

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teoritis

2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran

Rusman berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.¹² Menurut Suprihatiningrum memberikan definisi model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹³ Model pembelajaran adalah suatu rancangan pembelajaran yang tersajikan secara terstruktur. Model pembelajaran digunakan guru sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.

Model pembelajaran merupakan landasan dalam menempuh pembelajaran yang dirancang sesuai dengan implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran yang baik yaitu adanya keterlibatan intelektual dan emosional peserta didik melalui kegiatan mengalami, menganalisis, berbuat, dan pembentukan sikap, adanya keikutsertaan peserta didik secara aktif dan kreatif. Selama pelaksanaan model pembelajaran guru bertindak sebagai fasilitator dan motivator kegiatan belajar siswa.

¹² Rusman, *Model Pembelajaran Kooperatif*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2012), hlm 133.

¹³ Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm 142.

Maka dapat disimpulkan bahwasannya model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu rancangan atau pola yang digunakan untuk merancang pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru agar materi yang diberikan kepada siswa mudah tersampaikan dan suasana selama proses pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan.

2.1.2.1 Pengertian Model *Dramatic Learning*

Model Dramatic Learning menurut Aris Shoimin (2013) adalah kesenian yang melukiskan sifat dan sikap manusia dengan *action* perilaku.¹⁴ 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. Materi yang diajarkan 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.

Model Dramatic Learning sangat cocok digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Model pembelajaran ini konsepnya berimajinasi, yakni siswa bisa berperan menjadi siapa saja dan berlakon sesuai dengan perannya. Latar juga bisa diubah karena *setting* tidak selamanya berada di kelas. Semua materi diterapkan dalam kehidupan nyata (dihubungkan langsung dalam kehidupan).

¹⁴ Aris Shoimin, *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2013), hlm 71.

2.1.2.2 Kelebihan dan Kelemahan Model *Dramatic Learning*

Adapun kelebihan dari model *Dramatic Learning* menurut Aris Shoimin (2013) adalah sebagai berikut:¹⁵

Kelebihan Model *Dramatic Learning*

1. Semua siswa terlibat aktif
2. Siswa yang pasif menjadi aktif
3. Pembelajaran mudah tersampaikan dan lebih bermakna
4. Suasana pembelajaran menyenangkan
5. Materi yang tersampaikan akan bertahan lama dalam ingatan siswa.
6. Membangkitkan gairah dan semangat siswa
7. Dapat menghayati peristiwa langsung dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya melalui penghayatan siswa sendiri.

Selanjutnya, kelemahan dari model *Dramatic Learning* adalah sebagai berikut:

Kelemahan Model *Dramatic Learning*

1. Memerlukan waktu yang relatif lama
2. Membutukan kreatifitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru dalam mengemas materi
3. Kebanyakan siswa yang di tunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.

¹⁵ Aris Shoimin, *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2013), hlm 72.

2.1.2.3 Langkah-langkah Model *Dramatic Learning*

- a) Peneliti mengkondisikan kelas
- b) Menyampaikan materi pembelajaran tentang cita-citaku
- c) Menyampaikan tujuan pembelajaran
- d) Pengantar teknik bermain drama
- e) Siswa membentuk kelompok drama
- f) Peneliti menerangkan dan menjelaskan tentang *Dramatic Learning*, peneliti membaca dan mempraktekkan dialog naskah drama sesuai intonasi lafal dan ekspresi yang tepat.
- g) Membagikan teks drama kepada siswa
- h) Mendiskusikan dengan siswa teknik atau cara mengekspresikan tokoh drama dalam memerankan drama.
- i) Memfasilitasi siswa dalam drama sesuai dengan perannya masing-masing
- j) Memainkan peran tokoh drama oleh siswa, memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.
- k) Guru bersama siswa membuat kesan pesan yang terdapat dalam teks drama yang telah di perankan
- l) Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran pembelajaran dan memberi motivasi terhadap siswa
- m) Sebelum pulang guru dan siswa berdo'a

2.1.2.4 Manfaat Model *Dramatic Learning*

Adapun manfaat maupun tujuan dari model *Dramatic Learning* yaitu : (1) menjadi sarana terbaik untuk belajar bahasa yang baik dan benar. (2) mampu memberikan pesan dan kesan yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. (3) menghadirkan pengalaman baru yang sangat menyenangkan untuk siswa. (4) mampu meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa. (5) Pembelajaran yang tersampaikan menjadi lebih bermakna.

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Slameto (2013) bahwa “hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru”.¹⁶ Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ini artinya melalui hasil belajar dapat terungkap secara holistik penggambaran pencapaian siswa setelah melalui pembelajaran.

Hasil belajar memiliki ciri: (1) tingkah laku baru berupa kemampuan yang aktual. (2) kemampuan baru tersebut berlaku dalam waktu yang lama. (3) kemampuan baru tersebut diperoleh melalui suatu peristiwa belajar. Perbuatan dan hasil belajar itu dapat dimanifestasikan dalam wujud (1) pertama materi pengetahuan yang berupa fakta, informasi, prinsip atau hukum atau kaidah prosedur atau pola kerja atau teori sistem nilai-nilai dan sebagainya. (2) Penguasaan pola-pola perilaku kognitif (pengamatan) proses berfikir, mengingat

¹⁶ Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013), hlm 34.

atau mengafal kembali, perilaku afektif (sikap-sikap apresiasi, penghayatan, dan sebagainya); perilaku psikomotorik (keterampilan-keterampilan psikomotorik yang bersifat ekspresi, dan (3) perubahan dalam sifat-sifat kepribadian anak yang *tangible* maupun *intangibile* (Mularsih).¹⁷ Ranah Kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif berkenaan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotor, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual. Keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif (Sudjana).¹⁸

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah merupakan data unjuk kerja atau data taraf keberhasilan dari suatu pembelajaran atau program pengajaran bahasa Indonesia yang dapat diperlihatkan oleh siswa melalui proses pengujian yang sistematis atau dengan mengerjakan soal-soal bahasa Indonesia.

¹⁷ Mularsih, *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan. Sumber Belajar*". (Jakarta: Penerbit Cerdas Jaya, 2010), hlm 66.

¹⁸ Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2015), hlm 22.

2.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Upaya meningkatkan prestasi siswa sangat tergantung bagaimana proses belajar yang dilakukan oleh siswa yang sedang belajar itu sendiri. Pentingnya proses belajar ini maka banyak ahli psikologi pendidikan yang telah mencurahkan perhatian terhadap masalah belajar. Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan ia mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan.

Slameto mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar siswa dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor intern dan faktor ekstern.

- a. Faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, meliputi :
 - Faktor jasmaniah, yaitu keadaan kesehatan, keadaan fisik
 - Faktor psikologis, yaitu intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan.
- b. Faktor eksternal yang berasal dari luar siswa, meliputi :
 - Faktor keluarga seperti cara orang tua mendidik, hubungan antar keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
 - Faktor sekolah seperti metode mengajar, relasi guru dengan siswa, kurikulum, relasi antar siswa, disiplin, alat pengajaran dan keadaan gedung.

- Faktor masyarakat seperti keadaan siswa dalam masyarakat massmedia, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.¹⁹

Setiap kegiatan belajar akan berakhir dengan hasil belajar. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Jadi berdasarkan pendapat tersebut jelas bahwa hasil belajar siswa tidak hanya ditentukan dari kemampuan belajarnya, tetapi juga sistem pengajaran yang digunakan guru yang meliputi metode mengajar yang sesuai dengan materi pelajaran yang disampaikan. Untuk mencapai suatu hasil yang baik, maka guru sebagai penerima kegiatan perlu mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa, baik faktor dari dalam diri siswa (internal) maupun dari luar siswa (eksternal). Djamarah mengemukakan bahwa "sebuah kegiatan belajar mengajar dapat dikatakan efisien apabila dengan usaha belajar tertentu memberikan prestasi belajar tinggi".²⁰

Menurut Nana Sudjana (2015) bahwa hasil belajar dibagi menjadi tiga macam hasil belajar yaitu : (a). Keterampilan dan kebiasaan (b). Pengetahuan dan

¹⁹ Slameto. *Belajar dan Fakto-fakor yang mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm 62.

²⁰ Djamarah. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rineka Cipta. 2006), hlm 9.

pengertian (c). Sikap dan cita-cita, yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ada pada kurikulum sekolah.²¹

2.1.5. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan alat komunikasi manusia untuk mengungkapkan berbagai keinginan dan kebutuhan di dalam kehidupan. Dari sejak lahir hingga menjelang usia tua manusia akan selalu mengembangkan kemampuan berbahasa agar dapat melakukan komunikasi dengan manusia lain. Pateda mengemukakan bahwa “bahasa adalah bunyi-bunyian yang bermakna”.²² Sedangkan Irianto menyatakan bahwa “bahasa Indonesia merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain, di mana pikiran perasaan dinyalakan dalam bentuk lambang atau simbol untuk mengungkapkan suatu pengertian”²³.

Selanjutnya Suriasumantri mengemukakan bahwa “bahasa Indonesia dapat dicirikan sebagai rangkaian bunyi yang digunakan sebagai alat komunikasi”²⁴. Bahasa dapat diartikan sebagai serangkaian bunyi, dan merupakan lambang di mana rangkaian bunyi tersebut membentuk suatu arti tertentu. Rangkaian bunyi tersebut merupakan lambang yang membentuk makna baru. Adanya lambang ini memungkinkan manusia dapat berpikir dan belajar. Dengan adanya bahasa maka manusia hidup dalam dunia nyata.

²¹ Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Remaja Rosdakarya. 2015), hlm 22.

²² Pateda. *Teori Belajar Untuk Pembelajaran bahasa Indonesia*. (Jakarta: P3G Depdikbud, 2009), hlm 23.

²³ Jusuf Irianto. (2000). *Model Sosial Inquiry Dalam Interaksi Belajar Mengajar Sejarah*. Madani. Vol 2 No. 2, hlm. 16-20

²⁴ Suriasumantri. *Sistem Pengembangan Kosakata bahasa Indonesia*. (Medan: FKIP UMSU, 2014), hlm 23.

Halliday dalam Richards dan Rogers menerapkan sedikitnya ada tujuh fungsi pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu : (1) fungsi *instrumental*, yaitu sebagai alat untuk memperoleh sesuatu, (2) fungsi *regulatory*, yaitu sebagai pengontrol tingkah laku orang lain, (3) fungsi *interactional*, yaitu sebagai pencipta interaksi dengan orang lain, (4) fungsi *personal*, yaitu untuk mengungkapkan perasaan dan makna, (5) fungsi *heuristic*, yaitu belajar dan menemukan, (6) fungsi *imaginatif*, yaitu untuk membangun imajinasi, (7) fungsi *representation*, yaitu untuk menyerupai informasi.²⁵

Lebih lanjut dikemukakan oleh Tarigan bahwa “kemampuan berbahasa memiliki empat komponen yang saling berhubungan erat yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis”.²⁶ Senada dengan pendapat di atas Oliver dan Bowler mengemukakan bahwa “kemampuan berbahasa menjadi dasar terhadap seluruh keahlian dibutuhkan untuk belajar, seperti kemampuan membaca, mengucapkan, dan kemampuan menulis”.²⁷ Melalui bahasa seseorang dapat membuka cakrawala pengetahuan, mengerti pembicaraan orang lain, dan mengungkapkan apa yang dirasakannya. Kartono menyatakan bahwa “bahasa Indonesia digunakan sebagai alat untuk menghayati pengertian dan peristiwa-peristiwa di masa lampau, masa kini dan masa yang akan datang”.²⁸ Proses pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan

²⁵ Jack C. Richard and Theodore S. Rodgers, *Approaches and Methods in Language Teaching*, United States: Cambridge University Press: 2003.

²⁶ Hermanto Tarigan. *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan* (Surabaya: Nasional Media, 2006), hlm 9.

²⁷ Oliver dan Bowler. *Functionalism and Grammar*. (Philadelpia: John Benjamins Publishing, 2009), hlm 12.

²⁸ Kartono. *Dimensi-Dimensi Psikologi Pendidikan*. (Surabaya: Al Ikhlas, 2009), hlm 34.

tentang membaca (*to read*), menulis (*to write*), berbicara (*to speak*), mendengar (*to listen*).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan pembelajaran bahasa Indonesia adalah penghantar komunikasi secara lisan maupun tulisan dan merupakan pembelajaran yang mutlak diketahui dan dipelajari oleh rakyat Indonesia baik dikalangan pendidikan formal dan nonformal. Kompetensi dalam pembelajaran bahasa Indonesia meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

2.1.6. Materi Cita-citaku Siswa Kelas IV SD

Cita-cita adalah sesuatu yang ingin dicapai berupa prestasi atau hal lainnya untuk di masa depan. Cita-cita merupakan impian yang harus digapai setinggi langit, menggapai cita-cita bukanlah hal yang mudah, membutuhkan waktu dan perencanaan yang matang. Dalam menggapai cita-cita dimulai dengan proses pembelajaran untuk membekali diri dengan pengetahuan. Setiap orang memiliki cita-cita yang terinspirasi langsung dari apa yang dilihatnya di kehidupannya. Materi cita-cita yang dalam pembelajaran sangat menopang siswa untuk memaknai pentingnya pengetahuan yang di peroleh melalui proses pembelajaran.

Pada materi cita-cita siswa akan mengetahui lebih dalam tentang arti cita-cita yang mereka impikan. Setiap siswa memiliki cita-cita yang berbeda-beda seperti berprofesi ingin menjadi Dokter, Pilot, Guru, Penari, Wartawan, Pengusaha, Pelukis dan lainnya. Dalam materi cita-cita siswa akan merasakan langsung menjadi profesi yang diinginkan melalui drama singkat, agar materi cita-cita ini lebih bermakna dikarenakan siswa akan mendapatkan kesan pesan

langsung yang terkait dari cita-cita mereka sendiri juga mendorong siswa untuk terpacu untuk belajar dan pentingnya belajar untuk memperoleh pengetahuan.

2.2. Penelitian yang Relevan

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Komang Sri Ustari (2018) dengan judul penelitian "Pengaruh Model Pembelajaran *Dramatic Learning* Berbantuan Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara" merupakan penelitian eksperimen semu dengan rancangan *non-equivalent posttest only control group design*. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Dramatic Learning* berbantuan Boneka Tangan berpengaruh positif terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa kelas III SD.²⁹

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Anisa Pitriani, Dedi Heryadi, dan Riga Zahara Nurani (2019) dengan judul penelitian "Meningkatkan Kemampuan Membaca Puisi Melalui Penerapan Model *Dramatic Learning* Kelas IV SD Negeri 4 Tugu Tasikmalaya" merupakan penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc taggart yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Berdasarkan hasil tindakan kemampuan membaca puisi terlihat bahwa mereka lebih meningkat dalam kemampuan membaca puisi. Sehingga model *dramatic learning* dapat mempengaruhi kemampuan membaca puisi menjadi meningkat.³⁰

²⁹ Komang Sri Ustari. Judul penelitian "Pengaruh Model Pembelajaran *Dramatic Learning* Berbantuan Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara". (2018).

³⁰ Anisa Pitriani, Dedi Heryadi, dan Riga Zahara Nurani. Judul penelitian "Meningkatkan Kemampuan Membaca Puisi Melalui Penerapan Model *Dramatic Learning* Kelas IV SD Negeri 4 Tugu Tasikmalaya". (2019).

2.3 Kerangka Berfikir

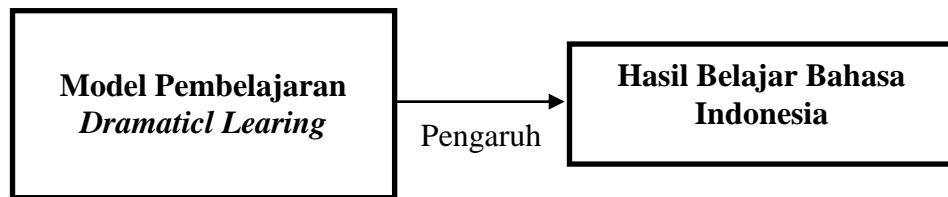
Setelah ditemukan landasan teori, maka perlu diberikan kerangka konseptual yang didasarkan pada teori yang telah dikemukakan, untuk memecahkan masalah. Dengan demikian, ditemukan beberapa masalah bagi siswa kelas IV SD IT *Quratta 'Ayun* Al-Masri Binjai dalam bermain drama. Bermain drama ialah melakonkan suatu tokoh atau lebih tepatnya karakter tokoh dengan sedemikian rupa.

Salah satu model yang tepat digunakan adalah model *Dramatic Learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan anak-anak sebagai pelakon sehingga memberikan pemahaman, pengertian, dan pengetahuan tentang materi bermain drama yang akan disampaikan oleh guru. Mengawali pembukaan dengan memberikan pemahaman pada siswa akan lebih kritis dalam memahami tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa model *Dramatic Learning* lebih berpengaruh dalam meningkatkan pengetahuan siswa dalam bermain drama. Dengan menggunakan model *Dramatic Learning* peneliti mengharapkan siswa akan dapat bermain drama dengan baik dan dapat menambah pengetahuan siswa dalam memecahkan setiap masalah yang muncul dalam proses pembelajaran.

Tahap pengaruh model pembelajaran *Dramatic Learning* ini ditinjau dari segi hasil belajar berupa tes praktik. Penilaian hasil belajar ini dilihat dari hasil belajar siswa sesudah dilaksanakannya model pembelajaran *Dramatic Learning*. Adapun skema kerangka berfikir sebagai berikut :

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir



2.4. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono, hipotesis yakni adalah jawaban yang masih bersifat sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang mana rumusan masalah penelitian sudah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Hipotesis maka dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori.³¹

Berdasarkan uraian teoritis yang telah dikemukakan di atas, maka hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini yaitu :

Ha : Terdapat pengaruh model *Dramatic Learning* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia materi cita-citaku siswa kelas IV SD IT *Quratta'ayun Al-Masri Binjai*.

Ho : Tidak terdapat pengaruh model *Dramatic Learning* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia materi cita-citaku siswa kelas IV SD IT *Quratta'ayun Al-Masri Binjai*.

³¹ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta 2012).