

Pengaruh Penggunaan Metode Active Learning terhadap Kemampuan Siswa Bermain Drama Kelas VIII SMP Negeri 31 Medan Tahun Ajaran 2021/2022

Ester Meisy Tarigan¹, Pontas J. Sitorus², Kartini Bangun³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas HKBP Nommensen Medan
Email: ester.tarigan@student.uhn.ac.id¹, pontassitorus@uhn.ac.id², kartinibangun@uhn.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) Kemampuan siswa bermain drama dengan menggunakan metode *active learning*, (2) Kemampuan siswa bermain drama tanpa menggunakan metode *active learning*, (3) Pengaruh penggunaan metode *active learning* terhadap kemampuan siswa bermain drama. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes prestasi belajar. Instrumen diuji menggunakan rumus rata-rata dan standar deviasi. Data dianalisis dengan menggunakan uji t dengan taraf signifikansi 5% dan gain score. Hasil penelitian yang dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengaruh dari penggunaan metode *active learning* terhadap kemampuan siswa bermain drama. Melalui metode ini, siswa dituntut untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan metode ceramah lebih berpusat pada guru sebagai subjek pembelajaran dan siswa hanya sebagai pendengar bahkan siswa menimbulkan rasa bosan dalam pelajaran. Alasan guru menggunakan metode *active learning* supaya siswa diajak lebih aktif dan kreatif dari pada menggunakan metode ceramah dan 75% lebih meningkat.

Kata kunci: *Active Learning*, Drama

Abstract

This study aims to describe: (1) the ability of students to play dramas using the active learning method, (2) the ability of students to play dramas without using the active learning method, (3) the effect of using active learning methods on students' abilities to play dramas. The data collection technique used in this study is a learning achievement test. The instrument was tested using the formula for the mean and standard deviation. Data were analyzed using t test with a significance level of 5% and a gain score. The results of the research conducted, it can be concluded that the effect of the use of active learning methods on students' ability to play drama. Through this method, students are required to be more active in the learning process. While the lecture method is more centered on the teacher as the subject of learning and students only as listeners and even students cause boredom in the lesson. The reason the teacher uses the active learning method is so that students are invited to be more active and creative than using the lecture method and 75% more increase.

Keywords: *Active Learning*, Drama

PENDAHULUAN

Karya sastra tidak hanya untuk kebudayaan, melainkan juga bermanfaat untuk pendidikan. Sehingga, keberadaannya harus terus dijaga untuk kehidupan di masa yang akan datang. Pembelajaran mengenai sastra sudah diajarkan sejak jenjang SD hingga perguruan tinggi dengan jurusan yang berkaitan mengenai sastra. Pembelajaran sastra yang ditemui seperti materi mengenai puisi, prosa dan drama. Drama khususnya memiliki keistimewaan tersendiri dalam pengajarannya seperti

mengajarkan mengenai dialog dan gerakan tubuh. Sehingga, pada pembelajaran drama perlu ada perhatian khusus dari materi sastra lainnya. Kemampuan siswa dalam bermain drama masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran yang digunakan masih terlalu konvensional. Tenaga pendidik hanya akan memberikan materi dalam bentuk kertas kemudian memberi tugas kepada peserta didik untuk mementaskan drama tersebut. Selain itu, tenaga pendidik terkadang tidak memberi apresiasi yang baik terhadap usaha siswa dalam lakon drama. Hal ini menyebabkan para peserta didik tidak terlalu menyukai materi pementasan drama ini dan mengakibatkan nilai KKM pada materi pementasan drama banyak yang tidak dapat dilampaui. Kita telaah bahwa metode *active learning* memusatkan kegiatan belajar peserta didik bukan pada pendidik. Penerapan metode ini diharapkan menarik perhatian, minat, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam bermain drama.

Kemampuan Bermain Drama

Kemampuan bermain drama adalah salah satu kemampuan sastra yang harus dikuasai oleh siswa. Drama berdasarkan etimologi berasal dari bahasa Yunani, *dram* yang berarti gerak (Asul 2002:1). Drama berarti perbuatan, tindakan atau action yang disertai dengan gerakan. Muchlis (2008:12) menambahkan drama merupakan bentuk karya sastra yang bersifat dialogis, karena bentuknya berupa dialog-dialog antar tokoh. Sedangkan menurut Panuti Sudjiman (dalam Herman J. Waluyo dan Ahmat Saliman, 1994:169) secara lebih lengkap menyebut drama sebagai karya sastra yang bertujuan untuk menggambarkan kehidupan dengan mengemukakan pertikaian (konflik) dan emosi lewat lakuan (action) dan dialog.

Unsur-unsur Drama

Asul Wiyanto (2002:23-30) menjelaskan bahwa unsur-unsur penting drama, yaitu tema, amanat, plot, karakter, dialog, setting, bahasa, dan interpretasi. Berdasarkan pendapat di atas dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Tema adalah pikiran pokok yang mendasari lakon drama.
- b. Amanat adalah pesan moral yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca naskah atau penonton drama.
- c. Plot merupakan jalinan cerita atau kerangka dari awal hingga akhir yang merupakan jalinan konflik antara dua tokoh yang berlawanan
- d. Karakter atau perwatakan adalah keseluruhan ciri-ciri jiwa seorang tokoh dalam lakon drama.
- e. Dialog jalan cerita lakon drama diwujudkan dalam dialog yang dilakukan para pemain.
- f. Setting atau tempat kejadian cerita adalah tempat, waktu, dan suasana terjadinya suatu adegan.
- g. Bahasa naskah drama diwujudkan dari bahan dasar bahasa, menggunakan bahasa itu menyampaikan kalimat-kalimat, kata-kata dan kata-kata inilah yang mengungkapkan pikiran dan perasaan, karena kata mewakili makna.
- h. Interpretasi lakon drama selalu memanfaatkan kehidupan masyarakat sebagai sumber cerita. Apa yang ada dalam masyarakat itu diolah, mungkin ditambah konfliknya, dipindahkan tempatnya, digabungkangabungkan, dikurangi, dlebih-lebihkan dan sebagainya.

Jenis-Jenis Drama

Asul Wiyanto (2002:7-12) menjelaskan bahwa jenis drama dibedakan berdasarkan kegunaannya ada tiga dasar, yaitu berdasarkan penyajian lakon, berdasarkan sarana, dan berdasarkan keberadaan naskah.

1) Berdasarkan Penyajian Lakon

Berdasarkan penyajian lakon, sedikitnya drama dapat dibedakan menjadi delapan jenis, yaitu tragedi, komedi, tragekomedi, opera, melodrama, farce, tablo, dan sendratari.

- a) Tragedi adalah drama penuh kesedihan karena pelaku utama dari awal sampai akhir pertunjukan selalu sia-sia (gagal) dalam memperjuangkan nasibnya yang jelek. Ujung cerita berakhir dengan kedukaan yang mendalam karena maut menjemput tokoh utama. Oleh karena itu, tak jarang penonton ikut merasa sedih bahkan juga dapat menangis.
 - b) Komedi adalah drama penggeli hati, penuh kelucuan yang menimbulkan gelak tawa penonton.
 - c) Tragekomedi adalah perpaduan antara drama tragedi dan komedi. Isi lakon penuh kesedihan, tetapi juga mengandung hal-hal yang menggembirakan dan menggelikan hati.
 - d) Opera adalah drama yang dialognya dinyanyikan dengan diiringi music.
 - e) Melodrama adalah drama yang dialognya diucapkan dengan iringan melodi atau musik. Tentu saja cara mengucapkannya sesuai dengan pengiringnya.
 - f) Farce yaitu jenis drama yang menyerupai komedi picisan dan biasanya naskah diiringi musik riang.
 - g) Tablo adalah jenis drama yang mengutamakan gerak. Para pemainnya tidak mengucapkan dialog, tetapi hanya melakukan gerakan-gerakan itu.
 - h) Sendratari yaitu drama yang menonjolkan seni suara atau music atau gabungan antara seni drama dan seni tari.
- 2) Berdasarkan Sarana

Drama dapat dibedakan menjadi enam jenis, sebagai berikut:

- a) Drama Panggung dimainkan oleh para aktor di panggung pertunjukan
- b) Drama radio tidak bisa dilihat dan diraba, tetapi hanya bisa didengarkan oleh penikmat.
- c) Drama televisi dapat didengar dan dilihat (meskipun hanya gambar).
- d) Drama film hampir sama dengan drama televisi. Bedanya, drama film menggunakan layar lebar dan biasanya dipertunjukkan di bioskop dan penontonnya berduyun-duyun pergi ke bioskop.
- e) Drama wayang adalah para tokoh digambarkan oleh wayang atau golek (boneka kecil) yang dimainkan oleh dalang.
- f) Drama boneka hampir sama dengan wayang. Bedanya, dalam drama boneka para tokoh digambarkan dengan boneka yang dimainkan oleh beberapa orang.

Langkah-Langkah Pementasan Drama

Asul Wiyanto (2002:69) menyatakan bahwa bermain drama termasuk jenis keterampilan yang bisa dipelajari oleh siapa saja yang berminat. Tetapi perlu adanya latihan insentif supaya mendapatkan hasil bermain drama sebaik mungkin. Adapun langkah-langkah dalam bermain drama, seperti yang diungkapkan Brockett (1965:421-427) dan Herman J. Waluyo (2006:122-125) yaitu sebagai berikut:

- a. Latihan tubuh adalah latihan ekspresi secara fisik. Kita berusaha agar fisik kita bergerak secara fleksibel, disiplin dan ekspresif.
- b. Latihan suara ini dapat diartikan latihan mengucapkan suara secara jelas dan nyaring (vokal), berarti juga latihan penjiwaan suara.
- c. Latihan Observasi dan Imajinasi, untuk menampilkan tokoh yang diperankan, aktor secara sungguh-sungguh harus berusaha memahami bagaimana memanifestasikan secara eksternal. Aktor mulai dengan belajar mengobservasi setiap watak, tingkah laku dan motivasi orang-orang yang dijumpainya. Jika ia harus memerankan watak dan tokoh tertentu, maka observasi difokuskan pada tokoh yang mirip atau sama.
- d. Latihan Konsentrasi diarahkan untuk melatih aktor dalam kemampuan memerankan dirinya sendiri ke dalam watak dan pribadi tokoh yang dibawakan dan kedalam lakon itu. Konsentrasi memegang peranan penting dalam penjiwaan peran dan dalam gerak yakin jika pikirannya

terganggu akan hal lain, dengan kekuatan konsentrasinya, aktor bisa memusatkan diri pada pentas. Dan seharusnya aktor harus merasa bahwa dunianya di situ.

- e. Latihan teknik ini adalah latihan masuk, memberi isi, memberi tekanan, mengembangkan permainan, penonjolan, ritme, timing yang tepat. Dalam bermain drama hal yang harus mendapat perhatian seperti diungkapkan di atas meliputi penjiwaan, ekspresi wajah, vokal, serta gerakan anggota tubuh harus sesuai dengan karakter yang dibawakan.
- f. Sistem berakting salah satu langkah dalam bermain drama. Menjadi seorang actor harus berlatih dalam berakting baik dalam hal internal maupun dalam hal eksternal, baik melalui pendekatan metode maupun teknik.
- g. Memperlancar skill dan latihan, dalam hal ini, peranan imajinasi sangatlah penting. Dengan imajinasi semua latihan yang sifatnya seperti menghafal menjadi lancar dan tampak seperti kejadian yang sebenarnya. Fungsi motivasi, sifat, dan fungsi karakter sangat penting dalam imajinasinya.

Metode Pembelajaran *Active Learning*

Active learning mengajarkan suatu konsep atau pengetahuan yang dihubungkan dengan tindakan dan pengalaman langsung, sehingga membantu proses pembelajaran menjadi lebih nyata dengan berbuat (tindakan). Menurut Revans dalam Mu'adz Arisandi Ardin (2009:3), *active learning* digunakan untuk memecahkan masalah dan mengembangkankapasitas manusia di berbagai organisasi. Claude Bernard (2010:5) menyebutkan bahwa *active learning* memiliki tiga tujuan pembelajaran yang utama yaitu untuk membuat kemajuan yang berguna tentang cara menyelesaikan suatu masalah, untuk membantu individu mengetahui pemecahan masalah yang berhubungan dengan cara mereka untuk bagaimana cara belajar, dan untuk membantu individu lebih bertanggung jawab dalam mengemban tugas atau melihat peran mereka lagi sehingga setiap individu mampu belajar satu sama lain menyelesaikan tugas bersama dalam sebuah kelompok.

Kelebihan dan Kelemahan Metode *Active Learning*

1) Kelebihan

Beberapa kelebihan metode *active learning* menurut Melvin Silberman (2004:191) adalah:

- a. Siswa tidak perlu bergantung pada guru, akan tetapi dapat berpikir sendiri menemukan informasi, belajar dari siswa yang lain.
- b. Dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan.
- c. Membantu anak untuk *respect* pada orang lain.
- d. Membantu memberdayakan siswa untuk bertanggungjawab.
- e. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- f. Siswa dapat secara langsung mengalami sendiri perjalanan lapangan (*fieldtrip*) pada seting kehidupan nyata.

2) Kelemahan

Model *active learning* tentunya juga memiliki beberapa kelemahan seperti yang disebutkan oleh Melvin Silberman (2004:191) diantaranya yaitu:

- a. Hasil yang diperoleh hanya berdasarkan kerja kelompok.
- b. Memerlukan waktu yang lebih panjang.

Langkah-langkah Metode Pembelajaran *Active Learning*

Tahapan pelaksanaan langkah-langkah *active learning* menurut Melvin Silberman (2004: 190-191) adalah:

- a. Penjelasan awal kepada siswa tentang topik dengan member latar belakang informasi melalui penjelasan singkat.

- b. Menjelaskan bahwa mereka akan diberi kesempatan untuk mengalami topic itu secara langsung dengan mengadakan perjalanan lapangan pada setting kehidupan nyata.
- c. Mengelompokkan kelas menjadi beberapa kelompok empat atau lima dan meminta siswa mengembangkan daftar pertanyaan atau hal-hal khusus yang mereka cari selama perjalanan lapangan.
- d. Mendiskusikan barang-barang dan mengembangkan daftar umum bagi setiap orang untuk digunakan.
- e. Mengunjungi salah satu tempat untuk diobservasi.
- f. Diberikan pertanyaan-pertanyaan.
- g. Menyampaikan penemuannya di depan kelas.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran pengaruh metode pembelajaran *active learning* dalam meningkatkan kemampuan bermain drama. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan mengambil data dari populasi atau sampel tertentu. Pendekatan dalam penelitian ini adalah kuantitatif.

Desain Eksperimen

Penelitian eksperimen dengan desain *two group posttest only design*. Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen atau kelas yang diajarkan dengan menggunakan metode *Active Learning* dan kelas control dan kelas model konvensional.

Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah instrumen tes.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah cara-cara yang digunakan untuk mengolah data. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun tahapan-tahapan proses penilaian dalam pengambilan data dijabarkan berikut ini.

- a. Mengoreksi lembar jawaban siswa
- b. Memberi skor pada jawaban siswa berdasarkan aspek penilaian yang ditentukan
- c. Menjumlahkan secara keseluruhan atau rata-rata hasil nilai setiap kelasnya, baik kelas control maupun kelas eksperimen
- d. Menabulasi korpretest (X)
- e. Menabulasi korposttest (Y)
- f. Mencari standar error variable X dan Y
- g. Kesimpulan/hasil data yang diperoleh

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan penelitian sebanyak 3 kali putaran untuk melihat perkelompok dalam drama.

Pembelajaran kelas eksperimen

Dari data yang di dapat dari *pre-experimental* kelompok eksperimen setelah menggunakan metode *active learning* diperoleh skor tertinggi 80 sedangkan skor terendah 60 dan skor maksimal 100 dengan skor tertinggi dilambangkan (X) , skor terendah dilambangkan (Y) dan skor maksimal dilambangkan (P). Dengan proses belajar di kelompok eksperimen dengan menerapkan *active learning* dengan kelompok.

Tabel 1 Kelompok belajar kelas Eksperimen (kelas VIII A)

Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3
1. Azzam	1. Putri	1. Andre
2. Christian	2. Bilqis	2. Dora
3. Higayon	3. Ayu	3. Yanti
4. Alifah	4. Fitri	4. Tiur
5. Aisyah	5. M. Fahmi	5. Rizky
6. Nur	6. Clara	6. Ananda
7. Alfarizi	7. Alfahri	7. Siti
8. Dina	8. Wiratama	8. Rahma
9. Donna	9. Zylvie	9. Adawiyah
10. Agus	10. Citra	10. Rani
11. Windy	11. Kimmy	11. Maulana
12. Trisya	12. Michael	12. fakhru

Siswa diberi tugas secarta berkelompok agar dapat memainkan drama dengan baik dan dapat bersosial dengan teman kelompoknya. Selanjutnya setiap kelompok memikirkan satu drama yang akan dimainkan setiap kelompok dan membagi setiap peran pada kelompok. Dan setiap orang didalam kelompok tersebut dapat memainkan peran dengan kesuaian memainkan drama dengan mengekspresikan mimik wajah dan lainnya.

Siswa yang dapat memainkan drama sesuai katagori sikap dalam drama akan mendapatkan skor. Nilai skor maksimal adalah 200 berarti setiap satu kelompok mendapatkan skor 100. Perolehan skor dalam memainkan drama kelas eksperimen dapat dilihat dari tabel 2 berikut ini :

Tabel 2. Skor Kelompok kelas eksperimen

Kelas	Kelompok	Skor
VIII A	1 (12 orang)	75
	2 (12 orang)	85
	3 (12 orang)	60

Kegiatan akhir dalam proses pembelajaran dalam kelas eksperimen dengan melihat akhir dari drama sesuai tidaknya dengan katagori sikap drama. Kemudian dilanjutkan dengan *posttest* yang bertujuan untuk memperoleh peningkatan prestasi belajar siswa setelah pelaksanaan dengan metode pembelajaran *active learning*.

Pembelajaran kelas kontrol

Kelas yang berperan sebagai kelas kontrol pada penelitian ini adalah kelas VIII D. Pengajaran dalam proses belajar yang diawasi oleh guru tersebut. Kegiatan awal pada kelas kontrol dengan kegiatan pretest yang dilaksanakan untuk mengetahui kondisi prestasi belajar siswa sebelum kegiatan belajar dengan menyampaikan katagori sikap yang di dalam drama. Kegiatan inti dalam proses pembelajaran menggunakan metode meliputi kegiatan: guru menunjukkan peta konsep tentang sistem metode pembelajaran kontrol dengan ceramah. kemudian kelas eksperimen dibagi kedalam 3 kelompok terdiri dari 12 orang perkelompok sebagai berikut ini:

Tabel 3 Skor sikap Kelompok kontrol

Kelas	Kelompok	Skor
VIII D	1 (6 orang)	65
	2 (6 orang)	65
	3(12 orang)	45

Kegiatan akhir dalam proses pembelajaran dalam kelas eksperimen dengan melihat akhir dari drama sesuai tidaknya dengan katagori sikap drama. Kemudian dilanjutkan dengan *posttest* yang bertujuan untuk memperoleh peningkatan prestasi belajar siswa setelah pelaksanaan dengan metode pembelajaran kontrol.

Deskripsi Data Penelitian

1. Data Pre Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

Data hasil variabel motivasi belajar siswa dengan drama komedi yang dibawakan kelas VIII A dan drama melodrama yang dibawakan kelas VIII D sebagai berikut :

a. Data Pre Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

Berdasarkan data motivasi awal siswa kelas eksperimen dengan menggunakan metode pembelajaran *active learning*. Data *pretest* motivasi belajar kelas eksperimen diperoleh skor tertinggi sebesar 85 setiap kelompok dan nilai terendah 60. Selanjutnya jumlah kelas dapat dihitung dengan menggunakan rumus $1+ 3.3 \log n$, dimana n adalah subjek penelitian. Dari perhitungan diketahui bahwa $n=36$ sehingga diperoleh banyak kelas $1+3.3 \log 36 =6,1$ dibulatkan menjadi 6 kekelas interval. Rentang data dihitung dengan rumus nilai maksimal-nilai minimal, sehingga diperoleh hasil data sebesar $85-60=25$. Tabel distribusi frekuensi pre motivasi belajar siswa sebagai berikut :

Tabel .4 Distribusi frekuensi *pre* motivasi belajar kelas Eksperimen

No	Interval	Frekuensi	persentase
1	9,0 - 97,7	7	24.0%
2	86,2 – 91.9	4	8.0%
3	85,4 – 86,1	8	28.0%
4	74,6 - 80,3	6	12.0%
5	68,8 – 74,5	5	8.0%
6	60,0 – 68,7	6	20.0%
Jumlah		36	100,0%

Berdasarkan tabel diatas frekuensi variabel *pretest* motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebagian besar terdapat pada interval 85,4-86,1 sebanyak 8 siswa (28%), sedangkan paling sedikit pada interval 86,2-91,9 sebanyak 4 siswa (8%). Sisanya berada pada interval 68,8-74,5 sebanyak 5 siswa (8%), serta interval 60,0-68,7 sebanyak 6 siswa (24%).

Tabel 5 Katagorisasi Pre Motivasi siswa kelas eksperimen

No	Skor	Frekuensi		Katagori
		Frekuensi	Persentasi %	
1	≥85	20	68%	Baik
2	60-75	10	32%	Cukup
3	<56	6	0%	Kurang
Total		36	100%	

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan kecenderungan variabel *pretest* motivasi belajar siswa kelas eksperimen pada katagori baik dan cukup. Dengan demikian dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa kecenderungan *pretest* motivasi pada siswa katagori baik (68%).

b. Data Post Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

Berdasarkan data motivasi belajar post test kelas eksperimen diperoleh dari 36 siswa. Selanjutnya jumlah kelas dapat dihitung dengan menggunakan rumus $1 + 3.3 \log n$, dimana n adalah subjek penelitian. Dari perhitungan diketahui bahwa $n=36$ sehingga diperoleh banyak kelas $1 + 3.3 \log 36 = 6,1$ dibulatkan menjadi 6 kekelas interval. Rentang data dihitung dengan rumus nilai maksimal-nilai minimal, sehingga diperoleh hasil data sebesar $8,5 - 6,0 = 2,5$. Tabel distribusi frekuensi pre motivasi belajar siswa sebagai berikut :

Tabel 6 Distribusi frekuensi *post*motivasi belajar kelas Eksperimen

No	Interval	Frekuensi	persentase
1	60,0 - 60,2	2	5.0%
2	68,8 – 74.5	6	14.0%
3	92,4 – 97,1	9	28.0%
4	74,6 - 80,3	8	24.0%
5	80,00- 90.00	7	20.0%
6	63,0 – 68,7	4	9.0%
Jumlah		36	100,0%

Berdasarkan tabel frekuensi variabel motivasi belajar siswa menggunakan metode pembelajaran *active learning* kelas eksperimen sebagian besar pada interval 92,4-97,1 sebanyak 9 siswa (28%), pada interval 74,6-80,3 sebanyak 8 siswa (24%), 80,00-90,00 sebanyak

7 siswa (20%) dan sisanya pada interval 68,8-74,5 sebanyak 6 siswa (14%) , 63,0-68,7 sebanyak 4 siswa (9%) dan 60.00-60,2 sebanyak 2 siswa (5%)

c. Data Pre Motivasi Belajar Kelas Kontrol

Data motivasi belajar kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah di peroleh dari motivasi belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan jumlah siswa 36 siswa. Data pre motivasi belajar dapat diperoleh nilai tertinggi sebesar 60 dan skor terendah 40. Selanjutnya jumlah kelas dapat dihitung dengan menggunakan rumus $1 + 3.3 \log n$, dimana n adalah subjek penelitian. Sehingga $1+3.3 \log 36 = 6,1$ dibulatkan menjadi 6 kelas interval. Rentang data dihitung dengan nilai maksimum-nilai minimum, sehingga diperoleh rentang data $65-40=25$.

Tabel 7 Distribusi Frekuensi Pretest Motivasi Belajar dengan kelas kontrol

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	85.0 – 90,0	5	12.0%
2	80,2 – 85,5	3	8.0%
3	75,9 – 80,2	15	40.0%
4	65,0 - 70,0	7	24.0%
5	40 – 50,5	4	12.0 %
6	30.5 – 4,0	2	4.0%
	Jumlah	36	100%

Berdasarkan tabel diatas, frekuensi variabel motivasi belajar siswa kelas kontrol sebagian besar terdapat pada interval 75,9 – 80,2 sebanyak 15 siswa (40%) dan yang terendah terdapat pada interval 30,5 – 4,0 sebanyak 2 siswa (4.0%).

d. Data Post Motivasi Belajar kelas Kontrol

Berdasarkan data post test motivasi belajar siswa dengan metode ceramah di pelajaran bahasa indonesia dengan jumlah responden 36 siswa. Selanjutnya jumlah kelas dapat dihitung dengan menggunakan rumus $1+3.3 \log n$, dimana n adalah subjek penelitian. Sehingga diperoleh $1+3.3 \log 36 =6,1$ dibulatkan menjadi 6 kelas interval. Rentang data dapat dihitung dari nilai maksimum – nilai minimum, sehingga $65-40=25$. Dengan diketahui rentang data maka dapat diperoleh panjang kelas sebesar 4,1 dibulatkan menjadi 4.

Tabel 8 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar dengan metode ceramah kelas kontrol

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	87.0 – 90.0	5	12.0%
2	81.5 – 86.0	7	24.0%
3	75,5 – 81,5	13	32.0%
4	60,5 – 70,5	6	16.0%
5	50,5 – 60,0	3	9.0%
6	40.0 – 50.0	2	7.0 %
	Jumlah	36	100%

2. Data Prestasi belajar

Data prestasi belajar dalam penelitian ini menghasilkan dua data yaitu data skor *pretest* dan *post test* pembelajaran bahasa Indonesia baik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, tes tersebut untuk membandingkan hasil pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas VIII SMP N 31 Medan sebelum dan sesudah diterapkan metode pembelajaran *active learning*. Hasilnya dapat disajikan sebagai berikut :

a. Data Pretest Prestasi Belajar Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen merupakan kelas yang di ajar dengan metode *active learning*. Sebelum itu dilakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan belajar siswa. Subjek pada kelas eksperimen sebanyak 36 siswa. Dan jumlah kelas dapat dihitung dengan menggunakan $1 + 3.3 \log n$, dimana n diketahui =36 sehingga diperoleh banyak kelas $1 + 3.3 \log 36 = 5,8$ dibulatkan menjadi 6 kelas interval. Rentang data maka dapat diperoleh dengan rumus nilai maksimal – nilai minimal menjadi $8,5 - 6,0 = 2,5$. Dengan diketahui rentang data maka dapat diperoleh panjang kelas sebesar 4,1 dibulatkan menjadi 4. Tabel distribusi frekuensi variabel *pretest* prestasi belajar Pendidikan Bahasa Indonesia disajikan sebagai berikut :

Tabel 6 Distribusi Frekuensi Variabel pretest prestasi belajar kelas eksperimen

No	Interval	Frekuensi	persentasi
1	8,5 – 8,8	10	36,00%
2	8,4 – 8,7	9	32,00%
3	8,0 – 8,3	9	18,00%
4	7,6 – 7,9	0	0,0%
5	7,2 – 7,5	7	14,00%
6	6,0 – 7,0	0	0,0%
	Jumlah	36	100 %

Berdasarkan tabel tersebut, frekuensi variabel *pretest* prestasi belajar kelas eksperimen sebagian besar terdapat pada interval 8,5 – 6,8 sebanyak 10 siswa (36%) sedangkan paling sedikit berada pada interval 7,2 – 7,5 sebanyak 7 siswa (14%). Kecenderungan katagorisasi untuk variabel prestasi belajar mengacu pada nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Nilai KKM di SMP N 31 Medan yaitu 75. Berikut ini tabel katagorisasi kecenderungan perolehan skor *posttest* prestasi belajar kelas kontrol.

Tabel 6 Katagori kecenderungan perolahan skor pretest prestasi belajar Bahasa Indonesia

No	Katagori	Interval	Frekuensi kelas	Frekuensi (%)
1	Tuntas	75-100	19	52%
2	Belum tuntas	0-75	17	48%
	Jumlah		36	100%

Berdasarkan tabel diatas kecenderungan peroleh skor *pretest* prestasi belajar Bahasa Indonesia kelas eksperimen termasuk katagori tidak tuntas diketahui terdapat 17 siswa (48%) yang skor termasuk katagori tuntas sebanyak 19 siswa (52%).

b. Data Prestasi Belajar Posttest Kelas Eksperimen

Subjek pada posttest kelompok eksperimen sebanyak 36 siswa dari tes akhir, skor terendah adalah 6,0 dan skor tertinggi didapat siswa 85. Selanjutnya jumlah kelas dapat dihitung dengan rumus $1+3.3 \log n$, dimana $n=36$ sehingga diperoleh $1+3.3 \log 36 = 6,1$ dibulatkan menjadi 6 kelas interval. Rentang data dihitung dengan rumus nilai maksimal-nilai minimal sehingga $8.5 - 6,0 = 2,5$.

Tabel 7 Distribusi Frekuensi Variabel posttest prestasi belajar kelas eksperimen

No.	Interval	Frekuensi	Persentase
1	10.0 -10.4	1	4.0%
2	9.5 - 9.9	9	28.0%
3	9.0 - 9.4	8	24.0%
4	8.5 – 8.9	7	20.0%
5	8.0 – 8.4	6	16.0%
6	7.5 – 7.9	5	8.0%
	Jumah	36	100%

Berdasarkan tabel diatas frekuensi variabel posttest belajar menggunakan metode active learning sebagian besar terdapat pada interval 9.5-9.9 sebanyak 9 siswa (28%). Sedangkan paling sedikit 10.0-10.4 sebanyak 1 siswa (4%). Sisanya berada pada interval 9.0-9.4 sebanyak 8 siswa (24%), interval 8,5-8,9 sebanyak 7 siswa (20%), interval 8.0-8.4 sebanyak 6 siswa (16%), dan interval 7.5-7.9 sebanyak 5 siswa (8%).

Kecenderungan katagorisasi untuk variabel prestasi belajar mengacu pada nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Nilai KKM di SMP N 31 Medan yaitu 75. Berikut ini tabel katagorisasi kecenderungan perolehan skorposttest prestasi belajar eksperimen.

Tabel 7 Katagori kecenderungan perolahan skor *pretest* prestasi belajar Bahasa Indonesia

No	Katagori	Interval	Frekuensi kelas	Frekuensi (%)
1	Tuntas	75-100	36	100%
2	Belum tuntas	0-75	0	0%
Jumlah			36	100%

Berdasarkan tabel diatas kecenderungan peroleh skor *pretest* prestasi belajar Bahasa Indonesia kelas eksperimen termasuk katagori tuntas diketahui terdapat 36 siswa (100%) yang skor termasuk katagori tuntas sebanyak 0 siswa (0%). Dari hasil tersebut dapat diketahui sebagian besar kecenderungan skor posttest hasil belajar Bahasa Indonesia kelas eksperimen dalam katagori tuntas.

c. Data Pretest Prestasi Belajar Kelas Kontrol

Kelas kontrol merupakan kelas yang diajarkan dengan menggunakan metode ceramah. Sebelum kelas kontrol diberikan perlakuan, terlebih dahulu dilakukan pretest hasil belajar dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Subjek pada pretest kelas kontrol sebanyak 36 siswa. Dari hasil belajar awal skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 65 dan skor terendah adalah 40.

Selanjutnya jumlah kelas dapat dihitung dengan menggunakan rumus $1+3.3 \log n$, dimana adalah subjek penelitian. Dari perhitungan diketahui bahwa $n=36$ sehingga diperoleh banyak kelas $1+3.3 \log 36 = 6,1$ dibulatkan 6 kelas interval. Data dapat dihitung dengan rumus nilai maksimal-nilai minimal, sehingga diperoleh sebesar $65-40=25$. Tabel distribusi frekuensi variabel pretest prestasi belajar dengan menggunakan metode ceramah sebagai berikut :

Tabel 8 Distribusi Frekuensi Variabel prestasi Belajar Pretest kelas Kontrol

No.	Interval	Frekuensi	Persentase
1	8,4 – 8,7	5	8.0%
2	8,0 – 8,3	10	36.0%
3	7,6 – 7,9	6	12.0%
4	7,2 – 7,5	8	24.0%
5	6,8 – 7,1	7	20.0%
6	6,4 – 6,7	0	0.0%
	Jumlah	36	100%

Berdasarkan tabel diatas frekuensi variabel pretest belajar dengan metode ceramah sebagian besar terdapat pada interval 8.0-8.3 sebanyak 10 siswa (36%), sedangkan paling sedikit pada interval 8,4 – 8,7 sebanyak 5 siswa (8%). Sisanya terdapat di interval 7,2-7,5 sebanyak 8 siswa (24%), interval 6,8-7,1 sebanyak 7 siswa (20%), interval 7,6-7,9 sebanyak 6 siswa (12%) dan untuk interval 6,4-6,7 tidak ada.

Kecenderungan katagorisasi untuk variabel prestasi belajar mengacu pada nilai KKM. Nilai KKM di SMP N 31 Medan yaitu 75. Berikut ini tabel katagorisasi kecenderungan perolehan skor posttest prestasi belajar kelas kontrol.

Tabel 8 Katagori kecenderungan perolehan skor prettest prestasi belajar kelas kontrol

No	Katagori	Interval	Frekuensi kelas	Frekuensi (%)
1	Tuntas	75-100	36	100%
2	Belum tuntas	0-75	0	0%
Jumlah			36	100%

d. Data posttest kelas kontrol

Pemberian posttest prestasi belajar pelajaran Bahasa Indonesia untuk melihat pencapaian peningkatan hasil belajar menggunakan metode ceramah. Subjek pada posttest sebanyak 36 siswa . selanjutnya jumlah kelas dapat dihitung dengan menggunakan rumus $1+3.3 \log n$, dimana n adalah subjek penelitian. Dari perhitungan diketahui $1+3.3 \log 36 = 6.13$ dibulatkan menjadi 6

kelas interval. Rentang data dihitung dengan rumus nilai maksimal- nilai minimal, sehingga $65-40=25$.

Tabel 9 Distribusi frekuensi variabel posttest prestasi belajar kelas kontrol

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	9,4 – 9,9	1	4.0%
2	8.8 – 9,3	2	4.0%
3	8,2 – 8,7	10	32.0%
4	7,6 – 8,1	9	24.0%
5	7,0 – 7,5	8	20.0%
6	6,4 – 6,9	6	16.0%
	Jumlah	36	100%

Berdasarkan tabel diatas, frekuensi variabel prestasi belajar menggunakan metode ceramah sebagian besar terdapat pada interval 8,2- 8,7 sebanyak 10 siswa (32%) sedangkan paling sedikit di interval 9.4- 9.9 sebanyak 1 siswa (4%). Sisanya terdapat interval 7.0 – 7,5 sebanyak 8 siswa (20%), interval 7.6 – 8.1 sebanyak 9 siswa (24%), dan interval 6,4 -6,9 sebanyak 6 siswa (16%).Kecenderungan kategorisasi untuk variabel prestasi belajar mengacu pada nilai KKM. Nilai KKM di SMPN 31 Medan adalah 75.

Tabel 10 Katagori kecenderungan perolehan skor posttest prestasi belajar kelas kontrol

No	Katagori	Interval	Frekuensi kelas	Frekuensi (%)
1	Tuntas	75-100	19	60%
2	Belum tuntas	0-75	17	40%
	Jumlah		36	100%

Dari tabel diatas kategori kecenderungan perolehan skor posttest pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas kontrol diketahui terdapat 19 siswa (60%)dan sebanyak 17 siswa dalam kategori belum tuntas (40%). Dari hasil tersebut dapat diketahui sebagian besar kecenderungan skor posttest pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas kontrol kategori tuntas.

3. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas Sebaran Data

Uji normalias variabel dilakukan dengan menggunakan *Kolmogrov Smirnov* . kriteria penerimaan normalitas adalah jika nilai signifikansi hasil perhitungan lebih besar $\alpha=0,05$ maka distribusi normal, sebaiknya jika lebih kecil dari $\alpha=0,05$ maka distribusinya tidak normal. Dibawah ini sebagai perhitungan semua variabel sebagai berikut :

Tabel 11 Rangkuman Hasil Uji Normalitas Sebaran Data Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia

No	Data	Sig (p)	Keterangan
1	<i>Pretest</i> motivasi kelas eksperimen	0,935	Signifikansi > 0,05 = normal
2	<i>Posttest</i> motivasi kelas eksperimen	0,564	Signifikansi > 0,05 = normal
3	<i>Pretest</i> motivasi control	0,920	Signifikansi > 0,05 = normal
4	<i>Posttest</i> motivasi control	0,928	Signifikansi > 0,05 = normal
5	<i>Pretest</i> prestasi kelas eksperimen	0,126	Signifikansi > 0,05 = normal
6	<i>Posttest</i> prestasi kelas eksperimen	0,287	Signifikansi > 0,05 = normal
7	<i>Pretest</i> prestasi kelas kontrol	0,416	Signifikansi > 0,05 = normal
8	<i>Posttest</i> prestasi kelas kontrol	0,832	Signifikansi > 0,05 = normal

Dari hasil perhitungan normalitas sebaran data dan motivasi belajar serta *pretest* dan *posttest* prestasi belajar bahasa Indonesia pada kelas eksperimen dan kontrol dalam penelitian ini berdistribusi normal karena mempunyai nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 pada ($p > 0,05$). Jadi, data ini telah memenuhi syarat untuk dianalisis.

4. Hasil Pengujian Hipotesis

a. Hipotesis Pertama

Hipotesis pada penelitian ini adanya adalah “ada pengaruh positif penggunaan metode *active learning* pada kemampuan siswa bermain drama terhadap kelas VIII di SMP N 31 Medan”. Syarat data bersifat signifikansi bersifat apabila p lebih kecil dari 0,05.

Tabel 12 Rangkuman Hasil Uji-t *Posttest* antara kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

Kelompok	Rata-rata	Ttabel Df=48		Thitung	P Value	M
		5%	1%			
Eksperimen	8,93240	2,121	2,604	3,003	0,004	7,73
Kontrol	7,5530					

Dari tabel diatas dapat diketahui besar nilai Thitung > Ttabel (Thitung ; 3,003 > Ttabel ; 2,121), nilai signifikansi sebesar 0,004 lbih kecil dari nilai signifikansi 5% ($0,0004 < 0,05$). Dengan demikian hasil uji-t tersebut menunjukkan perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP N 31 Medan antara menggunakan metode *active learning* (kelas eksperimen)

dengan siswa yang menggunakan metode ceramah (kelas kontrol). Dengan demikian, adanya pengaruh positif penggunaan metode *active learning dalam bermain drama* di SMP N 31 Medan.

b. Hipotesis kedua

Hipotesis pada penelitian ini adanya adalah “ada pengaruh positif penggunaan metode *active learning* pada kemampuan siswa bermain drama terhadap kelas VIII di SMP N 31 Medan”. Syarat data bersifat signifikansi bersifat apabila p lebih kecil dari 0,05

Tabel 12 Rangkuman Hasil Uji-t Post Motivasi antara kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

Kelompok	Rata-rata	Ttabel Df=48		Thitung	P Value	M
		5%	1%			
Eksperimen	86,77	2,121	2,604	3,003	0,004	7,73
Kontrol	78,05					

Dari tabel diatas dapat diketahui besar nilai Thitung > Ttabel (Thitung ; 3,003>Ttabel ; 2,121), nilai signifikansi sebesar 0,004 lbih kecil dari nilai signifikansi 5% (0,0004<0,05). Dengan demikian hasil uji-t tersebut menunjukkan perbedaan yang signifnikan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP N 31 Medan antara menggunakan metode *active learning* (kelas eksperimen) dengan siswa yang menggunakan metode ceramah (kelas kontrol). Dengan demikian, adanya pengaruh positif penggunaan metode *active learning dalam bermain drama* di SMP N 31 Medan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengaruh dari penggunaan dari metode *active learning* terhadap kemampuan siswa bermain drama kelas VIII di SMP N 31 Medan dalam pelajaran Bahasa Indonesia, membuktikan dalam hasil penelitian sebagai berikut :

1. Dalam metode *active learning* mempunyai beberapa jenis yaitu : (a)*true or false* (benar atau salah), (b) *guided teaching* (pembelajaran terbimbing), (c) *card sort* (cari kawan) dalam bermain drama.
2. Pengaruh penggunaan metode *active learning* menunjukkan pengaruh positif terhadap kemampuan siswa dalam bermain drama. Melalui metode ini, siswa dituntut untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan metode ceramah lebih berpusat pada guru sebagai subjek pembelajaran dan siswa hanya sebagai pendengar bahkan siswa menimbulkan rasa bosan dalam pelajaran.
3. Pengaruh metode *active learning* terhadap kemampuan siswa kelas VIII SMP N 31 Medan dalam bermain drama di pelajaran bahasa indonesia lebih besar di kelas eksperimen daripada kelas kontrol. Karena dikelas eksperimen lebih memahami materi yang dipelajari dengan mudah melalui drama.
4. Alasan guru menggunakan metode *active learning* supaya siswa diajak lebih aktif dan keraktif dari pada menggunakan metode ceramah. Dan 75% lebih meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
 Arikunto. (2002). *Metode Penelitian*. Jakarta: Rineka.
 Emzir & Rohman, S. (2016). *Teori dan pengajaran sastra*. Jakarta: Rajawali Pers.
 Satoto, S. (2016). *Analisis Drama dan Teater*. Yogyakarta: Ombak.

Silberman, M. . (2006). *Active learning 101 Cara Belajar siswa aktif*. Bandung: Nuansa.
Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
Wiyanto, A. (2002). *Terampil Bermain Drama*. Jakarta: Grasindo.