

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan serangkaian strategi yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian dan menjawab masalah yang diteliti. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu atau eksperimen pura-pura, yaitu dengan sengaja mengusahakan timbulnya variabel-variabel yang selanjutnya dikontrol untuk dilihat pengaruhnya terhadap prestasi belajar (Arikunto, 2006:84). Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk: (1) menguji hipotesis yang digunakan dalam penelitian (2) memprediksi kejadian atau peristiwa di dalam latar eksperimental; dan (3) menarik generalisasi hubungan-hubungan antar variabel.

Penelitian ini menggunakan desain "*Pratest-posttest control group design*", dengan rancangan tes awal dan tes akhir dengan kelompok kontrol. Arikunto (2006:86) mengatakan bahwa dengan adanya kelompok lain yaitu kelompok pembanding atau kelompok kontrol ini akibat yang diperoleh dari perlakuan dapat diketahui secara pasti.

Bagan 3.1

Desain Metode Penelitian

E	O <sub>1</sub>	X <sub>a</sub>	O <sub>2</sub>
K	O <sub>3</sub>	X <sub>b</sub>	O <sub>4</sub>

Keterangan:

E : Kelas Eksperimen

K : Kelas Kontrol

O<sub>1</sub>: Uji awal pada kelompok eksperimen

O<sub>2</sub>: Uji akhir pada kelompok eksperimen

X<sub>a</sub>: Perlakuan pada kelompok eksperimen berupa pembelajaran bermain drama dengan menggunakan media topeng

X<sub>b</sub>: Perlakuan pada kelompok kontrol berupa pembelajaran bermain drama dengan menggunakan media tata rias

O<sub>3</sub>: Uji awal pada kelompok kontrol

O<sub>4</sub>: Uji akhir pada kelompok kontrol

Di dalam model “*Pratest-posttest control group design*” sebelum dimulai perlakuan, kedua kelompok diberi tes awal (*pratest*) untuk mengukur kondisi awal (O<sub>1</sub>) dan (O<sub>3</sub>). Dalam desain penelitian ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi uji awal untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil uji awal yang baik jika nilai di kelas eksperimen dan kelas pembanding tidak berbeda signifikan. Selanjutnya pada kelompok eksperimen diberi perlakuan (X<sub>a</sub>) dengan menggunakan media topeng dan pada kelompok pembanding yaitu kelas kontrol diberi perlakuan (X<sub>b</sub>) dengan menggunakan media tata rias. Sesudah diberikan perlakuan, kemudian dilakukan uji akhir (*posttest*) bermain drama. Perbedaan pencapaian antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dibandingkan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran.

## B. Sumber Data

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 129) yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Sumber data dapat berupa responden, orang, benda, gerak, ataupun proses sesuatu. Salah satu hal yang mempengaruhi kualitas hasil penelitian adalah kualitas data yang di kumpulkan.

### 1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Suharsimi Arikunto, 2006:130). Populasi bukan sekadar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik yang dimiliki oleh subjek atau objek itu (Sugiyono, 2008:117). Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bandung, karena salah satu standar kompetensi yang harus dikuasai siswa kelas XI adalah mampu mengungkapkan wacana sastra dalam bentuk pementasan drama.

### 2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2006:131). Sampel yang diambil dari populasi harus representatif (Sugiyono, 2008:118). Menurut Cook dan Campbell (1979) (dalam Dicky, [http://eksperimen.psikologi.ugm.ac.id/pak\\_dicky\\_ekperimen\\_kuasi.pps](http://eksperimen.psikologi.ugm.ac.id/pak_dicky_ekperimen_kuasi.pps)), sampel pada kuasi eksperimen tidak menggunakan penempatan secara acak dalam menciptakan pembandingan untuk menyimpulkan adanya perubahan akibat perlakuan. Oleh karena itu, penulis menggunakan *purposive sampling* yaitu sampel diambil dengan maksud atau tujuan tertentu. Penulis menggunakan kelas XI IPS 2

berjumlah 38 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 7 berjumlah 36 siswa sebagai kelas kontrol dalam penelitian ini, karena keduanya memiliki keseragaman karakteristik dan kemampuan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

### C. Teknik Penelitian

#### 1. Teknik Pengumpulan Data

Data yang penulis kumpulkan dalam penelitian ini adalah data yang penulis peroleh dengan menggunakan teknik tes, observasi, kuesioner, dan studi dokumenter. Berikut adalah penjelasan tentang jenis-jenis data pada penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian perlu dipantau agar data yang diperoleh dapat terjaga tingkat validitas dan reliabilitasnya.

##### a. Tes Unjuk Kerja (*Performance Assesment*)

Tes unjuk kerja adalah penilaian kerja siswa sesuai dengan standar kompetensi untuk mengetahui tingkat kedalaman materi siswa dan tingkat penguasaan siswa. Tes unjuk kerja dalam penelitian ini dilakukan dua kali, yakni pada saat prates dan postes. Prates dilaksanakan sebelum diberikan perlakuan, sedangkan tes akhir dilaksanakan setelah diberikan perlakuan dengan media topeng. Dalam penilaian siswa bermain drama dinilai oleh tiga orang penilai dan dinilai berdasarkan kriteria penilaian bermain drama. Tujuannya adalah untuk mengetahui keefektifan media topeng dalam pembelajaran bermain drama.

b. Observasi

Sutrisno Hadi (1986) dalam Sugiyono (2008:203) mengungkapkan bahwa observasi merupakan suatu proses kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis. Observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah observasi partisipatif karena penulis terlibat secara langsung. Dalam penelitian ini penulis melibatkan diri dalam situasi yang diteliti, yakni sebagai pengajar. Observasi dilakukan terhadap aktivitas siswa ketika sedang mengikuti pembelajaran bermain drama dengan menggunakan media topeng pada kelas eksperimen yaitu kelas XI IPS 2 dan pembelajaran bermain drama menggunakan media tata rias pada kelas XI IPA 7. Tujuan observasi ini dilakukan yaitu untuk mengetahui proses pembelajaran dan akibat yang timbul setelah pembelajaran tersebut.

c. Angket / Kuesioner

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden (Arikunto, 2006:151). Angket yang peneliti gunakan adalah angket tertutup yaitu angket yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih.

d. Dokumentasi

Dokumentasi berguna untuk merekam peristiwa penting dalam penelitian. Penulis mendokumentasikan pementasan drama siswa, kemudian menganalisisnya, untuk melihat perbedaan kemampuan siswa bermain drama saat prates dengan postes.

## 2. Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data dilakukan setelah semua data terkumpul. Adapun langkah-langkah dalam pengolahan data sebagai berikut.

### a. Penilaian Hasil Tes

Hasil tes awal dan akhir siswa, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol dinilai dan diberi skor. Penskoran diberikan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Kriteria aspek penilaian drama dilampirkan. Berikut format penilaian bermain drama yang penulis sajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 3.1  
Format Penilaian Tes Bermain Drama

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian (skor 1-5)				Skor	Kategori Nilai
		Penghayatan	Intonasi	Bloking	Artistik		

Keterangan:

- Interval skor setiap aspek penilaian = 1-5
- Skor maksimal = 20

$$\text{nilai} = \frac{\sum \text{skor siswa}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100$$

- Kategori nilai

85-100 = A (sangat baik)

75-84 = B (baik)

60-74 = C (cukup)

40-59 = D (kurang)

0-39 = E (sangat kurang)

b. Deskripsi Hasil Tes

Mendeskripsikan hasil pretes dan postes bermain drama siswa berdasarkan kategori penilaian.

c. Uji Reliabilitas

Untuk menguji penilaian yang dilakukan oleh lebih dari satu orang penimbang bagi setiap tes, maka uji reliabilitas dilakukan dengan mencari nilai reliabilitas dengan rumus di bawah ini.

1) Jumlah Kuadrat Siswa (testi):  $SS_t \sum dt^2 = \frac{\sum (\sum d)^2}{k} - \frac{(\sum d)^2}{k \cdot N}$

2) Jumlah Kuadrat Penguji:  $SS_p \sum d^2 p = \frac{\sum (\sum xp)^2}{N} - \frac{(\sum x)^2}{k \cdot N}$

3) Jumlah Kuadrat Total:  $Sstot \sum x^2 t = \sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{k \cdot N}$

4) Jumlah Kuadrat kekeliruan:

$$SS_{kk} \sum d^2_{kk} = Sstot \sum x^2 t - SS_t \sum dt^2 - SS_p \sum d^2 p$$

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

Reliabilitas antar penimbang dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$r_{tt} = \frac{v_t - v_{kk}}{v_t}$$

Keterangan :

$r_{tt}$  : Reliabilitas yang dicari

$v_t$  : Variansi dari testi

$v_{kk}$  : Variansi dari kekeliruan

Hasil perhitungan reliabilitas yang telah diperoleh disesuaikan dengan tabel Guilford sebagai berikut.

Tabel 3.2

Tabel Guilford

Rentang	Kriteria
0,80 – 1,00	Reliabilitas sangat tinggi
0,60 – 0,80	Reliabilitas tinggi
0,40 -0,60	Reliabilitas sedang
0,20 – 0,40	Reliabilitas rendah
0,00 – 0,20	Reliabilitas sangat rendah

(Fitriani, 2010:44)

#### d. Uji Normalitas

Uji normalitas nilai prates dan postes data dua kelompok dilakukan dengan menggunakan bantuan *software* SPSS versi 15.0 *for windows*. Uji normalitas data ini bertujuan untuk mengetahui distribusi data yang akan digunakan dalam penelitian terdistribusi normal atau mendekati normal. Penulis menggunakan Uji Korlmorgov Smirnov, serta menggunakan kurva Normal Q-Q Plot. Pasangan hipotesis nol dan hipotesis tandingannya adalah:

$H_0$  : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_1$  : Sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Uji statistik yang akan digunakan adalah uji Kolmogorov-Smirnov dengan mengambil taraf signifikansi ( $\alpha$ ) sebesar 0,05. Kriteria pengujiannya

adalah terima  $H_0$  jika nilai signifikansi  $> 0,05$  dan tolak  $H_0$  jika nilai signifikansi  $< 0,05$  (Priyatno dalam Fitriani, 2010:45)

e. Uji Homogenitas

Uji homogenitas nilai prates dan postes data dua kelompok dilakukan dengan menggunakan bantuan *software* SPSS versi 15.0 *for windows*. Uji homogenitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah varians populasi homogen (sama) atau heterogen (tidak sama). Pedoman dalam pengambilan keputusan adalah:

$H_1$  : Nilai Sig. atau signifikansi  $< 0,05$ , artinya data berasal dari populasi yang mempunyai varians tidak serupa (tidak homogen)

$H_0$  : Nilai Sig. atau signifikansi  $> 0,05$ , artinya data berasal dari populasi yang mempunyai varians serupa (homogen)

f. Uji hipotesis

Untuk melakukan uji hipotesis dengan langkah sebagai berikut.

- Mencari standard deviasi gabungan ( $Sd_g$ )

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

- Menghitung  $t_{hitung}$

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

- Menentukan db

$$db = n_1 + n_2 - 2$$

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

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

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

Pasangan hipotesis nol dan hipotesis tandingannya adalah sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan rata-rata indeks gain antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ )

$H_1$  : Terdapat perbedaan rata-rata indeks gain antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ( $t_{hitung} < t_{tabel}$ )

Selain itu, penulis pun menggunakan hasil pengolahan data dengan menggunakan bantuan program komputer *software* SPSS versi 15,0 *for windows* untuk menguji signifikansi perbedaan dua variabel. Menurut Sugiyono (2010:153), “*U-test* digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel independen bila datanya berbentuk ordinal”. Taraf signifikansi ( $\alpha$ ) sebesar 0,05. Kriteria pengujiannya yaitu jika nilai signifikansi (*2-tailed*)  $> (\alpha) = 0,05$  maka  $H_0$  diterima atau jika nilai signifikansi (*2-tailed*)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak.

Kesimpulannya, jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  atau hipotesis nol diterima dan  $H_1$  atau hipotesis kerja ditolak. Artinya tidak ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan bermain drama dengan menggunakan media topeng dengan kemampuan siswa bermain drama tanpa menggunakan media topeng. Media topeng tidak efektif digunakan dalam pembelajaran bermain drama

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  atau hipotesis nol ditolak dan  $H_a$  atau hipotesis kerja diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan bermain drama menggunakan topeng dengan kemampuan siswa bermain drama tanpa menggunakan media topeng. Media topeng efektif digunakan dalam pembelajaran bermain drama

### 3. Analisis Proses Pembelajaran

Data mengenai proses pembelajaran dapat dianalisis dengan cara mendeskripsikan perhitungan skor dari setiap kategori yang diberikan oleh observer (Subana dan Sudrajat dalam Kusmalina, 2010:62). Observasi dilakukan untuk menilai aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran bermain drama dengan media topeng berlangsung. Penilaian dilakukan oleh tiga orang observer. Cara menghitung rata-rata hasil ketiga observer adalah

$$R = \frac{\text{nilai observer 1} + \text{nilai observer 2} + \text{nilai observer 3}}{3}$$

Setelah menghitung rata-rata hasil observasi, penulis membuat skala penilaian sebagai berikut.

Tabel 3.3

Kategori Penilaian Hasil Observasi Berdasarkan Skor

Nilai	Kategori Penilaian
3,5-4,0	A
2,5-3,4	B

1,5-2,4	C
0-1,4	D

(Kusmalina, 2010: 63)

#### 4. Analisis Angket

Data respon siswa terhadap pembelajaran bermain drama dengan media topeng diolah dengan menghitung presentase jawaban siswa dari setiap pertanyaan dalam angket. Untuk menghitung presentase tersebut penulis menggunakan rumus:

$$P = \frac{fo}{N} \times 100\%$$

(Ali dalam Kusmalina, 2010:63)

Keterangan:

P = Presentase

*fo* = Frekuensi responden yang menjawab setiap pertanyaan

*N* = jumlah responden

#### D. Instrumen Penelitian

Salah satu langkah untuk merencanakan penelitian adalah menyusun instrumen atau alat pengumpul data sesuai dengan masalah yang diteliti. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2008:148). Instrumen merupakan alat yang digunakan pada waktu penelitian dengan menggunakan suatu metode untuk memperoleh data. Dalam penelitian ini digunakan instrumen tes dan instrumen perlakuan.

## 1. Instrumen Tes

Tes yang diberikan kepada siswa sebanyak dua kali, yaitu tes awal dan tes akhir. Tes awal digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap kompetensi bermain drama, sebelum siswa menerima pembelajaran dengan menggunakan media topeng. Selanjutnya tes akhir digunakan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa terhadap kompetensi bermain drama dengan menggunakan media topeng. Instrumen yang peneliti gunakan adalah sebagai berikut.

Tabel 3.4

### Instrumen Penelitian Pembelajaran Bermain Drama

No	Indikator	Uraian Soal
1	Mengekspresikan dialog para tokoh dalam pementasan drama	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Bentuklah kelompok 4-8 orang!</li><li>2. Pilihlah salah satu drama yang telah disediakan oleh gurumu!</li><li>3. Ekspresikan dialog tokoh dalam naskah drama tersebut dalam bentuk pementasan drama di depan kelas.</li><li>4. Ekspresikan dialog tokoh sesuai dengan perwatakannya. Perhatikan penghayatan, intonasi, blocking, dan artistik (tata panggung, musik, kostum, rias/topeng)!</li></ol>

## 2. Instrumen Perlakuan

### a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan alat atau instrumen pengajaran yang dapat membantu kelancaran proses belajar mengajar. Dalam sebuah

proses pembelajaran, satuan pelajaran dan rencana pembelajaran merupakan hal yang penting.

Dengan menyusun satuan pelajaran dan rencana pembelajaran, maka proses pembelajaran yang berlangsung diharapkan optimal, mengingat satuan pelajaran dan rencana pembelajaran adalah rancangan pembelajaran dengan memperhatikan tujuan pembelajaran, pemilihan bahan, metode, teknik, media, dan alat evaluasi dalam satu atau beberapa kali pertemuan. Rencana pembelajaran yang akan disusun oleh penulis dilampirkan.

b. Rubrik Kriteria Penilaian Bermain Drama

Tabel 3.5

Kriteria Penilaian Bermain Drama

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian dan Angka					
	5	4	3	2	1	
Penghayatan	Penghayatan terhadap tokoh dilakukan seolah-olah tokoh tersebut merupakan refleksi dirinya sendiri, mampu berkonsentrasi tanpa menghiraukan jika terdapat kesalahan dialog,	Penghayatan terhadap tokoh dilakukan sesuai dengan watak tokoh yang sebenarnya, mampu berkonsentrasi dengan baik, sehingga terampil memanfaatkan	Penghayatan terhadap tokoh hampir mendekati watak tokoh yang sebenarnya, mampu berkonsentrasi namun masih terganggu jika terdapat kesalahan dialog sehingga kurang terampil	Penghayatan terhadap tokoh tidak sesuai dengan watak tokoh yang sebenarnya, berusaha untuk berkonsentrasi namun masih sering terganggu, sehingga tidak mampu melakukan	Penghayatan terhadap tokoh sangat tidak sesuai dengan watak tokoh yang sebenarnya, konsentrasi mudah terganggu sehingga tidak mampu improvisasi	Penghayatan terhadap tokoh sangat tidak sesuai dengan watak tokoh yang sebenarnya, konsentrasi mudah terganggu sehingga tidak mampu improvisasi

	sehingga dapat melakukan improvisasi dengan baik.	kemampuan improvisasi saat terjadi kesalahan dialog.	memanfaatkan kemampuan improvisasi.	improvisasi.	
Intonasi	Vokal sangat jelas dan terdengar dengan sangat baik, intonasi sangat sesuai dengan refleksi watak tokoh yang diperankan.	vokal terdengar baik dan jelas, intonasi sesuai dengan refleksi watak tokoh yang diperankan.	Vokal terdengar cukup baik dan jelas, intonasi hampir mendekati refleksi watak tokoh yang diperankan.	Vokal kurang terdengar dengan baik dan jelas, intonasi kurang sesuai refleksi watak tokoh yang diperankan.	Vokal tidak terdengar dengan baik dan jelas, intonasi tidak sesuai dengan refleksi watak tokoh yang diperankan.
Bloking	Perpindahan tempat dari satu tempat ke tempat yang lain sangat terampil dan tidak menjemukan. Tidak menutupi dan tidak tertutupi oleh pemain lain. Tidak membelakangi penonton. Perpindahannya terlihat alami, wajar, dan seimbang.	Mampu berpindah tempat dengan baik. Terampil menempatkan diri, sehingga tidak menutupi pemain lain, dan tidak tertutupi pemain lain. Selain itu sudah tidak membelakangi penonton.	Melakukan perpindahan tempat sesekali dengan cukup baik. Terkadang menutupi pemain lain, namun cepat mengkondisikan kembali. Berusaha untuk tidak membelakangi penonton.	Jarang melakukan perpindahan tempat, terkesan kaku. Pemain sudah berusaha untuk tidak menutupi dan tertutupi pemain lain, namun masih terjadi. Terkadang tidak sadar telah membelakangi penonton.	Tidak melakukan perpindahan tempat, terkesan sangat monoton. Menutupi pemain lain dan sering tertutup oleh pemain lain. Membelakangi penonton.
Artistik	Seluruh	Sebagian	Sebagian	Sebagian	Sebagian

(Tata Kostum, Tata Panggung, Tata Musik, dan Topeng/Tata Rias)	bagian artistik yang dipakai sangat sesuai dengan keperluan panggung dan watak tokoh yang diperankan.	besar artistik yang dipakai dengan keperluan panggung dan watak tokoh yang diperankan.	besar artistik yang dipakai cukup sesuai dengan keperluan panggung dan watak tokoh yang diperankan.	besar artistik yang dipakai kurang sesuai dengan keperluan panggung dan watak tokoh yang diperankan.	besar artistik yang dipakai tdk sesuai dengan keperluan panggung dan watak tokoh yang diperankan.
--	---	--	---	--	---

c. Lembar Observasi

Lembar observasi ini berupa penelitian pengamat untuk mengamati dan menilai proses pembelajaran bermain drama dengan menggunakan media topeng. Lembar observasi dalam penelitian ini terdiri atas lembar observasi aktivitas guru dan lembar aktivitas siswa.

Tabel 3.6

Lembar Observasi Aktivitas Guru

(Skala 0-4)

No	PENAMPILAN MENGAJAR	Penilaian				
		0	1	2	3	4
1	<b>Kemampuan Membuka Pelajaran</b> a. Menarik perhatian siswa b. Memotivasi siswa c. Membuat kaitan materi ajar sebelumnya dengan materi yang akan diajarkan d. Memberi acuan materi ajar yang akan diajarkan					
2	<b>Sikap Praktikan dalam Proses Pembelajaran</b> a. Kejelasan suara dalam komunikasi dengan siswa					

	<ul style="list-style-type: none"> <li>b. Tidak melakukan gerakan dan ungkapan yang mengganggu perhatian siswa</li> <li>c. Antusiasme dalam penampilan</li> <li>d. Mobilisasi posisi tempat dalam kelas/ruang praktik</li> </ul>					
3	<p><b>Penguasaan Materi Pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kejelasan memposisikan materi ajar yang disampaikan dengan materi ajar yang terkait</li> <li>b. Kejelasan menerangkan berdasarkan tuntutan aspek kompetensi (kognitif, psikomotor, afektif)</li> <li>c. Kejelasan dalam memberikan contoh/ilustrasi sesuai dengan tuntutan aspek kompetensi</li> <li>d. Mencerminkan penguasaan materi ajar secara proporsional</li> </ul>					
4	<p><b>Implementasi Langkah-langkah Pembelajaran (Skenario)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Penyajian materi ajar sesuai dengan langkah-langkah yang tertuang dalam RPP</li> <li>b. Proses pembelajaran mencerminkan komunikasi guru-siswa, dengan berpusat pada siswa</li> <li>c. Antusias dalam menanggapi dan menggunakan respon dari siswa</li> <li>d. Cermat dalam memanfaatkan waktu, sesuai dengan alokai yang direncanakan</li> </ul>					
5	<p><b>Penggunaan Media Pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memperhatikan prinsip penggunaan jenis media</li> <li>b. Tepat saat penggunaan</li> <li>c. Terampil dalam mengoperasikan</li> <li>d. Membantu kelancaran proses pembelajaran</li> </ul>					

6	<b>Evaluasi</b> a. Melakukan evaluasi berdasarkan tuntutan aspek kompetensi b. Melakukan evaluasi sesuai dengan dengan butir soal yang telah direncanakan dalam RPP c. Melakukan evaluasi sesuai dengan bentuk dan jenis yang dirancang					
7	<b>Kemampuan Menutup Pelajaran</b> a. Meninjau kembali/menyimpulkan materi kompetensi yang diajarkan b. Memberi kesempatan bertanya c. Menugaskan kegiatan ko-kurikuler d. Menginformasikan materi ajar berikutnya					
<b>Jumlah Nilai Aspek</b>						
<b>Nilai Penampilan (T)</b>						

Keterangan :

4 = Sangat baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

0 = Kurang Sekali

Tabel 3.7

### Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No	Aktivitas Siswa	Jumlah (%)
1	Siswa menunjukkan semangat belajar	

2	Siswa memperhatikan penjelasan guru	
3	Inisiatif dalam mengajukan pendapat dan bertanya	
4	Siswa mencatat materi pembelajaran yang diberikan	
5	Perilaku yang sesuai dengan KBM	
6	Serius dan mampu bekerjasama dalam mengerjakan tugas	
7	Siswa mengikuti pelajaran sampai selesai	

d. Lembar Angket

Tabel 3.8

Angket

Nama :

Kelas :

Jenis Kelamin :

No	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Saya senang belajar bermain drama.				
2	Saya senang belajar bermain drama dengan menggunakan media topeng.				
3	Pembelajaran bermain drama dengan menggunakan media topeng yang saya ikuti menarik.				
4	Saya merasa mudah dan terbantu dalam bermain drama dengan menggunakan media topeng.				

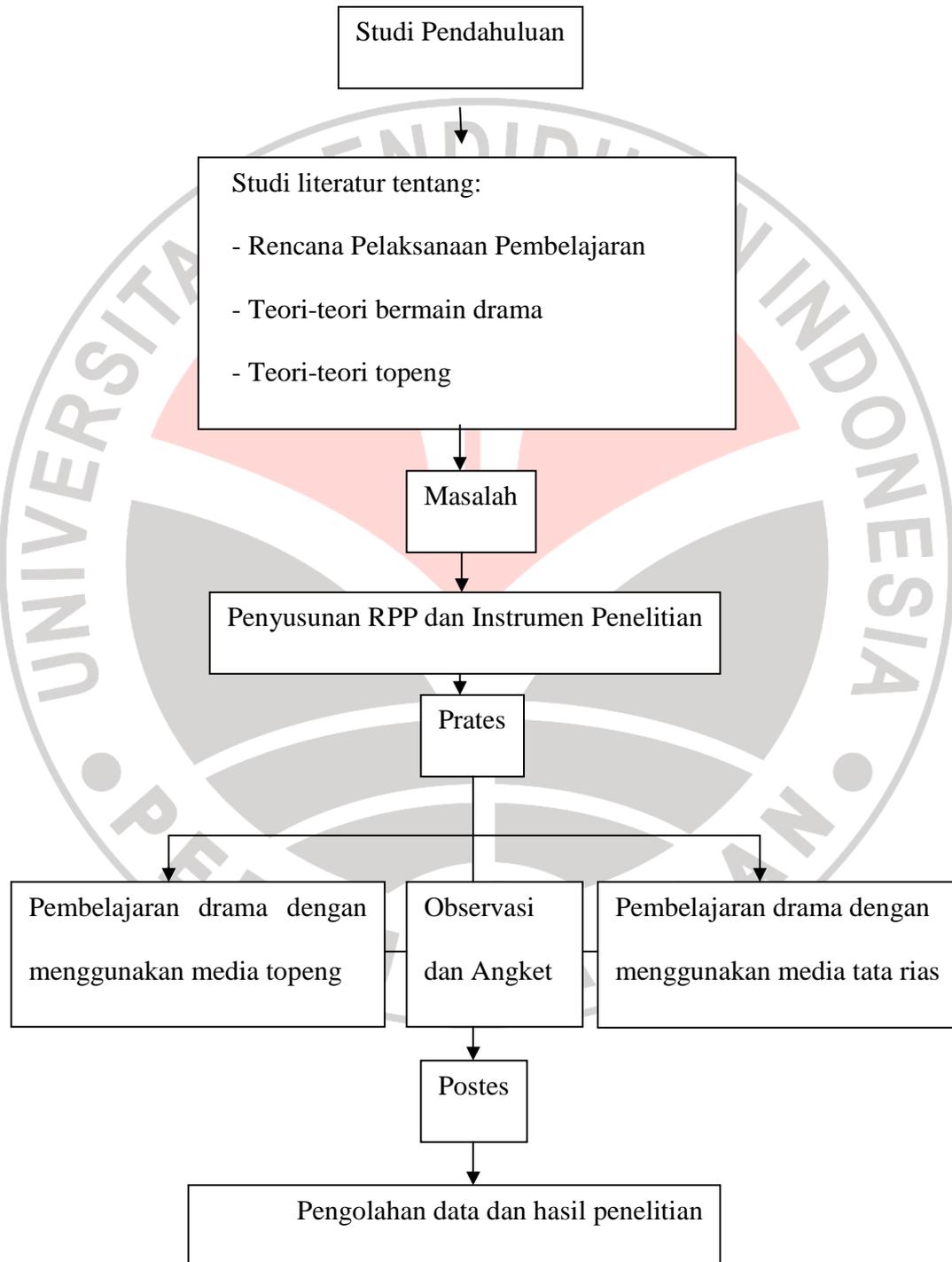
5	Pembelajaran bermain drama dengan menggunakan media topeng dapat menumbuhkan daya imajinasi saya.				
6	Pembelajaran bermain drama dengan menggunakan media topeng membuat saya lebih berani tampil memerankan tokoh dalam drama.				
7	Saya lebih senang pembelajaran seperti ini dibandingkan pembelajaran drama seperti biasa.				

E. Alur Penelitian

Alur penelitian ini merupakan alur untuk melaksanakan penelitian dimulai dari studi pendahuluan hingga dibuktikannya pernyataan skripsi.

Bagan 3.1

Alur Penelitian



Alur penelitian merupakan alur untuk melaksanakan penelitian dimulai dari studi pendahuluan hingga dibuktikannya pernyataan skripsi. Peneliti melakukan tahap studi pendahuluan terlebih dahulu untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah yang ada di lapangan. Pada studi literatur peneliti mengumpulkan beberapa teori mengenai pembelajaran bermain drama, media pembelajaran, dan topeng. Teori-teori tersebut kemudian diklasifikasikan menurut jenis dan unsur yang sama.

Setelah melaksanakan studi literatur, peneliti memasukkan masalah dalam penelitian untuk diaplikasikan melalui Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), maka penyusunan RPP dilakukan pada alur berikutnya. Setelah menyusun RPP peneliti menggunakannya di kelas untuk rencana pembelajaran. Tahap berikutnya adalah melaksanakan prates. Prates dilaksanakan di dua kelas, baik itu di kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Perlakuan dilakukan kepada kelas eksperimen dengan menggunakan media topeng dan kelas kontrol dengan menggunakan media tata rias. Setelah memberikan perlakuan, peneliti melakukan observasi terhadap aktifitas guru dan siswa yang dilakukan oleh tiga observer. Peneliti juga menyebarkan angket kepada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran bermain drama dengan media topeng.

Pada tahap selanjutnya peneliti melakukan postes untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai siswa antara kelas yang memakai media topeng dengan kelas yang tidak menggunakan media topeng. Setelah seluruh data terkumpul, pada tahap akhir peneliti melaksanakan pengolahan data dari seluruh hasil penelitian.