

JIPBSI

Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (JIPBSI)

Volume 1 No. 1 Desember 2020

MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN DRAMA DENGAN MENGGUNAKAN METODE SOSIODRAMA BERBANTUAN FILM PENDEK PADA SISWA KELAS XI IPS 2 SMA PGRI 6 DENPASAR TAHUN PELAJARAN 2019/2020.

Marten Haba Rita, A. A. Rai Laksmi, Ida Ayu Made Wedasuwari,
Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Mahasaraswati Denpasar
Email : martenrita95@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini memiliki tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam bermain drama, agar siswa dapat menguasai watak dan karakter dalam masing-masing tokoh, sedangkan tujuan khusus penelitian ini untuk mengetahui metode sosiodrama dapat meningkatkan kemampuan siswa bermain drama pada siswa kelas XI IPS 2 SMA PGRI 6 Denpasar tahun pelajaran 2019/2020 dan langkah-langkah pembelajaran yang efektif untuk kemampuan bermain drama siswa kelas XI IPS 2 SMA PGRI 6 Denpasar melalui metode sosiodrama. Dalam penelitian ini, metode pengumpulan yang digunakan adalah metode observasi dan metode tes. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini dikatakan berhasil, itu terbukti dari peningkatan nilai rata-rata setiap siklus. Di mulai dari tes pra siklus dengan rata-rata 3,96. Dalam siklus I masih ada siswa yang belum mampu bermain drama dengan baik. Untuk itu, penelitian dan siswa harus bekerja sama dengan baik dalam proses dan memperhatikan cara penyajian materi. Dalam siklus I, siswa hanya mampu mencapai ini lai rata-rata 7,00. Hal itu karena siswa masih kurang aktif dalam pembelajaran bermain drama. Penelitian dan siswa harus bekerja sama dengan baik dan perhatikan cara penyajian materi agar siswa lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran bermain drama. Terakhir pada siklus II nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 9,00 dengan kategori baik. Siswa sudah lancar berakting dalam bermain drama atau memerankan suatu karakter sesuai kriteria yang dinilai. Langkah-langkah metode pembelajaran; (a) guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, (b) guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 6 orang, (c) memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, (d) memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah disiapkan (simulasi), (e) masing-masing siswa duduk dikelompoknya, sambil memperhatikan, mengamati skenario yang sedang diperagakan, (f) setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar untuk membahas, (g) masing-masing menyampaikan hasil kesimpulanya, (h) evaluasi, (i) penutup.

JIPBSI

Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (JIPBSI)

Volume 1 No. 1 Desember 2020

Kata kunci : Kemampuan Bermain Drama, Metode Sociodram.

ABSTRACT

This research is a classroom action research (PTK). This classroom action research has both general and specific goals. The general purpose of this study was to develop students' abilities in playing drama, so that students could master the character and character in each character, while the specific purpose of this study was to find out that sociodrama methods could improve students' ability to play drama in class XI IPS 2 SMA PGRI. 6 Denpasar for the 2019/2020 academic year and effective learning steps for the ability to play drama for class XI IPS 2 SMA PGRI 6 Denpasar through the sociodrama method. In this study, the collection methods used were observation methods and test methods. The collected data were then analyzed using qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis. The results of this study are said to be successful, it is evident from the increase in the average value of each cycle. Starting from the pre-cycle test with an average of 3.96. In cycle I there are still students who have not been able to play dramas well. For this reason, research and students must work well together in the process and pay attention to how the material is presented. In cycle I, students were only able to achieve this but an average of 7.00. This is because students are still less active in learning to play drama. Research and students must work well together and pay attention to how the material is presented so that students are more active in the learning process to play drama. Finally, in the second cycle the students' average score increased to 9.00 in the good category. Students are already fluent in playing dramas or playing a character according to the criteria being assessed. Learning method steps; (a) the teacher arranges or prepares the scenario to be displayed, (b) the teacher forms a group of students whose members are 6, (c) provides an explanation of the competencies to be achieved, (d) calls the students who have been appointed to carry out the scenario that has been prepared (simulation), (e) each student sits in his group, while paying attention, observing the scenario being demonstrated, (f) after completing the performance, each student is given a paper as a sheet to discuss, (g) each presents the results of his conclusions, (h) evaluation, (i) closing.

Key words: Ability to Play Drama, Sociodram Method.

JIPBSI

Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (JIPBSI)

Volume 1 No. 1 Desember 2020

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia meliputi pembelajaran sastra dan nonsastra. Pembelajaran sastra sebagai bagian dari pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran humaniora yang dapat digunakan sebagai media untuk memperdalam budi pekerti.

Pembelajaran sastra secara umum bertujuan untuk membina apresiasi sastra siswa. Pembelajaran sastra yang sangat penting tersebut tidak diimbangi dengan kenyataan bahwa pada praktiknya sering kali apresiasi sastra memiliki porsi yang sangat sedikit. Padahal siswa perlu mendapat pengalaman yang menarik, perlu dibina, diarahkan, serta diberi peluang untuk mengembangkan sikap dan daya apresiasinya

melalui bakat dan kreativitasnya di dalam melaksanakan aktivitasnya.

Salah satu standar kompetensi yang terdapat dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) kelas XI semester 2 yang kaitannya dengan bidang sastra adalah mengungkap wacana sastra dalam bentuk pementasan drama. Standar kompetensi tersebut memiliki kompetensi dasar mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama. Pada kompetensi ini siswa dituntut untuk bias bermain drama dengan gerak-gerik, mimik, dan intonasi yang sesuai dengan watak tokoh. Pembelajaran ini diarahkan kepada apresiasi dan ekspresi agar tidak hanya aspek kognitif saja yang tersentuh, namun juga aspek afektif dan psikomotor dari peserta didik.

Hal serupa juga ditemukan dari hasil observasi kelas ketika guru bahasa Indonesia mengajar. Pada pembelajaran di kelas ditemukan fakta bahwa permainan drama siswa terlihat kurang menarik karena siswa hanya terpaku pada teks. Guru juga cenderung menggunakan pendekatan yang konvensional

JIPBSI

Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (JIPBSI)

Volume 1 No. 1 Desember 2020

dan kurang inovasi, sehingga pembelajaran keterampilan berlangsung monoton dan membosankan. Siswa tidak diajak untuk belajar bagaimana bermain drama, tetapi cenderung diajak belajar tentang drama. Artinya, apa yang disajikan oleh guru di kelas bukan bagaimana siswa bermain drama sesuai konteks, melainkan diajak untuk mempelajari teori tentang drama. Akibatnya, keterampilan apresiasi sastra khususnya bermain drama hanya sekadar melekat pada diri siswa sebagai sesuatu yang rasional dan kognitif, belum melekat secara emosional dan afektif. Berdasarkan hal tersebut, rendahnya keterampilan bermain drama bias menjadi hambatan serius bagi kreativitas siswa kelas XI-IPS 2 SMA PGRI 6 Denpasar.

Berdasarkan keprihatinan atas fenomena yang terjadi tersebut dapat disimpulkan bahwa seorang pendidik diharapkan mampu untuk mengoperasikan beberapa strategi inovatif dalam peristiwa belajar mengajar. Selain itu guru diharapkan mampu untuk berinovasi dalam merancang teknik-teknik penyajian atau metode pembelajaran yang menyenangkan. Hal itu perlu dilakukan agar

siswa tidak berada pada suasana pembelajaran yang kaku, monoton, dan membosankan. Pembelajaran keterampilan bermain drama pun menjadi sajian materi yang menyenangkan dan selalu dirindukan oleh siswa.

Salah satu metode inovatif yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam keterampilan bermain drama adalah metode sosiodrama. Metode sosiodrama merupakan metode pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk melatih keterampilan bermain drama siswa. Sosiodrama merupakan metode bermain drama secara sederhana. Dalam bermain drama siswa dibagi untuk memerankan tokoh-tokoh tertentu sesuai dengan tema pembelajaran.

Melalui metode sosiodrama guru dan siswa dituntut untuk sama-sama aktif. Guru dituntut memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitasnya dengan memberikan topik dan cerita yang sedang terjadi di masyarakat. Topik dan cerita ini dapat berupa gambaran permasalahan sosial

JIPBSI

Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (JIPBSI)

Volume 1 No. 1 Desember 2020

di sekitar siswa yang menarik untuk diselesaikan, sehingga siswa pun tertarik untuk menyelesaikannya. Guru tidak hanya semata-mata memberikan topik dan cerita saja, namun tetap membimbing, menstimulus, dan memotivasi siswa agar imajinasi siswa berkembang. Metode sosiodrama juga memiliki tindak lanjut berupa diskusi, sehingga antara siswa dan guru dapat berdiskusi mengenai hasil pembelajaran bermain drama sekaligus menyelesaikan permasalahan pada topik dan cerita yang digunakan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian merupakan cara pemecahan masalah penelitian yang dilaksanakan secara terencana dan cermat dengan maksud mendapatkan fakta dan simpulan agar dapat memahami, menjelaskan, meramalkan, dan

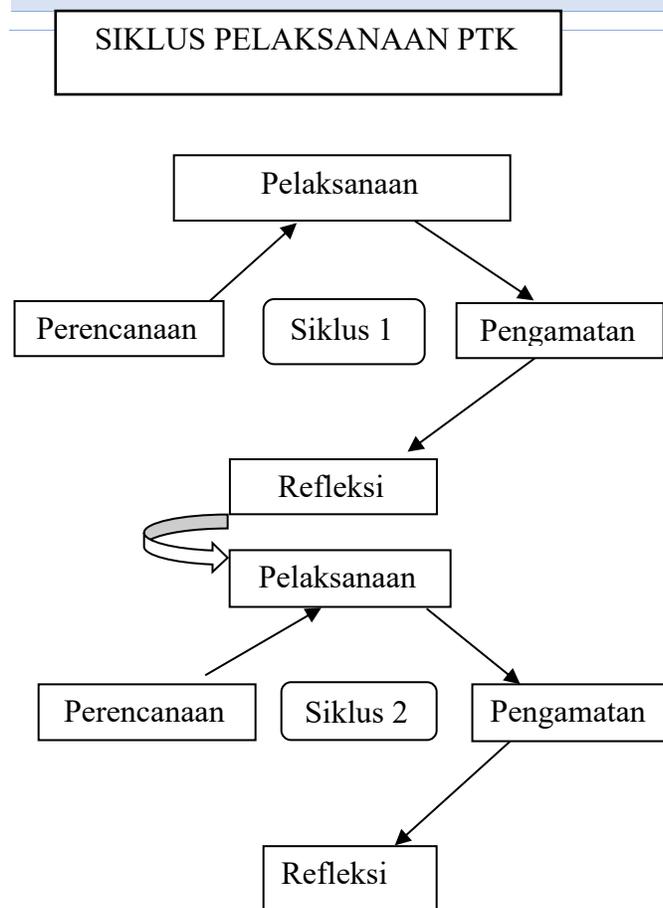
mengendalikan keadaan. Metode juga merupakan cara kerja untuk memahami dan mendalami objek yang menjadi sasaran. Melalui metode yang tepat, seorang peneliti tidak hanya mampu melihat fakta sebagai kenyataan, tetapi juga mampu memperkirakan kemungkinan-kemungkinan yang dapat terjadi melalui fakta itu (Syamsuddin & Damaianti, 2006:14).

Subjek dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah siswa kelas XI IPS 2 SMA PGRI 6 Denpasar tahun pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 25 orang siswa, yang terdiri dari 17 orang siswa laki-laki dan 8 orang siswa perempuan. Objek penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan bermain drama dengan menggunakan metode sosiadrama ber bantuan film pendek.

JIPBSI

Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (JIPBSI)

Volume 1 No. 1 Desember 2020



Gambar 3.1
Desain Penelitian Tindakan Kelas (dalam
Huda, 2015:49).

Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Untuk memperoleh data yang benar dan akurat dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan beberapa cara. Cara yang digunakan yakni Teknik wawancara, pengamatan/observasi, dan dokumentasi dalam pembelajaran

keterampilan bermain drama di kelas XI-IPS 2 SMA PGRI 6 Denpasar.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah naskah drama dibagikan pada setiap kelompok, yang nantinya akan di pentaskan oleh siswa di depan kelas.

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Bermain Drama

No	Aspek yang dinilai	Rentangan skor
1	Ekspresi	1-10
2	Penghayatan	1-10
3	Gerak	1-10
4	Intonasi	1-10
5	Dialog perilaku	1-10
Jumlah		50

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada tahap perencanaan, dilakukan berupa observasi oleh peneliti untuk melakukan langkah-langkah yang diambil dalam pelaksanaan tindakan. Dengan melakukan kordinasi Bersama kepala sekolah dan guru pelajaran Bahasa Indonesia mengenai rencana penelitian yang akan

JIPBSI

Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (JIPBSI)

Volume 1 No. 1 Desember 2020

dilakukan. Koordinasi ini berhubungan dengan waktu pelaksanaan peneliti, materi yang diajarkan, dan rencana pembelajaran yang akan dilakukan.

Pada tahap ini peneliti juga mempersiapkan perangkat tes yang berwujud drama yang akan dipentaskan oleh siswa. Pelaksanaan kegiatan pengambilan data dalam penelitian ini telah disesuaikan dengan tahap-tahap dan prosedur yang telah ditetapkan sebelumnya.

Dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas tersebut, maka diperoleh data tentang peningkatan kemampuan bermain drama melalui metode sosiodrama pada siswa kelas XI IPS 2 SMA PGRI 6 Denpasar. Data yang diperoleh berupa hasil evaluasi terhadap siswa selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas berlangsung.

Hasil Tes Pra Siklus

Berdasarkan tes yang telah dilakukan didapatkan hasil awal kemampuan bermain drama pada siswa kelas XI IPS 2 SMA PGRI 6 Denpasar ternyata masih rendah.

Pada kegiatan ini peneliti tidak memberikan penjelasan tentang materi yang akan diberikan kepada siswa. Peneliti langsung memberikan tugas kepada siswa sebagai awal pembelajaran. Pelaksanaan tes awal ini dilaksanakan pada hari Rabu, 13 Mei 2020. Terdapat kendala-kendala dalam hasil pada tes awal yakni siswa ternyata

kurang memahami materi tentang bermain drama yang peneliti berikan sehingga diperlukan perencanaan tahap berikutnya.

Hasil Tes Siklus 1

Pelaksanaan siklus dapat diketahui bahwa siswa antusias dalam pembelajaran bermain drama. Siswa bersemangat untuk mencoba menerapkan metode pembelajaran sosiodrama dalam praktik bermain drama. Siswa yang merasa kesulitan bermain drama dibantu oleh siswa yang dalam satu kelompok. Siswa terlihat sangat menikmati langkah demi langkah yang dilakukan dengan metode sosiodrama. Hal itu disebabkan siswa belum pernah menggunakan metode sosiodrama dalam pembelajaran drama.

Hasil Tes Siklus II

Pada pertemuan siklus kedua ini siswa terlihat antusias dengan pembelajaran drama dengan menggunakan metode sosiodrama. Lewat penjelasan guru dan praktik yang telah dilakukan siswa mengerti dan paham tentang penerapan metode pembelajaran dalam praktik bermain drama. Siswa sudah tidak perlu diarahkan lagi mengenai langkah-langkah yang harus dilakukan. Diskusi pada pertemuan kali ini relatif lebih cepat dan efektif dari pada pertemuan di siklus 1. Masing-masing kelompok menggunakan siswa untuk berlatih maksimal.

JIPBSI

Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (JIPBSI)

Volume 1 No. 1 Desember 2020

Dari atas dapat diketahui bahwa siswa antusias dalam pembelajaran bermain drama. Siswa dapat mengatur waktu dengan baik. Siswa saling kompak dan saling membantu dalam pembelajaran bermain drama. Siswa yang merasa kesulitan bermain drama dibantu oleh siswa yang lain dalam satu kelompok. Siswa terlihat sangat menikmati langkah demi langkah yang dilakukan dengan metode sosiodrama.

Rekapan Hasil Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Tabel 4.6 Rekapitulasi Meningkatkan Keterampilan Bermain Drama Melalui Metode Sosiodrama Pada Siswa Kelas XI IPS 2 SMA PGRI 6 Denpasar, Tahun Pelajaran 2019/2020

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai			Kategori	KET
		PS	S-I	S-II		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
01	Dewa Putu Davit Aditya	4	6	8	Meningkat	Tuntas
02	Ayu Sutris nawati	3	6	8	Meningkat	Tuntas
03	Anggita Pradita	4	6	8	Meningkat	Tuntas
04	A.A Ngr Genta Danan Jaya	4	6	8	Meningkat	Tuntas
05	I Ketut Indra Apriana	5	7	8	Meningkat	Tuntas
06	I Wayan Gandhi Asta Dewa P	4	9	9	Meningkat	Tuntas

JIPBSI

Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (JIPBSI)

Volume 1 No. 1 Desember 2020

07	I Pt Jesen Saputra	4	6	8	Meningkat	Tuntas
08	Ni Putu Dian Antarini	3	7	8	Meningkat	Tuntas
09	I Putu Agus Hoggy Juniar Prasety	3	7	8	Meningkat	Tuntas
10	A.A. Ayu Kirana Mahendra Swari	4	6	8	Meningkat	Tuntas
11	I Made Mas Purnama Adi Wijaya	5	7	9	Meningkat	Tuntas
12	Nnadaria Berlinata	4	6	9	Meningkat	Tuntas
13	I Gst Ayu Asri Pratiwi	4	8	8	Meningkat	Tuntas
14	Komang Agus Mahendra	4	6	8	Meningkat	Tuntas
15	Kadek Daffa Radiana	4	7	9	Meningkat	Tuntas
16	I Komang Satrya Wisesa Segara N	5	6	9	Meningkat	Tuntas
17	Anjelita Binti Haryanto	4	5	8	Meningkat	Tuntas
18	I Nyoman Cakra Sanjaya	4	7	9	Meningkat	Tuntas
19	Muhamad Rizal Abadi	4	6	8	Meningkat	Tuntas
20	I Nym Adi Yogantara	4	7	9	Meningkat	Tuntas
21	I Kadek Dimas Ariawan	4	8	8	Meningkat	Tuntas
22	Dinda Risky Amelia Putri	4	7	8	Meningkat	Tuntas
23	Made Ferry Mahendra Candra	3	8	9	Meningkat	Tuntas
24	Putu GekAyu Ulan Budiartini	4	6	9	Meningkat	Tuntas
25	I Gede Deva Prayuda Putra	4	7	8	Meningkat	Tuntas

JIPBSI

Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (JIPBSI)

Volume 1 No. 1 Desember 2020

Jumlah	99	175	225	Meningkat	Tuntas
Rata-rata	3,96	7,00	9,00	Meningkat	Tuntas

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa hasil tes awal yang diikuti oleh 25 siswa, nilai rata-rata tes awal siswa hanya mencapai 3,96 sedangkan pada siklus I nilai rata-rata tersebut mengalami peningkatan menjadi 7,00 setelah diterapkan kembali metode pembelajaran yang sama dan disertai dengan beberapa langkah tambahan untuk menyempurnakan, perubahan pesat pada siklus II yaitu 9,00 dan telah mencapai criteria ketuntasan minimal (KKM).

Berdasarkan data tersebut, dapat diidentifikasikan bahwa penerapan metode sosiodrama pada pembelajaran bermain drama pada siswa kelas XI IPS 2 SMA PGRI 6 Denpasar sudah mengalami kemajuan peningkatan skor dalam tes akhir pelajaran.

Pada hasil tes awal (prates) yang diikuti oleh 25 siswa dengan nilai rata-rata hanya 3,96 dengan kategori kurang sekali. Sedangkan pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 7,00 dengan kategori cukup. Peningkatan pesat terjadi pada siklus II dengan nilai rata-rata siswa mencapai 9,00 dengan kategori baik.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan. Metode sosiodrama dalam pembelajaran bermain drama siswa kelas XI IPS 2 SMA PGRI Denpasar tahun pelajaran 2019/2020 berhasil. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata siswa dari kategori “kurang sekali” pada tes awal (prates) menjadi kategori “baik” pada siklus II. Pada tes awal nilai rata-rata siswa sebesar 3,96 termasuk dalam kategori “kurang sekali”. Pada siklus I nilai rata-rata siswa mulai meningkat menjadi 7,00 dan termasuk kategori “cukup”. Pada siklus II ini nilai rata-rata siswa meningkat pesat mencapai 9,00 dan termasuk dalam kategori “baik” terjadi peningkatan dari tes awal, siklus I dan siklus II. Nilai rata-rata ini sudah memenuhi target yang ditetapkan oleh peneliti yaitu 75. Maka dari itu, penelitian tindakan kelas ini dihentikan sampai pada siklus II. Pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan dari tes awal dan siklus I.

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka penelitian dapat menggunakan beberapa saran antara lain:

JIPBSI

Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (JIPBSI)

Volume 1 No. 1 Desember 2020

Guru bahasa Indonesia diharapkan bias memberikan motivasi kepada siswa agar tidak mengabaikan pembelajaran terutama dalam bermain drama.

Untuk meningkatkan apresiasi naskah mengenai bermain drama hendaknya pada guru memberikan latihan dan praktik kepada siswa tidak hanya pada teori semata. Dalam bermain drama dibutuhkan praktik agar siswa dapat langsung memerankan dan menjiwai karakter tokoh dalam naskah drama.

Bagi siswa, agar lebih aktif lagi dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa seharusnya mempunyai inisiatif untuk aktif bertanya mengenai hal-hal yang kurang dipahami atau dimengerti.

Bagi peneliti dan calon guru bahasa Indonesia hendaknya mempelajari Teknik pembelajaran guna meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain drama sehingga menjadi guru yang professional dan dapat menerapkan Teknik pembelajaran dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Lif Khoir dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: prestasi pustaka publishe.

Arikunto, Suharsimiddk. 2006. *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: BumiAksara

Baihaqi, Iman. 2010. *Penggunaan metode Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Bermain Drama*

kelasTeater di SMPN 4 Yogyakarta skripsi. Yogyakarta: jurusan Pendidikan sejarah Universitas negeri Yogyakarta

Departemen Pendidikan Nasional 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Dewojati, Cahyaningrung 2012. *Drama: sejarah, teori, dan penerapannya*. Yogyakarta: javakarsa media.

Endraswara, Suwardi. 2005. *Metode dan Teori Pembelajaran Sastra*. Yogyakarta: BuanaPustaka.

Hamzah, A. Adjib. 1985. *Pengantar Bermain Drama*. Bandung: CV Rosda Bandung.

Harymawan, RMA. 1993. *Dramaturgi*. Bandung: BIT PT Remaja Rosda karya.

Huda, Miftahul. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Pustakan pelajar

Madya, Suwarsi. 2016. *Teori dan praktik penelitian tindakan*. Bandung: Alfabeta.

Marno dan M. Idris. 2012. *Strategi dan metode pengajaran: mencipta kaketerampilan mengajar yang efektif dan eduktif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz media.