



Pengaruh Metode Sosiodrama Berbasis Audio Visual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SDN 4 Mamben Daya

Mashal Hadi¹, I Made Ardana², Ida Bagus Putu Arnyana³

¹Universitas Pendidikan Ganesha

*Corresponding Author's e-mail: mashalhadi@gmail.com

Article History:

Received: July 16, 2025

Revised: July 28, 2025

Accepted: July 30, 2025

Keywords:

Sociodrama; Audio-Visual; Learning Motivation; Speaking Skills; Indonesian Language

Abstract: This study aims to investigate the impact of the Audio-Visual-Based Sociodrama Method on enhancing learning motivation and Indonesian language skills among fifth-grade students at SDN 4 Mamben Daya. The research employed an experimental design with two groups: an experimental group using the Audio-Visual-Based Sociodrama method and a control group receiving conventional instruction. The assignment of experimental and control classes was done randomly. The study population consisted of all upper-grade students at SDN 4 Mamben Daya, totaling 101 students, from which 45 students were selected as the research sample. The results showed: First, there is a significant difference in learning motivation between students who participated in the Audio-Visual-Based Sociodrama Method and those who received conventional instruction. Second, there is a significant difference in Indonesian speaking skills between the two groups. Third, there is a significant difference in learning motivation and Indonesian speaking skills between students taught using the Audio-Visual-Based Sociodrama Method and those taught conventionally. In conclusion, the Audio-Visual-Based Sociodrama Method is effective in enhancing both learning motivation and Indonesian speaking skills among elementary school students.

Copyright © 2025, The Author(s).
This is an open access article under the CC-BY-SA license



How to cite: Hadi, M., Ardana, I. M., & Arnyana, I. B. P. (2025). Pengaruh Metode Sosiodrama Berbasis Audio Visual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SDN 4 Mamben Daya. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 4(7), 505–515. <https://doi.org/10.55681/sentri.v4i7.4259>

PENDAHULUAN

Bahasa adalah sebuah simbol bunyi yang arbiter, yang digunakan oleh para anggota sosial sebagai alat untuk bekerjasama, mengidentifikasi diri, dan alat untuk mengkomunikasikan gagasan atau perasaan. Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi yang memiliki peran penting dalam kehidupan manusia sehari-hari. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di SD yaitu agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, pengajaran bahasa juga dimaksudkan untuk melatih keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat keterampilan tersebut, keterampilan berbicaralah yang harus lebih dikuasai oleh peserta didik (Siti Anisatun Nafi'ah, 2018:32).

Berbagai perangkat pendidikan dan sarana pendidikan yang modern turut mendukung optimalisasi proses pembelajaran, baik di lembaga pendidikan maupun dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi banyak menawarkan berbagai kemudahan dalam pembelajaran, yang memungkinkan terjadinya pergeseran orientasi pembelajaran, dari proses penyajian berbagai pengetahuan menjadi proses bimbingan dalam melakukan eksplorasi individual terhadap ilmu pengetahuan. Oleh karena itu perkembangan teknologi pendidikan tidak dapat dipisahkan dengan perkembangan teknologi pada umumnya. Di samping itu, dimungkinkan perubahan paradigma dari filosofi pembelajaran berpusat kepada guru/dosen (*teachers centered*), menjadi pembelajaran berpusat pada siswa/mahasiswa (*student centered*) (Haryoko, 2009:1).

Pendidikan tidak saja membentuk insan yang berbeda dengan sosok lainnya yang dapat beraktivitas menyantap dan meneguk, berpakaian serta memiliki rumah untuk tinggal, ihal inilah yang disebut dengan istilah memanusiakan manusia yang kemudian disebut dengan humanisme. Maka dari itu sikap menghormati hak asasi setiap manusia semestinya bisa kita lakukan, kita tidak dapat mengatur murid atau siswa seperti sebuah mesin yang bisa kita atur sesuai dengan kehendak kita, murid atau siswa merupakan generasi yang perlu kita bantu dan memberi kepedulian dalam setiap reaksi perubahannya menuju pendewasaan supaya dapat membentuk insan yang berpikir kritis serta memiliki sikap akhlak yang baik (Firman, 2019).

Terkait dengan pemanfaatan teknologi untuk pendidikan, dunia pendidikan telah memasuki revolusinya yang kelima. Revolusi pertama terjadi ketika orang menyerahkan pendidikan anaknya kepada seorang guru. Revolusi kedua terjadi ketika digunakannya tulisan untuk keperluan pembelajaran. Revolusi ketiga terjadi seiring dengan ditemukannya mesin cetak sehingga materi pembelajaran dapat disajikan melalui media cetak. Revolusi keempat terjadi ketika digunakannya perangkat elektronik seperti radio dan televisi untuk pemerataan dan perluasan pendidikan. Revolusi kelima, seperti saat ini, dengan dimanfaatkannya teknologi komunikasi dan informasi mutakhir, khususnya komputer dan internet untuk pendidikan. Revolusi tersebut memberikan dampak terhadap beberapa kecenderungan pendidikan masa depan.

Pendidikan pada dasarnya merupakan salah satu upaya mengarahkan peserta didik menuju kemandirian dengan memaksimalkan potensi-potensi yang dimiliki peserta didik. Upaya untuk mewujudkan hal tersebut, pendidikan perlu pemikiran yang mendalam tentang siapa manusia dan hendak dibawa kemana manusia sehingga pendidikan tidak boleh bertolak belakang dengan pemikiran hakikat manusia dan tujuan hidup manusia. Pendidikan secara sadar dilakukan untuk membawa dari yang bersifat aktual menuju hal-hal yang ideal menjadi manusia yang baik dan ideal sesuai dengan tujuan pendidikan dan tujuan hidup (Muhmidayeli, 2011: 69)

Pada kenyataannya kondisi Indonesia saat ini bagaikan terbawa arus globalisasi yang datang bersamaan dengan kerjasama antar negara dan dunia yang semakin tidak kenal batas karena kemajuan teknologi. Budaya menjadi salah satu sektor yang terkena imbasnya. Pendidikan tempat dimana ditanamkannya nilai budaya Indonesia dirasa tidak mampu membendung gelombang yang datang. Hal tersebut terlihat dari kecenderungan para generasi muda lebih mengikuti tren yang sedang terjadi di dunia belahan lain serta kebanggaan mengikuti budaya luar atau biasa disebut dengan *westernisasi*.

Perkembangan teknologi terkadang menjadi pemicu rendahnya motivasi belajar siswa, tidak jarang siswa lebih memilih larut ke dalam kemajuan dan canggihnya teknologi

pada saat ini, siswa akan lebih cenderung memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk hal-hal yang tidak produktif atau bahkan tidak mendidik daripada memanfaatkan teknologi tersebut untuk keperluan yang lebih positif, seperti anak-anak akan cenderung larut dalam game online yang ada dalam gadget mereka daripada menggunakan gadget tersebut untuk hal-hal yang bisa menambah motivasi dalam belajar.

Kurangnya motivasi belajar siswa juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah kurangnya dorongan internal untuk belajar karena kalah oleh dorongan untuk bermain, apalagi ditambah dengan teknologi yang sekarang lebih menarik dan bisa membuat kecanduan dalam bermain sehingga dorongan untuk belajar kalah oleh dorongan untuk bermain. Selain itu motivasi belajar siswa dapat juga dipengaruhi oleh metode mengajar guru yang tidak jarang monoton, sehingga siswa menjadi tidak begitu semangat dan tidak antusias dalam belajar, akibatnya motivasi belajar siswa menjadi sangat rendah, demikian yang terjadi pada siswa kelas V di SDN 4 Mamben Daya.

Lingkungan juga mengambil peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, di lingkungan sekitar SDN 4 Mamben Daya masyarakat berkomunikasi dengan bahasa daerah, jarang sekali masyarakat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia, maka motivasi untuk belajar berkomunikasi dengan menggunakan bahasa nasional menjadi rendah, bahkan dalam lingkungan sekolah pun demikian, tidak sedikit guru yang mengajar menggunakan bahasa daerah (lombok), oleh karena itu motivasi siswa untuk belajar berkomunikasi dengan menggunakan bahasa nasional menjadi sangat rendah.

Usaha meniru gaya hidup orang Barat secara berlebihan, meniru dari segala segi kehidupan baik dari segi fashion, tingkah laku, budaya dan lainnya. Gaya kebarat-baratan tersebut memunculkan sikap para peniru yang merendahkan adat, budaya dan bahasa nasional (Koentjaraningrat, 1992: 142). Generasi muda sekarang lebih suka berbicara menggunakan bahasa yang singkat dan bangga menggunakan gaya bahasa orang luar. Sebuah hasil penelitian menunjukkan generasi muda sekarang lebih suka menggunakan bahasa kekinian karena mendapat pengaruh dari bahasa asing (bahasa Inggris), berupa singkatan, kata-kata yang menyangatkan, penghilangan huruf (*fonem*) awal, pemendekan kata, dan gaya bahasa lain yang tidak baku. Hal tersebut menunjukkan semakin dewasa anak menjadi tidak suka menggunakan bahasa daerah.

Berkurangnya rasa cinta terhadap budaya sendiri juga terjadi tidak hanya dalam penggunaan bahasa, melainkan gaya berpakaian hingga kesukaan dengan hiburan yang berbau luar negeri. Gaya hidup menjadi anak punk yang bukan budaya Indonesia semakin marak, bahkan kelompok punk bawah tanah (sembunyi-sembunyi) Indonesia menjadi terbesar dunia tahun 2014. Penelitian Syam (2015) menunjukkan kecenderungan anak remaja Aceh terhadap budaya popular Korea bahkan sudah masuk pada nilai kehidupan sehingga mulai menggeser nilai budaya daerah Aceh yang kental dengan nilai Islam. Penurunan kecintaan terhadap kesenian dan budaya Indonesia serta nasionalisme juga terjadi pada generasi muda Indonesia (Agustin, 2021).

Penurunan kecintaan terhadap budaya Indonesia oleh remaja mulai diikuti hingga anak usia sekolah dasar karena interaksi yang terjadi dan ketertarikan anak usia sekolah dasar meniru gaya remaja sekarang. Hal tersebut terjadi baik keikutsertaan anak usia sekolah dasar yang mengikuti gaya punk, suka menggunakan bahasa kekinian, hingga kecintaannya pada produk-produk budaya barat, sehingga nilai budaya yang luhur milik bangsa Indonesia sudah mulai lepas sejak dulu.

Kemampuan berbicara seharusnya dibiasakan dan diutamakan sejak SD, karena keterampilan berbicara bisa menentukan keberhasilan peserta didik dalam sebuah pembelajaran dan untuk memudahkan mereka dalam berkomunikasi ketika masuk ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Dengan keterampilan berbicara peserta didik bisa dengan mudah menanggapi berbagai pendapat dari lawan bicara sehingga para pendidik dituntut untuk lebih memperhatikan keterampilan berbicara peserta didik.

Tetapi pada kenyataannya keterampilan berbicara terkadang disepelekan oleh sebagian pendidik, dan terkadang pendidik juga kurang dalam memberikan praktik berbicara terutama di SD. Pembelajaran lebih difokuskan pada kognitif siswa, dampaknya siswa cenderung malu dan tidak percaya diri dalam mengutarakan setiap pendapat, pertanyaan, dan ide yang sebenarnya ada di benak mereka saat dalam pembelajaran.

Berdasarkan analisis dan kebutuhan melalui observasi dan wawancara yang dilakukan kepada beberapa guru dan siswa di SDN 4 Mamben Daya, keterampilan berbicara siswa masih rendah, dari jumlah populasi yang diambil dari keseluruhan siswa kelas tinggi berjumlah 101 orang siswa dan sampel diambil dari kelas Va yang berjumlah 22 orang siswa dan kelas Vb yang berjumlah 23 orang siswa, diperoleh persentase nilai keterampilan berbicara siswa pada kelas Va dari 22 orang siswa, 8 orang siswa (36,84%) yang tuntas, dan 14 orang siswa (63,16%) yang belum tuntas, sedangkan pada kelas Vb dari 23 orang siswa, 10 orang siswa (35,25%) yang tuntas, dan 13 orang siswa (64,25%) belum tuntas. Rendahnya keterampilan berbicara siswa disebabkan karena tidak mampunya siswa dalam menyampaikan pertanyaan, gagasan, dan ide dalam pembelajaran, kurang percaya dirinya siswa, dan metode yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional, dimana guru cenderung lebih banyak menggunakan Metode Ceramah yang dimana pembelajaran disampaikan kepada murid atau siswa dengan cara lisan dan biasanya metode ini cocok diterapkan pada jumlah murid yang banyak, sehingga seorang guru bisa lebih mudah menjelaskan materi-materinya.

Keunggulan dari menggunakan Metode Ceramah maka suasana kelas akan lebih kondusif dan tenang sehingga seorang pengajar lebih memiliki persi besar dalam mengatur kegiatan kelas dan setiap murid memiliki kegiatan yang sama, metode ini juga dapat bermanfaat untuk membiasakan murid dalam memanfaatkan pendengarannya untuk mendapatkan informasi. Meskipun demikian Metode Ceramah ini juga memiliki kelemahan, yaitu kondisi kelas akan dipegang dan diatasi sepenuhnya oleh seorang guru sehingga guru juga menjadi kurang tahu perkembangan anak didiknya secara pasti.

Adapun metode lain yang biasa dilakukan oleh guru-guru di SDN 4 Mamben Daya adalah Metode Tanya Jawab yang dimana dalam menyampaikan informasi dilakukan melalui interaksi antara guru dengan murid melalui cara seorang guru memberikan pertanyaan kepada muridnya, maka dalam metode ini kedua belah pihak dituntut untuk sama-sama aktif dalam jalannya proses pembelajaran. Keunggulan dalam menggunakan Metode Tanya Jawab ini ialah setiap murid dapat dipancing untuk berpikir dan berani menyampaikan pendapatnya oleh sebab itu murid akan berusaha untuk fokus saat mengikuti pembelajaran di kelas, namun ada juga kelemahan dalam menggunakan metode ini, yaitu dampak negatif yang dihasilkan, misalnya pada saat proses antanya jawab ada perbedaan pendapat, maka akan cenderung terjadi perdebatan yang memakan waktu yang tidak sedikit.

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut dibutuhkan satu metode pembelajaran yang efektif, inovatif, dan menarik bagi siswa, agar siswa lebih tertarik, semangat, termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, mampu menumbuhkan rasa

percaya diri siswa, mampu mengemukakan gagasan dan pendapatnya serta dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia. Salah satu yang dapat digunakan adalah metode sosiodrama. Metode sosiodrama merupakan cara yang dilakukan oleh siswa untuk melatih keterampilan berbicaranya dengan mengungkapkan perasaan melalui gerakan-gerakan serta ekspresi wajah.

Metode Sosiodrama Berbasis Audio Visual memiliki beberapa kelebihan dalam hal ini; Pertama, Dapat mengembangkan kreativitas siswa. Kedua, Siswa lebih memperhatikan pelajaran karena menghayati sendiri. Ketiga, Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain. Keempat, Memupuk keberanian siswa dalam berpendapat.

Sebagai bahan pertimbangan dalam penulisan ini agar mempunyai gambaran tentang pengaruh metode Sosiodrama berbasis Audio Visual dalam meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SDN 4 Mamben Daya. Beberapa hasil penelitian relevan sebelumnya yang digunakan sebagai landasan adalah sebagai berikut.

Pertama, Estri, Rizqi Tiana (2024) meneliti Implementasi Metode Sosiodrama Berbantuan Media Video Pembelajaran Terhadap Perilaku Tanggung Jawab Pada Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas 4 SD/MI. Teknik analisis data yang digunakan analisis data kuantitatif, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan tanggung jawab pada peserta didik kelas IV D MIN 1 Bandar Lampung. Kondisi awal yang skor rata-ratanya 36 meningkat sebesar 5,60 yang pada siklus I iv menjadi 42,00. Meningkatnya skor rata-rata siswa, persentase skor rata-rata juga mengalami peningkatan sebesar 9,33%, dari kondisi awal 60,67% menjadi 70,00%. Hasil observasi tanggung jawab siswa pada siklus II dapat diketahui bahwa skor rata-ratanya sebesar 46,56 mengalami peningkatan sebesar 4,56 yang sebelumnya pada siklus I sebesar 42,00. Persentase skor rata-rata mengalami peningkatan sebesar 7,60% dari hasil siklus I 70,00% ke siklus II yaitu 77,60%. Kata Kunci: Metode Sosiodrama Berbantuan Media Video Pembelajaran.

Kedua, Inka Putri Febryananda dan Brillian Rosy (2019) meneliti Pengaruh Metode Pembelajaran Sosiodrama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI OTKP Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pelayanan Prima Kepada Pelanggan Di SMKN 2 Kediri. Hasil penelitian menyatakan (1) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami kenaikan hasil belajar namun dalam skala rendah $0,3 \leq (g) < 0,7$. Sementara berdasarkan hasil analisis uji-t nilai *posttest* diperoleh nilai terhitung sebesar 3,168 dengan taraf signifikansi sebesar 0,002. Tabel diketahui sebesar 1,995 dengan taraf signifikan 0,05. Hasil ini menandakan $t\text{-test} < 0,05$ yaitu $0,002 < 0,05$ dan terhitung $(3,168) > t\text{-tabel}(1,995)$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat pengaruh Metode Pembelajaran Sosiodrama terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI OTKP Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pelayanan Prima Kepada Pelanggan di SMKN 2 Kediri, pada penelitian ini perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen pada media dan perangkat ajar belum dijelaskan secara rinci sehingga perbedaan hasil belajar kedua kelas penelitian hanya sebatas pada penerapan model pembelajaran saja.

Ketiga, Penelitian Siti Rahmi Jalilah (2021) dengan judul Merangsang Minat Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Tutorial Berbasis Media *Video* Sosiodrama untuk Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiah, hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran tutorial yang dipadukan dengan media video sosiodrama dapat meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran akidah akhlak di madrasah ibtidaiah. Hal ini mengingat mata pelajaran akidah akhlak

tidak hanya fokus pada peningkatan kompetensi berupa kognitif (pengetahuan), akan tetapi pada terwujudnya perilaku yang baik (akhhlakul karimah) pada diri setiap siswa. Sehingga minat belajar siswa memiliki peningkatan. Karena dengan mengubah model ataupun media pembelajaran dari yang hanya monoton sampai pembelajaran yang memiliki beberapa varian sehingga hal tersebut dapat menarik dan menyenangkan serta tidak mudah membuat siswa merasa bosan. Menariknya suatu proses pembelajaran tergantung dari model dan media yang digunakan oleh pendidik. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu pada mata pelajaran yang diangkat, yaitu peneliti mengangkat mata pelajaran bahasa Indonesia.

LANDASAN TEORI

Metode sosiodrama adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial Sumiati dan Asra. Dengan metode sosiodrama siswa diharapkan bisa terlibat aktif dan berpartisipasi dengan motivasi belajar yang dimiliki saat pembelajaran (Susiati, 2020:6).

Media pembelajaran audio visual yaitu jenis media yang mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua (Sanjaya, 2012:212). Tujuan media pembelajaran yaitu untuk membantu guru agar proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien (Sudjana, 2008:99).

Motivasi sangat diperlukan dalam kegiatan belajar untuk membangkitkan gairah belajar siswa sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik. Adapun pengertian motivasi belajar menurut Sardiman adalah Keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sutrisno, 2021).

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan dan keinginan kepada orang lain (Muammar 2018:30).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian Eksperimen Kualitatif, dimana jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian yang deskriptif. Jenis penelitian ini lebih menonjolkan proses dan makna, untuk memperoleh data penelitian jenis kualitatif biasanya memakai teknik pengumpulan data observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Sehingga desain eksperimen dalam penelitian ini dapat diilustrasikan pada Desain eksperimen dalam penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 1. Rancangan eksperimen

O1	X	O2
O1	-	O2

Keterangan:

O1 = Observasi awal (*pretest*)

O2 = Observasi akhir (*post-test*)

X = perlakuan pada kelas eksperimen (Metode Sosiodrama Berbasis Audio Visual)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil statistik deskriptif sebagai berikut

Tabel 2. Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Kelas Kontrol

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pre_nilai_kon	21	9	23	16.14	4.704
pos_nilai_kon	21	15	30	21.76	4.482
pre_motivasi_kon	21	56	68	61.10	3.936
pos_motivasi_kon	21	67	80	73.10	3.793

Berdasarkan data dapat dideskripsikan bahwa nilai untuk skor kelompok Kontrol dengan *pretest* dengan nilai minimal 9, maksimal 23 dan rata-rata 16,14. nilai untuk skor kelompok Kontrol dengan *posttest* dengan nilai minimal 15, maksimal 30 dan rata-rata 21,76, sehingga ada peningkatan Rata-rata sebesar 5,62.

Skor motivasi untuk skor kelompok Kontrol dengan *pretest* dengan nilai minimal 56, maksimal 68 dan rata-rata 61,10. Skor motivasi untuk kelompok Kontrol dengan *posttest* dengan nilai minimal 67 maksimal 80 dan rata-rata 73,1, sehingga ada peningkatan Rata-rata sebesar 12. Hasil pengkategorian nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok Kontrol.

Tabel 3. Hasil pengkategorian nilai pretest dan posttest pada Kelas Kontrol

Kemampuan Berbicara	<i>pretest</i>		<i>posttest</i>	
	F	persentsase	f	persentsase
sangat tinggi	0	0	2	9.5
tinggi	4	19	9	42.9
sedang	10	47.6	0	47.6
rendah	7	33.4	0	0
Sangat rendah	0	0	0	0

Berdasarkan data yang tersaji maka dapat dideskripsikan bahwa pada nilai *pretest* paling banyak dalam kategori sedang sebanyak 10 *responden* (47,6%) dan sisanya rendah 7 *responden* (33,4%) dan tinggi 4 *responden* (19%) sedangkan untuk *posttest* paling banyak dalam kategori sedang sebanyak 10 *responden* (47,6%) dan paling sedikit dalam kategori sangat tinggi sebanyak 2 *responden* (9,5%) dan sisanya tinggi sebanyak 9 *responden* (42,9%). Hasil pengkategorian pada kelompok eksperimen dapat dideskripsikan sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil pengkategorian nilai pretest dan posttest pada Kelas Eksperimen

motivasi	<i>pretest</i>		<i>posttest</i>	
	F	persentsase	f	persentsase
sangat tinggi	0	0	0	0
tinggi	0	0	20	95.2
sedang	16	76.2	1	4.8
rendah	5	23.8	0	0
sangat rendah	0	0	0	0

Berdasarkan data yang tersaji maka dapat dideskripsikan bahwa pada motivasi nilai *pretest* paling banyak dalam kategori sedang sebanyak 16 *responden* (76,2%) dan rendah sebanyak 5 *responden* (23,8%). Untuk nilai motivasi *posttest* paling banyak dalam kategori motivasi tinggi sebanyak 20 *responden* (95,2%) dan sangat tinggi sebanyak 1 *responden* (4,8%).

Tabel 5. Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Kelas Ekperimen pretest dan posttest

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pre nilai eks	22	7	25	17.27	4.813
pos nilai eks	22	18	35	26.45	4.798
pre motivasi eks	22	54	71	62.45	4.160
pos motivasi eks	22	77	90	83.41	3.800

Berdasarkan data dapat di deskripsikan bahwa nilai untuk skor kelompok eksperimen dengan *pretest* dengan nilai minimal 7, maksimal 25 dan rata-rata 17,27. nilai untuk skor kelompok eksperimen dengan *posttest* dengan nilai minimal 18, maksimal 35 dan rata-rata 26,45, sehingga ada peningkatan rata-rata sebesar 10,38. Skor motivasi untuk skor kelompok eksperimen dengan *pretest* dengan nilai minimal 54, maksimal 71 dan rata-rata 62,45. Skor motivasi untuk kelompok eksperimen dengan *posttest* dengan nilai minimal 77, maksimal 90 dan rata-rata 83,41, sehingga ada peningkatan rata-rata sebesar 22,16.

Tabel 6. Hasil persentase Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Kelas Ekperimen

Kemampuan Berbicara	<i>pretest</i>		<i>posttest</i>	
	f	persentsase	f	persentsase
sangat tinggi	0	0	11	50
tinggi	7	31.8	10	45.5
sedang	6	27.3	1	4.5
rendah	8	36.4	0	0
sangat rendah	1	4.5	0	0

Berdasarkan data yang tersaji maka dapat dideskripsikan bahwa pada nilai *pretest* paling banyak dalam kategori rendah sebanyak 8 *responden* (36,4%), tinggi sebanyak 7 *responden* (31,8%), sedang sebanyak 6 (27,3%) dan sisanya sangat rendah 1 *responden* (4,5%) sedangkan untuk *posttest* paling banyak dalam kategori sangat tinggi sebanyak 11 *responden* (50%) dan paling sedikit dalam kategori sedang sebanyak 1 *responden* (4,5%) dan sisanya tinggi sebanyak 10 *responden* (45,5%).

Tabel 7. Hasil Persentase Motivasi Belajar Siswa Kelas Ekperimen

Motivasi	<i>pretest</i>		<i>posttest</i>	
	f	persentsase	f	persentsase
sangat tinggi	0	0	15	68.2
tinggi	2	9.1	7	31.8
sedang	19	86.4	0	0
rendah	1	4.5	0	0
sangat rendah	0	0	0	0

Berdasarkan data yang tersaji maka dapat dideskripsikan bahwa pada motivasi nilai *pretest* paling banyak dalam kategori sedang 19 responden (86,4%) dan kategori tinggi 2 responden (9,1%) diikuti rendah sebanyak 1 responden (4,5%). Untuk nilai motivasi *posttest* paling banyak dalam kategori motivasi sangat tinggi 15 responden (68,2%), dan tinggi sebanyak 7 responden (31,8%).

Tabel 8. Deskripsi Pretest Dan Posttest Kelas Kontrol

		One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		pre_nilai_kon	pos_nilai_kon	pre_motivasi_kon	pos_motivasi_kon
N		21	21	21	21
Test Statistic		.155	.161	.140	.174
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d	.162	.200 ^d	.098
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^d	Sig.	.201	.160	.334	.096
Confidence Interval	99% Lower Bound	.190	.151	.322	.088
	Upper Bound	.211	.170	.346	.103

Hasil pengujian untuk kelompok Kontrol nilai *pretest* Kemampuan Berbicara sebesar $0,200 > 0,05$; *posttest* nilai Kemampuan Berbicara $0,162 > 0,05$; motivasi *pretest* sebesar $0,200$; motivasi *posttest* $0,098 > 0,05$ sehingga didapatkan untuk keempat data kelompok Kontrol berdistribusi normal karena nilai *p value* $> 0,05$ sehinggapengujian menggunakan uji *paired t test*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Motivasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan Metode Sosiodrama Berbasis Audio Visual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hasil uji hipotesis dalam penelitian ini terbukti bahwa Motivasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan Metode Sosiodrama Berbasis Audio Visual hasilnya lebih baik dari pada Motivasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Inka Putri Febryananda dan Brillian Rosy (2019) yang menemukan adanya kenaikan hasil belajar meskipun dengan skala rendah melalui penerapan metode Sosiodrama, demikian pula yang ditemukan oleh peneliti pada penelitian ini, terdapat perbedaan motivasi belajar siswa meskipun tidak begitu signifikan tetapi terdapat peningkatan motivasi belajar siswa yang menggunakan metode Sosiodrama Berbasis Audio Visual daripada yang menggunakan metode belajar yang konvensional.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Estri, Rizqi Tiana (2024) yang meneliti Implementasi Metode Sosiodrama Berbantuan Media Video Pembelajaran Terhadap Perilaku Tanggung Jawab Pada Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas 4 SD/MI, dengan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan tanggung jawab pada peserta didik kelas IV D MIN 1 Bandar Lampung. Kondisi awal yang skor rata-ratanya 36 meningkat sebesar 5,60 yang pada siklus I iv menjadi 42,00. Meningkatnya skor rata-rata siswa, persentase skor rata-rata juga mengalami peningkatan sebesar 9,33%,

dari kondisi awal 60,67% menjadi 70,00%. Hasil observasi tanggung jawab siswa pada siklus II dapat diketahui bahwa skor rata-ratanya sebesar 46,56 mengalami peningkatan sebesar 4,56 yang sebelumnya pada siklus I sebesar 42,00. Persentase skor rata-rata mengalami peningkatan sebesar 7,60% dari hasil siklus I 70,00% ke siklus II yaitu 77,60%.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model Metode Sosiodrama Berbasis Audio Visual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hasil uji hipotesis dalam penelitian ini terbukti bahwa Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia siswa yang mengikuti Metode Sosiodrama Berbasis Audio Visual hasilnya lebih baik dari pada Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Sejalan dengan penelitian Asih Mulasih (2019) dengan judul "Upaya meningkatkan kemampuan berbicara dengan menerapkan metode sosiodrama di kelas V SDN 2 Barejulat". Penelitian yang dilakukan oleh peneliti juga menemukan perbedaan yang cukup signifikan antara siswa yang menerapkan metode Sosiodrama dengan siswa yang menerapkan metode konvensional dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil temuan perbedaan pencapaian Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia siswa dapat dijelaskan dari beberapa tinjauan antara pembelajaran dengan Metode Sosiodrama Berbasis Audio Visual dengan pembelajaran konvensional dimana Dalam Metode Sosiodrama Berbasis Audio Visual merupakan pembelajaran yang tidak diberikan secara keseluruhan, namun siswa mengorganisasi, mengembangkan pengetahuan dan keterampilan untuk pemecahan masalah, sehingga dapat meningkatkan kemampuan penemuan individu dan pembelajaran menjadi berorientasi pada siswa.

KESIMPULAN

Terdapat perbedaan Motivasi belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan Metode Sosiodrama Berbasis Audio Visual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Dimana penerapan Metode Sosiodrama Berbasis Audio Visual berpengaruh terhadap Motivasi belajar siswa.

Terdapat perbedaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan Metode Sosiodrama Berbasis Audio Visual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Dimana penerapan Metode Sosiodrama Berbasis Audio Visual berpengaruh terhadap keterampilan proses sains siswa.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Terima kasih kepada Prof. Dr. I Made Ardana, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah dengan sabar membimbing, mengarahkan, dan memberi motivasi yang demikian bermakna, sehingga penulis mampu melewati berbagai kerikil dalam perjalanan studi dan penyelesaian tesis ini. Prof. Dr. Ida Bagus Putu Arnyana, M.Si. selaku dosen pembimbing II dan sekaligus Rektor Universitas Pendidikan Ganesha, yang telah memberikan bantuan secara moral dan memfasilitasi berbagai kepentingan studi, selama penulis menempuh perkuliahan di Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, serta dengan gaya dan pola komunikasi yang khas, telah melecut semangat, motivasi, dan harapan penulis selama penelitian dan penulisan naskah, sehingga tesis ini dapat terwujud dengan baik sesuai harapan.

DAFTAR REFERENSI

1. Nafi'ah, Siti Anisatun. *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018.
2. Haryoko, Sapto. "Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran." *Jurnal Edukasi Elektro* 5, no. 1 (2009): 1–10.
3. **Ab Marisyah, Firman.** "Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Tentang Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 3, no. 3 (Desember 2019): 1514–1519.
4. Muhmidayeli. *Filsafat Pendidikan*. Bandung: Refika Aditama, 2011.
5. Koentjaraningrat. *Kebudayaan, Mentalitet, dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia, 1992.
6. Surahman, Endang, and Herman Dwi Surjono. "Pengembangan Adaptive Mobile Learning pada Mata Pelajaran Biologi SMA sebagai Upaya Mendukung Proses Blended Learning." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 4, no. 1 (2017): 26–37.
7. Syam, H. M. "Globalisasi Media dan Penyerapan Budaya Asing: Analisis pada Pengaruh Budaya Populer Korea di Kalangan Remaja Kota Banda Aceh." *Jurnal Ilmu Komunikasi* 3, no. 1 (2015).
8. Agustin, M., and Y. A. Pratama. *Keterampilan Berpikir dalam Konteks Pembelajaran Abad ke-21*. Bandung: PT Refika Aditama, 2021.
9. Estri, Rizqi Tiana. *Implementasi Metode Sosiodrama Berbantuan Media Video Pembelajaran terhadap Perilaku Tanggung Jawab pada Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas 4 SD/MI*. Diploma thesis, UIN Raden Intan Lampung, 2024.
10. Febryananda, Inka Putri, and Brillian Rosy. "Pengaruh Metode Pembelajaran Sosiodrama terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI OTKP pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pelayanan Prima kepada Pelanggan di SMKN 2 Kediri." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* 7, no. 4 (Desember 2019).
11. Jalilah, Siti Rahmi. "Merangsang Minat Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran Tutorial Berbasis Media Video Sosiodrama untuk Mata Pelajaran Akidah Akhlak." *Jurnal Besicedu* 5, no. 6 (2021).
12. Susiati. *Pengaplikasian Metode Sosiodrama dalam Pembelajaran*. 2019.
13. Sanjaya, Wina. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012.
14. Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
15. Sutrisno, S. "Analisis Dampak Pembelajaran Daring terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Riset Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2021): 348–380.
16. Muliashih, Asih. "Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara dengan Menerapkan Metode Sosiodrama (Role Playing) di Kelas V SDN 2 Barejulat." *Jurnal Paedagogy* 6, no. 2 (Oktober 2019): 66–73.