



PENGARUH STRATEGI SOSIODRAMA TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPS DI MIN 3 MEDAN

Luthfiyah Zulfaini Silalahi^{1(*)}, Eka Yusnaldi²

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia¹²
luthfiyahzulfainisilalahi@gmail.com¹, ekayusnaldi@uinsu.ac.id²

Abstract

Received: 26 September 2024
Revised: 27 September 2024
Accepted: 30 September 2024

Riset ini dilatar belakangi oleh kasus daya cipta yang terjalin pada partisipan ajar di sekolah dasar. Salah satu kasus yang terdapat pada partisipan ajar ialah daya cipta belajar partisipan ajar dalam menghasilkan suatu yang terkini semacam produk ataupun buah pikiran dalam membongkar permasalahan ataupun sebagai keterampilan dalam memandang unsur-unsur yang sudah terdapat sebelumnya. indikasi daya cipta belajar ini ditandai dengan masih terdapatnya partisipan ajar yang belum berani melaporkan opini pada saat metode pembelajaran aktif. Apalagi masih terdapat partisipan ajar yang sungkan menambahkan data pada materi-materi yang dipaparkan guru. tidak cuma itu, sensibilitas partisipan ajar dalam pembelajaran pula jadi permasalahan penting dalam perihal ini. Guna menanggulangi kondisi yang berlangsung di sekolah dasar ini maka strategi sosiodrama di anggap cocok dengan keinginan partisipan ajar untuk menambah daya cipta belajarnya. Riset ini bermaksud untuk mengetahui dampak strategi sosiodrama kepada daya cipta belajar anak didik kelas V MIN 3 Medan. Tipe riset ini memakai pendekatan kuantitatif dengan pendekatan hubungan, dengan jumlah populasi sebanyak 32 partisipan ajar. Selain itu, metode pengumpulan informasi memakai angket serta dokumentasi. Bersumber pada hasil pengolahan informasi serta analisa data yang sudah dicoba, maka bisa didapat kesimpulan bahwa ada pengaruh antara variable X yakni metode sosiodrama terhadap variabel Y yakni daya cipta belajar partisipan ajar kelas V pada mata pelajaran IPS di MIN 3 Medan. Besarnya tingkatan pengaruh antara variabel X dan variabel Y yakni sebesar 0.664. Ini maksudnya bahwa pegasaruh metode sosiodrama terhadap daya cipta belajar partisipan ajar kelas V pada mata pelajaran IPS di MIN 3 Medan terletak dalam golongan “Kuat”.

Keywords: Strategi; Sosiodrama; Kreativitas Belajar

(*) Corresponding Author: Silalahi, luthfiyahzulfainisilalahi@gmail.com

How to Cite: Silalahi, L. Z. & Yusnaldi, E. (2024). PENGARUH STRATEGI SOSIODRAMA TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPS DI MIN 3 MEDAN. *Research and Development Journal of Education*, 10(2), 1180-1188

INTRODUCTION

Beberapa variabel mempengaruhi keberhasilan akademis. Ada dua kategori besar yang mencakup elemen-elemen ini: internal dan eksternal. Diyakini bahwa kualitas siswa, seperti daya cipta mereka, berdampak pada kinerja akademis mereka. Kapasitas untuk menghasilkan permutasi baru dari data, informasi, atau elemen yang diketahui atau sudah ada adalah inti dari apa yang dimaksud ketika berbicara tentang kreativitas; ini tidak hanya mencakup apa yang dipelajari seseorang di kelas tetapi juga apa yang peserta didik alami dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, interaksi setiap peserta didik dengan orang lain, serta pengalaman mereka sendiri dan tantangan yang mereka hadapi dalam proses belajar,

berkontribusi terhadap kreativitas mereka (Ali & Asrori, 2015). Kemampuan berpikir kreatif merupakan hal yang wajib dimiliki oleh semua anak sekolah dasar karena dapat memudahkan mereka dalam belajar (Zulvawati, Isnaini, & Imtihana, 2019). Kreativitas, yang diartikan sebagai “kemampuan untuk memahami berbagai potensi solusi terhadap suatu masalah”, merupakan keterampilan penting yang harus dimiliki anak-anak di kelas, seperti yang ditunjukkan oleh bangunan sastra (Munandar, 2020).

Memiliki kapasitas untuk mencipta dan kekuatan kreatif untuk melakukannya merupakan komponen penting dari makna kreatif. Kemampuan mencipta, daya cipta, dan kreativitas merupakan definisi kreativitas (Zunidar, 2019). Di sisi lain, kreativitas adalah kemampuan berpikir konstruktif dengan menggunakan imajinasi (Khairunnisa, Fitriani, & Safran, 2024). Siswa yang mempunyai kemampuan berpikir kreatif dikenal dengan sebutan pembelajar kreatif (Sit, 2016). Seseorang dengan kecerdasan rata-rata dan juga kreatif akan menghasilkan sesuatu yang segar dan disukai anak. Karena hasil belajar dinilai dari sudut pandang emosi dan kognitif, maka nilai tambahan ini dianggap dapat berdampak pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dalam hal hasil belajar, siswa yang kreatif setara dengan siswa yang cerdas (Zahidah & Yusnaldi, 2022).

Namun kenyataannya, frekuensi belajar dan orisinalitas siswa saat ini semakin menurun. Alasannya, guru adalah sumber kehidupan sistem sekolah mana pun (Siahaan, Syukri, & Akmalia, 2022). Akibatnya, siswa tidak bertindak kritis dan kemampuan berpikir kreatifnya terhambat (Anas, Maharani, HSB, Nabilla, & Ramadani, 2023). Jika seseorang dapat secara konsisten memunculkan ide-ide segar dan baru serta memadukannya dengan cara-cara baru, kita dapat mengatakan bahwa individu tersebut memiliki kapasitas kreatif yang kuat (Rambe, Gustiani, Dita, Simatupang, & Rahmadhani, 2022). Alih-alih membiarkan dirinya dibentuk oleh gagasan dan tindakan orang lain, ia menggunakan imajinasinya untuk menemukan solusi yang lebih berani di dunia sekitarnya (Ardilla, Salminawati, & Siregar, 2022). Ada aspek lingkungan sosial masyarakat yang mendorong pertumbuhan kreatif, dan ada juga aspek yang menentangnya. Untuk mencapai penyesuaian diri yang substansial, orang memanfaatkan kreativitas bawaan mereka untuk menghadapi banyak tantangan yang mereka temui dalam interaksi mereka dengan lingkungan dan untuk mencari berbagai solusi alternatif (Setyowati & Widana, 2016).

Hasil observasi mengungkapkan bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung masih ada peserta didik yang belum berani menyatakan pendapat yang terlihat dari rasa ketakutan saat ditunjuk untuk memberikan pendapat terhadap materi yang sedang diberikan. Selain itu, peserta didik juga enggan menambah informasi terkait materi yang telah diberikan guru bahkan kreativitas belajar peserta didik dalam menciptakan sesuatu yang baru seperti produk atau gagasan dalam memecahkan masalah atau sebagai kemampuan dalam melihat unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi permasalahan utama dalam kreativitas. Begitu juga dengan peserta didik lain yang tidak memiliki kreativitas dalam belajar, yang terlihat dari sejumlah aktivitas siswa yang hanya diam mendengar guru saja. Tak hanya itu, kepekaan peserta didik dalam pembelajaran juga menjadi masalah utama dalam hal ini. Apabila perihal ini tidak segera di atasi, sehingga peserta didik akan terbiasa dengan hanya menyambut apa yang ada saja serta tidak terdapat kemauan buat tumbuh dalam wawasan ataupun berfikir inovatif dalam belajar. Perihal ini juga akan menghalangi data pada peserta didik kalau pembelajaran inovatif itu sesungguhnya begitu menyenangkan sehingga membuat peserta didik jadi lebih inovatif serta aktif dalam cara pembelajaran.

Oleh karena itu, untuk menanggulangi kasus daya cipta peserta didik tersebut maka dipakai strategi sosiodrama, yang di kira sebagai prosedur pembelajaran dalam mendesak peserta ajar guna aktif dalam berbicara sehingga mudah dimengerti. Keunggulan strategi sosiodrama ini dimana partisipan ajar sanggup melatih dirinya, sanggup menguasai serta

mengingat isi materi yang hendak didramakan. Partisipan ajar akan cakap untuk berinisiatif serta berkreaitif pada bermain drama. Para aktor dituntut buat mengemukakan pendapatnya sesuai dengan durasi yang sudah diadakan dengan metode berkolaborasi. Kerjasama ini amatlah berarti dalam mendorong kebersamaan dan serta penanggulangan permasalahan dengan cakap. Siswa yang memiliki pola pikir imajinatif lebih mungkin berhasil secara akademis, karena mereka mampu menangani tugas-tugas yang menantang dan memperhatikan hasilnya. Agar siswa yang antusias, percaya diri, dan kreatif dalam pendekatan belajarnya dapat mencapai keberhasilan.

Beberapa hasil penelitian relevan mengungkapkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran kolaboratif oleh guru untuk menumbuhkan kreativitas siswa telah dipengaruhi secara positif oleh sejumlah penelitian terkait (Sholikah, 2019). Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa antara penerapan strategi inkuiri terhadap peningkatan kreativitas siswa memiliki hubungan yang sangat positif (Siregar & Yunitasari, 2018). Menurut Agusta, Setyosari, & Sa'dijah (2018) tingkat kreativitas dan kolaborasi siswa dapat meningkat seiring berjalannya waktu melalui penggunaan metode pembelajaran, pada akhir siklus belajar, lebih dari 70% siswa telah memenuhi standar kreativitas yang sangat baik dan kerja sama yang sangat baik. Tak hanya itu, POE (observasi dan interpretasi prediktif) siswa mengungguli rekan-rekan belajar mereka yang biasa dalam hal berpikir kreatif (Anpariza & Fitria, 2021). Adapun penelitian lain menemukan bahwa taktik pembelajaran pencarian informasi berdampak pada keterampilan belajar kreatif (Ammy, Dachi, & Harahap, 2022).

Dari beberapa hasil penelitian relevan di atas, penelitian ini mencoba menemukan bagaimana pengaruh strategi sosiodrama terhadap daya cipta belajar anak didik. Dengan begitu, strategi sosiodrama ialah langkah guna meningkatkan kemampuan inovatif peserta didik. memang tata cara sosiodrama di sekolah tidaklah salah satunya aspek yang mempengaruhi daya cipta belajar partisipan ajar, namun strategi ini diyakini memberikan pengaruh terhadap kreativitas belajar peserta didik. tak hanya itu, guru berusaha untuk meningkatkan pembelajarannya sendiri, termasuk menjadi kreatif. Tujuan dari inisiatif pendidikan adalah untuk menumbuhkan generasi penerus yang memiliki rasa ingin tahu secara intelektual dan berbakat secara artistik.

METHODS

Riset ini memakai pendekatan kuantitatif dengan pendekatan korelasi. Subyek riset ini merupakan anak didik kelas IV. Sebaliknya yang jadi subjek riset merupakan tata cara sosiodrama serta daya cipta belajar peserta didik. Adapun populasi dalam riset ini yakni semua anak didik kelas I yang berjumlah 34 orang. Sesuai dengan yang disebut oleh Arikunto jika sekiranya jumlah responden kurang dari 100, maka sampel diperoleh seluruhnya sehingga penelitiannya dibilang riset populasi (Arikunto, 2016; Salim & Syahrums, 2007). Metode pengumpulan informasi yang dipergunakan dalam riset ini merupakan angket atau kuesioner serta dokumentasi. Dalam mengukur instrument riset, periset memakai percobaan keabsahan dengan membandingkan r_{hitung} (*tabel corrected item-total correlation*) dengan r_{tabel} (*tabel product moment*) dengan signifikan 0.05 untuk degree of freedom (df) = n-2. Suatu angket diklaim sah apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka item bisa diklaim valid. Berikutnya dicoba percobaan reliabilitas instrument dengan memakai dukungan program SPSS Vers. 22, menggunakan prosedur Cronbach Alpha. Ada pula metode analisa informasi memakai percobaan normalitas, percobaan linearitas, serta percobaan hipotesis.

RESULTS & DISCUSSION

Results

1. Uji Normalitas

Hasil perincian uji tes normalitas variabel X yaitu strategi sosiodrama serta variabel Y yaitu kreativitas belajar bisa diamati pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.
Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test		Unstandarized Residual
N		34
Normal Parameters	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,25281358
	Absolute	,149
Most Extreme Differences	Positive	,088
	Negative	-1,24
Test Statistic		,124
Asymp. Sig. (2-tailed)		,079

Berlandaskan table 1 di atas bisa dijabarkan bahwa angka yang tertera pada P-Value yaitu Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai $0.079 > 0.05$. Bersumber pada perihal tersebut, maka bisa diinterpretasikan bahwa apabila nilainya dibawah angka 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, bersumber pada hasil uji normalitas yang sudah dilaksanakan terdapat angka Asymp. Sig. (2-tailed) lebih besar dari angka 0.05 yaitu 0.079, yang bisa disimpulkan kalau informasi dan data dalam riset ini berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Hasil perincian uji tes linearitas variabel X yaitu strategi sosiodrama serta variabel Y yaitu kreativitas belajar bisa diamati pada tabel dibawah ini:

Tabel 2.
Hasil Uji Linearitas

		Anova Table					
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
Kreativitas Belajar * Strategi Sosiodrama	Combined	784,341	16	56,327	5,224	,000	
	Between Groups	Linearity	612,676	1	612,676	76,740	,000
		Deviation from Linearity	171,665	12	12,963	1,546	,360
		Within Groups	180,024	17	9,717		
	Total	964,364	33				

Pada ANOVA Tabel di atas memperlihatkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan menggunakan uji linearitas ditemukan bahwa nilai signifikansi $0.360 >$ dari nilai probabilitas $(P) = 0.05$ maka kedua variabel yaitu variable X (Strategi Sosiodrama) dan variable Y (kreativitas belajar) mempunyai hubungan yang linear.

3. Uji Hipotesis Penelitian

Percobaan hipotesis ini dicoba untuk mengenali apakah informasi yang sudah di kumpulkan terdapat pengaruh yang bermakna ataupun tidak. Guna melihat pengaruh itu bisa diamati dari angka signifikansi kurang dari 0.05, sehingga dapat dikatakan mempunyai pengaruh yang berarti. Tetapi bila angka signifikansi lebih besar dari 0.05 maka tidak terdapat pengaruh kepada variable Y. adapun uji hasil hipotesis terhadap variable X (Strategi Sosiodrama) dan variable Y (kreativitas belajar) adalah sebagai berikut.

Table 3.
 Regresi Sederhana

Model		Coefficients			T	Sig.
		Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients			
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	8,163	8,051		1,104	,295
	Strategi Sosiodrama	,455	,064	,713	7,325	,000

Dependent Variable: Kreativitas Belajar

Bersumber pada table 3 di atas bisa diamati kalau angka constan = 8,163 serta angka B = 0,455 (X) dan tingkatan signifikansi sebesar 0,000 (X) bernilai positif, sehingga bisa disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif serta berarti antara variable X terhadap variable Y. Apabila dimasukkan kedalam metode perbandingan regresi, maka dapat dilihat pada perhitungan sebagai berikut:

$$Y = 8,163 + 0,455 X$$

Nilai B = 0,455 yang berarti bahwa nilai konstanta (a) adalah 8,163. Berdasarkan hasil tersebut, maka koefisien regresi variable strategi sosiodrama adalah (B) bernilai positif yaitu 0,455 atau 45,5%, ini memberi makna bahwa setiap penambahan sebesar 1%, maka kreativitas belajar siswa akan meningkat sebesar 0,455 atau 45,5%.

Setelah itu bila diamati dari angka signifikansi 0,000 < dari angka probabilitas (P) = 0,05, maka Ha diterima (terdapat pengaruh yang positif serta berarti antara strategi sosiodrama kepada kreativitas belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPS di MIN 3 Medan.

Tabel 4.
 Besar Pengaruh Strategi Sosiodrama Terhadap Kreativitas Belajar

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,713	,673	,661	3,183

Tabel 4 di atas memperlihatkan adanya angka pada koefisien korelasi (R) = 713 yang mengartikan bahwa besaran pengaruh yang diberikan oleh strategi sosiodrama terhadap kreativitas belajar peserta didik ialah 71,3% sehingga hubungan kedua variable berada pada kategori 600 – 799 yaitu kategori kuat. Hal ini sesuai dengan table koefisien korelasi dibawah ini:

Tabel 5.

Interpretasi koefisien korelasi	
Interval koefisien	Tingkat hubungan
00 – 199	Sangat Rendah
200 – 399	Rendah
400 – 599	Sedang
600 – 799	Kuat
800 – 1.000	Sangat Kuat

Sumber: Riduwan & Kuncoro (2012)

Tabulasi di atas juga menunjukkan angka koefisien determinasi (R Square) = 67,3% yang berarti jika besarnya pengaruh strategi sosiodrama pada kreativitas belajar yakni sebesar 67,3%. Apabila angka ini diamati pada penjelasan pada pengaruh yang kuat. Dari angka R Square atau koefisien determinasi (KD) sebesar 67,3%. Jika tingkatan pengaruh terletak pada kisaran angka 600 - 799 yakni masuk pada bagian tingkatan pengaruh "kuat". Angka R Square ini memiliki maksud kalau pengaruh metode sosiodrama (X) mempunyai pengaruh yang kuat sebesar 67,3% kepada variabel kreativitas belajar (Y) sebaliknya 32,7% kreativitas belajar dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diawasi.

Discussion

Bersumber pada hasil percobaan normalitas yang sudah dilakukan mengungkapkan kalau data berdistribusi normal serta mempunyai hubungan yang linear. perihal tersebut didasarkan pada, ketika menganalisa informasi riset maka dipakai statistic parametric dengan metode analisa regresi sederhana guna melihat besarnya dampak yang diserahkan oleh metode sosiodrama (faktor X) terhadap kreativitas belajar (faktor Y) peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPS di MIN 3 Medan. Dari angka koefisien korelasi (R) sebesar 713, bisa diinterpretasikan kalau hubungan kedua variabel terletak pada kategori rentang nilai 600 – 799 ialah jenis tingkatan pengaruh yang kuat. Angka R Square ini memiliki maksud kalau akibat yang diberikan oleh metode sosiodrama (faktor X) yakni sebesar 67,3% terhadap kreativitas belajar (faktor Y) sebaliknya 32,7% kreativitas belajar dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diawasi. Ini searah dengan hasil riset yang dicoba oleh Livenzie (2022) bahwa ada perbandingan yang bermakna antara kreativitas belajar anak didik memakai prosedur pembelajaran sosiodrama dengan memakai bentuk pembelajaran konvensional. Tidak cuma itu, penentuan aktivitas belajar mengajar yang pas, cakap ditinjau dari dampak intruksional ataupun dampak pendamping yaitu pendidik, bagaimana ketika pendidik akan membagikan pengalaman belajar anak didik yang berdaya guna serta efisien buat menciptakan pembangunan insan Indonesia yaitu peserta didik yang cerdas dan pintar (Nuraida, 2020).

Ada pula standard yang bisa di tetapkan yang bersumber pada pengujian analisis data dimana angka signifikansi (Sig.) dengan determinasi normal apabila angka Sig < 0.005, maka bentuk regresi memenuhi standard yang sudah ditetapkan. Hasil pengerjaan informasi merumuskan kalau angka Sig = 0.000 yang berarti bahwa bentuk persamaan regresi yaitu berarti, ataupun bentuk persamaan regresi riset ini memenuhi standard. Bersumber pada perihal itu, maka Ho ditolak serta Ha diterima yang merumuskan kalau metode sosiodrama mempunyai pengaruh kepada kreativitas belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPS di MIN 3 Medan. Perihal ini diakibatkan karena dengan sosiodrama anak didik jadi aktif dalam pembelajaran dan berpengalaman untuk berinisiatif serta berkerjasama sehingga metode sosiodrama amat sesuai dipakai di kelas V pada mata

pelajaran IPS di MIN 3 Medan. Disisi lain, penggunaan sosiodrama dapat memberanikan anak didik untuk memainkan peran di depan kelas, saling bertindak sepadan dengan temannya guna memainkan peran dengan bagus oleh anak didik (Agnia & Hayu, 2017).

Kesuksesan suatu pembelajaran hanya diukur dari kesuksesan partisipan ajar dalam menjajaki aktivitas pembelajaran di kelas, tidak ditinjau dari sejauh mana keahlian partisipan ajar untuk menggali kompetensi yang ada di dalam dirinya. Salah satu upaya yang dicoba dalam kerangka meningkatkan kualitas aktivitas pembelajaran baik dalam sudut penglihatan keahlian partisipan ajar dikelas ataupun keahlian partisipan ajar di lingkungannya bisa dicoba dengan meningkatkan keahlian partisipan ajar dalam pelajaran IPS, perihal ini disebabkan pelajaran IPS ialah pelajaran yang mangulas gabungan wawasan mengenai sosial, yang pembelajarannya disusun dengan cara analitis, logis, serta koheren (terpaut satu sama lain).

Pas ataupun tidaknya suatu metode terkini teruji sehabis mengetahui hasil belajar peserta didik (Sari, Purba, Umayroh, Munawaroh, & Akmalia, 2022). Biasanya masih berpusat pada guru serta tata cara yang sangat banyak dipakai ialah tata cara yang konstan sehingga anak didik kurang sanggup pada permasalahan nyata yang membagikan peluang pada anak didik untuk mencari penanganan sendiri, ataupun berhubungan dengan cara aktif dalam menjajaki pembelajaran, di samping itu minimnya keyakinan guru dalam memakai tata cara yang menyebabkan guru cuma menceritakan, membagikan memo, menerangkan serta membagikan tugas pada anak didik jika cara pembelajaran semacam ini berjalan terus menerus pastinya bisa menimbulkan atmosfer belajar kurang efisien. Apalagi bagi Fauzyyah (2019), anak didik tidak berperan serta dan terlibat dengan cara aktif, mereka lebih banyak mencermati apa yang di informasikan oleh guru dari pada mencari ataupun menciptakan wawasan sendiri dengan kreatifitas diri sendiri serta atmosfer belajar semacam ini akan memberikan akibat kurang bagus kepada hasil belajar anak didik.

Bila angka koefesien regresi variable metode sosiodrama (b) bernilai positif yakni 0,455 ataupun 45,5%, maka sudah bisa di artikan kalau tiap metode sosiodrama sebesar 54.5% maka kreativitas belajar partisipan ajar juga akan bertambah sebesar 0,455 atau 45,5%. Bersumber pada angka itu, metode sosiodrama dalam riset ini cukup mempengaruhi pada kreativitas belajar partisipan ajar, tetapi ada pengaruh dari factor lain yang butuh digali oleh periset berikutnya dalam menambah kreativitas belajar partisipan ajar pada institusi pembelajaran yang lain.

CONCLUSION

Bersumber pada hasil pengolahan data serta analisa statistik yang sudah dicoba, hingga bisa didapat kesimpulan bahwa ada pengaruh antara variable X yakni metode sosiodrama terhadap variable Y yaitu kreativitas belajar partisipan ajar kelas V pada mata pelajaran IPS di MIN 3 Medan. Bila diamati dari analisa regresi sederhana didapat angka signifikansi lebih kecil dari 0.05, hingga diberi kesimpulan bahwa Ho ditolak serta Ha diterima. Ini mengisyaratkan kalau metode sosiodrama mempunyai pengaruh yang kuat kepada kreativitas belajar partisipan ajar kelas V pada mata pelajaran IPS di MIN 3 Medan.

REFERENCES

- Agnia, F., & Hayu, W. (2017). Metode sosiodrama berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 1–9.
- Agusta, A. R., Setyosari, P., & Sa'dijah, C. (2018). Implementasi strategi outdoor learning

- variasi outbound untuk meningkatkan kreativitas dan kerjasama siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(4), 453–459. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v3i4.10745>
- Ali, M., & Asrori, M. (2015). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ammy, P. M., Dachi, S. W., & Harahap, T. H. (2022). Pengaruh Strategi Pembelajaran Information Search Terhadap Kemampuan Kreativitas Belajar Peserta Didik SMK. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dasar, Menengah Dan Tinggi [JMP-DMT]*, 3(3), 93–98.
- Anas, N., Maharani, A., HSB, L. A., Nabilla, R., & Ramadani, S. (2023). Pengaruh Contextual Teaching And Learning (CTL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Materi Perubahan Wujud Benda Di SD Muhammadiyah 18 Medan. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 364–371. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i1.1779>
- Anpariza, D., & Fitria, Y. (2021). Pengaruh Strategi POE Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1492–1501. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.965>
- Ardilla, N., Salminawati, & Siregar, L. N. K. (2022). Peran Orang Tua Dan Guru Pada Minat Belajar Dalam Kemampuan Membaca Siswa Di Sd Negeri 107403 Cinta Rakyat Kecamatan Percut Sei Tuan (Studi Kasus Pada Kemampuan Membaca Siswa). *NIZHAMIYAH*, 12(2).
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka cipta.
- Fauzyyah, A. (2019). *Pengaruh penggunaan metode sosiodrama terhadap hasil belajar mata pelajaran fiqih siswa kelas XI MAN 1 Lampung Timur* (Doctoral dissertation, IAIN Metro). Doctoral dissertation, IAIN Metro. Retrieved from <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/59/>
- Khairunnisa, S., Fitriani, F., & Safran. (2024). Inovasi Dalam Perencanaan Pembelajaran Untuk Mendorong Keaktifan Dan Kreativitas Siswa. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(1), 193–197. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i1.417>
- Livenzie, F. R. (2022). *Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 2 Siak Hulu Kabupaten Kampar*. Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Munandar, U. (2020). *Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah*.
- Nuraida. (2020). Implementasi Metode Sosiodrama Dengan Bermain Peran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Materi Adab Makan dan Minum. *Jurnal Literasiologi*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.47783/literasiologi.v4i1.130>
- Rambe, A. H., Gustiani, Dita, R., Simatupang, S. N., & Rahmadhani, S. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Siswa di Kelas Rendah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 693–695. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5303>
- Riduwan, & Kuncoro, E. A. (2012). *Cara menggunakan dan memakai path anlysis*. Bandung: Alfabeta.
- Salim, & Syahrums. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Cita Pustaka Media.
- Sari, L., Purba, R., Umayroh, R., Munawaroh, S., & Akmalia, R. (2022). Penerapan Pendekatan Heuristik dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik di Madrasah Ibtidaiyah. *Akademi Pendidikan*, 13(2), 199–209. <https://doi.org/https://doi.org/10.47200/aoej.v13i2.1234>
- Setyowati, D., & Widana, I. W. (2016). Pengaruh minat, kepercayaan diri, dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 5(1), 66–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.59672/emasains.v5i1.21>

- Sholikah, S. (2019). *Pengaruh Metode Collaborative Learning Terhadap Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Fiqih Di Ma Nu Mazro'atul Huda Karanganyar Demak*. Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung.
- Siahaan, A., Syukri, M., & Akmalia, R. (2022). Educational Supervision In The Implementation Of Graduate Quality-Based Management In The Era Of The Covid-19 Pandemic. *Journal of Positive School Psychology*, 6(6), 1204–1212. Retrieved from <http://repository.uinsu.ac.id/14248/>
- Siregar, M. D., & Yunitasari, D. (2018). Penerapan Strategi Pembelajaran Inkuiri Dalam Peningkatan Kreativitas Belajar IPS Pada Siswa Sekolah Dasar. *Educatio*, 13(1), 68–83. <https://doi.org/https://doi.org/10.29408/edc.v12i1.841>
- Sit, M. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Zahidah, R., & Yusnaldi, E. (2022). Relationship Analysis Of Reading Skills Level On Student Learning Outcomes In SD IT Darul Adzkia. *At-Tarbiyat: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 93–102. Retrieved from <http://repository.uinsu.ac.id/16057/>
- Zulvawati, A., Isnaini, M., & Imtihana, A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Islam di SMP Muhammadiyah 4 Palembang. *Jurnal PAI Raden Fatah*, 1(1), 62–67. <https://doi.org/https://doi.org/10.19109/pairf.v1i1.3011>
- Zunidar. (2019). Peran guru dalam inovasi pembelajaran. *NIZHAMIYAH*, 9(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30821/niz.v9i2.550>.