

EFEKTIFITAS PENERAPAN METODE SOSIODRAMA MENINGKATKAN
KECERDASAN KINESTIK SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS
(Penelitian Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VIII-2 SMP Negeri 9
Bandung Tahun Ajaran 2015/2016)

Rifal Nurkholiq

Prodi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Universitas Pendidikan Indonesia
nurkholiqrifal@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kecerdasan kinestetik siswa sebelum penerapan metode pembelajaran sosiodrama dengan kecerdasan kinestetik siswa sesudah penerapan metode pembelajaran sosiodrama. Kecerdasan kinestetik pada peserta didik perlu ditingkatkan karena mempunyai peran penting dalam kehidupan, terutama dalam meningkatkan kemampuan sosial, sportivitas, rasa percaya diri, harga diri dan meningkatkan kesehatan. Kecerdasan kinestetik juga sangat erat kaitannya dengan hubungan sosial dengan teman sebaya, oleh karena itu sangat cocok dikembangkan dalam pembelajaran IPS. Kecerdasan kinestetik meliputi koordinasi tubuh, keterampilan tubuh, dan mengeksperiskan ide dan perasaan. Kecerdasan kinestetik bisa jadi adalah kecerdasan yang paling sering digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Mengerjakan semua kegiatan bervariasi setiap hari, semuanya menggunakan gerakan tubuh. Kecerdasan kinestetik dapat dikembangkan melalui berbagai aktivitas seperti menari, bermain peran, drama, olah raga, pantomim dan latihan fisik. Dalam penelitian ini, upaya peningkatan kecerdasan kinestetik siswa dilakukan dengan penerapan metode pembelajaran sosiodrama. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasy Experiment* dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Random Sampling*, dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-2 SMP Negeri 9 Bandung yang berjumlah 35 siswa. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui peningkatan kecerdasan kinestetik siswa dikumpulkan melalui angket/kuisisioner. Teknik pengolahan data berupa pengolahan data kuantitatif yang meliputi uji normalitas data dan pengujian hipotesis dilakukan dengan Uji T.

Kata Kunci: Sosiodrama, Kecerdasan Kinestetik

ABSTRACT

THE EFFECTIVENESS OF THE APPLICATION OF SOCIODRAMA METHOD IN IMPROVING STUDENT'S KINESTHETIC INTELLIGENCE

**(Quasi Experiment of Student Grade VIII-2 in SMP Negeri 9 Bandung
Academic Year 2015/2016)**

This study aims to see whether or not there is an increase in student kinesthetic intelligence before the application of the sociodramas as learning method and after the application of the sociodramas towards kinesthetic intelligence of students. Kinesthetic intelligence in students need to be improved because it has important roles in life, especially in improving social skills, sportsmanship, self-confidence, self-esteem and in improving health. Kinesthetic intelligence is also closely related to social relationships with peers, therefore it is very suitable to be developed in the social studies learning. Kinesthetic intelligence involves body coordination, body skills, and express ideas and feelings. Kinesthetic intelligence could be the most frequently used in daily activities. In doing all the varied activities every day, it use body movements. Kinesthetic intelligence can be improved through various activities such as dancing, acting, drama, sports, mime and physical exercise. In this study, the efforts to increase student kinesthetic intelligence are done by the application of sociodramas as learning methods. The method that is used in this study is Quasy Experiment with the one group pretest-posttest design. The sampling technique which is used is random sampling, and sample in this study is 35 students class VIII-2 in SMP Negeri 9 Bandung. The instrument that is used to determine the increase of students' kinesthetic intelligence is collected through questionnaire. Data processing techniques are in the form of quantitative study including normality test and hypothesis testing that is done with T-test.

Keywords: Sociodramas, Kinesthetic Intelligence

A. PENDAHULUAN

Prof. Howard Gardner seorang ahli riset dari Amerika mengembangkan model kecerdasan “*multiple intelligence*”. *Multiple intelligence* artinya bermacam-macam kecerdasan atau kecerdasan jamak. Ia mengatakan bahwa setiap orang memiliki bermacam-macam kecerdasan, tetapi dengan kadar perkembangan yang berbeda. Yang dimaksud kecerdasan menurut Gardner adalah suatu kemampuan atau keterampilan yang dapat ditumbuh kembangkan. Belakangan teori kecerdasan Howard Gardner ini dikenal dengan *Multiple Intelligence* (kecerdasan majemuk) yaitu: *Linguistik Intelligence* (kecerdasan bahasa); *Logico-Mathematical Intelligence* (Kecerdasan Logis-Matematis); *Visual-Spatial Intelligence* (Kecerdasan Visual Spasial), *Bodily-Kinesthetic Intelligence* (Kecerdasan Kinestetik); *Musical Intelligence* (Kecerdasan Musik); *Interpersonal Intelligence* (Kecerdasan Antarpribadi); *Intrapersonal Intelligence* (Kecerdasan diri); dan *Natural Intelligence* (Kecerdasan Natural).

Berdasarkan karakter tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya setiap orang memiliki kedelapan kecerdasan itu, namun setiap orang memiliki kapasitas berbeda-beda dan taraf yang berbeda di dalam kecerdasan itu, tentunya kecerdasan ini dapat dikembangkan pada tingkat yang mencukupi atau memadai sehingga kecerdasan itu dapat muncul dan dimiliki oleh setiap individu, tentunya dengan berbagai cara yang berlangsung di dalam kehidupan kita. Berdasarkan macam-macam kecerdasan tersebut, peneliti memilih untuk memfokuskan penelitian kepada pengembangan kecerdasan kinestetik. Hal ini dikarenakan apabila melihat perkembangan anak usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada umumnya berada pada rentang usia antara 12-15 tahun, dalam konteks psikologi perkembangan, individu pada rentang usia ini berada pada fase remaja awal. Kecerdasan kinestetik adalah hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia terutama remaja awal. Kemampuan ini bukan hanya bermanfaat bagi individu yang bersangkutan, akan tetapi dirasakan oleh lingkungannya. Dengan kecerdasan kinestetik yang dimilikinya manusia dapat mengolah tubuh secara terampil dan lincah untuk mengekspresikan pemikiran dan perasaan. Hal ini akan ikut mempengaruhi hubungan individu dengan lingkungan

sosialnya, orang yang memiliki kecerdasan kinestetik yang terasah dapat memanfaatkan kecerdasannya dalam memecahkan berbagai masalah baik dalam dirinya maupun dengan lingkungannya, serta dapat memenuhi berbagai kebutuhan hidupnya.

Pada umumnya orang yang memiliki kecerdasan kinestetik sangat menyukai olahraga dan suka terlibat dalam kegiatan-kegiatan yang mengandalkan fisik. Individu ini biasanya hampir tidak bisa diam dan cukup aktif. Namun kecerdasan kinestetik bukan hanya soal olahraga dan stamina fisik saja, melainkan juga kemampuan berperan dan menirukan perilaku tertentu yang mengakibatkan orang jenis ini memiliki kesadaran ruang sehingga kecerdasan kinestetik memegang peranan penting dalam kehidupan individu dalam interaksi dengan teman dan lingkungannya. Potensi kemampuan tersebut telah dibawa semenjak anak dilahirkan. Potensi tersebut akan sangat berpengaruh terhadap kehidupannya dalam upaya pemenuhan kebutuhan dan pemecahan masalah terutama masalah sosial didalam kehidupannya. Namun kemampuan kinestetik tersebut tidak dapat berkembang sendiri, melainkan dibutuhkan stimulasi untuk mengembangkannya.

Meyakini bahwa setiap anak memiliki potensi untuk mengembangkan kecerdasan jamak khususnya kecerdasan kinestetik, oleh karena itu potensi kemampuan kinestetik tersebut sangatlah penting untuk dipupuk dan dikembangkan sejak usia sekolah. Senada dengan hal diatas, Musfiroh (2004 hlm. 69) menyatakan penting untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik karena berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaan serta keterampilan mempergunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah sesuatu. Kecerdasan ini meliputi kemampuan fisik yang spesifik seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, kecepatan dan keakuratan menurut rangsang, sentuhan dan tekstur.

Pentingnya pengembangan kecerdasan kinestetik juga ditekankan oleh Lwin dkk (dalam Muslahudin dan Agustin, 2008, hlm. 81) bahwa anak-anak yang memiliki kecerdasan kinestetik yang baik akan memberikan lebih banyak kesempatan kepada anak untuk bermain dan berinteraksi dengan teman-teman sebayanya. Kecerdasan Kinestetik ini penting dan bermanfaat untuk

meningkatkan kemampuan psikomotorik. Meningkatkan kemampuan sosial dan sportivitas, membangun rasa percaya diri dan harga diri dan meningkatkan kesehatan.

Meskipun kemampuan kinestetik begitu penting bagi setiap manusia, namun hal ini tidak berlangsung saat siswa di sekolah. Kecerdasan kinestetik dalam koordinasi dan keterampilan tubuh diasah oleh mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Olah Raga (PJOK) dan pelajaran Prakarya (Seni). Namun kecerdasan kinestetik dalam mengekspresikan ide dan perasaan belum mendapatkan stimulus yang optimal. Disebabkan karena materi pelajaran PJOK dan Prakarya tidak secara langsung membahas hubungan dan masalah-masalah sosial manusia, sehingga untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik dalam mengekspresikan ide dan perasaan tersebut sangat cocok dilakukan dalam berbagai mata pelajaran khususnya IPS.

Sekolah menengah pertama (SMP) yang merupakan lembaga pendidikan bagi siswa dimana memiliki tujuan untuk memfasilitasi pertemuan dan perkembangan setiap potensi yang dimiliki secara menyeluruh yang lebih menekankan pada aspek kecerdasan jamak anak, juga memiliki peranan yang tidak kalah penting dalam pengembangan kepribadiannya. Namun dalam kenyataannya tidak seideal dengan yang diharapkan. Rosdiana (2009, hlm. 5) menjelaskan bahwa pada umumnya guru masih menggunakan model pembelajaran yang monoton, klasikal dan kurang bervariasi sehingga kurang menyenangkan dan kurang bermakna bagi anak. Seperti ceramah dan pemberian tugas.

Aktivitas siswa di kelas sangat penting untuk diperhatikan supaya menjadi lebih bermakna bagi guru dan siswa, sehingga diantara kedua pihak dapat terjalin komunikasi yang baik saat proses pembelajaran, dan informasi dan pengetahuan yang disampaikan oleh guru dapat tersampaikan kepada siswa secara optimal. Sebuah pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila siswa terlibat langsung secara emosional dan intelektual dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Adapun dalam proses pembelajaran, siswa memperoleh informasi dengan aktif

melalui berbagai aktivitas yang akan memotivasi baik itu dari siswa sendiri maupun dari gurunya.

Berangkat dari masalah yang dikemukakan di atas, peneliti beranggapan keadaan tersebut timbul karena metode pembelajaran yang digunakan pendidik pada saat observasi masih belum menarik minat peserta didik. Kegiatan pembelajaran yang baik dapat ditunjukkan dengan adanya keterlibatan mental emosional serta gerak fisik dari siswanya sendiri di kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Heinich dkk (2005, hlm. 24) bahwa kriteria atau perspektif pembelajaran yang berhasil atau sukses adalah peran aktif siswa (*active participation*). Proses pembelajaran yang efektif dapat terjadi jika siswa terlibat secara aktif dalam tugas-tugas bermakna, dan berinteraksi dengan materi pembelajaran secara intensif. Keterlibatan mental siswa dalam melakukan proses belajar akan memperbesar kemungkinan terjadinya proses belajar dalam diri seseorang.

Menurut James dikutip Sadirman (dalam Suryobroto, 2002, hlm. 3 dalam Hamzah dan Mohammad, 2012, hlm. 105) bahwa tugas dan peran guru antara lain yaitu menguasai dan mengembangkan materi pembelajaran, merencanakan dan menyiapkan pelajaran, serta mengontrol dan mengevaluasi kegiatan belajar siswa. Maka sangat penting bagi para pendidik memahami karakteristik materi, karakteristik peserta didik serta metodologi pembelajaran dalam proses pembelajaran, terutama berkaitan dengan pemilihan-pemilihan model-model pembelajaran modern. Dengan demikian metode ideal untuk mengembangkan aktivitas belajar siswa adalah metode yang menempatkan aktivitas pembelajaran berpusat pada siswa, kemudian siswa mencari dan menemukan sendiri pengetahuan tersebut.

Salah satu metode pembelajaran yang berpusat pada siswa adalah metode sosiodrama, karena metode ini membutuhkan keaktifan siswanya di dalam kelas. Siswa membuat naskah sendiri secara berkelompok kemudian ditampilkan didepan kelas secara bersama-sama. Metode ini cocok untuk membuat siswanya aktif dalam kelas dan juga sangat cocok untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam mengexpresikan ide dan gagasannya kedalam gerakan, guru hanya mengarahkan dengan penugasan yang guru berikan.

Ahmadi (2005, hlm. 65) menjelaskan beberapa kebaikan dari metode sosiodrama antara lain melatih anak untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian. Metode ini akan menarik perhatian anak sehingga suasana kelas menjadi hidup, sehingga peserta didik dapat menghayati suatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatan sendiri. Anak dilatih untuk membiasakan menyusun pikirannya dengan teratur. Teknik ini bisa digunakan dalam semua tingkatan usia dan semua mata pelajaran terutama IPS.

Dalam kegiatan sosiodrama, akan terjadi interaksi antar anggota kelompok dan akan timbul rasa saling percaya untuk mengungkapkan masalah. Kemudian dari hasil pembahasa dalam permainan sosiodrama tersebut maka peserta didik dapat belajar dari pengalaman baru yang berupa penilaian ingatan dan pemahaman yang dialami. Saat kegiatan sosiodrama dilaksanakan, akan terjadi hubungan komunikasi antar anggota kelompok sehingga akan tercipta suatu pemahaman melalui diskusi dan tanya jawab antara anggota kelompok mengenai topik yang sedang dibahas. Pada teknik sosiodrama menuntut kualitas tertentu pada siswa, yaitu siswa diharapkan mampu menghayati tokoh-tokoh (peran) atau posisi yang dikehendaki keberhasilan siswa dalam menghayati peran itu akan menentukan apakah proses pemahaman, penghargaan dan identifikasi diri terhadap nilai berkembangnya (Hasan, 1993 hlm. 266)

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini: Pertama, bagaimana kecerdasan kinestetik siswa kelas VIII-2 SMP Negeri 9 Bandung dalam pembelajaran IPS sebelum menggunakan metode sosiodrama? Kedua, apakah metode sosiodrama efektif digunakan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa dalam mata pelajaran IPS?

B. METODE

Lokasi untuk pelaksanaan penelitian adalah SMP Negeri 9 Bandung yang berada di jalan Semar No. 5 Kota Bandung. Alasan pemilihan lokasi penelitian karena peneliti melihat fenomena yang terjadi di sekolah remaja cenderung memiliki perilaku prososial yang rendah. Hal ini tampak dari perilaku yang sering membuat keributan di kelas, mengganggu siswa yang sedang belajar, kurangnya

sikap empati kepada teman, berperilaku kurang sopan santun ketika berbicara dengan guru, kurang menghargai teman dan lain sebagainya. Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan, sikap dan kecerdasan kinestetik untuk membantu siswa dalam mengembangkan kehidupannya. Sekolah ini juga merupakan tempat peneliti melakukan kegiatan PLP, sehingga peneliti mengetahui kondisi siswa di sekolah tersebut. Kelas yang dipakai untuk penelitian adalah kelas VIII-2. Peneliti memilih kelas VIII-2 sebagai subjek penelitian secara *random sampling*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November dan Desember, semester ganjil tahun ajaran 2015/2016.

Populasi penelitian dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VIII SMPN 9 Bandung semester ganjil Tahun Ajaran 2015/2016. Sejumlah duabelas kelas, masing-masing kelas terdiri dari kelas VIII-1, VIII-2, VIII-3, VIII-4, VIII-5, VIII-6, VIII-7, VIII-8, VIII-9, VIII-10, VIII-11, dan VIII-12. Sehingga populasi sebanyak 356 Siswa.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu teknik *random sampling* yakni pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata dalam populasi itu. Teknik *simple random sampling* dapat dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen mengingat populasi dari penelitian ini adalah seluruh kelas VIII SMP Negeri 9 Bandung. Pengambilan sampel acak sederhana dalam penelitian ini dilakukan dengan cara undian, yaitu dengan memilih kelas secara acak dari 12 kelas dalam populasi.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Eksperimen, metode eksperimen dibedakan menjadi dua jenis yaitu Eksperimen Sejati (*true eksperimen*) dan metode Eksperimen Semu (*quasi eksperimen*). Metode Eksperimen sejati menggunakan kelas pembanding untuk mengetahui perbedaan hasil peneliti yang diperoleh dari kelompok sampel yang diteliti secara signifikan, sampel yang diambil dalam penelitian eksperimen sejati haruslah tidak ada variabel luar yang berpengaruh terhadap variabel independen.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi atau eksperimen semu, yaitu metode penelitian yang masih terdapat variabel luar yang berpengaruh

terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi, hasil eksperimen merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. (Sugiyono, 2011, hlm. 74).

Adapun rancangan penelitian yang digunakan adalah “*One Group Pretest-Posttest Design*”. Desain penelitian ini melibatkan kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol sebagai kelas pembanding. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan berupa penggunaan metode sosiodrama. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode sosiodrama terhadap kecerdasan kinestetik siswa dan proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan menggunakan rancangan satu sampel dilakukan dua kali. Sampel yang dimaksud adalah satu kelas sebagai sampel dari seluruh populasi yaitu kelas VIII-2 SMP Negeri 9 Bandung tahun pelajaran 2015/2016. Sampel tersebut merupakan kelas yang diberi perlakuan dengan metode sosiodrama atau disebut kelompok eksperimen.

Adapun faktor pertama yang diteliti adalah pengaruh penerapan metode sosiodrama (bermain peran) terhadap kecerdasan kinestetik. Tujuan dari penelitian eksperimen adalah untuk menguji kebenaran hipotesis yang telah ditetapkan. Desain penelitian tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.

Rancangan Metode Penelitian

Kondisi Awal	Perlakuan	Post-test
Q_1	X	Q_2

(Sumber: Sugiyono, 2010 hlm. 124)

Q_1 = nilai tes awal (*pre-test*) sebelum treatment

Q_2 = nilai tes akhir (*post-test*) setelah treatment

X = perlakuan yang diberikan di kelas eksperimen (treatment)

Dalam desain penelitian ini terdapat satu kelompok saja yaitu kelompok eksperimen. Selanjutnya pada kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan metode sosiodrama (X). Setelah diberi perlakuan lalu selanjutnya diberikan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui perbedaan pencapaian kelas eksperimen dengan dibandingkan dengan hasil *pre-test* untuk mengukur keberhasilan metode pembelajaran.

Angket digunakan sebagai teknik pengumpulan data dengan ini agar peneliti mengetahui bagaimana kecerdasan kinestetik siswa dalam pembelajaran IPS. Sesudah dilakukan penerapan (*treatment*) akan dibagikan angket bagaimana hasil dari penerapan strategi tentu peneliti memberikan tes berupa *feedback* dari siswa. Adapun tes yang akan digunakan adalah:

Instrumen *pre-test* dan *post-test* yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket/kuisisioner. Metode kuisisioner atau yang sering disebut angket digunakan untuk meneliti hal-hal pribadi yang tidak bisa diteliti oleh metode observasi yang hanya mengamati tingkah laku manusia secara kasat mata saja. Pada metode kuisisioner ini dapat mengungkap hal-hal pribadi, seperti perasaan-perasaan yang sangat tertekan, keinginan seseorang yang tidak berani diungkapkan kepada orang lain, prasangka orang kepada orang lain, dan perbuatan-perbuatan yang dilakukan seseorang dimasa lalunya. Ada 3 jenis angket atau kuisisioner yaitu angket tertutup, angket terbuka dan angket campuran.

Skala yang digunakan dalam angket ini adalah skala likert yang telah dimodifikasi. Sugiyono (2010 hlm. 134) menyatakan” Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan.”

Data yang keluar sebagai hasil pengukuran skala Likert dalam penelitian ini termasuk ke dalam golongan data interval seperti yang dinyatakan oleh Sugiyono (2011 hlm. 134) bahwa skala Likert, skala Guttman, rating scale, dan semantic deferential bila digunakan dalam pengukuran akan mendapatkan data interval atau rasio.

1) Uji T

Uji t digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata antara dua kelompok data yang dependen sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

$$t = \frac{\bar{d}}{Sd / \sqrt{n}}$$

Keterangan	t	= hasil uji t
	\bar{d}	= rata-rata dari beda antara nilai pre dan post
	Sd	= simpangan baku
	n	= banyaknya sampel

3) Uji Gain Ternormalisasi

Setelah *pre-test* dan *post-test* dilaksanakan, langkah selanjutnya adalah menghitung gain (peningkatan) kecerdasan kinestetik siswa yang diberikan perlakuan. Gain yang digunakan untuk menghitung peningkatan kecerdasan kinestetik siswa adalah gain ternormalisasi kontrol (normalisasi gain).

Adapun rumus dari gain ternormalisasi yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$(g) = \frac{S_{pos} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

Dengan kategori perolehan N-gain: tinggi : $(g) > 0,7$;
 Sedang: $0,3 \leq (g) \leq 0,7$
 rendah : $(g) < 0$

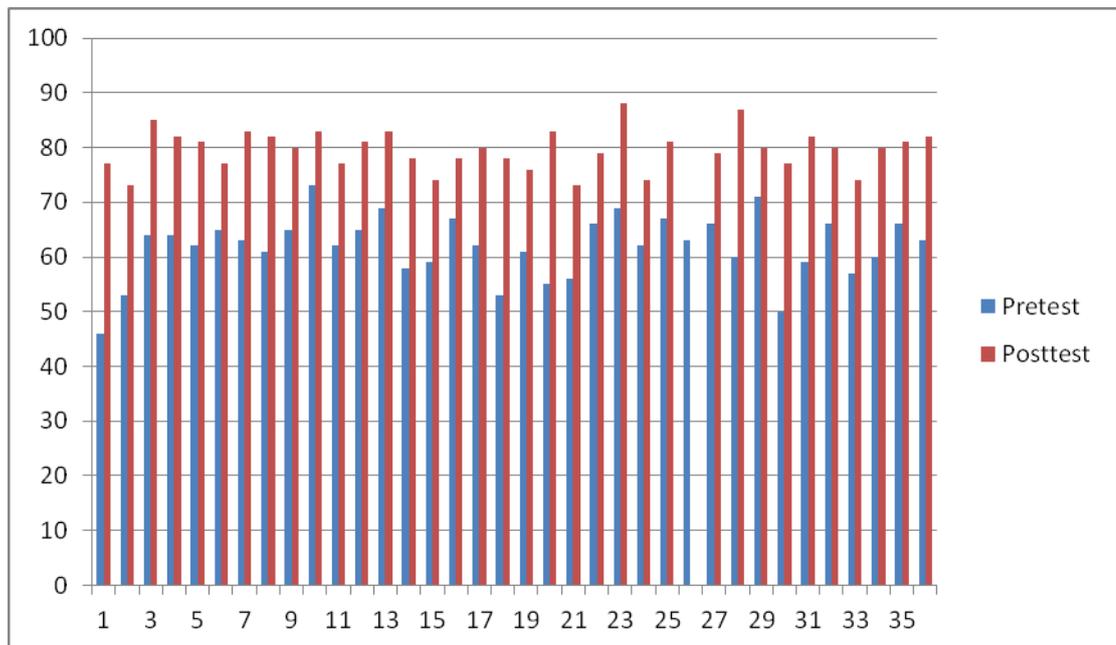
C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat sebagai acuan terhadap seberapa besar peningkatan kecerdasan kinestetik siswa setelah dilakukan *treatment*. Dengan menghitung selisih perbandingan antara hasil tersebut. Perbandingan tersebut kemudian dihitung gain nya supaya peningkatan dapat terkategori.

1) Peningkatan (Gain) Kecerdasan Kinestetik Siswa

Untuk mengetahui peningkatan kecerdasan kinestetik siswa kelas VIII-2 SMP Negeri 9 Bandung secara individual setelah diberikan perlakuan metode sosiodrama, maka dihitung berdasarkan skor gain yang dinormalisasi. Hal ini dimaksudkan untuk menghindari kesalahan dalam menginterpretasi gain masing-masing siswa.

Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest



(Sumber : Dokumen Peneliti 2015)

Grafik tersebut menunjukkan adanya peningkatan skor hasil *pretest* ke *posttest* dengan menggunakan metode pembelajaran sosiodrama sebagai penanganan (*treatment*). Peningkatan tersebut terjadi pada seluruh peserta didik yang berarti bahwa teknik sosiodrama mampu meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa.

Dalam hal ini, pengujian hipotesis ditujukan untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran sosiodrama terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik siswa. Pengujian dilakukan dengan membandingkan data hasil pretest siswa sebelum diberi perlakuan dengan hasil posttest siswa setelah diberi perlakuan pembelajaran sosiodrama. Hipotesis yang diajukan adalah:

H_0 : Tidak terdapat perubahan yang signifikan pada kecerdasan kinestetik siswa dari sebelum dengan sesudah diberi perlakuan metode pembelajaran sosiodrama apabila hasil uji t menunjukkan $t_{hitung} < t_{tabel}$

H_1 : Terdapat perubahan yang signifikan pada kecerdasan kinestetik siswa dari sebelum dengan sesudah diberi perlakuan metode pembelajaran sosiodrama apabila hasil uji t menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$

Kesimpulan yang akan diambil, berdasarkan kriteria sebagai berikut:

H_0 diterima dan H_1 ditolak jika nilai signifikasnsi $t > \alpha$ 0,05

H_0 ditolak dan H_1 diterima jika nilai signifikasnsi $t < \alpha$ 0,05

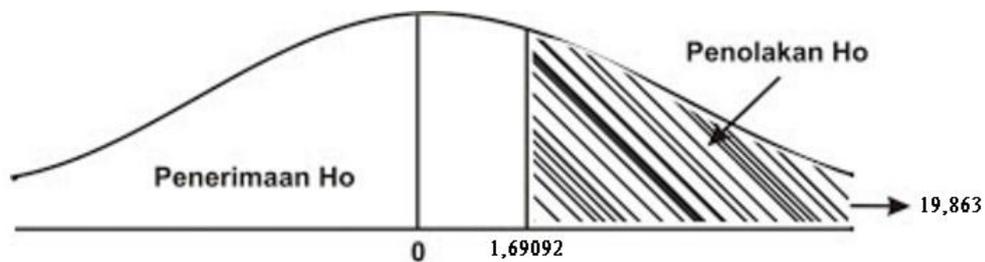
Tabel di bawah ini menyajikan hasil pencarian nilai uji t beserta nilai signifikansinya atas kecerdasan kinestetik siswa sebelum dengan sesudah diberi perlakuan metode sosiodrama melalui bantuan program SPSS for Windows versi 21.0, berikut kesimpulan yang dapat diambil.

Hasil Uji T Kecerdasan Kinestetik Siswa

Paired Samples Test								
	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pretest – Posttest	17.800	5.301	.896	19.621	15.979	19.863	34	.000

(Sumber: Hasil Pengolahan Data 2015)

Berdasarkan tabel di atas, tampak bahwa hasil uji rata-rata nilai kecerdasan kinestetik siswa kelas VIII-2 SMP Negeri 9 Bandung sebelum dan sesudah diberikan teknik sosiodrama menunjukkan perbedaan/perubahan yang positif, dengan kata lain mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini berdasarkan pada nilai signifikansi 2-tailed yang lebih kecil dari nilai alpha ($0,000 < 0,5$) juga dengan nilai nilai $t_{hitung} = 19.863 > t_{tabel} = 1,69092$ pada derajat bebas 34 dengan lebih besar daripada nilai t_{tabel} . Dengan demikian maka H_0 ditolak yang berarti terdapat peningkatan yang signifikan pada kecerdasan kinestetik siswa dari sebelum dengan sesudah diberi perlakuan teknik sosiodrama tersebut. Dengan kata lain, dapat dikatakan bahwa teknik sosiodrama memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik siswa. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat di gambar dibawah ini.



(Sumber : Dokumen Peneliti 2015)

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui kecerdasan kinestetik siswa kelas VIII-2 SMP Negeri Bandung Tahun Ajaran 2015/2016 umumnya berada pada kategori sedang. Artinya siswa kelas VIII-2 SMP Negeri 9 Bandung sudah memiliki kemampuan dalam mengkoordinasikan tubuh secara baik, tetapi kecerdasan kinestetik yang ada belum optimal dan masih perlu ditingkatkan. Terjadi peningkatan kecerdasan kecerdasan dari perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* setelah dilakukan penerapan metode sosiodrama terhadap peserta didik. Aspek kecerdasan kinestetik yang dikemukakan oleh Muslihuddin dan Agustin (2008, hlm. 65) menjadi dasar pengembangan angket dalam penelitian ini. Aspek tersebut (1) menonjol dalam kemampuan olahraga. (3) Cenderung suka bergerak. (4) Senang pada aktivitas yang mengandalkan kekuatan gerak (5) menguasai keterampilan mengerjakan kerajinan tangan (6) memiliki koordinasi tubuh yang baik dan (7) mampu menggerakkan tubuh dengan luwes dan lentur.

Apabila siswa yang gagal dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik, akan berakibat siswa tersebut akan tersisih secara sosial, mengalami konflik dengan teman sebaya yang berdampak akan terhambatnya kehidupan sosial siswa secara matang. Selain itu, siswa akan merasa kesepian, tidak berharga dan suka mengisolasi diri yang pada akhirnya menyebabkan siswa menjadi depresi dan kehilangan kebermaknaan hidup (Safaria, 2005 hlm 13-14).

Bagi siswa yang memiliki hambatan dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik yang berdampak pada kehidupan sosialnya. Bisa dibayangkan ketika siswa harus bekerja secara aktif diluar meja, akan tetapi karena rendahnya kecerdasan yang dimiliki siswa tersebut menjadi pemalu dan menyingkir dari

kegiatan yang menuntut aktifitas yang menuntut aktivitas bergerak tersebut. Siswa yang tidak mampu dalam menyelesaikan aktifitas fisik dengan baik dibandingkan teman sebayanya cenderung akan disisihkan dan tidak mendapatkan peran penting dalam kehidupan sosialnya. Terlebih ketika individu mulai menginjak dewasa dan memulai karir, akan sangat dibutuhkan keterampilan dalam menciptakan relasi, membangun relasi dan mempertahankan hubungan baik dengan relasi.

Sedangkan sosiodrama merupakan teknik belajar dengan cara memainkan peran atau memainkan drama yang dilakukan oleh para peserta didik dengan dibimbing oleh fasilitator atau guru untuk menampilkan masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat agar peserta didik mengetahui permasalahan yang dihadapi serta memahami solusi atas masalah tersebut. Setelah dilakukan penerapan pembelajaran sosiodrama, kecerdasan kinestetik siswa SMP Negeri 9 Bandung mengalami peningkatan terlihat dari aspek kecerdasan kinestetik yang masuk kategori sedang pada saat *pre-test* menjadi mayoritas berkategori tinggi saat *post-test*.

Metode pembelajaran sosiodrama dapat memberikan alternatif pemecahan masalah dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa sehingga guru IPS dapat memberikan variasi metode pembelajaran melalui sosiodrama agar terjadi peningkatan aktivitas peserta didik dengan di dalam kelas. Aktivitas tersebut mendorong peserta didik untuk aktif bergerak, bersosialisasi dan mengaktualisasi diri kemudian berefek pada kecerdasan kinestetik yang berkembang.

Keefektifan teknik sosiodrama dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa didukung oleh komitmen guru IPS dalam mengaplikasikan teknik sosiodrama untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa. Untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui metode sosiodrama, guru dituntut untuk membuat tema sosiodrama dan mengarahkan siswa untuk berperan sesuai dengan tema yang diangkat. Selanjutnya siswa dituntut untuk bisa mengeksplorasi emosi dan komunikasi yang disampaikan pada saat melakukan peran masing-masing.

Menurut Corey dalam Romlah (2001 hlm. 107). sosiodrama merupakan upaya untuk menciptakan restrukturasi internal disfungsi pola pikir dengan

orang lain dan menantang para peserta didik untuk menemukan jawaban baru pada beberapa situasi dan menjadi lebih spontan dan mandiri. Sosiodrama merupakan permainan peranan yang dimaksudkan agar individu yang bersangkutan dapat memperoleh pengertian lebih baik tentang dirinya, dapat menemukan konsep dalam dirinya, menyatakan kebutuhan-kebutuhannya dan menyatakan reaksinya terhadap tekanan-tekanan terhadap dirinya.

Dari penelitian ini dapat terlihat bahwa metode pembelajaran sosiodrama dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Kegiatan sosiodrama yang dilakukan dapat menarik minat anak untuk mengembangkan kecerdasan kinestetiknya. Hal ini sejalan dengan beberapa contoh kegiatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kecerdasan kinestetik. Menurut Sujiono dkk (2007, hlm. 17) kecerdasan kinestetik anak dapat dikembangkan melalui beberapa aktivitas, yaitu (1) menari (2) bermain peran (3) drama (4) Olah Raga (5) Pantomim (6) Latihan fisik. Dalam penelitian ini, upaya peningkatan kecerdasan kinestetik siswa dilakukan dengan penerapan metode pembelajaran sosiodrama.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh hasil simpulan yang akan dipaparkan sebagai berikut:

Pertama, gambaran tingkat kecerdasan kinestetik siswa kelas VIII-2 SMPN 9 Bandung pada *pre-test* berada pada kategori sedang dan tinggi dengan kategori terbanyak sedang. Hasil perhitungan menunjukkan rata-rata sebesar 61,89, nilai tertinggi berada pada angka 73, nilai terendah berada pada angka 46, mediannya berada pada 62,5 dan modus pada angka 62. Hal ini mengindikasikan bahwa secara umum kecerdasan kinestetik siswa kelas VIII-2 berada dalam kategori sedang. Artinya siswa kelas VIII-2 di SMP Negeri 9 Bandung tersebut memiliki kesenangan terhadap bergerak dan melakukan aktivitas yang melibatkan kegiatan fisik namun masih belum optimal. Oleh karena itu, peserta didik harus mendapat penanganan guna meningkatkan kecerdasan kinestetik

Kedua, hasil penelitian ini menyebutkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kecerdasan kinestetik sebelum penerapan metode sosiodrama dengan sesudah penerapan metode sosiodrama Hal ini disimpulkan dari hasil perbandingan antara *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis data menggunakan uji-t menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 19.863 > t_{tabel} = 1.69092$ pada derajat bebas 34 lebih besar daripada nilai t_{tabel} dengan taraf signifikansi *2-tailed* = 0,000 < 0,05. *Treatment* metode sosiodrama terbukti efektif untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa dengan perbedaan rata-rata n-gain skor *posttest* dan *pretest* sebesar 0.401235362 poin.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan metode sosiodrama dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik. Hal ini membuktikan bahwa hipotesis yang diujikan telah teruji kebenarannya.

E. REFERENSI

Sumber Buku

- Ahmadi, Abu. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Gardner, H. 2003. *Multiple Intelligences (Kecerdasan majemuk Teori dan Praktek) Terjemahan Alexander Sindoro*. Batam Centre: Interaksa.
- Hasan, H. (1995). *Pendidikan Ilmu Sosial*. Jakarta: Departemen Pendidikan Kebudayaan
- Heinich, dkk. (2005), *Instructional technology and media for learning 8th edition*.
- Muslahuddin & Agustin. M. 2008. *Mengenal dan Mengembangkan Potensi Kecerdasan Jamak Anak Usia Taman Kanak-kanak/ Raudahatul Atfah (Kajian Teoritis dan Praktis untuk Guru, Pendamping Anak Usia Dini)*. Bandung: Rizqi Press
- Musfiroh, T. (2004). *Bermain sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan (Stimulasi Multiple Intellegences Anak Usia Taman Kanak-Kanak)*. Bandung: Direktorat Pembinaan Tenaga Kependidikan dan Ketenadaan Perguruan Tinffi Subdit PGTK & PLB.
- Safaria, T. (2005). *Interpersonal Intelligence: Metode Pengembangan Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Amara Books.

- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono. (2007). *Metodologi Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Suryam Moh. (2006). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Jurusan PPB FIP UPI

Sumber Artikel

- Prasetia, Indra. (2010). Pengaruh kecerdasan majemuk terhadap prestasi belajar siswa. Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. 1 (1), hlm. 25-26.
- Priyanto, Aris. (2014). Pengaruh Pembelajaran Gerak dan Lagu dalam Meningkatkan Kecerdasan Musikal dan Kinestetik Anak Usia Dini. <http://repository.upi.edu/10114/> , 11 Januari 2016
- Suryani, Lidia. (2012). Penerapan teknik sosiodrama untuk meningkatkan komunikasi. Universitas Negeri Surabaya. 3 (1), hlm. 196-197.