

Meningkatkan Kemampuan Berdialog dalam Bermain Drama Menggunakan *Role Playing* pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Petungsewu

Dwi Widi Oktarina Prasanti

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP Budi Utomo Malang
e-mail: widiokta33@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the improvement of Indonesian language learning outcomes with the Role Playing learning model for fifth grade students of SD Negeri 1 Petungsewu. The following research is classroom action research (CAR). This classroom action research was carried out in two cycles of meetings, each cycle consisting of four stages, namely the first is the planning stage, the second is the implementation stage, the third is the observation stage and the fourth is the reflection stage. Each cycle in cycle I and cycle II was carried out three times in each cycle. The research was carried out in the fifth grade of SD Negeri 1 Petungsewu for the academic year 2021/2022. The data in this study were obtained through observation and test methods. The data analyzed in this study used the method of data obtained and analyzed by descriptive statistics.

Keywords: *Learning, playing drama, role playing*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia dengan model pembelajaran Role Playing siswa kelas V SD Negeri 1 Petungsewu. Penelitian berikut merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak dua siklus pertemuan, setiap siklusnya terdiri atas empat tahapan yaitu yang pertama adalah tahap perencanaan, kedua adalah tahap pelaksanaan, yang ketiga adalah tahap pengamatan dan yang keempat merupakan tahap refleksi. Masing-masing siklus pada siklus I dan siklus II dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan disetiap siklusnya. Penelitian tersebut dilaksanakan di kelas V SD Negeri 1 Petungsewu tahun ajaran 2021/2022. Data dalam penelitian tersebut diperoleh melalui metode observasi dan tes. Data yang dianalisis dalam penelitian ini menggunakan metode data yang diperoleh dan dianalisis dengan statistika deskriptif.

Kata kunci: Pembelajaran, bermain drama, role playing.

A. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran pada dasarnya yaitu bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan keterampilan belajar peserta didik atau para siswa melalui berbagai pengalaman dan interaksi dalam belajar. Peningkatan keaktifan yang dimaksud adalah aktif dalam melakukan dialog atau percakapan yang dimainkan dalam suatu drama. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran harusnya dilakukan dengan rancangan pemberian pengalaman pembelajaran yang melibatkan proses mental dan fisik para siswa. Keaktifan dan keterampilan harus ditingkatkan karena berpengaruh pada proses pembelajaran yang lebih inovatif dan lebih menyenangkan melalui pengalaman pola interaksi dan teknik komunikasi yang baik dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan interaksi edukatif yaitu proses interaksi belajar mengajar yang memiliki tujuan yang terencana. Pengalaman dan interaksi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan keterampilan adalah dengan menggunakan penerapan dan penggunaan model pembelajaran dengan keaktifan siswa dalam suatu pembelajaran. Seseorang yang dikatakan kreatif apabila ia secara konsisten dan terus menerus menghasilkan sesuatu yang kreatif, yaitu hasil yang asli dan orisinal dan sesuai dengan keperluan (Ramli Ahmad, 2016:50). Misalnya pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai alat bantu dan perlengkapan kostum serta keterampilan berbicara yang baik dan komunikatif contohnya mampu saling bertukar dialog dengan penghayatan yang penuh dalam memerankan satu peran dalam dialog tokoh khususnya dalam bermain drama. Bahasa Indonesia mencakup kompetensi dasar diantaranya yaitu aspek mendengarkan, berbicara, menulis, dan sastra.

Aspek mendengarkan merupakan bentuk komunikasi lisan yang bersifat reseptif. Pendengar memasang telinga baik-baik, memusatkan konsentrasi dan memperoleh informasi. Mendengarkan terdiri dari atas tindakan mendengar, memahami, dan mengapresiasi atau menanggapi. Ada tiga tahapan penting dari proses mendengarkan yaitu: Tahap interpretasi: pendengar menafsirkan makna atau pesan yang terkandung dalam informasi yang didengar, Tahap evaluasi: pendengar membuat penilaian atas informasi yang didengar dan mengambil suatu keputusan, Tahap reaksi: pendengar melakukan suatu tindak lanjut sebagai bentuk respon atau tanggapan atas informasi yang didengar. Aspek berbicara mencakup kemampuan melafalkan secara tepat (menggunakan artikulasi secara tepat), memilih kata (diksi), penggunaan intonasi dan irama, berbicara untuk berinteraksi, menyampaikan suatu peristiwa dan berbicara sastra yang berkaitan dengan karya sastra. Pengembangan kemampuan berbicara sastra yang termasuk didalamnya dramatisasi atau bermain peran berdasarkan naskah atau drama. Kemampuan berbicara sangat penting untuk diajarkan di setiap sekolah karena sangat berpengaruh dan sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari para siswa dan juga sangat diperlukan

dalam komunikasi khususnya antar individu siswa dengan individu yang lainnya. Banyaknya masalah yang terjadi dalam hal kemampuan berbicara siswa dikarenakan banyaknya guru yang mengajar hanya berupa penjelasan secara lisan serta kurang melibatkan keproduktifan siswa dalam pembelajaran. Dengan adanya keterampilan berbicara, maka pembelajaran tidak terkesan monoton dan membosankan, berbicara merupakan suatu kemampuan yang dapat dikuasai dengan cara latihan-latihan dan praktik secara teratur. Kurangnya keterampilan dan kemampuan dalam hal berbicara untuk melakukan drama dapat mempengaruhi keberhasilan suatu pertunjukan dalam pementasan drama. Perlunya pendekatan atau komunikasi terhadap siswa untuk mengembangkan keterampilan berbicara dengan cara mengembangkan komunikasi antara pengajar dan siswa dalam melakukan percakapan suatu drama dengan cara ingin mengembangkan kekurangan dalam komunikasi antara pengajar dan siswa dalam melakukan percakapan yang lebih menarik, contohnya; perlunya pelafalan atau pengucapan yang jelas dan ekspresif sehingga dapat mempengaruhi keberhasilan mencapai suatu bentuk hasil drama yang lebih menarik dan membuat penonton terbawa emosi didalam pertunjukan drama. Banyaknya hasil pementasan drama yang kurang menarik dan kurang ekspresif antar pemeran tokoh didalamnya dapat membuat penonton maupun siswa lain yang menyaksikan pertunjukkan drama terlihat biasa saja tanpa terbawa pengaruh suasana yang ada didalam pementasan karena kurangnya ekspresi maupun pembawaan peran yang terkesan datar dan tidak menjiwai suatu peranan. Aspek menulis menurut (Hasani 2005:2) merupakan keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung. Menulis merupakan kegiatan yang produktif dan ekspresif sehingga penulis harus mampu memanfaatkan kemampuan dalam menggunakan tata tulis, struktur bahasa, dan kosakata.

Definisi menulis menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang, membuat surat dan sebagainya) dengan tulisan. Menurut wikipedia, menulis adalah suatu kegiatan untuk menciptakan suatu catatan atau informasi pada suatu media dengan menggunakan aksara. Aspek sastra berhubungan dengan fenomena atau gejala sejarah (siapa, aliran apa, zaman kapan, kebudayaan yang mana), utuh dan berdiri sendiri (indah). Karya sastra merupakan hasil kontemplasi terdalam sastrawan tentang hidup dan kehidupan. Dengan ketajaman imajinasinya, potret kehidupan itu dielaborasi secara natural dalam roman, novel, puisi, dan lain sebagainya sehingga tersaji bentuk gambaran nyata yang konkrit dan membius penikmat sastranya. Suatu kendala serta hambatan yang sering terjadi dalam memainkan suatu peranan drama adalah sebagai berikut; yang pertama adalah motivasi, motivasi adalah kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat didalam diri siswa yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai

suatu tujuan atau kebutuhan. Kebutuhan disini contohnya adalah perlunya bimbingan dari pembimbing drama guna mencapai tujuan berhasilnya suatu drama yaitu dengan cara memberikan fasilitas atau perlengkapan yang memadai bagi siswa yang akan melakukan drama diantaranya adalah kostum drama, alat peraga, maupun riasan dalam melakukan drama. Yang kedua adalah sikap, sikap belajar siswa akan terwujud dalam bentuk perasaan yang berupa perasaan senang maupun perasaan tidak senang, setuju maupun tidak setuju, suka maupun tidak suka terhadap kegiatan belajar. Sikap seperti ini akan berpengaruh terhadap proses dan hasil pembelajaran yang akan dicapai. Pembimbing perlu melakukan arahan bagi siswa untuk mengolah sikap dan perasaan siswa dalam melakukan drama dengan cara siswa harus terlebih dahulu mampu memiliki perasaan yang tenang dan senang ketika akan memulai suatu proses latihan drama agar setiap permainan peran dapat dilakukan dengan semangat dan sesuai dengan suasana yang terkandung dalam mementaskan suatu peranan masing-masing tokoh yang ada didalam pemeranan drama. Ketiga adalah minat, minat merupakan rasa yang menekankan pada rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian, minat berasal dari kemauan dari dalam diri yang membuat siswa mau melakukan suatu drama dengan baik dan ekspresif namun pada kenyataannya pembelajaran drama kurang diminati oleh siswa karena terkadang sulitnya dalam penghayatan naskah drama. Untuk mencari solusi atau upaya yang dilakukan dalam mengatasi hambatan tersebut adalah perlunya metode Role playing didalam drama agar drama dapat dengan mudah dilakukan oleh siswa sehingga pembelajaran dapat lebih menyenangkan. Keempat adalah kebiasaan belajar, kebiasaan belajar dapat diartikan sebagai cara atau metode yang menetap pada diri siswa waktu menerima pembelajaran. Terkadang siswa masih bingung dalam memerankan suatu drama sehingga drama yang dihasilkan terkesan monoton dan terlihat kaku. Solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan meningkatkan pengembangan rasa percaya diri dalam berbicara dengan menggunakan bahasa Indonesia, mengurangi rasa malu dan takut melakukan kesalahan dalam melakukan drama. Konsep diri, Konsep diri merupakan pandangan seseorang tentang dirinya yang menyangkut apa yang ia ketahui dan rasakan tentang perilakunya, isi pikiran dan perasaannya, serta bagaimana perilakunya tersebut berpengaruh terhadap orang lain. Jika siswa memiliki konsep diri yang kurang percaya dan masih malu dalam mengekspresikan karakter yang ada didalam suatu tokoh drama, maka pengembangan akan melakukan drama juga akan terhambat. Oleh karena itu dengan adanya Role playing, siswa dapat menentukan sendiri lawan peran yang akan dimainkan sehingga dapat mendorong kreatifitas dalam melakukan aksinya mengekspresikan suatu peran. Sebagaimana diketahui bahwa tujuan pembelajaran adalah untuk meningkatkan keaktifan dan keterampilan siswa

melalui berbagai pengalaman, demikian halnya dengan pembelajaran bahasa Indonesia. Melalui pembelajaran bahasa Indonesia, keterampilan siswa diarahkan dalam hal meningkatkan kemampuan mendengarkan, berbicara, menulis, dan sastra. Oleh sebab itu pembelajaran harus dirancang dengan seksama. Profesi guru sangat identik dengan peran mendidik seperti membimbing, mengasuh, dan mengajar. Ibaratnya seperti buah contoh lukisan tersebut tergantung dari contoh yang diberikan sang guru, sebagai sosok yang digugu dan ditiru (Suyanto dan Djihat, 2013 : 8).

B. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode pengumpulan data berupa tes. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh suatu individu atau kelompok. Tes merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa mengenai kompetensi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes berupa penilaian saat siswa memainkan peran tokoh didalam suatu drama. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan bicara siswa dengan model pembelajaran bermain peran (Role Playing). Tes kemampuan berbicara merupakan tes berbahasa yang difungsikan untuk mengukur kemampuan dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa lisan. Tes dilaksanakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara siswa. Metode tes akan diberikan kepada siswa kelas V SD Negeri 1 Petungsewu. Metode tes ini diarahkan pada rendahnya kemampuan berbicara siswa. Hasil dari penelitian ini dapat ditunjukkan pada hasil nilai siklus I dan nilai siklus II bahwa pada setiap siklus tersebut diketahui ada atau tidaknya peningkatan keterampilan berbicara siswa. Data dalam penelitian ini dianalisis secara deskriptif, baik dari nilai melalui tes berbicara siswa sebelum mengalami tindakan, sampai pada nilai tes berbicara siswa setelah mengalami tindakan yang dilaksanakan di kedua siklusnya. Dengan diketahui hasil tes tersebut, maka langkah selanjutnya dapat merencanakan kegiatan yang dilakukan untuk dapat memperbaiki proses pembelajaran. Selain itu, tes juga digunakan untuk mengetahui perkembangan dan keberhasilan pelaksanaan tindakan saat proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya adalah Observasi. Observasi dalam penelitian ini berupa catatan lapangan. Catatan lapangan merupakan sebuah catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dialami, dan dipikirkan dalam pengumpulan data dan refleksi terhadap data didalam penelitian. Dalam hal tersebut, catatan lapangan merupakan hal yang sangat penting untuk mencatat berbagai peristiwa yang terjadi pada siswa disaat proses pembelajaran sedang berlangsung. Hal-hal yang dicatat meliputi berbagai aktivitas siswa ketika

menerapkan metode pembelajaran Role Playing, kesan- kesan siswa setelah menerapkan model pembelajaran Role Playing, serta hasil yang diperoleh siswa setelah menerapkan model pembelajaran Role Playing. Dalam sebuah penelitian, tidak hanya dapat mengandalkan suatu ingatan untuk menuangkannya dalam sebuah laporan yang baik. Namun dalam sebuah penelitian tersebut perlu adanya bukti- bukti yang konkret yang menggambarkan kejadian nyata di lapangan. Oleh karena itu, peneliti membutuhkan sebuah catatan yang dapat menggambarkan kejadian nyata di lapangan. Bentuk catatan lapangan dalam penelitian ini adalah catatan pengamatan kegiatan pengajar dan siswa selama proses berlangsungnya tindakan penelitian. Metode selanjutnya adalah dokumentasi. Dokumentasi merupakan sebuah objek yang menyajikan sebuah informasi. Dokumentasi juga merupakan sebuah wadah pengetahuan dan juga ingatan manusia, karena dalam dokumen disimpan pengetahuan yang telah diperoleh manusia serta segala hal yang telah diingat manusia sehingga dituangkan kedalam bentuk dokumen. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa data siswa kelas V SD Negeri 1 Petungsewu Dokumentasi, data yang diperoleh diantaranya yaitu data nilai pretest, dan silabus merupakan data awal dalam proses pelaksanaan penelitian. Sedangkan beberapa arsip perencanaan pembelajaran, daftar hasil nilai belajar siswa, dan foto aktivitas siswa pada saat pembelajaran keterampilan berbicara siswa dengan metode pembelajaran Role Playing merupakan dokumen yang digunakan untuk mengetahui perkembangan siswa selama proses pelaksanaan pembelajaran ketika tindakan berlangsung.

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kesimpulan terhadap pelaksanaan model pembelajaran bermain peran (Role Playing) pada materi terhadap pelaksanaan model pembelajaran bermain peran (Role Playing) pada drama yaitu untuk melihat tingkat kemampuan berbicara dan masalah- masalah yang sedang dihadapi oleh siswa. Analisis data perolehan dalam penelitian ini dilakukan dalam bentuk suatu instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Observasi berupa catatan lapangan

Dengan catatan lapangan, peneliti akan mendapat suatu informasi mengenai aktivitas guru dan siswa selama mengikuti suatu pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan model pembelajaran bermain drama (Role Playing).

Instrumen penilaian keterampilan berbicara

Dengan instrumen ini peneliti akan mendapatkan hasil peningkatan keterampilan berbicara siswa berupa bentuk angka. Instrumen penilaian berbicara yang dipakai oleh peneliti dalam penilaian ini adalah instrumen tiap- tiap unsur dengan kemungkinan skor yang dicapai maksimal adalah 100.

Penilaian berbicara meliputi aspek kebahasaan yaitu ketepatan pengucapan, penekanan suara, nada, dan durasi yang sesuai, pilihan kata atau diksi dan ketepatan sasaran dalam pembicaraan serta aspek nonkebahasaan (sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku, pandangan yang selalu diarahkan kepada lawan bicara, kesediaan menghargai pendapat orang lain, gerak-gerik, dan mimik yang tepat, volume suara, kelancaran dalam berbicara, relevansi atau penalaran, dan penguasaan topik dalam pembicaraan. Penilaian berbicara dalam penelitian ini telah dimodifikasi pada tiap unsurnya dengan dinilai sesuai dengan kondisi dan karakteristik siswa.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dengan menggunakan pre-eksperimen dilakukan kepada 28 siswa mengenai keterampilan berbicara yang dilakukan terhadap 28 siswa mengenai keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 1 Petungsewu sebelum dan sesudah penelitian yang digunakan melalui metode bermain peran (Role Playing). Hasil penelitian ini dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif guna menggambarkan keterampilan berbicara sebelum (pretest) dan sesudah diberi uji test (Posttest) dan analisis statistik inferensial untuk menguji hipotesis penelitian tentang adanya perbedaan keterampilan berbicara sebelum dan sesudah penerapan metode bermain peran (Role Playing).

Hasil analisis statistika deskriptif menunjukkan bahwa skor hasil keterampilan berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 1 Petungsewu sebelum diterapkan Metode bermain Peran berada pada kategori kurang. Hal ini terlihat dari skor rata-rata hasil belajar siswa sebesar 58,66. Adapun ciri-ciri kurangnya hasil keterampilan berbicara yang umum ditunjukkan siswa antara lain: 11% siswa yang tidak tepat dalam penggunaan bahasa serta pemilihan kata dalam berbicara, 11% siswa kurang lancar dalam berbicara, 11% siswa kurang jelas dalam pemenggalan kata atau jeda, 10% siswa kurang menjiwai dalam bermain peran dan 18% siswa melakukan percakapan sesuai dengan tema, dapat ditarik kesimpulan bahwa dari jumlah 28 siswa, sebanyak 24 siswa memiliki keterampilan berbicara yang masih kurang. Sementara itu skor hasil keterampilan berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 1 Petungsewu setelah diterapkannya Metode Bermain Peran (Role Playing) maka terjadi peningkatan yang signifikan yaitu berada pada kategori cukup. Hal ini terlihat dari skor rata-rata sebesar 76,06. Adapun ciri-ciri kurangnya hasil keterampilan dalam berbicara yang secara umum ditunjukkan siswa antara lain : 20% siswa tepat dalam penggunaan bahasa serta pemilihan kata dalam berbicara, 15% siswa lancar dan relevan dalam berbicara, 12% siswa kurang jelas dalam pemenggalan kata atau jeda, 10% kurang menjiwai dalam berbicara dan 20% siswa melakukan percakapan sesuai dengan tema dari 28 siswa terdapat 25 siswa yang memiliki keterampilan berbicara yang cukup.

Penerapan metode bermain peran (Role Playing) dalam berbicara siswa kelas V SD Negeri 1 Petungsewu, maka tampak pula hasil perhitungan uji t. Perbandingan hasil kemampuan pretest dan posttest menunjukkan bahwa nilai $t_{Hitung} = 18,73$ dan $t_{Tabel} = 1,703$ maka $t_{Hitung} \geq t_{Tabel}$ atau $18,73 \geq 1,703$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh positif yang signifikan dalam metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dinyatakan bahwa penggunaan pembelajaran melalui metode bermain peran (Role Playing) terdapat pengaruh positif terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 1 Petungsewu, pembelajaran metode bermain peran (Role Playing) disediakan untuk meningkatkan kreatifitas siswa dalam memerankan suatu tokoh. Dengan siswa dapat bermain peran dengan lafal dan intonasi yang tepat maka siswa akan memperoleh informasi, memperoleh ilmu pengetahuan dan dengan membaca dan dengan berbicara murid mampu dapat lebih meningkatkan daya pikirannya, mempertajam pandangannya dan memperluas wawasannya.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelumnya yaitu dari 28 siswa terdapat 4 siswa (14,28%) yang telah tuntas dan 24 siswa (85,71%) yang masih tidak tuntas dengan nilai rata-rata pretest yaitu 58,66 berada pada kategori yang masih kurang. Setelah diberikan perlakuan dari 28 siswa terdapat sebanyak 25 siswa (88,02%) yang telah tuntas dan 3 siswa (10,07%) yang masih tidak tuntas dengan nilai rata-rata posttest yaitu 76,06 berada pada kategori cukup. Hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji-t, maka diperoleh $t_{0,05} = 1.703$. Setelah diperoleh $t_{hitung} = 18,73$ dan $t_{tabel} = 1,703$ maka $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $18,73 \geq 1,703$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti terdapat pengaruh positif yang signifikan dalam metode bermain peran dalam keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 1 Petungsewu.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, maka penulis mengajukan beberapa saran yaitu guru sebaiknya kreatif dan terampil dalam menciptakan keadaan atau suasana kelas agar siswa tidak mudah bosan dan tegang dalam pembelajaran dan juga lebih termotivasi untuk memperhatikan apa yang diajarkan oleh guru atau pengajar, Guru harus lebih pandai menerapkan suatu metode atau cara yang tepat untuk materi yang akan dibawakannya, Sekiranya metode bermain drama (Role Playing) ini dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta keaktifan aktivitas siswa dalam suatu pembelajaran Bahasa Indonesia, serta sebagai tindak lanjut penerapan, pada saat proses pembelajaran diharapkan guru untuk lebih mengawasi dan mengendahkan serta membimbing siswa dalam belajar mandiri.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Baroro, Kiromim. 2011. Upaya meningkatkan nilai-nilai karakter peserta didik melalui penerapan metode role playing. *Jurnal ekonomi&pendidikan* (online)
- Departemen Pendidikan Nasional.2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Djamarah, Syaiful Bahri., & Zain, Aswan. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djuhari, Otong Setiawan dan Suherli. 2005. *Panduan Membuat Karya Tulis*. Bandung :Yrama Widya
- Endraswara, Suwardi. 2011. *Metode Pembelajaran Drama*. Yogyakarta : CAPS
- Hazin.1994. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*.Surabaya: Bumi Aksara
- Istarani. 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan : Media Persada
- Kosasih, E. 2009. *Kompetensi Ketatabahasaan dan Kesustraan*. Bandung : Yrama Widya
- Nasution, S & M. Thomas. 2010. *Buku Penuntun Membuat Tesis, Skripsi, Disertasi, Makalah*. Jakarta : Bumi Aksara
- Rosdiana. 2002. "Kajian Tindak Tutur Teks Percakapan Drama Sumur Tanpa Dasar."Skripsi. Makassar: FBS UNM.
- San, S. 2004. *Telaah Drama; Konsep Teori dan Kajian*. Medan : Media Persada
- Santoso, Ras Budi Eko. 2011. *Model Pembelajaran Role Playing*, (Online), <http://ras-eko.blogspot.com/2011/05/mondel-pembelajaran-role-playing.html>
- Sukasworo, Ign. 2005. *Bahasa Indonesia; Mutiara gramatika Bahasa dan Sastra Indonesia*. Jakarta: Piranti Darmaka lokatama
- Wiyanto, Asul. 2002. *Terampil Bermain Drama*. Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia