

BAB 3

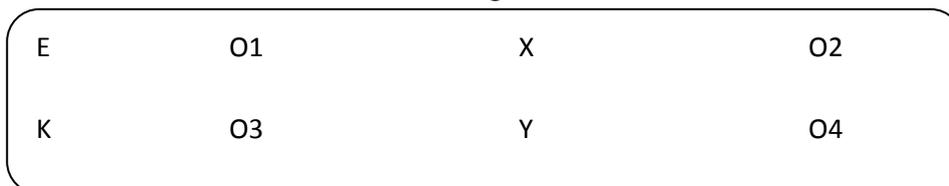
METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu. Eksperimen adalah observasi di bawah kondisi buatan dimana kondisi tersebut dibuat dan diatur oleh si peneliti. Tujuan dari penelitian eksperimen adalah untuk menyelidiki ada tidaknya hubungan sebab akibat serta berapa besar hubungan akibat tersebut dengan cara memebrikan perlakuan–perlakuan tertentu pada kelompok eksperimen dan menyediakan kelompok kontrol sebgai pembanding. (Nazir,2005;63)

Adapun desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan *Nonequivalent Control Group Design*. Artinya, dalam penelitian ini ada dua kelas yang dipilih secara acak dengan *cluster*(sampel kelompok) sehingga untuk mengambil sampel, peneliti mengambil dua kelas tanpa prasangka. Kelas yang dipilih yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas ini diberi prates dan pascates denga perlakuan yang berbeda. Berikut ini penggambarannya.

Bagan 3.1



(Sugiyono,2006;116)

Keterangan:

O_1 = tes awal yang diberikan pada kelompok eksperimen sebelum pembelajaran,

X = perlakuan pada kelas eksperimen berupa teknik berotasi,

Y = perlakuan pada kelas kontrol berupa teknik bermain peran ,

O_2 = tes akhir yang diberikan kepada kelompok eksperimen setelah pembelajaran,

O_3 = tes awal yang diberikan pada kelompok kontrol sebelum pembelajaran,

O_4 =tes akhir diberikan pada kelompok kontrol setelah pembelajaran.

Dalam desain ini hanya terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk kelas eksperimen dilakukan pretes terlebih dahulu untuk mengukur kemampuan awal siswa. Setelah kemampuan awal siswa teridentifikasi, kelompok eksperimen diberi perlakuan belajar berupa teknik 'berotasi' sedangkan pada kelompok kontrol digunakan sistem pembelajaran bermain peran. Perlakuan belajar di kelas eksperimen disampaikan sebanyak satu kali untuk melihat ada tidaknya perkembangan dalam bermain drama. Setelah itu, siswa diberikan postes baik untuk kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Pemberian postes ini dilakukan untuk mengukur kemampuan akhir siswa setelah diberi perlakuan untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol yang mendapatkan perlakuan yang berbeda. Dari sini akan terlihat apakah nantinya akan ada perbedaan kemampuan bermain drama yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi menurut Sugiyono (2008:117) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek atau objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMAN 3 Cimahi dengan sebaran sebagai berikut

Tabel 3.1
Populasi Penelitian

Populasi	Jumlah		Jumlah Keseluruhan
	Laki-laki	Perempuan	
Siswa kelas XI IPA 1	20	19	40
Siswa kelas XI IPA 2	18	22	40
Siswa kelas VIII C	18	18	36
Siswa kelas VIII D	18	15	33
Siswa kelas VIII E	19	15	34
Siswa kelas VIII F	21	15	36
JUMLAH			211

3.2.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil melalui cara-cara tertentu yang juga memiliki karakteristik tertentu, jelas, dan lengkap yang bisa dianggap mewakili populasi. (Arikunto,2006;131)

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel dengan teknik *random*. Pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Teknik yang dipakai adalah dengan teknik undian sehingga terpilihlah kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 2 sebagai kelas kontrol.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian ini adalah mendapatkan data.

Penelitian ini menggunakan dua teknik pengumpulan data, yaitu teknik tes dan observasi.

1. Teknik Tes

Tes digunakan untuk mendapatkan data yang menggambarkan kemampuan siswa sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan pembelajaran. Tes dilakukan dua kali, yakni pada saat awal dan akhir. Tes awal dilaksanakan setelah diberikan perlakuan dengan teknik bermain drama berotasi. Tujuannya adalah untuk mengetahui keefektifan teknik bermain drama berotasi dalam pembelajaran bermain drama.

2. Teknik observasi

Observasi dilakukan dengan mengisi lembar observasi yang berisi diskripsi penilaian tentang proses pembelajarn oleh observer. Observasi diarahkan pada dua hal, yaitu pengajar dan siswa. Observasi pada pengajar ditujukan untuk mengetahui ketepatan perlakuan yang diberikan dengan teori yang dikemukakan. Sementara pada siswa ditujukan untuk mengetahui hasil observasi ini akan diperoleh gambaran mengenai kegiatan guru dan siswa pada proses pelaksanaan pembelajaran.

3. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. (Arikunto,2006;151)

Angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan teknik berotasi dalam pembelajaran bermain drama.

3.4 Instrumen Penelitian

3.4.1 Instrumen Tes

Instrumen penelitian ini berupa tes perbuatan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan apresiasi drama. Tes dilakukan sebanyak dua kali. Tes awal digunakan untuk mengukur kemampuan siswa bermain drama dan mengapresiasi drama. Tes akhir digunakan untuk mengukur kemampuan siswa bermain drama setelah diberi perlakuan.

Berikut format tes yang akan diberikan kepada siswa:

Perankan sebuah drama yang diadaptasi dari naskah “Kabayan di Negeri Romeo” berdasarkan pemberian peran yang telah dilakukan dengan memperhatikan penghayatan, intonasi, ekspresi, dan blocking!

Penilaian tes dilakukan oleh tiga orang penimbang. Hal tersebut dilakukan untuk memenuhi derajat validitas dan reabilitas yang baik. Penimbang penilaian tes haruslah mengetahui dan paham kriteria penilaian bermain drama, serta mampu melakukan penilaian secara profesional.

3.4.2 Instrumen Pembelajaran

Instrumen pembelajaran adalah komponen yang akan menunjang terselenggaranya proses pembelajaran berupa Rancangan Pelaksanaan. RPP yang disusun sebagai acuan belajar berisi materi pokok tentang bermain drama.

A. Standar Kompetensi : berbicara

Mengungkapkan wacana sastra dalam bentuk pementasan drama

B. Kompetensi dasar

Mengekspresikan dialog para tokoh dalam pementasan drama

C. Indikator

1. Mengekspresikan dialog para tokoh dalam pementasan drama
2. Mampu mengetahui konsep dalam bermain drama
3. Menanggapi penampilan dialog para tokoh dalam pementasan drama

4. Tujuan pembelajaran

1. Siswa dapat menghayati watak tokoh yang akan diperankan

2. Siswa dapat mengekspresikan dialog para tokoh dalam pementasan drama.
3. Siswa diharapkan dapat menanggapi penampilan dialog para tokoh dalam pementasan drama

4. Metode Pembelajaran

Active Learning

Menurut ML.Siberman (2009:12) yang dinamakan pembelajaran aktif itu adalah yang setidaknya harus dapat melibatkan dan memperhatikan lima faktor utama yaitu pengolahan kerja otak, gaya belajar, sosial proses belajar, kekhawatiran tentang belajar aktif dan perlengkapan belajar aktif (sarana prasarana).

5. Materi pembelajaran

Menurut Ferdinan Brunetiere (Hassanudin,1996:2) drama adalah kesenian yang melukiskan sikap dan sifat manusia, dan harus melahirkan kehendak manusia dengan *aaction* dan laku. Sedangkan menurut Moulton dalam (Harrymawan;1) drama adalah hidup yang dilukiskan dengan gerak (*life presented in action*).

Untuk menjadi seorang pemain, seseorang harus menguasai berbagai teknik untuk bermain peran. Teknik itu adalah :

a. Teknik Pemunculan (*the technique of entrance*)

Teknik Pemunculan berkaitan dengan kesan dan daya tarik pemain ketika masuk ke dalam pentas (playing area). Pemain harus memiliki

penguasaan diri yang telah siap untuk memberikan kesan kepada penonton tentang watak yang dimainkan, penonjolan figur watak, dan pembawaan postur yang menarik.

b. Teknik memberi isi (*the technique of phrasing*)

Teknik memberi isi (*the technique of phrasing*) berkaitan kemampuan seorang pemain menciptakan segala gerak dan dialog menjadi berbobot. Sebagus-bagusnya dialog dalam sebuah naskah drama, akan menjadi tidak berarti jika diucapkan pemain dengan tidak benar, dan tidak diisi dengan penghayatan yang hidup. Secara praktis teknik memberi isi adalah cara untuk menonjolkan emosi dan pikiran dibalik kalimat-kalimat yang diucapkan dan dibalik perbuatan-perbuatan yang dilakukan pemain. Terdapat tiga macam cara memberi tekanan pada isi kalimat, yaitu tekanan dinamik, tekanan nada, dan tekanan tempo.

c. Teknik pengembangan

Teknik pengembangan berkaitan dengan kemampuan pemain mengembangkan dialog dan gerakan (laku). Hal ini penting supaya pementasan berjalan tidak datar, dan dapat memikat penonton. Teknik pengembangan dapat dicapai dengan menggunakan pengucapan dan posisi tubuh. Teknik pengembangan dengan pengucapan dapat dicapai dengan 1) menaikkan volume suara, 2) menaikkan tinggi nada suara, 3) menaikkan kecepatan tempo suara, dan 4) mengurangi volume, tinggi nada, dan kecepatan tempo suara. Teknik pengembangan dengan posisi tubuh dapat

dicapai dengan 1) menaikkan tingkatan posisi tubuh, 2) berpaling, 3) berpindah tempat, 4) menggerakkan anggota badan, dan 5) memainkan air muka.

d. Teknik Membina Puncak

Teknik membina puncak berkaitan dengan kemampuan pemain mengatur emosi, dialog, dan gerak. ketika menjalani puncak-puncak awal atau puncak-puncak pembangun konflik. Keberhasilan perjalanan itu merupakan bekal baik untuk mencapai puncak (klimaks) yang diinginkan dalam suatu pementasan. Terdapat beberapa teknik untuk membina ke arah puncak, yaitu 1) menahan arus perasaan, 2) menahan reaksi terhadap alur cerita, 3) teknik gabungan, 4) teknik kelompok bermain.

e. Teknik Timing

Teknik timing berkaitan dengan kemampuan pemain mengatur cepat lambatnya waktu antara gerakan jasmani (laku) dan suara (vokal) yang diucapkan pemain. Teknik timing memiliki efek khusus. Teknik ini dapat dipakai untuk memberi tekanan atau menghilangkan tekanan. Di samping itu, dapat juga untuk menjelaskan suatu perbuatan.

f. Tempo dan Irama

Tempo dan irama berkaitan dengan penggarapan waktu dalam permainan. Cara seorang pemain bermain dengan tempo yang tepat

adalah (1) menghayati peran dan jalan cerita serta (2) menyadari teknik bermain. Irama yang dimainkan pemain harus sesuai dengan watak tokoh yang diperankan. Irama yang tepat akan mengikat penonton berlama-lama menonton teater. Gabungan yang kreatif antara tempo dan irama menghasilkan “daya pikat panggung”. Untuk mahir menguasai teknik-teknik tersebut diperlukan latihan yang berulang-ulang dan waktu yang tidak sebentar. Janganlah bosan, dan nikmatilah proses latihan tersebut.

6. Langkah-langkah Pembelajaran

Tabel 3.2

Pertemuan	Kegiatan	Waktu
Ke-1	<p>Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru memeriksa kehadiran siswa, mencatat siswa yang tidak hadir. 2) Guru menjelaskan kompetensi dan indikator pembelajaran yang akan dicapai. 3) Siswa dan guru bertanya jawab tentang drama dan teknik dalam bermain drama. <p>Kegiatan Inti</p> <p>Eksplorasi</p> <p>Peserta didik memperhatikan penjelasan materi tentang teknik bermain drama.</p> <p>Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik membentuk kelompok (3-4) 2) Setiap kelompok mengambil nomor undian yang telah disediakan. 3) Kelompok yang mendapat nomor undian pertama memainkan satu adegan dalam naskah drama “Kabayan di Negeri Romeo”. 4) Kelompok yang lainnya melanjutkan adegan 	<p>10 menit</p> <p>60 menit</p>

	<p>yang dimainkan kelompok sebelumnya secara bergiliran.</p> <p>Konfirmasi</p> <p>Setiap kelompok memberikan komentar terhadap penampilan kelompok yang lainnya.</p> <p>Kegiatan Akhir</p> <p>1) Guru menyimpulkan isi pembelajaran 2) Peserta didik dan guru melakukan refleksi. (NBK: Rasa ingin tahu).</p>	10 menit
--	---	----------

7. Sumber dan Media Pembelajaran

Yudi Irawan, Amminudin, Adi Abdul Somad. 2007. *Buku Aktif dan Kreatif*

Berbahasa Indonesia untuk SMA Kelas XI. BSE.

8. Penilaian

Tabel 3.3

no	Indikator	Teknik	Bentuk	Instrumen
1	<ul style="list-style-type: none"> Menghayati watak tokoh yang akan diperankan 			Perankan sebuah naskah drama berdasarkan pemberian peran yang telah dilakukan dengan memperhatikan penghayatan, intonasi, ekspresi, dan blocking !
2	<ul style="list-style-type: none"> Mampu mengetahui konsep dalam bermain drama 	Tes Lisan	Tes Berbicara	
3	<ul style="list-style-type: none"> Menanggapi penampilan dialog para tokoh dalam pementasan drama 			

Tabel 3.4
Pedoman Penskoran

no	Nama Siswa	Aspek Penilaian				Skor	Kategori Nilai
		Penghayatan	Intonasi	Ekspresi	Bloking		
1							
2							
3							
...							

Kriteria Penilaian Bermain Drama

Tabel 3.5

Aspek penilaian	Kriteria penilaian dan angka				
	5	4	3	2	1
penghayatan	Pengahayatan terhadap tokoh dilakukan dengan <i>sangat</i> maksimal, seolah-olah tokoh tersebut merupakan refleksi dirinya sendiri; mampu berkonsentrasi tanpa menghiraukan jika terdapat kesalahan dialog, sehingga dapat melakukan improvisasi	Pengahayatan terhadap tokoh dilakukan dengancukup maksimal,dan sesuai dengan watak tokoh yang sebenarnya; mampu berkonsentrasi dengan baik sehingga terampil memanfaatkan kemampuan improvisasi saat terjadi kesalahan	Pengahayatan hamper mendekati watak tokoh yang sebenarnya, tetapi belum maksimal; mampu berkonsentrasi namun masih terganggu jika terdapat kesalahan dialog sehingga kurang terampil memanfaatkan kemampuan	Pengahayatan tidak sesuai watak tokoh yang sebenarnya; mampu berkonsentrasi namun sering terganggu sehingga tidak mampu melakukan improvisasi.	Pengahayatan sangat tidak sesuai watak tokoh yang sebenarnya; konsentrasi mudah terganggu

	dengan sangat baik.	dialog.	improvisasi.		
intonasi	Vokal sangat jelas terdengar dengan sangat baik, intonasi sangat sesuai dengan refleksi watak tokoh yang diperankan	Vokal terdengar jelas dan baik, intonasi sesuai dengan refleksi watak tokoh yang diperankan	Vokal terdengar cukup jelas dan baik, intonasi hampir mendekati refleksi watak tokoh yang diperankan.	Vokal kurang terdengar jelas dan baik, intonasi kurang sesuai dengan refleksi watak tokoh yang diperankan.	Vokal tidak terdengar jelas dan baik, intonasi tidak sesuai dengan refleksi watak tokoh yang diperankan.
ekspresi	Mimik wajah serta pantomimik (gerak-gerik) sangat sesuai dengan watak tokoh yang diperankan dan petunjuk acting yang terdapat dalam naskah	Mimik wajah serta pantomimik (gerak-gerik) sesuai dengan watak tokoh yang diperankan dan petunjuk acting yang terdapat dalam naskah	Mimik wajah serta pantomimik (gerak-gerik) cukup sesuai dengan watak tokoh yang diperankan dan petunjuk acting yang terdapat dalam naskah	Mimik wajah serta pantomimik (gerak-gerik) kurang sesuai dengan watak tokoh yang diperankan dan petunjuk acting yang terdapat dalam naskah	Mimik wajah serta pantomimik (gerak-gerik) tidak sesuai dengan watak tokoh yang diperankan dan petunjuk acting yang terdapat dalam naskah
Bloking	Bloking sangat sesuai dengan kondisi panggung dan setiap adegan yang terdapat dalam naskah.	Bloking sesuai dengan kondisi panggung dan setiap adegan yang terdapat dalam naskah.	Bloking cukup sesuai dengan kondisi panggung dan setiap adegan yang terdapat dalam naskah.	Bloking kurang sesuai dengan kondisi panggung dan setiap adegan yang terdapat dalam naskah.	Bloking tidak sesuai dengan kondisi panggung dan setiap adegan yang terdapat dalam naskah.

Perhitungan nilai akhir dalam skor 1 s.d. 5 adalah sebagai berikut!

Skor maksimal = 20

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

3.4.3 Observasi

Selain data yang diperoleh melalui proses pengajaran, peneliti pun mengumpulkan data tambahan, yaitu data penilaian guru bahasa dan sastra Indonesia terhadap kemampuan peneliti dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas, serta aktifitas siswa dalam pembelajaran.

Observasi pada pengajar ditujukan untuk mengetahui ketepatan perlakuan yang diberikan dengan teori yang dikemukakan. Sementara pada siswa ditujukan untuk mengetahui keterlibatan siswa pada saat proses belajar berlangsung. Melalui hasil observasi ini akan diperoleh gambaran mengenai kegiatan guru dan siswa pada proses pelaksanaan pembelajaran.

Tabel 3.6
Lembar Observasi Aktivitas Guru

No	Penampilan Pengajar	SB	B	C	K
		4	3	2	1
1	Kemampuan Membuka Pelajaran a. Menarik perhatian siswa b. Memotivasi siswa c. Membuat kaitan materi ajar sebelumnya dengan materi yang akan diajarkan				
2	Sikap Guru dalam Proses Pembelajaran a. Kejelasan suara dalam komunikasi dengan siswa b. Tidak melakukan gerakan dan/atau ungkapan yang mengganggu perhatian siswa c. Antusiasme mimik dalam penampilan d. Mobilitas posisi tempat dalam kelas				

3	<p>Menguasai Materi Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Mencerminkan penguasaan materi ajar secara proposional b. Kejelasan menerangkan berdasarkan tuntutan aspek kompetensi (kognitif, psikomotor, afektif) c. Kejelasan dalam memberikan contoh atau ilustrasi sesuai dengan tuntutan aspek kompetensi d. Kejelasan memposisikan materi ajar yang disampaikan dengan materi lainnya yang terkait 				
4	<p>Implementasi Langkah-langkah Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Proses pembelajaran mencerminkan komunikasi guru-siswa, dengan berpusat pada siswa b. Penyajian materi ajar sesuai dengan langkah-langkah yang tertuang dalam RPP c. Cermat dalam memanfaatkan waktu, sesuai dengan alokasi yang direncanakan d. Antusias dalam menanggapi dan menggunakan respons dari siswa 				
5	<p>Penggunaan Media Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Memperhatikan prinsip penggunaan jenis media b. Trampil dalam mengoperasikan c. Tepat saat penggunaan d. Membantu kelancaran proses pembelajaran 				
6	<p>Kemampuan Menutup Pelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Meninjau kembali atau menyimpulkan materi kompetensi yang diajarkan b. Memberi kesempatan pertanyaan c. Menugaskan kegiatan ko-kurikuler d. Menginformasikan materi ajar berikutnya 				
	Jumlah Nilai Aspek				

Keterangan:

1 = kurang

3 = baik

2 = cukup

4 = sangat baik

Berikut ini adalah lembar aktivitas siswa

Tabel 3.7
Observasi aktifitas siswa

no	Aktifitas siswa	Jumlah siswa		
		Observer 1	Observer 2	Observer 3
1	Menjawab pertanyaan guru			
2	Inisiatif dalam mengajukan pendapat atau bertanya			
3	Memperhatikan penjelasan guru			
4	Perilaku yang tidak sesuai dengan KBM			
5	Serius dan mampu bekerjasama dalam mengerjakan tugas			

Nilai 1 – 4

3.4.4 Angket

Berikut ini adalah angket yang akan diisi oleh siswa.

1. Setelah belajar Bahasa Indonesia hari ini
 - a. Menyenangkan
 - b. Biasa saja
 - c. Tidak menyenangkan

2. Bermain drama menggunakan teknik berotasi membuat saya...
 - a. Menyenangkan
 - b. Biasa saja
 - c. Tidak menyenangkan

3. Cara mengajar guru menurutku....

- a. Menyenangkan b. Biasa saja c. Tidak
menyenangkan

4. Langkah – langkah belajar bermain drama dengan teknik berotasi menurutku...

- a. Menyenangkan b. Biasa saja c. Tidak
menyenangkan

5. Setelah pembelajaran hari ini, bermain drama menurutku...

- a. Menyenangkan b. Biasa saja c. Tidak
menyenangkan

3.5 Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini meliputi pengolahan data hasil tes, pengolahan angket, dan pengolahan data hasil observasi yang akan dijelaskan berikut ini.

3.5.1 Pengolahan Data Hasil Tes

Dalam tahap pengolahan data hasil tes mencakup beberapa poin yang akan dijelaskan berikut ini

3.5.1.1 Analisis Data

Peneliti menganalisis data hasil tes terlebih dahulu sebelum mengolahnya secara statistik. Analisis ini dilakukan dengan mengacu pada format penilaian yang sudah dirancang sebelumnya.

3.5.1.2 Analisis Statistik

Adapun langkah-langkah pengolahan data tersebut adalah sebagai berikut.

1) Menentukan skor tes awal dan tes akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian menabulasikannya. Tujuannya untuk mengetahui rata-rata standar deviasi dan varian dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

a. menentukan rentang skor (r)

$$r = \text{skor maksimal} - \text{skor minimum} \quad (\text{Sudjana, 1996:47})$$

a. Menentukan banyak kelas interval (k)

$$k = 1 + 3,3 \log n \quad (\text{Sudjana, 1996:47})$$

b. Menentukan panjang kelas interval (p)

$$p = \frac{r}{k} \quad (\text{Sudjana, 1996:47})$$

c. Menentukan daftar distribusi frekwensi

d. Menghitung Mean (rata-rata \bar{x})

$$\bar{X} = \frac{\sum F_i x_i}{\sum F_i} \quad (\text{Sudjana, 1996:47})$$

Keterangan:

\bar{x} = rata-rata

F_i = Frekwensi yang sesuai dengan rata-rata kelas x_i

X_i = tanda kelas interval atau nilai tengah dari kelas interval.

e. Menulis Standar Deviasi (S)

$$S = \sqrt{\frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}} \quad (\text{Anas Sudijono, 2009:168})$$

Keterangan:

S = Standar deviasi

\bar{x} = Mean (rata-rata)

F_i = Frekwensi yang sesuai dengan tanda kelas x_i

X_i = Tanda kelas interval atau nilai tengah dari kelas interval.

n = Jumlah Responden

f. Menghitung harga baku (z)

$$Z = \frac{(X_i - \bar{x})}{S} \quad (\text{Anas Sudijono, 2009:168})$$

Keterangan: Z = Harga Baku

K = Batas kelas interval

\bar{x} = Mean (rata-rata)

S = standar Deviasi

2) Melakukan uji reliabilitas antar penimbang untuk skor pretes dan postes kelompok eksperimen dan kontrol. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

a. Membuat tabel-tabel data hasil uji antarpemimbang hasil skor pretes dan postest kelas eksperimen dan kontrol.

b. Uji reliabilitas dan mencari nilai.

$$\frac{(\sum x^2)}{kN}, \quad ss \sum d t^2 = \frac{\sum x t^2}{k} - \frac{(\sum x^2)}{kN}, \quad ss p \sum d^2 p = \frac{\sum x p^2}{N} - \frac{(\sum x^2)}{kN},$$

$$ss_{tot} \sum x^2 - \left[\frac{\sum x^2}{N} \right], \quad \text{dan} \quad ss_{tot} \sum d^2 k k = \sum x^2 t - \sum d t^2 - \sum d^2 p$$

(Anas Sudijono,2009:168)

Ket :

$ss \sum d t^2$ = Jumlah kuadrat siswa (testi)

$ss p \sum d^2 p$ = jumlah kuadrat penguji

$ss_{tot} \sum x^2$ = jumlah kuadrat total

$ss_{tot} \sum d^2_{kk}$ = jumlah kuadrat kekeliruan

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

Reliabilitas antarpemimbang dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$r_{tt} = \frac{(V_t - V_{kk})}{V_t} \quad (\text{Sudjana, 1996:188})$$

Kemudian hasil tersebut dilihat dalam tabel Guilford sebagai berikut.

Tabel 3.8 Guilford

Koefisien korelasi	Interpretasi
< dari 0,20	tidak ada korelas
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

(Subana dan Sudrajat 2005:104)

- c. Menghitung rata-rata (mean) dari nilai pretes dan postes

$$\bar{X} = \frac{\sum FX}{N} \quad (\text{Subana dan Sudrajat 2005})$$

- d. Menghitung standar deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{\sum Fx^2 - \frac{(\sum FX)^2}{N}}{N-1}} \quad (\text{Anas Sudijono, 2009: 168})$$

Untuk menentukan teknik statistik yang akan dipakai, peneliti terlebih dahulu menguji normalitas tes awal dan akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- a. Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul tersebar secara normal atau tidak. Uji normalitas ini merupakan langkah awal untuk dilakukan teknik-teknik statistik selanjutnya. Pengujian yang dilakukan menggunakan rumus chi kuadrat sebagai berikut.

$$\chi^2 = \frac{\sum (O_i - E_i)^2}{E_i} \quad (\text{Furchan, 2007: 243})$$

Keterangan:

χ^2 = nilai Chi Kuadrat

O_i = Frekuensi observasi atau pengamatan

E_i = Frekuensi ekspektasi

- b. Uji homogenitas dua varian tes awal kelas eksperimen dan kontrol dengan rumus

$$F_{hitung} = \frac{V_b}{V_k} \quad (\text{Subana dan Sudrajat, 2005:171})$$

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka data tersebut bersifat homogen

- c. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan mean (M) antara tes awal dan tes akhir. Uji hipotesis ini dilakukan dengan langkah berikut.

- 1) Mencari deviasi standar gabungan dengan rumus

$$sdg = \sqrt{\frac{(n_1 - 1) S_1^2 + (n_2 - 1) S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}} \quad (\text{Arief Furchan, 2007:222})$$

- 2) Mencari T_{hitung} dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{X_1 - X_2}{sdg \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad (\text{Arief Furchan, 2007:224})$$

- 3) Menentukan $db = n_1 + n_2 - 2$

- 4) Menentukan taraf signifikansi dengan menentukan derajat kebebasan.

Jika $T_{hitung} > T_{tabel}$ ataupun $T_{hitung} < T_{tabel}$ terdapat perbedaan yang signifikan antara tes awal dengan tes akhir.

3.5.4 Pengolahan Data Hasil Observasi

Observasi dilakukan untuk menilai aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran bermain drama dengan teknik bermain drama berotasi berlangsung. Penilaian dilakukan oleh 3 observer. Cara menghitung rata-rata hasil ketiga observer adalah.

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

R = rata-rata

Tabel 3.9

Kategori Penilaian Hasil Observasi Berdasarkan Skor

Nilai	Kategori Penilaian
31 – 40	A
21 – 30	B
11 – 20	C
0 – 10	D

3.5.5 Pengoalahan Data Hasil Angket

Data respon siswa terhadap pembelajaran drama diolah dengan menghitung presentase jawaban siswa dari setiap pertanyaan dalam angket. Untuk menghitung presentase tersebut peneliti menggunakan rumus.

$$P = \frac{f^o}{N} \times 100\% \quad (\text{Maulani, 2008:108})$$

Ket :

P = Presentase

Fo = frekuensi responden yang menjawab pilihan setiap pertanyaan.

N = jumlah responden