

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Penelitian tentunya beranjak dari masalah yang ingin dipecahkan. Masalah yang ingin diteliti yaitu dalam hal pembelajaran drama bermain peran. Seperti yang sudah dibahas pada bab sebelumnya bahwa apresiasi drama jarang sekali diajarkan bahkan dilewat begitu saja oleh pengajar karena kemampuan dan pemahaman guru akan manfaat dari pembelajaran drama bermain peran masih sangat kurang. Teknik pembelajaran di sini adalah teknik pembelajaran baru dalam pementasan drama dikelas, yang juga mencakup latihan teknik-teknik dasar dalam bermain peran. Penelitian ini menggunakan desain “*pretest-pascatest one group design*” pada siswa yang dijadikan objek semu. Pengukuran dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum penerapan *treatment* yang disebut *prates* dan sesudah penerapan *treatment* yang disebut *pascates*. Metode eksperimen digunakan untuk menguji coba suatu teknik pembelajaran yaitu teknik berantai. Apakah teknik tersebut efektif atau tidak untuk dijadikan alternatif pembelajaran di kelas.

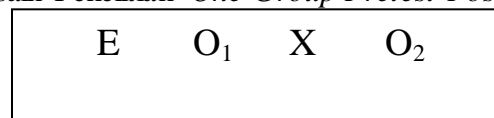
Berdasarkan hal tersebut penelitian ini digolongkan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, karena penelitian ini mengujicobakan sebuah hipotesis yang telah dirumuskan secara ketat. Penelitian ini menguji apakah variabel-variabel eksperimen efektif atau tidak. Penelitian ini bertujuan menghasilkan simpulan-simpulan yang bisa digeneralisasikan. Penelitian ini juga disajikan dalam bentuk angka-angka.

#### **B. Desain Penelitian**

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode eksperimen desain kuasi yang memang biasa dilakukan dalam penelitian. Penelitian eksperimen ini dilakukan untuk memperoleh jawaban atas hipotesis yang diajukan, yaitu adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa dalam bermain peran sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran menggunakan teknik berantai.

Berdasarkan jenis penelitian yang dikemukakan, maka desain dalam penelitian ini sebagaimana berikut.

Bagan 3.1  
Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest*



(Syamsudin dan Vismaia, 2007: 157)

Keterangan:

E : Kelas Eksperimen

O<sub>1</sub> : tes awal (prates) bermain peran di kelas eksperimen

O<sub>2</sub> : tes akhir (pascates) bermain peran di kelas eksperimen

X : pembelajaran bermain peran dengan teknik berantai.

### C. Prosedur Penelitian

Secara garis besar penelitian ini terdiri atas tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Adapun uraian dari tahap-tahap tersebut sebagai berikut.

#### 1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan sebelum penelitian dilaksanakan, adapun rinciannya sebagai berikut.

- a. Menentukan pokok bahasan yang akan digunakan dalam penelitian dengan cara melaksanakan studi literatur dari Kurikulum dan Silabus.
- b. Identifikasi permasalahan mengenai bahan ajar, merencanakan pembelajaran, alat-alat yang berhubungan dengan pembelajaran dan lain-lain.

- c. Survei ke lokasi untuk melengkapi data-data yang dibutuhkan untuk penelitian.
- d. Melakukan perizinan untuk penelitian dengan memberikan surat izin penelitian yang dikeluarkan fakultas ke sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian.
- e. Menyusun instrumen untuk pengumpulan data penelitian.
- f. Melakukan judgment instrumen oleh dosen dan guru mata pelajaran bersangkutan.
- g. Analisis dan revisi hasil judgment instrumen.
- h. Menentukan populasi dan sampel yaitu siswa kelas VIII SMP Negeri 10 Bandung.
- i. Menentukan waktu pelaksanaan penelitian dengan berkonsultasi dengan guru mata pelajaran yang bersangkutan.

## 2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian dilakukan di SMP Negeri 10 Bandung dengan tahap sebagai berikut.

- a. Melakukan tes awal. Tes ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam bermain peran sebelum diberikan perlakuan.
- b. Pemberian treatment terhadap kelas eksperimen dengan menerapkan teknik berantai.
- c. Melakukan tes akhir dengan soal perintah yang sama. Tes ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar atau kemampuan siswa dalam bermain peran setelah diberikan perlakuan (treatment).

## 3. Tahap akhir

Pada tahap akhir ini data yang diperoleh akan diolah dan dianalisis, untuk lebih jelasnya dijelaskan seperti di bawah ini.

- a. Tahap analisis data, pada tahap ini dilakukan analisis data terhadap skor atau nilai kelas eksperimen. Analisis yang dilakukan meliputi uji. Jika data berdistribusi normal, maka tahap uji hipotesis dilakukan dengan

menggunakan uji-t, namun jika data tidak normal, maka uji hipotesis menggunakan statistik nonparametrik dengan teknik Mann-Whitney.

- b. Uji hipotesis, pada tahap ini dilakukan penarikan kesimpulan untuk menerima atau menolak hipotesis berdasarkan hasil pengolahan data.
- c. Tahap penarikan simpulan, pada tahap ini dilakukan penarikan simpulan penelitian berdasarkan uji hipotesis.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan tes. Di dalam tes ini terdapat tes awal (prates) dan test akhir (pascates). Prates dimaksudkan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan. Sementara itu, pascates dimaksudkan untuk mengetahui hasil belajar setelah diberi perlakuan. Kedua tes tersebut dilakukan di kelas eksperimen.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian sangat diperlukan dalam penelitian ini untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Instrumen sebagai alat pengumpul data harus disusun secara baik untuk mendapatkan hasil data yang objektif. Jumlah variabel dalam penelitian ini ada 2 yakni, teknik berantai merupakan variabel bebas. Sedangkan kompetensi bermain peran sebagai variabel terikat. Lebih lanjut penjelasan mengenai instrumen dalam penelitian ini akan dipaparkan sebagai berikut.

##### **1. Instrumen Perlakuan**

Instrumen pembelajaran merupakan instrumen yang digunakan saat pembelajaran berlangsung. Instrumen pembelajaran pada penelitian ini adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Sebelum melaksanakan pembelajaran, penulis menyusun langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Perencanaan

Hal yang penulis lakukan dalam menyusun perencanaan pembelajaran adalah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Rencana pembelajaran tersebut digunakan sebagai pedoman belajar mengajar di kelas. Dalam RPP terdapat standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan hal lain yang dapat menunjang pembelajaran. Dalam RPP ini penulis menyajikan kebutuhan yang relevan dengan pembelajaran dan kompetensi yang harus dikuasai siswa, yaitu bermain peran drama.

RPP yang penulis susun yaitu untuk pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas VIII SMP Negeri 10 Bandung sebagai kelas eksperimen. Pembuatan RPP disesuaikan dengan format dari sekolah.

## 2) Pelaksanaan pembelajaran

Setelah RPP disusun, maka langkah selanjutnya adalah melaksanakan proses belajar mengajar sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Adapun langkah-langkahnya yaitu mengadakan prates, menyajikan materi dan memberikan perlakuan, dan mengadakan pascates.

## 3) Pelaksanaan prates

Langkah pertama dalam pelaksanaan pembelajaran ini adalah mengadakan prates. Hal ini dimaksudkan agar penulis memperoleh data hasil bermain peran siswa sebelum siswa mendapatkan perlakuan dengan teknik berantai. Pelaksanaan prates ini berlangsung selama 80 menit atau sama dengan dua jam pelajaran. Siswa yang mengikuti prates berjumlah 30 orang siswa. Prates ini diberikan dengan memberi naskah drama untuk dipentaskan tanpa adanya perlakuan.

## 4) Penyajian materi dan pemberian perlakuan

Setelah dilaksanakan prates, kegiatan selanjutnya adalah penyajian materi dan pemberian perlakuan sesuai dengan rencana yang telah disusun dalam RPP. Penyajian materi ini dilaksanakan dengan memberikan penjelasan mengenai bermain peran dalam drama. Selanjutnya pemberian perlakuan kepada siswa, yaitu dengan menggunakan teknik berantai. Siswa diberikan

pemaparan keterkaitan teknik tersebut dengan pembelajaran drama bermain peran. Oleh penulis, siswa diarahkan untuk dapat menggali berbagai macam kemampuan bermain peran yang dapat dimainkan di dalam berakting. Pemberian perlakuan sebanyak dua kali perlakuan.

#### 5) Pelaksanaan pascates

Pelaksanaan pascates merupakan langkah akhir dari kegiatan-kegiatan sebelumnya. Siswa diberikan tes untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran yang sudah dilakukan. Pelaksanaan pascates ini sama dengan waktu pelaksanaan prates, yaitu selama 80 menit. Siswa yang mengikuti pascates ini pun sama dengan siswa yang mengikuti prates. Pascates dengan bekal perlakuan yang sudah diberikan. **(RPP Terlampir)**

## 2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes (lembar kerja siswa dan format instrumen penilaian). Tes menjadi salah satu tolok-ukur untuk mengukur kemampuan bermain peran siswa. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes yang berbentuk perintah yakni soal perintah bermain drama sesuai dengan petunjuk yang ditentukan. Dalam pelaksanaan penelitian, tes dilaksanakan dengan menggunakan *prates* dan *pascates* yang diberikan kepada satu kelas eksperimen. Lembar kerja siswa dan pedoman penskoran sebagai berikut.

#### 1) Lembar Kerja Siswa

##### Bagan 3.2 Format Tes

Buatlah sebuah pementasan drama berdasarkan naskah dengan memerhatikan teknik-teknik dasar dalam bermain peran (volume suara, intonasi, kejelasan ucapan, intensitas dan kelancaran berbicara, kemunculan pertama, *blocking*, ekspresi dialog, ekspresi wajah, *gesture*, improvisasi) yang mendukung untuk pementasan!

#### 2) Pedoman Penskoran Bermain Peran

Tabel 3.2  
Pedoman Penskoran Kemampuan Bermain Peran

KOMPONEN	SKOR					Deskripsi Skor
	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	
1. Volume suara (terdengar jelas)						1-2 (tidak terdengar) 3-4 (terdengar, tidak jelas) 5-6 (terdengar, agak jelas) 7-8 (terdengar, jelas) 9-10 (terdengar, sangat jelas)
2. Intonasi (bervariasi sesuai tuntutan naskah?)						1-2 (tidak bervariasi) 3-4 (bervariasi, tidak sesuai) 5-6 (bervariasi, kurang sesuai) 7-8 (bervariasi, sesuai) 9-10 (bervariasi, sangat sesuai)
3. Kejelasan ucapan (ucapannya jelas sehingga maksud kalimat mudah ditangkap penonton?)						1-2 (sangat tidak jelas) 3-4 (tidak jelas) 5-6 (kurang jelas) 7-8 (jelas) 9-10 (sangat jelas)
4. Intensitas dan kelancaran berbicara (konsisten?)						1-2 (tidak lancar) 3-4 (kurang lancar) 5-6 (agak lancar) 7-8 (cukup lancar) 9-10 (lancar sekali)
5. Kemunculan pertama (mantap dan memberikan kesan akan karakter tokoh/tidak?)						1-2 (tidak memberikan kesan) 3-4 (kurang memberi kesan) 5-6 (memberi kesan, tidak sesuai) 7-8 (memberi kesan, kurang sesuai) 9-10 (memberi kesan, sangat sesuai)
6. Pemanfaatan ruang yang ada untuk memosisikan tubuh (blocking) saat pementasan (baik/tidak?)						1-2 (tidak sadar blocking) 3-4 (kurang sadar blocking) 5-6 (agak sadar blocking) 7-8 (cukup sadar blocking) 9-10 (sangat sadar blocking)
7. Ekspresi dialog untuk menggambarkan karakter tokoh (sesuai karakter tokoh?)						1-2 (tidak menggambarkan karakter tokoh) 3-4 (kurang menggambarkan karakter tokoh) 5-6 (menggambarkan karakter,

						tapi tidak sesuai dengan tokoh yang diperankan) 7-8 (menggambarkan karakter, tapi kurang sesuai dengan tokoh yang diperankan) 9-10 (menggambarkan karakter tokoh, sangat sesuai)
8. Ekspresi wajah (sesuai dengan karakter tokoh?)						1-2 (tidak menggambarkan karakter tokoh) 3-4 (kurang menggambarkan karakter tokoh) 5-6 (menggambarkan karakter, tapi tidak sesuai dengan tokoh yang diperankan) 7-8 (menggambarkan karakter, tapi kurang sesuai dengan tokoh yang diperankan) 9-10 (menggambarkan karakter tokoh, sangat sesuai)
9. Gerak anggota tubuh (sesuai karakter tokoh)						1-2 (tidak sesuai karakter tokoh) 3-4 (kurang sesuai karakter tokoh) 5-6 (menggambarkan karakter, tapi tidak sesuai dengan tokoh yang diperankan) 7-8 (menggambarkan karakter, tapi kurang sesuai dengan karakter yang diperankan) 9-10 (menggambarkan karakter tokoh, sangat sesuai)
10. Improvisasi (improv sendiri, dengan peralatan/dengan pasangan)						1-2 (tidak ada improvisasi) 3-4 (mencoba berimprovisasi) 5-6 (berimprovisasi namun berlebihan) 7-8 (berimprovisasi sendiri) 9-10 (berimprovisasi sendiri dan dengan peraltan/dengan pasangan)
<b>SKOR (MAKSIMAL 100)</b>						

Perhitungan nilai akhir dalam skala 0-100 adalah sebagai berikut.



$$\text{nilai akhir} = \frac{\text{perolehan skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 3.3  
Kategori Penilaian Keterampilan Bermain Peran

Skala Nilai	Kategori
$\geq 81$	Sangat Baik (SB)
71-80	Baik (B)
61-70	Cukup (C)
51-60	Kurang (K)
$\leq 50$	Sangat Kurang (SK)

## F. Teknik Pengumpulan Data

Adapun langkah-langkah pengolahan data dalam penelitian adalah sebagai berikut.

- 1) Menganalisis data pretes dan pascates. Langkah-langkah analisis data dilakukan dengan cara:
  - a) Menganalisis hasil bermain peran siswa
  - b) Mengubah skor pretes dan pascates menjadi nilai dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{skor siswa}}{\sum \text{skor ideal}} \times 100$$

Table 3.4  
Kategori Penilaian Bermain Peran Berdasarkan Skala Nilai

Skala Nilai	Kategori
$\geq 81$	Sangat Baik (SB)

71-80	Baik (B)
61-70	Cukup (C)
51-60	Kurang (K)
≤ 50	Sangat Kurang (SK)

2) Melakukan uji reliabilitas antarpemimbang. Uji reliabilitas antarpemimbang ini digunakan untuk mengetahui tingkat reliabilitas penilaian antarpenguji yang satu dan penguji lainnya bagi setiap testi. Uji reliabilitas dilakukan dengan mencari nilai

$$SS \sum dt^2 = \frac{\sum xt^2}{k} - \frac{(\sum x)^2}{kN}$$

$$SS_p \sum d_p^2 = \frac{(\sum xp)^2}{N} - \frac{(\sum x)^2}{kN}$$

$$SS_{tot} \sum x^2 t = \sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N},$$

$$SS_{kk} \sum d^2 kk = \sum x^2 t - \sum d^2 t - \sum d^2 p$$

Setelah itu, hasil data-data tersebut dimasukkan kedalam format ANAVA.

Tabel 3.5  
Tabel Format ANAVA

Sumber Variasi	SS	Dk	Varians
Siswa/Testi	$SS_t \sum dt^2$	N-1	$\frac{SS_t \sum dt^2}{N-1}$
Penguji	$SS_p \sum d^2 p$	K-1	-
Kekeliruan	$SS_k \sum d^2 kk$	(N-1)(K-1)	$\frac{SS_k \sum d^2 kk}{(N-1)(K-1)}$

Setelah itu, dilakukan penghitungan reliabilitasnya dengan rumus:

$$r_{11} = \frac{V_t - V_{kk}}{V_t}$$

Keterangan:

$r_{11}$  : reliabilitas yang dicari

$V_t$  : variansi dari testi

$V_{kk}$  : variansi dari kekeliruan

Selanjutnya nilai tersebut dilihat dalam table Guilford sebagai berikut.

Tabel 3.6  
Tabel Guilford

Nilai	Tingkat Korelasi
< dari 0,20	Tidak ada korelasi
0,20-0,40	Korelasi rendah
0,40-0,60	Korelasi sedang
0,60-0,80	Korelasi tinggi
0,80-0,99	Korelasi tinggi sekali
1,00	Korelasi sempurna

- 3) Melakukan uji normalitas data tes bermain peran siswa hasil prates dan *posttes* dengan menggunakan rumus Chi-kuadrat adalah sebagai berikut.

$$x^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

(Sugiyono, 2008:107)

Keterangan:

$x^2$  = Chi-kuadrat

$f_o$  = Frekuensi yang diobservasi

$f_h$  = Frekuensi yang diharapkan

- 4) Melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan dengan langkah sebagai berikut.

- (1) Mencari standard deviasi gabungan (dsg)

$$dsg = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)V_1 + (n_2 - 1)V_2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

(2) Menghitung  $t_{hitung}$

$$t = \frac{x_1 - x_2}{dsg \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

(3) Menentukan db

$$db = n - 1$$

(4) Menentukan dengan taraf signifikansi ( $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan yang telah dicari sebelumnya

$$t_{tabel} = t_{(1 - \frac{1}{2}\alpha)}$$

$$= t_{(1 - 0,025)}$$

Kriteria pengujian: “tolak  $H_0$  jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , dalam hal lain  $H_0$  diterima”. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan hipotesis kerja ditolak. Artinya penggunaan teknik berantai tidak efektif digunakan dalam pembelajaran drama bermain peran. Akan tetapi, jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan hipotesis kerja diterima. Artinya penggunaan teknik berantai efektif digunakan dalam pembelajaran drama bermain peran.

(Subana dan Sudrajat, 2005:171)

## G. Definisi Operasional

Berikut ini adalah definisi operasional dari kata-kata kunci yang digunakan dalam penulisan.

- 1) Teknik berantai (estafet berkelompok) adalah teknik pementasan drama yang membuat suatu pertunjukan dengan cara estafet berkelompok yang dilakukan dalam satu pementasan setiap babak/adegannya dilakukan oleh kelompok yang berbeda secara bergiliran.

- 2) Pembelajaran bermain peran adalah proses menjadikan peserta didik untuk dapat menuangkan pikiran dan perasaan dengan bermain peran.

#### H. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada salah satu SMP Negeri di kota Bandung, yakni SMP Negeri 10 Bandung. Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas VIII di SMP 10 Bandung tahun ajaran 2013/2014 yang terdiri dari 11 kelas, karena materi pembelajaran bermain peran terdapat dalam materi kelas VIII. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 10 Bandung yang berjumlah 359 siswa. Pembagian kelas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.1  
Daftar Jumlah Siswa per Kelas

VIII A	31
VIII B	31
VIII C	32
VIII D	32
VIII E	30
VIII F	34
VIII G	32
VIII H	35
VIII I	34
VIII J	34
VIII K	34

Teknik pengambilan sampel yang penulis gunakan yaitu teknik random, dengan cara diundi. Pengambilan sampel dengan teknik ini dilakukan terhadap kelas, yaitu diambil satu kelas yang ada. Cara yang digunakan untuk pengundian yaitu dengan cara memberi nomor urut pada setiap kelas yang menjadi populasi, kemudian nomor urut tersebut diundi untuk mendapatkan sampel sebanyak satu kelas dari populasi seluruh jumlah kelas. Berdasarkan hal itu maka penulis mengambil sampel secara acak dari populasi yang ada dengan alasan bahwa populasi bersifat homogen. Sampel yang diambil adalah dari sumber data siswa

SMP Negeri 10 Bandung tahun ajaran 2013/2014 kelas VIII-E sebagai kelas penelitian, dengan jumlah siswa 30 orang.