# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan pendidikan, baik pendidikan dalam pengetahuan maupun pendidikan karakter. Untuk menggapai suatu pendidikan harus melalui beberapa tahap jenjang pendidikan yaitu SD, SMP, SMA, S1 dan seterusnya. Dalam dunia pendidikan status sosial juga perlu diperhatikan contohnya apabila lahir di daerah Indonesia maka harus tahu bahwasanya di Indonesia memiliki banyak suku bangsa yang tinggal dibeberapa pulau. Selain pulau, suku di Indonesia juga terkenal beragam diikuti dengan bahasa dan memiliki satu bahasa nasional yaitu bahasa Indonesia.Untuk mengasah kemampuan berbahasa Indonesia dalam KBK ada empat aspek yang harus dipelajari, yaitu keterampilan mendengar, membaca, berbicara dan menulis. Kemampuan berbahasa ini berhubungan erat dalam usaha seseorang untuk membina dan mengembangkan bahasa agar benar-benar menjadi fungsi kebahasaan. Maka untuk mencapai hal itu harus melalui dunia pendidikan.

Pendidikan pada dasarnya suatu usaha pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan dan penelitian. Selain itu, pendidikan juga memiliki tujuan yaitu menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas untuk mencapai suatu cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi secara cepat, tepat, dan tanggap di dalam berbagai lingkungan masyarakat. Berhubungan dengan hal itu diperlukan adanya suatu fondasi dalam pendidikan yang berupa konsep yang diputuskan oleh Kemendikbud seperti kurikulum.

Kurikulum merupakan suatu perangkat matapelajaran dan program pendidikan yang dapat digunakan secara efesien dan efektif  yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rancangan pelajaran yang akan diberikan kepada pendidik dalam satu periode jenjang pendidikan. Penyusunan perangkat matapelajaran ini disesuaikan dengan keadaan dan kemampuan setiap jenjang pendidikan. Oleh sebab itu, salah satu perangkat matapelajaran yang diangkat berdasarkan judul di atas yaitu keterampilan berbicara.Maka dengan adanya kurikulum seorang pendidik akan mengetahui apa saja pembagian dalam keterampilan berbicara tersebut. Salah satu yang disoroti dalam keterampilan berbicara tersebut adalah bermain drama terdapatyang pada kompetensi dasar 4.18.

Drama merupakan salah satu cabang seni yang diajarkan secara formal di sekolah. Pembelajaran drama di lembaga sekolah merupakan bagian dari mata pelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, dalam mata pelajaran Seni Budaya drama diajarkan sebagai salah satu cabang seni dengan nama seni teater. Posisi ini mengisyaratkan bahwa di lapangan diperlukan tenaga guru yang handal untuk melaksanakan pembelajaran drama.

Selaras dengan hal tersebut dan berdasarkan pengalaman ketika PPL (Program Pengalaman Lapangan) terdahulu peneliti melihat suatu permasalahan yang terjadi pada siswa SMK kelas XI-2dalam bermain drama. Untuk itu peneliti menawarkan suatu model untuk mengatasi permasalahan tersebut. Permasalahan itu berupa kurangnya kemampuan siswa dalam berekspresi, kurangnya kemampuan siswa dalam penghayatan, kurangnya kemampuan siswa dalam menggunakan *gesture* (bahasa tubuh), kurangnya kemampuan siswa dalam mengunakan intonasi yang tepat, artikulasidan lain sebagainya. Untuk itu peneliti rasa model-model yang terdahulu dipakai kurang tepat untuk mengasah pemahaman siswa. Oleh sebab itu,muncullah

satu ide peneliti untuk membantu pemahaman siswa dalam bermain drama dengan menggunakan model *Dramatic Learning*.

Model *Dramatic Learning* mengambil konsep dari Ferdinand Brunetiere dan Balthazar (dalam Shoimin, 2014:71-73). Menurutnya drama adalah kesenian yang melukiskan sifat dan sikap manusia dengan *action*(pergerakan pemain di pentas) dan perilaku. Kemudian defenisi dihubungkan dengan dimensi lakonnya saja. Lakon adalah cerita yang ditampilkan, bisa berwujud naskah atau skenario tertulis. Lakon ditulis seorang penulis naskah lakon berdasarkan apa yang dilihat, apa yang dialami, dan apa yang dibaca atau diceritakan kepadanya oleh orang lain dan lakon tersebut dilakukan oleh seorang pemain. Oleh sebab itu, penulis melakukan penelitian tentang "Pengaruh Model *Dramatic Learning* Terhadap Kemampuan Bermain Drama". Untuk meningkatkankemampuan berbicara dan berimajinasi dalam bermain drama.

## B. Indentifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa identifikasi masalah adalah sebagai berikut ini.

1. Kurangnya kemampuan siswa dalam berekspresi.
2. Kurangnya kemampuan siswadalam penghayatan.
3. Kurangnya kemampuan siswa melakukan *gesture*(bahasa tubuh).
4. Kurangnya kemampuan siswa menentukan intonasi.
5. Kurangnya kemampuan menentukan artikulasi.

## C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan tuntas, maka perlu ada pembatas masalah agar sasarannya tercapai dan tentunya tidak mengambang. Berdasarkan kelima identifikasi di atas, penulis hanya memfokuskan pada pengaruh model *Dramatic Learning*terhadap kemampuan Bermain Drama siswa kelas XI SMK Negeri 1 Medan tahun pembelajaran 2018/2019.

**D.Rumusan Masalah**

Berdasarkan indentifikasi masalah dan batasan masalah di atas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kemampuan Bermain Drama siswa kelas XI SMKNegeri 1 Medan sebelum menggunakan model *Dramatic Learning*tahun pembelajaran 2018/2019?
2. Bagaimana kemampuan Bermain Drama siswa kelas XI SMK Negeri 1 Medan sesudah menggunakan model *Dramatic Learning* tahun pembelajaran 2018/2019?
3. Bagaimana pengaruh model*Dramatic Learning* terhadap kemampuan Bermain Dramasiswa kelas XISMK Negeri 1 Medan tahun pembelajaran 2018/2019?

**E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian pengaruh model *Dramtic Learning*terhadap kemampuan Bermain Drama oleh siswa kelas XI SMK Negeri 1 Medan tahun pembelajaran 2018/2019 adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kemampuan Bermain Drama siswa kelas XI SMK Negeri 1 Medan sebelum menggunakan model*Dramatic Learning*tahun pembelajaran 2018/2019.
2. Untuk mengetahui kemampuan Bermain Drama siswa kelas XI SMK Negeri 1 Medan sesudah menggunakan *Dramatic Learning*tahun pembelajaran 2018/2019.

3. Untuk mengetahui pengaruh model*Dramatic Learning* terhadap kemampuan Bermain Drama siswa kelas XI SMK Negeri 1 Medan tahun pembelajaran 2018/2019.

**F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

a. Sebagai informasi yang terbaru untuk mengetahui pengaruh Model *Dramatic Learning*dalam bermain drama.

b. Penelitian ini diharapakan mampu meningkatkan kemampuan bermain drama.

c. Sebagai referensi bagi guru untuk menerapkan model *Dramatic Learning*dalam bermain drama.

2. Manfaat praktis

a. Sebagai masukan kepada guru untuk memahami kesulitan-kesulitan apa sebenarnya yang dihadapi oleh siswa saat proses pembelajaran bermain drama.

b. Bagi siswa, penelitian ini berguna sebagai sumber informasi untuk memahami bagaimana cara menggunakan model *Dramatic Learning*dalam bermain drama dengan baik.

c. Sebagai syarat peneliti untuk memeroleh gelar sarjana pendidikan.

# BAB II

# KERANGKA TEORITIS, KERANGKA KONSEPTUAL, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

## A. Kerangka Teori

Kerangka teoretis merupakan kumpulan teori yang diperlukan sebagai acuan atau patokan dalam sebuah penelitian. Arikunto (2002:107) mengatakan "Kerangka teori merupakan wadah menerangkan variabel atau pokok masalah yang terkandung di dalam penelitian".

Maka sejalan dengan itu penelitian ini menguraikan tentang bermain drama (pengertian drama, berbicara, teater, sejarah drama, jenis-jenis drama, pembelajaran drama, aspek penilaian bermain drama, langkah-langkah pementasan drama dan teknik bermain dramamenggunakan model *Dramatic Learning* terhadap kemampuan bermain drama. Teori-teori tersebut digunakan sebagai bahan acuan untuk pembahasan selanjutnya.

### 1. Bermain Drama

Bermain drama ialah melakonkan suatu tokoh atau lebih tepatnya karakter tokoh dengan sedemikian rupa. Pembelajaran bermain drama memberi kesempatan kepada siswa untuk

melakukan eksplorasi kompetensi diri pada kawasan kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Drama juga merupakan cabang seni yang diajarkan secara formal di sekolah. Pembelajaran drama di lembagaa sekolah merupakan bagian dari mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam hal ini yang paling diterapkan adalah keterampilan berbicarauntuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memerankan tokoh dalam bermain drama. Dengan begitu siswa dilatih untuk menganalisis watak tokoh, menghayati isi dialog, dan mengucapkannya secara tepat dengan tahap awal mengetahui pengertian drama dan langkah-langkah bermain drama serta bagian-bagiannya. Kompetensi ini berpengaruh positif pada keterampilan berbicara dalam kehidupan sehari-hari.

**2. Keterampilan Berbicara**

Berbicara merupakan suatu keterampilan yang dimiliki seseorang. Keterampilan berbicara ini merupakan tentang seni berbicara yang merupakan bahasa lisan yang meliputi penyampaian pikiran, ide, gagasan, dengan tujuan menginformasikan, meyakinkan, menghibur dan bersosialisasi. Menurut Tarigan (dalam Elza dan Rolan, 2016:2), berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, semantis dan linguistik yang sangat intesif. Lebih lajut Mukhsin dan Carolina (dalam Elza dan Rolan, 2016:3) menyatakan, “Berbicara adalah keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan, perasaan, dan keinginan kepada orang lain.” Dengan penjelasan di atas berbicara memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari begitu juga dalam bermain drama.

**3. Pengertian Drama**

Kata drama dari bahasa Yunani yaitu *draomai*yang berarti berbuat, berlaku, bertindak, dan beraksi. Drama berarti perbuatan, tindakan, beraksi atau *action*(Waluyo, 2001:2).

Kalau membahas istilah drama, akan dihadapkan dengan naskah drama dan pentas drama. Naskah drama merupakan salah satu jenis sastra yang disejajarkan dengan puisi dan prosa, sedangkan pementasan drama adalah salah satu jenis kesenian mandiri yang merupakan integrasi antara berbagai jenis kesenian seperti musik, tata lampu, seni rias, seni kostum, seni tari, seni lukis (dekorasi atau panggung), dan lain sebagainya.

Sejalan dengan itu drama merupakan tiruan kehidupan manusia yang diproyeksikan di atas pentas. Melihat drama, penonton seolah melihat kejadian dalam masyarakat. Kadang-kadang konflik yang disajikan dalam drama sama dengan konflik batin mereka sendiri. Drama adalah potret kehidupan manusia, potret suka duka, pahit manis, dan hitam putih kehidupan manusia (Tri Widyahening, 2014:1).

Maka apabila kita menyebut istilah drama, drama ialah suatu pertunjukan yang berdasarkan tiruan kehidupan manusia baik suka duka, pahit manis, dan hitam putih kehidupan serta konflik sebagai pelengkapnya.

**4. Pengertian Teater**

Teater adalah Sebuah kesenian yang menekankan pada seni pertunjukan yang dipertontonkan di depan banyak orang, misalnya ketoprak, ludruk, wayang,wayang wong, sintren, jangar, mamanda, dagelan, sulap, akrobat, dan lain sebagainya (Santosa dkk, 2008 : 1).

Bila dilihat dari pengertian teater, teater selalu dikaitkan dengan kata drama yang berarti bertindak atau berbuat. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa istilah teater berkaitan langsung dengan pertunjukan, sedangkan drama berkaitan dengan lakon atau naskah cerita yang akan dipentaskan.

**5. Sejarah Drama**

Sejarah drama di tanah air kita terjadi dari sebuah upacara yang sifatnya keagamaan (ritus). Di Indonesia upacara-upacara diselanggarakan oleh pemuka agama berdasarkan mantra-mantra atau doa yang berbentuk visual (nyata) dan ekspresif (perwatakan yang khas) dan tarian yang sakral yang hanya bersifat sekunder saja. Dalam perjalanan sejarahnya wayanglah yang menjadi salah satu kesenian yang dapat dianggap sebagai drama. Wayang yang dahulunya merupakan suatu lukisan yang kemudian nenek moyang mengadakan upacara pemanggilan arwah-arwah untuk memasuki lukisan tersebut. Cara pemanggilannya memukul bunyi-bunyian yang disebut sekarang gamelan dengan perantaraan dalang. Dahulu wayang dibuat dari bahan sejenis batu-batuan. Kemudian berpindah pada jenis kayu lalu kulit. Dalam perkembangannya kemudian terjadilah diferensiasi dalam mengutamakan masing-masing elemen. Kesenian daerah mengembangkan dan memperkaya, terutama jenis tari serta pegelarannya, sehingga terciptalah rangkaian sejarang wayang; wayang kulit, wayang topengdan golek, wayang cepak serta wayang orang (Adhy Asmara 2015:13).

**6. Jenis-jenis Drama**

Adapun jenis-jenis drama menurut Adhy Asmara (2015 :50-52) yaitu:

a. Tragedi atau duka cerita, yaitu drama yang penuh dengan kesedihan, kemalangan. Hal ini disebabkan pelaku utama dari awal cerita sampai akhir pertunjukkan senantiasa kandas dalam melawan nasibnya yang buruk.
b. Komedi atau sukacerita, yaitu drama penggeli hati. Dimana isinya penuh dengan sindiran atau kecaman terhadap orang-orang atau suatu keadaan pelaku yang dilebih-lebihkan.

Bahannya banyak diambil dari kejadian yang terdapat dalam masyarakat sendiri dan sering berakhir dengan kegembiraan atau juga suatu tanda tanya.

c. Tragedi dan komedi (suka duka cerita), yaitu drama yang penuh dengan kesedihan, tetapi juga hal-hal yang menggembirakan-menggelikan hati.
d. Opera, yaitu drama yang berisikan nyanyian dan musik pada sebagian besar penampilannya. Nyanyian digunakan sebagai dialog. Kata opera yang diambil dari bahasa Yunani berarti perbuatan.
e. Operette, yaitu drama jenis opera tapi yang lebih pendek.
f. Tableau, yaitu drama tanpa kata-kata dari si pelaku, mirip pantomim.
g. Dagelan, yaitu suatu pementasan suatu cerita yang sudah dipenuhi unsur-unsur lawakan/badutan.
h. Drama minikata, yaitu drama yang pada saat dipentaskan boleh dikatakan hampir tidak menggunakan dialog sama sekali. Caranya dengan jalan improvisasi-improvisasi saja dengan gerak-gerak teaterikal yang tuntas.
i. Sendratari, yaitu seni drma tari tanpa dialog dari pemainnya. Segala sesuatu suasana adegan dinyatakan dengan gerak berunsur tari. Penyajian lakon sebagian besar diangkat dari cerita-cerita klasik, seperti cuplikan-cuplikan dari Ramayana, Mahabaratha dan lain sebagainya.

**7. Pembelajaran Pementasan Drama**

Untuk membahas pementasan drama pada bagian ini akan dibahas tentang pemahaman terhadap tema pementasan, kompetensi akting, *gesture* (bahasa tubuh) aktor/aktris,panggung (*stage*), dan tata Busana (Kostum) aktor/aktris (Yuni Pratiwi, 2016:136-179).

1) Tema pementasan

Tema merupakan ide yang mendasari suatu cerita agar pesan yang disampaikan oleh sipengarang sampai kepada penonton. Pemahaman terhadap tema mutlak harus dilakukan karena tanpa memahami tema dalam suatu drama, baik sutradara, aktor atau penikmat pertunjukan drama tidak akan mampu memahami pesan yang ada di dalam pementasan drama.

Tema sebuah pementasan bisa muncul lebih dari satu, tetapi pada hakikatnya hanya ada satu tema umum (mayor) yang diusung dalam pertunjukan drama. Tema-tema lain muncul hanya menjadi pelengkap tema umum. Tema tersebut sering disebut tema minor. Tema pementasan dapat dipahami melalui kegiatan (1) interpretasi naskah sebelum kegiatan pementasan; (2) menghubungkan dialog-dialog tematis yang tersebar pada dialog tokoh dan menyimpulkannya; (3) penandaan terhadap konflik dan perkembangan plot; dan (4) pemahaman terhadap *setting* pementasan (tempat, waktu, dan suasana).

2) Kompetensi Akting

a. Kompetensi pengucapan dialog dan gerak

Kompetensi ini meliputi kemampuan vokal dan gerak sebagai berikut.

a) Artikulasi

Artikulasi adalah kejelasan suatu ucapan dalam melafalkan dialog naskah drama. Hal ini bertujuan agar aktor/aktris mampu menyampaikan makna atas apa yang diucapkannya di atas pentas.

Untuk membentuk artikulasi yang baik, dibutuhkan kelenturan alat-alat pengucapan, yaitu :

1. Bibir

Bibir berperan dalam membentuk bunyi vokal dan huruf konsonan. Bunyi vokal antara lain [a], [i], [u], [e], [o] dan bunyi konsonan [m], [b], dan [p]. Untuk melatih mengucapkan huruf-huruf tersebut memerlukan proses latihan, misalnya kedua bibir maju ke depan membentuk huruf [u], bibir membentuk lonjong maksimal membentuk huruf [a] dan dan bibir ditarik oleh pipi ke samping sehingga mulut memipih membentuk huruf [i]. Hal ini dilakukan untuk melatih artikulasi yang tepat.

2. Lidah

   Lidah berperan dalam membentuk bunyi-bunyi konsonan seperti [c], [d], [l], [n], [r], [s], [t]. Lidah yang lincah akan menentukan pembentukan lafal yang baik, tepat dan jelas.

3. Rahang

   Dalam membantu kelenturan rahang, perlu melakukan latihan, seperti tutup dan buka mulut selebar mungkin, berulang-ulang dan ucapkan satu helaan napas bunyi “wawawawawa”, “yayayayaya”, “hahahaha”, dan “gagagagaga”.

4. Langit-langit

   Langit-langit di dalam rongga mulut terdiri atas langit-langit keras dan langit-langit lunak. Untuk melatihnya, tutup mulut seolah-olah sedang berkumur. Buka rahang bawah tetapi bibir tetap rapat. Tekan langit-langit atas dan kebawah pula. Selanjutnya tutup mulut dengan rapat, kemudian lakukakan seolah-olah mengucapkan bunyi [m], [b], [k], [n], [ng], dan [d].

c. *Gesture* (bahasa tubuh) aktor/aktris

pementasan drama perlu di perhatikan bagian *gesture.Gesture* merupakan tanda eksternal (bahasa tubuh) yang mengindikasikan suatu tanda atau simbol tertentu sebagai bahasa komunikasi nonverbal (analogi bahasa tubuh). *Gesture* dapat dibagi menjadi dua tipe, yakni tipe fisik (yang dapat dilihat) dan vokal (yang dapat didengar).

a) *Gesture* Fisik

*Gesture* fisik lebih diarahkan pada bahasa gerak tubuh, misalnya pada pernyataan *"pergi kau dari hadapanku!"* aktor tersebut terlebih dahulu merentangkan tangannya lebih dari 45 derajat kearah atas dengan tangan menenunjuk kearah pintu keluar. Dengan adanya gerakan akan menghasilkan akting yang lebih hidup daripada sekedar ucapan dialog saja.

b) *Gesture* Vokal

*Gesture* vokal dibagi menjadi dua, yakni verbal (mengucapkan kata-kata) dan nonverbal (bunyi-bunyi yang digunakan, termasuk infleksi dan penekanan yang memengaruhi arti emosional dari kata-kata yang diucapkan).

c. Panggung (*stage*)

Sebuah pementasan, latar selalu dihubungkan dengan penataan panggung karena panggung merupakan salah satu media pembentukan *setting* secara visual. Berdasarkan kepentingan naskah yang akan dipentaskan, panggung dibagi menjadi dua macam, yaitu panggung pementasan konvensional dan panggung pementasan kontemporer. Panggung konvensional memiliki bentuk trapesium dan membentuk bidang segi empat. Sebaliknya, panggung kontemporer memiliki bentuk arena (melingkar) dan setengah arena (setengah lingkaran).

Panggung adalah media aktor dalam melakukan perannya (wadah dalam ekspresi) di hadapan penonton. Panggung didesain sedramatik mungkin untuk menghidupkan suasana dalam bermain drama.

Beberapa ketentuan dalam tata panggung, diantaranya sebagai berikut.

1) Penataan panggung harus sesuai dengan konsep atau tema pementasan drama.
2) Penata paggung harus mengetahui konsep dasar pementasan drama yang akan dilaksanakan agar tatanan sesuai dengan konsep pementasan yang telah dirancang oleh sutradara.
3) Tatanan panggung harus mampu memberikan visualisasi dan stimulus bagi aktor/aktris agar dapat mendukung akting di atas panggung.
4) Penataan panggung harus memperhitungkan komposisi serta efesiensi. Peletakan dan penataan properti di atas panggung memperhatikan komposisi agar tidak terlihat penuh di satu sisi saja. Properti yang diletakkan di atas panggung hendaknya tidak mengganggu penglihatan penonton dan gerak aktor/aktris.
5) Jarak panggung dengan penonton tidak boleh terlalu jauh agar keseluruhan cerita dapat diikuti oleh penonton secara jelas, baik dari aspek gerakan maupun vokal.

d. Tata Busana (Kostum) aktor/aktris

Busana aktor/aktris meliputi segala hal perlengkapan sandang pelaku di atas pentas, baik itu berupa pakaian maupun aksesoris. Kostum dapat dikelompokkan berdasarkan (1) kesejarahan (pemakaian kostum berdasarkan sejarah suku bangsa/ bangsa zaman tertentu; (2) kostum adat atau tradisi; (3) kostum kesenian; dan (5) kostum keseharian. Pembagian kostum dari segi pemakaiannya meliputi (a) kepala; (b) kostum badan; (c) kostum anggota badan.

Beberapa fungsi kostum antara lain (1) menghidupkan karakter pelaku atau perwatakan pelaku, menunjukkan gambaran umur, memberi identitas kebangsaan dan menjelaskan kepribadian pelaku; (2) menonjolkan tipe individu pelaku agar mudah dibedakan dari pelaku lain; dan (3) menonjolkan efek visual agar memudahkan gerakan atau akting pelaku.

**8. Aspek Penilaian Kegiatan Bermain Drama**

Ada beberapa hal komponen yang perlu diperhatikan siswa dalam bermain drama. Menurut Santoso (2008:203), hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain drama adalah ekspresi, mimik, gesture, lafal/artikulasi, dan intonasi. Hal tersebut sangat berpengaruh terhadap aspek penilaian bermain drama. Karena apabila penghayatan tidak disertai mimik dan gestur maka apalah jadinya pemeran tokoh, dan apabila gestur tidak disertai lafal dan intonasi apalah jadinya pemeran tokoh tersebut.

a) Ekspresi

Ekspresi merupakan bentuk luapan yang terpancar melalui raut wajah maupun gerakan tubuh. Pada umumnya, ekspresi yang terpancar lewat wajah lebih mudah diidentifikasi sebagai cerminan perasaan (Yuni Pratiwi, 2016: 55)

b) Penghayatan

Menghayati berarti memahami secara penuh isi drama (Doyin 2008:73). Sedangkan menurut Wirajaya (2008:72) penghayatan adalah "kedalaman pemaknaan terhadap isi dialog, karakter tokoh, dan karakter keadaan/situasi (susah, senang, dan lain-lain)". Misalnya seseorang berperan sebagai polisi maka saat itu seorang pemain tidak lagi menjadi dirinya sendiri melainkan menjadi polisi. Dengan pemahaman itulah maka seoarang pemain dapat menyatukan jiwa tokoh dengan jiwanya sendiri.

*c) Gesture*

*Gesture* adalah gerak-gerak besar yang dilakukan, yaitu gerakan tangan, kaki, kepala, dan tubuh pada umumnya yang dilakukan pemain (Wiyanto 2002:14). Gerak ini adalah gerak yang dilakukan secara sadar. Gerak yang terjadi setelah mendapat perintah dari diri/otak

kita untuk melakukan sesuatu, misalnya saja menulis, mengambil gelas, jongkok, berdiri, meremas, dan lain sebagainya.

d) Lafal/Artikulasi

Lafal adalah kejelasan ucapan (Doyin, 2008:81). Dalam hal ini jangan sampai ada bagian dialog/kata yang kurang jelas pengucapannya sehingga menimbulkan kerancuan pemaknaan atau menjadi kurang enak didengar. Artikulasi yang dimaksud adalah kejelasan ucapan dalam melafalkan dialog naskah drama sehingga telinga pendengar/penonton dapat mengerti pada kata kata yang diucapkan aktor/aktris di atas pentas.

e) Intonasi

Intonasi merupakan salah satu teknik memberi isi kepada kata atau kalimat yang diucapkan aktor/aktris di atas pentas (Yuni Pratiwi, 2016: 142). Intonasi antara lain menyangkut: 1) Tekanan Dinamik (keras-lemah). Mengucapkan dialog pada naskah dengan melakukan penekanan-penekanan pada setiap kata yang memerlukan penekanan. 2) Tekanan Nada (tinggi). Mengucapkan kalimat/dialog dengan memakai nada/aksen, artinya tidak mengucapkan seperti biasanya, maksudnya adalah membaca/mengucapkan dialog dengan suara yang naik turun dan berubah-ubah. Jadi yang dimaksud dengan tekanan nada ialah tekanan tentang tinggi rendahnya suatu kata. 3) Tekanan Tempo. Tekanan tempo adalah memperlambat atau mempercepat pengucapan. Tekanan ini sering dipergunakan untuk lebih mempertegas apa yang kita maksudkan (Doyin, 2008:77).

**9. Langkah-langkah Pementasan**

Menurut Rendra (dalam Sitompul, 2017:79) langkah-langkah pementasan drama adalah sebagai berikut:

a. *Menyusun naskah-naskah*. Idenya bisa merupakan ide asli atau saduran dari kisah-kisah yang telah ada.

b. *Lakukan pembedahan secara bersama-sama terhadap isi naskah yang akan dipentaskan*. Tujuannya agar semua calon pemain memahami lini isi naskah yang akan dimainkan.

c. *Reading*. Calon pemain membaca keseluruhan naskah sehingga dapat mengenal masing-masing peran.

d. *Casting.* Melakukan pemilihan peran. Tujuannya agar peran yang akan dimainkansesuai dengan kemampuan akting pemain.

e. *Mendalami peran yang akan dimainkan*. Pendalaman peran akan dilakukan dengan mengadakan pengamatan di lapangan. Misalnya, kalau peran itu sebagai seorang tukang jamu, maka lakukanlah pengamatan terhadap kebiasaan dan cara kehidupan tukang jamu.

f. *Blocking*. Sutradara mengatur teknik pentas, yakni dengan cara mengarahkan dan mengatur pemain. Misalnya, darimana seorang pemain itu harus muncul dan darimana mereka berada ketika dialog dimainkan.

g. *Running*. Pemain menjalani latihan secara lengkap, mulai dari dialog sampai pengaturan pentas.

h. *Gladiresik atau latihan akhir sebelum pentas*. Semua bermain dari awal sampai akhir pementasan tanpa ada kesalahan lagi.

i. *Pementasan.* Semua pemain sudah siap dengan kostumnya. Dekorasi panggung sudah lengkap.

**10. Teknik Bermain Drama**

Berikut beberapa teknik dasar bermain drama yang perlu dipelajari 1) teknik muncul, 2) teknik memberi isi, 3) teknik pengembangan, 4) teknik membina puncak-puncak, 5) teknik timing, 6) teknik penonjolan, 7) keseimbangan peran, 8) pengaturan tempo permainan, 9) latihan sikap badan dan gerak yakin, 10) teknik ucapan, dan 11) latihan menanggapi atau mendengarkan.

Selain teknik di atas, ada beberapa teknik yang dikemukakan oleh Leksono (2007:29-33) mengenai teknik bermain drama yaitu: 1) teknik muncul, 2) teknik moving, 3) teknik crossing, 4) blocking, 5) keseimbangan, 6) respon, dan 7) permainan tempo.

**B. Pengertian Pengaruh**

Berikut ini akan dijelaskan mengenai pengertian kata pengaruh. Menurut Depdiknas (2005: 849), Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang."

Pengaruh merupakan sebagai suatu daya yang ada atau timbul dari suatu hal yang memiliki akibat atau hasil dari dampak yang ada.

**C.Model**

Menurut Soekamto (dalam Shoimin 2014:23) mengemukakan "Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar"

Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode atau prosedur. Model memiliki empat ciri-ciri yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut antara lain: 1) rasional teoretik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya; 2) landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai); 3) tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; 4) lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat dicapai menurut Kardi dan Nur ( dalam Trianto, 2010:74).

**1. Model *Dramatic Learning***

Dalam proses belajar mengajar dibutuhkan cara untuk menyukseskan suatu pembelajaran. Dalam hal ini pendidik harus mampu menggunakan salah satu model pembelajaran sesuai dengan materi ajar. Untuk keberlangsungan proses belajar mengajar tercapai pendidik harus mampu memahami kompetensi dasar beserta indikator yang telah tercantum di silabus. Oleh sebab itu, peneliti berupaya menggunakan model *Dramatic Learning*yang berpusat pada pengimajianasian untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

**2. Pengertian Model *Dramatic Learning***

Model *dramatic learning*mengambil konsep dariFerdinand Brunetiere dan Balthazar (dalam Shoimin, 2014:71-73). Menurutnya drama adalah kesenian yang melukiskan sifat dan sikap manusia dengan *action* perilaku. Kemudian, definisi dihubungkan dengan dimensi lakonnya saja.

Proses pembelajaran ini diharapkan melibatkan anak sebagai pelakon sehingga memberikan pemahaman, pengertian, dan pengetahuan (materi yang diajarkan) melalui lakon. Kita tahu bahwa pada materi ajar terkandung nilai-nilai kebenaran dan keseriusan dalam

kehidupan dan bukan sekadar “permainan” angka dan kata-kata. Dengan terlibat dalam drama, siswa langsung akan berperan sehingga dapat memahami karakter tokoh dan memahami pembelajaran.

**3. Langkah-langkah dalam Pembelajaran**

1. Mula-mula guru mempersiapkan materi pembelajaran.
2. Guru mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari.
3. Materi yang diajarkan teraplikasi dalam kehidupan secara langsung.
4. Guru membagi anak ke dalam beberapa kelompok (disesuaikan dengan jumlah siswa di kelas dengan teknik membagi kelompok diserahkan kepada guru).
5. Guru menciptakan suasana kelas menjadi sebuah latar.
6. Guru juga bisa berimajinasi tentang hal-hal dalam dunia nyata (penerapan dalam kehidupan).
7. Siswa harus berlakon sesuai dengan perannya.
8. Situasi kelas harus dibawa ke dunia “lain” di mana siswa tahu bahwa mereka akan memahami kegunaan ilmu yang mereka dapat baik positif maupun negatif dalam kehidupannya di masa depan.

**4. Kelebihan Model *Dramatic Learning***

a. Dapat dipakai oleh kelompok mata pelajaran lain seperti Bahasa, IPA, IPS, Agama, Sejarah, dan seni untuk pembelajaran lebih berarti dan bermakna.
b. Konsepnya berimajinasi.
c. Siswa bisa berperan menjadi siapa saja dan berlakon sesuai dengan perannya.

d. Latar bisa diubah karena *setting* tidak selamanya berada di kelas.
e. Semua materi diterapkan dalam kehidupan nyata (dihubungkan langsung dalam kehidupan).

**5. Kekurangan Model *Dramatic Learning***

a. Memerlukan waktu lama sehingga waktu tampil siswa tidak begitu lama.

## D. Kerangka Konseptual

Setelah ditemukan landasan teori, maka perlu diberikan kerangka konseptual yang didasarkan pada teori yang telah dikemukakan, untuk memecahkan masalah. Dengan demikian, ditemukan beberapa masalah bagi siswa kelas XI SMK Negeri satu Medandalam bermain drama. Bermain drama ialah melakonkan suatu tokoh atau lebih tepatnya karakter tokoh dengan sedemikian rupa. Dalam drama terdapat pengertian drama yaitu berarti berbuat, berlaku, bertindak, dan beraksi. Drama berarti perbuatan, tindakan, beraksi atau *action* (Waluyo, 2001:2). Selain pengertian drama terdapat sejarah drama, jenis-jenis drma, pembelajaran pementasan drama, aspek penilaian bermaindrama, langkah-langkah, dan teknik bermain drama.

Dengan demikian masalah tersebut akan dapat diatasi dengan proses belajar mengajar, dalam proses belajar mengajar ada dua unsur yang penting harus diperhatikan yaitu model atau teknik mengajar dan media pembelajaran yang keduanya saling berkaitan. Sehingga ketepatgunaan dalam memilih model juga sangat berpengaruh bagi terciptanya kondisi pembelajaran yang kondusif, menyenangkan, sehingga kegiatan penelitian ini memberikan solusi untuk mengatasi kurangnya kemampuan siswa dalam bermain drama dengan menggunakan model *Dramatic Learning*.

*Dramatic Learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan anak-anak sebagai pelakon sehingga memberikan pemahaman, pengertian, dan pengetahuan tentang materi bermain drama yang akan disampaikan oleh guru. Mengawali pembukaan dengan memberikan pemahaman pada siswa akan lebih kritis dalam memahami tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa model *Dramatic Learning*lebih berpengaruh dalam meningkatkan pengetahuan siswa dalam bermain drama. Dengan menggunakan model *Dramatic Learning*peneliti mengharapkan siswa akan dapat bermain drama dengan baik dan dapat menambah pengetahuan siswa dalam memecahkan setiap masalah yang muncul dalam proses pembelajaran.

**E. Hipotesis**

Berdasarkan hasil deskripsi di atas, hipotesis dalam penelitian ini adalah meningkatnya kualitas hasil dan proses dalam pembelajaran bermain drama melalui penerapan model *Dramatic Learning* pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Medan.

Dengan demikian hipotesis statistik yang dapat dirumuskan di dalam penelitian ini adalah.

**Ha**: Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *Dramatic Learning*terhadap kemampuan Bermain Dramaoleh siswa kelas XI SMK Negeri 1 Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019.

**H0**: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *Dramatic Laerning*terhadap kemampuan bermain drama oleh siswa kelas XISMK Negeri 1 MedanTahun Pembelajaran 2018/2019.

# BAB III

# METODE PENELITIAN

## A. Jenis Metode Penelitian

Pada umumnya metode penelitian secara umum memiliki tujuan penelitian yang terbagi menjadi tiga macam, yaitu yang bersifat *penemuan, pembuktian, dan pengembangan*.

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen.Sugiyono (2010:11) mengatakan, "Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu". Metode ini digunakan untuk melihat pengaruh model *Dramatic Learning* terhadap kemampuan bermain drama oleh siswa kelas XI SMK Negeri 1 Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019.

## B. Lokasi dan Waktu Penelitian

### 1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat yang telah ditetapkan peneliti untuk melaksanakan penelitian sesuai dengan tahun pembelajaran dan materi yang akan diajarkan kepada siswa. Penelitian ini akan dilakukan di SMK Negeri 1 Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019. Adapun alasan peneliti menetapkan sekolah tersebut adalah sebagai berikut.

1. Sekolah SMK Negeri 1 Medan belum pernah dijadikan sebagai tempat penelitian dengan permasalahan yang sama.
2. Sekolah SMK Negeri 1 Medan memiliki jumlah siswa yang memadai untuk dijadikan sampel oleh peneliti.
3. Sekolah SMK Negeri 1 Medan menggunakan kurikulum K13 yang sesuai untuk dijadikan sebagai tempat melakukan penelitian di semester II (genap).

### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester II (genap) di tahun pembelajaran 2018/2019. Adapun alasan peneliti menentukan waktu penelitian pada semester genap tahun pembelajaran 2018/2019 karena materi pembelajaran bermain drama diajukan di semester genap sesuai silabus yang digunakan di sekolah SMK Negeri 1 Medan yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian.

**Tabel 3.1**

**Jadwal Penelitian**

| Kegiatan pelaksanaan penelitian | Oktober | | | | November | | | | Desember | | | | Januari | | | | Februari | | | | Maret | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Judul acc | | | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Penyusunan proposal | | | | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Bimbingan kepada dosen pembimbing I | | | | | | | | | ■ | | ■ | | ■ | | | | | | | | | | | |
| Bimbingan kepada dosen pembimbing ke II | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | | | | | | | | | |
| Seminar proposal | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | | | | | | | |
| Penelitian lapangan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | | | | |
| Pengolahan hasil penelitian | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | | | |
| Bimbingan kepada dosen pembimbing I | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Bimbingan kepada dosen pembimbing ke II** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **ACC Skripsi** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

**C. Populasi dan Sampel**

**1. Populasi Penelitian**

Menurut Sugiyono (2016:80) "Populasi penelitian merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas keseluruhan objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya". Berdasarkan penjelasan di atas Populasi merupakan salah satu objek keseluruhan yang digunakan dalam penelitian baik berupa benda, orang ataupun suatu hal lain didalamnya yang bisa diambil informasi penting berupa data penelitian. Selain itu populasi bukan hanya sekedar jumlah data tetapi meliputi karakteristik atau sifat yang dimiliki subyek atau obyek tersbut. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK Negeri 1 Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019.

**Tabel 3.2**

**Populasi Penelitian**

| No | Kelas | Jumlah Siswa |
|---|---|---|
| 1 | XI (UPW-1) | 36 |
| 2 | XI (UPW-2) | 36 |
| 3 | XI (UPW-3) | 36 |
| 4 | XI (UPW-4) | 36 |

| | | |
|---|---|---|
| 5 | XI (UPW-5) | 36 |
| Jumlah | | 180 |

**2. Sampel Penelitian**

Sugiyono (2016:81) mengemukakan, “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Sesuai dengan pernyataan di atas, mengingat jumlah populasi pada penelitian lebih dari 100 yaitu sebanyak 180 orang, dengan jumlah masing-masing kelas 36 orang untuk 5 ruang kelas yang artinya bahwa setiap kelas memiliki jumlah siswa yang sama. Jumlah sampel yang diambil sebanyak 36 orang dengan menggunakan satu kelas. Dalam pengambilan sampel peneliti menetapkan kelas mana untuk dijadikan sampel dengan melakukan proses *Probability Sampling* dengan teknik *cluster sampling*.

Menurut Sugiyono (2016:81) “*Cluster sampling* teknik sampling daerah yang digunakan untuk menentukan sampel” dalam hal ini dilakukan dengan cara mengacak kelas yang akan dijadikan sampel. Pada awalnya, peneliti akan mencatat nama setiap kelas di sebuah kertas, kemudian menggulung setiap kertas tersebut dan memasukkannya ke dalam sebuah tabung serta dikocok. Setelah itu, peneliti akan mencabut satu gulungan kertas, gulungan kertas yang terpilih akan menjadi sampel. Kelas yang tercabut yaitu kelas XI (UPW-2) sebanyak 36 siswa.

## D. Desain Eksperimen

Adapun jenis desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Sugiyono (2016:75), "pada desain ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan". Dalam desain ini, teknik pengambilan data dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah eksperimen (*posttest*). Dalam hal ini, peneliti menggunakan tes yaitu performansi dengan menyuruh siswa bermain dramasebagai tes awal untuk mengetahui kemampuan menulis sebelum menggunakan model*Dramatic Learning*, tes akhir menulis bermain drama dengan menggunakan model *Dramatic Learning*. Berikut pola penelitian desain eksperimen menurut Sugiyono (2016 :74).

**Tabel 3.3**

**Desain Eksperimen**

| No. | Kelas | Pretest | Perlakuan | Posttest |
|---|---|---|---|---|
| 1. | Eksperimen | $O_1$ | *Dramatic Learning* | $O_2$ |

Keterangan

$O_1$ : Skor Pretest kelas eksperimenp

$O_2$ : Skor Posttest kelas eksperimen

DL : Model pembelajaran *Dramatic Learning*

## E. Instrumen Penelitian

**Tabel 3.4**

**Aspek Penilaian Tes Kemampuan Bermain Drama**

| Aspek | Indikator | Skor |
|---|---|---|
| Ekspresi | Siswa sangat mampuberekspresi dalam bermain drama. | 5 |
| | Siswa mampu berekspresi dalam bermain drama. | 4 |
| | Siswa kurang mampu berekspresi dalam bermain drama. | 3 |
| | Siswa tidak mampu berekspresi dalam bermain drama. | 2 |
| | Siswa sangat tidak mampu berekspresi dalam bermain drama. | 1 |
| *Gesture* (bahasa tubuh) | Siswa sangat mampu memahami *gesture* (bahasa tubuh) | 5 |
| | Siswa mampu melakukan*gesture* (bahasa tubuh) | 4 |
| | Siswa kurang mampu melakukan*gesture* (bahasa tubuh) | 3 |
| | Siswa tidak mampu melakukan *gesture* (bahasa tubuh) | 2 |
| | Siswa sangat tidak mampu | 1 |

| | | |
|---|---|---|
| | melakukan*gesture* (bahasa tubuh) | |
| Penghayatan | Siswa sangat mampu mengahayati perannya dalam bermain drama. | 5 |
| | Siswa mampu mengahayati perannya dalam bermain drama. | 4 |
| | Siswa kurang mampu mengahayati perannya dalam bermain drama. | 3 |
| | Siswa tidak mampu mengahayati perannya dalam bermain drama. | 2 |
| | Siswa sangat tidak mampu menggunakan kaidah kebahasaan. | 1 |
| Intonasi | Siswa sangat mampu menggunakan intonasi yang tepat. | 5 |
| | Siswa mampu menggunakan intonasi yang tepat. | 4 |
| | Siswa kurang mampu menggunakan intonasi yang tepat. | 3 |
| | Siswa tidak mampu menggunakan intonasi yang tepat. | 2 |
| | Siswa sangat tidak mampu menggunakan intonasi yang tepat. | 1 |
| Artikulasi | Siswa sangat mampu menggunakan artikulasi yang tepat. | 5 |

| | | |
|---|---|---|
| | Siswa mampu menggunakan artikulasi yang tepat. | 4 |
| | Siswa kurang mampu menggunakan artikulasi yang tepat. | 3 |
| | Siswa tidak mampu menggunakan artikulasi yang tepat. | 2 |
| | Siswa sangat tidak menggunakan artikulasi yang tepat. | 1 |

Skor = $\frac{banyak\ nilai\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimum}$x100 atau Skor = $\frac{n}{N}$x100

Keterangan

n : Jumlah Skor

N : Jumlah Skor Maksimal

**Tabel 3.5**

**Penilaian Kemampuan Bermain Drama**

| KATEGORI | PENILAIAN |
|---|---|
| Sangat Baik | 85-100 |
| Baik | 75-84 |
| Cukup | 65-74 |
| Kurang | 55-64 |
| Sangat Kurang | 00-54 |

Arikunto (2010:201)

## F. Jalannya Eksperimen

Langkah-langkah yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel3.6**

**Jalannya Penelitian di Kelas Eskperimen**

| No | Kegiatan | Kegiatan Peneliti | Kegiatan Siswa | Alokasi waktu |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Tes awal Hari – 1 Prettest | Mengucapkan salam dan mengabsen siswa. | Menjawab salam dan mendengarkan | 2 menit |
| | | Menentukan tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar. | Memahami tujuan pembelajaran dan memberi penjelasan | 3 menit |
| | | Menjelaskan materi mengenai bermaindrama tanpa menggunakan model. | Memperhatikan penjelasan peneliti serta memberikan pendapat | 20 menit |
| | | Bermain drama berdasarkan aspek penilaian (prettest) | Bermain drama(prettes) kelompok 1, 2 | 60 menit |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | kelompok 1, 2 dan 3 | dan 3 | |
| | | Menutup pembelajaran | Melaksanakan | 5 menit |
| **Jumlah Alokasi waktu yang digunakan** | | | | **90 menit** |
| 2. | Hari-2 | Mengucapkan salam dan mengabsen siswa dan melakukan apersepsi. | Menjawab salam dan mendengarkan | 5 menit |
| | | Melanjutkan bermain drama kelompok 4, 5, dan 6 | Bermain drama(prettes) kelompok 4, 5, dan 6 | 65 menit |
| | | Menyimpulkan dan menyuruh siswa membawa buku refrensi tentang drama | Mendengarkan peneliti | 10 menit |
| | | Menutup pembelajaran | Menutup pembelajaran | 5 menit |
| **Jumlah Alokasi waktu yang digunakan** | | | | **90 menit** |
| 3. | Hari-3 (perlakuan+postest) Menggunakan model*Dramatic* | Mengucapkan salam dan mengabsen siswa dan melakukan apersepsi. | Menjawab salam dan mendengarkan | 5 menit |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | *Learning* | | | |
| | | Menentukan tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar. | Memahami tujuan pembelajaran dan memberi penjelasan | 3 menit |
| | | Menjelaskan materi mengenai bermaindrama denga menggunakan model. | Memperhatikan penjelasan peneliti serta memberikan pendapat. | 20 menit |
| | | **Mengamati**<br>Guru membagi anak ke dalam beberapa kelompok (disesuaikan dengan jumlah siswa di kelas dengan teknik membagi kelompok diserahkan kepada guru) | Melakukan instruksi guru | 60 |
| | | **Menanya**<br>Pendidik menanyakan | **Mencoba**<br>Peserta didik | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | seputar materi bermain drama sebelum pementasan dilakukan. | secara perkelompok mencoba menjawab pertanyaan dari guru setelah mereka mengamati. | |
| | | **Menalar**<br>Pendidik memberikan pengimajinasian terhadap peran yang akan dilakonkan peserta didik dan situasi kelas harus dibawa ke dunia "lain" | Peserta didik mendengarkan | |
| | | **Mengomunikasi**<br>Peneliti menyuruh peserta didik melakukan pementasan bermain drama dari kelompok | Peserta didik bermain drama dari kelompok 1,2 dan 3. | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | 1,2 dan 3. (sebagai postest) | | |
| | | Menutup pembelajaran | Melaksanakan | 5 menit |
| **Jumlah Alokasi waktu yang digunakan** | | | | **90 menit** |
| | | | | |
| 4 | Hari- 4 | Mengucapkan salam dan mengabsen siswa dan melakukan apersepsi. | Menjawab salam dan mendengarkan | 5 menit |
| | | Melanjutkan bermain drama kelompok 4, 5, dan 6 | Bermain drama(prettes) kelompok 4, 5, dan 6 | 65 menit |
| | | Menyimpulkan dan menyuruh siswa membawa buku refrensi tentang drama | Mendengarkan peneliti | 10 menit |
| | | Menutup pembelajaran | Menutup pembelajaran | 5 menit |
| **Jumlah Alokasi waktu yang digunakan** | | | | **90 menit** |

***G. Teknik Analisis Data***

*Menurut Sugiyono (2012:335) analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unti, melakukan sintesa menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain".*

1. *Memeriksa tugas siswa*
2. *Memberikan skor terhadap tugas siswa*

Setelah data diperoleh, teknik analisis data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

**a. Menghitung Rata-Rata dan Standar Deviasi**

Untuk menghitung rata-rata (mean) dan standar deviasi kelas digunakan rumus sebagai berikut :

a. Rata-rata (mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i \ x \ x_i}{\sum f_i}$$

b. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{\frac{\sum f_i \left(x_i - \bar{x}\right)^2}{\sum f_i}}$$

c. Menghitung standar error dari variabel hasil posttest dengan menggunakan rumus :

$$SE_M = \frac{SD}{\sqrt{N-1}}$$

Keterangan :

SD : standar deviasi

$SE_M$ : standar error

N : jumlah sampel

d. Mencari perbedaan hasil standar error pada sebuah kelompok dengan menggunakan rumus:

$$SE_{M1-M2} = \sqrt{SE_{M1}^{2} + SE_{M2}^{2}}$$

**b. Menyajikan Tabel Distribusi Frekuensi Kelas**

Untuk menyajikan data distribusi frekuensi kelas digunakan beberapa langkah sebagai berikut :

a. Penentuan rentang (j) diambil nilai tertinggi kemudian dikurangkan dengan nilai terendah.

$j = x_{maks} - x_{min}$

b. Penentuan banyak kelas interval (k) digunakan aturan Sturges, yaitu k = 1 + 3,3 log n (Sudjana, 2005:47)

c. Penentuan panjang kelas interval (i) digunakan rumus sebagai berikut :

$$i = \frac{j}{k}$$

d. Membuat daftar distribusi frekuensi sesuai dengan rentang dan kelas masing-masing.

**c. Uji Persyaratan Analisis**

Untuk melihat data yang memiliki varian yang homogeny, berdistribusi normal antara variable x dan y. Untuk itu, sebelum dilakukan pengujian hipotesis, perlu dilakukan uji normalitas.

**d. Uji Normalitas**

Uji kenormalan dilakukan secara parametik dengan menggunakan penaksir rata-rata pada simpangan baku. Uji yang digunakan adalah lilifoers. Misalnya kita mempunyai sampel acak dengan hasil pengamatan $x_1$, $x_2$, … $x_n$. Berdasarkan sampel ini akan diuji hipetensi nol bahwa sampel tersebut berasal dari populasi berdistribusi normal melawan hipotesis bahwa hipotesis tidak normal.

Pengujian hipotesis nol tersebut, dapat kita tempuh dengan prosedur sebagai berikut :

a. Data $x_1$, $x_2$, … $x_n$ dijadikan bilangan baku $z_1$, $z_2$, … $z_n$ dengan menggunakan rumus $z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$ ($\bar{x}$ dan s masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku sampel)

b. Untuk tiap bilangan baku ini menggunakan daftar distribusi normal baku kemudian dihitung peluang dengan rumus $F(z_i) = P\ (z \leq z_i)$

c. Selanjutnya dihitung proporsi $z_1$, $z_2$, … $z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan $z_1$ jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(z_i)$ maka

$$S(z_i) = \frac{f_{kum}}{n}$$

d. Dihitung selisih $F(z_i) – S(z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya, dan

e. Ambil harga paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut ($L_0$). Dengan harga tersebut adalah $L_0$ dan nilai kritis L yang diambil dari daftar uji liliefoers dengan taraf nyata 0,05 (5%)

Kriteria pengujian :

1. Jika $L_0 < L_{tabel}$, maka data distribusi normal
2. Jika $L_0 > L_{tabel}$, maka data tidak berdistribusi normal

**e. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas bertujuan untuk menghitung apakah data mempunyai variens yang homogeny atau tidak. Rumus yang digunakan adalah:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}} \ldots\ldots\ldots \text{ (Sudjana, 2005:250)}$$

**H. Uji Hipotesis**

Untuk menguji hipotesis digunakan uji-t. Taraf signifikan α = 0,05 dengan derajat kebebasan (dk) = n – 1. Rumus uji-t yang akan digunakan seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (2009 : 239) yaitu :

$$t_{hitung} = \frac{\overline{x_1} - \overline{x_2}}{s\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \text{ dengan } s^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Dengan $\overline{x_1}$ dan $\overline{x_2}$ adalah rata-rata hasil belajar siswa menulis surat pribadi masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kriteria pengujian adalah tolak $H_0$, jika $t_{hitung}$> $t_{(1-\sim)(n_1+n_2-2)}$ untuk taraf nyata α = 0,05 dengan dk = $n_1 + n_2 - 2$ dengan peluang untuk penggunaan daftar distribusi t ialah (1 – α), untuk harga-harga t yang lain $H_0$ diterima.