

**PENGARUH MODEL *DRAMATIC LEARNING* BERBANTU BONEKA  
TANGAN TERHADAP KETERAMPILAN BERCRITERIA SISWA PADA  
PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS II SD Hj. ISRIATI  
BAITURRAHMAN 2 SEMARANG**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

Mardita Ayuwantari

NIM: 2103096097

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
SEMARANG  
2025**

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mardita Ayuwantari

NIM : 2103096097

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**PENGARUH MODEL DRAMATIC LEARNING BERBANTU  
BONEKA TANGAN TERHADAP KETERAMPILAN  
BERCERITA SISWA PADA PELAJARAN BAHASA  
INDONESIA KELAS II SD Hj. ISRIATI BAITURRAHMAN  
2 SEMARANG**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri,  
kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 25 Maret 2025

Pembuat Pernyataan,



Mardita Ayuwantari

NIM: 2103096097

# PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADARASAH IBTIDAIYAH  
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185

## PENGESAHAN

Naskah Skripsi berikut ini:

Judul : Pengaruh Model *Dramatic Learning* Berbantu Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang  
Penulis : Mardita Ayuwantari  
NIM : 2103096097  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Program Studi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Telah diujikan dalam sidang munajasyah oleh Dewan Pengaji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Semarang, 28 April 2025

## DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang/Pengaji

Dr. Hamdan Husain Batubara, M.Pd.I.  
NIP: 198908222019031014

Sekertaris Sidang/Pengaji

Muhammad Rofiq, M.Pd.  
NIP:109101152019031013

Pengaji Utama I

Zulaikhah, M.Ag.  
NIP:197601302005012001



Pengaji Utama II

Dr. Ninit Alfinika, M.Pd.  
NIP:199003132020122008

Pembimbing

Achmad Muchamad Kamil, M.Pd  
NIP: 1992202172020121003

## **NOTA DINAS**

Semarang, 25 Maret 2025

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Walisongo  
di Semarang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : Pengaruh Model *Dramatic Learning* Berbantu Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang.  
Nama : Mardita Ayuwantari  
Nim : 2103096097  
Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diajukan dalam Sidang Munaqosyah.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing,



Ahmad Muchamad Kamil, M.Pd  
NIP. 199202172020121003

## **ABSTRAK**

Judul : **Pengaruh Model *Dramatic Learning* Berbantu Boneka Tangan Terhadap Ketrampilan Bercerita Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang.**

Penulis : Mardita Ayuwantari

Nim : 2103096097

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh dan seberapa besar pengaruh model *dramatic learning* berbantu boneka tangan terhadap keterampilan bercerita siswa pada pelajaran bahasa Indonesia kelas II SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan desain penelitian *One Group Pretest Posttest*. Teknik pengumpulan data melalui dokumentasi dan tes yang mana pelaksanaannya dilakukan di kelas IIB dengan jumlah 26 siswa. Adapun teknik analisis data penelitian ini yaitu uji prasyarat normalitas, analisis data statistic deskriptif dan uji hipotesis (uji-t dan effect size). Berdasarkan data yang diperoleh nilai rata-rata pretest 58,31 dan nilai rata-rata posttest sebesar 78,62 Hasil uji-t (paired sample t-test) dengan hasil  $p = 0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  di terima maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *dramatic leraning* berbantu boneka tangan berpengaruh terhadap keterampilan bercerita. Pada hasil size effect (uji pengaruh) diperoleh hasil 2.14 yang termasuk dalam kategori tinggi, sesuai kriteria Cohen's d, karena nilai 2.14 lebih besar dari 0.8. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh besar pada penggunaan model *dramatic leraning* berbantu boneka tangan terhadap keterampilan bercerita siswa pada pelajaran bahasa indonesia kelas II SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang.

Kata kunci : *Dramatic Learning*, boneka tangan, keterampilan bercerita.

## **KATA PENGANTAR**

*Alhamdulillah*, segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan segala nikmat, kemudahan, dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Model *Dramatic Learning* Berbantu Boneka Tangan Terhadap Ketrampilan Bercerita Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang” dapat terselesaikan.

Dengan segala kerendahan hati, kepada segala pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam proses penelitian dan penyusunan skripsi ini. Peneliti mengucapkan terima kasih sebesar besarnya kepada:

1. Rektor UIN Walisongo Semarang, Bapak Prof. Dr. Nizar, M.Ag.
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, Bapak Prof. Dr. Fatah Syukur, M.Ag.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Walisongo Semarang, Ibu Kristi Liani Purwanti, S.Si, M.Pd.
4. Dosen wali Ibu Hj. Zulaikhah, M.Ag, M.Pd. yang telah memberikan nasihat dan motivasi kepada peneliti selama menempuh studi di UIN Walisongo Semarang.
5. Dosen pembimbing Bapak Achmad Muchamad Kamil, M.Pd. yang selalu bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam menulis skripsi ini.

6. Kepala sekolah dan wali kelas II B SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang, Ibu Indah Haryanti N. P., S.Psi. dan Bapak Muhammad Mahfudz, S.Pd.I. yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
7. Seluruh Dosen dan Staf Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
8. Kepada kedua orang tua yang peneliti sayangi, terima kaih telah memberikan doa, dukungan, motivasi serta semangat yang telah diberikan kepada peneliti sepanjang perjalanan studi ini.
9. Teman-teman PGMI C angkatan 21 dan teman-teman alumni Assalaam yang telah memberikan semangat dan bantuan kepada peneliti selama penulisan skripsi ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat serta hidayah Nya serta membalas dengan sebaik-baiknya balasan. Peneliti menyadari bahwa masih terdapat kekurangan, oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran sehingga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca.

Semarang, 18 Maret 2025

Mardita Ayuwantari

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	ii
<b>PENGESAHAN .....</b>	iii
<b>NOTA DINAS .....</b>	iv
<b>ABSTRAK.....</b>	v
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	vi
<b>DAFTAR ISI.....</b>	viii
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	x
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	1
A.    Latar Belakang Masalah .....	1
B.    Rumusan Masalah .....	8
C.    Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	8
<b>BAB II MODEL <i>DRAMATIC LEARNING</i> BERBANTU BONEKA TANGAN DAN KETERAMPILAN BERCERITA PELAJARAN BAHASA INDONESIA .....</b>	10
A.    Deskripsi Teori .....	10
1.    Model <i>Dramatic Learning</i> .....	10
2.    Boneka tangan.....	16
3.    Keterampilan Bercerita .....	22
4.    Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	33
B.    Kajian Pustaka.....	36
C.    Rumusan Hipotesis.....	41
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	42

A.	Jenis dan Pendekatan.....	42
B.	Tempat dan Waktu Penelitian .....	43
C.	Populasi dan Sampel .....	44
1.	Populasi.....	44
2.	Sampel .....	44
D.	Variabel dan Indikator.....	45
E.	Tekhnik Pengumpulan Data .....	47
F.	Teknik Analisis Data.....	50
1.	Uji Normalitas.....	50
2.	Analisis Data Statistic Deskriptif.....	51
3.	Uji Hipotesis .....	52
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>55</b>
A.	Deskripsi Data.....	55
B.	Analisis Data .....	58
1.	Uji Normalitas.....	58
2.	Analisis Data Deskriptif.....	60
3.	Uji Hipotesis.....	67
C.	Keterbatasan Penelitian .....	73
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>75</b>
A.	Simpulan.....	75
B.	Saran.....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>78</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....</b>		<b>83</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>84</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3. 1 Desain Penelitian Eksperimen.....	42
Tabel 3. 2 Penilaian Keterampilan Bercerita.....	47
Tabel 3. 3 Kategori Keterampilan Bercerita.....	51
Tabel 4. 1 Data Hasil Nilai Pretest dan Posttest .....	57
Tabel 4. 2 Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest.....	59
Tabel 4. 3 Nilai Pretest.....	60
Tabel 4. 4 Perhitungan Untuk Mencari Mean Nilai Pretest .....	61
Tabel 4. 5 Tingkat Penguasaan Materi Pretest .....	62
Tabel 4. 6 Deskripsi Ketuntasan Pretest.....	63
Tabel 4. 7 Nilai Posttest .....	63
Tabel 4. 8 Perhitungan Untuk Mencari Mean Nilai Posttest .....	65
Tabel 4. 9 Tingkat Penguasaan Materi Posttest.....	65
Tabel 4. 10 Deskripsi Ketuntasan Posttest .....	66
Tabel 4. 11 Paired Samples Statistic .....	67

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Profil Sekolah
- Lampiran 2 Daftar Nama Siswa
- Lampiran 3 Modul Ajar Pretest
- Lampiran 4 Soal Pretest
- Lampiran 5 Modul Ajar Posttest
- Lampiran 6 Soal Posttest
- Lampiran 7 Nilai Pretest
- Lampiran 8 Nilai Posttest
- Lampiran 9 Data Nilai Pretest dan Posttest
- Lampiran 10 Instrument Penilaian Keterampilan Bercerita
- Lampiran 11 Hasil Uji Normalitas
- Lampiran 12 Tingkat Penguasaan Materi Pretest dan Posttest
- Lampiran 13 Hasil Uji Hipotesis
- Lampiran 14 Dokumentasi Pembelajaran Konvesional
- Lampiran 15 Dokumentasi Pembelajaran Model *Dramatic Learning* Berbantu Boneka Tangan
- Lampiran 16 Penunjukkan Pembimbing
- Lampiran 17 Keterangan Penelitian

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran di Sekolah Dasar bertujuan untuk membantu siswa berkomunikasi menjadi lebih baik. Siswa diharapkan mampu berkomunikasi secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan, sebagai hasil dari pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Siswa yang memiliki kemampuan berbahasa yang baik akan memudahkan dalam berinteraksi dengan orang lain.<sup>1</sup>

Ruang lingkup bahasa Indonesia meliputi unsur-unsur keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan berbicara adalah keterampilan berbahasa lisan yang dimiliki oleh siapa saja yang ingin memberikan pesan dengan orang lain. Keterampilan berbicara yang konsisten dengan kemampuan umum, yaitu mengungkapkan pikiran dan perasaan, terlibat dalam dialog, menyampaikan pesan, dan bermain peran. Salah satu bentuk dari keterampilan berbicara yaitu bercerita.

Keterampilan bercerita adalah keterampilan yang memungkinkan seorang pencerita untuk mengungkapkan

---

<sup>1</sup> Nadya Anjelina and Wini Tarminy, ‘Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia’, *Jurnal Basicedu*, 6.4 (2022), 7327–33.

pengalaman, perasaan, dan informasi. Keterampilan ini meningkatkan kreativitas dan komunikasi serta kemampuan merumuskan kata-kata dan pernyataan yang jelas dan dapat dipahami. Namun, dalam pembelajaran bahasa Indonesia, banyak siswa merasa keterampilan bercerita sangat membosankan. Banyak dari mereka kesulitan fokus saat belajar, sehingga sulit untuk menceritakan kisah mereka dan prestasi akademis menurun.

Keterampilan bercerita tidak mudah diperoleh dan harus dipelajari dan dipraktikkan. Dalam melakukan kegiatan bercerita, diperlukan penguasaan materi dan gagasan cerita, pilihan kata, ketepatan logika cerita, ekspresi dan sikap, volume, serta kelancaran suara agar dapat memperoleh kemampuan dan keterampilan bercerita.<sup>2</sup> Siswa yang tidak memiliki keterampilan berbicara dengan benar baik akan merasakan kesulitan dalam mengikuti kegiatan belajar di semua mata pelajaran. Keterampilan berbicara sangat penting untuk keberhasilan belajar siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar di sekolah. Bercerita memiliki peran penting dalam perkembangan siswa. Oleh karena itu, guru harus dapat memilih model dan media yang tepat untuk menarik minat dan perhatian siswa. Namun, kenyataan yang ada, guru masih belum

---

<sup>2</sup> Desy Juniza, Dian Nuzulia Armariena, and Mega Prasrihamni, ‘Pengaruh Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa III’, *Journal on Teacher Education*, 3.2 (2022), 234–49.

mampu secara optimal mengaplikasikan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi membosankan dan kurang menarik bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi di SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang menunjukkan bahwa keterampilan bercerita siswa termasuk cukup, dan beberapa masih merasa gugup saat berbicara. Siswa sering bingung untuk menyusun kata dan merasa malu ketika diminta berbicara. Permasalahan ini muncul karena kurangnya aktivitas selama pembelajaran. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan fokus pada buku paket, yang membuat banyak siswa pasif. Guru belum berhasil membantu siswa dalam keterampilan bercerita karena hanya meminta mereka untuk menulis materi. Pembelajaran aktif yang melibatkan siswa langsung dapat membuat proses belajar lebih berarti. Dalam model pembelajaran aktif, guru berperan sebagai fasilitator, motivator, mediator, dan pengawas, siap membantu siswa yang kesulitan.<sup>3</sup>

Proses belajar mengajar Bahasa Indonesia di SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang menghadapi banyak tantangan, terutama karena kurangnya variasi dalam metode yang digunakan oleh guru. Banyak guru masih menggunakan

---

<sup>3</sup> Hasil observasi dengan siswa kelas II SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang, Kamis 13 Februari 2025.

pendekatan konvensional, seperti ceramah dan penugasan. Seringkali, guru hanya menjelaskan materi tanpa mempertimbangkan perhatian siswa yang menurun karena kurangnya interaksi menyenangkan seperti gurauan atau permainan edukatif yang dapat menarik kembali perhatian mereka. Siswa memiliki pandangan biasa saja terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia karena guru belum menemukan metode yang tepat. Untuk itu, peneliti berusaha mencari solusi untuk meningkatkan pembelajaran dan melibatkan siswa lebih aktif dengan menerapkan model pembelajaran *Dramatic Learning*. Model pembelajaran yang digunakan sesuai dengan standar dan inovatif siswa.<sup>4</sup>

*Dramatic learning* melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. *Dramatic learning* menurut Ferdinand Brunetiere dan Balthazar, adalah seni yang menggambarkan sifat dan sikap manusia melalui tindakan dan perilaku. Siswa harus dilibatkan dalam proses pembelajaran melalui peran, sehingga mereka dapat memahami, dan memperoleh pengetahuan (materi yang diajarkan). Siswa akan lebih mudah memahami pelajaran jika terlibat dalam drama

---

<sup>4</sup> Mei Lyna Girsang, Jheni Yusuf Saragih, dan Nitasri Murawaty Girsang, ‘Pengaruh Model *dramatic learning* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD It quratta’ayun Al-Masri Binjai’, *Jurnal Teknologi, Kesehatan & Ilmu Sosial*, 5.1 (2023), hlm. 21

karena mereka akan langsung berperan.<sup>5</sup> Bermain peran mendorong siswa untuk berbicara dan memahami apa yang telah mereka pelajari, terutama tentang keterampilan berbicara. Dengan menggunakan model pembelajaran *dramatic learning* dapat membantu siswa dalam penerapan metode pengajaran pada materi tersebut dengan mengembangkan imajinasi dan pemahaman siswa terhadap keterampilan menceritakan kembali.

Model pembelajaran *dramatic learning* ini membantu guru untuk melatih siswa berpikir secara logis dan sistematis serta lebih memahami kelebihan masing-masing siswa sehingga meningkatkan perencanaan pelajaran dan keterampilan bercerita siswa.<sup>6</sup> Model pembelajaran *dramatic learning* mencakup langkah-langkah sistematis yang dirancang untuk membantu siswa memahami teks cerita. Siswa tidak hanya didorong untuk memperoleh bahasa secara rasional dan kognitif, tetapi juga didorong untuk belajar dan berlatih dalam konteks dan situasi bahasa nyata dalam lingkungan yang logis, interaktif, menarik, dan menyenangkan. Dengan demikian,

---

<sup>5</sup> Komang Sri Ustari, Made Sumantri, dan Nyoman Laba Jayanta, "Pengaruh Model Pembelajaran Dramatic Learning Berbantuan Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara", *Journal of Education Technology*. 2.4 (2019), hal. 153-154

<sup>6</sup> Anisa Pitriani, Dedi Heryadi, dan Riga Zahara Nurani, 'Meningkatkan Kemampuan Membaca Puisi Melalui Penerapan Model Dramatic Learning Kelas IV SDN 4 Tugu Tasikmalaya', *4th National Seminar on Guidance and Counseling and Workshop on Pedagogical Theory and Practice*, (2019), hlm. 75

siswa tidak akan terjebak dalam lingkungan belajar yang formal, monoton, dan membosankan.<sup>7</sup> Penggunaan model pembelajaran *dramatic learning* menjadi lebih efektif apabila ada dukungan penggunaan media pembelajaran dari guru. Media yang pantas digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya untuk bercerita, yaitu boneka tangan karena tersedia dalam berbagai bentuk dan warna yang menarik

Media adalah alat yang biasa dipakai untuk menyampaikan ide, gagasan, atau pendapat oleh guru kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran.<sup>8</sup> Media juga menjadi sarana interaksi antara guru dan siswa untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Penggunaan boneka tangan dalam belajar itu mudah, tidak memerlukan banyak waktu, biaya, dan persiapan. Gunarti mengatakan, bahwa media boneka tangan yaitu media yang memiliki ukuran lebih besar dari media boneka jari dan cara menggunakannya dengan cara dimasukkan kedalam tangan untuk tubuh boneka serta menggunakan jari untuk mendukung gerakan tangan dan kepala

---

<sup>7</sup> Rabiah, Sulihin Asis, and Aco Nasir, ‘Peningkatan Kemampuan Memahami Karakter Tokoh Melalui Model Dramatic Learning Pada Peserta Didik Kelas VIII MTs. DDI Kanang’, *Journal Pegguruang: Conference Series*, 3.2 (2021), 627.

<sup>8</sup> E-book: Joko sulianto, fajar cahyadi, fitri yulianti, dan mei fita asri untari, ‘panduan penggunaan boneka tangan’ (brebes: Tunas Puitika Publishing, 2016), Hlm. 1

boneka.<sup>9</sup> Dengan media boneka tangan ini siswa bisa berpartisipasi dalam permainan boneka yang membantu mereka mengekspresikan perasaan dan meningkatkan keterampilan bercerita. Media ini membuat siswa lebih aktif dan mampu menyampaikan pembelajaran dengan lebih baik, sekaligus mengembangkan keterampilan berbicara mereka.

Model pembelajaran *dramatic learning* membantu boneka tangan diharapkan melibatkan siswa secara langsung sebagai pemeran. Ini membantu mereka memahami materi pelajaran melalui peran yang dimainkan. Menggunakan media yang menarik seperti boneka, dapat membantu memahami cerita dan dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Dengan bermain peran, siswa diharapkan dapat menyerap informasi dan merangsang imajinasi mereka. Jika siswa aktif dan kreatif, mereka lebih mudah memahami cerita yang diperankan. Dengan model ini, diharapkan penyampaian materi menjadi lebih mudah dan keterampilan bercerita siswa meningkat.

Berdasarkan dari permasalahan yang sudah dipaparkan peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian skripsi dengan judul “Pengaruh Model *Dramatic Learning* Berbantu Boneka

---

<sup>9</sup> Giovanni Al, Barril Widad, and Maryam Isnaini Damayanti, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Untuk Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar’, *Jurnal PGSD*, 09.10 (2021), 3476–85.

Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang”.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka permasalahan yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan model *dramatic learning* berbantu boneka tangan terhadap keterampilan bercerita siswa pada pelajaran bahasa indonesia kelas II SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan model *dramatic learning* berbantu boneka tangan terhadap keterampilan bercerita siswa pada pelajaran bahasa indonesia kelas II SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang?

## C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, diketahui penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan model *dramatic learning* berbantu boneka tangan terhadap keterampilan bercerita siswa kelas II SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang.
- b. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan model *dramatic learning* berbantu boneka tangan

terhadap keterampilan bercerita siswa kelas II SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang.

## 2. Manfaat Penelitian

Diharapkan pada penelitian ini bisa memberi manfaat secara teoritis dan praktis.

### a. Manfaat teoritis

Penelitian ini berguna untuk menambah wawasan khususnya pengaruh penggunaan model *dramatic learning* berbantu boneka tangan terhadap keterampilan bercerita siswa kelas II SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang.

### b. Manfaat praktis

#### 1) Bagi Guru

Sebagai referensi untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar, model pembelajaran yang dipakai pada kegiatan belajar mengajar ini diharapkan dapat mengatasi masalah pembelajaran.

#### 2) Bagi Siswa

Diharapkan dengan penerapan model *dramatic learning* dapat meningkatkan keterampilan bercerita dan minat belajar siswa.

#### 3) Bagi Peneliti lain

Sebagai bahan referensi kajian dan masukan untuk digunakan oleh peneliti selanjutnya.

## **BAB II**

### **MODEL DRAMATIC LEARNING BERBANTU BONEKA**

### **TANGAN DAN KETERAMPILAN BERCERITA**

### **PELAJARAN BAHASA INDONESIA**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Model *Dramatic Learning***

###### **a. Pengertian *Dramatic Learning***

Model pembelajaran *dramatic learning* adalah seni mengekspresikan sifat atau sikap manusia melalui tindakan. *Dramatic learning* mengambil konsep dari Ferdinand Brunetiere dan Balthazar, drama adalah seni yang menggambarkan sifat dan sikap manusia melalui tindakan dan perilaku.<sup>1</sup> Proses pembelajaran pada model ini anak terlibat langsung sebagai aktor dalam menyampaikan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan (materi pembelajaran) melalui permainan drama. Suhanadji dan Waspodo Tjipto Subroto, mengatakan bahwa ketika dalam pelaksanaan bermain peran, biasanya guru terlebih dahulu mengajukan sebuah isu, lalu memilih beberapa siswa untuk memainkan peran tertentu terkait dengan penyelesaian isu tersebut. Peran yang dimainkan berlangsung dalam waktu tertentu di

---

<sup>1</sup> E-book: Aris Shoimin, '68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013', (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hlm. 72.

depan siswa lainnya.<sup>2</sup> Model pembelajaran ini memiliki konsep yang imajinatif, artinya siswa dapat berperilaku seperti siapa saja dan bertindak sesuai perannya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa model *dramatic learning* yaitu kesenian yang menggambarkan sikap melalui peran dan siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran yang sebelumnya materi yang akan dipelajari sudah disiapkan oleh guru.

Pada pembelajaran *dramatic learning* siswa diperlakukan sebagai subjek yang aktif, berlatih mendiskusikan berbagai situasi bersama teman-temannya. Melalui bermain peran, siswa didorong untuk mengekspresikan diri, sehingga mereka dapat lebih memahami materi pelajaran. Hal ini memberi kesempatan bagi mereka untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar belajar. Siswa perlu proaktif saat belajar, karena tanpa tindakan nyata, pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik. Pengalaman model pembelajaran ini siswa terbantu dalam kolaborasi, komunikasi, dan memahami peristiwa. Siswa bisa mengeksplorasi hubungan dengan melakukan peragaan, sikap, dan solusi

---

<sup>2</sup> Reza Syehma Bahtiar and Diah Yovita Suryarini, ‘Metode Role Playing Dalam Peningkatkan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli Pada Siswa Sekolah Dasar’, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3.1 (2019), hlm.73

pemecahan masalah. Supaya kegiatan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan, guru perlu menciptakan suasana belajar yang nyaman. Oleh sebab itu, diperlukan sistem yang membantu siswa memahami materi dengan baik di bawah bimbingan guru.<sup>3</sup> Dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, *dramatic learning* memberikan kesempatan untuk mengembangkan kepercayaan diri, keterampilan komunikasi, kemampuan memecahkan masalah, dan keterampilan bekerja sama dalam tim.

**b. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Dramatic Learning***

- 1) Memilih masalah, guru menyajikan masalah yang sesuai dengan kehidupan siswa agar siswa bisa merasakan masalah tersebut dan mendorong siswa untuk memahami masalah tersebut dan menemukan solusi dari masalah tersebut.
- 2) Memilih peran yang sesuai dengan masalah yang akan dibahas, memberikan penjelasan tentang karakter dan tugas yang harus dilakukan oleh para pemain.
- 3) Mengatur tahapan dalam bermain peran, guru dapat mengatur dialognya sendiri.

---

<sup>3</sup> Tri Hartati, Widiyantoi, and Nina Oktarina, ‘Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi’, *Economic Education Analysis Journal*, 1.1 (2012), 1–6.

- 4) Pastikan semua siswa yang bukan pemain atau peran menjadi pengamat kegiatan ini.
- 5) Para siswa yang bermain peran mulai bereaksi sesuai dengan peran mereka dan sesuai dengan dialog peran yang telah dibuat oleh guru.
- 6) Setelah itu, berdiskusi terkait masalah dan menjawab pertanyaan siswa.
- 7) Mengambil kesimpulan dari peran yang telah dimainkan.<sup>4</sup>

**c. Tujuan Model *Dramatic Learning***

Model *dramatic learning* bertujuan untuk menjadikan siswa belajar melalui pengalaman dengan cara yang aktif, ekspresif, dan reflektif. Dalam pendekatan ini, siswa tidak hanya mempelajari materi, tetapi mengalami peran dan situasi yang memungkinkan mereka memahami secara emosional dan intelektual.

Model pembelajaran *dramatic learning* bertujuan untuk:

- 1) Meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui kegiatan bermain peran yang melibatkan ekspresi verbal dan non-verbal.

---

<sup>4</sup> Jumanta hamdayana, Metodologi Pengajaran, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), hlm. 113

- 2) Meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.
- 3) Mengembangkan kreativitas dan imajinasi siswa melalui eksplorasi karakter dan situasi dalam drama.
- 4) Membantu siswa memahami materi pelajaran secara lebih mendalam dengan mengalami langsung situasi atau konsep yang dipelajari.<sup>5</sup>

#### **d. Manfaat Model *Dramatic Learning***

Pembelajaran berbasis drama dapat memberikan pengalaman belajar yang imajinatif dan mendalam, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan pemahaman materi. Kegiatan bermain peran dalam pembelajaran berbasis drama melatih siswa bekerja sama, menyusun skenario, dan tampil bersama tim, sehingga memperkuat keterampilan sosial.<sup>6</sup> Melalui metode dramatic learning, siswa menjadi lebih aktif, mengembangkan keterampilan berbicara, intonasi, ekspresi, dan antusias karena mereka terlibat langsung dalam pembelajaran melalui kegiatan yang menyenangkan seperti bermain peran. Dengan bermain

---

<sup>5</sup> Komang Sri Ustari, Made Sumantri, dan Nyoman Laba Jayanta, "Pengaruh Model Pembelajaran Dramatic Learning Berbantuan Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara", *Journal of Education Technology*. 2.4 (2019), hal. 157-158

<sup>6</sup> Masnur Muslich. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2010).

peran, siswa menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, karena suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak kaku.

**e. Kelebihan dan Kekurangan Model *Dramatic Learning***

- 1) Kelebihan Model *Dramatic Learning*
  - a) Memberikan kesempatan kepada semua siswa berpartisipasi dan meningkatkan kemampuan kerja sama mereka.
  - b) Siswa bebas membuat keputusan dan berekspresi secara lengkap.
  - c) Melalui pengamatan selama permainan, guru bisa menilai pemahaman setiap siswa.
  - d) Siswa menikmati proses belajar melalui permainan.
- 2) Kekurangan Model *Dramatic Learning*
  - a) Sebagai siswa yang tidak bermain menjadi kurang aktif.
  - b) Membutuhkan banyak waktu.
  - c) Membutuhkan tempat yang luas.
  - d) Suara pemain dan tepuk tangan penonton atau pengamat sering mengganggu kelas lain.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Rifki Hasyim, ‘Pengaruh Penerapan Metode Dramatic Learning Terhadap Pemahaman Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Mata Pelajaran IPS Kelas IV MI NU 43 Wonorejo Kaliwungu Tahun Ajaran 2019/2020’, skripsi, (Semarang: UIN Walisongo).

## **2. Boneka tangan**

### **a. Pengertian Boneka Tangan**

Boneka adalah suatu media yang dapat digunakan oleh guru untuk mendemonstrasikan aktivitas belajar mengajar di kelas. Secara umum, anak-anak sangat menyukai boneka, sehingga menggunakan boneka sebagai alat bantu mengajar dapat membangkitkan untuk belajar. Boneka merupakan salah satu mainan yang sangat bermanfaat, karena tidak hanya dapat bermain namun siswa juga belajar menggunakan boneka tangan.<sup>8</sup>

Media boneka tangan adalah alat bantu yang bisa digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam pelaksanaanya, penggunaan boneka tangan ini tidak memerlukan keterampilan khusus dari guru. Boneka dapat menghidupkan suasana pembelajaran karena dapat menarik perhatian anak dan membuat mereka berimajinasi seolah-olah boneka dapat berbicara dan ini membuat anak-anak lebih tertarik untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Nurul Fatimah, Azizatul Layali, dan Eka Ramiati, ‘Pengaruh Metode Mendongeng Dengan Bantuan Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDI Kebunrejo’ *ATTA'LIM: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3.2 (2024), hlm.74

<sup>9</sup> Nur Rosidah dan Zaini Sudarto, ‘Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita Anak Usia 4-5 Tahun TK Dharma Wanita Persatuan Randuagung’, hlm. 2

Berdasarkan pendapat diatas maka bisa ditarik kesimpulan bahwa boneka tangan berfungsi sebagai media yang layak dieksplorasi karena berfungsi sebagai fasilitator untuk membekali siswa dalam keterampilan bercerita. Kegiatan bercerita memungkinkan siswa menjadi lebih aktif dan juga memungkinkan mereka mengekspresikan apa yang mereka pelajari melalui media boneka tangan. Selain itu, dengan boneka tangan siswa dapat mengembangkan keterampilan bercerita dengan menceritakan kisah yang mengungkapkan perasaan mereka.

Boneka tangan memiliki berbagai bentuk, seperti binatang, manusia, atau benda, dan dapat digerakkan dengan cara memasukan pergelangan tangan ke dalam boneka. Biasanya, boneka tangan digunakan dalam pertunjukan untuk menceritakan kisah hidup atau cerita imajinasi. Siswa dapat menggunakan boneka tangan untuk menceritakan ide mereka, yang mendorong penggunaan bahasa. Untuk pembelajaran bercerita, media ini dipilih karena bercerita membutuhkan keberanian, penguasaan bahasa, dan ekspresi.

Penggunaan media boneka tangan sangat tepat digunakan untuk mendukung keterampilan bercerita siswa. Dengan media memudahkan siswa untuk

berekspresi dalam menyampaikan cerita. Media boneka juga dapat menjadi alternatif dan inovasi yang menarik bagi guru untuk mendorong minat siswa dalam cerita. Siswa biasanya merasa lebih termotivasi apabila menggunakan media pembelajaran karena membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan.<sup>10</sup> Boneka tangan memiliki sejumlah keuntungan, antara lain kemudahan penggunaan dan efisiensi waktu dalam persiapan, serta keterampilan yang tidak rumit. Selain cerita dongeng, boneka tangan juga dapat digunakan untuk menyampaikan cerita menarik lainnya, termasuk cerita rakyat dan kisah kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penggunaan boneka tangan dalam bercerita dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bervariasi bagi siswa.

**b. Langkah-Langkah Pembelajaran Berbantu Boneka Tangan**

- 1) Tentukan tujuan pembelajaran yang jelas untuk menentukan apakah penggunaan media boneka tangan tepat untuk pembelajaran.

---

<sup>10</sup> V H Sundi and others, ‘Pemanfaatan Boneka Tangan Untuk Media Pembelajaran Daring Dan Ekonomi Masyarakat Selama Covid 19’ *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 2021.

- 2) Buat skenario yang jelas dan terarah untuk sandiwara boneka tangan.
- 3) Menyiapkan boneka tangan yang sesuai dengan naskah atau skenario.
- 4) Agar lebih menarik, tambahkan nyanyian dalam bersandiwara.
- 5) Tentukan durasi waktu kegiatan dengan penggunaan media boneka tangan.
- 6) Isi cerita disesuaikan dengan usia dan daya imajinatif anak.
- 7) Setelah kegiatan selesai, diskusikan peran yang telah diperankan<sup>11</sup>

### c. Jenis-Jenis Boneka Tangan

#### 1) Boneka Jari

Yaitu boneka yang terbuat dari kain dengan kepala boneka terdapat pada ujung jari dan setiap ujung jari hanya bisa memainkan satu karakter.

#### 2) Boneka Tangan

Yaitu boneka yang hanya memiliki kepala dan dua tangan, dan bagian badan dan kakinya hanya untuk menutupi lengan orang yang memainkannya.

---

<sup>11</sup> Viola Sri Permata and Gemala Widiyarti, ‘Pengembangan Media Boneka Tangan Materi Mendongeng Pada Siswa Kelas II Sd Negeri 064023 Kemenangan Tani, *Prosiding Seminar Nasional PSSH*, 2.4 (2023), 112.4

3) Boneka Tongkat

Yaitu boneka yang dimainkan dengan tongkat di tangan dan tubuhnya.

4) Boneka Bayang-Bayang

Yaitu boneka yang cara memainkannya seperti membuat bayang-bayang bergerak. Di Indonesia, ini disebut “wayang kulit”.<sup>12</sup>

**d. Tujuan Penggunaan Boneka Tangan**

Penggunaan boneka tangan bertujuan agar siswa dapat tertarik untuk menyimak cerita, memahami cerita, mendorong tumbuhnya fantasi atau imajinasi anak dan meneladani perilaku tokoh dalam bertindak dan berperilaku dalam kehidupan nyata. Melalui permainan boneka tangan perhatian siswa bisa teralihkan (tidak malu) sehingga mudah berekspresi atau menyatakan perasaannya. Boneka berfungsi sebagai media perantara yang digunakan untuk melibatkan siswa agar mampu menangkap isi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, dan berkesempatan untuk menggunakan boneka tangan dalam keterampilan bercerita.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Ummul Khoir and Sri Hariiani, ‘Penggunaan Media Boneka Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Di Sekolah Dasar’, *Jpgsd*, 02.03 (2018), 1–11.

<sup>13</sup> Khairunnisa dan Dina Aryanti, ‘Penerapan Media Boneka Tangan dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IIIb MI At-Thayyibah’, *AL-ADZKA, Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8.2 (2018), hal. 109

### e. Manfaat Boneka Tangan

Menurut Salsabila, Pembelajaran dengan boneka tangan memiliki banyak keuntungan, antara lain yaitu:

- 1) Membantu siswa belajar keterampilan sosial.
- 2) Meningkatkan kemampuan untuk menyimak (seperti mendengarkan teman saling bercerita).
- 3) Mengajarkan kesabaran menunggu giliran.
- 4) Meningkatkan kerja sama.
- 5) Memotivasi siswa untuk berani tampil.
- 6) Membuat siswa menjadi semakin aktif.
- 7) Membuat proses belajar lebih gembira.
- 8) Tidak rumit saat memainkannya.
- 9) Tidak membutuhkan banyak waktu, biaya, dan persiapan yang rumit.<sup>14</sup>

### f. Kelebihan dan Kekurangan Boneka Tangan

Dalam penggunaannya, media boneka tangan memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu diantaranya:

- 1) Kelebihan Boneka Tangan
  - a) Boneka biasanya menyenangkan bagi anak-anak.

Dengan menggunakan media boneka tangan,

---

<sup>14</sup> M. Arzani and Lalu Marzoan, ‘Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Media Boneka Tangan Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Negeri Dewi Kayangan Tahun Pelajaran’, *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6.2 (2020), 377–87

- perhatian dan minat anak akan lebih pada kegiatan pembelajaran.
- b) Mendukung perkembangan emosi anak. Anak-anak tidak perlu takut ditertawakan atau diolok-olok oleh temannya untuk mengungkapkan emosi melalui media boneka tangan.
  - c) Membantu anak membedakan imajinasi dan realita dan meningkatkan kepercayaan diri siswa untuk berani tampil di depan kelas.
- 2) Kekurangan Boneka Tangan
- a) guru harus menyiapkan media boneka tangan untuk kegiatan kelas, memperhatikan gerakan, mimik, dan suara.
  - b) Keragaman siswa merupakan tantangan tambahan, dan guru perlu memahaminya secara individual.<sup>15</sup>
  - c) Harus bisa membedakan suara dari boneka satu dengan boneka lainnya.

### 3. Keterampilan Bercerita

a. Pengertian Keterampilan Bercerita

Keterampilan dijelaskan pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yang berarti kecakapan untuk menyelesaikan tugas.<sup>16</sup> Sedangkan, bercerita merupakan

---

<sup>15</sup> Viola Sri Permata and Gemala Widiyarti, ‘Pengembangan Media Boneka Tangan Materi Mendongeng Pada Siswa Kelas II Sd Negeri 064023 Kemenangan Tani, *Prosiding Seminar Nasional PSSH*, 2,4 (2023), 112.4

<sup>16</sup> <https://kbbi.web.id/terampil>

suatu kegiatan di mana seseorang menyampaikan pengalaman atau kejadian secara lisan sebagai cara untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Menurut Bachri, bercerita merupakan tindakan menyampaikan informasi yang menceritakan tentang tindakan atau peristiwa dan dilakukan secara lisan dengan maksud untuk berbagi pengalaman serta pengetahuan dengan orang lain.<sup>17</sup> Bercerita adalah proses yang menggambarkan tindakan atau peristiwa dalam rangka meningkatkan kemampuan bahasa. Sedangkan, Tarigan mengatakan bahwa Bercerita adalah kemampuan berbahasa yang bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada orang lain. Keterampilan bercerita ini merujuk pada kemampuan bercerita yang merupakan bagian dari kecakapan berbahasa Indonesia.<sup>18</sup> Berdasarkan penjelasan tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwa bercerita merupakan kemampuan dalam berbahasa yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan informasi kepada orang lain.

---

<sup>17</sup> Maria Dolorosa Lega, ‘Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bercerita Pada Siswa Kelas Iii Sdk Lei’, *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 2.1 (2021), hlm. 7.

<sup>18</sup> Suci Setyaningsih, Setya Yuwana, and Hendratno, ‘Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Setelah Menggunakan Media Animasi Audio Visual Dongeng Binatang Berbasis Canva’, *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6.2 (2023), hlm. 619.

Bercerita merupakan cara untuk menyampaikan berbagai peristiwa atau pengalaman yang terjadi pada diri pribadi atau pada orang lain. Seseorang dikatakan terampil dalam bercerita jika mempunyai ketepatan dalam penggunaan kata, kalimat serta tekanan dan nada yang digunakan untuk mengekspresikan pikiran, perasaan, gagasan, fakta dan perbuatan dalam suatu konteks komunikasi tertentu.<sup>19</sup>

Keterampilan bercerita yang baik dan benar membutuhkan pengalaman, pengetahuan, kemampuan berpikir yang bagus. Penguasaan tata bahasa yang tepat juga sangat penting supaya hubungan antar kata dan kalimat menjadi terarah. Pemilihan kata dan Penyusunan kalimat yang baik akan membantu pendengar lebih memahami cerita. Jika cerita mudah dipahami, komunikasi antara pembicara dan pendengar akan menjadi lebih efektif, dan tujuan penyampaian cerita dapat tercapai dengan baik.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> E-book: Sri Katoningsih, ‘Keterampilan Bercerita’ (Surakarta: Muhammadiyah University Press. 2021) hlm. 28

<sup>20</sup> Yonni Antoko, ‘Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Menceritakan Sejarah Indonesia Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Word Square dan Scramble’, *Journal on Education*, 4.1, (2021), hlm. 27

## **b. Tujuan Bercerita**

Seorang pencerita harus memahami apa yang ingin mereka katakan karena bercerita memiliki tujuan untuk berkomunikasi dan bertukar pikiran dengan orang lain. Burhan Nurgiyantoro mengatakan bahwa tujuan bercerita yaitu menyampaikan sesuatu kepada orang lain. Mudini dan Salamat Purba juga menjelaskan tujuan bercerita, sebagai berikut.

### 1) Mendorong atau menstimulasi

Yaitu ketika seseorang yang sedang berbicara memberikan seorang pendengar semangat dan dorongan. Tujuannya adalah untuk membuat pendengar terinspirasi.

### 2) Meyakinkan

Yaitu cara pembicara untuk mempengaruhi persepsi pendengar.

### 3) Menggerakkan

Yaitu saat pembicara ingin pendengar melakukan sesuatu, seperti setuju atau tidak setuju, melakukan aksi sosial, atau mengumpulkan dana.

### 4) Menginformasikan

Yaitu memberi tahu suatu informasi kepada pendengar agar mereka mengerti.

### 5) Menghibur

Yaitu ketika seorang pembicara ingin membuat pendengarnya merasa lebih senang. Ini biasanya terjadi di acara seperti ulang tahun<sup>21</sup>

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat di tarik kesimpulan bahwa kegiatan bercerita bertujuan untuk berinteraksi dengan orang lain dengan memberikan informasi, menghibur, mengajak, dan meyakinkan.

### c. Manfaat Bercerita

Menurut Musfiroh, setelah ditinjau dari beberapa aspek, menyatakan bahwa manfaat bercerita, sebagai berikut:

- 1) Membantu perkembangan moral anak
- 2) Memenuhi kebutuhan kreatif dan fantasi anak
- 3) Meningkatkan kemampuan verbal anak
- 4) Merangsang minat menulis anak
- 5) Membuka cakrawala pengetahuan anak<sup>22</sup>

Sedangkan, Menurut Bachtiar S. Bachri, manfaat bercerita yaitu membuat anak semakin

---

<sup>21</sup>Arie Sanjaya, ‘Penerapan Metode Bercerita Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Dan Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar’. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 01, (2016), hlm. 72-73

<sup>22</sup> Juju Hanida, ‘Upaya Meningkatkan Keterampilan Bercerita Siswa Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Pada Kelas VII E Semester II SMP Negeri 2 Wanareja’, *Jurnal Insan Cendekia*, 3,2 (2022), 122.

berwawasan luas dan merubah pola berpikir karena anak mendapat pengalaman baru.<sup>23</sup>

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa bercerita memberikan banyak manfaat bagi pertumbuhan anak, terutama dalam hal meningkatkan kreativitas dan imajinasi siswa termasuk meningkatkan kemampuan untuk menyampaikan konsep, ide, atau gagasan kepada penyimak atau pendengar.

#### **d. Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Bercerita**

Keberhasilan komunikasi bergantung pada beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut dibedakan menjadi 2 macam yaitu pemilihan informasi data yang akan disampaikan dan teknik penyampaian data. Keterampilan bercerita mencakup faktor kebahasaan dan nonkebahasaan. Faktor kebahasaan berkaitan dengan penggunaan bahasa yang tepat saat berbicara. Arsjad dan Mukti menyebutkan faktor-faktor kebahasaan dan nonkebahasaan yang dapat meningkatkan efektivitas dalam bercerita sebagai berikut:

---

<sup>23</sup> Yonni Antoko, ‘Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Menceritakan Sejarah Indonesia Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Word Square dan Scramble’, *Journal on Education*, 4.1, (2021), hlm. 28

- 1) Faktor kebahasaan meliputi:
  - a) Ketepatan ucapan  
Seorang pembicara harus belajar mengucapkan bunyi bahasa dengan benar. Jika pengucapan tidak benar, dapat membuat pendengar bosan atau tidak tertarik dan mengalihkan perhatian.
  - b) Penekanan tekanan nada, sendi dan durasi  
Tekanan, nada, dan durasi saat berbicara sangat penting. Meski topik yang dibahas tidak menarik, cara penyampaian yang tepat bisa membuatnya menarik.
  - c) Pilihan kata  
Pilihan kata harus tepat, jelas, dan bervariasi agar mudah dipahami.
  - d) Ketepatan penggunaan kalimat dan ketepatan sasaran pembicaraan  
Pembicara yang menggunakan kalimat yang efektif membantu pendengar memahami apa yang dikatakan. Cara menyusun kalimat sangat berpengaruh pada pesan yang akan disampaikan.
- 2) Faktor non kebahasaan meliputi:
  - a) Sikap yang tenang dan tidak kaku  
Kesan yang tidak menarik dihasilkan dari pembicara yang tidak tenang, lesu, dan kaku.

b) Pandangan terarah pada lawan bicara

Seseorang dapat berkomunikasi secara efektif dengan pandangan kontak mata satu terarah sama lain.

c) Bersedia menerima pendapat orang lain

Seorang pembicara bisa bersikap terbuka saat menyampaikan pembicaraan, berarti dia siap menghargai pendapat lawan bicara, menerima saran, dan pendapatnya diubah jika terbukti salah.

d) Gerak-gerik dan mimik yang tepat

Gerak-gerik dan mimik yang benar membuat berbicara menjadi lebih efektif. Selain memberi penekanan pada setiap kata-kata, gerakan tangan juga berperan penting dalam menyampaikan pesan.

e) Kenyaringan suara

Tingkat kenyaringan suara dipengaruhi oleh banyak faktor, faktor yang termasuk seperti jumlah pendengar dan kondisi lingkungan.

f) Relevansi/penalaran

Kesesuaian antara informasi, aktivitas, kebutuhan atau konteks tertentu. Gagasan demi gagasan harus berhubungan dengan logis.

g) Penguasaan topik

Seorang pembicara yang lancar berbicara dan topik yang dibahas jelas akan lebih mudah bagi pendengar untuk memahami apa yang dikatakan pembicara.

Sedangkan, faktor-faktor penghambat dalam keefektifan keterampilan bercerita antara lain:

1) Faktor fisik

Faktor fisik ini bisa berasal dari partisipan sendiri atau dari luar partisipan.

2) Faktor media

Faktor media terdiri dari komponen linguistik dan nonlinguistik (contohnya irama, lagu, dan isyarat gerak tubuh)

3) Faktor psikologis

yaitu keadaan partisipan dalam pengaruh kejiwaannya seperti emosi, sedih, dan sakit.<sup>24</sup>

Berdasarkan pendapat di atas, dapat di tarik kesimpulan bahwa keterampilan bercerita dipengaruhi oleh faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung seperti faktor kebahasaan dan non-

---

<sup>24</sup> Yonni Antoko, ‘Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Menceritakan Sejarah Indonesia Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Word Square dan Scramble’, *Journal on Education*, 4.1, (2021), hlm. 29

kebahasaan, sedangkan faktor penghambat yaitu faktor fisik, media, dan psikologis.

#### e. Aspek-Aspek Keterampilan Bercerita

Cerita yang baik dapat menunjukkan keberanian, ketertarikan, dan cara yang jelas untuk menceritakan masalah. Keterampilan bercerita memerlukan penilaian sebelum dan sesudah pembelajaran. Penilaian harus dilakukan agar guru bisa mengevaluasi dan melaporkan hasil belajar siswa secara objektif. Penilaian proses biasa diambil saat pembelajaran sedang berlangsung, sedangkan penilaian hasil dilakukan ketika pembelajaran berakhir. Keterampilan bercerita dapat diukur melalui tes dan non tes.

Dalam keterampilan berbicara siswa untuk dapat mengetahui tingkat kemampuan bercerita dalam Pelajaran Bahasa Indonesia terdapat aspek penilaian dalam keterampilan berbicara diantaranya yaitu pelafalan, intonasi, kelancaran, ekspresi, dan ketepatan isi pembicaraan. Pada aspek pelafalan ini dapat di ukur dengan melihat keaktifan siswa dalam pengucapan bahasa dan kejelasan kalimat dalam penyampaianya, aspek intonasi dapat dinilai dengan tinggi nada yang sesuai dalam pengucapan dan materi yang sesuai, aspek

kelancaran dinilai dengan kesesuaian siswa dalam menyampaikan suatu pendapat, informasi dengan jelas dan lancar. Aspek ekspresi dinilai dengan melihat ekspresi siswa selama menyampaikan pendapat, informasi dan aspek keterampilan penilaian ketepatan ini pembicara dinilai dengan menyesuaikan materi yang ada dengan penyampaiannya.<sup>25</sup>

Menurut Burhan Nurgiyantoro aspek-aspek bercerita yang dinilai meliputi (1) ketepatan isi cerita, (2) ketepatan penunjukkan detail cerita, (3) ketepatan logika cerita, (4) ketepatan makna seluruh cerita, (5) ketepatan kata, (6) ketepatan kalimat, dan (7) kelancaran.<sup>26</sup> Dengan mempertimbangkan dan mengamati aspek-aspek tersebut, penilaian keterampilan berbicara siswa bisa dilakukan dengan lebih menyeluruh dan mempertimbangkan berbagai aspek yang relevan.

Pada penelitian ini untuk mengukur keterampilan bercerita siswa kelas II, peneliti menggunakan penilaian yang berisi aspek-aspek yang harus diperhatikan dalam keterampilan bercerita.

---

<sup>25</sup> Siti Imroatul Maghfiroh, Suyoto, Nur Madania, ‘Keterampilan Berbicara Peserta Didik kelas II Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia’, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8.2, (2024), hlm. 21336

<sup>26</sup> A D Juliana, I Nurasiah, and A E Wardana, ‘Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Media Wayang Sukuraga Berbasis 5 Karakter Di Kelas Tinggi’, *Journal of Elementary Education*, 3.2 (2019), 1–12.

Penilaian bercerita dalam penelitian ini aspek yang digunakan yaitu aspek ketepatan isi dan detail cerita, penyampaian makna dalam cerita, penggunaan kosakata dan kalimat, kelancaran dalam bercerita dan intonasi.

## 4. Pembelajaran Bahasa Indonesia

### a. Pengertian pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang harus diajarkan di sekolah dasar karena membantu siswa memahami dan menggunakan Bahasa Indonesia secara lisan dan tulisan. Oleh sebab itu, pelajaran Bahasa Indonesia sangat penting diajarkan di semua jenjang pendidikan, terutama di SD/MI, karena bahasa indonesia bagian penting dari pendidikan.<sup>27</sup>

Pembelajaran bahasa Indonesia mengajarkan siswa keterampilan menggunakan bahasa dengan benar dan sesuai dengan tujuan. Tujuan utama pendidikan bahasa Indonesia adalah meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi secara efektif dan mempertahankan standar etika. Selain itu, tujuan belajar Bahasa Indonesia adalah untuk menumbuhkan rasa bangga dan menghargai Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan Bahasa negara.

---

<sup>27</sup> Oman Farhrohman, ‘Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI’, *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 9.1 (2017), 23–34.

Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa dapat memanfaatkan karya sastra yang meningkatkan wawasan, moral, dan keterampilan berbahasa. Standar Kompetensi mata pelajaran bahasa indonesia adalah kualifikasi kemampuan minimal yang dimiliki siswa untuk menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia.<sup>28</sup> Jadi Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran penting bagi siswa karena membantu mereka mulai belajar membaca, berbicara, dan bercerita.

**b. Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 materi menceritakan kembali isi teks**

Pelajaran Bahasa Indonesia pada penelitian ini terdapat pada bab 6 “Ayo, Berhemat” subtema 3 “Menceritakan Kembali Isi Teks”. Pada bab ini tentang berhemat mengajarkan siswa tentang arti kata dalam teks, informasi dalam cerita, menceritakan ulang isi teks. Siswa diajak mengenali makna kata, menjelaskan tokoh dalam cerita, dan dapat bercerita dengan runtut dan jelas. Secara umum teks adalah rangkaian kata atau kalimat yang memiliki struktur dan tata bahasa tertentu serta bisa

---

<sup>28</sup> Siti Anisatun Nafii’ah, Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media , 2018) hal. 32

disusun secara lisan maupun tulisan. Tujuannya, untuk menyampaikan informasi, menjelaskan sesuatu, atau mengungkapkan makna. Teks Narasi adalah teks yang berisi cerita dengan kejadian atau peristiwa yang runtut.<sup>29</sup>

Penelitian ini dilakukan di kelas IIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang dengan jumlah 26 siswa. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia peneliti menggunakan model *dramatic learning* berbantuan boneka tangan untuk mengetahui pengaruh keterampilan bercerita siswa sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran tersebut.

### 1) Capaian Pembelajaran

Capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II yang digunakan oleh peneliti yaitu siswa dapat menceritakan kembali suatu isi informasi yang dibaca atau didengar; dan menceritakan kembali teks narasi yang dibacakan atau dibaca dengan topik diri, keluarga, dan/atau lingkungan.

### 2) Tujuan Pembelajaran

Peneliti memilih tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah dipilih yaitu bertujuan pembelajaran tersebut dengan model

---

<sup>29</sup> Anugrahdwi, "Pengertian Teks Beserta Jenisnya Lengkap," *Pascasarjana UMSU*, 27 Januari 2023, <https://pascasarjana.umsu.ac.id/pengertian-teks-beserta-jenisnya-lengkap/>.

*dramatic learning* berbantu boneka tangan siswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan berbahasa berbicara dan bercerita, khususnya menyampaikan cerita dan menjelaskan informasi yang terdapat dalam teks narasi dengan bahasa yang santun dan intonasi yang jelas.

## B. Kajian Pustaka

Kajian pustaka menjadi hal yang penting bagi seorang peneliti karena untuk menentukan judul penelitian yang akan dikaji lebih dalam. Kajian pustaka juga bagian untuk menguraikan sebuah temuan, dan teori yang akan dijadikan dasar penelitian. Berikut ini kajian pustaka yang digunakan:

Penelitian terdahulu yang pertama, penelitian yang dilaksanakan oleh Hanifah Maulidina dengan judul “Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Media Boneka Tangan Pada Siswa Kelas III B SDIT Ma’arif Kota Padang Panjang”. Hasil penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah dengan menggunakan media boneka tangan mampu meningkatkan keterampilan bercerita di kelas III-B SDIT Ma’arif Kota Padang Panjang. Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Ma’arif Kota Padang Panjang, dengan jumlah siswa kelas III-B sebanyak 27 orang. Metode penelitian yang digunakan penelitian Tindakan kelas (PTK). Ada empat tahap dalam pelaksanaan metode PTK yaitu perencanaan,

pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus I nilai rata-rata dari keterampilan bercerita siswa adalah 68,4%, dan pada siklus II nilai rata-rata mengalami peningkatan 12% meningkat menjadi 80,4%. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah keterampilan bercerita anak dapat dikatakan tuntas apabila hasil dari lembar observasi keterampilan bercerita siswa bernilai 71-100, maka penelitian ini dapat dikatakan berhasil dan tidak melakukan siklus lanjutan apabila nilai dari seluruh siswa kelas 3B SDIT Ma’arif kota Padang Panjang  $\geq 71$ .<sup>30</sup>

Adapun perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini adalah peneliti terdahulu menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan di kelas III sedangkan peneliti saat ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yang dilakukan di kelas II. Pada penelitian terdahulu dan penelitian ini sama-sama menggunakan boneka tangan untuk mengukur ketrampilan bercerita siswa.

Penelitian terdahulu yang kedua, penelitian yang dilakukan oleh Komang Sri Ustari yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Dramatic Learning* Berbantuan Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia

---

<sup>30</sup> Hanifah Maulidina, “Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Media Boneka Tangan Pada Siswa Kelas III B SDIT Ma’arif Kota Padang Panjang”, *skripsi* (Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah)

Siswa Kelas III Semester II SD di Gugus III Kecamatan Busungbiu Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2018/2019” Hasil penelitian ini memiliki tujuan yaitu mengetahui perbedaan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia antara peserta didik yang diajarkan menggunakan model *dramatic learning* berbantuan boneka tangan dengan peserta didik yang diajarkan menggunakan metode konvensional. Jenis penelitian yang dipakai yaitu eksperimen semu menggunakan rancangan nonequivalent posttest only control group design. Populasinya yaitu peserta didik kelas III SD di Gugus III Kecamatan Busungbiu. Sampel penelitian ini yaitu peserta didik kelas III SD N 2 Umejero dan SD N 3 Umejero. Istrumen pengumpulan data yang dipakai yaitu observasi. Teknik analisis data yang dipakai yaitu uji-t. Berdasarkan hasil analisis didapatkan rata-rata nilai kelas eksperimen yaitu 19,35 dan kelas kontrol yaitu 14,43. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa adanya perbedaan keterampilan berbicara antara peserta didik yang diajarkan menggunakan model dramatic learning berbantuan boneka tangan dan peserta didik yang diajarkan menggunakan model konvensional. Perbedaan tersebut terlihat dari hasil perhitungan uji-t didapatkan  $t\text{-hitung} = 6,276$  pada taraf signifikansi 5% dengan  $dk = 39$  didapat  $t\text{-tabel} = 2,021$ . Kriteria pengujian  $t\text{hitung} > ttabel$  ( $6,276 > 2,021$ ) maka  $H_0$  ditolak. Hasil penelitian memperlihatkan jika adan perbedaan yang

signifikan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia antara kelas siswa yang diajarkan menggunakan model *Dramatic Learning* berbantuan Boneka Tangan dengan kelas siswa yang diajarkan menggunakan model konvensional.<sup>31</sup>

Adapun persamaan dari penelitian terdahulu dan penelitian ini yaitu keduanya sama-sama menggunakan model *dramatic learning* dan berbantu boneka tangan. Sedangkan perbedaan pada penelitian terdahulu dilakukan di kelas III, penelitian ini dilakukan di kelas II. Penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian eksperimen semu dengan rancangan non-equivalent posttest only control group design dengan variabel terikat adalah keterampilan berbicara, dan pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dan variabel terikatnya adalah keterampilan bercerita

Penelitian terdahulu yang ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Desy Juniza1, Dian Nuzulia Armariena, dan Mega Prasrihamni yang brjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar terhadap Keterampilan Bercerita Siswa III” Hasil penelitian ini bertujuan mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran buku cerita bergambar terhadap keterampilan bercerita siswa kelas III SDN

---

<sup>31</sup> Komang Sri Ustari, Made Sumantri, and I Nyoman Laba Jayanta, ‘Pengaruh Model Pembelajaran Dramatic Learning Berbantuan Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara’, *Journal of Education Technology*, 2.4 (2019), hlm. 153-159

11 Tanjung Batu. Metode yang digunakan yaitu eksperimen dengan desain one group pre test-post test design dan teknik pengumpulan data dengan tes, observasi dan perekaman. Validitas tes yang dipakai yaitu uji judgement expert terhadap lembar instrumen keterampilan bercerita. Dari hasil validitas, diberikan tes berupa 6 aspek indikator penilaian ketrampilan bercerita, yang dibagikan ke seluruh popuasi yang berjumlah 45 peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan nilai rata-rata hasil belajar meningkat yang awalnya 57,11, dan pada tes akhir menjadi 70. Selanjutnya uji-t didapatkan nilai  $>$  atau  $7,55 > 1,68$ . Maka penelitian ini dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran buku cerita bergambar berpengaruh terhadap keterampilan bercerita di SDN 11 Tanjung batu.<sup>32</sup>

Adapun perbedaan dari penelitian terdahulu dan penelitian ini yaitu ada pada media pembelajaran yang digunakan, penelitian terdahulu menggunakan buku cerita bergambar sedangkan penelitian ini menggunakan boneka tangan. Penelitian terdahulu dilakukan di kelas III sedangkan penelitian ini dilakukan di kelas II. Adapun persamaan dari

---

<sup>32</sup> Desy Juniza, Dian Nuzulia Armariena, and Mega Prasrihamni, ‘Pengaruh Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa III’, *Journal on Teacher Education*, 3.2 (2022), hlm. 234-249.

penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode eksperimen dengan desain one group pre test-post test design.

### C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang ditulis dalam bentuk kalimat pertanyaan.<sup>33</sup> Hipotesis yaitu alternatif dugaan jawaban yang dibuat oleh peneliti tentang masalah yang dibahas dalam penelitian. Dugaan jawaban ini adalah keyakinan sementara yang akan diuji dengan data yang dikumpulkan melalui penelitian..<sup>34</sup>

Adapun hipotesis yang peneliti ajukan adalah sebagai berikut:

(H<sub>0</sub>) = tidak terdapat pengaruh model *dramatic learning* berbantu boneka tangan terhadap keterampilan bercerita siswa pada pelajaran bahasa Indonesia kelas II SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang

(H<sub>a</sub>) = terdapat pengaruh model *dramatic learning* berbantu boneka tangan terhadap keterampilan bercerita siswa pada pelajaran bahasa Indonesia kelas II SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang.

---

<sup>33</sup> E-book: Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 63

<sup>34</sup> Nurul Zuriah, Metode Penelitian Sosial Dan Pendidikan Teori & Aplikasi, (Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2009), hlm. 162

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Pendekatan**

Penelitian kuantitatif yaitu proses pencarian pengetahuan yang menganalisis penelitian dengan data angka. Dalam teknik pengumpulan data lapangan, nuansa angka-angka sangat penting untuk metode penelitian kuantitatif. Pendekatan yang pada penelitian ini merupakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Jenis eksperimen dalam penelitian ini hanya menggunakan satu kelas sebagai subjek penelitian dengan desain penelitian *one grup pretest-posttest design*, yaitu pemberian perlakuan (treatment) pada satu kelas tanpa adanya kelas pembanding (kelas kontrol).

Penerapan metode eksperimen ini dilakukan untuk mengukur keterampilan siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *dramatic learning* berbantu boneka tangan terhadap keterampilan bercerita siswa pada pelajaran bahasa Indonesia kelas II SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang. Berikut adalah rincian desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini:

**Tabel 3. 1**  
**Desain Penelitian Eksperimen**

Pretest	Treatment	Posttest
O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub>: Melakukan tes awal (pretest)

X<sub>1</sub>: Memberikan perlakuan (treatment)

O<sub>2</sub>: Melakukan tes akhir (posttest)

Tahapan yang dilakukan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Memberikan *pretest*

Pada penelitian awalnya siswa diberi pretest untuk menilai keterampilan awal bercerita siswa sebelum perlakuan (treatment) diberikan.

2. Memberikan *posttest*

Selanjutnya, peneliti melakukan *posttest* setelah diberi perlakuan (treatment) untuk mengengetahui keterampilan bercerita dengan model pembelajaran *dramatic learning* berbantu boneka tangan.

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas II SD Hj.Isriati Baiturrahman 2 Semarang yang beralamat di Jl. Abdulrahman Saleh No. 285, Kalipancur, Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah. Sedangkan waktu penelitian dilakukan di semester genap tahun ajaran 2025/2026, yang dimulai pada tanggal 13 Februari 2025 hingga 25 Februari 2025.

## **C. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi yaitu area generalisasi yang terdiri dari dari subjek atau obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang sudah ditetapkan peneliti untuk dipelajari yang selanjutnya diambil kesimpulan.<sup>1</sup> Secara sederhana, populasi dapat diartikan sebagai kumpulan objek atau subjek yang dapat di ambil sebagian atau seluruhnya untuk dijadikan sampel penelitian.

Populasi yang di ambil pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas II SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang.

### **2. Sampel**

Sampel diambil dari populasi untuk menunjukkan karakteristik dan variasi dalam populasi. Hal ini dilakukan jika populasi terlalu besar dan susah diakses secara keseluruhan, sehingga peneliti memakai sampel sebagai representasi yang memadai. Agar hasil penelitian dapat digeneralisasi dengan baik, sampel yang dipilih harus mempunyai karakteristik yang sesuai dengan populasi. Hal ini penting karena informasi yang didapatkan dari sampel akan dipakai untuk membuat kesimpulan tentang populasi

---

<sup>1</sup> E-book: Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D, (Bandung: ALFABETA, 2018), hlm. 80.

secara menyeluruh. Dalam memilih sampel, peneliti juga memperhatikan metode yang tepat supaya sampel bisa dianggap mewakili populasi dan hasil penelitian bisa diandalkan.<sup>2</sup>

Sampel yang dipakai pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas II B SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang yaitu berjumlah 26 siswa, terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

#### **D. Variabel dan Indikator**

Variabel yaitu konsep yang memiliki variasi nilai. Variabel bisa diartikan sebagai pengelompokan yang logis dari dua atribut atau lebih. Berikut adalah variabel dan indikator pada penelitian ini, yaitu:

##### **1. Variabel bebas (Independent)**

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi timbulnya variabel terkait.<sup>3</sup> Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model *dramatic learning* berbantu boneka tangan, dengan indikator sebagai berikut:

- a. Guru dapat menyajikan materi sesuai dengan masalah dalam kehidupan siswa agar siswa mampu memilih peran dan memahami karakter peran.

---

<sup>2</sup> E-book: Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D, (Bandung: ALFABETA, 2018), hlm. 81.

<sup>3</sup> E-book: Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D, (Bandung: ALFABETA, 2018), hlm.39.

- b. Guru dapat mengatur tahapan dalam bermain peran berbantu boneka tangan agar siswa mampu mengikuti alur cerita atau skenario dengan runtut.
- c. Siswa berpartisipasi aktif dalam bermain peran dengan menunjukkan kreativitas dalam mengembangkan cerita dan berekspresi saat memainkan boneka.
- d. Siswa dan guru bersama-sama melakukan diskusi terkait masalah dan tanya jawab setelah bermain peran dengan bantuan boneka tangan.
- e. Siswa dapat menarik kesimpulan atau memahami nilai cerita yang diperankan.

## 2. Variabel terikat (Dependent)

Variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas.<sup>4</sup> Variabel terikat pada penelitian ini yaitu keterampilan bercerita siswa pada pelajaran bahasa Indonesia kelas II SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang. Dengan indikator penelitiannya sebagai berikut:

- a. Siswa mampu menunjukkan ketepatan isi dan detail dalam bercerita
- b. Siswa mampu menyampaikan makna dalam cerita
- c. Siswa mampu menggunakan kosakata dan kalimat dengan baik.

---

<sup>4</sup> Ebook: Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D, (Bandung: ALFABETA, 2018), hlm. 39.

- d. Siswa mampu mengusai kelancaran dalam bercerita
- e. Siswa mampu menempatkan intonasi dalam bercerita dengan tepat.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

### 1. Tes

Penelitian ini menggunakan pretest dan posttest. Tujuannya yaitu untuk mengetahui bagaimana siswa bercerita dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Tes ini menggunakan pedoman penilaian didasarkan pada kriteria aspek penilaian. Hasil pretest dipakai untuk mengukur keterampilan awal sebelum diberi perlakuan dan posstest digunakan untuk menentukan apakah keterampilan bercerita siswa ada perbedaan setelah diberi perlakuan dengan model *dramatic learning* berbantu boneka tangan.

**Tabel 3. 2**  
**Penilaian Keterampilan Bercerita**

No.	Aspek yang dinilai	Tingkat capaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan isi dan detail					
2.	Penyampaian makna					
3.	Kosa kata dan kalimat					
4.	Kelancaran bercerita					
5.	Intonasi					

Keterangan:

1 = sangat kurang

2 = kurang

3 = cukup

4 = baik

5 = sangat baik

Perhitungan nilai akhir siswa dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data menggunakan gambar, foto, laporan tertulis, maupun dokumen resmi yang dimiliki responden. Dokumentasi pada penelitian ini bersifat sekunder karena sebagai pelengkap data primer untuk mendukung penelitian dokumentasi dilakukan guna mendapatkan data-data yang diperlukan.

Dalam penelitian ini, dokumentasi dikumpulkan sebagai bahan pendukung penelitian. Dokumentasi tersebut meliputi perangkat pembelajaran, foto kegiatan belajar mengajar, berbagai elemen yang ada dalam dokumentasi

tersebut seperti guru, siswa, keadaan kelas, sarana dan prasarana sekolah, serta lingkungan sekolah.

## F. Teknik Analisis Data

Perolehan data hasil penelitian kuantitatif yang didapat dari soal pretest dan posttest selanjutnya dianalisis menggunakan statistik. Berikut adalah langkah-langkah yang digunakan:

### 1. Uji Normalitas

Dalam analisis statistika, data berdistribusi normal merupakan persyaratan penting. Uji normalitas dipakai untuk menentukan apakah data penelitian berdistribusi normal. Uji Shapiro-Wilk adalah metode yang biasa dipakai untuk menguji normalitas data. Biasanya dipakai jika sampel data lebih kecil atau kurang dari 50 data. Shapiro-Wilk bertujuan untuk memastikan apakah data bisa diasumsikan mengikuti distribusi normal atau tidak. Berikut ini adalah rumus uji normalitas Shapiro Wilk:

$$T_3 = \frac{1}{D} [\sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_1)]^2$$

Keterangan :

D : berdasarkan rumus dibawah

ai : koefisient test Shapiro Wilk

X n-i+1 : Angka ke n-i+1 pada data

X I : Angka ke I pada data

$$D = \sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2$$

Keterangan :

$X_i$  : Angka ke i pada data

$\bar{X}$  : Rata-rata

$$G = bn + cn + In \left( \frac{T3 - dn}{1 - T3} \right)$$

Keterangan :

$G$  : identik dengan nilai Z distribusi normal

$T3$  : berdasarkan rumus di atas

$bn + cn + In$  : konversi statistic shapiro wilk pendekatan distribusi normal.

Kriteria uji normalitas Shapiro Wilk menggunakan SPSS pada taraf 0,05 yakni:

- a. Apabila nilai sig yang diperoleh  $> 0,05$  berarti data tersebut berdistribusi normal.
- b. Apabila nilai sig yang diperoleh  $< 0,05$  berarti data tersebut tidak berdistribusi normal.

## 2. Analisis Data Statistic Deskriptif

Data statistic deskriptif menggambarkan dan menganalisis data yang telah dikumpulkan. Tujuannya yaitu memberikan ringkasan yang lengkap tentang atribut kuantitatif dari data. Tahapan dalam menyusun melalui analisis ini sebagai berikut:

a. Rata-rata (*mean*)

$$\frac{\sum_i^n = 1x_i}{n}$$

b. Presentase (%) nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka presentase

f = frekuensi yang di cari presentasenya

n = banyaknya sampel responden

Kriteria yang dipakai dalam menentukan kategori keterampilan bercerita siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang yakni sebagai berikut:

**Tabel 3. 3**  
**Kategori Keterampilan Bercerita**

No.	Tingkat penguasaan (%)	Kategori keterampilan bercerita
1.	0 – 35	Sangat Kurang
2.	36 – 55	Kurang
3.	56 – 65	Cukup
4.	66 – 85	Baik
5.	86 - 100	Sangat Baik

### 3. Uji Hipotesis

Secara statistik hipotesis dimaksud sebagai pernyataan mengenai keadaan populasi yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang didapatkan dari sampel penelitian.<sup>5</sup> Pengujian yang digunakan yaitu dengan uji t-test atau sampel berpasangan dengan SPSS yakni (uji-t berpasangan atau paired sample t-test) dan uji pengaruh untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model yang diterapkan.

#### a. Analisis Uji-t Berpasangan

$H_0$  = model *dramatic learning* berbantu boneka tangan tidak berpengaruh terhadap keterampilan bercerita siswa.

$H_a$  = model *dramatic learning* berbantu boneka tangan berpengaruh terhadap keterampilan bercerita siswa.

Berikut rumus untuk menghitung Uji paired sample t-test:

$$t = \frac{\bar{D}}{\frac{s_d}{\sqrt{n}}}$$

dan

$$SD = \sqrt{var}$$

$$\text{Var}(s^2) = \frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n (xi - \bar{x})^2$$

---

<sup>5</sup> E-book: Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D, (Bandung: ALFABETA, 2018), hlm. 80.

Keterangan:

$$t = t_{hitung}$$

$\bar{D}$  = rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2

SD = standar deviasi selisih pengukuran 1 dan 2

N = jumlah sampel

Ketentuan yang digunakan dalam pengujian paired sampel t-test yakni sebagai berikut:

- 1) Apabila nilai sig (2-tailed) < 0,05 maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Hal ini berarti model *dramatic learning* berbantu boneka tangan berpengaruh meningkatkan keterampilan bercerita siswa.
- 2) Apabila nilai sig (2-tailed) > 0,05 maka H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>a</sub> ditolak. Hal ini berarti model *dramatic learning* berbantu boneka tangan tidak berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan bercerita siswa.

b. Uji Pengaruh (effect size)

Dalam penelitian ini, effect size digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *dramatic learning* berbantu boneka tangan terhadap keterampilan bercerita siswa. Effect size dalam penelitian ini dihitung menggunakan rumus Cohen's d sebagai berikut:

$$d = \frac{M_2 - M_1}{SD_{pooled}}$$

Keterangan:

$M_2$  = rata-rata nilai posttest

$M_1$  = rata-rata nilai pretest

$SD_{pooled}$  = standar deviasi gabungan dari pretest  
dan posttest

dengan rumus:  $SD_{pooled} = \sqrt{\frac{SD^2_{pretest} + SD^2_{posttest}}{2}}$

Interpretasi nilai effect size menurut Cohen:

$d = 0,2$  menunjukkan pengaruh kecil

$d = 0,5$  menunjukkan pengaruh sedang

$d = 0,8$  atau lebih menunjukkan pengaruh besar

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Data**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh model *dramatic learning* berbantu boneka tangan terhadap keterampilan bercerita siswa kelas II pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan *pre-eksperimental design* pada *rancangan one group pretest posttest design*. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 13-25 februari 2025. Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu variabel bebas (X) yang merupakan model *dramatic learning* berbantu boneka tangan dan variabel terikat (Y) yang merupakan keterampilan bercerita siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes dan dokumentasi. Dalam memberikan tes mencakup pretest dan posttest. Penelitian ini melibatkan 1 kelas, jadi sebelum diberi perlakuan siswa mengikuti pretest terlebih dahulu. Selanjutnya, untuk mengetahui hasil posttest siswa diberi perlakuan dengan menggunakan model *dramatic learning* berbantu boneka tangan untuk mengetahui hasil keterampilan bercerita siswa.

Penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh dan seberapa besar pengaruh penggunaan model *dramatic learning* berbantu boneka tangan terhadap keterampilan bercerita siswa

pada pelajaran bahasa indonesia. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, penelitian dilakukan dengan pembelajaran konvensional yaitu dengan menjelaskan materi yang ada pada buku siswa kemudian menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku. Setelah itu, peneliti memberikan pretest yang berupa latihan dan meminta siswa untuk menceritakan kembali cerita yang ada pada isi teks pretest. Hasil pretest terlihat masih banyak siswa yang masih bingung untuk menentukan dialog dari peran yang dimainkan dan masih banyak yang tidak percaya diri dan malu-malu untuk bercerita.

Pada pertemuan kedua, peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan model *dramatic learning* berbantu boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa, yang sebelumnya peneliti sudah menyiapkan posttest yaitu materi dan soal uraian untuk keterampilan bercerita siswa. Selanjutnya, peneliti menyuruh siswa untuk berperan langsung sesuai dengan isi teks posttest dan meminta siswa untuk saling berpasangan dengan temannya, kemudian siswa dengan pasangan menentukan peran sesuai dengan materi yang sudah disiapkan. Siswa secara bergantian dengan pasangannya maju ke depan untuk bercerita di depan dengan bantuan boneka tangan sesuai dengan isi materi yang sudah disiapkan. Setelah selesai berperan siswa dengan tertib mengerjakan soal uraian

posttest. Hasil posttest menunjukkan siswa dengan percaya diri menyampaikan cerita dengan intonasi jelas dan bercerita sesuai dialog peran masing-masing.

Setelah peneliti memberikan perlakuan dengan menerapkan model *dramatic learning* berbantu boneka tangan terhadap keterampilan bercerita siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia terlihat bahwa nilai rata-rata posttest lebih tinggi dari pada nilai pretest sebelum diberikan perlakuan. Analisis data dilakukan dengan mengacu pada uji normalitas pada pretest dan posttest, analisis data statistic deskriptif, dilanjutkan dengan uji hipotesis dan uji pengaruh dengan bantuan SPSS.

**Tabel 4. 1  
Data Hasil Nilai Pretest dan Posttest**

No.	Nama	Pretest	Posttest
1.	Abdullah Abroruz Z.	60	80
2.	Abhicandra Hanenda A.	64	80
3.	Alham Abrisam Putra W.	64	84
4.	Alkhaliqi Cakra Prasetya	56	72
5.	Althaf Adi Annajih	64	80
6	Aqila Nazhifa	72	88
7.	Arsyila Yuki Ghaida	64	80
8.	Arsyila Cheryl Nathania	64	92
9	Athaya Bisyari	60	84
10.	Audrey Sophie Kirana	52	68
11.	Azka Dwi Pradika	56	72
12.	Danish Azzaky Yusuf	52	88
13.	Haviza Alina Rahman	68	88
14.	Julio Akbar Arasyad	72	92

15.	Kal Jibril Ibrahim B.	36	60
16.	Maritza Tany Artanti	68	92
17.	M. Alby Assyauqie	56	80
18.	M. Fawwaz Anlan Dimka	60	76
19.	M. Ivan Khoiruzzad	56	68
20.	M. Raffasya Althafarizqi H.	56	76
21.	Najma Orlin Elok Sadewi	60	72
22.	Nararya Chandrabagas	36	60
23.	Qaireen Chelsea Henkanaya	48	72
24.	Queenaya Nafeesha K.	72	92
25.	Rasyid Fadil Achmad	48	72
26	Sifa Zeanissa Aulia	52	76
<b>Jumlah</b>		1.516	2.044
<b>Rata-rata</b>		58,31	78,62

Berdasarkan hasil tabel, setelah penggunaan model pembelajaran *dramatic learning* terhadap keterampilan bercerita siswa lebih antusias dalam bercerita dan peroses pembelajaran lebih aktif berbeda dengan keadaan siswa sebelum penerapan model pembelajaran tersebut.

## B. Analisis Data

Setelah data penelitian didapatkan, yang berikutnya adalah menganalisis data. Nilai pretest dan posttest yang sudah dikumpulkan untuk menganalisis data, dan hasilnya adalah sebagai berikut:

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah sebuah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengukur uji normalitas dengan memakai nilai pretest dan

posttest. Uji normalitas yang dipakai yaitu uji shapiro wilk karena sampel data lebih kecil yaitu kurang dari 50 data, Shapiro-Wilk bertujuan untuk memastikan apakah data bisa diasumsikan mengikuti distribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini untuk perhitungan data menggunakan software IMB SPSS Statistics 25 pada taraf signifikan 0,05. Berikut kriteriananya:

- Apabila nilai sign  $> 0,05$ , berarti berdistribusi normal.
- Apabila nilai sign  $< 0,05$  tidak berdistribusi normal.

**Tabel 4. 2  
Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest**

**Tests of Normality**

	Kolmogrov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.135	26	.200*	.932	26	.085
Posttest	.110	26	.200*	.943	26	.161

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas pada tabel di atas menunjukkan bahwa uji normalitas shapiro-wilk didapatkan nilai sig untuk pretest ( $0,085 > 0,05$ ) dan nilai sig untuk posttest ( $0,161 > 0,05$ ). Dengan demikian kesimpulannya data pretest dan posttest memiliki distribusi yang normal.

## 2. Analisis Data Deskriptif

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan di SD Hj. Isriati Baiturrahman Semarang, data telah terkumpul melalui pretest dan posttest untuk mengukur keterampilan bercerita siswa. Data tersebut memberikan informasi tentang nilai-nilai yang didapatkan siswa dalam keterampilan bercerita.

**Tabel 4. 3  
Nilai Pretest**

No.	Nama	Kriteria Penilaian					Nilai
		I	II	III	IV	V	
1.	Abroruz	3	2	3	3	4	60
2.	Abhicandra	3	2	3	4	4	64
3.	Alham	3	3	3	3	4	64
4.	Alkhalfi	3	2	3	3	3	56
5.	Althaf	3	3	3	3	4	64
6.	Aqila	4	3	4	4	3	72
7.	Yuki	4	3	2	3	4	64
8.	Cheryl	3	3	3	4	3	64
9.	Athaya	3	2	3	3	4	60
10.	Audrey	2	2	4	2	3	52
11.	Azka	3	2	3	3	3	56
12.	Danish	2	3	2	3	3	52
13.	Haviza	4	3	3	4	3	68
14.	Julio	4	3	3	4	4	72
15.	Jibril	1	2	2	1	3	36
16.	Maritza	4	3	4	4	2	68
17.	Alby	2	3	3	2	4	56
18.	Fawwaz	3	2	3	3	4	60
19.	Ivan	2	4	3	2	3	56
20.	Raffasya	3	4	2	3	2	56

21.	Elok	3	3	3	3	3	60
22.	Chandra	1	2	2	1	3	36
23.	Chelsea	3	2	2	3	2	48
24.	Queenaya	4	4	3	4	3	72
25.	Fadil	2	2	3	2	3	48
26	Sifa	4	2	3	3	2	52

Keterangan penilaian:

I . Ketepatan isi dan detail

II. Penyampaian makna

III. Kosa kata dan kalimat

IV. Kelancaran bercerita

V. Intonasi

Perhitungan nilai akhir siswa dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

**Tabel 4. 4**  
**Perhitungan Untuk Mencari Mean Nilai Pretest**

X	F	F.X
36	2	72
48	2	96
52	3	156
56	5	280
60	4	240
64	5	320
68	2	136

72	3	216
Jumlah	26	1.516

Dari data tabel pretest tersebut, diketahui bahwa nilai dari  $f_x = 1.516$  dan jumlah data ( $n$ ) 26. Dengan begitu, nilai rata-ratanya (mean) yaitu:

$$\frac{1.516}{26} = 58,31$$

**Tabel 4. 5**  
**Tingkat Penguasaan Materi Pretest**

Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori
0 – 35	0	0	Sangat kurang
36 – 55	7	26,9	Kurang
56 – 65	14	53,8	Cukup
66 – 85	5	19,2	Baik
86 – 100	0	0	Sangat baik

Berdasarkan data tabel pretest di atas, bisa ditarik kesimpulan bahwa keterampilan bercerita pada pretest, yang diukur dengan instrument test, dikategorikan sangat kurang 0%, kurang 26,9%, cukup 53,8%, baik 19,2%, dan sangat baik 0%. Terlihat dari hasil presentase pada tabel, dapat disimpulkan jika tingkat keterampilan bercerita siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebelum menggunakan model pembelajaran *dramatic learning* berbantu boneka tangan tergolong cukup.

**Tabel 4. 6**  
**Deskripsi Ketuntasan Pretest**

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
< 70	Tidak tuntas	23	88,5
> 70	Tuntas	3	11,5
<b>Jumlah</b>		26	100

Berdasarkan data tabel pretest di atas dengan kriteria ketuntasan keterampilan bercerita siswa, jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal dengan nilai sebesar  $70 \leq 75\%$ . Hasil dari tabel di atas berarti menunjukkan bahwa keterampilan bercerita siswa kelas II pada mata pelajaran Bahasa Indonesia SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 belum memenuhi kriteria ketuntasan keterampilan bercerita. Hal ini ditunjukkan pada persentase siswa yang tuntas sebesar  $11,5\% \leq 75\%$ .

**Tabel 4. 7**  
**Nilai Posttest**

No.	Nama	Kriteria Penilaian					Nilai
		I	II	III	IV	V	
1.	Abroruz	4	3	4	4	5	80
2.	Abhicandra	4	3	4	4	5	80
3.	Alham	4	4	4	4	5	84
4.	Alkhalifi	4	4	4	3	4	72
5.	Althaf	4	3	4	4	5	80
6.	Aqila	5	4	5	4	4	88
7.	Yuki	4	5	3	4	4	80
8.	Cheryl	5	5	4	5	4	92

9.	Athaya	4	3	4	5	4	84
10.	Audrey	4	3	4	3	3	68
11.	Azka	4	3	3	4	4	72
12.	Danish	4	5	4	5	4	88
13.	Haviza	5	4	5	4	4	88
14.	Julio	5	4	5	5	4	92
15.	Jibril	3	2	3	3	4	60
16.	Maritza	5	5	4	5	4	92
17.	Alby	4	3	4	4	5	80
18.	Fawwaz	4	3	4	4	4	76
19.	Ivan	3	3	4	3	4	68
20.	Raffasya	4	5	4	3	3	76
21.	Elok	4	4	4	3	3	72
22.	Chandra	3	3	3	3	3	60
23.	Chelsea	4	3	4	4	3	72
24.	Queenaya	5	5	4	5	4	92
25.	Fadil	4	3	3	4	4	72
26	Sifa	4	4	4	3	4	76

Keterangan penilaian:

I . Ketepatan isi dan detail

II. Penyampaian makna

III. Kosa kata dan kalimat

IV. Kelancaran bercerita

V. Intonasi

Perhitungan nilai akhir siswa dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

**Tabel 4. 8**  
**Perhitungan Untuk Mencari Mean Nilai Posttest**

X	F	F.X
60	2	120
68	2	136
72	5	360
76	3	228
80	5	400
84	2	168
88	3	264
92	4	368
<b>Jumlah</b>	<b>26</b>	<b>2.044</b>

Dari data tabel posttest tersebut, diketahui bahwa nilai dari  $f_x = 2.044$  dan jumlah data ( $n$ ) 26. Dengan begitu, nilai rata-ratanya (mean) yaitu:

$$\frac{2.044}{26} = 78,62$$

**Tabel 4. 9**  
**Tingkat Penguasaan Materi Posttest**

Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori
0 – 35	0	0	Sangat kurang
36 – 55	0	0	Kurang
56 – 65	2	7,7	Cukup

66 – 85	17	65,4	Baik
86 – 100	7	26,9	Sangat baik

Berdasarkan data tabel posttest di atas, bisa ditarik kesimpulan bahwa keterampilan bercerita pada tahap pretest, yang diukur menggunakan instrument test, dikategorikan sangat kurang 0%, kurang 0%, cukup 7,7%, baik 65,4%, dan sangat baik 26,9%. Terlihat dari hasil presentase pada tabel, dapat disimpulkan jika tingkat keterampilan bercerita siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *dramatic learning* berbantu boneka tangan tergolong baik.

**Tabel 4. 10**  
**Deskripsi Ketuntasan Posttest**

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
< 70	Tidak tuntas	4	15,4
> 70	Tuntas	22	84,6
<b>Jumlah</b>		<b>26</b>	<b>100</b>

Berdasarkan data tabel posttest di atas dengan kriteria ketuntasan keterampilan bercerita siswa, jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal dengan nilai sebesar  $70 \leq 75\%$ . Hasil dari tabel di atas berarti menunjukan bahwa keterampilan bercerita siswa kelas II pada mata pelajaran Bahasa Indonesia SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 memenuhi kriteria ketuntasan keterampilan bercerita. Hal ini

ditunjukkan pada persentase siswa yang tuntas sebesar  $84,6\% \geq 75\%$ .

### 3. Uji Hipotesis

Hasil perhitungan nilai pretest dan posttest memperlihatkan jika data berdistribusi normal. Setelah uji normalitas langkah berikutnya yaitu uji hipotesis. Uji hipotesis digunakan untuk menguji pengaruh signifikan penggunaan model *dramatic learning* membantu boneka tangan terhadap keterampilan bercerita siswa.

#### a. Analisis Uji-t Berpasangan

Uji hipotesis dalam studi ini memakai perhitungan uji paired sample t-test. Dasar penarikan keputusan pada hipotesis yang digunakan adalah jika nilai sig. 2 (tailed)  $< 0.05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil uji paired sample t-test melalui bantuan program SPSS versi 25 yaitu:

**Tabel 4. 11  
Paired Samples Statistic**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair	Pretest	58.31	26	9.54471	1.872
1	Posttest	78.62	26	9.39394	1.842

## Paired Sampel Test

Paired Differences									
		mean	Std. Devit iation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval Of The Difference		T	df	Sig. (2- taile d)
					Lowe r	Uppe r			
Pair 1	Pret est- post test	- 20.30 8	5.297	1.039	- 22.44 7	- 18.16 8	- 19.54 8	25	.000

Berdasarkan data tabel di atas, hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji paired sample test dihasilkan nilai signifikansi (2-tailed) yaitu 0,000. Dengan begitu nilai  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  pada penelitian ini ditolak dan  $H_a$  di terima. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan model *dramatic learning* berbantu boneka tangan terhadap keterampilan bercerita siswa pada pelajaran bahasa indonesia kelas II SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang.

### b. Uji Pengaruh (effect size)

Sebelum menguji besar pengaruh menggunakan rumus Cohen's d untuk menghitung effect size pada data pretest dan postest perlu terlebih dahulu menghitung nilai

$S_{\text{pooled}}$  sebagai langkah awal dalam menentukan varians gabungan dari perbedaan antara nilai pretest dan posttest. Berikut rumus yang digunakan:

$$SD_{\text{pooled}} = \sqrt{\frac{SD^2_{\text{pretest}} + SD^2_{\text{posttest}}}{2}}$$

$$SD_{\text{pooled}} = \sqrt{\frac{9.54471^2 + 9.39394^2}{2}}$$

$$SD_{\text{pooled}} = \sqrt{\frac{91.1124 + 88.2822}{2}}$$

$$SD_{\text{pooled}} = \sqrt{\frac{179.3946}{2}}$$

$$SD_{\text{pooled}} = \sqrt{89.6973}$$

$$SD_{\text{pooled}} = 9.4714$$

Setelah menghitung nilai  $SD_{\text{pooled}}$ , Langkah berikutnya adalah menghitung rumus effect size menggunakan rumus Cohen's d untuk mengukur besar pengaruh perbedaan antara nilai pretest dan posttest, yaitu dengan rumus:

$$d = \frac{M_2 - M_1}{SD_{\text{pooled}}}$$

$$d = \frac{78.62 - 58.31}{9.4714}$$

$$d = \frac{20.31}{9.4714}$$

$$d = 2,14$$

Rata-rata		Standar Deviasi		S <sub>pooled</sub>	d
pretest	posttest	pretest	posttest	9.4714	2.14
58.31	78.62	9.54471	9.39394		

Berdasarkan tabel diatas nilai effect size (d) yang diperoleh adalah 2.14 yang termasuk dalam kategori tinggi, sesuai kriteria Cohen's d, karena nilai 2.14 lebih besar dari 0.8. Berdasarkan nilai effect size (d) tersebut dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh besar pada penggunaan model dramatic learning berbanru boneka tangan terhadap keterampilan bercerita siswa pada pelajaran bahasa indonesia kelas II SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang.

Selanjutnya, pembahasan berdasarkan hasil analisis data penelitian yang sudah dilakukan di SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang adalah sebagai berikut:

1. **Terdapat pengaruh model *dramatic learning* berbantu boneka tangan terhadap keterampilan bercerita siswa pada pelajaran bahasa indonesia kelas II SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *dramatic learning* berbantu boneka tangan terhadap keterampilan bercerita siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas II. Sebelum melakukan penelitian peneliti sudah mempersiapkan modul ajar, rubrik penilaian,

dan boneka tangan. Metode pengumpulan data yang dilakukan peneliti dengan menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Tes yang dipakai untuk mengetahui keterampilan bercerita siswa yaitu pretest dan posttest. Sampel pada penelitian ini berjumlah 26 siswa.

Pengujian perlakuan yang sudah dilakukan maka sebelumnya dilakukan uji normalitas, analisis data statistic deskriptif, dan uji-t. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji shapiro-wilk didapatkan nilai sig pretest ( $0,085 > 0,05$ ) dan nilai sig posttest ( $0,161 > 0,05$ ). Dengan demikian penilaian terhadap uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil yang diperoleh keterampilan bercerita yang tidak menggunakan model *dramatic learning* berbantu boneka tangan sebanyak 23 (88,5%) siswa yang belum tuntas dan hanya 3 (11,5%) siswa yang tuntas. Setelah menggunakan model *dramatic learning* berbantu boneka tangan nilai rata-rata keterampilan bercerita siswa meningkat, hanya 4 (15,4%) siswa yang tidak tuntas dan sebanyak 22 (84,6%) siswa tuntas. Data yang didapatkan nilai rata-rata pre-test (58,31) dan nilai rata-rata post-test (78,62) dan hasil uji-t (paired sample t-test) dengan hasil  $p = 0,000 < 0,05$  maka Hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan Hipotesis alternative ( $H_a$ ) di terima yang berarti bahwa penggunaan

model *dramatic learning* berbantu boneka tangan berpengaruh terhadap keterampilan bercerita siswa.

2. **Seberapa besar pengaruh model *dramatic learning* berbantu boneka tangan terhadap keterampilan bercerita siswa pada pelajaran bahasa indonesia kelas II SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang**

Model *dramatic learning* berbantu boneka tangan di SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan nilai siswa dalam keterampilan bercerita. Model ini mendukung keterampilan bercerita dengan melalui bermain peran. Siswa lebih memahami isi cerita yang disampaikan dengan cara memerankan langsung tokoh yang ada pada cerita. Selain itu melalui model *dramatic learning* melatih rasa percaya diri siswa dengan berani bercerita di hadapan teman-temannya.

Media boneka tangan berfungsi sebagai alat bantu yang untuk memperjelas imajinasi siswa dalam menggambarkan karakter para tokoh. Penggunaan media boneka tangan ini membuat siswa semakin memahami materi dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Selain itu media ini juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Berdasarkan perhitungan seberapa besar pengaruh atau effect size yang diperoleh yaitu 2.14 yang termasuk dalam kategori tinggi, sesuai dengan kriteria cohen's d karena nilai 2.14 lebih besar dari 0.8. Berdasarkan nilai effect size dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh besar pada penggunaan model *dramatic learning* berbantu boneka tangan terhadap keterampilan bercerita siswa pada pelajaran bahasa indonesia kelas II SD Hj.Isriati Baiturrahman 2 Semarang.

### C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari jika penelitian ini belum sempurna karena masih ada kendala dan hambatan yang membuatnya terbatas, Berikut adalah beberapa di antaranya:

#### 1. Keterbatasan tempat penelitian

Peneliti hanya melakukan penelitian di satu sekolah yaitu SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang. Jika penelitian ini dilakukan di sekolah yang berbeda, kemungkinan hasilnya akan berbeda.

#### 2. Keterbatasan waktu penelitian

Penelitian memiliki batas waktu, jadi penelitian dilakukan sesuai dengan kebutuhan. Walaupun waktu terbatas, peneliti tetap mengikuti prosedur penelitian ilmiah dan melakukan penelitian dengan sebaik mungkin.

### 3. Keterbatasan kemampuan

Peneliti menyadari keterbatasan kemampuan dalam penulisan karya ilmiah maka dari itu, peneliti berusaha secara maksimal untuk melakukan penelitian dengan arahan dosen pembimbing skripsi.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil penelitian penggunaan model *dramatic learning* berbantu boneka tangan berpengaruh terhadap keterampilan bercerita siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa dimana pada hasil pre-test siswa ada pada kategori cukup, sedangkan pada hasil post-test siswa telah mencapai kategori baik, hal ini sesuai dengan hasil nilai rata-rata pre-test sebesar (58,31) dan nilai rata-rata post-test sebesar (78,62) dan hasil uji-t (paired sample t-test) dihasilkan nilai signifikansi (2-tailed) yaitu 0,000. Dengan begitu nilai  $0,000 < 0,05$  maka Hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan Hipotesis alternative ( $H_a$ ) di terima yang berarti bahwa penggunaan model *dramatic learning* berbantu boneka tangan Berpengaruh terhadap keterampilan bercerita siswa pada pelajaran bahasa indonesia kelas II SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang.
2. Berdasarkan data yang diperoleh model *dramatic learning* berbantu boneka tangan berpengaruh baik dalam meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas II, pengaruh ini dapat terjadi karena faktor yang mendukung

efektivitas model *dramatic learning* berbantu boneka tangan. Salah satunya adalah pendekatan yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara langsung, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan perhitungan seberapa besar pengaruh atau effect size yang diperoleh yaitu 2.14 yang termasuk dalam kategori tinggi, sesuai dengan kriteria cohen's d karena nilai 2.14 lebih besar dari 0.8. Berdasarkan nilai effect size bahwa terdapat pengaruh besar pada penggunaan model *dramatic learning* berbantu boneka tangan terhadap keterampilan bercerita siswa pada pelajaran bahasa indonesia kelas II SD Hj.Isriati Baiturrahman 2 Semarang

## B. Saran

Berdasarkan temuan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang, oleh karena itu dikemukakan beberapa saran antara lain:

### 1. Bagi guru

Diharapkan penelitian ini bisa memberikan masukkan bagi guru untuk menerapkan model *dramatic learning* berbantu boneka tangan ketika pembelajaran. Penggunaan model ini, diharapkan membantu mengembangkan keterampilan bercerita siswa agar lebih baik dan membuat proses belajar siswa menjadi lebih efektif.

2. Bagi siswa

Dalam proses pembelajaran, siswa diharapkan memberikan perhatian penuh kepada guru dan berperan aktif, sehingga keterampilan bercerita siswa dapat tercapai dengan optimal.

3. Bagi sekolah

Sekolah dapat mendukung dan memfasilitasi proses pembelajaran dengan tersedianya sarana dan prasarana. Pembelajaran dengan model dramatic learning dan media boneka tangan diharapkan bisa diterapkan pada mata pelajaran lainnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anjelina, Nadya, dan Wini Tarmini. Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia, *Jurnal Basicedu*, 6.(4), 2022.
- Antoko, Yonni. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Menceritakan Sejarah Indonesia Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Word Square dan Scramble, *Journal on Education*, 4.(1), 2021.
- Arzani, M., dan Lalu Marzoan, Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Media Boneka Tangan Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Negeri Dewi Kayangan Tahun Pelajaran, *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6.(2) 2020.
- Bahtiar, Reza Syehma, dan Diah Yovita Suryarini, ‘Metode Role Playing Dalam Peningkatkan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli Pada Siswa Sekolah Dasar’, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3.(1), 2019).
- E-Book: Shoimin, Aris, “68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013”, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.2014.
- E-Book: Katoningsih, Sri, ‘Keterampilan Bercerita’, Surakarta: Muhammadiyah University Press. 2021.
- E-Book: Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D, Bandung: ALFABETA, 2018.

- E-Book: Sulianto, Joko, dkk., Panduan Penggunaan Boneka Tangan, Brebes: Tunas Puitika Publishing, 2016.
- Fatimah, Nurul, dkk., Pengaruh Metode Mendongeng Dengan Bantuan Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDI Kebunrejo, *ATTA'LIM: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3.(2), 2024.
- Farhrohman, Oma. Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI', *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 9.(1), 2017.
- Giovanni, dkk., Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Untuk Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar, *Jurnal PGSD*, 09.(10), 2021.
- Girsang, Mei Lyna, dkk., Pengaruh Model *dramatic learning* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD It quratta'ayun Al-Masri Binjai, *Jurnal Teknologi, Kesehatan & Ilmu Sosial*, 5.(1), 2023.
- Hamdayana, Jumanta, Metodologi Pengajaran, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016.
- Hanida, Juju, 'Upaya Meningkatkan Keterampilan Bercerita Siswa Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Pada Kelas VII E Semester II SMP Negeri 2 Wanareja', *Jurnal Insan Cendekia*, 3.(2), 2022.
- Hartati, Tri, dkk., Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar

Ekonomi, *Economic Education Analysis Journal*, 1.(1) 2012.

Hasyim, Rifki, ‘Pengaruh Penerapan Metode Dramatic Learning Terhadap Pemahaman Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Mata Pelajaran IPS Kelas IV MI NU 43 Wonorejo Kaliwungu Tahun Ajaran 2019/2020’, skripsi, (Semarang: UIN Walisongo).

Juliana, A D, dkk., Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Media Wayang Sukuraga Berbasis 5 Karakter Di Kelas Tinggi, *Journal of Elementary Education*, 3.(2), 2019.

Juniza, Desy, dkk., Pengaruh Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa III, *Journal on Teacher Education*, 3.(2), 2022.

Khoir, Ummul, dan Sri Hariani, ‘Penggunaan Media Boneka Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Di Sekolah Dasar’, *Jpgsd*, 02.(03), 2018.

Lega, Maria Dolorosa, ‘Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bercerita Pada Siswa Kelas Iii Sdk Lei’, *JPJG: Jurnal Pendidikan Guru*, 2.(1), 2021.

Maghfiroh, Siti Imroatul, dkk., Keterampilan Berbicara Peserta Didik kelas II Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8.(2), 2024.

- Maulidina, Hanifah, “Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Media Boneka Tangan Pada Siswa Kelas III B SDIT Ma’arif Kota Padang Panjang”, *skripsi*, Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2022.
- Nafi’ah, Siti Anisatun. Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018.
- Permata, Viola Sri, dan Gemala Widiyarti, ‘Pengembangan Media Boneka Tangan Materi Mendongeng Pada Siswa Kelas II Sd Negeri 064023 Kemenangan Tani, *Prosiding Seminar Nasional PSSH*, 2.(4) 2023.
- Pitriani, Anisa, dkk., “Meningkatkan Kemampuan Membaca Puisi Melalui Penerapan Model Dramatic Learning Kelas IV SDN 4 Tugu Tasikmalaya”, *4th National Seminar on Guidance and Counseling and Workshop on Pedagogical Theory and Practice*, 2019.
- Rabiah, dkk., Peningkatan Kemampuan Memahami Karakter Tokoh Melalui Model Dramatic Learning Pada Peserta Didik Kelas VIII MTs. DDI Kanang, *Journal Peqguruang: Conference Series*, 3.(2), 2021.
- Rosidah, Nur, dan Zaini Sudarto, Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita Anak Usia 4-5 Tahun TK Dharma Wanita Persatuan Randuagung.
- Sanjaya, Arie, Penerapan Metode Bercerita Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Dan Karakter

- Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 01, 2016.
- Setiyaningsih, Suci, dkk., Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Setelah Menggunakan Media Animasi Audio Visual Dongeng Binatang Berbasis Canva, *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6.(2), 2023.
- Sundi, V H, dkk., ‘Pemanfaatan Boneka Tangan Untuk Media Pembelajaran Daring Dan Ekonomi Masyarakat Selama Covid 19’ *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 2021.
- Ustari, Komang Sri, dkk., Pengaruh Model Pembelajaran Dramatic Learning Berbantuan Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara, *Journal of Education Technology*. 2.(4), 2019.
- Zuriah, Nurul, Metode Penelitian Sosial Dan Pendidikan Teori & Aplikasi, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009.

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

### **A. Identitas Diri**

1. Nama Lengkap : Mardita Ayuwantari
2. Tempat & Tgl. Lahir : Nabire, 09 Maret 2003
3. Alamat Rumah : Jl. Surabaya, RT 01/RW 02,  
Karang Mulia, Nabire, Papua
4. No. Hp : 081328395165
5. E-mail : ayumardhita@gmail.com

### **B. Riwayat Pendidikan**

1. Pendidikan Formal
  - a. TK Aisyah Bustanul Atfal Nabire
  - b. SD Al-Hikmah Yapis Nabire
  - c. MTs PPMI Assalaam Kartasura
  - d. MA PPMI Assalaam Kartasura
  - e. UIN Walisongo Semarang

LAMPIRAN

## Lampiran 1

## **Profil Sekolah**

## Identitas Sekolah

Nama Sekolah : SD Hj. Isriati Baiturrahman  
2 Semarang  
NPSN : 20337656  
Status : Swasta  
Akreditasi Sekolah : A  
Alamat Lengkap Sekolah : Jl. Abdul Rahman Saleh  
No.285, Kalipancur, Kec.  
Ngaliyan, Kota Semarang,  
Jawa Tengah 50183  
Status Kepemilikan : Yayasan  
SK Pendirian Sekolah : C-653.HT.01.02.TH 2007  
Tanggal SK Pendirian : 2007-03-02  
SK Izin Operasional : 420/15258/2021

## Lampiran 2

### Daftar Nama Siswa Kelas II B

No.	Nama siswa
1.	Abdullah Abroruz Zahidinsyah
2.	Abhicandra Hanenda Ardiyanto
3.	Alham Abrisam Putra Wahyudhi
4.	Alkhaliqi Cakra Prasetya
5.	Althaf Adi Annajih
6	Aqila Nazhifa
7.	Arsyila Yuki Ghaida
8.	Arsyla Cheryl Nathania
9	Athaya Bisyari
10.	Audrey Sophie Kirana
11.	Azka Dwi Pradika
12.	Danish Azzaky Yusuf
13.	Haviza Alina Rahman
14.	Julio Akbar Arasyad
15.	Kal Jibril Ibrahim Bagaskara
16.	Maritza Tany Artanti
17.	M. Alby Assyauqie
18.	M. Fawwaz Anlan Dimka
19.	M. Ivan Khoiruzzad
20.	M. Raffasya Althafarizqi Henkanaya
21.	Najma Orlin Eloq Sadewi
22.	Nararya Chandrabagas
23.	Qaireen Chelsea Henkanaya
24.	Queenaya Nafeesha Kayshilla
25.	Rasyid Fadil Achmad
26.	Sifa Zeanissa Aulia

## Lampiran 3

### Modul Ajar Pretest

INFORMASI UMUM	
<b>A. IDENTITAS MODUL</b>	
Satuan Pendidikan	: SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang
Kelas / Semester	: 2/2
Muatan Terpadu	: Bahasa Indonesia
Bab	: Ayo, Berhemat
Topik	: Menceritakan Kembali Isi Teks
Alokasi waktu	: $2 \times 30$ Menit
Penyusun	: Mardita Ayu
<b>B. KOMPETENSI AWAL</b>	
1.	Siswa menceritakan kembali isi teks narasi
2.	Siswa menyampaikan pendapat tentang kaitan pesan dalam cerita dengan pengalaman pribadi
<b>C. PROFIL PELAJAR PANCASILA</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia.</li><li>• Mandiri</li><li>• Bergotong royong</li><li>• Berkebhinekaan Global</li><li>• Bernalar Kritis</li><li>• Kreatif</li></ul>	
<b>D. SARANA DAN PRASARANA</b>	

- Sumber belajar : Buku Siswa ESPS Bahasa Indonesia Untuk SD/MI Kelas II (A. Indradi dan Rahma Purwahida., *ESPS Bahasa Indonesia Untuk SD/MI Kelas II*. Penerbit Erlangga: Jakarta)
- Sarana : Papan tulis, LCD Proyektor, Speaker, Stopcontack.
- Prasarana : Ruang kelas

**E. TARGET PESERTA DIDIK**

Siswa kelas II

**F. JUMLAH PESERTA DIDIK**

Siswa didik 26 anak.

**G. METODE PEMBELAJARAN**

Metode ceramah

**KOMPETENSI INTI**

**A. CAPAIAN PEMBELAJARAN**

Siswa mampu menceritakan kembali suatu isi informasi yang dibaca atau didengar; dan menceritakan kembali teks narasi yang dibacakan atau dibaca dengan topik diri, keluarga, dan/atau lingkungan.

**B. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Dengan membaca teks, siswa dapat memahami isi teks yang dibaca.
2. Dengan mendengar penjelasan guru, siswa dapat menceritakan kembali isi teks dengan suara yang jelas.

3. Dengan membaca teks peserta didik dapat menyimpulkan pesan moral yang terkandung dalam isi teks.

### **C. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Siswa mampu memahami isi teks yang dibaca.
2. Siswa mampu menceritakan kembali isi teks dengan suara yang jelas.
3. Siswa mampu menyimpulkan pesan moral yang terkandung dalam isi teks.

### **D. PEMAHAMAN BERMAKNA**

Melalui kegiatan pembelajaran ini, siswa mampu memahami, menceritakan kembali, serta dapat menyimpulkan pesan moral yang terkandung dalam isi teks dengan baik.

### **E. PERTANYAAN PEMANTIK**

1. Siapa yang pernah membaca cerita?
2. Siapa yang pernah mendengarkan cerita?
3. Siapa yang pernah melakukan kegiatan bercerita?

### **F. PERSIAPAN PEMBELAJARAN**

1. Guru menyiapkan materi pembelajaran

### **G. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

TAHAPAN	KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Kegiatan Pendahulu	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan menanyakan kabar siswa.</li> </ol>	10 menit

	<p>2. Guru meminta siswa untuk memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai</p> <p>3. Guru mengecek kehadiran siswa dengan presensi.</p> <p>4. Guru memberikan motivasi pembelajaran dengan ice breaking atau kegiatan lain seperti games, menyanyi, dll.</p> <p>5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran</p>	
Kegiatan Inti	<p>1. Guru membuka pembelajaran dengan memberi apersepsi terkait materi pembelajaran sebelumnya.“Materi apa yang sudah kalian pelajari pada pertemuan sebelumnya?.”</p> <p>2. Guru menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari sebagai bentuk motivasi dan tujuan pembelajaran.</p> <p>3. Sebagai awal pembukaan</p>	40 menit

	<p>guru memberikan pertanyaan awal berupa.</p> <p>“apakah kalian pernah membaca cerita?”</p> <p>“siapa yang pernah melakukan kegiatan bercerita?”</p> <p>4. Selanjutnya guru membaca materi terkait dengan isi teks cerita kemudian meminta siswa untuk mendengarkan.</p> <p>5. Guru melakukan diskusi bersama dengan tanya jawab mengenai materi yang telah dibaca sebelumnya.</p> <p>6. Dalam diskusi bersama ini guru juga memberikan penjelasan sedikit mengenai materi yang akan diajarkan.</p> <p>7. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai penjelasan yang belum dipahami.</p> <p>8. Kemudian guru memberikan</p>	
--	--	--

	<p>pretest kepada setiap siswa.</p> <p>9. Siswa mengerjakan pretest yang diberikan.</p> <p>10. Setelah selesai mengerjakan pretest, kemudian siswa diminta untuk menceritakan kembali isi teks.</p> <p>11. Dengan pemberian pretest, diharapkan siswa dapat memahami isi cerita dan dapat menyimpulkan pesan moral yang ada dalam isi teks.</p> <p>12. Guru membimbing jalannya kegiatan belajar dan membantu siswa apabila kesulitan dalam bercerita.</p> <p>13. Sebagai bahan apresiasi guru memberikan penghargaan berupa ucapan/atau hadiah kecil karena siswa sudah berani maju untuk bercerita.</p>	
Kegiatan penutup	<p>1. Bersama dengan guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari hari ini.</p>	10 menit

	<p>2. Guru dan siswa melakukan refleksi terkait pembelajaran hari ini</p> <p>3. Guru menutup pembelajaran dengan salam dan doa</p>	
<b>H. ASESMEN</b>		
<p>1. Asesmen Diagnostik :observasi yang dilakukan oleh guru</p> <p>2. Asesmen Formatif : dilakukan saat kegiatan belajar</p> <p>3. Asesmen Sumatif : dilakukan saat Penilaian Semester (PTS)</p>		
<b>I. REFLEKSI</b>		
<p><b>a. Refleksi untuk Guru</b></p> <p>1. Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai?</p> <p>2. Apakah seluruh peserta didik mengikuti pembelajaran dengan antusias?</p> <p>3. Apa kesulitan yang dialami?</p> <p>4. Langkah apa yang diperlukan untuk memperbaiki proses belajar?</p> <p><b>b. Refleksi untuk Peserta Didik</b></p> <p>1. Apa saja kesulitanmu dalam menyelesaikan tugas ini?</p> <p>2. Apakah kalian senang dengan pembelajaran hari ini?</p> <p>3. Apa yang kalian tidak suka dengan pembelajaran hari ini?</p>		
<b>J. PENGAYAAN DAN REMEDIAL</b>		
Pengayaan diberikan kepada siswa yang telah menguasai materi pelajaran untuk mempersiapkan materi selanjutnya, sementara		

remedial diberikan kepada siswa yang belum menguasai materi dengan memberikan pendampingan dan tugas mandiri dirumah dengan bimbingan orang tua dan dipantau oleh guru.

## K. LAMPIRAN

- Aspek penilaian
- Soal pretest

## GLOSARIUM

- Asesmen : upaya untuk mendapatkan data dari proses dan hasil pembelajaran untuk mengetahui pencapaian siswa dikelas pada materi pembelajaran tertentu.
- Asesmen diagnostik : asesmen yang dilakukan pada awal tahun ajaran guna memetakan kompetensi para siswa agar mereka mendapatkan penanganan yang tepat.
- Asesmen formatif : pengambilan data kemajuan belajar yang dapat dilakukan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran.
- Asesmen sumatif : penilaian hasil belajar secara menyeluruh yang meliputi keseluruhan aspek kompetensi yang dinilai dan biasanya dilakukan pada akhir periode belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

Indradi, A., dan Purwahida, Rahma. *ESPS Bahasa Indonesia Untuk SD/MI Kelas II*. Penerbit Erlangga: Jakarta

Aspek-aspek yang dinilai dalam keterampilan bercerita

Aspek yang dinilai	Indikator	Skor
Ketepatan isi dan detail dalam cerita	<p>Siswa mampu menguasai isi dan detail cerita dengan tepat sesuai dengan kriteria di bawah ini:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- mampu bercerita sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca.</li> <li>- mampu mengingat secara detail isi cerita yang dibaca.</li> <li>- mampu mengembangkan cerita tanpa keluar dari alur cerita.</li> <li>- mampu membawakan cerita dengan runtut.</li> </ul>	5
	<p>Siswa dapat dikatakan mampu menguasai isi dan detail cerita sesuai kriteria isi dan detail cerita dengan skor tertinggi, karena terdapat 1 unsur yang tidak terpenuhi.</p>	4
	<p>Siswa dikatakan cukup tepat menguasai isi dan detail cerita sesuai kriteria isi dan detail cerita dengan skor tertinggi, karena terdapat 2 unsur yang tidak terpenuhi.</p>	3
	<p>Siswa dikatakan kurang tepat menguasai isi dan detail cerita sesuai kriteria isi dan detail cerita</p>	2

	dengan skor tertinggi, karena terdapat 3 unsur yang tidak terpenuhi	
	Siswa dikatakan tidak tepat menguasai isi dan detail cerita sesuai kriteria isi dan detail cerita dengan skor tertinggi, karena tidak memenuhi satupun unsur apsek penilaian.	1
Penyampaian makna dalam cerita	<p>Siswa dapat dikatakan mampu menyampaikan makna cerita sesuai kriteria di bawah ini:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- mampu menyampaikan pesan moral dari cerita dengan percaya diri.</li> <li>- pesan moral yang disampaikan siswa sesuai dengan cerita dibawakan.</li> <li>- memberikan penjelasan tambahan terkait cerita yang dibawakan.</li> <li>- bercerita sesuai dengan tema yang telah diajarkan.</li> </ul>	5
	Siswa dapat dikatakan mampu menyampaikan makna cerita sesuai kriteria dengan skor tertinggi, karena terdapat 1 unsur yang tidak terpenuhi.	4
	Siswa dikatakan cukup tepat menyampaikan makna cerita sesuai kriteria dengan skor	3

	tertinggi, karena terdapat 2 unsur yang tidak terpenuhi.	
	Siswa dikatakan kurang tepat menyampaikan makna cerita sesuai kriteria dengan skor tertinggi, karena terdapat 3 unsur yang tidak terpenuhi.	2
	Siswa dikatakan tidak tepat menyampaikan makna cerita sesuai kriteria dengan skor tertinggi, karena tidak memenuhi satupun unsur apsek penilaian.	1
Penggunaan kosa kata dan kalimat	<p>Siswa mampu menggunakan kosakata dan kalimat dengan sangat tepat sesuai dengan kriteria dibawah ini:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- siswa menggunakan kosakata baru yang terdapat dalam cerita.</li> <li>- siswa mengerti arti dari kosa kata baru yang terdapat dalam cerita.</li> <li>- siswa mampu bercerita sesuai dengan susunan kalimat yang terdapat dalam cerita.</li> <li>- menggunakan variasi dalam pemilihan kata.</li> </ul>	5
	Siswa dapat dikatakan mampu menggunakan kosakata dan kalimat sesuai kriteria dengan	4

	skor tertinggi, karena terdapat 1 unsur yang tidak terpenuhi.	
	Siswa dikatakan cukup tepat menggunakan kosakata dan kalimat sesuai kriteria dengan skor tertinggi, karena terdapat 2 unsur yang tidak terpenuhi.	3
	Siswa dikatakan kurang tepat menggunakan kosakata dan kalimat sesuai kriteria dengan skor tertinggi, karena terdapat 3 unsur yang tidak terpenuhi.	2
	Siswa dikatakan tidak tepat menggunakan kosakata dan kalimat sesuai kriteria dengan skor tertinggi, karena tidak memenuhi satupun unsur apsek penilaian	1
Kelancaran dalam bercerita	<p>Siswa dapat dikatakan lancar saat bercerita sesuai dengan kriteria dibawah ini:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- siswa bercerita secara lancar didepan kelas tanpa terbatas-batas.</li> <li>- siswa baik dalam pelafalan selama bercerita.</li> <li>- mampu menggunakan jeda dengan tepat.</li> <li>- siswa percaya diri untuk bercerita di depan kelas.</li> </ul>	5

	Siswa dapat dikatakan lancar saat bercerita sesuai kriteria dengan skor tertinggi, karena terdapat 1 unsur yang tidak terpenuhi.	4
	Siswa dikatakan cukup lancar saat bercerita sesuai kriteria dengan skor tertinggi, karena terdapat 2 unsur yang tidak terpenuhi.	3
	Siswa dikatakan kurang lancar saat bercerita sesuai kriteria dengan skor tertinggi, karena terdapat 3 unsur yang tidak terpenuhi.	2
	Siswa dikatakan tidak lancar saat bercerita sesuai kriteria dengan skor tertinggi, karena tidak memenuhi satupun unsur apsek penilaian	1
Intonasi	Banyak variasi intonasi dengan jeda dan tekanan yang tepat sehingga isi cerita dapat dipahami serta tidak monoton.	5
	Ada variasi namun masih ditemukan intonasi yang sama dengan jeda dan tekanan yang tepat sehingga isi cerita dapat dipahami serta tidak monoton	4
	Ada variasi namun cenderung sama dengan jeda dan tekanan	3

	yang cukup sesuai sehingga isi cerita cukup dipahami.	
	Hampir tidak ada variasi (datar) sehingga isi cerita kurang dipahami dengan baik dan cenderung monoton	2
	Tidak ada variasi sama sekali dan pembicaraannya tidak dapat dipahami	1

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Semarang, 20 Februari 2025

Guru Kelas IIB

Muhammad Mahfudz, S.Pd.I  
NIPY. 07037

Peneliti

Mardita Ayuwantari  
NIM. 2103096097

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Indah Haryanti Nur Purnama, S. Psi  
NIPY. 04048

## Lampiran 4

### Soal pretest

Nama : .....

No. Absen : .....

Bacalah dan ceritakan kembali isi teks berikut dengan baik.

#### Ayahku Nelayan

Sani tinggal bersama keluarganya di dekat laut. Ayah Sani bekerja sebagai nelayan. Setiap pagi, Ayah pergi melaut untuk mencari ikan. Suatu hari, Sani melihat Ayah sedang bersiap-siap pergi ke laut dan ia pun bertanya kepada Ayah.

Sani: Ayah, mau pergi melaut lagi hari ini?

Ayah: Iya, Nak. Ayah akan melaut seperti biasa.

Sani: Setelah Ayah dapat ikan, Ayah jual ke mana?

Ayah: Ayah menjualnya ke pedagang ikan di pantai.

Sani: Tapi, sebelum melaut, kenapa Ayah selalu lihat cuaca dulu sebelum pergi?

Ayah: Karena mencari ikan di laut sangat berbahaya kalau cuacanya buruk. Hujan dan badai bisa menyebabkan kapal *karam*.

Sani: Jadi Ayah harus tahu laut aman atau tidak dulu, ya?

Ayah: Tepat sekali, Nak.

**Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut.**

1. Siapa tokoh dalam cerita tersebut?
  2. Apa pekerjaan Ayah?
  3. Apa yang dilakukan Ayah sebelum melaut?
  4. Apa makna kata yang dicetak miring?

#### **Aspek penilaian keterampilan bercerita siswa.**

## Lampiran 5

### Modul Ajar Posttest

INFORMASI UMUM	
<b>A. IDENTITAS MODUL</b>	
Satuan Pendidikan	: SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang
Kelas / Semester	: 2/2
Muatan Terpadu	: Bahasa Indonesia
Bab	: Ayo, Berhemat
Topik	: Menceritakan Kembali Isi Teks
Alokasi waktu	: $2 \times 30$ Menit
Penyusun	: Mardita Ayu
<b>B. KOMPETENSI AWAL</b>	
1. Siswa menceritakan kembali isi teks narasi dengan bantuan media boneka tangan	
2. Siswa menyampaikan pendapat tentang kaitan pesan dalam cerita dengan pengalaman pribadi	
<b>C. PROFIL PELAJAR PANCASILA</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhhlak mulia.</li><li>• Mandiri</li><li>• Bergotong royong</li><li>• Berkebhinekaan Global</li><li>• Bernalar Kritis</li><li>• Kreatif</li></ul>	
<b>D. SARANA DAN PRASARANA</b>	

- Sumber belajar : Buku Siswa ESPS Bahasa Indonesia Untuk SD/MI Kelas II (A. Indradi dan Rahma Purwahida., *ESPS Bahasa Indonesia Untuk SD/MI Kelas II*. Penerbit Erlangga: Jakarta)
- Sarana : Papan tulis, LCD Proyektor, Speaker, Stopcontack.
- Prasarana : Ruang kelas
- Media : Boneka tangan

**E. TARGET PESERTA DIDIK**

Siswa kelas II

**F. JUMLAH PESERTA DIDIK**

Jumlah siswa 26 anak.

**G. MODEL PEMBELAJARAN**

Model pembelajaran *Dramatic Learning*

**KOMPETENSI INTI**

**A. CAPAIAN PEMBELAJARAN**

Siswa mampu menceritakan kembali suatu isi informasi yang dibaca atau didengar; dan menceritakan kembali teks narasi yang dibacakan atau dibaca dengan topik diri, keluarga, dan/atau lingkungan.

**B. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Dengan model pembelajaran *dramatic learning* berbantu media boneka tangan peserta didik dapat memahami isi teks yang dibaca.

2. Dengan model pembelajaran *dramatic learning* berbantu media boneka tangan siswa dapat menceritakan kembali isi teks dengan suara yang jelas.
3. Dengan model pembelajaran *dramatic learning* berbantu media boneka tangan siswa dapat menyimpulkan pesan moral yang terkandung dalam isi teks.

#### **C. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Siswa mampu memahami isi teks yang dibaca.
2. Siswa mampu menceritakan kembali isi teks dengan suara yang jelas.
3. Siswa mampu menyimpulkan pesan moral yang terkandung dalam isi teks.

#### **D. PEMAHAMAN BERMAKNA**

Melalui kegiatan pembelajaran ini, siswa mampu memahami, menceritakan kembali, serta dapat menyimpulkan pesan moral yang terkandung dalam isi teks dengan baik.

#### **E. PERTANYAAN PEMANTIK**

1. Siapa yang pernah membaca cerita?
2. Siapa yang pernah mendengarkan cerita?
3. Siapa yang pernah melakukan kegiatan bercerita?

#### **F. PERSIAPAN PEMBELAJARAN**

1. Guru menyiapkan materi pembelajaran.
2. Guru menyiapkan media pembelajaran berupa boneka tangan.

#### **G. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

<b>TAHAPAN</b>	<b>KEGIATAN</b>	<b>ALOKASI WAKTU</b>
Kegiatan Pendahulu	<p>1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan menanyakan kabar peserta didik.</p> <p>2. Guru meminta siswa untuk memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai</p> <p>3. Guru mengecek kehadiran siswa dengan presensi.</p> <p>4. Guru memberikan motivasi pembelajaran dengan ice breaking atau kegiatan lain seperti games, menyanyi, dll.</p> <p>5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan ruang lingkup materi pembelajaran</p>	10 menit
Kegiatan Inti	<p>1. Guru membuka pembelajaran dengan memberikan persepsi mengenai materi pembelajaran sebelumnya.</p> <p>“Materi apa yang sudah kalian pelajari pada pertemuan sebelumnya?.”</p>	40 menit

	<p>2. Guru dapat menghubungkan materi pembelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari sebagai bentuk motivasi dan tujuan pembelajaran.</p> <p>3. Sebagai awal pembukaan guru memberikan pertanyaan awal berupa.</p> <p>“apakah kalian pernah membaca cerita?”</p> <p>“siapa yang pernah melakukan kegiatan bercerita?”</p> <p>4. Selanjutnya guru menyajikan materi sesuai dengan masalah yang ada pada kehidupan siswa sehari-hari.</p> <p>5. Guru menjelaskan materi dengan bantuan media boneka tangan.</p> <p>6. Guru mengatur tahapan dalam bermain peran sesuai dengan dialog, siswa secara</p>	
--	--	--

	<p>berpasangan maju kedepan untuk bercerita sesuai peran yang sudah ditentukan bersama dengan bantuan boneka tangan.</p> <p>7. Selanjutnya, siswa dengan pasangan menentukan peran masing-masing untuk menceritakan isi teks.</p> <p>8. Siswa berpartisipasi aktif dalam bermain peran dengan bantuan boneka tangan.</p> <p>9. Guru membimbing jalannya kegiatan belajar dan memastikan siswa yang tidak berperan untuk mengamati teman yang sedang berperan.</p> <p>10. Selanjutnya, Guru memberikan posttest kepada setiap siswa dan guru meminta untuk membaca isi teks.</p> <p>11. Siswa mengerjakan posttest yang diberikan.</p>	
--	---	--

	<p>12. Setelah mengerjakan posttest guru dan siswa melakukan diskusi bersama dengan tanya jawab mengenai bermain peran dan soal pretest yang telah dikerjakan sebelumnya.</p> <p>13. Dalam diskusi bersama ini guru juga memberikan penjelasan sedikit megenai materi yang akan diajarkan.</p> <p>14. Dengan pemberian posttest, diharapkan siswa dapat memahami isi cerita dan dapat menyimpulkan pesan moral yang ada dalam isi teks.</p> <p>15. Setelah itu, guru dan siswa berdiskusi terkait masalah dan guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai penjelasan yang belum dipahami.</p> <p>16. Sebagai akhir pembelajaran guru menyimpulkan hasil dari</p>	
--	---	--

	bermain peran dan sebagai bahan apresiasi guru dapat memberikan penghargaan berupa ucapan/atau hadiah kepada siswa.	
Kegiatan penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bersama dengan guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari hari ini.</li> <li>2. Guru dan peserta didik melakukan refleksi terkait pembelajaran hari ini.</li> <li>3. Guru menutup pembelajaran dengan salam dan doa</li> </ol>	10 menit
<b>H. ASESMEN</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Asesmen Diagnostik :observasi yang dilakukan oleh guru</li> <li>2. Asesmen Formatif : dilakukan saat kegiatan belajar</li> <li>3. Asesmen Sumatif : dilakukan saat Penilaian Semester (PTS)</li> </ol>		
<b>I. REFLEKSI</b>		
<b>a. Refleksi untuk Guru</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai?</li> <li>2. Apakah seluruh peserta didik mengikuti pembelajaran dengan antusias?</li> <li>3. Apa kesulitan yang dialami?</li> </ol>		

4. Langkah apa yang diperlukan untuk memperbaiki proses belajar?

**b. Refleksi untuk Peserta Didik**

1. Apa saja kesulitanmu dalam menyelesaikan tugas ini?
2. Apakah kalian senang dengan pembelajaran hari ini?
3. Apa yang kalian tidak suka dengan pembelajaran hari ini?

**J. PENGAYAAN DAN REMEDIAL**

Pengayaan diberikan kepada siswa yang telah menguasai materi pelajaran untuk mempersiapkan materi selanjutnya, sementara remedial diberikan kepada siswa yang belum menguasai materi dengan memberikan pendampingan dan tugas mandiri dirumah dengan bimbingan orang tua dan dipantau oleh guru.

**K. LAMPIRAN**

- Aspek Penilaian
- Posttest

**GLOSARIUM**

- Asesmen : upaya untuk mendapatkan data dari proses dan hasil pembelajaran untuk mengetahui pencapaian peserta didik dikelas pada materi pembelajaran tertentu.
- Asesmen diagnostik : asesmen yang dilakukan pada awal tahun ajaran guna memetakan kompetensi para peserta didik agar mereka mendapatkan penanganan yang tepat.

- Asesmen formatif : pengambilan data kemajuan belajar yang dapat dilakukan oleh guru atau peserta didik dalam proses pembelajaran.
- Asesmen sumatif : penilaian hasil belajar secara menyeluruh yang meliputi keseluruhan aspek kompetensi yang dinilai dan biasanya dilakukan pada akhir periode belajar.

### DAFTAR PUSTAKA

Indradi, A., dan Purwahida, Rahma. *ESPS Bahasa Indonesia Untuk SD/MI Kelas II*. Penerbit Erlangga: Jakarta

Aspek-aspek yang dinilai dalam keterampilan bercerita

Aspek yang dinilai	Indikator	Skor
Ketepatan isi dan detail dalam cerita	<p>Siswa mampu menguasai isi dan detail cerita dengan tepat sesuai dengan kriteria di bawah ini:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- mampu bercerita sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca.</li> <li>- mampu mengingat secara detail isi cerita yang dibaca.</li> <li>- mampu mengembangkan cerita tanpa keluar dari alur cerita.</li> <li>- mampu membawakan cerita dengan runtut.</li> </ul>	5
	Siswa dapat dikatakan mampu menguasai isi dan detail cerita	4

	<p>sesuai kriteria isi dan detail cerita dengan skor tertinggi, karena terdapat 1 unsur yang tidak terpenuhi.</p>	
	<p>Siswa dikatakan cukup tepat menguasai isi dan detail cerita sesuai kriteria isi dan detail cerita dengan skor tertinggi, karena terdapat 2 unsur yang tidak terpenuhi.</p>	3
	<p>Siswa dikatakan kurang tepat menguasai isi dan detail cerita sesuai kriteria isi dan detail cerita dengan skor tertinggi, karena terdapat 3 unsur yang tidak terpenuhi</p>	2
	<p>Siswa dikatakan tidak tepat menguasai isi dan detail cerita sesuai kriteria isi dan detail cerita dengan skor tertinggi, karena tidak memenuhi satupun unsur apsek penilaian.</p>	1
	<p>Siswa dapat dikatakan mampu menyampaikan makna cerita sesuai kriteria di bawah ini:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- mampu menyampaikan pesan moral dari cerita dengan percaya diri.</li> <li>- pesan moral yang disampaikan siswa sesuai dengan cerita dibawakan.</li> </ul>	5

Penyampaian makna dalam cerita	<ul style="list-style-type: none"> <li>- memberikan penjelasan tambahan terkait cerita yang dibawakan.</li> <li>- bercerita sesuai dengan tema yang telah diajarkan.</li> </ul>	
	Siswa dapat dikatakan mampu menyampaikan makna cerita sesuai kriteria dengan skor tertinggi, karena terdapat 1 unsur yang tidak terpenuhi.	4
	Siswa dikatakan cukup tepat menyampaikan makna cerita sesuai kriteria dengan skor tertinggi, karena terdapat 2 unsur yang tidak terpenuhi.	3
	Siswa dikatakan kurang tepat menyampaikan makna cerita sesuai kriteria dengan skor tertinggi, karena terdapat 3 unsur yang tidak terpenuhi.	2
	Siswa dikatakan tidak tepat menyampaikan makna cerita sesuai kriteria dengan skor tertinggi, karena tidak memenuhi satupun unsur apsek penilaian.	1
	Siswa mampu menggunakan kosakata dan kalimat dengan sangat tepat sesuai dengan kriteria dibawah ini:	5

Penggunaan kosa kata dan kalimat	<ul style="list-style-type: none"> <li>- siswa menggunakan kosakata baru yang terdapat dalam cerita.</li> <li>- siswa mengerti arti dari kosa kata baru yang terdapat dalam cerita.</li> <li>- siswa mampu bercerita sesuai dengan susunan kalimat yang terdapat dalam cerita.</li> <li>- menggunakan variasi dalam pemilihan kata.</li> </ul>	
	Siswa dapat dikatakan mampu menggunakan kosakata dan kalimat sesuai kriteria dengan skor tertinggi, karena terdapat 1 unsur yang tidak terpenuhi.	4
	Siswa dikatakan cukup tepat menggunakan kosakata dan kalimat sesuai kriteria dengan skor tertinggi, karena terdapat 2 unsur yang tidak terpenuhi.	3
	Siswa dikatakan kurang tepat menggunakan kosakata dan kalimat sesuai kriteria dengan skor tertinggi, karena terdapat 3 unsur yang tidak terpenuhi.	2

	memenuhi satupun unsur apsek penilaian	
Kelancaran dalam bercerita	<p>Siswa dapat dikatakan lancar saat bercerita sesuai dengan kriteria dibawah ini:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- siswa bercerita secara lancar didepan kelas tanpa terbatas-batas.</li> <li>- siswa baik dalam pelafalan selama bercerita.</li> <li>- mampu menggunakan jeda dengan tepat.</li> <li>- siswa percaya diri untuk bercerita di depan kelas</li> </ul>	5
	Siswa dapat dikatakan lancar saat bercerita sesuai kriteria dengan skor tertinggi, karena terdapat 1 unsur yang tidak terpenuhi.	4
	Siswa dikatakan cukup lancar saat bercerita sesuai kriteria dengan skor tertinggi, karena terdapat 2 unsur yang tidak terpenuhi.	3
	Siswa dikatakan kurang lancar saat bercerita sesuai kriteria dengan skor tertinggi, karena terdapat 3 unsur yang tidak terpenuhi.	2
	Siswa dikatakan tidak lancar saat bercerita sesuai kriteria dengan skor tertinggi, karena tidak	1

	memenuhi satupun unsur apsek penilaian	
Intonasi	Banyak variasi intonasi dengan jeda dan tekanan yang tepat sehingga isi cerita dapat dipahami serta tidak monoton.	5
	Ada variasi namun masih ditemukan intonasi yang sama dengan jeda dan tekanan yang tepat sehingga isi cerita dapat dipahami serta tidak monoton	4
	Ada variasi namun cenderung sama dengan jeda dan tekanan yang cukup sesuai sehingga isi cerita cukup dipahami.	3
	Hampir tidak ada variasi (datar) sehingga isi cerita kurang dipahami dengan baik dan cenderung monoton	2
	Tidak ada variasi sama sekali dan pembicarannya tidak dapat dipahami	1

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Semarang, 20 Februari 2025

Guru Kelas IIB



Muhammad Mahfudz, S.Pd.I  
NIPY. 07037

Peneliti



Mardita Ayuwantari  
NIM. 2103096097

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Indah Haryanti Nur Purnama, S. Psi  
NIPY. 04048

## Lampiran 6

### Soal Posttest

Nama : \_\_\_\_\_

No. Absen : \_\_\_\_\_

Bacalah dan ceritakan kembali isi teks berikut dengan baik.

#### Berbagi Mainan

Hari ini, Budi ingin pergi bermain bersama teman-temannya di taman.

Sebelum pergi, Budi *pamit* kepada ayah.

"Ayah, aku ingin bermain dengan teman-teman ku" kata Budi.

"Baiklah, Nak. Tapi jangan lupa untuk berbagi mainan dengan teman-teman mu," jawab Ayahnya.

"Tapi, Ayah, aku tidak ingin berbagi mainan ku," kata Budi.

"Kalau begitu, kamu tidak akan memiliki teman-teman yang baik. Berbagi adalah salah satu cara untuk menunjukkan kasih sayang dan persahabatan," jawab Ayahnya.

Budi kemudian memutuskan untuk berbagi mainan dengan teman-temannya. Ia sangat senang melihat teman-temannya bahagia.

"Ayah, aku senang sekali. Aku belajar bahwa berbagi adalah hal yang baik," kata Budi.

"Ayah senang kamu belajar hal itu, Nak. Berbagi adalah salah satu cara untuk menunjukkan kasih sayang dan persahabatan," jawab Ayahnya.

**Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut.**

1. Siapa tokoh dalam cerita tersebut?
  2. Apa yang harus dilakukan oleh Budi untuk memiliki teman-teman yang baik?
  3. Apa makna kata yang dicetak miring?
  4. Apa yang dipelajari oleh Budi dari pengalaman tersebut?

#### **Aspek penilaian keterampilan bercerita siswa.**

## Lampiran 7

### Nilai Pretest

No.	Nama	Kriteria Penilaian					Nilai
		I	II	III	IV	V	
1.	Abroruz	3	2	3	3	4	60
2.	Abhicandra	3	2	3	4	4	64
3.	Alham	3	3	3	3	4	64
4.	Alkhalifi	3	2	3	3	3	56
5.	Althaf	3	3	3	3	4	64
6	Aqila	4	3	4	4	3	72
7.	Yuki	4	3	2	3	4	64
8.	Cheryl	3	3	3	4	3	64
9.	Athaya	3	2	3	3	4	60
10.	Audrey	2	2	4	2	3	52
11.	Azka	3	2	3	3	3	56
12.	Danish	2	3	2	3	3	52
13.	Haviza	4	3	3	4	3	68
14.	Julio	4	3	3	4	4	72
15.	Jibril	1	2	2	1	3	36
16.	Maritza	4	3	4	4	2	68
17.	Alby	2	3	3	2	4	56
18.	Fawwaz	3	2	3	3	4	60
19.	Ivan	2	4	3	2	3	56
20.	Raffasya	3	4	2	3	2	56
21.	Elok	3	3	3	3	3	60
22.	Chandra	1	2	2	1	3	36
23.	Chelsea	3	2	2	3	2	48
24.	Queenaya	4	4	3	4	3	72
25.	Fadil	2	2	3	2	3	48
26	Sifa	4	2	3	3	2	52

## Lampiran 8

### Nilai Posttest

No.	Nama	Kriteria Penilaian					Nilai
		I	II	III	IV	V	
1.	Abroruz	4	3	4	4	5	80
2.	Abhicandra	4	3	4	4	5	80
3.	Alham	4	4	4	4	5	84
4.	Alkhalfi	4	4	4	3	4	72
5.	Althaf	4	3	4	4	5	80
6	Aqila	5	4	5	4	4	88
7.	Yuki	4	5	3	4	4	80
8.	Cheryl	5	5	4	5	4	92
9.	Athaya	4	3	4	5	4	84
10.	Audrey	4	3	4	3	3	68
11.	Azka	4	3	3	4	4	72
12.	Danish	4	5	4	5	4	88
13.	Haviza	5	4	5	4	4	88
14.	Julio	5	4	5	5	4	92
15.	Jibril	3	2	3	3	4	60
16.	Maritza	5	5	4	5	4	92
17.	Alby	4	3	4	4	5	80
18.	Fawwaz	4	3	4	4	4	76
19.	Ivan	3	3	4	3	4	68
20.	Raffasya	4	5	4	3	3	76
21.	Elok	4	4	4	3	3	72
22.	Chandra	3	3	3	3	3	60
23.	Chelsea	4	3	4	4	3	72
24.	Queenaya	5	5	4	5	4	92
25.	Fadil	4	3	3	4	4	72
26	Sifa	4	4	4	3	4	76

## Lampiran 9

### Data Nilai Pretest dan Posttest

No.	Nama	Pretest	Posttest
1.	Abdullah Abroruz Z.	60	80
2.	Abhicandra Hanenda A.	64	80
3.	Alham Abrisam Putra W.	64	84
4.	Alkhalfi Cakra Prasetya	56	72
5.	Althaf Adi Annajih	64	80
6	Aqila Nazhifa	72	88
7.	Arsyila Yuki Ghaida	64	80
8.	Arsyla Cheryl Nathania	64	92
9	Athaya Bisyari	60	84
10.	Audrey Sophie Kirana	52	68
11.	Azka Dwi Pradika	56	72
12.	Danish Azzaky Yusuf	52	88
13.	Haviza Alina Rahman	68	88
14.	Julio Akbar Arasyad	72	92
15.	Kal Jibril Ibrahim B.	36	60
16.	Maritza Tany Artanti	68	92
17.	M. Alby Assyauqie	56	80
18.	M. Fawwaz Anlan Dimka	60	76
19.	M. Ivan Khoiruzzad	56	68
20.	M. Raffasya Althafarizqi H.	56	76
21.	Najma Orlin Elok Sadewi	60	72
22.	Nararya Chandrabagas	36	60
23.	Qaireen Chelsea Henkanaya	48	72
24.	Queenaya Nafeesha K.	72	92
25.	Rasyid Fadil Achmad	48	72
26	Sifa Zeanissa Aulia	52	76
<b>Jumlah</b>		1.516	2.044
<b>Rata-rata</b>		58,31	78,62

## Lampiran 10

### Instrumen Penilaian Keterampilan Bercerita

Aspek yang dinilai	Indikator	Skor
Ketepatan isi dan detail dalam cerita	Siswa mampu menguasai isi dan detail cerita dengan tepat sesuai dengan kriteria di bawah ini: <ul style="list-style-type: none"><li>- mampu bercerita sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca.</li><li>- mampu mengingat secara detail isi cerita yang dibaca.</li><li>- mampu mengembangkan cerita tanpa keluar dari alur cerita.</li><li>- mampu membawakan cerita dengan runtut.</li></ul>	5
	Siswa dapat dikatakan mampu menguasai isi dan detail cerita sesuai kriteria isi dan detail cerita dengan skor tertinggi, karena terdapat 1 unsur yang tidak terpenuhi.	4
	Siswa dikatakan cukup tepat menguasai isi dan detail cerita sesuai kriteria isi dan detail cerita dengan skor tertinggi, karena terdapat 2 unsur yang tidak terpenuhi.	3
	Siswa dikatakan kurang tepat menguasai isi dan detail cerita	2

	sesuai kriteria isi dan detail cerita dengan skor tertinggi, karena terdapat 3 unsur yang tidak terpenuhi	
	Siswa dikatakan tidak tepat menguasai isi dan detail cerita sesuai kriteria isi dan detail cerita dengan skor tertinggi, karena tidak memenuhi satupun unsur apsek penilaian.	1
Penyampaian makna dalam cerita	<p>Siswa dapat dikatakan mampu menyampaikan makna cerita sesuai kriteria di bawah ini:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- mampu menyampaikan pesan moral dari cerita dengan percaya diri.</li> <li>- pesan moral yang disampaikan siswa sesuai dengan cerita dibawakan.</li> <li>- memberikan penjelasan tambahan terkait cerita yang dibawakan.</li> <li>- bercerita sesuai dengan tema yang telah diajarkan.</li> </ul>	5
	Siswa dapat dikatakan mampu menyampaikan makna cerita sesuai kriteria dengan skor tertinggi, karena terdapat 1 unsur yang tidak terpenuhi.	4
	Siswa dikatakan cukup tepat menyampaikan makna cerita	3

	<p>sesuai kriteria dengan skor tertinggi, karena terdapat 2 unsur yang tidak terpenuhi.</p>	
	<p>Siswa dikatakan kurang tepat menyampaikan makna cerita sesuai kriteria dengan skor tertinggi, karena terdapat 3 unsur yang tidak terpenuhi.</p>	2
	<p>Siswa dikatakan tidak tepat menyampaikan makna cerita sesuai kriteria dengan skor tertinggi, karena tidak memenuhi satupun unsur apsek penilaian.</p>	1
Penggunaan kosa kata dan kalimat	<p>Siswa mampu menggunakan kosakata dan kalimat dengan sangat tepat sesuai dengan kriteria dibawah ini:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- siswa menggunakan kosakata baru yang terdapat dalam cerita.</li> <li>- siswa mengerti arti dari kosa kata baru yang terdapat dalam cerita.</li> <li>- siswa mampu bercerita sesuai dengan susunan kalimat yang terdapat dalam cerita.</li> <li>- menggunakan variasi dalam pemilihan kata.</li> </ul>	5
	<p>Siswa dapat dikatakan mampu menggunakan kosakata dan kalimat sesuai kriteria dengan</p>	4

	skor tertinggi, karena terdapat 1 unsur yang tidak terpenuhi.	
	Siswa dikatakan cukup tepat menggunakan kosakata dan kalimat sesuai kriteria dengan skor tertinggi, karena terdapat 2 unsur yang tidak terpenuhi.	3
	Siswa dikatakan kurang tepat menggunakan kosakata dan kalimat sesuai kriteria dengan skor tertinggi, karena terdapat 3 unsur yang tidak terpenuhi.	2
	Siswa dikatakan tidak tepat menggunakan kosakata dan kalimat sesuai kriteria dengan skor tertinggi, karena tidak memenuhi satupun unsur apsek penilaian	1
Kelancaran dalam bercerita	<p>Siswa dapat dikatakan lancar saat bercerita sesuai dengan kriteria dibawah ini:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- siswa bercerita secara lancar didepan kelas tanpa terbatabata.</li> <li>- siswa baik dalam pelafalan selama bercerita.</li> <li>- mampu menggunakan jeda dengantepat.</li> <li>- siswa percaya diri untuk bercerita di depan kelas.</li> </ul>	5

	Siswa dapat dikatakan lancar saat bercerita sesuai kriteria dengan skor tertinggi, karena terdapat 1 unsur yang tidak terpenuhi.	4
	Siswa dikatakan cukup lancar saat bercerita sesuai kriteria dengan skor tertinggi, karena terdapat 2 unsur yang tidak terpenuhi.	3
	Siswa dikatakan kurang lancar saat bercerita sesuai kriteria dengan skor tertinggi, karena terdapat 3 unsur yang tidak terpenuhi.	2
	Siswa dikatakan tidak lancar saat bercerita sesuai kriteria dengan skor tertinggi, karena tidak memenuhi satupun unsur apsek penilaian	1
Intonasi	Banyak variasi intonasi dengan jeda dan tekanan yang tepat sehingga isi cerita dapat dipahami serta tidak monoton.	5
	Ada variasi namun masih ditemukan intonasi yang sama dengan jeda dan tekanan yang tepat sehingga isi cerita dapat dipahami serta tidak monoton	4
	Ada variasi namun cenderung sama dengan jeda dan tekanan	3

	yang cukup sesuai sehingga isi cerita cukup dipahami.	
	Hampir tidak ada variasi (datar) sehingga isi cerita kurang dipahami dengan baik dan cenderung monoton	2
	Tidak ada variasi sama sekali dan pembicaraannya tidak dapat dipahami	1

## Lampiran 11

### Hasil Uji Normalitas

#### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.135	26	.200*	.932	26	.085
posttest	.110	26	.200*	.943	26	.161

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

## Lampiran 12

### Tingkat Penguasaan Materi Pretest

Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori
0 – 35	0	0	Sangat kurang
36 – 55	7	26,9	Kurang
56 – 65	14	53,8	Cukup
66 – 85	5	19,2	Baik
86 – 100	0	0	Sangat baik

### Tingkat Penguasaan Materi Posttest

Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori
0 – 35	0	0	Sangat kurang
36 – 55	0	0	Kurang
56 – 65	2	7,7	Cukup
66 – 85	17	65,4	Baik
86 – 100	7	26,9	Sangat baik

## Lampiran 13

### Uji Hipotesis

#### Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	58.31	26	9.545	1.872
	posttest	78.62	26	9.394	1.842

#### Paired Samples Test

Paired Differences									
		mean	Std. Devit iation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval Of The Difference		t	df	Sig. (2- taile d)
					Lowe r	Uppe r			
Pair 1	Pret est- post test	- 20.30 8	5.297	1.039	- 22.44 7	18.16 8	- 19.54 8	25	.000

## **Lampiran 14**

### **Dokumentasi pembelajaran konvensional**



**Menjelaskan materi pembelajaran**



**Siswa mengerjakan soal pretest**



**Siswa bercerita di depan kelas**

## Lampiran 15

### Dokumentasi pembelajaran model *dramatic learning* berbantu boneka tangan



**Menjelaskan materi pembelajaran**



**Siswa mengerjakan soal posttest**



**Siswa menentukan pasangannya**

## Siswa Bercerita menggunakan boneka tangan



## Lampiran 16

### Penunjukkan Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185  
Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>

Semarang, 10 Oktober 2024

Nomor : 4370/Un.10.3/J5/DA.04.10/10/2024

Lamp :-

Hal : Penunjukkan Pembimbing

Kepada Yth

Achmad Muchamad Kamil, M.Pd

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Mardita Ayuwantari

NIM : 2103096097

Judul : Pengaruh Model Dramatic Learning Berbantu Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berberita Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang.

Dan menunjuk Bapak: Achmad Muchamad Kamil, M.Pd. sebagai pembimbing

Demikian penunjukkan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasama yang diberikan kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

a.n Dekan



Tembusan :

1. Dosen Pembimbing
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip

## Lampiran 17

### Keterangan Penelitian



YAYASAN PUSAT KAJIAN DAN PENGEMBANGAN ISLAM  
MASJID RAYA BAITURRAHMAN JAWA TENGAH  
**SD Hj. ISRIATI BAITURRAHMAN 2**  
( Akreditasi A )  
Alamat : Jl. Abdul Rahman Saleh No. 285 Kalpaneur, Ngaliyan - Semarang 50183  
Telp. (024) 7624368 Website : sdisriati2.sch.id email : sdhjisriati2@gmail.com

#### SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 203/SD Hj. Is2/III/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Indah Haryanti Nur Purnama, S.Psi  
NIPY : 04048  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang

#### MENERANGKAN

bawa :

Nama : Mardita Ayuwantari  
Jenis Kelamin : Perempuan  
NIM : 2103096097  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas : Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

Yang bersangkutan benar telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsinya yang berjudul “Pengaruh Model Dramatic Learning Berbantu Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang” pada tanggal 13 - 25 Februari 2025.

Demikian surat keterangan ini dibuat , agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surat, 18 Maret 2025

