

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen, karena peneliti ingin mengetahui sebab akibat pengaruh model belajar aktif tipe rotasi peran berbasis efikasi diri terhadap kemampuan bermain peran atau drama siswa. Arikunto (2010, hlm. 9) mengatakan bahwa metode eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan.

Fraenkel (2012, hlm. 265) menyatakan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian yang unik karena mencoba melihat pengaruh variabel tertentu dan jika diterapkan dengan benar dapat menjadi jenis terbaik untuk pengujian hipotesis tentang hubungan sebab-akibat.

Dalam mempermudah alur penelitian maka diperlukan suatu desain penelitian yang berfungsi sebagai acuan, adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *quasi experimental design*. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2011, hlm. 77).

Dari beberapa bagian *quasi experimental design*, peneliti memilih *nonequivalent control group design*. *Nonequivalent control group design* menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, namun kedua kelompok ini tidak dipilih secara acak. Selain itu, pada desain ini tes awal dilakukan untuk kedua kelompok.

Pola desain penelitian ini digambarkan sebagai berikut.

Kelas Eksperimen	<u>M</u>	<u>O</u>	<u>X</u>	<u>O</u>
Kelas Kontrol	<u>M</u>	<u>O</u>	<u>C</u>	<u>O</u>

(Fraenkel, 2012, hlm. 275)

Keterangan :

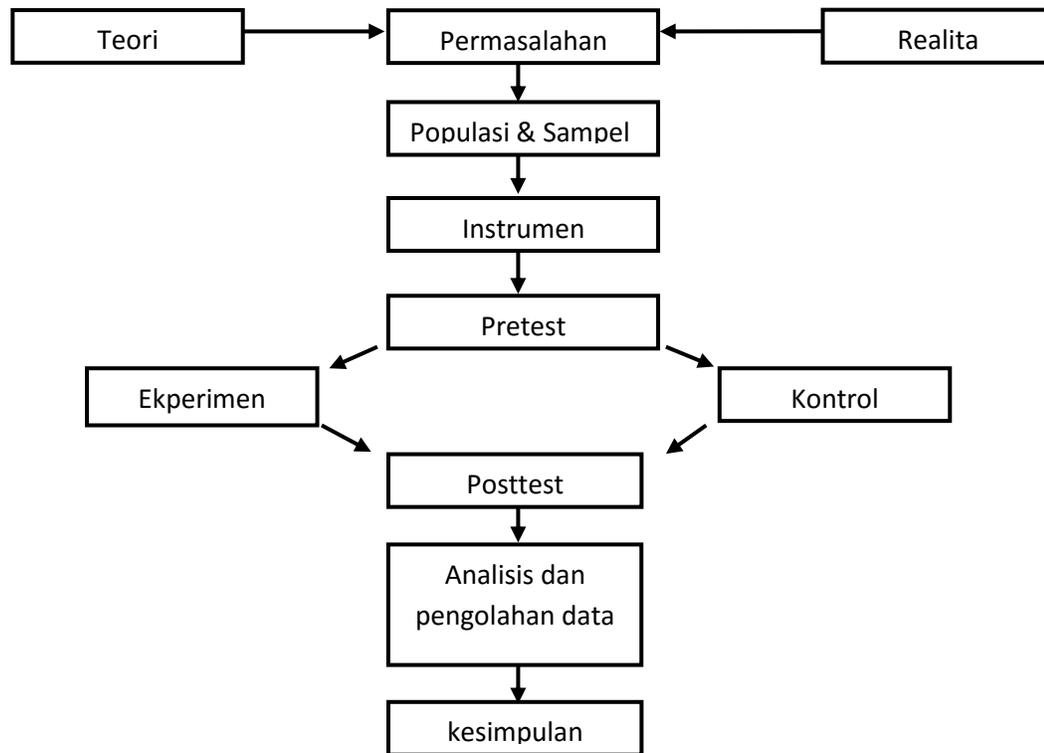
- M : *Matching*
 O : Tes awal (bermain drama) di kelas eksperimen
 O : Tes awal (bermain drama) di kelas kontrol
 X : Perlakuan di kelas eksperimen dengan menggunakan model belajar aktif tipe rotasi peran berbasis efikasi diri
 C : Perlakuan di kelas kontrol dengan menggunakan metode terlangsung
 O : Tes akhir (bermain drama) di kelas eksperimen
 O : Tes akhir (bermain drama) di kelas kontrol

Melalui desain ini peneliti bermaksud untuk mengujicobakan model belajar aktif tipe rotasi peran berbasis efikasi diri. Tes awal dilakukan di kelas eksperimen dan kontrol guna mengetahui gambaran awal kemampuan bermain drama masing-masing kelompok. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model yang telah dirancang peneliti yakni dengan menggunakan model belajar aktif tipe rotasi peran berbasis efikasi diri, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran terlangsung. Hal ini akan memberikan gambaran perbedaan hasil yang diperoleh antara kelas eksperimen dan kontrol. Tes akhir diberikan setelah perlakuan untuk mengukur signifikansi perbedaan hasil yang diperoleh kelas eksperimen dan kontrol.

Prosedur penelitian ini akan dijelaskan melalui langkah-langkah sebagai berikut

1. memilih dan merumuskan masalah;
2. memilih subyek yang akan dikenai perlakuan dan subyek yang tidak dikenai perlakuan;
3. memilih desain penelitian eksperimen;
4. mengembangkan instrumen pengukuran (instrumen untuk mengumpulkan data);
5. melaksanakan prosedur penelitian dan pengumpulan data;
6. menganalisis data;
7. perumusan kesimpulan.

Untuk lebih jelas mengenai prosedur penelitian ini, berikut bagan yang dibuat oleh peneliti.



Bagan 3.1

Prosedur Penelitian Penerapan Model Belajar Aktif Tipe Rotasi Peran Berbasis Efikasi Diri dalam Pembelajaran Bermain Drama

B. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang relevan, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tes

Bentuk tes yang digunakan adalah tes praktik atau tes perlakuan, yaitu bentuk tes yang langsung untuk menyuruh siswa mempraktikkan sesuatu (bermain drama). Tes dilakukan dalam bentuk tes awal dan tes akhir. Tes diberikan di kedua kelas, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes awal digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam bermain drama sebelum diberi perlakuan, kelas eksperimen

diberi perlakuan dengan menggunakan model belajar aktif tipe rotasi peran berbasis efikasi diri, sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan dengan menggunakan metode terlangsung. Tes akhir digunakan untuk melihat perubahan siswa setelah diberi perlakuan

2. Nontes

Teknik nontes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, anget, dan wawancara. Observasi dilakukan guna untuk melihat dan mengamati proses pembelajaran bermain drama menggunakan model belajar aktif tipe rotasi peran berbasis efikasi diri. Observasi digunakan untuk melihat aktivitas guru dan siswa pada kegiatan pembelajaran.. Pedoman observasi berisi aspek-aspek proses kegiatan belajar mengajar kegiatan guru dan siswa. Hal-hal yang diobservasi dari kegiatan guru berupa kegiatan guru dalam proses kegiatan awal, proses kegiatan inti, dan proses kegiatan akhir pembelajaran. Sedangkan hal yang diobservasi dari kegiatan siswa adalah sikap siswa selama mengikuti pembelajaran bermain drama dengan menggunakan model belajar aktif tipe rotasi peran berbasis efikasi diri.

Angket digunakan untuk menggali informasi mengenai persepsi atau pendapat siswa terhadap pembelajaran bermain drama sebelum dan sesudah diberi perlakuan, selain itu siswa juga diberi angket mengenai efikasi diri. Hasil angket ini diharapkan dapat mengumpulkan informasi yang dapat digunakan untuk mengukur keefektifan model belajar aktif tipe rotasi peran berbasis efikasi diri. Angket yang digunakan peneliti berupa angket tertutup dengan jawaban-jawaban yang sudah disediakan.

Wawancara digunakan oleh peneliti untuk mengetahui pendapat guru bidang studi bahasa Indonesia tentang keefektifan penggunaan model belajar akti tipe rotasi peran berbasis efikasi diri dalam pembelajaran bermain drama. Kegiatan wawancara dilaksanakan sebelum dan setelah perlakuan diberikan. Wawancara sebelum perlakuan dilakukan agar peneliti mengetahui keadaan siswa saat ini, dan wawancara setelah perlakuan silakukan agar peneliti mengetahui respon yang dirasakan oleh guru ketika menggunakan model belajar aktif tipe rotasi peran berbasis efikasi diri.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan menjadi mudah karenanya (Arikunto, 2006, hlm. 149). Instrumen dalam penelitian ini disusun sesuai tujuan dari pengumpulan data yang terbagi menjadi instrumen perlakuan dan instrumen tes.

1) Instrumen Perlakuan

Instrumen perlakuan merupakan alat yang digunakan dalam proses pengujian model belajar aktif tipe rotasi peran berbasis efikasi diri untuk meningkatkan kemampuan bermain drama. Instrumen perlakuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a) Rancangan Model

(1) Rasional

Menurut A.Y. Soegeng (2012) pengertian pembelajaran aktif adalah kegiatan-kegiatan pembelajaran yang melibatkan para pelajar dalam melakukan suatu hal dan memikirkan apa yang sedang mereka lakukan. Pembelajaran aktif itu diturunkan dari dua asumsi dasar yaitu (1) bahwa belajar pada dasarnya adalah proses yang aktif, dan (2) bahwa orang yang berbeda, belajar dalam cara yang berbeda pula.

Menurut Bonwell (1995), pembelajaran aktif memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut.

1. Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar melainkan pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas.
2. Siswa tidak hanya mendengarkan guru secara pasif tetapi mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
3. Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi pembelajaran.
4. Siswa lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, menganalisa dan melakukan evaluasi.

5. Umpan-balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.

Di samping karakteristik tersebut di atas, secara umum suatu proses pembelajaran aktif memungkinkan diperolehnya beberapa hal. Pertama, interaksi yang timbul selama proses pembelajaran akan menimbulkan *positive interdependence* dimana konsolidasi pengetahuan yang dipelajari hanya dapat diperoleh secara bersama-sama melalui eksplorasi aktif dalam belajar. Kedua, setiap individu harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan pengajar harus dapat mendapatkan penilaian untuk setiap siswa sehingga terdapat *individual accountability*. Ketiga, proses pembelajaran aktif ini agar dapat berjalan dengan efektif diperlukan tingkat kerjasama yang tinggi sehingga akan memupuk keterampilan social.

(2) Tujuan

Pembelajaran aktif (*active learning*) tipe rotasi peran berbasis efikasi diri merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Adapun tujuan pembelajaran aktif adalah sebagai berikut

- a) siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir analitisnya;
- b) siswa dapat bertanya dan menyatakan pendapat dengan aktif selama proses pembelajaran;
- c) membantu siswa untuk lebih menguasai satu sama lain dan menciptakan semangat kerjasama dan interdependensi;
- d) membantu untuk mempelajari sikap, pengetahuan dan pengalaman siswa.

(3) Prinsip Dasar

Model Pembelajaran Aktif pada dasarnya berpusat pada peserta didik agar mencapai kompetensi yang diharapkan. Berikut ini prinsip-prinsip pembelajaran aktif adalah sebagai berikut.

1. Prinsip *melakukan*, pada dasarnya pembelajaran itu harus membuat peserta didik berbuat sesuatu, bukan tinggal diam, berpangku tangan. Perbuatan itu dapat

berupa; melihat, mendengar, meraba, merasakan, menulis, mengukur, membaca, menggambar, menghitung yang pada dasarnya sama dengan ketrampilan proses.

2. Prinsip *pancaindera* (menggunakan semua alat indera), bahwa dalam pembelajaran hendaknya mengaktifkan semua alat indera untuk memperoleh informasi atau pengetahuan, melalui melihat, mendengar, meraba, mengecap dan membau. Dengan mengerahkan semua semua indera (sejauh memungkinkan) peserta didik akan memperoleh pengetahuan atau informasi yang lebih mengesankan, bukan sekedar hafalan, dan tidak mudah untuk dilupakan.
3. Prinsip *eksplorasi lingkungan*, bahwa pembelajaran aktif memanfaatkan lingkungan sebagai sarana, media dan/atau sumber belajar. Lingkungan itu dapat berupa lingkungan fisik, lingkungan social, lingkungan budaya, dan juga lingkungan mental. Lingkungan itu dapat berupa obyek (benda-benda), tempat (situasi dan kondisi), kejadian atau peristiwa dan idea tau gagasan.

(4) Sintaks

Rotating Roles atau rotasi peran adalah sebuah metode pembelajaran yang dilaksanakan dalam bermain drama atau peran. *Rotating roles* juga disebut permainan bergilir, karena aktivitas ini adalah cara yang istimewa dalam memberikan stimulus kepada setiap peserta didik untuk berkesempatan melatih kecakapan melalui bermain peran tentang situasi kehidupan yang nyata. Melalui model ini siswa dituntut aktif dan berani.

Model belajar aktif tipe rotasi peran berbasis efikasi diri akan dijabarkan melalui langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Guru dan siswa membagi kelas ke dalam beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri atas tiga siswa
- b. Setiap siswa diminta untuk menelaah suatu benda,,kemudian dideskripsikan selengkap mungkin, mulai dari warna, bentuk, dll.
- c. Guru bertanya kepada siswa tentang benda tersebut, siswa bergantian menyebutkan benda yang telah ditelaahnya.

- d. Selain menelaah benda siswa juga diajak untuk mengamati suara. Guru memutar sebuah video dan semua siswa mendengarkan dengan mata tertutup.
- e. Setiap trio siswa (kelompok yang beranggotakan tiga siswa) diminta untuk membuat skenario kehidupan yang berkaitan dengan topik yang ditentukan, dan siswa dituntut untuk dapat mengatur waktu berdialog antar pemain dengan rata.
- f. Masing-masing siswa membuat satu skenario dengan dialog antara dua tokoh (pertemuan berikutnya membuat scenario dengan tema yang berbeda)
- g. Setelah masing-masing menulis skenario, maka tiap siswa harus mempresentasikan hasilnya kepada teman satu kelompok
- h. Secara bergiliran, setiap trio akan mempunyai kesempatan untuk latihan peran utama, peran sekunder, dan pengamat.
- i. Latihan drama dilakukan dengan tindakan duduk, berdiri, berjalan, dan bebas
- j. Siswa diajak untuk dapat mengatur tempo dan irama dalam drama, dan mengolah tubuh serta olah suara.
- k. Olah tubuh dilakukan secara bersama-sama di kelas.
- l. Olah tubuh dilakukan dengan membentuk formasi lingkaran.
- m. Setiap siswa harus menyumbangkan satu gerakan latihan olah tubuh.
- n. Setelah olah tubuh selesai, siswa kemudian melakukan olah suara dengan cara latihan pernafasan, irama, teknik pengucapan, serta artikulasi atau diksi.
- o. Sama halnya dengan olah tubuh, olah suara pun siswa diajak untuk melepaskan suara dengan diiringi suara vocal, dengan volume normal, rendah, dan tinggi.
- p. Setelah selesai, siswa bergabung dengan kelompoknya masing-masing untuk membaca teks drama yang telah dibuat.
- q. Siswa mulai bermain drama.
- r. Setiap ronde berkisar antara lebih kurang 3 menit bermain drama, dengan 1 menit *feedback* dari pengamat.
- s. Guru akan menentukan setiap ronde berdasarkan batasan-batasan waktu, topik atau tema, dan tingkat kecakapan siswa

- t. Dalam setiap ronde, pengamat seharusnya berkonsentrasi pada tuturan yang pelaku utama dan sekunder ucapkan dengan menggunakan indikator yang telah dijelaskan oleh guru
- u. Setelah semua ronde selesai, Guru mengumpulkan kembali seluruh kelompok untuk diskusi umum dari poin-poin belajar dan nilai aktivitas.

(5) Evaluasi

Evaluasi pembelajaran yang digunakan dalam model pembelajaran aktif tipe rotasi peran ini terdiri atas evaluasi proses dan evaluasi hasil. Evaluasi Proses dapat dilihat dari keaktifan individu dalam kelompok dan kelas serta kinerja tim. Sedangkan evaluasi hasil dapat dilihat dari kemampuan individu siswa dalam bermain drama.

b) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan landasan dari penelitian ini. RPP disusun berdasarkan sintaks ancangan model yang ditawarkan. RPP yang disusun divalidasi kesahihannya oleh pakar pembelajaran dan RPP terlampir di lampiran .

c) Lembar Observasi

Lembar observasi dibuat untuk melakukan pengamatan langsung terhadap objek atau situasi. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati aktivitas yang terkait dengan pelaksanaan penerapan model belajar aktif tipe rotasi peran berbasis efikasi diri dalam pembelajaran bermain drama. Pengamatan berlangsung selama perlakuan diberikan, sehingga melalui teknik ini peneliti merekam dan mencatat peristiwa yang berkaitan dengan penelitian. Pada lembar observasi terdapat dua bagian yang diobservasi, yakni aktivitas guru dan aktivitas siswa. kedua bagian ini akan memberikan gambaran tentang penerapan model belajar aktif tipe rotasi peran berbasis efikasi diri dalam pembelajaran bermain drama. Data yang diperoleh akan menjadi data pendukung ketika peneliti menganalisis data utama.

d) **Angket**

Sugiyono (2011, hlm. 142) menyatakan bahwa angket (kuisisioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket diberikan kepada siswa untuk memperoleh data berupa kesan siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, terdapat juga angket efikasi diri untuk melihat sejauh mana efikasi diri siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

2) **Instrumen Tes**

a) **Naskah Drama**

Naskah drama merupakan salah satu instrumen tes yang digunakan oleh peneliti, karena dalam bermain drama sebelum siswa memperagakan sebuah adegan dibutuhkan sebuah naskah untuk mengetahui apa yang harus dikerjakan oleh siswa. Naskah ini diberikan sebelum dan sesudah perlakuan untuk menjaring data perbedaan kondisi awal dan kondisi akhir kemampuan bermain drama siswa.

b) **Pedoman Penilaian Bermain Drama**

Instrumen penilaian bermain drama ini mengacu pada teori bermain drama. Berikut kisi-kisi penilaian bermain drama.

Tabel 3.1

Kisi-Kisi Pedoman Penilaian Bermain dengan Menggunakan Model Belajar Aktif Tipe Rotasi Peran Berbasis Efikasi Diri

No.	Aspek	Kriteria	Indikator	Bobot	Skor
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1.	Penghayatan	Konsentrasi	Sangat menghayati dan konsentrasi dalam memerankan	5	5

2.	Improvisasi		karakter seorang tokoh		
			Menghayati dan konsentrasi dalam memerankan karakter seorang tokoh		4
			Cukup menghayati dan konsentrasi dalam memerankan karakter seorang tokoh		3
			Kurang menghayati dan konsentrasi dalam memerankan karakter seorang tokoh		2
			Tidak menghayati dan konsentrasi dalam memerankan karakter seorang tokoh		1
		Melakukan improvisasi dengan sangat baik	5	5	
		Melakukan		4	

3.	Komunikasi		improvisasi dengan baik		
			Melakukan improvisasi dengan cukup baik		3
			Melakukan improvisasi dengan kurang baik		2
			Tidak melakukan improvisasi		1
		Gesture	Gesture badan sangat sesuai dengan watak tokoh yang diperankan dan petunjuk acting yang terdapat dalam naskah	5	5
			Gesture badan sesuai dengan watak tokoh yang diperankan dan petunjuk acting yang terdapat dalam naskah		4
			Gesture badan hampir sesuai dengan watak tokoh yang		3

			diperankan dan petunjuk acting yang terdapat dalam naskah		
			Gesture badan kurang sesuai dengan watak tokoh yang diperankan dan petunjuk acting yang terdapat dalam naskah		2
			Gesture badan sangat tidak sesuai dengan watak tokoh yang diperankan dan petunjuk acting yang terdapat dalam naskah		1
		Mimik	Mimik wajah sangat sesuai dengan watak tokoh yang diperankan dan petunjuk acting yang terdapat dalam naska.	5	5
			Mimik wajah		4

			sesuai dengan watak tokoh yang diperankan dan petunjuk acting yang terdapat dalam naskah.		
			Mimik wajah cukup sesuai dengan watak tokoh yang diperankan dan petunjuk acting yang terdapat dalam naskah		3
			Mimik wajah kurang sesuai dengan watak tokoh yang diperankan dan petunjuk acting yang terdapat dalam naskah		2
			Mimik wajah tidak sesuai dengan watak tokoh yang diperankan dan petunjuk acting yang terdapat dalam naskah		1

		Kesesuaian vokal dengan karakter: Dialek Tekanan suara dan timbre Tempo Tekanan (gaya bicara)	Sangat baik dalam menyesuaikan vokal dengan karakter yang diperankannya baik dari segi dialek, tekanan suara atau timbre,tempo, dan tekanan (gaya bicara)		5
			Mampu menyesuaikan vokal dengan karakter yang diperankannya baik dari segi dialek, tekanan suara dan timbre, tempo, tekanan (gaya bicara)	5	4
			cukup mampu menyesuaikan vokal dengan karakter yang diperankannya		3

			baik dari segi dialek, tekanan suara, dan timbre, tempo, tekanan (gaya bicara)		
			kurang mampu menyesuaikan vokal dengan karakter yang diperankannya baik dari segi dialek, tekanan suara, dan timbre, tempo, tekanan (gaya bicara)		2
			tidak mampu menyesuaikan vokal dengan karakter yang diperankannya baik dari segi dialek, tekanan suara dan timbre, tempo, tekanan (gaya bicara)		1

Total	25	
$\text{Nilai akhir permainan drama} = \frac{\text{Total Skor} \times 100}{\text{Skor Max}}$		

D. Teknik Pengolahan Data

Pengolahan dan Analisis data dalam penelitian ini menggunakan SPSS 17 dengan urutan analisis data sebagai berikut.

- 1) Uji normalitas dan uji homogenitas data. Langkah pengujiannya yaitu melaluia *analyze – descriptive statistics – explore*.
- 2) Menghitung gain tes awal dan tes akhir dengan membandingkan data yang tertera dalam tabel deskriptif data.
- 3) Pengujian hipotesis dengan menggunakan uji manova dengan langkah pengujiannya melalui *analyze – general linear model – multivariate*.

E. Populasi dan Sampel Penelitian

Sugiyono (2011, hlm. 80) mengatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah PUI Cikijing yang berada di kabupaten Majalengka. Oleh karena populasi dalam penelitian ini memiliki karakteristik yang sama maka seluruh siswa dalam populasi tersebut memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sampel dalam penelitian.

Pemilihan sampel dalam penelitian ini berdasarkan teknik *nonprobability sampling* dengan menggunakan *sampling purposive*. *Sampling purposive* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2011, hlm. 85). Sekolah MTs PUI Cikijing mengurutkan dan mengelompokkan siswa menjadi kelas

yang homogeny, maka dengan itu peneliti menetapkan kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII F sebagai kelas kontrol.

F. Definisi Operasional

Untuk menyamakan persepsi, peneliti memberikan rambu-rambu yang berkenaan dengan penelitian yang akan dilakukan berupa definisi operasional yang dijelaskan di bawah ini.

1) Model Belajar Aktif Tipe Rotasi Peran Berbasis Efikasi Diri

Model Belajar Aktif tipe rotasi peran berbasis efikasi diri adalah aktivitas yang memberikan stimulus kepada setiap peserta didik untuk mendapatkan kesempatan melatih kecakapan melalui bermain peran tentang situasi kehidupan yang nyata dengan memberikan keyakinan pada kemampuan siswa untuk melakukan tindakan yang semestinya.

2) Pembelajaran Bermain Drama

Pembelajaran bermain drama merupakan pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

3) Drama

Drama merupakan cerita konflik manusia dalam bentuk dialog yang diproyeksikan pada pentas dengan menggunakan percakapan dan gerakan dihadapan penonton. Jadi, drama adalah karya sastra yang ditulis dalam bentuk dialog untuk dipertunjukan oleh aktor dan aktris.

G. Hipotesis

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka diperoleh hipotesis penelitian sebagai berikut.

- H1 : terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan bermain drama di kelas VIII yang diterapkan model belajar aktif tipe rotasi peran berbasis efikasi diri dengan siswa yang diterapkan metode terlangsung.
- H0 : tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan bermain drama di kelas VIII yang diterapkan model belajar aktif tipe rotasi peran berbasis efikasi diri dengan siswa yang diterapkan metode terlangsung.