1

² HM.Arifin. *Filsafat pendidikan Islam*, (Jakarta Bina Aksara,1987), h. 90

Menurut Bobby De Porter, belajar adalah kegiatan seumur hidup dapat dilakukan dengan menyenangkan dan berhasil³. Salah satunya dipengaruhi oleh lingkungan dalam pembelajaran. Menurut ilmu jiwa Gestalt bahwa manusia bereaksi dengan lingkungannya secara keseluruhan tidak hanya intelektual tetapi juga secara fisik, emosional dan sosial⁴. Maka dari itu guru mempunyai kewajiban untuk menciptakan suasana baru yang dapat membuat murid dapat merasakan, menghayati dan menerapkan pada kehidupan sehari-hari.

Drama adalah suatu aksi atau perbuatan (bahasa Yunani). Sedangkan dramatik adalah jenis karangan yang dipertunjukkan dalam suatu tingkah laku, mimik dan perbuatan. Sosiodrama (role playing) berasal dari kata sosio dan drama. Sosio berarti sosial atau masyarakat menunjukkan pada kegiatan-kegiatan sosial, dan drama berarti pertunjukkan, tontonan. Sosial atau masyarakat terdiri dari manusia yang satu sama lain saling membutuhkan dan berhubungan yang dikatakan hubungan sosial.⁵

Diharapkan dengan menggunakan metode sosiodrama siswa dapat melatih dirinya, memahami dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan. Diharapkan

³ Bobby dan Mike Hernacki. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. (Bandung: Kaifa, 2001), h. 8

⁴ AM.Sardiman *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004). h 135

⁵ Marno dan M. Idris. *Strategi dan Metode Pengajaran: Menciptakan Keterampilan Mengajar yang Efektif dan Edukatif*. (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media). h 87

siswa dapat memunculkan bakat yang terdapat pada dirinya. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.

Tapi yang pernah kita temui dan bahkan kita alami sebagian guru belum menerapkan metode sosiodrama ini. Apalagi diperlukan waktu yang banyak, atau bahkan bisa mengganggu kelas lain oleh suara para pemain atau penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan lain-lain. Dan diperlukan juga keterampilan seorang guru dalam menerapkan metode sosiodrama ini dalam kaitannya dengan peningkatan kreativitas belajar siswa.

Suatu kegiatan belajar mengajar akan berhasil, jika siswa aktif menjadi pelaku kegiatan tersebut. Oleh karena itu, setiap lembaga pendidikan selalu berusaha berorientasi kepada tujuan pendidikan nasional. Begitu pula di SMP Bina Bangsa Surabaya, pendidikannya selalu berusaha mewujudkan tujuan pendidikan nasional baik melalui pendidikan agama maupun pendidikan umum.

Berdasarkan uraian di atas dapat saya simpulkan bahwa keefektifan metode sosiodrama dalam pelaksanaan pembelajaran sangat berfungsi bagi guru. Jadi, penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan yang berjudul **PENGARUH PENERAPAN METODE SOSIODRAMA TERHADAP PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR PADA BIDANG STUDI AGAMA ISLAM DI SMP BINA BANGSA SURABAYA**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan latar belakang masalah, maka dapat diambil beberapa permasalahan dalam penyusunan skripsi ini yang akan dijadikan sebagai obyek dalam pembahasan yang secara umum dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode sosio drama di SMP Bina Bangsa Surabaya?
2. Bagaimana cara peningkatan kreatifitas siswa dalam bidang studi Agama Islam di SMP Bina Bangsa Surabaya?
3. Bagaimana pengaruh penerapan metode sosiodrama terhadap peningkatan kreatifitas belajar pada bidang studi Agama Islam di SMP Bina Bangsa Surabaya?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Tujuan Penelitian

Setiap pembahasan memerlukan pemecahan masalah, suatu permasalahan selalu mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Tujuan inilah yang memberikan arah dalam pemecahan suatu permasalahan maka dari sini penulis dapat merumuskan pokok permasalahan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tentang penerapan metode sosiodrama di SMP Bina Bangsa Surabaya.
2. Untuk mengetahui peningkatan kreatifitas belajar dalam bidang studi Agama Islam di SMP Bina Bangsa Surabaya.

3. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan metode sosiodrama terhadap peningkatan kreatifitas belajar dalam bidang studi Agama Islam di SMP Bina Bangsa Surabaya.

E. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Merupakan khasanah keilmuan dan untuk menambah pengetahuan khususnya tentang pengaruh penerapan metode sosiodrama terhadap peningkatan kreatifitas belajar pada bidang studi Agama Islam di SMP Bina Bangsa Surabaya.

2. Secara Praktis

Dapat menjadi tambahan informasi dalam mengembangkan kreatifitas dan mutu belajar siswa lebih lanjut dalam mencapai target dan tujuan yang telah ditentukan.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami judul ini, maka peneliti memberikan definisi operasional dari masing-masing variabel sebagai berikut:

1. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.⁶
2. Penerapan adalah pelaksanaan ide, konsep, kebijakan, atau motivasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa nilai dan sikap.⁷
3. Sosiodrama (role playing) berasal dari kata sosio dan drama. Sosio berarti sosial atau masyarakat menunjukkan pada kegiatan-kegiatan sosial, dan drama berarti pertunjukkan, tontonan. Sosial atau masyarakat terdiri dari manusia yang satu sama lain saling membutuhkan dan berhubungan yang dikatakan hubungan sosial.⁸
4. Kreativitas adalah kemampuan melihat hubungan-hubungan baru, menghasilkan dua buah pikiran yang luar biasa, dan menyimpang dari pola-pola pemikiran yang lazim.⁹
5. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sehingga hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹⁰

Jadi dalam penelitian ini yang dimaksud dengan pengaruh penerapan metode sosiodrama terhadap peningkatan kreatifitas belajar pada bidang studi Agama Islam adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dengan menerapkan metode sosiodrama.

⁶ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus besar bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka, 1989) hal.747

⁷ Mulyasa. *Kurikulum*. 4

⁸ Marno dan M. Idri. h 87

⁹ The liang gie. *Teknik berpikir kreatif*. (Jogyakarta : Pub dan Sabda Persada, 2003) h 20

¹⁰ Slameto. *Belajar dan factor-faktor yang mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka cipta, 1995) h 2

H. Sistematika Pembahasan

Dalam hal ini, peneliti menyusun sistematika pembahasan guna memberikan gambaran yang jelas dari masing-masing bab yang saling berkaitan antara bab yang satu dengan bab yang lain.

Adapun sistematika pembahasan yang dimaksud adalah:

BAB I : PENDAHULUAN

Pendahuluan yang dimaksud adalah untuk menjawab pertanyaan apa yang diteliti, untuk apa dan mengapa penelitian ini dilakukan, yang meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesa penelitian, kegunaan penelitian, batasan operasional variabel dan sistematika pembahasan.

BAB II: KAJIAN TEORI

Kajian teori yang memuat deskripsi teoritis tentang obyek (variabel) yang diteliti dan mengemukakan kajian-kajian teori sebagai landasan untuk menjawab permasalahan dalam penelitian. dalam bab ini memuat pembahasan tentang: (1) Pengertian sosio drama, kelebihan metode sosiodrama, kelemahan metode sosiodrama, operasinal sosiodrama. (2) Pengertian kreatifitas, pentingnya kreatifitas dalam belajar, jenis dan sifat kreatifitas, faktor-faktor yang meningkatkan kreatifitas belajar, sumber belajar (3) Pengaruh penerapan sosiodrama terhadap peningkatan kreatifitas belajar pada bidang studi Agama Islam di SMP Bina Bangsa Surabaya .

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

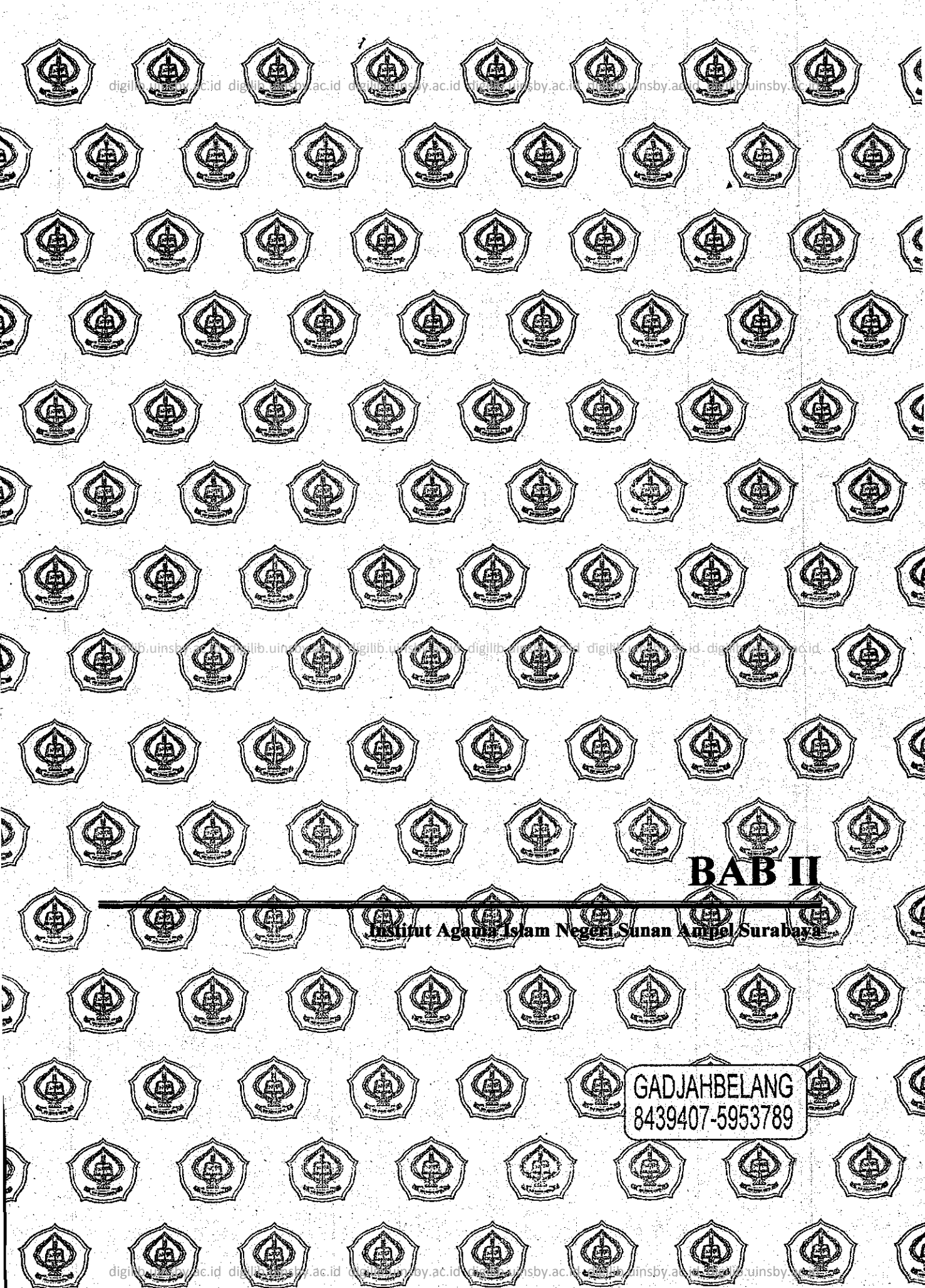
Metodologi penelitian merupakan suatu rancangan sebagai strategi untuk mengatur latar (setting) penelitian agar diperoleh data yang tepat sesuai dengan karakteristik variabel dan tujuan penelitian dengan menggunakan langkah-langkah dan teknik-teknik yang tepat dalam pengumpulan dan analisisnya. Hal ini merupakan: rancangan penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisa data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian yang menguraikan tentang karakteristik masing-masing variabel dengan hasil analisa data yang telah diolah dengan teknik statistik deskriptif dan temuan penelitian yang disajikan dalam bentuk angka-angka statistik serta pemaparan tentang hasil pengujian hipotesisnya meliputi: deskripsi data dan pengujian hipotesis.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini akan dipaparkan tentang kesimpulan dari pembahasan dan saran-saran.



BAB II

Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

GADJAHBELANG
8439407-5953789

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Metode Sosiodrama

1. Pengertian Metode Sosiodrama

Metode sosiodrama dan bermain peranan merupakan dua buah metode mengajar yang mengandung pengertian yang dapat dikatakan bersama dan karenanya dalam pelaksanaan sering disilih gantikan. Istilah sosiodrama berasal dari kata sosio atau sosial dan drama. Kata drama adalah suatu kejadian atau peristiwa dalam kehidupan manusia yang mengandung konflik kejiwaan, pergolakan, clash atau benturan antara dua orang atau lebih. Sedangkan bermain peranan berarti memegang fungsi sebagai orang yang dimainkannya, misalnya berperan sebagai Lurah, penjudi, nenek tua renta dan sebagainya.

Kedua metode tersebut biasanya disingkat menjadi metode “sosiodrama” yang merupakan metode mengajar dengan cara mempertunjukkan kepada siswa tentang masalah-masalah hubungan sosial, untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu. Masalah hubungan sosial tersebut didramatisasikan oleh siswa dibawah pimpinan guru, Melalui metode ini guru ingin mengajarkan cara-cara bertingkah laku dalam hubungan antara sesama

mengalami sendiri sosiodrama, mengikuti penuturan terjadinya sosiodrama dan mengikuti langkah-langkah guru pada saat memimpin sosiodrama.

Guru memberi kesempatan kepada para pendengar (siswa lain) untuk memberikan pendapat atau mencari pemecahan dengan cara-cara lain, kemudian diambil kesimpulan.

Dalam diskusi kemungkinan terjadi diskusi yang seru karena adanya perbedaan pendapat. Timbul pertanyaan, apakah dalam keadaan yang sebenarnya mereka juga berani berkata demikian? Sampai dimanakah manusia dapat mengambil kesimpulan atau keputusan yang sama apabila dalam situasi yang menekan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Permainan peranan ini menimbulkan sejumlah masalah yang perlu dicamkan oleh para siswa. Perasaan mereka dapat diperkuat oleh pengalaman yang realistik itu.

Bila metode ini dikendalikan dengan cekatan oleh guru, banyak manfaat yang dapat dipetik, sebagai berikut:

- (1) Dapat mempertinggi perhatian siswa melalui adegan-adegan, hal mana tidak selalu terjadi dalam metode ceramah atau diskusi.
- (2) Siswa tidak saja mengerti persoalan sosial psikologis, tetapi mereka juga ikut merasakan perasaan dan pikiran orang lain bila berhubungan dengan sesama manusia, seperti halnya penonton film atau sandiwara, yang ikut hanyut dalam suasana film seperti, ikut menangis pada adegan sedih, rasa marah, emosi, gembira dan lain sebagainya.

- (3) Siswa dapat menempatkan diri pada tempat orang lain dan memperdalam pengertian mereka tentang orang lain.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam penerapan metode sosiodrama adalah:

1. Bila sosiodrama baru ditetapkan dalam pengajaran, maka hendaknya guru menerangkannya terlebih dahulu teknik pelaksanaannya, dan menentukan diantara siswa yang tepat untuk memerankan lakon tertentu, secara sederhana dimainkan di depan kelas.
2. Menerapkan situasi dan masalah yang akan dimainkan dan perlu juga diceritakan jalannya peristiwa dan latar belakang cerita yang akan dipentaskan tersebut
3. Pengaturan adegan dan kesiapan mental dapat dilakukan sedemikian rupa
4. Setelah sosiodrama itu dalam puncak klimas, maka guru dapat menghentikan jalannya drama. Hal ini dimaksudkan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat diselesaikan secara umum, sehingga penonton ada kesempatan untuk berpendapat dan menilai sosiodrama yang dimainkan. Sosiodrama dapat pula dihentikan bila menemui jalan buntu
5. Guru dan siswa dapat memberikan komentar, kesimpulan atau berupa catatan jalannya sosiodrama untuk perbaikan-perbaikan selanjutnya¹¹

¹¹ Hafidz Muthoharoh, *alhafizh84.wordpress.com/.../metode-sosiodrama-dan-bermain-peranan-role-playing-method/*. 16 Januari 2010

a) Kelebihan dan kelemahan Metode sosiodrama

Kelebihan Metode sosiodrama:

1. Dapat Mengembangkan kreativitas siswa (dengan peran yang dimainkan siswa dapat berfantasi)
2. Memupuk kerjasama antara siswa.
3. Menumbuhkan bakat siswa dalam seni drama.
4. Siswa lebih memperhatikan pelajaran karena menghayati sendiri.
5. Memupuk keberanian berpendapat di depan kelas.
6. Melatih siswa untuk menganalisa masalah dan mengambil kesimpulan dalam waktu singkat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id
Kelemahan metode sosiodrama dan bermain peranan ini terletak pada:

1. Sosiodrama dan bermain peranan memerlukan waktu yang relatif panjang
2. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya
3. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu
- 4 Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini

6. Pada pelajaran agama masalah keimanan, sulit disajikan melalui metode sosiodrama dan bermain peranan ini¹².

b) Maksud Dan Tujuan Penerapan Sosiodrama

Pada metode bermain peranan, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Dalam pendidikan agama metode sosiodrama dan bermain peranan ini efektif dalam menyajikan pelajaran akhlak, sejarah Islam dan topik-topik lainnya. Dalam pelajaran sejarah, misalnya guru ingin menggambarkan kisah sahabat khalifah Abu Bakar, ketika beliau masuk Islam. Kisah tersebut tentu amat menarik jika disajikan melalui metode sosiodrma dan bermain peranan. Sebab siswa disamping mengetahui proses jalannya khalifah Abu Bakar masuk Islam, juga dapat menghayati ajaran dan hikmah yang terkandung dalam kisah tersebut. Demikian pula halnya pada pelajaran akhlak. Misalnya bagaimana sosok akhlaqul karimah (seorang yang berakhlak mulia) dan anak yang saleh ketika berhadapan dengan orang tuanya maupun anak durhaka kepada orang tuanya, misalnya sebagaimana cerita “Si Malin Kundang” yang tersohor itu. Dan lain-lainnya yang bersifat sosiodrama, dan bermain peranan.

¹² Winarno Surakhmad, *Pengantar Interaksi Belajar-Mengajar*. Pakguruonlinependidikan.net/buku tua pakguru dasar kpdd b12.html. Tanggal 20 mei

Peranan sosiodrama dapat digunakan apabila:

- 1. Pelajaran dimaksudkan untuk melatih dan menanamkan pengertian dan perasaan seseorang**
- 2. Pelajaran dimaksudkan untuk menumbuhkan rasa kesetiakawanan sosial dan rasa tanggung jawab dalam memikul amanah yang telah dipercayakan**
- 3. Jika mengharapkan partisipasi kolektif dalam mengambil suatu keputusan**
- 4. Apabila dimaksudkan untuk mendapatkan ketrampilan tertentu sehingga diharapkan siswa mendapatkan bekal pengalaman yang berharga, setelah mereka terjun dalam masyarakat kelak**
- 5. Dapat menghilangkan malu, dimana bagi siswa yang tadinya mempunyai sifat malu dan takut dalam berhadapan dengan sesamanya dan masyarakat dapat berangsur-angsur hilang, menjadi terbiasa dan terbuka untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya**
- 6. Untuk mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki oleh siswa sehingga amat berguna bagi kehidupannya dan masa depannya kelak, terutama yang berbakat bermain drama, lakon film dan sebagainya.**

Saran-saran yang perlu pendapat perhatian dalam pelaksanaan metode ini:

- 1. Merumuskan tujuan yang akan dicapai dengan melalui metode ini. Dan tujuan tersebut diupayakan tidak terlalu sulit/berbelit-belit, akan tetapi jelas dan mudah dilaksanakan**
- 2. Melatar belakang cerita sosiodrama dan bermain peranan tersebut. Misalnya bagaimana guru dapat menjelaskan latar belakang kehidupan sahabat Aku Bakar sebelum menceritakan kisah sahabat Abu Bakar masuk Islam. Hal ini agar materi pelajaran dapat dipahami secara gamblang dan mendalam oleh siswa/anak didik**
- 3. Guru menjelaskan bagaimana proses pelaksanaan sosiodrama dan bermain peranan melalui peranan yang harus siswa lakukan/mainkan**
- 4. Menetapkan siapa-siapa diantara siswa yang pantas memainkan / melakonkan jalannya suatu cerita. Dalam hal ini termasuk peranan penonton.**
- 5. Guru dapat menghentikan jalannya permainan apabila telah sampai titik klimaks. Hal ini dimaksudkan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara seksama**

6. Sebaiknya diadakan latihan-latihan secara matang, kemudian diadakan uji coba terlebih dahulu, sebelum sosiodrama dipentaskan dalam bentuk yang sebenarnya.¹³

B. Tinjauan Tentang Kreativitas Belajar Siswa

Dalam kehidupan ini kreativitas sangat penting, karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia. Kreativitas manusia melahirkan pencipta besar yang mewarnai sejarah kehidupan umat manusia dengan karya-karya spektakulernya. Seperti Bill Gate si raja microsof, JK Rolling dengan novel Harry Poternya, Ary Ginanjar dengan ESQ (Emotional & Spiritual Question), penulis Pramudia Anantatur dengan karya-karyanya yang tak lekang oleh waktu. Apa yang mereka ciptakan adalah karya orisinil yang luar biasa dan bermakna, sehingga orang terkesan dan memburu karyanya.

Orang yang kreatif menggunakan pengetahuan yang kita semua memilikinya dan membuat lompatan yang memungkinkan, mereka memandang segala sesuatu dengan cara-cara yang baru. Gordon Dryden mengatakan bahwa, "Suatu ide adalah kombinasi baru dari unsur-unsur lama. Tidak ada elemen baru. Yang ada hanyalah kombinasi-kombinasi baru"¹⁴.

¹³ alhafizh84.wordpress.com/.../metode-sosiodrama-dan-bermain-peranan-role-playing-method/

¹⁴ Gordon Dryden dan Jeannette Vos. *Revolusi Cara Belajar*. (Bandung: Kaifa, 2000). h. 185

Dapatkah manusia menjadi kreatif? Tony Buzan mengatakan bahwa, ”Kreativitas dahulu dianggap sebagai ”anugrah yang ajaib”, yang hanya dimiliki oleh segelintir orang. Sekarang kita tahu bahwa kecerdasan merupakan anugrah ajaib yang dimiliki semua orang. Menguraikan kekuatan kecerdasan kreatif hanyalah masalah memahami bagaimana melakukannya¹⁵.” Sebagai manusia kita harus menyadari bahwa setiap manusia mempunyai potensi untuk mengembangkan apa yang dianugerahkan kepadanya. Ary Ginanjar mengatakan bahwa, ” Dalam God Spot (titik Tuhan) bersemayam dorongan (drive) seperti mencipta, kreatif, inovatif, dan lain-lain. milik Tuhan. Tetapi potensi-potensi dahsyat spiritual manusia itu sering kali tertutup atau ter ”cover”. Itulah yang dimaksud tertutup atau terbelenggu, yakni ketika manusia menutupi dirinya sendiri¹⁶.

Meningkatkan kreativitas merupakan bagian integral dari kebanyakan program untuk anak berbakat. Jika kita tinjau program atau sasaran belajar siswa, kreativitas biasanya disebut sebagai prioritas, kreativitas memungkinkan penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi, serta dalam semua bidang usaha manusia. Salah satu kendala konseptual utama terhadap studi kreativitas adalah pengertian kreativitas sebagai sifat yang diturunkan/ diwariskan oleh orang yang berbakat luar biasa atau genius. Kreativitas, disamping bermakna baik untuk pengembangan diri maupun untuk pembangunan masyarakat juga

¹⁵ Tony Buzan. *Head First*. (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2003) h. 19

¹⁶ Ary Ginanjar Agustian. *Rahasia Sukses Membangkitkan ESQ Power*.(Jakarta: Arga, 2004) h. 139

merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri sebagai salah satu kebutuhan paling tinggi bagi manusia

Dalam GBHN 1993 dinyatakan bahwa pengembangan kreativitas (daya cipta) hendaknya dimulai pada usia dini, yaitu dilingkungan keluarga sebagai tempat pendidikan pertama dan dalam pendidikan pra sekolah. Kreativitas perlu dipupuk, dikembangkan dan ditingkatkan, disamping mengembangkan kecerdasan dan ciri-ciri lain yang menunjang pembangunan.

Sebagai Negara berkembang Indonesia sangat membutuhkan tenaga-tenaga kreatif yang mampu memberikan sumbangan bermakna kepada ilmu pengetahuan, teknologi, dan kesenian, serta kepada kesejahteraan bangsa pada umumnya. Sehubungan dengan ini pendidikan hendaknya tertuju pada pengembangan kreativitas peserta didik agar kelak dapat memenuhi kebutuhan pribadi, masyarakat, dan Negara¹⁷.

1. Pengertian Kreativitas

- a. Kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta atau daya cipta. (K B B I)
- b. Menurut Clark Moustatis, Kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.
- c. Menurut Conny R. Semiawan, Kreativitas merupakan kemampuan untuk memberi gagasan baru yang menerapkannya dalam pemecahan masalah.

¹⁷ GBHN 1993

- d. Menurut Rogers, Kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme.
- e. Dan menurut David Cambell, Kreativitas adalah kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya:
- 1) Baru (*novel*): inovatif, belum ada sebelumnya, segar, menarik, aneh, mengejutkan.
 - 2) Berguna (*useful*): lebih enak, lebih praktis, mempermudah, memperlancar, mendorong, mengembangkan, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, mengatasi kesulitan, mendatangkan hasil lebih baik / banyak.
 - 3) Dapat dimengerti (*understandable*): hasil yang sama dapat dimengerti dan dapat dibuat di lain waktu.

Dari beberapa uraian definisi di atas dapat dikemukakan bahwa kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri *aptitude* maupun *non aptitude*, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Pengertian kreativitas menunjukkan ada tiga tekanan kemampuan yaitu yang berkaitan dengan kemampuan untuk mengkombinasikan,

memecahkan/ menjawab masalah, dan cerminan kemampuan operasional anak kreatif¹⁸.

2. Kreativitas sebagai Multi Kecerdasan

Proses pemikiran untuk menyelesaikan masalah secara efektif melibatkan otak kiri atau otak kanan. Pemecahan masalah adalah kombinasi dari pemikiran logis dan kreatif. Secara umum, otak kiri memainkan peranan dalam pemrosesan logika, kata-kata, matematika, dan urutan – yang disebut pembelajaran akademis. Otak kanan berurusan dengan irama, rima, musik, gambar, dan imajinasi—yang disebut dengan aktivitas kreatif.

Bagan Proses Pemikiran Otak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Otak Kiri	Otak Kanan
▪ Vertikal	▪ Lateral
▪ Kritis	▪ Hasil
▪ Strategis	▪ Kreatif
▪ Analistis	

Keterangan:

- Berpikir Vertikal. Suatu proses bergerak selangkah demi selangkah menuju tujuan Anda, seolah-olah Anda sedang menaiki tangga.
- Berpikir Lateral. Melihat permasalahan Anda dari beberapa sudut baru, seolah-olah melompat dari satu tangga ke tangga lainnya.

¹⁸Utami Munandar. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2002)h. 57

- **Berpikir Kritis.** Berlatih atau memasukkan penilaian atau evaluasi yang cermat, seperti menilai kelayakan suatu gagasan atau produk.
- **Berpikir Analitis.** Suatu proses memecahkan masalah atau gagasan Anda menjadi bagian-bagian. Menguji setiap bagian untuk melihat bagaimana bagian tersebut saling cocok satu sama lain, dan mengeksplorasi bagaimana bagian-bagian ini dapat dikombinasikan kembali dengan cara-cara baru.
- **Berpikir Strategis.** Mengembangkan strategi khusus untuk perencanaan dan arah operasi-operasi skala besar dengan melihat proyek itu dari semua sudut yang mungkin.
- **Berpikir tentang Hasil.** Meninjau tugas dari perspektif solusi yang dikehendaki.
- **Berpikir Kreatif.** Berpikir kreatif adalah pemecahan masalah dengan menggunakan kombinasi dari semua proses.

3. Proses Kreatif

Kreativitas tidak timbul serta-merta, tetapi melalui proses. Proses kreatif mengalir melalui lima tahap, tahap-tahap tersebut sebagai berikut:

- a. **Persiapan,** mendefinisikan masalah, tujuan, atau tantangan.
- b. **Inkubasi,** mencerna fakta-fakta dan mengolahnya dalam pikiran.
- c. **Illuminasi,** mendesak ke permukaan, gagasan-gagasan bermunculan.
- d. **Verifikasi,** memastikan apakah solusi itu benar-benar memecahkan masalah.

- e. Aplikasi, mengambil langkah-langkah untuk menindaklanjuti solusi tersebut¹⁹.

Dan Proses Kreatif menurut David Cambell urutannya sebagai berikut:

- a. Persiapan (*preparation*), meletakkan dasar, mempelajari latar belakang masalah, seluk beluk dan problematikanya. Meskipun tidak semua ahli kreatif, namun kebanyakan pencipta adalah ahli. Terobosan gemilang dalam suatu bidang hampir selalu dihasilkan oleh orang-orang yang sudah lama berkecimpung dan lama berpikir dalam bidang itu. Persiapan untuk kreativitas itu kebanyakan dilakukan atas dasar “minat”. Kesuksesan orang-orang besar tercapai dan bertahan, bukan oleh loncatan yang tiba-tiba, tetapi dengan usaha keras.
- b. Konsentrasi (*concentration*): sepenuhnya memikirkan, masuk luluh, terserap dalam perkara yang dihadapi. Orang-orang kreatif biasanya serius, perhatiannya tercurah dan pikirannya terpusat pada hal yang mereka kerjakan. Tahap konsentrasi merupakan waktu pemusatan, waktu menimbang-nimbang, waktu menguji, waktu awal untuk mencoba dan mengalami gagal, *trial dan error*.
- c. Inkubasi (*incubation*): mengambil waktu untuk meninggalkan perkara, istirahat, waktu santai. Sebuah busur tak dapat direntang terus-menerus untuk jangka panjang tanpa bahaya patah. Maka kita perlu melarika diri dari perkara yang sedang kita selesaikan, masalah yang hendak kita pecahkan.

¹⁹ Bobbi De Porter & Mike Hernacki. *Quantum Learning*. (Bandung: Kaifa, 2001).h. 301

Inkubasi merupakan saat di mana sedikit demi sedikit kita bebaskan dari kerutinan berpikir, kebiasaan bekerja, kelaziman pemakai cara.

d. Iluminasi: mendapatkan ide gagasan, pemecahan, penyelesaian, cara kerja, jawaban baru Bagian paling nikmat dalam penciptaan, tahap AHA! Ketika segalanya jelas, hubungan kaitan perkara gambling, dan penerangan untuk pemecahan masalah, jawaban baru tiba-tiba tampak laksana kilat. Reaksi keberhasilan itu biasanya tidak hanya teras di batin, tetapi juga diungkapkan keluar secara fisik.

e. Verifikasi/Produksi: memastikan apakah solusi itu benar-benar memecahkan masalah. Tahap AHA!, betapa pun memuaskan, barulah merupakan akhir dari suatu awal. Masih ada pekerjaan berat yang harus dikerjakan. Kalau sudah menemukan ide, gagasan, pemecahan, penyelesaian, cara kerja baru, kita harus turun tangan mewujudkannya. Kecakapan kerja merupakan bagian penting dalam karya kreatif. Betapapun banyak ide, gagasan, ilham, impian bagus-bagus yang ditemukan, jika tidak dapat diwujudkan, semuanya akan lenyap bagai embun diterjang sinar matahari.. Maka orang kreatif harus memiliki kecakapan kerja baik secara pribadi maupun kelompok²⁰.

²⁰ David Campbell. *Mengembangkan Kreativitas*. (Yogyakarta: Kanisius, 1986) h.54

4. Ciri-ciri Kreativitas

Setelah kita mengetahui tahap-tahap bagaimana kreativitas tercipta, berikutnya kami akan uraikan bagaimana ciri-ciri orang yang kreatif itu. ciri-ciri kreativitas ada tiga kategori:

- a. Ciri-ciri pokok: kunci untuk melahirkan ide, gagasan, ilham, pemecahan, cara baru, penemuan.
- b. Ciri-ciri yang memungkinkan: yang membuat mampu mempertahankan ide-ide kreatif, sekali sudah ditemukan tetap hidup.
- c. Ciri-ciri sampingan: tidak langsung berhubungan dengan penciptaan atau menjaga agar ide-ide yang sudah ditemukan tetap hidup, tetapi kerap memengaruhi perilaku orang-orang kreatif²¹.

Ciri-ciri Kreativitas

Ciri-ciri Pokok	Ciri-ciri yang Memungkinkan	Ciri-ciri Sampingan
1. Berpikir dari segala arah (convergent thinking)	1. Kemampuan untuk bekerja keras.	1. Tidak mengambil pusing apa yang dipikirkan orang lain.
2. Berpikir ke segala arah (divergent thinking)	2. Berpikir mandiri	
3. Fleksibilitas koseptual (kemampuan secara spontan	3. Pantang menyerah 4. Mampu berkomunikasi	

²¹ Ibid. 64

<p>mengganti cara memandang, pendekatan, kerja yang tak jalan.</p> <p>4. Orisinalitas (kemampuan menelorkan ide yang asli bahkan mengejutkan)</p> <p>5. Lebih menyukai kompleksitas daripada simplisitas</p> <p>6. Latar belakang hidup yang merangsang (hidup dalam lingkungan yang dapat menjadi contoh)</p> <p>7. Kecakapan dalam banyak hal (multiple skills)</p>	<p>dengan baik</p> <p>5. Lebih tertarik pada konsep daripada detail (segi-segi kecil)</p> <p>6. Keinginan tahu intelektual.</p> <p>7. Kaya humor dan fantasi</p> <p>8. Tidak segera menolak ide atau gagasan baru</p> <p>9. Arah hidup yang mantap.</p>	<p>2. Kekacauan psikologis</p>
---	---	--------------------------------

Reni Akbar Hawadi menyebutkan ciri-ciri kreativitas sebagai berikut:

1. Memiliki rasa ingin tahu yang mendalam
2. Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot
3. Memberikan banyak gagasan, usul-usul terhadap suatu masalah
4. Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu
5. Mempunyai/ menghargai rasa keindahan
6. Menonjol dalam satu atau lebih bidang studi

7. Dapat mencari pemecahan masalah dari berbagai segi
8. Mempunyai rasa humor
9. Mempunyai daya imajinasi (misalnya memikirkan hal-hal yang baru dan tidak biasa)
10. Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dengan orang lain (orisinil)
11. Kelancaran dalam menghasilkan bermacam-macam gagasan
12. mampu menghadapi masalah dari berbagai sudut pandangan²²

5. Kiat-kiat menjadi Kreatif

Kreativitas bisa dilakukan oleh siapa saja yang mau. Menurut Colin Rose & Malcolm J. Nichol “Menjadi kreatif tidak hanya berpangku tangan menunggu kilatan ilham. Kreativitas menuntut banyak usaha keras dan mensyaratkan persiapan matang²³.”

Kiat-kiat untuk Memperoleh Teknik-teknik Kreativitas menurut Bobbi De Porter & Mike Hernacki adalah sebagai berikut:

- Ingatlah sukses-sukses Anda di masa lalu. Jika Anda pernah berhasil (dan setiap manusia pasti pernah mengalami suatu waktu dalam hidupnya), Anda tahu tahu bahwa akan mampu melakukannya lagi. Berhasil melakukan sesuatu dalam hidupnya

²² Reni Akbar Hawadi, R. Sihadi Darmo Wihandjo, dan Mardi Wiyono. *Keberbakatan Intelektual*. (Jakarta: Grasindo, 2001) h. 56-57

²³ Colin Rose dan Malcolm J. Nicholl. *Accelerated Learning*. (Bandung: Nuansa, 2002) h. 275

- Yakinlah ini dapat menjadi hari terobosan. Jalani hari Anda dengan keyakinan bahwa sesuatu dapat terjadi untuk mengubah segalanya. Dengan cara itu, jika sesuatu benar-benar muncul, maka Anda akan siap menerimanya.
- Latihlah kreativitas Anda dengan permainan mental. Otak Anda, seperti bagian tubuh lain anda, berfungsi lebih lancar jika selalu dijaga dalam keadaan prima. Inilah beberapa saran untuk melakukannya:
- Pikirkanlah penggunaan kembali barang-barang lama!
- Lihatlah kejadian sehari-hari, dan susunan uraian kisah tentang peristiwa-peristiwa yang memunculkannya!
- Isilah teka-teki silang dan permainan-permainan kata lainnya!
- Temukan peribahasa-peribahasa yang dapat Anda gunakan untuk menjelaskan sesuatu kepada seseorang!
- Pikirkanlah berbagai cara untuk mengatakan hal yang sama!
- Tontonlah acara televise dengan mematikan suaranya, dan cobalah memperkirakan apa yang dikatakan orang dalam acara itu!
- Anda juga dapat mencoba salah satu dari banyak permainan mental yang ada di toko-toko buku.
- Ingat bahwa kegagalan membawa keberhasilan. Banyak ilmuwan termasyur dunia bergelut dalam solusi gagal yang tak terhitung jumlahnya sebelum menemukan satu yang berhasil. Beranilah untuk mengambil risiko salah agar mencapai keberhasilan.

- Raihlah impian dan fantasi anda. Sering kali mimpi dan fantasi merupakan hasil dari pikiran bawah sadar anda yang bekerja untuk mendapatkan solusi suatu masalah. Berikan nilai untuk hal-hal tersebut, walaupun semua itu tampak tidak berhubungan karena gagasan-gagasan aneh dapat memunculkan solusi inovatif dan revolusioner.
- Biarkan kesenangan memasuki kehidupan anda. Bermainlah! Ini membuat sifat anak-anak dalam diri anda muncul dan memberikan wawasan segar. Anda pun akan menjadi lebih kreatif jika kehidupan anda seimbang antara bekerja dan bermain.
- Kumpulkan pengetahuan dari tempat lain. Ketika bekerja dengan situasi yang menantang, lihatlah tempat-tempat lain dalam kehidupan anda dan cobalah untuk melihat kesamaan-kesamaannya. Mungkin sesuatu yang berhasil untuk suatu jenis masalah dapat digunakan untuk masalah yang sedang anda hadapi saat ini.
- Pandanglah situasi dari semua sisi. Bayangkan diri anda secara fisik berada di bawah sedang menatap ke atas, dari atas melihat ke bawah, dari belakang melihat ke depan, dari dalam melihat ke luar, dan dari sudut pandang semua pihak yang terlibat. Hal ini membuat anda mampu melihat situasi tersebut dari jendela-jendela baru dan dapat memberikan wawasan yang anda butuhkan untuk pemecahan masalah secara kreatif.

- Bersihkan pikiran anda dari asumsi-asumsi. Asumsi dapat menyembunyikan solusi. Pikiran yang dibiarkan mengikuti aliran alamiahnya dapat menciptakan hal-hal baru yang menakjubkan
- Ubahlah posisi anda sesering mungkin. Jika anda duduk di belakang meja anda, pergilah ke luar dan berbaringlah di atas rumput. Atau, jika anda berada dalam ruang konferensi di kantor, bertukar tempatlah dengan orang lain atau berdirilah. Mungubah posisi anda berarti mengubah pandangan anda terhadap berbagai hal, dan perubahan posisi mungkin akan menghasilkan perubahan sikap mental²⁴.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Pengaruh Penerapan Metode Sociodrama Terhadap Peningkatan Kreativitas

Belajar Siswa

Suatu pendidikan akan memperoleh hasil yang baik apabila guru menggunakan sistem pembelajaran dan memilih metode yang baik. Dengan menerapkan metode sociodrama siswa diharapkan akan lebih mampu menghayati dan meningkatkan kapasitas belajar dan potensi yang dimilikinya secara penuh, serta menggunakan potensi sumber belajar yang terdapat disekitarnya. Selain itu siswa diharapkan lebih terlatih untuk mengekspresikan hal-hal yang didupatkannya dari proses belajar dan dapat menyelesaikan masalah-masalah sehari-hari serta lebih terampil dalam menggali, menjelelahi dan mengembangkan kreativitas yang ada pada dirinya.

²⁴ Bobbi De Porter & Mike Hernacki. h. 321

Menurut G.A. Davis dan M.A Thomas dalam buku "sistem pengajaran", bahwa pengajaran yang efektif sebagai berikut:

1. Adanya kepemimpinan guru yang berbobot (bermutu dan kuat pengaruhnya)
2. Adanya harapan sukses yang tinggi dari siswa dalam belajarnya (adanya niat yang kuat untuk mencapai keberhasilan belajarnya)
3. Adanya kemampuan memanfaatkan sarana belajar secara efisien (baik yang ada dalam lingkungan sekolah maupun yang ada di masyarakat)
4. Para siswa berhasil menguasai kecakapan-kecakapan dasar yang bernilai transfer tinggi dan berguna untuk kepentingan belajarnya lebih lanjut
5. Adanya monitoring proses serta hasil belajar (perkembangan) siswa secara teratur dan berkesinambungan.

Jadi dalam penelitian ini yang dimaksud dengan pengaruh penerapan metode sosiodrama terhadap peningkatan kreativitas belajar pada bidang studi Agama Islam adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dengan menerapkan metode sosisodrama sebagai tolak ukur peningkatan kreativitas belajar siswa pada mata bidang studi Agama Islam.

D. Hipotesa

Hipotesa adalah sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul²⁵.

Ada dua jenis hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini:

²⁵ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2006). h 71

1. Hipotesis kerja atau disebut dengan hipotesis alternatif, disingkat H_a . Hipotesis kerja menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan Y.
2. Hipotesis nol (null hypotheses) disingkat H_0 .

Hipotesis nol sering juga disebut dengan hipotesis statistik, karena biasanya dipakai dalam penelitian yang bersifat statistik, yaitu diuji dengan perhitungan statistik.²⁶

Dalam hal ini menggunakan hipotesa alternatif bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara metode sosiodrama terhadap peningkatan kreatifitas belajar pada bidang studi Agama Islam di SMP Bina Bangsa Surabaya

²⁶ *Ibid.*, h 66-67

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kebenaran pengetahuan yang bersifat ilmiah melalui prosedur yang telah ditentukan. Pelaksanaan penelitian membutuhkan banyak waktu, tenaga, alat, sarana, prasarana serta dana. Tanpa terpenuhi syarat-syarat di atas secara memadai, sukar sekali dibayangkan akan mendapatkan hasil dengan baik. Agar pelaksanaan penelitian dapat mencapai sasaran yang dituju secara efektif dan efisien tanpa menghamburkan banyak tenaga, waktu, alat maupun dana maka diperlukan suatu perencanaan penelitian yang logis dan sistematis dalam bentuk rancangan penelitian.

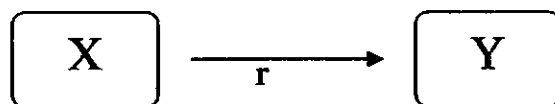
Sebagai bentuk rancangan penelitian bertujuan untuk memberikan pertanggung jawaban terhadap semua langkah yang akan diambil. Rancangan penelitian pada dasarnya merupakan proses pemikiran dan penentuan secara optimal dengan hal yang akan dilakukan dan yang akan dijadikan pedoman selama penelitian.

Suatu rancangan penelitian harus memperkirakan hal yang akan dilakukan selama melaksanakan penelitian. Oleh karena itu perumusannya adalah sebagai berikut:

1. Mencakup segala kegiatan yang dilakukan, termasuk masalah tujuan, sumber prasarana.
2. Disusun secara logis dan sistematis sehingga memberikan kemungkinan kemudahan bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian.
3. Harus sejauh mungkin membatasi hal yang berhubungan dengan data, sumber data, sarana dan prasarana.
4. Harus dapat memberikan sejauh mana hasil yang akan diperoleh serta usaha-usaha yang mungkin dilakukan untuk memperoleh hasil secara efektif dan efisien.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan rancangan penelitian korelasional karena untuk membuktikan ada tidaknya hubungan antar variabel dan membandingkan hasil pengukuran dan variabel yang berbeda, agar dapat menentukan tingkat hubungan antara variabel-variabel tersebut.

Dan penelitian ini menggunakan rancangan penelitian korelasional jenis kausal atau hubungan sebab akibat yaitu dengan skema:



Prosedurnya:

- a) Variabel X berupa penerapan metode sosiodrama dan untuk mencari nilai variabel X digunakan teknik observasi

- b) Variabel Y berupa kreativitas belajar siswa dan untuk mencari nilai variabel Y digunakan teknik angket

Untuk mencari pengaruh variabel X terhadap variabel Y digunakan rumus

Korelasional Product Moment

B. Jenis Penelitian

1. Jenis Data

Data yang diambil dalam penelitian ini yaitu, menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif.

a. Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang dapat diukur secara tidak langsung, yang meliputi:

- 1) Letak Geografis SMP Bina Bangsa Surabaya
- 2) Penerapan metode sosiodrama
- 3) Kegiatan belajar mengajar di SMP Bina Bangsa Surabaya

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang dapat diukur secara langsung atau lebih tepatnya dapat dihitung, antara lain:

- 1) Jumlah guru di SMP Bina Bangsa Surabaya
- 2) Jumlah karyawan dan staff di SMP Bina Bangsa Surabaya
- 3) Jumlah siswa-siswi di SMP Bina Bangsa Surabaya
- 4) Jumlah sarana dan prasarana di SMP Bina Bangsa Surabaya
- 5) Kreativitas belajar siswa



2. Sumber Data

Yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian ini adalah subjek dari mana data dapat diperoleh.²⁷

Berdasarkan sumbernya jenis data dapat digolongkan menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder.

a. Data Primer

Data primer adalah suatu data yang diperoleh atau dikumpulkan dari penelitian itu sendiri. Data tersebut diperoleh dari pihak yang diminta keterangan (informan) yang berupa jawaban-jawaban atas pertanyaan yang diajukan oleh peneliti dalam wawancara secara langsung antara lain:

- 1) Kepala Sekolah memberi informasi tentang sejarah sekolah
- 2) Tenaga kependidikan terutama guru dan wali kelas, memberikan informasi tentang metode pembelajaran khususnya sosiodrama.
- 3) Staf Administrasi, memberikan informasi yang berkaitan dokumentasi di SMP Bina Bangsa Surabaya yang berupa jumlah tenaga pengajar dan stafnya, jumlah siswa-siwi, jumlah sarana dan prasarana

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan dari dokumen-dokumen. Dalam hal ini data yang dihimpun adalah susunan kepengurusan, keadaan guru, keadaan siswa, tata historis dan

²⁷ Suharsimi Arukinto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002). h. 106

tujuan pendidikan di SMP Bina Bangsa Surabaya.

Data sekunder ini penulis peroleh dari staf administrasi di SMP Bina Bangsa Surabaya.

B. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah semua individu untuk siapa kenyataan-kenyataan yang diperoleh dari sampel itu hendak digeneralisasikan.²⁸ Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto, populasi adalah keseluruhan subyek penelitian.²⁹ Mungkin berupa manusia, gejala-gejala benda, pola sikap, tingkah laku dan sebagainya yang menjadi obyek penelitian.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP

Bina Bangsa Surabaya yang berjumlah 526 siswa, yaitu meliputi siswa kelas VII (A – E), kelas VIII (A – E) dan kelas IX (A – B)

2. Sampel

Sampel adalah sebagian wakil populasi yang diteliti atau obyek yang diambil dan dapat mewakili populasi.³⁰ Banyak cara yang di gunakan dalam penarikan sampel, salah satunya yang paling pokok adalah Random Sampling, yaitu langkah pengambilan sampel yang mencampur adukkan subyek-subyek dalam populasi sehingga semua subyek dianggap sama.

²⁸ Sutrisno Hadi. *Metodologi Research I*. (Yogyakarta: Andi Offset, 1991) h. 8

²⁹ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis* (Edisi Revisi VI). (Jakarta: Rineka Cipta, 2006). h. 108

³⁰ *Ibid.* h. 109

Sedangkan dalam menentukan besar kecilnya sampel, Suharsimi Arikunto berpendapat jika subyeknya kurang dari seratus maka lebih baik di ambil semuanya sehingga penelitiannya disebut penelitian populasi, tetapi jika jumlah populasinya lebih dari seratus maka boleh diambil 10-15 % nya atau 20-25 % nya atau lebih.

Adapun jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 10 % dari populasi (526 siswa), yaitu 53 siswa, dengan perincian sebagai berikut :

Kelas VII (A – E) : 198 anak 10 % = 20 anak

Kelas VIII (A – E) : 175 anak 10 % = 18 anak

Kelas IX (A – E) : 153 anak 10 % = 15 anak +

Jumlah 526 anak 53 anak

Adapun cara yang dipakai dalam pengambilan sampel di atas adalah dengan Random Sampling (mengacak sampel) dengan teknik *Stratified Proportionate Random Sampling*, yaitu mengacak sample pada tiap strata dengan pembagian yang sama.

D. Metode Pengumpulan Data

Valid tidaknya suatu penelitian tergantung dari jenis pengumpulan data yang di pergunakan. Untuk pemilihan metode yang setepat-tepatnya sesuai dengan jenis dan sumber data dalam penelitian, maka pengumpulan datanya penulis menggunakan metode sebagai berikut :

1. Angket atau Quesioner

Cara pengumpulan data terbentuk pengajuan pertanyaan tertulis melalui sebuah daftar pertanyaan yang sudah disiapkan.⁵

Menurut Suharsimi Arikunto dalam bukunya “Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek”, bahwa sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui.⁶

Metode ini penulis gunakan untuk mendapatkan data tentang kreativitas belajar siswa pada bidang studi Agama Islam.

2. Interview

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Interview atau wawancara adalah pengumpulan data berbentuk pertanyaan secara lisan, dan pertanyaan yang diajukan berbentuk pertanyaan secara lisan dan pertanyaan yang diajukan dalam wawancara itu telah dipersiapkan secara tuntas, dilengkapi dengan instrumennya.⁷

Metode ini di gunakan untuk mencari data tentang penerapan metode sosiodrama di SMP Bina Bangsa Surabaya, perkembangan kreativitas belajar pada bidang studi Agama Islam, sejarah berdirinya SMP Bina Bangsa Surabaya.

⁵ Anas Sujiono. *Pengantar Statistik Pendidikan*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003) h. 27

⁶ Suharsimi. *Op.Cit.* h.82

⁷ Anas Sujiono. *Op. Cit.* h. 27

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu metode yang penggunaannya tidak kalah pentingnya dari metode-metode yang lainnya, yakni untuk mencari data penulis gunakan untuk memperoleh data tentang guru dan staf, siswa, struktur organisasi, sarana dan prasarana di SMP Bina Bangsa.

4. Observasi

Observasi diartikan instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.⁸

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.⁹

Yang dimaksud dengan instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.¹⁰ Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.

⁸ Suharsimi Arikunto. h. 160

⁹ Suharsimi Arikunto. h. 160

¹⁰ Sugiyono. h. 119

Jumlah instrumen penelitian tergantung pada jumlah variabel penelitian yang telah ditetapkan untuk diteliti. Maka susunan di dalam penelitian tentang pengaruh penerapan metode sosiodrama terhadap peningkatan kreatifitas belajar pada bidang studi Agama Islam di SMP Bina Bangsa Surabaya, dikembangkan melalui penjabaran variabel menjadi indikator-indikator.

Adapun susunan instrumen penelitian ini dikembangkan melalui penjabaran variabel menjadi indikator sebagai berikut:

Tabel 3.1. Instrumen dan Jabaran Variabel

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Teknik
Penerapan metode sosiodrama	Tatacara metode sosiodrama	1. Menggunakan kesepakatan bermain peran 2. Berada dalam kelompok siswa yang berperan 3. Mendorong partisipasi 4. Menyelesaikan peran 5. Menghormati perbedaan individu.	Siswa	Observasi
Kreatifitas	Ciri-ciri siswa	1. Kemampuan untuk	Siswa	Angket

belajar siswa	kreatif	bekerja keras. 2. Berpikir mandiri 3. Pantang menyerah 4. Mampu berkomunikasi dengan baik 5. Keinginan tahu intelektual.		
---------------	---------	--	--	--

Dari indikator tersebut di atas dijelaskan menjadi butir-butir pertanyaan atau pernyataan

Adapun pemberian skor dari tiap item pertanyaan dari penelitian ini adalah:

1. Pertanyaan Positif (*Favorable*)
 - a. Selalu : 3
 - b. Kadang-kadang : 2
 - c. Tidak pernah : 1
2. Pertanyaan Negatif (*Unfavorable*)
 - a. Selalu : 1
 - b. Kadang-kadang : 2
 - c. Tidak pernah : 3

Demikianlah instrumen yang diajukan kepada responden, yang mana informasinya berguna untuk mengetahui pengaruh penerapan metode sosiodrama

terhadap peningkatan kreatifitas belajar pada bidang studi Agama Islam di SMP Bina Bangsa Surabaya.

F. Analisis Data

Setelah data mengenai sesuatu yang menjadi fokus penelitian diperoleh dan dikumpulkan, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis data tentang penerapan metode sosiodrama, penulis menggunakan rumus prosentase sederhana, yaitu dengan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Angka prosentase

F = Frekuensi jawaban yang akan dicari prosentasenya

N = Jumlah frekuensi atau banyaknya sampel penelitian

Kemudian untuk mencari nilai variabel X (penerapan metode sosiodrama), maka hasil prosentase tertinggi dikonsultasikan dengan interpretasi prosentase dari Suharsimi Arikunto, yaitu sebagai berikut:

- a. 76 % – 100 % = Baik
- b. 56 % – 75 % = Cukup
- c. 40 % – 50 % = Kurang
- d. Kurang dari 40 % = Tidak Baik

2. Untuk menganalisis data tentang kreativitas belajar siswa, penulis juga menggunakan rumus prosentase sederhana, yaitu dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Angka prosentase

F = Frekuensi jawaban yang akan dicari prosentasenya

N = Jumlah frekuensi atau banyaknya sampel penelitian

3. Untuk menganalisis data tentang ada atau tidaknya pengaruh penerapan metode sosiodrama terhadap kreativitas belajar siswa, penulis menggunakan rumus korelasi *Product Moment*, yaitu sebagai berikut:

$$r_{XY} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Angka indeks korelasi " r " Product Moment

N = Number of Cases

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor X

$\sum Y$ = Jumlah seluruh skor Y.¹¹

¹¹ Anas Sudijono. *Pengantar Statistik Pendidikan*. (Jakarta: Grafindo Persada, 2007). h. 206

Tabel 3.2
Interpretasi “r” Product Moment

Besar “r”	Interpretasi
0,00 - 0,20	Antara variabel X dan Variabel Y memang terdapat korelasi, akan tetapi korelasi itu sangat lemah atau rendah sehingga korelasi itu diabaikan (dianggap tidak ada korelasi)
0,20 – 0,40	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang lemah atau rendah
0,40 – 0,70	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang sedang atau cukupan
0,70 – 0,90	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang kuat atau tinggi
0,90 – 100	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang sangat kuat dan sangat tinggi

Dari hasil perhitungan diatas diperoleh indeks korelasi $r_{xy} = 0,67$. Dengan memperhatikan r_{xy} yang tercantum pada nilai “r” product moment yakni berkisar diantara 0,40 – 0,70 berarti mempunyai korelasi sedang atau cukupan. Dengan demikian H_a dapat diterima dan H_o ditolak.

BAB IV

Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

GADJAHBELANG
8439407-5953789

Visi SMP Bina Bangsa Surabaya

Siswa yang cerdas, mandiri, bertaqwa dan berakhlak mulia

Misi SMP Bina Bangsa Surabaya

1. Melaksanakan program dan bimbingan secara efektif sehingga setiap siswa dapat berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki.
2. Mendorong dan mengenali siswa untuk mengenali potensi dirinya.
3. Menumbuhkan pembiasaan untuk selalu meningkatkan ketaqwaan kepada Allah SWT bagi seluruh warga sekolah.
4. Menciptakan dan mencetak lulusan yang santun dan agamis, berbudi pekerti luhur (Akhlak Mulia) sehingga menjadi sumber kearifan dalam bertindak.

a. Rencana Pengembangan di SMP Bina Bangsa Surabaya

Rencana strategik disusun dengan menganalisa dan mengamati kondisi lingkungan sekolah atau analisis SWOT meliputi kekuatan (*Strengths*), kelemahan (*Weakness*), peluang (*Oportunity*), Ancaman (*Threats*) sehingga dalam menentukan visi misi dan tujuan kedepan lebih logis dan realistis dari tahun 2007 S/d 2012.

Untuk pengembangan kegiatan sekolah juga menggunakan analisa kondisi tertentu kepada setiap bagian ahlinya. Misalnya, menganalisa bagian kurikulum, proses belajar mengajar, kelulusan dan prestasi sekolah, sumber daya manusia, sarana prasarana, manajemen sekolah, sistem

penilaian dan pembiayaan dan pengolahan dana, semua itu akan dibahas bersama dengan tim untuk merencanakan masa depan atau satu tahun kedepan lembaga yang lebih maju.

Tujuan pembentukan Rencana strategi SMP Bina Bangsa Surabaya Sebagai berikut :

1. Siswa yang lulus dari SMP Bina Bangsa dapat melanjutkan kesekolah terbaik di wilayah Jawa timur dan nasional
2. Membekali siswa untuk memiliki keterampilan hidup (*lifeskill*) di bidang seni suara, conversation bahasa Inggris, komputer, dan pembiasaan keagamaan.
3. Program edukasi memiliki langkah prioritas KBK (kurikulum berbasis kompetensi) dan KTSP (kurikulum tingkat satuan pendidikan)
4. Menyelenggarakan program rapat tahunan untuk para guru, karyawan serta wali murid.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Program Dan Kurikulum di SMP Bina Bangsa Surabaya

Kurikulum merupakan suatu program pendidikan yang di rencanakan dan di implemetasikan untuk mencapai tujuan- tujuan pendidikan yang telah dispesifikasikan. Kurikulum merupakan program yang belum terjabar secara rinci, maka guru perlu menjabarkannya sebelum kurikulum tersebut di terapkan di kelas. Supaya penjabarannya benar, perlu adanya suatu kontrol terhadapnya, yang dalam hal ini dilakukan oleh kepala sekolah.

Pada tahun ajaran 2007-2008 SMP Bina Bangsa Surabaya menggunakan kurikulum KBK (kurikulum berbasis kompetensi) untuk siswa tingkat kelas IX dan kurikulum KTSP (Kurikulum tingkat satuan pendidikan) untuk siswa tingkat kelas VII, VIII.

Sedangkan pelaksanaan pengembangan diri siswa kelas VII, VIII, IX dengan dilaksanakannya sebagai berikut :

1. Tryout mata pelajaran UAN untuk kelas XI
2. Kegiatan pembelajaran efektif dilakukan pagi hari dari pukul 06.30 - 12.30 WIB untuk semua rombongan kelas reguler pagi, kelas reguler sore hari pukul 13.00- 17.00 WIB sedangkan pembelajaran efektif pagi hari untuk semua rombongan kelas program integral pukul 06.30-16.00 WIB
3. Setiap hari sabtu pada jam pelajaran 10.00- 11.30 WIB pengajian Al-Quran dilakukan serentak oleh siswa siswi program integral dan reguler kelas VII dan kelas VIII di ruang kelas masing-masing. dan bagi siswa Agama Nasrani penilaian dan pelaksanaan ibadah sesuai dengan Pendeta Kristus masing-masing.
4. Kegiatan ekstrakurikuler dilaksanakan pada hari sabtu dan minggu di luar jam pembelajaran efektif.
5. Pelaksanaan Bimbingan ibadah sholat Duha, Dhuhur dan Ashar setiap hari dan bagi siswa Agama Nasrani penilaian dan pelaksanaan ibadah sesuai dengan pendeta kristus masing-masing.

6. **Pembekalan conversation bahasa Inggris dan komputer untuk program Integral pada hari Senin, Selasa, dan Rabu**
7. **Mulai mengembangkan pembelajaran diluar kelas, tetapi penempatan kelas sebagai penempatan yang paling dominan dilaksanakannya aktivitas belajar mengajar. Hal ini di terapkan karena guru berusaha untuk membangkitkan motivasi, gairah, semangat dan minat siswa untuk merasa in dan betah didalam kelas selama mengikuti KBM.**

Dari pengembangan pembelajaran diluar kelas inilah yang memudahkan penerapan metode sosiodrama dilaksanakan oleh guru bidang studi Agama Islam.

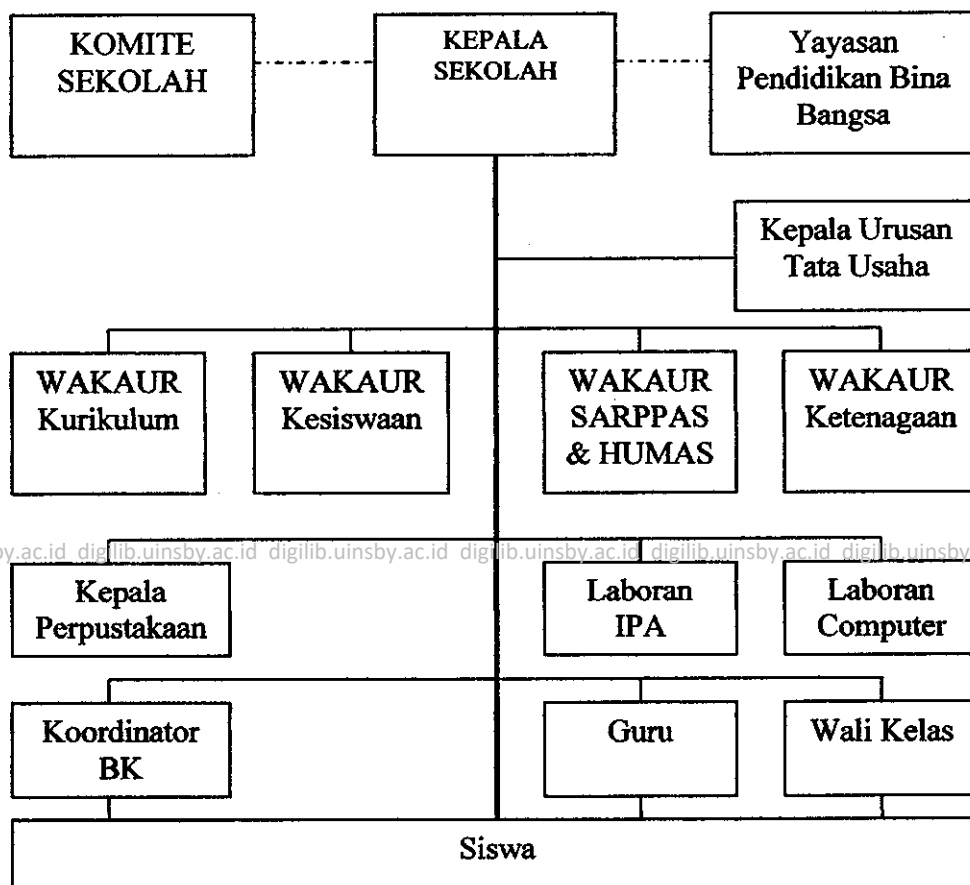
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Struktur Job Description di SMP Bina Bangsa Surabaya

Dalam strukturnya SMP Bina Bangsa Surabaya adalah lembaga pendidikan yang bernaung dibawah yayasan Bina Bangsa yang di ketuai oleh Drs. Sulaiman hasan, MPd.I, dengan struktur organisasi yang jelas SMP Bina Bangsa Surabaya mendapatkan image positif dari masyarakat.

Tabel 4.1

STRUKTUR ORGANISASI SMP BINA BANGSA SURABAYA



Dan WAKAUR Kurikulum yang menjadi penanggung jawab atas metode yang digunakan guru bidang studi Agama Islam, penerapan metode sosiodrama menjadi salah satu metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

d. Keadaan Guru dan Siswa di SMP Bina Bangsa Surabaya

Perekrutan tenaga baru sesuai dengan kebutuhan sekolah, untuk mencari pegawai baru melalui para pelamar yang sesuai dengan kompetensi

bidang yang dibutuhkan. Kemudian akan diseleksi Agar personal dapat melaksanakan tugasnya dengan baik, berdaya guna dan berhasil guna, dengan memperhatikan beberapa hal seperti :

1. Latar belakang pendidikan, ijazah/ keahliannya, dan interes kerjanya.
2. Pengalaman kerja terutama yang di minati atau di tekuni
3. Kemungkinan pengembangan atau peningkatan kariernya
4. Sikap atau penampilan, dan sifat dan kepribadiannya.

Sumber Daya Manusia SMP Bina Bangsa Surabaya sementara ini sekolah mempunyai 4 guru tetap, 32 Guru Tidak Tetap, 4 Karyawan dan 1 Satpam, 2 Petugas kebersihan dengan latar belakang pendidikan SMU : 6 orang, Pendidikan D3: 3 Orang, dan Pendidikan S1 : 31 Orang dan Pendidikan S2 : 3 orang. Untuk guru bidang studi Agama Islam ada 5 orang guru dengan perincian 2 guru untuk aqidah akhlak, 1 guru untuk fiqih, 1 guru untuk pembiasaan sholat sunnah, 1 guru untuk tartil.

Tabel 4.2

Rekapitulasi Data

Daftar Guru Dan Karyawan SMP Bina Bangsa Surabaya

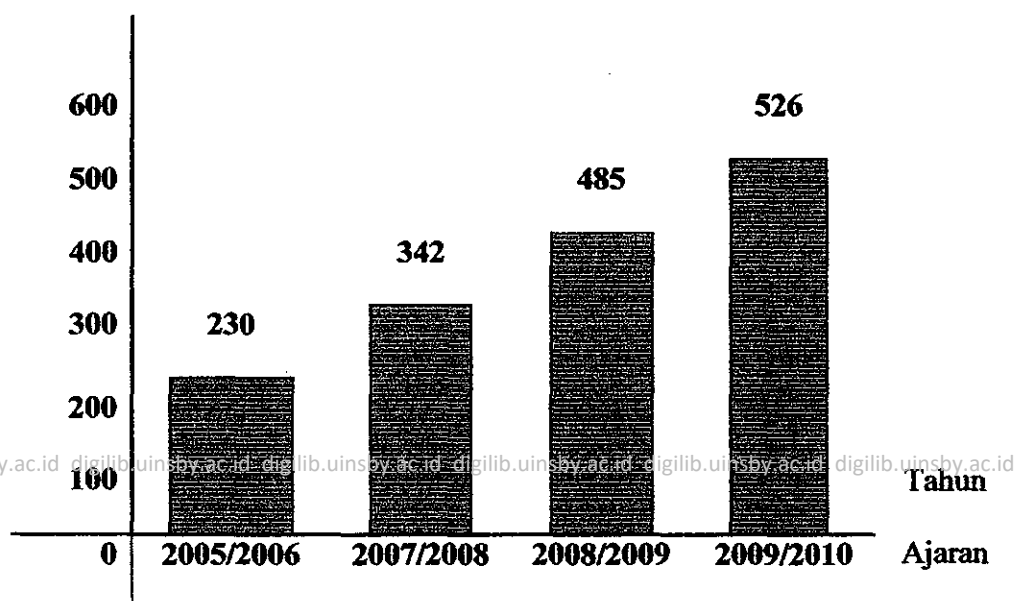
NO	NAMA	JABATAN
1.	Drs. H. Achmad Muji	Kepala Sekolah
2	Drs. H. Shofwan hasan	WAKAUR Kurikulum (Aqidah Akhlak)

3	Drs. H. Askuri, M.Pd.i	WAKAUR SARPRAS dan HUMAS (Fiqih)
4	Misnawar, BA	WAKAUR Kesiswaan
5	Drs. Ikhsan	Koord. Bimbingan Konseling (Aqidah Akhlak)
6	Ali Usman	WAKAUR Tata Usaha
7	Drs. MS. Arief	Guru
8	Drs. Riyadi Marianto	Guru
9	Dra. Kaspuah	Guru
10	Artikah, SH	Guru
11	Zainal Arifin, BA	Guru
12	Drs. Syihab Al Muhandis	Guru
13	Usman, S.Pd.	Guru
14	Drs. Hariyanto	Guru
15	Drs. Sumantri	Guru
16	Dra. Wijayati Ningsih	Guru
17	Sanuri, M.Fil.I	Guru
18	Setia Budi, ST	Guru
19	Hj. Sudjiati, BA	Guru
20	Edi Sulistiyono, S.Pd.	Guru
21	Evi Krisyanti, S.Pd.	Guru

22	Sri Utami, ST	Laboran IPA
23	Machrus Bachtiar	Guru
24	Drs. Syamsul	Guru
25	Dra. Mugi Hartini	Guru
26	Agung Hermawan, SH	Laboran komputer
27	Darwati, S.Pd.	Guru
28	Rahmat Sholeh, S.Ag.	Guru
29	Yessi Malesi, S.Pd.	Guru
30	Subiyono	Guru
31	Nur Yahya	Guru
32	Jarwatin, S.Pd.	Guru
33	Abdul Hamid	Karyawan
34	Siti Sofiyah Sa'idah, S.Pd	Guru
35	Ismail, S.Pd	Guru
36	Dwi Agustina S.Pd.	Guru
37	Eka Nurhayati, SS	Guru
38	M. Yunus	Guru (Pembiasaan)
39	Abdul Aziz	Guru (Tartil)
40	Jumaiyah	Karyawan

**Grafik Peningkatan Kuantitas Siswa
Di SMP Bina Bangsa Surabaya.**

Jumlah Siswa



e. Sarana Prasarana SMP Bina Bangsa Surabaya

Sarana prasarana Di SMP Bina Bangsa Surabaya terus meningkatkan pengelolaan sarana prasarananya sesuai dengan kebutuhan dari sisi pemanfaatannya, yakni sebagai media dalam penerapan metode sosiodrama terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa adalah sebagai berikut:

1. Buku Dan Alat Pendidikan

Tabel 4.3

Buku Dan Alat Pendidikan di SMP Bina Bangsa

No	Mata Pelajaran	Buku pegangan guru	Buku teks siswa	Penunjang	Alat peraga
1	PPKN	20	218	12	-
2	PAI	20	245	18	-
3	Bahasa Indonesia	13	1020	39	
4	Bahasa Inggris	3	230	15	75
5	Sejarah Nasional dan Umum	3	421	5	-
6	Pendidikan Jasmani	6	10	-	80
7	IPA	10	445	25	85
8	IPS	12	921	34	80
9	TIK	5	60	30	90
10	Pendidikan Seni	2	8	-	40
11	Bimbingan dan Penyuluhan	6	15	-	-
12	Kerajinan tangan dan Kesenian	9	15	3	40

2. Fasilitas Gedung dan Perlengkapan

Tabel 4.4
Fasilitas Gedung dan Perlengkapan
di SMP Bina Bangsa Surabaya

No	Jenis Barang	Jumlah
1	Komputer dan printer di ruang TU	8
2	Mesin Ketik	1
3	Brankas dan lemari	21
4	Meja dan kursi guru di ruang kantor	35
5	Komputer dan printer di laboratorium	21
6	LCD, DVD, TV, Audio	10
7	Meja dan kursi siswa	700
8	Ruang teori atau kelas	14
9	Lab. IPA	1
10	Lab. Komputer	1
11	Perpustakaan	1
12	Koperasi	1
13	Ruang BP/BK	1
14	Ruang Guru	1
15	Ruang Kepala Sekolah	1
16	Ruang TU	1

17	Ruang Osis	1
18	Kamar Mandi/ WC guru	2
19	Kamar mandi / WC siswa	10
20	Gudang	1
21	Musholla	1
22	Rumah Dinas kepala sekolah	1
23	Rumah penjaga sekolah	1
24	Asrama siswa	1
25	Alat-alat olahraga	40

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari tabel diatas diketahui bahwa penerapan metode sosiodrama, dilaksanakan dikelas dan terkadang dilakukan di musholla.

f. Keunggulan SMP Bina Bangsa Surabaya

1. Lembaga pendidikan SMP Bina Bangsa Surabaya Terakreditasi "A"
2. Gedung berlantai empat dan tiga
3. Meraih kejuaraan *Pencak Silat* tingkat Propinsi Jawa Timur
4. Berada di lingkungan pondok pesantren sholahudin
5. Di tangani guru-guru profesional
6. Disediakan dua pilihan program yaitu Reguler dan Integral (*fulldayschool*)

7. Menggunakan sistem pendidikan Islam dan umum secara terpadu sehingga tidak membebani siswa

B. Penyajian Data

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMP Bina Bangsa tahun ajaran 2009-2010 yang berjumlah 526 dan 34 guru, dikarenakan peneliti hanya menggunakan penelitian sampel. Peneliti mengambil sampel yang berasal dari kelas satu, dua, dan tiga SMP Bina Bangsa Surabaya yang berjumlah 53 siswa dan 5 Orang guru PAI.

Sedangkan dalam penyajian data ini akan disajikan tiga jenis data yaitu:

1. Data dari hasil wawancara
2. Data dari hasil observasi
3. Data dari hasil angket

Adapun format penilaian untuk data-data tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Untuk data hasil observasi

Penulis menggunakan kategori kemampuan guru untuk setiap aspek dalam penerapan metode sosiodrama sebagai berikut:

- Skor 4 untuk kategori sangat baik
- Skor 3 untuk kategori baik
- Skor 2 untuk kategori kurang baik
- Skor 1 untuk kategori tidak baik

b. Untuk data hasil angket

Peneliti menggunakan standar pilihan sebagai berikut:

- Alternatif jawaban A adalah bernilai 3
- Alternatif jawaban B adalah bernilai 2
- Alternatif jawaban C adalah bernilai 1

Berikut ini akan peneliti sajikan data-data yang tersebut diatas sebagai berikut:

1. Data Hasil Wawancara

Hasil interview peneliti dengan bapak Drs. M. Ihsan Selaku guru agama adalah sebagai berikut:

“Sebenarnya metode sosiodrama adalah metode konvensional akan tetapi metode ini jarang diterapkan oleh guru dikarenakan membutuhkan banyak persiapan seperti: menyiapkan scenario, membagi peran untuk setiap siswa, dan menyiapkan media pendukung lainnya. Dan menurut beliau, metode ini hanya diterapkan pada waktu tertentu seperti pada pentas kesenian yang diadakan setiap kenaikan kelas”¹.

Metode yang digunakan dalam pembelajaran Agama di SMP Bina Bangsa, beliau menggunakan metode sosiodrama untuk menjelaskan pelajaran yang berkaitan tentang hubungan-hubungan sosial yang ada dalam pelajaran akhlak, agar mempermudah penyampaian materi, siswa terlibat langsung dan dapat merasakan perasaan dan pikiran orang lain bila

¹ Hasil wawancara dengan P. Ihsan, selaku guru Agama Islam di SMP Bina Bangsa, selasa 20 April 2010

berhubungan dengan sesama manusia, seperti halnya penonton film atau sandiwara, yang ikut hanyut dalam suasana film seperti, ikut menangis pada adegan sedih, rasa marah, emosi, gembira dan lain sebagainya. Siswa belajar lebih aktif, menyenangkan bagi siswa dan mereka tidak merasa bosan pada waktu proses pembelajaran berlangsung.

Setelah sosiodrama itu dalam puncak klimas, maka guru dapat menghentikan jalannya drama. Hal ini dimaksudkan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat diselesaikan secara umum, sehingga penonton ada kesempatan untuk berpendapat dan menilai sosiodrama yang dimainkan. Sosiodrama dapat pula dihentikan bila menemui jalan buntu

Guru dan siswa dapat memberikan komentar, kesimpulan atau berupa catatan jalannya sosiodrama untuk perbaikan-perbaikan selanjutnya

Penerapan metode sosiodrama ini sangat berpengaruh pada minat belajar siswa, mereka lebih aktif, kreatif dan tidak merasa bosan dalam belajar.

Setelah guru menerapkan metode ini, hasilnya siswa menjadi lebih kreatif dan menjadi lebih menyukai pelajaran Agama Islam, serta yang lebih membanggakan adalah siswa menjadi terinspirasi dalam kehidupan sehari-harinya.

Oleh sebab itu ada yang pengaruh yang signifikan antara metode sosiodrama terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa pada bidang studi Agama Islam di SMP Bina Bangsa.

2. Data dari hasil Observasi

Selanjutnya peneliti akan menyajikan data dari hasil observasi mengenai penerapan metode sosiodrama yang meliputi:

Adapun prosedur penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk mengobservasi penerapan metode sosiodrama adalah sebagai berikut:

2.1. Lembar pengamatan

Pengamatan dilakukan pada saat guru memulai pembelajaran dan diakhiri pada saat guru mengakhiri pembelajaran. Lembar observasi siswa disusun berdasarkan aktivitas-aktivitas apa yang dilihat dalam penelitian ini.

Tabel 4.5

Data hasil observasi

NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	JUMLAH
1.	4	3	3	3	2	3	3	3	2	3	26
2.	3	4	3	1	2	3	3	3	3	3	24
3.	3	3	2	1	3	3	3	3	3	3	27
4.	4	3	2	2	2	1	3	3	3	3	23
5.	3	4	3	3	3	3	1	2	3	3	25

6.	3	3	3	1	2	3	1	3	2	3	21
7.	3	2	2	3	2	3	1	2	3	3	25
8.	2	2	3	3	3	1	1	3	2	3	23
9.	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	27
10.	3	2	3	2	3	3	1	2	3	3	25
11.	4	3	3	2	2	3	3	3	2	2	24
12.	4	4	3	1	2	3	3	2	3	3	25
13.	2	4	2	2	2	3	3	3	3	3	25
14.	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	26
15.	2	1	2	3	3	3	2	2	3	3	26
16.	4	4	3	2	2	1	1	3	3	3	24
17.	3	4	3	2	2	3	3	2	2	2	25
18.	2	2	3	3	1	3	3	3	3	3	27
19.	1	1	3	3	3	3	3	2	3	3	25
20.	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	27
21.	2	1	3	3	1	1	2	2	3	3	24
22.	4	4	3	3	3	1	3	2	3	3	25
23.	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	27
24.	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	26
25.	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	27
26.	3	3	3	1	1	3	3	3	2	2	22

27.	2	1	2	1	3	3	3	2	3	3	23
28.	1	2	1	3	2	2	3	3	3	3	26
29.	4	4	3	3	2	2	3	3	3	3	28
30.	3	3	2	1	3	3	3	3	2	2	23
31.	2	1	3	3	3	2	2	3	3	3	21
32.	1	1	2	3	1	3	3	3	2	2	22
33.	4	2	3	3	3	1	2	2	2	3	25
34.	3	3	2	3	1	1	2	3	3	3	22
35.	2	2	2	1	2	2	1	3	3	3	23
36.	3	3	1	3	3	3	3	2	2	2	22
37.	1	1	2	3	3	3	3	3	3	3	28
38.	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	29
39.	3	3	2	1	3	3	2	2	3	3	23
40.	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	24
41.	4	4	2	3	2	3	3	3	2	3	24
42.	2	1	2	3	1	3	3	3	2	2	25
43.	3	3	2	1	3	3	3	3	3	3	25
44.	4	4	1	3	2	2	2	3	3	3	24
45.	1	2	3	3	2	2	1	3	3	3	24
46.	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	26
47.	3	3	3	3	3	3	1	2	3	2	25

48	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	22
49	1	1	3	3	1	1	3	2	3	2	24
50	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	29
51	3	4	1	3	3	3	1	2	3	2	24
52	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	29
53	1	3	3	1	3	2	2	2	3	2	22
Jumlah											1319

Dari data observasi diatas, maka peneliti akan memprosentasekan

dari masing-masing item sebagai berikut.

Tabel 4.6

Menggunakan kesepakatan bermain peran

No	Skala Nilai	N	F	P
1	(4) Sangat baik	53	13	24,52%
	(3) Baik		18	33,96%
	(2) Kurang baik		14	26,41%
	(1) Tidak baik		8	15,09%
Jumlah		53	53	100%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan 24,52% siswa menggunakan kesepakatan sosiodrama adalah sangat baik, 33,96% adalah baik, 26,14%

adalah kurang baik, 15,09% adalah tidak baik. Maka dapat dianalisis bahwasanya para siswa menggunakan kesepakatan sosiodrama sudah tergolong baik, ini dibuktikan dengan hasil prosentase yang mencapai 50%.

Tabel 4.7

Berada dalam kelompok siswa yang berperan

No	Alternatif Jawaban	N	F	P
2	(4) Sangat baik	53	16	30,18%
	(3) Baik		20	37,73%
	(2) Kurang baik		10	18,86%
	(1) Tidak baik		7	13,20%
Jumlah		53	53	100%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan 30,18% adalah sangat baik, 37,73% adalah baik, 18,86% adalah kurang baik, 13,20% adalah tidak baik. Maka peneliti dapat menganalisis bahwasanya siswa dalam kelompok sosiodrama adalah baik dibuktikan dengan prosentase yang mencapai 60%.

Tabel 4.8
Mendorong partisipasi

No	Alternatif Jawaban	N	F	%
3	(4) Sangat baik	53	17	32,07%
	(3) Baik		19	35,84%
	(2) Kurang baik		9	16,89%
	(1) Tidak baik		8	15,09%
Jumlah		53	53	100%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan 32,07% adalah sangat baik, 35,84% adalah baik, 16,98% adalah kurang baik, 15,09% adalah tidak baik.

Maka peneliti dapat menganalisis bahwasanya siswa sangat berpartisipasi dalam metode sosiodrama dibuktikan dengan prosentase yang mencapai 50%.

Tabel 4.9
Menyelesaikan peran

No	Alternatif Jawaban	N	F	%
4	(4) Sangat baik	53	14	26,41%
	(3) Baik		13	24,52%
	(2) Kurang baik		16	30,18%
	(1) Tidak baik		10	18,86%
Jumlah		53	53	100%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan 26,41% adalah sangat baik, 24,52% adalah baik, 30,18% adalah kurang baik, 18,86% adalh tidak baik. Maka peneliti dapat menganalisi bahwasanya siswa menyelesaikan perannya dengan baik. Ini dibuktikan dengan hasil prosentase yang mencapai 50%.

Tabel 4.10

Menghormati perbedaan individu.

No	Alternatif Jawaban	N	F	%
5	(4) Sangat baik	53	19	35,8%
	(3) Baik		20	37,7%
	(2) Kurang baik		7	13,2%
	(1) Tidak baik		7	13,2%
Jumlah		53	53	100%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwasanya siswa saling menghormati satu sama lainnya adalah baik. Ini dapat dibuktikan dengan hasil prosentase yang lebih dari 50% menyatakan baik.

Tabel 4.11

Kemampuan untuk bekerja keras.

No	Alternatif Jawaban	N	F	%
6	(4) Sangat baik	53	23	43,39%
	(3) Baik		19	35,84%

	(2) Kurang baik		8	15,09%
	(1) Tidak baik		3	5,66%
Jumlah		53	53	100%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan 43,39% adalah sangat baik, 35,84% adalah baik, 15,09% adalah kurang baik, 5,66% adalah tidak baik. Maka peneliti dapat menganalisis bahwa siswa memiliki kemampuan bekerja keras adalah baik. Ini dibuktikan dengan prosentase yang mencapai lebih dari 50%.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id **Tabel 4.12** digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berpikir mandiri

No	Alternatif Jawaban	N	F	%
7	(4) Sangat baik	53	23	43,39%
	(3) Baik		22	41,50%
	(2) Kurang baik		5	9,43%
	(1) Tidak baik		3	5,66%
Jumlah		53	53	100%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan 43,39% adalah sangat baik, 41,50% adalah baik, 9,43% adalah kurang baik, 5,66% adalah tidak baik. Maka peneliti dapat menganalisis bahwasanya siswa yang berpikir mandiri mencapai 80%.

Tabel 4.13**Pantang menyerah**

No	Alternatif Jawaban	N	F	%
8	(4) Sangat baik	53	22	41,50%
	(3) Baik		12	22,64%
	(2) Kurang baik		10	18,86%
	(1) Tidak baik		9	16,89%
Jumlah		53	53	100%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan 41,50% adalah sangat baik, 22,64 adalah baik, 18,86% adalah kurang baik, 16,98% adalah tidak baik.

Maka peneliti dapat menganalisis bahwasanya siswa yang memiliki rasa pantang menyerah adalah sangat baik. In dapat dibuktikan dengan prosentase yang lebih dari 50%.

Tabel 4.14**Mampu berkomunikasi**

No	Alternatif Jawaban	N	F	%
9	(4) Sangat baik	53	18	33,96%
	(3) Baik		19	35,84%
	(2) Kurang baik		13	24,52%
	(1) Tidak baik		3	5,66%
Jumlah		53	53	100%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa 33,96% adalah sangat baik, 35,84% adalah baik, 24,52% adalah kurang baik, 5,66% adalah tidak baik. Maka peneliti dapat menganalisis bahwa kemampuan siswa untuk berkomunikasi adalah baik. Ini dibuktikan dengan prosentase yang mencapai 50%.

Tabel 4.15

Keingintahuan Intelektual

No	Alternatif Jawaban	N	F	%
10	(4) Sangat baik	53	20	37,73%
	(3) Baik		21	39,62%
	(2) Kurang baik		6	11,32%
	(1) Tidak baik		6	11,32%
Jumlah		53	53	100%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan 37,73% adalah sangat baik, 39,62% adalah baik, 11,32% adalah kurang baik, 11,32 adalah tidak baik. Maka peneliti dapat menganalisis bahwa rasa keingintahuan siswa kreatif adalah baik. Ini dapat dibuktikan dengan prosentase yang mencapai 50%.

Dari tabel-tabel diatas, yang mendapat frekuensi 4 dari 5 item indikator penerapan sosiodrama, adapun perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\ &= \frac{5}{4} \times 100\% \\ &= 80 \end{aligned}$$

Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa penerapan metode sosiodrama di SMP Bina Bangsa adalah 80%. Yang mana menurut Suharsimi Arikunto adalah kategori yang sangat baik, yaitu terletak antara 76%-100% dengan kategori sangat baik.

Adapun table dari peningkatan kreativitas, yang mendapat frekuensi 4 adalah 5 dari 5 item indikator kreativitas belajar siswa. Adapun perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\ &= \frac{5}{4} \times 100\% \\ &= 80 \end{aligned}$$

Jadi dapat peneliti menyimpulkan bahwasanya kreativitas belajar siswa SMP Bina Bangsa adalah sangat baik, yaitu terletak antara 76%-100% dengan kategori sangat baik.

Dari observasi yang dilakukan peneliti dari tiga pertemuan yaitu tanggal 11,18,25 Mei dapat peneliti paparkan bahwasanya dalam penerapan metode sosiodrama mendapatkan hasil observasi tentang indikator penerapan metode sosiodrama adalah 80%, dan kreativitas belajar siswa

dalam kegiatan belajar-mengajar adalah 80%. Dari hasil tersebut, peneliti menjumlahkan antara indikator penerapan metode sosiodrama dan kreativitas belajar siswa dalam KBM.

$$80\% + 80\% = 160\% : 2 = 80\%$$

Berdasarkan kriteria Suharsimi arikunto, maka nilai sebesar 80% tergolong sangat baik, hal ini dikarenakan 80% berada diantara 76%-100% yang berarti sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode sosiodrama terhadap kreativitas belajar siswa adalah sangat baik.

3. Data dari hasil angket

Tabel 4.16
Rekapitulasi data angket penerapan metode sosiodrama di SMP Bina Bangsa

NO	1	2	3	4	5	6	7	8	JUMLAH
1.	3	3	3	2	2	3	3	3	22
2.	3	2	3	3	3	2	3	3	22
3.	3	3	3	1	3	3	3	3	22
4.	3	1	3	2	3	3	1	3	19
5.	2	3	3	2	2	2	3	3	19
6.	2	3	1	3	2	1	1	1	16
7.	3	1	3	3	2	1	2	1	16
8.	2	2	3	3	3	1	1	3	18
9.	3	3	3	2	2	2	3	1	19

10.	3	2	2	2	3	3	1	2	18
11.	1	1	3	2	2	3	3	3	18
12.	3	1	3	1	2	1	3	2	15
13.	3	1	2	2	1	3	3	3	18
14.	3	3	3	2	1	2	2	3	19
15.	1	1	2	2	3	3	1	3	16
16.	3	3	2	2	2	1	1	1	15
17.	3	2	1	2	2	1	3	2	16
18.	2	3	3	3	1	3	3	1	19
19.	1	1	2	2	3	3	3	2	17
20.	3	2	2	2	3	3	3	1	19
21.	3	3	3	3	1	1	2	2	18
22.	2	2	1	3	1	1	3	2	15
23.	1	3	1	2	2	3	3	3	17
24.	3	3	3	2	2	2	2	1	18
25.	1	1	3	1	3	3	2	1	15
26.	2	2	3	1	1	1	2	3	13
27.	2	1	2	1	1	3	1	2	19
28.	3	3	1	2	2	2	3	3	19
29.	3	3	2	2	2	2	3	3	20
30.	2	2	2	1	3	3	3	3	19

31.	1	1	3	3	3	2	2	3	18
32.	1	2	2	2	1	3	3	3	17
33.	3	3	3	3	3	1	2	2	20
34.	2	2	2	3	1	1	2	3	16
35	3	3	2	2	2	2	1	3	18
36	2	1	1	3	3	3	3	2	18
37	3	2	2	2	3	3	3	3	21
38	3	3	2	2	3	3	3	1	20
39	2	2	2	1	3	3	2	2	17
40	1	1	2	2	3	3	3	3	18
41	2	1	2	3	2	3	3	3	19
42	2	3	2	3	1	3	3	3	20
43	3	2	2	2	3	3	3	1	19
44	2	2	2	3	3	3	2	2	19
45	1	3	3	3	2	2	1	3	18
46	2	2	3	3	3	1	3	2	19
47	3	3	2	2	3	3	1	2	18
48	1	3	1	3	2	1	2	2	15
49	3	3	3	2	1	1	3	1	17
50	1	3	1	3	1	3	2	1	15
51	3	3	2	2	3	3	1	2	19

52	3	3	1	2	2	1	1	1	16
53	3	3	1	3	3	1	3	3	20
Jumlah									951

Table 17
Rekapitulasi Data Angket Peningkatan Kreativitas Belajar

NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	JUMLAH
1.	2	3	3	3	2	2	3	3	1	1	24
2.	3	3	2	2	2	2	2	1	1	2	23
3.	2	2	3	3	3	1	1	3	2	2	22
4.	3	3	3	2	2	2	3	1	2	1	22
5.	3	2	2	2	3	3	1	2	3	3	24
6.	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	23
7.	3	2	3	1	2	3	3	2	1	1	21
8.	3	3	2	2	2	3	3	3	1	1	25
9.	3	3	2	2	2	3	2	2	1	1	24
10	2	3	2	2	3	3	1	3	1	3	24
11	3	3	2	2	2	1	1	1	3	3	21
12	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	23
13	2	3	3	3	1	3	3	1	3	3	27
14	1	1	2	2	3	2	2	2	3	2	22

15	3	2	2	2	3	3	3	1	2	2	21
16	3	3	3	3	1	1	2	2	3	3	24
17	2	2	3	3	3	1	3	2	2	1	22
30	3	3	2	2	2	2	1	3	3	3	24
31	2	1	1	3	3	3	3	2	2	2	22
32	3	2	2	2	3	3	3	3	3	1	25
33	3	3	2	2	3	3	3	1	3	1	24
34	2	2	2	1	3	3	2	2	3	3	23
35	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	26
36	2	1	2	3	2	3	3	3	2	1	22
37	2	3	2	3	1	3	3	3	2	2	24
38	3	2	2	2	3	3	3	1	2	1	22
39	2	2	2	3	3	3	2	2	2	1	22
20	1	1	3	3	3	3	2	3	3	3	27
21	2	2	3	1	1	3	3	3	2	2	22
22	2	1	2	1	3	3	3	2	3	3	26
23	3	3	1	2	2	2	3	3	3	1	24
24	3	3	2	2	2	2	3	3	3	1	24
25	2	2	2	1	3	3	3	3	2	2	23
26	1	1	3	3	3	2	2	3	3	3	24
27	1	2	2	2	1	3	3	3	2	2	21

28	3	3	3	3	3	1	2	2	2	1	23
29	2	2	2	3	1	1	2	3	3	3	22
30	3	3	2	2	2	2	1	3	3	3	24
31	2	1	1	3	3	3	3	2	2	2	22
32	3	2	2	2	3	3	3	3	3	1	25
33	3	3	2	2	3	3	3	1	3	1	24
34	2	2	2	1	3	3	2	2	3	3	23
35	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	26
36	2	1	2	3	2	3	3	3	2	1	22
37	2	3	2	3	1	3	3	3	2	2	24
38	3	2	2	2	3	3	3	1	2	1	22
39	2	2	2	3	3	3	2	2	2	1	22
30	3	3	2	2	2	2	1	3	3	3	24
31	2	1	1	3	3	3	3	2	2	2	22
32	3	2	2	2	3	3	3	3	3	1	25
33	3	3	2	2	3	3	3	1	3	1	24
34	2	2	2	1	3	3	2	2	3	3	23
35	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	26
36	2	1	2	3	2	3	3	3	2	1	22
37	2	3	2	3	1	3	3	3	2	2	24
38	3	2	2	2	3	3	3	1	2	1	22

39	2	2	2	3	3	3	2	2	2	1	22
40	1	3	3	3	2	2	1	3	3	3	24
41	2	2	3	3	3	1	3	2	3	2	24
42	3	3	2	2	3	3	1	2	2	2	23
43	1	3	3	3	2	2	2	2	3	3	24
44	3	3	3	2	1	1	3	2	2	2	22
45	1	3	1	3	3	3	2	2	3	3	24
46	3	3	2	2	3	3	1	2	2	2	23
47	3	3	3	2	2	3	3	3	3	1	22
48	3	3	1	3	3	1	2	2	3	2	22
49	1	2	3	3	3	3	2	3	3	3	22
50	3	3	1	1	2	2	3	1	2	3	21
51	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	23
52	1	1	3	3	3	2	2	2	3	3	25
53	3	3	2	3	3	3	1	2	1	2	26
Jumlah											1225

C. Analisis Data pengaruh penerapan metode sosiodrama terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa pada bidang studi Agama Islam di SMP Bina Bangsa Surabaya

Dari perolehan data tersebut, selanjutnya akan dilakukan analisa data tentang pengaruh penerapan metode sosiodrama terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa pada bidang studi Agama Islam di SMP Bina Bangsa.

Untuk mengetahui lebih jelasnya bagaimana pengaruh penerapan metode sosiodrama terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa pada bidang studi Agama Islam di SMP Bina Bangsa. Maka setelah memperoleh jawaban data dari jawaban angket selanjutnya langkah yang ditempuh penulis adalah menganalisis data dengan menggunakan teknik analisa product moment. Namun sebelum dilakukan perhitungan untuk memperoleh angka indeks korelasi (r_{xy}) terlebih dahulu penulis rumuskan hipotesis alternatif (H_a) dan Hipotesis nihil (H_0) sebagai berikut:

- 1) Hipotesis kerja atau alternatif (H_a) menyatakan bahwa penerapan metode sosiodrama berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa pada bidang studi Agama Islam di SMP Bina Bangsa Surabaya.
- 2) Hipotesis nol atau hipotesis nihil (H_0) menyatakan bahwa penerapan metode sosiodrama tidak berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa pada bidang Agama Islam di SMP Bina Bangsa Surabaya.

Selanjutnya penulis melakukan perhitungan dari data yang telah diperoleh untuk mendapatkan angka indeks korelasi (r_{xy}). Adapun langkah-langkah yang

ditempuh untuk mencari korelasi antara variabel X dan variabel Y adalah sebagai berikut :

a. Menstabilasi

Tabel 4.18

Tabel Kerja Untuk Mengetahui Variabel X dan Y

No	X	Y	XY	X ²	Y ²
1	22	24	528	484	576
2	22	26	572	484	676
3	22	22	484	484	484
4	19	22	418	361	484
5	19	24	456	361	576
6	16	23	368	256	529
7	16	21	336	256	441
8	18	25	450	324	625
9	19	27	513	361	729
10	18	24	432	324	576
11	18	21	378	324	441
12	15	23	345	225	529
13	18	27	486	324	729
14	19	25	475	361	625
15	16	21	336	256	441

16	15	24	360	225	576
17	16	22	352	256	484
18	19	22	418	361	484
19	17	21	357	289	441
20	19	27	513	361	729
21	18	22	396	324	484
22	15	26	390	225	676
23	17	24	408	289	576
24	18	24	432	324	576
25	15	23	345	225	529
26	13	24	360	225	576
27	19	21	273	169	441
28	19	23	437	361	529
29	20	22	440	400	484
30	19	24	456	361	576
31	18	22	396	324	484
32	17	25	425	289	625
33	20	24	480	400	576
34	16	23	368	256	529
35	18	22	396	324	484
36	18	22	396	324	484

37	21	24	504	441	576
38	20	22	440	400	484
39	17	22	374	289	484
40	18	24	432	324	576
41	19	24	456	361	576
42	20	23	460	400	529
43	19	24	456	361	576
44	19	22	440	400	484
45	18	24	456	361	576
46	19	23	437	361	529
47	18	26	468	324	676
48	15	27	405	225	729
49	17	24	408	289	576
50	15	21	315	225	441
51	19	23	437	361	529
52	16	25	400	256	625
53	20	26	520	400	676
Jumlah	951	1225	22383	17275	29446

Diketahui :

$$\begin{array}{llll} N & = 53 & \sum X & = 951 & \sum Y & = 1225 \\ \sum XY & = 22383 & \sum X^2 & = 17275 & \sum Y^2 & = 29446 \end{array}$$

- b. Merumuskan data dalam rumus, yaitu dengan menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut :

$$r_{XY} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{XY} : Koefisien korelasi antara variabel bebas dengan variabel terikat

X : Variabel Bebas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Y : Variabel terikat

N : Jumlah responden

$$\begin{aligned} r_{XY} &= \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \\ &= \frac{53.22383 - (951)(1225)}{\sqrt{(53.17257 - (951)^2)(53.29446 - (1225)^2)}} \\ &= \frac{1186299 - 1164975}{\sqrt{(915575 - 904401)(1560638 - 1500225)}} \\ &= \frac{21324}{\sqrt{11174.60013}} \\ &= \frac{21324}{25895.661} \\ &= 0,82346 \end{aligned}$$

Setelah dihitung dengan rumus Product Moment kemudian nilai yang sudah dapat diinterpretasikan ke nilai “r” sebagaimana yang terlihat pada tabel berikut :

Tabel 4.19
Interpretasi “r” Product Moment

Besar “r”	Interpretasi
0,00 - 0,20	Antara variabel X dan Variabel Y memang terdapat korelasi, akan tetapi korelasi itu sangat lemah atau rendah sehingga korelasi itu diabaikan (dianggap tidak ada korelasi)
0,20 – 0,40	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang lemah atau rendah
0,40 – 0,70	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang sedang atau cukupan
0,70 – 0,90	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang kuat atau tinggi
0,90 – 100	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang sangat kuat dan sangat tinggi

Dari hasil perhitungan diatas diperoleh indeks korelasi $r_{xy} = 0,823$.

Dengan memperhatikan r_{xy} yang tercantum pada nilai “r” product moment

yakni berkisar diantara 0,70 – 0,90 berarti mempunyai korelasi yang kuat atau tinggi. Dengan demikian H_a dapat diterima.

D. Merumuskan hipotesis alternative (H_a)

Adapun untuk mengetahui apakah hipotesis alternative (H_a) yang menyatakan ada pengaruh diterima atau ditolak dan atau sebaliknya. Apakah hipotesis nihil (H_0) yang menyatakan tidak ada pengaruh diterima atau ditolak, maka dalam hal ini harus diadakan perbandingan " r " yaitu dengan mencari " df ". Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$df = N - n_r$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan:

df = Degree of freedom

N = Number of cases

n_r = Banyaknya variabel yang dikorelasikan

$$df = N - n_r$$

$$df = 53 - 2$$

$$= 51$$

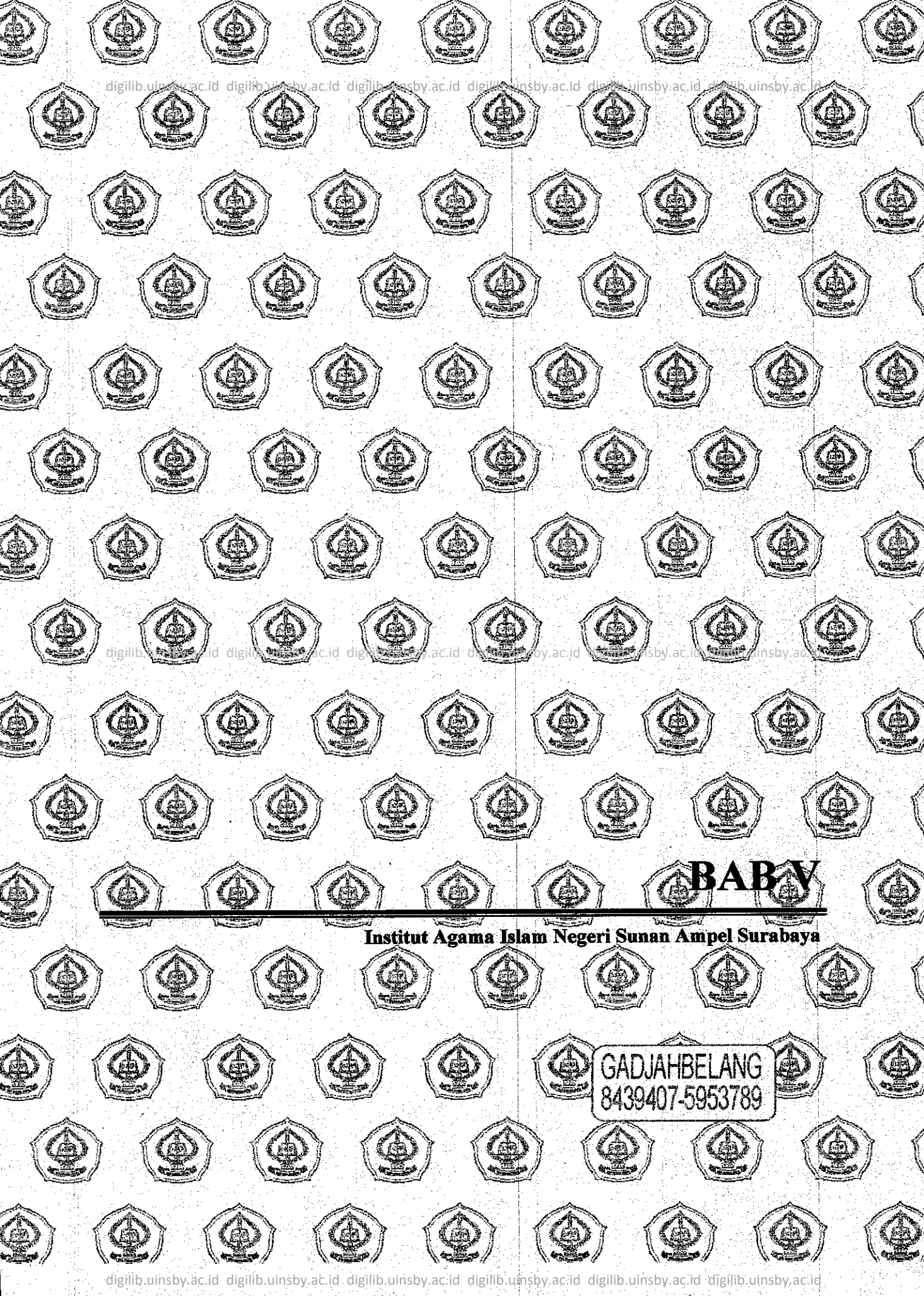
Berkonsultasi pada table nilai " r " product moment. Dengan melihat tabel nilai " r " product moment, maka dapat kita ketahui bahwa dengan df sebesar 51 diperoleh " r " product moment pada taraf signifikansi 5 % = 0,235 dan pada taraf signifikansi 1 % = 0,306 dengan istilah lain :

r_t pada taraf signifikansi 5 % = 0,273

r_t pada taraf signifikansi 1 % = 0,354

Membandingkan besarnya “ r_{xy} ” dengan “ r_t ” seperti diketahui, r_{xy} yang kita peroleh adalah 0,823 sedangkan r_t masing-masing sebesar 0,273 dan 0,354, ternyata r_{xy} lebih besar dari pada r_t (baik dalam taraf signifikansi 5% ataupun 1%). Maka hipotesis alternative (H_a) ada pengaruh penerapan metode sosiodrama terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa dalam bidang studi Agama Islam diterima, sedangkan hipotesis nilai (H_o) tidak ada pengaruh penerapan metode sosiodrama terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa ditolak. Dari perhitungan di atas menunjukkan bahwa ada pengaruh penerapan metode sosiodrama terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa dalam bidang studi Agama Islam di SMP Bina Bangsa Surabaya.

Jadi kesimpulannya adalah penerapan metode sosiodrama berpengaruh tinggi terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa dalam bidang studi Agama Islam di SMP Bina Bangsa Surabaya.



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

GADJAHBELANG
8439407-5953789

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Sebagai akhir dari rangkaian penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penerapan Metode Sociodrama Terhadap Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Pada Bidang Studi Agama Islam Di SMP Bina Bangsa Surabaya ”** dengan mengacu pada pokok, rumusan masalah penelitian dan hasil dari penyajian data serta analisis data yang terkumpul, maka penulis menyusun beberapa kesimpulan sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Penggunaan metode sociodrama cukup, hal ini dapat dilihat dari hasil prosentase yang diperoleh sebesar 80%. Dan hasil penelitian menunjukkan guru mampu menciptakan suasana yang kondusif dalam proses pembelajaran Agama Islam, guru menetapkan tujuan dari pembelajaran, guru menjelaskan inti dari materi, dengan ketentuan siswa menggunakan kesepakatan bermain peran, berada dalam kelompok siswa yang berperan, mendorong partisipasi, menyelesaikan peran, menghormati perbedaan individu
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas belajar siswa baik hal ini terbukti dari hasil angket penelitian dengan menggunakan angket yang penulis sebarakan kepada 53 responden menunjukkan prosentase sebesar 80%, dengan kemampuan

untuk bekerja keras, berpikir mandiri, pantang menyerah, mampu berkomunikasi dengan baik, keinginan tahu intelektual.

3. Dari hasil analisis produk moment didapatkan bahwa pengaruh penerapan metode sosiodrama terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa pada bidang studi agama islam dari hasil perhitungan diatas diperoleh indeks korelasi $r_{xy} = 0,823$.

Dengan memperhatikan r_{xy} yang tercantum pada nilai "r" product moment yakni berkisar diantara 0,70 – 0,90 berarti mempunyai korelasi yang kuat atau tinggi.

Dengan demikian H_a dapat diterima.

A. Saran

Dari serangkaian temuan penelitian serta kesimpulan dari penelitian peneliti mengajukan beberapa saran yang sekiranya dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi pihak-pihak yang terkait:

1. Kepada lembaga agar lebih banyak mempersiapkan model dan media pembelajaran yang bervariasi. Dan penerapan metode sosiodrama tidak hanya bisa digunakan pada bidang studi Agama Islam saja, tetapi pada seluruh materi lainnya. Hal ini bertujuan untuk menarik minat belajar siswa dan mengaktifkan proses pembelajaran karena siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan dengan cara mereka sendiri dan gaya belajar yang sesuai dengan keinginan mereka untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa. Dan memberikan pengetahuan tentang metode-metode pembelajaran baru yang ada saat ini. Sehingga tingkat keberhasilan proses pembelajaran dapat tercapai

apabila seorang pendidik mempunyai pengetahuan metode yang sesuai dengan mata pelajaran.

- 2. Kepada guru SMP Binna Bangsa agar lebih kreatif dan aktif untuk membuat dan mempersiapkan media pembelajaran dan teknik pembelajaran serta tidak berhenti mengembangkan pengetahuan yang telah dimiliki dan tidak hanya fokus pada satu bidang ilmu pengetahuan karena antara satu pengetahuan dengan yang lainnya selalu berhubungan. Dengan semakin banyak pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang dan dengan teknik pembelajaran dan metode yang bervariasi akan membuat pembelajaran menjadi nyaman, menyenangkan dan lebih bermakna.**

- 3. Kepada seluruh siswa SMP Bina Bangsa Surabaya, hendaknya lebih memahami arti dan manfaat dari pembelajaran Agama Islam agar tetap merasa senang dan bisa bermanfaat bagi kehidupan dan masa depan kalian.**

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, Ary Ginanjar. 2004. *Rahasia Sukses Membangkitkan ESQ Power*. Jakarta: Arga.
- Buzan, Tony. 2003. *Head First*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Campbell, David. 1986. *Mengembangkan Kreativitas*. Yogyakarta: Kanisius.
- Craft, Anna. 2000. *Membangun Kreativitas Anak*. Depok: Inisiasi Press.
- Dryden, Gordon dan Jeannette Vos. 2000. *Revolusi Cara Belajar*. Bandung Kaifa.
- Hawadi, Reni Akbar, R. Sihadi Darmo Wihandjo, dan Mardi Wiyono. 2001. *Keberbakatan Intelektual*. Jakarta: Grasindo
- , 2001. *Kreativitas*. Jakarta: Grasindo.
- Munandar, Utami. 2002. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Porter, Bobbi De dan Mike Hernacki. 2001. *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa.
- Rose, Colin dan Malcolm J. Nicholl. 2002. *Accelerated Learning*. Bandung: Nuansa.
- Tim Redaksi. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Direktorat Jenderal Pendidikan Departemen Agama RI. 2006. *Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Pendidikan*. UUSPN tahun 2003 Pasal 1
- HM.Arifin. *Filsafat pendidikan Islam*, (Jakarta Bina Aksara, 1987)
- AM.Sardiman *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004).
- Marno dan M. Idrisi. *Strategi dan Metode Pengajaran: Menciptakan Keterampilan Mengajar yang Efektif dan Edukatif*. (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media).
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus besar bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka, 1989)
- The Liang Gie. *Tekhnik Berpikir Kreatif*. 2003. (Jogyakarta : Pub dan Sabda Persada,) h 20