

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN PERAN
DENGAN TEKNIK KREATIF DRAMATIK SAYEMBARA
UNTUK SISWA KELAS XI TITL 2 SMK NEGERI 2 MEDAN
TAHUNPEMBELAJARAN 2021-2022**

Ella Safira Saragih¹⁾, Nirmawan²⁾

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al Wasahliyah, Medan
email : ¹ellafira578@gmail.com
email : ²irmanirma90@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat peningkatan siswa dalam bermain peran melalui teknik kreatif dramatik sayembara yang memberikan kesempatan anak untuk melihat perkembangan anak ketika berimajinasi dalam memerankan sebuah cerita baik itu berupa menghayati sifat-sifat dari tokoh tersebut yang sedang diperankannya. Dengan adanya permainan bermain peran bagi anak-anak, ia sudah mulai aktif, antusias, bersemangat dalam mengungkapkan pendapat serta aktif dalam berkomunikasi dengan teman-temannya. Metode penelitian yang saya gunakan yaitu metode penelitian tindakan kelas yang terdiri atas dua tahap yaitu siklus I dan siklus II. Subjeknya adalah siswa kelas XI TITL 2 SMK N 2 Medan.. Instrumen yang digunakan adalah instrumen tes dan non tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kondisi awal nilai rata-rata siswa yaitu 56,2 atau dalam kategori kurang, setelah mengikuti pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara, nilai rata-rata kelas siklus I yaitu 69 atau dengan kategori cukup, terjadi peningkatan dari kondisi awal ke siklus I sebesar 12,8%. Pada siklus II nilai rata-rata siswa menjadi 82,6 atau dalam kategori baik, terjadi peningkatan dari siklus I dan siklus II sebesar 13,6%. Pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara mampu mengubah perilaku siswa ke arah positif.

Kata Kunci : *Peningkatan Belajar, Keterampilan, Bermain Peran, Sayembara*

ABSTRACT

This study aims to see the improvement of students in role-playing through the creative techniques of dramatic contests that provide opportunities for children to see children's development when imagining in playing a story, whether it be in the form of appreciating the characteristics of the character that is being played. With role playing games for children, he has started to be active, enthusiastic, enthusiastic in expressing opinions and being active in communicating with his friends. The research method that I use is the classroom action research method which consists of two stages, namely cycle I and cycle II. The subjects were students of class XI TITL 2 SMK N 2 Medan. The instruments used were test and non-test instruments. The results showed that the initial condition of the students' average score was 56.2 or in the less category, after participating in role playing learning with dramatic creative techniques and competitions, the average value of the first cycle class was 69 or with sufficient category, there was an increase from the condition of the first cycle. beginning to the first cycle of 12.8%. In the second cycle the average value of the students became 82.6 or in the good category, there was an increase from the first cycle and the second cycle of 13.6%. Role playing learning with dramatic creative techniques and competitions is able to change student behavior in a positive direction.

Keywords : *Improving Learning, Skills, Role Playing, Competition*

PENDAHULUAN

Sastra merupakan sarana yang digunakan pengarang yang berisi ide dan gagasan terhadap karya seni. Sesuai dengan hakekat sastra yaitu Dulce et Utile yang artinya indah dan berguna, Watt berpendapat bahwa karya sastra yang baik memberikan fungsi, sebagai: (1) pleasing atau kenikmatan hiburan, yang artinya karya sastra dipandang sebagai pengatur irama hidup dan penyeimbang rasa. (2) instructing atau memberikan ajaran tertentu, yang menggugah semangat hidup. Artinya, karya sastra diharapkan mencerminkan aspek didaktif (Adampe, 2015: 3)

Jenis karya sastra ada tiga, yakni puisi, prosa, dan drama. Prosa fiksi juga dibedakan menjadi beberapa jenis dalam berbagai bentuk seperti roman, novel, novelet, maupun cerpen. Istilah prosa fiksi atau cukup disebut karya fiksi, biasa juga diistilahkan dengan prosa cerita, prosa narasi, narasi, atau cerita berplot (Lafamane, 2019: 2). Pada Kurikulum 2013 (K13) disebutkan bahwa tujuan pembelajaran sastra adalah agar siswa secara kreatif menggunakan bahasa untuk berbagai tujuan salah satunya kreativitas berbahasa tersebut dapat dipakai pula untuk mengekspresikan diri.

Drama merupakan karya sastra yang fleksibel, dan memiliki keunikan tersendiri. Drama naskah disebut juga sastra lakon. Sebagai salah satu genre sastra, drama naskah dibangun oleh struktur fisik (kebahasaan) dan struktur batin (semantik, makna) (Mahmud, ddk 2021 :2).

Adapun Menurut Nirwana (2015 : 4) berikut ini adalah beberapa manfaat metode bermain peran yaitu:

1. Mengembangkan kepercayaan diri pada anak; dengan berpura-pura menjadi apapun yang anak inginkan, dapat membuat anak merasakan sensasi menjadi karakter-karakter tadi sehingga dapat meningkatkan kepercayaan dirinya.
2. Mengembangkan kemampuan berbahasa; pengertian perkembangan bahasa anak usia dini adalah salah satu aspek dari tahapan perkembangan anak

yang diekspresikan melalui pemikiran anak dengan menggunakan kata-kata yang menandai meningkatnya kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Bersumber dari observasi awal bersama narasumber dari salah seorang guru di SMK Negeri 2 Medan, dalam bermain peran, siswa kurang percaya diri ketika bermain drama. Siswa biasanya memilih peran yang sesuai dengan karakter mereka. Ketika siswa dihadapkan pada peran lain, mereka kurang percaya diri dan malu-malu dalam membawakan karakter tokoh yang diperankan. Salah satu teknik yang diyakini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam bermain drama adalah teknik kreatif dramatik. Teknik kreatif dramatik pada dasarnya terdiri atas berbagai permainan yang menyenangkan dan mampu membuat siswa berlatih bermain drama secara tertib dan aktif serta kreatif. Teknik ini terdiri atas berbagai macam keterampilan yang dapat membantu siswa dalam penguasaan bermain drama seperti berlatih ucapan/dialog, tanya jawab langsung, improvisasi, dan yang terakhir yaitu kontes peran. Teknik ini dapat diterapkan dalam penguasaan bermain drama karena dapat memudahkan siswa dalam menyampaikan ekspresi tokoh yang akan mereka bawakan.

Untuk itu peneliti tertarik mengangkat masalah ini menjadi bahan penelitian peneliti dengan judul ***“Peningkatan Keterampilan Bermain Peran Dengan Teknik Kreatif Dramatik Sayembara Untuk Siswa Kelas XI TITL 2 SMK Negeri 2 Medan Tahun Pembelajaran 2021-2022”***.

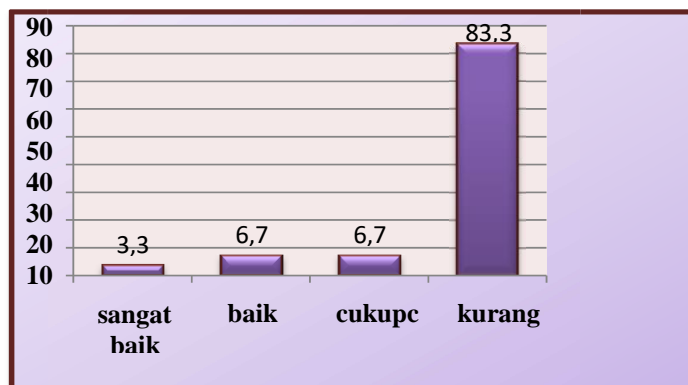
METODE PENELITIAN

Penelitian pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK). Asrori (Nopianti, 2019: 38) mengatakan bahwa “penelitian tindakan kelas adalah suatu pengamatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan”.

Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri atas dua siklus, yaitu proses tindakan pada siklus I

dan siklus II. Tiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Untuk memperjelas prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas dapat digambarkan sebagai berikut. Tripp (Muin, 2021:4).

Diagram 1: Hasil Tes Bermain Peran Kondisi Awal



Siklus I bertujuan untuk mengetahui kemampuan bermain peran siswa. Siklus I digunakan sebagai refleksi untuk melaksanakan siklus II. Hasil proses tindakan pada siklus II bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan bermain peran setelah dilakukan perbaikan dalam kegiatan belajar mengajar yang didasarkan pada refleksi siklus I.

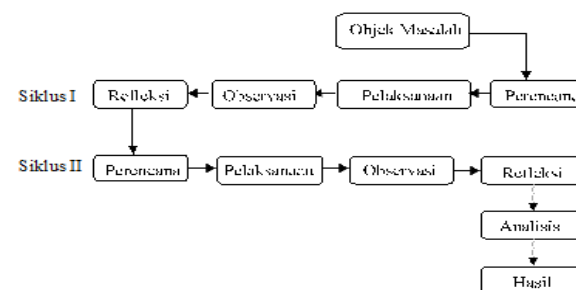
Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Negeri 2 Medan Tahun Pembelajaran 2021-2022 yang berjumlah 485 orang dengan 6 jurusan. Peneliti mengambil khusus di kelas TITL (Teknik Instalasi Tenaga Listrik) 2. Berdasarkan rekomendasi dari guru bahasa Indonesia bahwa di kelas tersebut minat belajar tinggi tetapi dalam materi drama mereka kurang percaya diri. Jurusan TITL terdapat 4 Kelas dengan total siswa 125. Peneliti mengambil satu kelas sebagai sampel yaitu siswa di kelas XI TITL 2 dengan jumlah 30 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, informasi yang diperoleh menyatakan bahwa pembelajaran bermain peran pada siswa kelas XI TITL 2 SMK Negeri 2 Medan mengalami beberapa kendala yaitu siswa cenderung pasif ketika pembelajaran bermain peran berlangsung.

Hal tersebut menyebabkan kurangnya ekspresi siswa saat membawakan peran tertentu dalam drama. Hal ini dibuktikan dengan nilai siswa sebelum menggunakan teknik kreatif dramatik sayembara yang telah dinilai oleh guru pengampu.

Nilai siswa pada kondisi awal dapat dilihat dalam bentuk diagram seperti berikut:



Gambar 1. Desain Prosedur PTK Tiap Siklus

Hasil tes keterampilan bermain peran siswa kelas XI SMK Negeri 2 Medan pada kondisi awal, secara keseluruhan mempunyai rata-rata 56,2 atau berkategori kurang. Hanya 1 orang siswa atau sebesar 3,3 % yang berhasil meraih kategori sangat baik dengan rentang skor 85-100, kategori baik dengan skor 75-84 dicapai 2 siswa atau sebesar 6,7%. Kategori cukup dengan skor 65-74 dicapai 2 siswa atau sebesar 6,7%, kemudian kategori kurang dengan skor 0-64 dicapai 25 siswa atau sebesar 83,3%. Oleh karena itu, peneliti mencoba menggunakan teknik kreatif dramatik dan sayembara sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain peran pada penelitian siklus I dan siklus II.

Pelaksanaan pembelajaran bermain peran siklus I terdiri atas tes dan nontes. Hasil kedua data tersebut digambarkan dalam diagram sebagai berikut :

Diagram 2: Hasil Tes Bermain Peran Siklus I

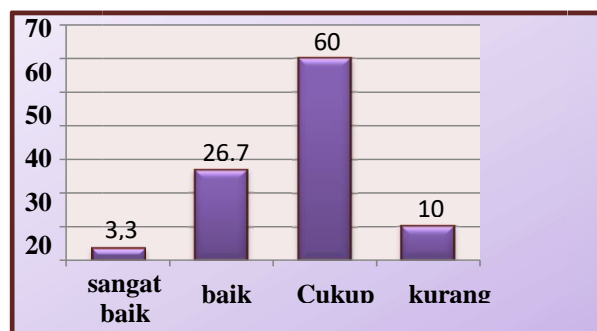


Diagram 2 menunjukkan bahwa terdapat 1 siswa atau sebesar 3,3% yang berhasil meraih kategori sangat baik dengan skor 85-100, kategori baik dengan skor 75-84 dicapai 8 siswa atau sebesar 26,7%. Kategori cukup dengan skor 65-74 dicapai 18 siswa atau sebesar 60%, dan kategori kurang dengan skor 0-64 dicapai 3 siswa atau sebesar 10%.

Berdasarkan hasil keterampilan bermain peran siswa kelas XI SMK Negeri 2 Medan dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara pada siklus I belum mencapai nilai ketuntasan belajar yang ditargetkan oleh peneliti yaitu sebesar 70. Nilai rata-rata kelas yang dicapai pada siklus I sebesar 69 atau termasuk dalam kategori cukup. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa aspek.

Nilai siswa yang kurang memuaskan terdapat pada ekspresi siswa yang ada pada aspek mimik dan *gesture*. Hal ini disebabkan (1) pada awal pembelajaran siswa masih belum terkondisi karena masih ada beberapa siswa yang berjalan-jalan di dalam kelas ketika guru masuk ke dalam kelas, (2) ketika teknik kreatif dramatik diterapkan ada beberapa siswa bergurau dengan temannya bahkan ada beberapa siswa yang masih bermain dengan telepon genggamnya, (3) banyak waktu yang terbuang sia-sia karena siswa masih merasa malu untuk maju bermain peran, hal ini menyebabkan waktu penilaian dalam bermain peran berkurang, dan (4) beberapa siswa terlihat kurang konsentrasi dan kurang memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru.

Hasil observasi siswa, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa sudah bersikap positif dan aktif dalam mengikuti pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara. Akan tetapi, masih terdapat beberapa siswa yang berperilaku negatif. Perilaku negatif yang dilakukan oleh siswa yaitu terdapat empat siswa keluar kelas dengan izin yang tidak sopan kepada guru, tiga siswa mengantuk di dalam kelas, sepuluh siswa bergurau dan berbicara sendiri, tiga siswa yang cara duduknya kurang sopan walaupun tidak ada siswa yang makaaan di dalam kelas karena keadaan sedang menjalankan ibadah puasa. Hasil observasi juga menunjukkan siswa pasif bertanya tentang materi bermain peran.

Perilaku tersebut harus segera diatasi agar pertemuan selanjutnya bisa lebih baik lagi.

Berdasarkan hasil wawancara perwakilan siswa yang mendapat nilai tinggi, sedang, dan rendah dapat disimpulkan bahwa siswa merasa senang dan tertarik dalam pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara dan metode ini belum pernah diterapkan sebelumnya. Siswa yang mendapatkan nilai rendah merasa malu dengan temannya yang terkadang meledeknya saat bermain peran sehingga ia tidak konsentrasi ketika bermain peran. Jadi, untuk mengatasi permasalahan tersebut guru harus lebih tegasketika proses pembelajaran.

Dari hasil dokumentasi foto siklus I dapat dilihat perilaku positif dan perilaku negatif siswa. Siswa yang mendapatkan nilai tertinggi dan nilai sedang, dapat terlihat dari dokumentasi foto bahwa siswa tersebut memperhatikan penjelasan dari guru dan terlihat antusias dalam bermain peran. Sedangkan siswa yang mendapatkan nilai terendah berperilaku negatif, dapat dilihat dari hasil dokumentasi foto bahwa siswa bergurau dengan teman sebangku dan cara duduk siswa yang kurang sopan. Namun, sebagian siswa terlihat antusias dan bersemangat selama proses pembelajaran bermain peran.

Dari data tes dan non tes yang dilakukan peneliti pada siklus I, masih terdapat beberapa kekurangan yaitu: (1) suasana kelas masih belum bisa terkondisi dengan baik masih ada beberapa siswa yang tidak siap mengikuti pembelajaran, (2) ketika berlatih tahapan kreatif dramatik ada beberapa siswa yang belum melakukan latihan dengan sungguh-sungguh dan cenderung bercanda dengan teman sebangkunya, (3) banyak waktu yang terbuang sia-sia karena siswa masih merasa malu untuk maju bermain peran, (4) siswa terlihat pasif dan kurang antusias ketika bertanya atau mengomentari temannya yang sedang bermain peran, dan (5) nilai siswa pada aspek mimik dan *gesture* masih kurang. Adapun solusi yang dilakukan oleh peneliti untuk mengatasi kekurangan-kekurangan pada siklus I yaitu: (1) guru mengkondisikan kelas sebelum pembelajaran dimulai, guru menegur siswa jika masih ada siswa yang bergurau atau meledek temannya, (2) guru memberikan arahan dan bimbingan yang lebih banyak

untuk siswa berlatih bermain peran agar siswa bersungguh-sungguh ketika bermain peran, (3) guru memberikan motivasi dan *reward* kepada siswa agar siswa berani dan mau bermain peran di depan kelas sehingga tidak banyak waktu yang terbuang karena siswa tidak mau maju ke depan kelas, (4) guru memancing siswa untuk bertanya dengan cara guru akan memberikan pertanyaan kepada siswa apabila siswa tidak mau bertanya, dan (5) guru mengganti beberapa tema bermain peran dan naskah drama yang lebih pendek agar siswa lebih mudah memahami naskah sehingga akan lebih mudah berekspresi, serta guru memberikan contoh yang lebih jelas bagaimana caranya bermain peran dengan memperhatikan ekspresi yang tepat.

Kriteria penilaian bermain peran pada siklus II masih tetap sama seperti pada siklus I meliputi lima aspek yaitu artikulasi, intonasi, volume suara, mimik, dan *gesture*. Tindakan yang dilakukan pada siklus II yaitu guru (peneliti) meminta siswa untuk bermain peran dengan naskah drama yang berbeda. Perbedaan siklus I dengan siklus II terletak pada naskah drama dan cara guru dalam pembelajaran serta caranya memotivasi siswa. Pada siklus II guru memberikan naskah drama yang lebih singkat diharapkan dengan naskah yang lebih singkat maka anak akan lebih mudah mempelajari naskah sehingga akan memunculkan ekspresi yang lebih baik. Selain itu guru akan memberikan semangat kepada siswa dan motivasi yang diberikan oleh guru kepada siswa yaitu dengan cara guru memberikan *reward* kepada siswa yang bertanya atau menanggapi temannya, sedangkan dalam proses pembelajarannya guru lebih banyak memberikan arahan dan contoh yang tepat bagaimana caranya bermain drama dengan ekspresi yang tepat. Pelaksanaan pembelajaran bermain peran siklus II terdiri atas tes dan nontes.

Jadi, nilai siswa pada pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara dapat mengalami peningkatan menjadi kategori baik pada siklus II.

Diagram 3 Hasil Tes Bermain Peran Siklus II

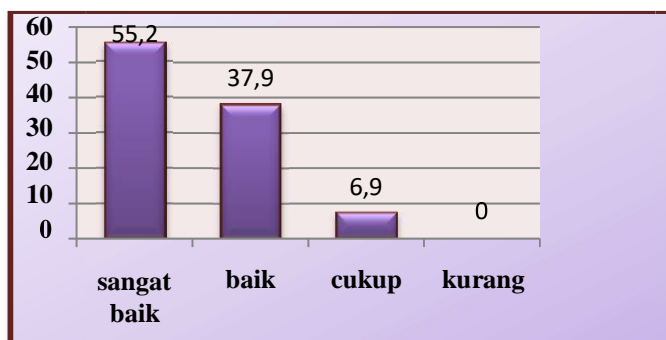


Diagram 3 menunjukkan bahwa terdapat 16 siswa atau sebesar 55,2% yang berhasil meraih kategori sangat baik dengan skor 85-100, kategori baik dengan skor 75-84 dicapai 11 siswa atau sebesar 37,9%. Kategori cukup dengan skor 65-74 dicapai 2 siswa atau sebesar 6,9%, dan kategori kurang dengan skor 0-64 tidak dicapai siswa pada siklus II.

Secara keseluruhan hasil tes keterampilan bermain peran siswa kelas XI SMK Negeri 2 Medan pada siklus II sudah memenuhi target pencapaian nilai rata-rata kelas sebesar 70. Hal ini dibuktikan bahwa terjadi peningkatan nilai keterampilan bermain peran siswa yang dari siklus I sebesar 69 atau kategori cukup menjadi 82,6 atau kategori baik. Jadi, proses pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain peran.

Pembelajaran pada siklus II telah dilaksanakan dan hasil pembelajaran bermain peran yang dicapai oleh siswa pada siklus II sudah mencapai nilai yang ditargetkan oleh peneliti yaitu sebesar 70. Nilai rata-rata siklus II sebesar 82,6. Hasil tes siklus II sudah mengalami peningkatan dari 69 menjadi 82,6. Peningkatan ini dikarenakan sebagian besar siswa sudah melakukan proses pembelajaran bermain peran dengan baik.

Dari hasil observasi pada siklus I dapat dilihat perilaku negatif yang ditunjukkan oleh siswa yaitu beberapa siswa pasif dan bermalas-malasan untuk bertanya. Sedangkan untuk perilaku positif mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal ini disebabkan guru melakukan perbaikan-perbaikan dalam proses pembelajaran pada siklus II.

Berdasarkan hasil wawancara yang diwakili oleh satu siswa yang memiliki kategori nilai sangat baik, baik, dan cukup dapat disimpulkan bahwa siswa tersebut senang dan tertarik dengan teknik yang digunakan oleh peneliti. Ketiga siswa tersebut mengatakan bahwa teknik kreatif dramatik dan sayembara sangat bermanfaat dan siswa merasa terbantu dalam bermain peran. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai siswa pada siklus II. Sedangkan kesulitan yang dihadapi siswa dengan kategori nilai rendah yaitu sulit menghilangkan rasa malu ketika bermain peran di depan kelas, hal tersebut dikarenakan bukan dari faktor pembelajaran yang kurang tetapi pada diri siswa itu sendiri sehingga guru hanya memberikan motivasi lebih banyak.

Dari hasil dokumentasi foto pada siklus II dapat terlihat perilaku-perilaku siswa yang positif selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat sangat antusias dan serius selama proses pembelajaran, dan jika ada siswa yang bergurau dengan teman, guru langsung menegur siswa tersebut yang merupakan salah satu bagian dari perbaikan dari siklus I.

Dalam pembelajaran siklus II, guru sudah mencoba melakukan perbaikan-perbaikan yang bertujuan agar hasil tes siklus II lebih baik daripada siklus I. Setelah dilakukan perbaikan-perbaikan dalam proses pembelajaran siklus II maka peneliti berhasil meningkatkan pembelajaran bermain peran. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil tes dan nontes berdasarkan data-data yang telah diperoleh peneliti pada siklus I.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian Peningkatan Keterampilan Bermain Peran dengan Teknik Kreatif Dramatik Sayembara siswa kelas XI TITL 2 SMK Negeri 2 Medan, dipaparkan simpulan sebagai berikut.

1. Keterampilan siswa dalam bermain peran kelas XI TITL 2 SMK Negeri 2 Medan meningkat setelah dilakukan pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara. Nilai rata-rata kelas kondisi awal sebelum dilakukan penelitian sebesar 56,2 atau berkategori

kurang, sementara nilai rata-rata siswa setelah dilakukan penelitian pada siklus I, yaitu 69 atau berkategori cukup. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari kondisi awal ke siklus I sebesar 12,8%. Hasil nilai rata-rata siswa pada siklus I masih belum mencapai nilai yang ditargetkan oleh peneliti yaitu 70. Maka dilakukan penelitian siklus II untuk memperbaiki nilai rata-rata pada siklus I. Setelah dilakukan siklus II nilai rata-rata kelas menjadi 82,6 atau berkategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya perbaikan yang dilakukan oleh guru maka nilai rata-rata bermain peran dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 13,6%.

2. Terjadi perubahan perilaku siswa ke arah positif pada siswa kelas XI TITL 2 SMK Negeri 2 Medan setelah dilakukan pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara. Perubahan perilaku siswa dapat diketahui dari hasil nontes yang meliputi hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi foto. Pada pembelajaran bermain peran siklus I masih terdapat siswa yang melakukan perilaku negatif yaitu siswa terlihat belum siap menerima materi dari guru, malu untuk bertanya, kurang bersemangat dan kurang antusias. Pada pembelajaran siklus II siswa lebih terlihat berperilaku positif yaitu siswa sudah siap menerima materi dari guru dan siswa lebih aktif dan kreatif selama proses pembelajaran siklus II.

Saran yang dapat diberikan peneliti berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru bahasa Indonesia hendaknya menggunakan teknik kreatif dramatik dan sayembara karena dengan teknik tersebut siswa mudah menguasai materi dan berani untuk mengekspresikan diri ketika bermain peran.
2. Siswa hendaknya bersungguh-sungguh selama mengikuti pembelajaran bermain peran, lebih aktif bertanya mengenai materi yang belum dipahami, berperilaku positif dalam mengikuti pembelajaran, dan sering berlatih bermain peran.
3. Bagi para peneliti dibidang pendidikan

maupun nonpendidikan dapat menerapkan teknik kreatif dramatik sebagai alternatif teknik pembelajaran bermain peran karena dengan teknik pembelajaran tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efisien dalam kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifah, N Istiyani. (2019). *Efektifitas Teknik Sosiodrama Dalam Meningkatkan Etika Pergaulan Pada Peserta Didik Kelas XI DI SMA N 1 Kota Mungkid* Universitas Negeri Yogyakarta: Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Volume. 5 Nomer 7, Juli 2019. (Diakses pada tanggal 16 Maret 2022).
- Ena, Zet dan Sirda H. Djami. (2020). *Peranan Motivasi Intrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Minat Personel Bhabinkamtibmas Polres Kupang Kota*. Jurnal Among Makarti Vol.13 No.2 – Tahun 2020. Universitas Kristen Artha Wacana Kupang. Link <https://jurnal.stieama.ac.id/index.php/ama/article/download/198/192> (Diakses pada tanggal 16 Maret 2022).
- Hermawan, Dani dan Shandi. (2019). *Pemanfaatan Hasil Analisis Novel Seruni Karya Almas Sufeeya Sebagai Bahan Ajar Sastra Di SMA*. Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya Vol. 12 No. 1 | Bulan April 2019 | ISSN 1978-9842. Link <http://ejournal.unibba.ac.id/index.php/metamorfosis> (Diakses pada tanggal 15 Maret 2022).
- Lestari, Puji. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018/2019. Journal Ilmiah Rinjani_Universitas Gunung Rinjani Vol. 7 No.2 Tahun 2019. Link <https://jurnal.ugr.ac.id/index.php/jir/article/download/194/149/610> (Diakses pada tanggal 16 Maret 2022).
- Madyawati, Lilis. (2017). Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak, Jakarta: Kencana.
- Muin, Ibrahim. (2021). *Menggunakan Metode Partisipatori Dengan Teknik Attl (Amati, Tanya, Tulis, Laporkan) Dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Berita Pada Peserta Didik Kelas VIIIA MTs Negeri 1 Kotabaru Tahun Pelajaran 2018/2019*. CENDEKIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Volume 9 No. 2, September 2021. Link <http://ejurnal.stkip-pb.ac.id/index.php/jurnal/article/download/196/152/> (Diakses pada tanggal 16 Maret 2022).
- Mulyati, Sri. (2020). *Analisa Karakter Tokoh Andrea Dalam Film The Devil Wears Prada Berdasarkan Pendekatan Humanistik*. Wanastra : Jurnal Bahasa dan Sastra Volume 12 No. 1 Maret 2020 E-ISSN2579-3438 <https://doi.org/10.31294/w.v12i1> (Diakses pada tanggal 15 Maret 2022).
- Ningrum, Dian Cahya.(2020). *Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah*. Skripsi Institut Agama Islam Negeri (Iain) Metro Lampung. Link <https://repository.metrrouniv.ac.id/id/eprint/3370/1/SKRIPSI%20DIAN%20CAHYA%20NINGRUM%20NP.M.%201601050010.pdf> (Diakses pada tanggal 16 Maret 2022).
- Nurlaili, Siti. (2020). *Pengaruh Intensitas Latihan Teater Terhadap Kemampuan Bermain Drama*

- Anggota Teater Generasi Medan*. Skripsi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Link <http://repository.umsu.ac.id/bitstream/handle/123456789/4915/Skripsi%20Siti.pdf;jsessionid=8E9292E6BF1D067DCD7ADB4266C65E8D?sequence=1> (Diakses pada tanggal 16 Maret 2022).
- Priatna, Tedi. (2017). *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Insan Mandiri. <http://digilib.uinsgd.ac.id/16411/1/Buku%20Prosedur%20Penelitian.pdf> (Diakses pada tanggal 16 Maret 2022).
- Rahmadani, Uci. (2018). *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Kelompok B Di TK Negeri Pembina Pagaruyung*. Skripsi Institut Agama Islam Negeri (Iain) Batusangkar. Link https://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/11564/1558672280842_PUSTAKA.pdf?sequence=1&isAllowed=y (Diakses pada tanggal 16 Maret 2022).
- Riadi, Muchlisin. (2019). *Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing)*. Link <https://www.kajianpustaka.com/2019/05/model-pembelajaran-bermain-peran-role-playing.html> (Diakses pada tanggal 07 Maret 2022)
- Rusydiyah, A. M. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif; Dari Teori ke Praktik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sari, Sesilia Pradita Novita. (2017). *Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Keterampilan Dan Sikap Bekerja Sama Dalam Bermain Drama Pada Siswa Kelas Viii B Smp Institut Indonesia Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016*. Skripsi Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. Link https://repository.usd.ac.id/9856/2/121224022_full.pdf (Diakses pada tanggal 16 Maret 2022)