

Pengaruh Model *dramatic learning* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD *It quratta'ayun* Al-Masri Binjai

Mei Lyna Girsang^{1*}, Jheni Yusuf Saragih², Nitasri Murawaty Girsang³

^{1,2}Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Sari Mutiara Indonesia

³Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Padang Panjang

*corresponding author.

Artikel Informasi	Abstract
Received : 15 Mei 2023 Revised : 27 Mei 2023 Available Online : 31 Mei 2023	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model <i>Dramatic Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia, materi Cita-citaku Siswa Kelas IV SD <i>Quratta'ayun</i> Al-Masri Binjai. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen semu (<i>quasi eksperimental</i>). Desain penelitian yang digunakan adalah <i>quasi ekperimental design</i> . Sampel dalam penelitian ini berjumlah 23 siswa terdiri dari 1 (satu) kelas yakni kelas IV. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, format penilaian, dan tes. Berdasarkan hasil posttes diperoleh hasil belajar rata-rata sebesar 92,1 sedangkan hasil pretes diperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 62,17. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pretest dan posttest. Hal ini juga dibuktikan dari hasil perhitungan secara statistik dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $1,0634 > 0,6066$ yang sekaligus berarti terdapat pengaruh model pembelajaran <i>Dramatic Learning</i> terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa IV SD IT <i>Qurata' Ayun</i> Al Masri Kota Binjai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran <i>Dramatic Learning</i> terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa pada pokok bahasan Cita-citaku di kelas IV SDIT <i>Qurata' Ayun</i> Al Masri Kota Binjai dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,822 > 2,074$).
Keyword Model <i>Dramatic Learning</i> , Hasil Belajar Bahasa Indonesia	
Korespondensi Phone : Email : meigirsang15@gmail.com	

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk meningkatkan kemampuannya. Pendidikan dalam bahasa Yunani berasal dari kata *pedagogik* yaitu ilmu menuntun anak. Orang Romawi melihat pendidikan sebagai *educare*, yaitu mengeluarkan dan menuntun tindakan merealisasikan potensi anak yang dibawa waktu di lahirkan didunia. Pendidikan menuntun seseorang keluar dari ketidaktahuan tentang sesuatu menjadi tahu.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD merupakan sarana untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan

bahasa sebagai alat komunikasi. Menurut Kridalaksana dan Djoko Kentjono (dalam Chaer) bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri. Fungsi utama bahasa adalah sebagai alat komunikasi antar manusia. Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sarana yang tepat untuk mengungkapkan berbagai macam gagasan.

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum pendidikan. Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan pembelajaran

yakni menjadikan siswa bukan semata-mata memahami bahasa akan tetapi membantu siswa untuk memberikan pengalaman dalam belajar bahasa Indonesia sehingga melalui pengalaman siswa dapat memperoleh kesempatan untuk memperluas wawasan melalui membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Pengalaman siswa dalam belajar bahasa Indonesia lebih diutamakan dalam tujuan belajar bahasa Indonesia, dimana siswa harus mengalami secara nyata agar siswa dapat menggunakan bahasa Indonesia untuk keperluannya dalam kehidupan sehari-hari. Kurikulum pembelajaran bahasa Indonesia hanya mengutamakan penguasaan materi, sehingga guru juga terpacu dalam kurikulum. Pandangan guru terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia kurang antusias, masih menganggap biasa saja sehingga tidak ada kreativitas guru seperti dalam hal mengemas materi yang menarik. Hal ini membuat siswa tidak memahami betapa pentingnya belajar bahasa Indonesia dan belum menjadikan siswa yang berkompentensi.

Oleh karena itu, pelajaran Bahasa Indonesia diberikan dengan tujuan agar anak bukan sekedar memahami materi akan tetapi menjadikan anak yang berkompentensi seperti mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara tertulis atau lisan. Menurut Tarigan, 2015 “Ada empat keterampilan berbahasa, yang meliputi: keterampilan menyimak (*Listening Skills*), keterampilan berbicara (*Speaking Skills*), keterampilan membaca (*Reading Skills*), dan keterampilan menulis (*Writing Skills*). Berarti dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan yang harus dikuasi oleh siswa. Keterampilan menyimak dan berbicara merupakan kegiatan komunikasi dua arah yang langsung serta yang dilakukan secara tatap muka atau *face to face communication*.

Guru memegang peran utama dalam pendidikan, khususnya yang diselenggarakan secara formal di sekolah. Guru sebagai penentu keberhasilan siswa, terutama dalam kaitannya dengan proses mengajar di kelas. Guru merupakan komponen yang paling berpengaruh terhadap terciptanya proses dan hasil pendidikan yang berkualitas melalui kegiatan pembelajaran salah satunya pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV yang dilakukan pada tanggal 03 April 2023, diketahui bahwa nilai rata-rata bahasa Indonesia siswa masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM), yaitu 75. Terdapat 17 siswa (75%) yang tidak tuntas dan 6 siswa (25%) yang tuntas. Selanjutnya diperoleh informasi bahwa penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah pemilihan model pembelajaran yang belum mampu meningkatkan hasil belajar siswa, masih belum optimalnya penggunaan model pembelajaran oleh guru sehingga siswa merasakan kejenuhan ketika mengikuti proses pembelajaran dikelas dan kurangnya pemberian *reward* dan *punishment* baik kepada siswa yang memperoleh nilai baik maupun kepada siswa yang tidak mengerjakan tugas. Kenyataan saat ini dalam pembelajaran bahasa Indonesia, hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SD IT *Quratta'ayun* Al-Masri Binjai siswa masih rendah dikarenakan masih banyak dari siswa yang belum bisa mendeskripsikan ide-ide dalam pikirannya dengan baik.

Dari hasil observasi, peneliti melihat secara langsung bagaimana proses belajar mengajar di SD IT *Quratta'ayun* Al-Masri Binjai pembelajaran yang masih cenderung monoton dan membosankan. Sikap siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia tidak begitu antusias dan tampak kurang aktif dalam pembelajaran. Siswa cenderung pasif, tidak semangat belajar, siswa sering ngantuk bahkan mengobrol dengan teman sebangku. Pandangan siswa

terhadap pembelajaran bahasa Indonesia terkesan biasa saja. Siswa tidak memiliki pemahaman yang cukup bahwasannya pembelajaran bahasa Indonesia sangat penting bagi siswa dalam tata bahasa yang benar bahkan dalam keterampilan berbahasa.

Guru belum mampu mendapatkan model pembelajaran yang tepat dalam pelajaran bahasa Indonesia, agar pandangan siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia tidak terkesan biasa saja. Maka dari itu peneliti memiliki solusi dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Indonesia yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Dramatic Learning*. Model pembelajaran yang digunakan adalah model yang bersifat pakem dan inovatif. Merupakan salah satu model pembelajaran pakem dan inovatif dalam kurikulum 2013 yaitu model *Dramatic Learning*. Model *Dramatic Learning* menurut Aris Shoimin (2013) “drama adalah kesenian yang melukiskan sifat dan sikap manusia dengan *action* perilaku”. Kemudian definisi di hubungkan dengan dimensi lakonnya saja.

Proses pembelajaran model ini di harapkan melibatkan anak sebagai pelakon sehingga memberikan pemahaman, pengertian, dan pengetahuan (materi yang di ajarkan) melalui lakon. Kita tahu bahwa pada materi ajar terkandung nilai-nilai kebenaran dan keseriusan dalam kehidupan dan bukan sekedar “permainan” angka dan kata-kata. Dengan terlibat dalam drama, siswa akan langsung berperan sehingga dapat memahami karakter tokoh dan memahami pembelajaran sehingga hasil belajar siswa akan meningkat. Salah satu materi yang tepat adalah materi cita-citaku pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Hamzah menyatakan bahwa “Bermain peran di buat berdasarkan asumsi bahwa sangat mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata”. Dengan model *Dramatic Learning* akan lebih baik dan merupakan salah satu

media pendukung dalam proses pembelajaran dan memiliki beragam bentuk warna yang menarik. Sehingga siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.

Hasil belajar merupakan penentu keberhasilan dalam pembelajaran, dimana hasil belajar adalah bukti yang didapatkan dari proses belajar. Guru melakukan kegiatan pembelajaran kepada siswa dengan menerapkan setiap ilmu pengetahuan melalui proses belajar mengajar. Dengan harapan peserta didik mendapatkan hasil pemahaman dari ilmu pengetahuan yang di peroleh melalui dari proses pembelajaran. Dari satu sisi guru, tindak mengajar di akhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar (Dimiyati dan Mudjiono). Lebih lanjut, (Wahidmurni, dkk) menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut di antaranya dari segi kemampuan berfikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek. Menurut (Hamalik), memberikan gambaran bahwa hasil belajar yang diperoleh dapat diukur melalui kemajuan yang diperoleh siswa setelah belajar dengan sungguh-sungguh.

Salah satu model yang tepat digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi cita-citaku adalah model *Dramatic Learning*. Dengan demikian Widowati menyatakan bahwa “Model merupakan sebuah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pada proses pembelajaran” jadi media adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran. Maka dengan model *Dramatic Learning* hasil belajar Bahasa Indonesia akan meningkatkan antusias siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan model yang sama secara terus-menerus dalam

menyampaikan materi, tanpa adanya pemilihan model pembelajaran yang variatif maupun inovatif membuat siswa cenderung merasa membosankan dan melemahkan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini guru harus senantiasa mengevaluasi diri dalam proses pembelajaran. Terlebih lagi jika siswa tidak dilibatkan langsung dalam proses pembelajaran hanya sebagai pendengar yang baik. Hal ini sangat bertolak belakang dengan hal yang seharusnya dilakukan oleh guru, seharusnya guru menciptakan pembelajaran yang aktif dan lebih menuntut siswa untuk turut serta dalam proses pembelajaran, sehingga siswa mampu mempraktikkan cara berbicara yang baik dan benar. Guru jarang memanfaatkan media dalam mengajar karena sedikit tersedianya media di sekolah. Penggunaan media yang menarik akan membuat siswa lebih semangat dan fokus dalam proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat menyebabkan nilai belajar bahasa Indonesia siswa rendah.

Penggunaan model pembelajaran bagi siswa sekolah dasar (SD) dirasa sangat tepat, karena sesuai dengan tahap perkembangannya mereka masih berada pada tahap operasional konkret. Keberadaan model pembelajaran sebagai suatu benda yang nyata diharap sangat membantu siswa dalam proses penyampaian materi.

Skema *one group pretest posttest design* ditunjukkan sebagai berikut :

Tabel 1

Skema *One Group Pre Test Post Test Design*

<i>PreTest</i>	<i>Treatment</i>	<i>PostTest</i>
T ₁	X	T ₂

Keterangan:

T₁ : Tes awal (*Pretest*) dilakukan sebelum diberikan perlakuan

X : Perlakuan (*Treatment*) diberikan kepada siswa dengan menggunakan model *Dramatic Learning*

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Dramatic Learning* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Cita-citaku Siswa Kelas IV SD IT *Quratta' Ayun Al-Masri Binjai*”.

METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen semu (*quasi eksperimental*). Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi ekperimental design*. Sugiyono mengemukakan bahwa, “desain penelitian eksperimen terbagi menjadi empat bentuk, yaitu *pre-eksperimental design*, *true eksperimental design*, *factorial design*, dan *quasi eksperimental design*”. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *quasi eksperimental design*. Bentuk penelitian ini memiliki beberapa macam yaitu, *one-shot case study*, *one-group pretest posttest design*, dan *intact-group comparison*. Setiap jenis desain memiliki cara yang berbeda-beda. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis *one-group pretest posttest design*. Dengan menggunakan jenis penelitian ini, hasil perlakuan (*treatment*) dapat diketahui lebih akurat, karena membandingkan hasil penelitian pertama sebelum diberi perlakuan dengan hasil penelitian setelah mendapatkan perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut.

T₂ : Tes akhir (*Posttest*) dilakukan setelah diberikan perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD IT *Quratta' Ayun* Al-Masri Binjai. Populasi penelitian ini adalah 23 siswa. Sampel penelitian ini yakni 23 siswa terdiri dari 1 (satu) kelas yakni kelas IV.

Teknik analisis data menggunakan mean, standard deviasi, uji normalitas, dan uji hipotesis.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. *Pretest*

Tabel .1

Hasil Kemampuan Awal Siswa (*Pretest*)

No	Kode Responden	Skor Tes	Kuadrat
1	AZD	75	5625
2	APS	75	5625
3	ASZ	70	4900
4	CG	75	5625
5	FR	40	1600
6	GF	60	3600
7	HM	70	4900
8	IF	70	4900
9	KA	70	4900
10	LOK	75	5625
11	LA	60	3600
12	MA	60	3600
13	MFR	40	1600
14	MFRS	60	3600
15	MIA	60	3600
16	NA	40	1600
17	PW	60	3600
18	RA	40	1600
19	STY	60	3600

20	SR	60	3600
21	SA	70	4900
22	ZBG	70	4900
23	ZS	70	4900
JUMLAH		$\sum X$ 1430	$\sum X^2 =$ 92000
MEAN		62,17	

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa Hasil Kemampuan Awal Siswa (Pretest) belajar bahasa Indonesia materi cita-citaku siswa kelas IV SD IT *Quratta'ayun* Al-Masri Binjai skor tes berjumlah 1430 dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 75. Terdapat 4 siswa

(17%) yang tuntas KKM dan 19 siswa (83%) yang belum tuntas KKM, dengan KKM yang telah di tentukan yakni 75 dengan nilai rata-rata kemampuan penguasaan materi cita-citaku adalah 62,17.

Table 2

Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest*

No	Interval	F	Xi	f.xi	(xi)2	f. xi2
1	40-50	4	45	180	2025	8100
2	51-60	8	56	448	3136	25088
3	61-70	7	65	455	4225	29575
4	71-80	4	76	304	5776	23104
Jumlah		23		1.387		85.867

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi diatas, dapat diketahui bahwa siswa yang berkemampuan tinggi, yaitu 4 orang siswa yang memperoleh nilai interval 71-80. Sedangkan siswa yang berkemampuan rendah ada 4 orang siswa yang memperoleh nilai pada interval 40-50. Dan siswa yang

berkemampuan sedang ada 8 orang siswa yaitu memperoleh nilai interval 52-60. Berikut ini adalah diagram data hasil pre-test di kelas IV SD IT *Qurrata Ayun* Al Masri Binjai.

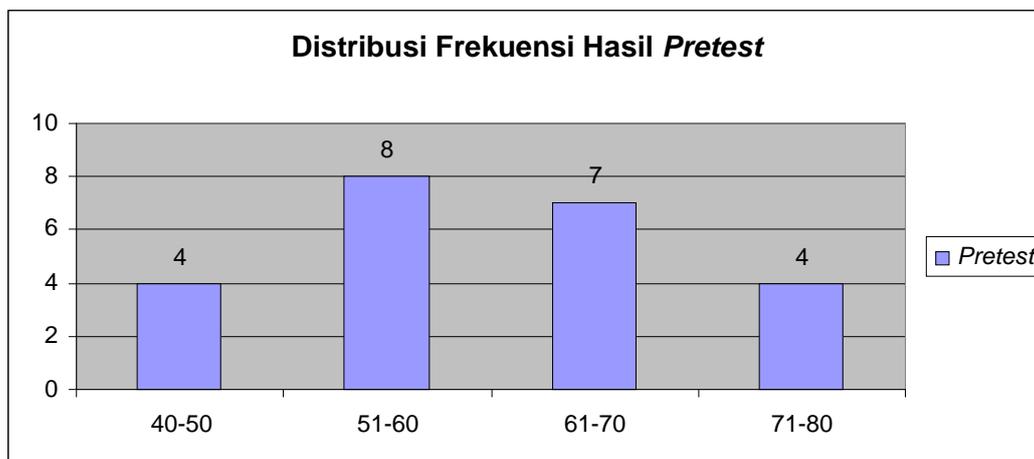


Diagram 1. *Pretest*

Dari diagram 1 diatas menunjukkan hasil pre test kelas IV yang mendapatkan nilai 40-50 sebanyak 4 siswa, kemudian siswa yang mendapatkan nilai 51-60 sebanyak 8

siswa, siswa yang mendapatkan nilai 61-70 sebanyak 7 siswa, siswa yang mendapatkan nilai 71-80 sebanyak 4 siswa.

Berdasarkan tabel di atas maka akan dicari standar deviasi data tersebut, sebagai berikut:

$$S_x = \sqrt{\frac{n \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

$$S_x = \sqrt{\frac{23 \times 92000 - (1430)^2}{23(23-1)}}$$

$$S_x = \sqrt{\frac{2.116.000 - (2.044.900)}{23(22)}}$$

$$S_x = \sqrt{\frac{71.100}{506}}$$

$$S_x = 140,51$$

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kemampuan awal siswa adalah 62,17 dengan nilai tertinggi adalah 75 dan nilai terendah adalah 40 dengan standar

deviasi 140,51. Sedangkan untuk mengetahui data berdistribusi normal tidaknya, maka dilakukanlah pengujian dengan menggunakan rumus uji normalitas data sebagai berikut :

Tabel 3
Uji Normalitas Data Penguasaan Materi Cita-citaku

X	F	Z	Z _{tabel}	Fz	Sz	Fz - Sz
40	4	-0,15	0,0596	0,65	0,0434	0,6066
60	8	-0,015	0,0040	0,515	0,0869	0,4281
70	7	0,055	0,0199	0,445	0,1304	0,3146
75	4	0,091	0,0359	0,409	0,1739	0,2351

Dari tabel di atas diperoleh L_{hitung} = 0,6066. Selanjutnya dicari L_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan jumlah sampel sebanyak 23, maka diperoleh L_{tabel} sebesar 0,1798. Berdasarkan perhitungan di atas,

maka dapat disimpulkan bahwa L_{hitung} > dari pada L_{tabel} yaitu 0,6066 > 0,1798. Sehingga disimpulkan data berdistribusi normal.

2. Posttest

Tabel 4.
Skor Posttest

No	Kode Responden	Skor	Kuadrat
1	AZD	100	10000
2	APS	100	10000
3	ASZ	80	6400
4	CG	100	10000



5	FR	80	6400
6	GF	100	10000
7	HM	80	6400
8	IF	98	9604
9	KA	98	9604
10	LOK	100	10000
11	LA	98	9604
12	MA	100	10000
13	MFR	75	5625
14	MFRS	100	10000
15	MIA	100	10000
16	NA	80	6400
17	PW	100	10000
18	RA	75	5625
19	STY	75	5625
20	SR	100	10000
21	SA	80	6400
22	ZBG	100	10000
23	ZS	100	10000
JUMLAH		$\sum X =$ 2119	$\sum X^2 =$ 197687
MEAN		92,130	

Jadi nilai rata-rata hasil belajar siswa pelajaran bahasa Indonesia materi Cita-citaku adalah 92,130.

Table 5
Distribusi Frekuensi Hasil *Postest*

No	Interval	F	Xi	f.xi	(xi)2	f. xi2
1	75-79	3	3	77	231	5929
2	80-94	5	5	87	435	7569
3	95-100	15	15	97	1455	9409
Jumlah		23		2.121		196.767

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi diatas, dapat diketahui bahwa siswa yang berkemampuan tinggi, yaitu 15 orang siswa yang memperoleh nilai interval 95-100. Sedangkan siswa yang berkemampuan rendah ada 3 orang siswa yang memperoleh nilai pada interval 75-79. Dan siswa yang

berkemampuan sedang ada 5 orang siswa yaitu memperoleh nilai interval 80-94. Berikut ini adalah diagram data hasil post-test di kelas IV SD IT *Qurrata Ayun* Al Masri Binjai.

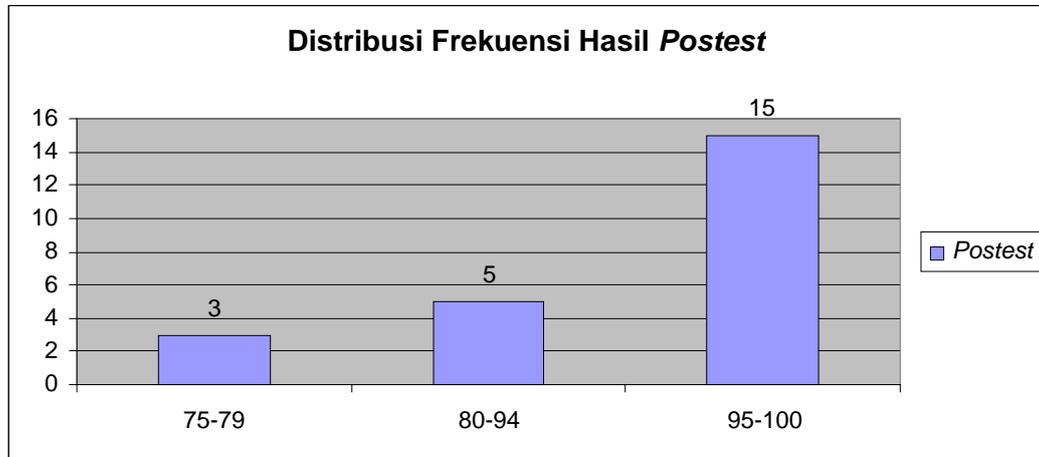


Diagram 2. Posttest

Dari diagram 2 diatas menunjukkan hasil pre test kelas IV yang mendapatkan nilai 75-79 sebanyak 3 siswa, kemudian siswa

yang mendapatkan nilai 80-94 sebanyak 5 siswa, siswa yang mendapatkan nilai 95-100 sebanyak 15 siswa.

Berdasarkan tabel di atas maka akan dicari standar deviasi tersebut, sebagai berikut:

$$S_y = \sqrt{\frac{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}}$$

$$S_y = \sqrt{\frac{23 \times 197687 - (2119)^2}{23(23-1)}}$$

$$S_y = \sqrt{\frac{4.546.801 - (4.490.161)}{23(22)}}$$

$$S_y = \sqrt{\frac{56.640}{506}}$$

$$S_y = 111,936$$

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar bahasa Indonesia materi Cita-citaku pada siswa kelas IV SD IT *Qurrata' Ayun Al Masri* Kota Binjai adalah 92,310 dengan nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 75. Dengan jumlah siswa terdiri dari 23 siswa dan di lihat

berdasarkan nilai posttest bahwasannya semua siswa yang tuntas KKM dengan KKM yang telah ditentukan yakni 75. Adapun uji normalitas data nilai tes hasil belajar akhir siswa kelas IV SDIT *Qurrata' Ayun Al Masri* Kota Binjai sebagai berikut :

Tabel 6

Uji Normalitas Data Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Cita-citaku

X	F	Z	Z _{tabel}	Fz	Sz	Fz - Sz
75	3	1,6068	0,4452	1,1068	0,0434	1,0634
80	5	1,1342	0,3708	0,6342	0,0869	0,5473

98	3	0,5671	0,2123	0,0671	0,1304	-0,0633
100	12	0,7561	0,2734	0,2561	0,1739	0,0822

Dari tabel di atas diperoleh $L_{hitung} = 1,0634$. Selanjutnya dicari L_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan jumlah sampel sebanyak 23, maka diperoleh L_{tabel} sebesar 0,1798. Berdasarkan perhitungan di atas,

3. Uji Hipotesis

maka dapat disimpulkan bahwa $L_{hitung} >$ dari pada L_{tabel} yaitu $1,0634 > 0,1798$. sehingga disimpulkan data berdistribusi normal.

Tabel 7
Uji Hipotesis Menggunakan Model *Dramatic Learning*

No	Pretest	Postest	D= X-Y	Kuadrat
1.	75	100	25	625
2.	75	100	25	625
3.	70	80	10	100
4.	75	100	25	625
5.	40	80	40	1600
6.	60	100	40	1600
7.	70	80	10	100
8.	70	98	28	784
9.	70	98	28	784
10.	75	100	25	625
11.	60	98	38	1444
12.	60	100	40	1600
13.	40	75	35	1225
14.	60	100	40	1600
15.	60	100	40	1600
16.	40	80	40	1600
17.	60	100	40	1600
18.	40	75	35	1225
19.	60	75	15	225
20.	60	100	40	1600
21.	70	80	10	100
22.	70	100	30	900
23.	70	100	30	900
			$\sum D = 689$	$\sum D^2 = 474,721$

Dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} >$ dari pada t_{tabel} maka H_0 di tolak dan H_a diterima dengan demikian terdapat pengaruh model

Dramatic Learning terhadap hasil belajar bahasa Indonesia materi cita-citaku siswa kelas IV SD IT Quratta' Ayun Al-Masri Binjai.

PEMBAHASAN

Dari perolehan data dalam model pembelajaran *Dramatic Learning* didapat hasil penelitian berupa rata-rata dan

standart deviasi data. Dengan perolehan rata-rata pretest sebesar 62,17 dan standar deviasi sebesar 140,51. Dari perolehan



data hasil belajar siswa kelas IV SD IT *Quratta' Ayun* Al-Masri Binjai didapat hasil penelitian berupa rata-rata dan standart deviasi data. Dengan perolehan rata-rata postes sebesar 92,130 dan standar deviasi sebesar 111,936.

Dari pengujian normalitas dan pengujian hipotesis didapat bahwa data tersebut berdistribusi normal. Dari perhitungan uji t diketahui bahwa $t_{hitung} >$ dari pada t_{tabel} maka H_0 di tolak dan H_a diterima dengan demikian terdapat pengaruh model *Dramatic Learning* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia materi cita-citaku siswa kelas IV SD IT *Quratta' Ayun* Al-Masri Binjai.

Berdasarkan hasil lembar observasi guru pada pertemuan I memperoleh jumlah skor 50, lalu pada pertemuan II memperoleh jumlah skor 50. Selanjutnya, berdasarkan lembar observasi siswa pada pertemuan I memperoleh jumlah skor 30, lalu pada pertemuan II memperoleh jumlah skor 28.

Dalam melaksanakan penelitian ini peneliti telah berupaya semaksimal mungkin untuk memperoleh data yang sebenarnya dan mengontrol kondisi yang berkaitan dengan proses dan hasil penelitian secara optimal. Disamping itu juga diupayakan melakukan pengendalian terhadap variabel-variabel yang diperkirakan mempengaruhi hasil penelitian. Hal ini dilakukan agar dapat diperoleh kesimpulan yang benar-benar merupakan efek perlakuan yang diberikan. Namun demikian, penelitian ini tidak terlepas dari kekurangan dan kelemahan karena hal-hal yang tidak dapat dikontrol dan dihindari. Oleh sebab itu dalam penelitian ini perlu diungkapkan keterbatasan penelitian.

Pertama, penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dalam penelitian ini hanya diungkap satu variabel yaitu Model *Dramatic Learning*. Analisis dalam penelitian ini dilakukan untuk melihat

pengaruh Model *Dramatic Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas IV.

Kedua, penelitian ini hanya dilakukan dalam jangka waktu yang relatif pendek, yakni melaksanakan *pretest* sebanyak dua kali pertemuan dan melaksanakan *posttest* sebanyak dua kali pertemuan. Dalam pelaksanaan eksperimen sangat bermanfaat untuk mengontrol validitas internal dari penelitian, namun hasil belajar yang sesungguhnya belum dapat diukur dalam waktu yang sesingkat itu.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data serta pengujian hipotesis yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Dramatic Learning* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia materi cita-citaku siswa kelas IV SD IT *Quratta' Ayun* Al-Masri Binjai. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar sebelum menerapkan model *Dramatic Learning* dengan sesudah menerapkan model *Dramatic Learning*. Hal ini dapat dibuktikan dengan sebelum menggunakan model *Dramatic Learning* dengan nilai rata-rata 62,17 dengan nilai setelah menggunakan model *Dramatic Learning* dengan nilai rata-rata 92,130 itu artinya H_a (terdapat pengaruh) diterima.

Saran

1. Bagi siswa, agar terlibat lebih aktif dalam pembelajaran seperti mengeluarkan pendapat dan ide-ide pengetahuan baru. Sehingga pengetahuan yang didapatkan adalah pengetahuan bermakna yang bukan sekedar hafalan yang selanjutnya dapat diaplikasikan untuk memahami naskah yang diberikan oleh guru, untuk selanjutnya berani dilakokan secara bersama-sama/individu di depan kelas sehingga diharapkan para siswa lebih

- memahami tugas-tugas dari lakon yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Bagi guru bahasa Indonesia hendaknya dalam mengajarkan materi bahasa Indonesia tidak hanya menggunakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional namun diharapkan dapat mengembangkan suatu strategi pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa dalam belajar, dan disarankan untuk dapat menerapkan model pembelajaran *Dramatic Learning* pada model pembelajaran *Dramatic Learning*.
 3. Bagi sekolah, diharapkan memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada para guru sebagai pengelola pembelajaran dalam bentuk pendidikan dan pelatihan baik diselenggarakan disekolah, dinas pendidikan kota maupun provinsi atau lembaga-lembaga pelatihan lainnya.
 4. Diharapkan kepada peneliti lainnya untuk melanjutkan bentuk penelitian ini agar mendapatkan hasil yang lebih baik dan dapat menambah khasanah keilmuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa Pitriani, Dedi Heryadi, dan Riga Zahara Nurani. (2019). Judul penelitian “Meningkatkan Kemampuan Membaca Puisi Melalui Penerapan Model Dramatic Learning Kelas IV SD Negeri 4 Tugu Tasikmalaya”.
- Bowler dan Oliver, (2009). *Functionalism and Grammar*. Philadelphia: Jhon Benjamins Publishing.
- Chaer, (2014). *Linguistik Umum*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djamarah, (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono, (2013). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dr. Edi Riadi. *Statistika Penelitian Analisis Manual dan IBM SPSS*. (Yogyakarta, 2016), hlm 115.
- Hamalik, (2012). *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hamzah, (2009). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Irianto, Jusuf. (2000). *Model Sosial Inquiry Dalam Interaksi Belajar Mengajar* Sejarah Madani.
- Jack C. Richard and Theodore S. Rodgers, (2003). *Approaches and Methods in Language Teaching*, United States: Cambridge University Press.
- Kartono, (2009). *Dimensi-Dimensi Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Al Ikhlas.
- Kholis, Nur. (2013). *Pendidikan dalam upaya memajukan Teknologi*. (Alumnus Universitas Negeri Jakarta. Dosen Luar Biasa Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto.
- Muhammad, (2008). *Metodologi Penelitian Ekonomi Islam Pendekatan Kuantitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Mularsih, (2010). *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*”. Jakarta: Penerbit Cerdas Jaya.
- Pateda, (2009). *Teori Belajar Untuk Pembelajaran bahasa Indonesia*. Jakarta: P3G Depdikbud.
- Rusman, (2012). *Model Pembelajaran Kooperatif*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Suprihatiningrum, (2013). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suriasumantri, (2014). *Sistem Pengembangan Koskata bahasa Indonesia*. Medan: FKIP UMSU.
- Sudjana, Nana. (2015). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono, (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono, (2014). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B. Bandung: Alfabeta.
- Shoimin, Aris. (2013). 68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Slameto. (2013). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Syamsuddin dan Vismaia, (2011). Metode Penelitian. Pendidikan Bahasa. Bandung: PT. Remaja Karya.
- Tarigan, H.G. (2015). Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Hermanto. (2016). Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan. Surabaya: Nasional Media.
- Ustari, Komang Sri. (2018). Judul penelitian ”Pengaruh Model Pembelajaran Dramatic Learning Berbantuan Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara”.
- Widowati, (2016). Pengaruh Kualitas Pelayanan. Jakarta: UI Press.
- Yusuf, Syahrani. (2011). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Verbal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Selesai. Thesis Program Studi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan.