



Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Seni Drama dengan Model Roleplaying di Sekolah Dasar

Adelweiss Saralee¹

¹Universitas Negeri Padang

Article Info

Article history:

Received Jun 12th, 2023

Revised Aug 20th, 2023

Accepted Aug 26th, 2023

Keyword:

Drama

Roleplaying

Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar Siswa kelas VI SDN 015 Kota Sungai Penuh dengan melihat aktivitas belajar siswa dan ketercapaian hasil belajar siswa. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian sebagai berikut: "Perencanaan-Tindakan-Observasi-Refleksi". Penelitian dilaksanakan di Kelas IV SDN 15 Kota Sungai Penuh. Pada siklus I, aspek pengetahuan memperoleh rata-rata 77,59 dengan predikat cukup, sedangkan aspek keterampilan memperoleh rata-rata 79,39 dengan predikat cukup. Kemudian berdasarkan kekurangan-kekurangan pada siklus I dan dilakukan perbaikan pada siklus II, setelah melakukan penerapan model pembelajaran Role Playing terjadi peningkatan pada aspek pengetahuan yang memperoleh rata-rata 91,11 dengan predikat sangat baik, sedangkan pada aspek keterampilan diperoleh rata-rata 91,20 dengan predikat sangat baik.

ABSTRACT

This study aims to determine whether the role playing method can improve the learning outcomes of grade VI students of SDN 015 Sungai Full City by looking at student learning activities and the achievement of student learning outcomes. This research is a class action research carried out in accordance with the following research procedure: "Planning-Action-Observation-Reflection". The research was conducted in Grade IV SDN 15 Sungai Full City. In cycle I, the knowledge aspect obtained an average of 77.59 with sufficient predicate, while the skill aspect obtained an average of 79.39 with sufficient predicate. Then based on the shortcomings in cycle I and improvements made in cycle II, after applying the Role Playing learning model there was an increase in the aspect of knowledge which obtained an average of 91.11 with a very good predicate, while in the aspect of skills obtained an average of 91.20 with a very good predicate.



© 2021 The Authors. Published by Universitas Negeri Padang.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>

Corresponding Author:

Adelweiss Saralee,
Universitas Negeri Padang

Pendahuluan

Pada dasarnya pembelajaran harus sebisa mungkin terwujud dalam suasana yang menyenangkan dan melibatkan keaktifan peserta didik, agar peserta didik dapat mengalami pembelajaran yang bermakna dan benar-benar memahami apa yang ia pelajari. Menurut Akollo (2020) Pembelajaran tersebut dapat dilakukan salah satunya dengan metode role playing. Melalui kegiatan role playing, pebelajar mencoba mengekspresikan hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya, bekerja sama dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama pebelajar dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah (Beta,2019).

Dalam Listiawati (2014) disebutkan Bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk ‘menghadirkan’ peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu ‘pertunjukan peran’ di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap. Menurut Budianti (2017) Pembelajaran ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam ‘pertunjukan’, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran. Menurut Marantika (2014) Dalam role playing murid diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri murid.

Manfaat Pembelajaran dengan Metode Role Playing (Budianti,2017) :

1. Role playing dapat memberikan semacam hidden practise, dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari.
2. Role playing melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar.
3. Role playing dapat memberikan kepada murid kesenangan karena role playing pada dasarnya adalah permainan.

Menurut Budiansyah (2017: 56), model ini digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk: (a) menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak; (b) melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis; dan (c) melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Menurut Rahman (2019) Bermain peran dapat menciptakan situasi belajar yang berdasarkan pada pengalaman dan menekankan dimensi tempat dan waktu sebagai bagian dari materi pelajaran. Bermain peran memberikan kemungkinan kepada para murid untuk mengungkapkan perasaan-perasaannya yang tak dapat mereka kenali tanpa bercermin kepada orang lain. Melalui bermain peran, emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf kesadaran untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Model mengajar ini membuat proses-proses psikologis yang tersembunyi (covert) berupa sikap-sikap nilai-nilai, perasaan-perasaan dan sistem keyakinan dapat diangkat ke taraf kesadaran melalui kombinasi pemeranan secara spontan dan analisisnya.

Rahmawati (2017: 4) menjelaskan bahwa untuk dapat mengukur sejauhmana bermain peran memberikan manfaat kepada pemeran dan pengamatnya ditentukan oleh tiga hal,

yakni (1) kualitas pemeranan; (2) analisis yang dilakukan melalui diskusi setelah pemeranan; (3) persepsi murid terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi nyata dalam kehidupan. Pembelajaran dengan model role playing dilaksanakan menjadi beberapa tahap, yaitu sebagai berikut: (1) tahap memotivasi kelompok; (2) memilih pemeran; (3) menyiapkan pengamat; (4) menyiapkan tahap-tahap permainan peran; (5) pemeranan; (6) diskusi dan evaluasi; (7) pemeranan ulang; (8) diskusi dan evaluasi kedua; (9) membagi pengalaman dan menarik generalisasi.

Prinsip Penerapan Model Role Playing dalam Pembelajaran (Kirom,2018). Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menerapkan model pembelajaran ini. Karena penggunaan model bermain peran tidak dapat digunakan untuk semua materi dan situasi pembelajaran.

1. Penggunaan model role playing harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, agar tujuan dapat tercapai secara efektif dan efisien.
2. Mengetahui kemampuan awal siswa.
3. Kemudahan materi untuk dapat diterapkan dalam model role playing
4. Kegunaan model role playing dalam penyampaian materi itu sendiri

Langkah Penerapan Model Role Playing (Amri,2016) :

1. Persiapan simulasi

Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi. Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi

2. Pelaksanaan simulasi

Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran. Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian. Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan. Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.

3. Penutup

Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi, maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi. Merumuskan kesimpulan.

Kelebihan dan Kelemahan Metode Role Playing (Alkollo,2020) :

Kelebihan Metode ini antara lain: (1) seluruh siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama hingga berhasil, dan (2) merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. (3) suasana yang menggembirakan bagi siswa selama mereka belajar metode role playing dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Iswantara,2016).

Sedangkan kelemahan atau kekurangan role playing antara lain: 1) menimbulkan kegaduhan sehingga terkadang menyebabkan kelas yang lain merasa terganggu, 2) dibutuhkan keterampilan guru dalam mengelola permainan, 3) siswa kurang maksimal atau

menghayati peran yang dilakoninya, 4) membutuhkan banyak waktu untuk melakukan persiapan dalam bermain peran, dan 5) dibutuhkan kecakapan bahasa yang baik dari siswa.

Sastra pada dasarnya merupakan ciptaan, sebuah kreasi bukan semata-mata sebuah imitasi. Karya sastra sebagai bentuk dan hasil sebuah pekerjaan kreatif, pada hakikatnya adalah suatu media yang mendayagunakan bahasa untuk mengungkapkan tentang kehidupan manusia. Oleh sebab itu, sebuah karya sastra, pada umumnya, berisi tentang permasalahan yang melingkupi kehidupan manusia. Kemunculan sastra lahir dilatarbelakangi adanya dorongan dasar manusia untuk mengungkapkan eksistensi dirinya (Kurniawan, 2015).

Menurut Nalan (2014) Drama / teater adalah salah satu sastra yang amat populer hingga sekarang. Bahkan di zaman ini telah terjadi perkembangan yang sangat pesat di bidang teater. Contohnya sinetron, film layar lebar, dan pertunjukan – pertunjukan lain yang menggambarkan kehidupan makhluk hidup. Selain itu, seni drama / teater juga telah menjadi lahan bisnis yang luar biasa. Dalam hal ini, penyelenggara ataupun pemeran akan mendapat keuntungan financial serta menjadi terkenal, tetapi sebelum sampai ke situ seorang penyelenggara atau pemeran harus menjadi insan yang profesionalitas agar dapat berkembang terus.

Seperti yang kita telah ketahui bahwa drama merupakan salah satu bentuk karya sastra yang menggambarkan kehidupan dengan menyampaikan konflik melalui dialog yang disampaikan di atas panggung. Pada pembahasan kali ini akan dibahas mengenai drama sekolah, dapat ditafsirkan bahwa drama sekolah merupakan bentuk karya sastra potret kehidupan dengan melalui dialog yang ditampilkan di atas panggung yang dipelajari di lingkungan sekolah. Menurut Nurulita (2015) Penafsiran Drama sekolah terbagi menjadi beberapa bagian yaitu teori drama dan apresiasi pementasan drama. Oleh karena itu, guru hendaknya mampu memperkenalkan drama kepada peserta didik dengan memberikan bimbingan tentang apresiasi drama sehingga membuat peserta didik menggemari, menyenangkan, dan menjadikan drama sebagai salah satu bagian kehidupannya. Pembelajaran drama dikatakan ideal, apabila disajikan secara menarik yang mampu memberikan nilai estetis sehingga memberikan pengetahuan yang optimal dan menyeimbangkan antara teori dan penerapannya.

Materi pembelajaran drama harus disesuaikan dengan jenjang pendidikan di sekolah. Tiga kompetensi drama di sekolah mencakup afektif, kognitif, dan psikomotor harus dapat dicapai dalam pembelajaran drama di sekolah. Secara kognitif, mengenalkan dan memberikan kemampuan dasar analisis sastra drama dipandang penting oleh karena itu struktur drama baik intrinsik maupun ekstrinsiknya dalam konteks teks drama menjadi relevan untuk dikembangkan dalam pembelajaran drama di sekolah. Pemberian kemampuan dasar ini sekaligus mendorong munculnya apresiasi sastra drama di sekolah, apresiasi itu terkait dengan proses kreatif kepengarangan drama selain itu mencakup juga secara substansial muatan yang terdapat di dalam sastra drama.

Menurut Nalan (2014) Dari sisi ranah afektif maka kemampuan dasar analisis sastra drama menunjang kemampuan apresiasi sastra drama diarahkan untuk munculnya seperangkat kompetensi afektif siswa terkait dengan respon positifnya terhadap penarang dan sastra dramanya maupun pembentukan karakter, sikap, motif sebagai efek dari proses analisis dan apresiasi sastra di sekolah. Oleh karena itu cara afektif pembelajaran sastra drama mampu memberikan kontribusi terhadap pembentukan siswa baik dari proses pembacaan maupun pementasan drama (Panjaitan, 2017).

Hal yang tidak kalah penting adalah psikomotor, khususnya pembelajaran sastra drama yang terkait dengan permainan drama. Ketika siswa dilatih bermain drama maka otomatis melibatkan ranah psikomotor. Olah tubuh, olah gerak, merupakan suatu refleksi kompetensi dalam pencapaian pembelajaran drama disekolah. Disisi lain dapat mendorong kemampuan siswa didalam pengembangan interksi siswanya dalam konteks ini psikomotor pasti terkait dengan afektif. Biasanya untuk hal ini digunakan pendekatan sosio drama melatih siswa menumbuhkna keberanian, kemampuan interaksi.

Secara umum, Menurut Rahmawati (2017) pengertian drama merupakan suatu karya sastra yang ditulis dalam bentuk dialog dan dengan maksud dipertunjukkan oleh aktor. Pementasan naskah drama dapat dikenal dengan istilah teater. Drama juga dapat dikatakan sebagai cerita yang diperagakan di panggung dan berdasarkan sebuah naskah.

Pada umumnya, drama memiliki 2 arti, yaitu drama dalam arti luas serta drama dalam arti sempit. Pengertian drama dalam arti luas adalah semua bentuk tontonan atau pertunjukkan yang mengandung cerita yang ditontonkan atau dipertunjukkan di depan khalayak umum. Sedangkan pengertian drama dalam arti sempit ialah sebuah kisah hidup manusia dalam masyarakat yang diproyeksikan di atas panggung.

Drama merupakan karangan yang menggambarkan suatu kehidupan serta watak manusia dalam berperilaku yang dipentaskan dalam beberapa babak (Pramayoza, 2013).

Menurut Mansurdin (2020) Secara teori, kreativitas bukanlah sesuatu yang biasanya dikaitkan dengan aspek sehari-hari dan tema duniawi. Jika ingin berinovasi dan menciptakan, siswa benar-benar harus berada dalam ruang kognitif dan produktif yang cocok. Siswa juga harus berada dalam keadaan pikiran terbuka dan memiliki sikap positif, yang akan memungkinkan otak siswa untuk terlibat dengan ide-ide yang berlipat ganda yang akan mulai dirumuskan begitu siswa membuka diri terhadap kemungkinan tanpa batas. Dalam Rahman (2017) disebutkan bahwa Komitmen pada kepribadian dan keragaman siswa adalah kunci untuk perkembangan siswa dan peningkatan keterampilan interpersonal siswa. Seni, termasuk drama, berkontribusi pada suasana hati dan kebahagiaan siswa yang berjalan seiring dengan kreativitas.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan merujuk pada model Kurt Lewin. Pembahasan antara siklus-siklus tersebut untuk dapat menentukan kesimpulan atau hasil dari penelitian. Adapun siklus I belum berhasil dilanjutkan siklus II, dan apabila siklus II belum berhasil dilanjutkan siklus III, pelaksanaan siklus akan berhenti jika telah mencapai indikator pencapaian. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 015 Kota Sungai Penuh. Dalam penelitian ini penulis mengambil lokasi di SDN 015 Kota Sungai Penuh IV. Teknik pengumpulan data: (a) Data hasil belajar diambil dengan cara memberikan tes pada siswa, (b) Data mengenai aktifitas guru dan siswa saat dilaksanakan penelitian tindakan kelas ini diambil dengan menggunakan lembar observasi guru dan siswa. Analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif terhadap perolehan hasil belajar SBDP dianalisis secara kuantitatif dengan memberikan nilai hasil belajar siswa. Data-data tersebut dianalisis dari siklus I dan siklus II untuk dibandingkan dengan teknik deskriptif persentase yang dikelompokkan dalam 5 kategori, yaitu baik sekali, baik, cukup, kurang dan sangat kurang.

Tabel 1. Klasifikasi Kategori Tingkatan dan Penafsiran

Kriteria	Nilai	Penafsiran
Baik sekali	85-100	Hasil belajar baik sekali
Baik	70-84	Hasil belajar baik
Cukup	60-69	Hasil belajar cukup
Kurang	50-59	Hasil belajar kurang
Sangat kurang	< 50	Hasil belajar sangat kurang

Sumber : Depdiknas (2002:4)

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kegiatan penelitian ini diselenggarakan di kelas IV SDN 015 Kota Sungai Penuh untuk mata pelajaran Seni Drama semester II tahun ajaran 2022/2023. Setiap tindakan pelaksanaan pembelajaran Seni Drama disesuaikan menggunakan langkah-langkah model Role Playing yaitu: menurut Uno, (2012) (1) Persiapan atau pemanasan (2) Memilih pemain/pemeran drama (3) Mendekorasi panggung (ruang kelas) (4) Menunjuk siswa menjadi pengamat (observer) (5) Memainkan peran (6) Diskusi dan evaluasi (7) Bermain peran ulang (8) Diskusi dan evaluasi (9) Berbagi pengalaman dan Menyimpulkan.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan siklus I terdiri dari dua pertemuan dan siklus II terdiri dari satu pertemuan.

Pada tahap perencanaan siklus I, langkah-langkah yang dilakukan meliputi persiapan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menerapkan model pembelajaran Role Playing berdasarkan kurikulum merdeka pada materi Seni Drama kelas IV semester II. Selain itu, media pembelajaran yang sesuai dengan materi juga disiapkan, termasuk penyusunan lembar penilaian untuk aspek psikomotorik, afektif, dan kognitif. Evaluasi dilakukan melalui tes untuk menilai hasil belajar Seni Tari siswa kelas IV di SDN, dan segala keperluan yang diperlukan untuk kegiatan pembelajaran juga disiapkan. Pada siklus II, kegiatan yang dilakukan tidak jauh berbeda dengan siklus I. Siklus II merupakan penyempurnaan dari kekurangan yang teridentifikasi pada siklus sebelumnya.

Dari penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa dalam pembelajaran Seni Tari menggunakan model Role Playing, terlihat adanya peningkatan pada setiap pertemuan. Pada aspek sikap siklus I pertemuan I diperoleh melalui lembar penilaian aspek sikap (beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berahlak mulia, bernalar kritis, dan bergotong royong) yang mana terdapat 5 siswa yang menunjukkan sikap positif yang menonjol, sedangkan 5 siswa menunjukkan sikap negatif. Pada siklus I pertemuan II, terdapat 4 siswa yang menunjukkan sikap positif yang menonjol, sementara 3 siswa menunjukkan sikap negatif yang mencolok. Pada siklus II, terdapat 3 siswa yang menunjukkan sikap positif yang menonjol. Pada siklus I, aspek pengetahuan memperoleh rata-rata 77,59 dengan predikat cukup (C) sedangkan aspek keterampilan memperoleh rata-rata 79,39 dengan predikat cukup (C). Kemudian berdasarkan kekurangan-kekurangan pada siklus I dan dilakukan perbaikan pada siklus II, setelah melakukan penerapan model pembelajaran Role Playing terjadi peningkatan pada aspek pengetahuan yang memperoleh rata-rata 91,11 dengan predikat sangat baik (SB) sedangkan pada aspek keterampilan diperoleh rata-rata 91,20 dengan predikat sangat baik (SB).

Melalui refleksi hasil dari siklus I hingga siklus II dengan menerapkan model pembelajaran Cooperative Tipe Jigsaw dalam mata pelajaran Seni Tari, terlihat adanya peningkatan dalam hasil belajar siswa pada aspek psikomotorik, afektif, dan kognitif. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih memanfaatkan kegiatan pembelajaran dan secara keseluruhan dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Kesimpulan

1. Dalam model Roleplaying, Bermain peran dapat menciptakan situasi belajar yang berdasarkan pada pengalaman dan menekankan dimensi tempat dan waktu sebagai bagian dari materi pelajaran. Bermain peran memberikan kemungkinan kepada para murid untuk mengungkapkan perasaan-perasaannya yang tak dapat mereka kenali tanpa bercermin kepada orang lain. Melalui bermain peran, emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf kesadaran untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Model mengajar ini membuat proses-proses psikologis yang tersembunyi (covert) berupa sikap-sikap nilai-nilai, perasaan-perasaan dan sistem keyakinan dapat diangkat ke taraf kesadaran melalui kombinasi pemeranan secara spontan dan analisisnya.
2. Peningkatan hasil belajar seni drama dengan menggunakan Model Roleplaying di SD Negeri 15 Kota Sungai Penuh mengalami peningkatan dengan baik. Hal ini terlihat pada gambar yang disajikan dimana terjadinya peningkatan kemampuan peserta didik baik di segi pengetahuan maupun di segi keterampilan. Dengan demikian keberhasilan yang dilakukan pada siklus II ini menjadi landasan ketercapaian tindakan yang telah dilakukan.

References

- Akollo, J. G., Wattilete, T. A., & Lesbatta, D. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Mengembangkan Empati Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *DIDAXEI: Jurnal Pendidikan*. 1(1): halaman 41-52.
- Amri, U., & Vismia S, D. 2016. Pengaruh Penggunaan Teknik Bermain Drama Melalui Tetaer Tradisional Randai Terhadap Kemampuan Apresiasi Drama. *Eduhumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 8(No. 2), 190.
- Beta, P. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran. *CJPE: Cokroaminoto Journal Of Primary Education*. 2(2): halaman 48-52.
- Budiansyah. (2017). Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar Negeri Palembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1(2): halaman 152-169.
- Budianti, Y., & Permata, T. (2017). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Percaya Diri Siswa Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Buni Bakti 03 Babelan Bekasi. *PEDAGOGIK*. 5(2): halaman 44-56.
- Iswantara, N. (2016). *Drama Teori dan Praktik Seni Peran*. Yogyakarta: Media Kreativa.
- Kirom, S. 2018, Januari. Penguatan Karakter Diri Melalui Pembelajaran Drama Berbasis Kearifan Lokal pada Mahasiswa. *JIP*, Vol. 8(No. 1),47.

- Kurniawan, Anton. 2015. Analisis Struktur dan Nilai Pendidikan dalam Naskah Drama Melik Nggendhong Lali karya Udyn Upeye serta Relevansinya Terhadap Pembelajaran. Surakarta: UNS-FKIP Jurusan Pendidikan Bahasa Jawa.
- Listiawati Ayu, Agung Gede, Suarni Ketut. 2014. Penerapan Metode Role Playing Dengan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak Kelompok B, E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
- Marantika Komang. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Perkembangan Emosional Anak Di TK Jaya Kumara Cau Blayu, Jurnal Pg-Paud Universitas Pendidikan Ganesha
- Mansurdin. (2020). Pembudayaan Literasi Seni di SD. Yogyakarta: Defpublis.
- Nalan, S Arthur. 2014. Inner Play: Metode Kreatif Menulis Lakon. Bandung. ISB.
- Nurullita, H. (2015). Stigmatisasi Terhadap. Tiga Jenis Seni Pertunjukan Di Banyuwangi: Dari Kreativitas Budaya Ke Politik. Jurnal Kajian Seni, 2(1), 35-51.
- Pamadhi, Hadjar dkk. 2014. Pendidikan Seni di SD. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Panjaitan, Regina Lichteria. (2014). Evaluasi Pembelajaran SD Berdasarkan Kurikulum 2013 Suatu Pengantar. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Purwatiningsih. (2017). Mata Pelajaran /Paket Keahlian (Seni Budaya) BAB 1 Konsep dan pola pikir keilmuan dalam pembelajaran Seni budaya. Kementrian pendidikan dan kebudayaan direktorat jenderal guru dan tenaga kependidikan.
- Pramayoza, Dede. 2013. Dramaturgi Sandiwara: Potret Teater Populer dalam Masyarakat Poskolonial. Yogyakarta: Penerbit Ombak (Anggota Ikapi)
- Rusman. (2017). Belajar dan pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Rahman, Syaeful Ahmad. 2017. Peningkatan Kemampuan Menulis Naskah Drama dengan Pendekatan Contextual Teaching Learning (CTL). LITERASI :Jurnal Ilmiah Pend. Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah. Vol.7, No.1, Januari 2017 e-ISSN 2549-2594.
- Rahmawati, R. (2017). INTEGRASI NILAI DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIKULTURAL DI SEKOLAH DASAR. Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. <https://doi.org/10.32332/elementary.v3i1.786>