

PENERAPAN MODEL BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMENTASKAN DRAMA DALAM PEMBELAJARAN SASTRA DI SEKOLAH, PENELITIAN PADA SISWA KELAS XI SMA MUHAMMADIYAH KEDAWUNG

Desi Komalawati

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Program Pascasarjana,
Universitas Swadaya Gunung Jati
Email: haryo.bharoto@ugj.ac.id



DOI: 10.33603/reformasi.v5i1.10957

Diterima: Pebruari 2025; Direvisi: Maret 2025; Dipublikasikan: April 2025

ABSTRAK

Dunia seni peran adalah sisi lain dunia yang penuh dengan keindahan. Penanaman karakter dapat disampaikan lewat seni pementasan lakon drama. Siapa saja dapat leluasa memasuki dunia seni peran tanpa mengenal batasan usia, pendidikan, pekerjaan, dan latar belakang sosial. Pementasan drama sebagai bentuk apresiasi terhadap karya seni merupakan suatu bentuk penghargaan terhadap kehidupan. Melalui pementasan drama, setiap episode hidup diabadikan dan dipotret secara riil, mulai dari episode bahagia, sedih, dan lucu. Pada umumnya pementasan drama merupakan pengejawantahan karakter yang dipengaruhi oleh sikap pengarang dalam menginterpretasikan kehidupan. Pengarang yang menginterpretasikan kehidupan sebagai tempat yang menyedihkan, akan menghasilkan drama-drama tragedi. Sebaliknya, pengarang akan melahirkan karya drama yang berkisah tentang hidup bahagia, jika memaknai hidup sebagai tempat yang penuh dengan kebahagiaan.

Kata Kunci: Model Belajar Bermain Peran, Pembelajaran Drama

PENDAHULUAN

Aktivitas berpikir yang berlangsung selama proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan mental yang dapat menyebabkan kelelahan mental. Kelelahan mental yang berkepanjangan dapat menyebabkan kejenuhan dalam proses pembelajaran jika tidak diimbangi dengan aktivitas tambahan yang bersifat rekreatif dan penyegaran. Aktivitas tersebut berperan penting dalam memulihkan energi mental dan meningkatkan motivasi belajar. Pengajaran sastra, dalam praktiknya,

sering kali tidak seideal yang dibayangkan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kompetensi di antara tenaga pengajar dalam mengajarkan sastra, serta terbatasnya ketersediaan media, sarana, dan metode yang efektif untuk pengajaran tersebut. Dampaknya, harapan akan keberhasilan dalam pengajaran sastra menjadi sulit untuk diwujudkan. Aspek ini memerlukan perhatian yang khusus karena dapat mengganggu proses pengajaran sastra, terutama di tingkat Sekolah Menengah Atas.

Salah satu cara untuk mencegah dan mengatasi kejenuhan belajar dalam pengajaran sastra adalah dengan jalan membuat rencana atau program belajar yang menuntut guru menentukan metode yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Salah satunya adalah metode belajar sambil bermain di dalam kelas sebagai sarana aktivitas rekreasi dan penyegaran yang dapat dilakukan pada saat proses belajar mengajar secara berkelanjutan.

Kondisi di lapangan saat ini menunjukkan adanya kejenuhan dalam belajar siswa khususnya dalam pembelajaran sastra disekolah yang identik dengan membaca karya-karya imajinatif, yang tidak menuntut pembelajaran secara ilmiah, dan lebih memfokuskan pada bacaan yang imajinatif. Cara pendekatan belajar yang konvensional yang tidak efektif akan menimbulkan kejenuhan siswa di dalam kelas, serta diperlukan pendekatan keterampilan proses dengan pembelajaran teoretis.

Maka di sinilah peranan guru sebagai fasilitator di dalam kelas dituntut untuk lebih kreatif, inovatif menciptakan suatu pembelajaran yang dapat mengaktifkan suasana di dalam kelas sehingga tercapai suatu pendidikan yang berhasil guna, yang akan mengarah pada sasaran pendidikan yang telah diamanatkan dalam Undang-Undang Dasar Republik Indonesia.

Penelitian ini mengkaji 1) perencanaan pembelajaran drama dalam pembelajaran sastra di sekolah melalui model bermain peran secara efektif dan efisien, 2) aktivitas guru dan siswa di kelas dalam menerapkan model belajar bermain peran pada pembelajaran drama, dan 3) efektivitas model bermain peran dalam pelajaran sastra drama untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mementaskan drama.

REFORMASI Vol 5 No 1 Oktober 2020

Definisi Operasional

Model pembelajaran melalui permainan peran merupakan suatu pendekatan pengajaran yang berakar dari dimensi pendidikan individu dan sosial. Model ini berfungsi untuk membantu setiap siswa dalam menemukan makna pribadi dalam konteks sosial mereka, serta mendukung penyelesaian dilema pribadi melalui kolaborasi dengan kelompok sosial.

Kemampuan dalam mementaskan drama pertunjukan menekankan pentingnya pemahaman terhadap karakter tokoh, mengingat bahwa tokoh tersebut berfungsi sebagai elemen sentral yang menggerakkan jalannya pementasan yang dilakukan.

Model Belajar Bermain Peran, Pembelajaran Drama

Model Belajar Bermain Peran

Model bermain peran telah dianalisis secara mendalam oleh Bruce Joyce dan rekan-rekannya dalam karya mereka yang berjudul "Models of Teaching" (2009: 328). Joyce mengemukakan bahwa model bermain peran merupakan suatu pendekatan pengajaran yang bersumber dari dimensi pendidikan individu dan sosial. Dalam kegiatan bermain peran, siswa melakukan eksplorasi terhadap berbagai isu yang berkaitan dengan hubungan antarmanusia melalui pengambilan peran dalam konteks situasi problematis. Selanjutnya, mereka terlibat dalam diskusi mengenai norma-norma dan peraturan yang relevan. Secara kolektif, siswa dapat mengungkapkan emosi, perilaku, nilai-nilai, serta strategi dalam pemecahan masalah.

Pembelajaran yang menyenangkan merupakan suatu model pembelajaran yang mengadopsi pendekatan berdasarkan konsep-konsep

tertentu. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, seorang pendidik seharusnya menanamkan konsep nilai yang mendasari proses tersebut. Model pembelajaran melalui permainan peran merupakan suatu pendekatan dalam pendidikan nilai yang efektif. Tulisan ini dimulai dengan mengidentifikasi kondisi permasalahan yang dihadapi siswa serta menjelaskan bagaimana nilai-nilai yang tertanam dalam diri mereka berperan penting dalam menentukan perilaku dan mengembangkan kesadaran moral siswa. Efek langsung dapat dipahami sebagai suatu konsep yang menjelaskan sikap empati terhadap perbedaan nilai moral yang muncul selama interaksi antarindividu. Efek langsung lainnya mencakup penerapan strategi untuk menyelesaikan konflik dalam kerangka yang tetap menghormati perbedaan perspektif, sambil tetap mempertimbangkan pentingnya nilai-nilai kemanusiaan universal.

Fannie dan George Shaftel (1967), yang mengacu pada pemikiran Mark Chesler dan Robert Fox (1996) dalam karya Joyce (2009: 328), menegaskan bahwa metode bermain peran adalah sebuah model pengajaran yang berasal dari kedua dimensi, yaitu pendidikan individu dan sosial. Model ini berfungsi untuk membantu setiap siswa dalam mengidentifikasi makna pribadi yang mereka temukan dalam konteks sosial mereka, serta memfasilitasi penyelesaian dilema pribadi melalui dukungan dari kelompok sosial.

Pembelajaran Drama

Drama merupakan proyeksi kehidupan manusia yang ditampilkan dalam bentuk pementasan. Sebagai interpretasi kehidupan, drama erat hubungannya dengan cerita yang terjadi di kehidupan nyata, baik potret suka duka, pahit manis, maupun hitam putih

kehidupan manusia.

Drama merupakan salah satu bentuk karya sastra selain puisi dan prosa. Dalam teks drama berisi pengungkapan buah pikiran pengarang yang memuat masalah, pendapat, dan pesan pengarang (Jakob Sumardja dan Saini KM, 1998:140).

Bahasa dalam teks drama memakai penggunaan bahasa denotatif (tunggal arti). Hal ini disebabkan bahwa dalam teks drama memiliki peran (1) menggerakkan plot dan alur cerita, (2) menjelaskan latar belakang dan suasana cerita, (3) berhubungan dengan tokoh cerita, dan (4) mengungkapkan buah pikiran pengarang (Jakob Sumardja dan Saini KM, 1998:145-146).

Drama yang akan dikaji dalam tesis ini adalah drama naskah dan drama pentas. Kajian diambil dari drama naskah yang telah di tulis dalam bentuk dialog-dialog, selanjutnya drama pentas, yaitu drama yang dipentaskan di atas panggung pertunjukan sebagai tindakan verbal dari pengertian drama itu sendiri yaitu dialog yang dipentaskan sehingga karya sastra itu menjadi hidup. Seperti yang dikatakan Moulton bahwa “drama adalah hidup yang ditampilkan dalam gerak” (*life presented in action*) ataupun Bathazar Verhagen yang mengungkapkan bahwa “drama adalah kesenian melukis sifat dan sikap manusia dengan gerak.” (Slametmuljana dalam Tarigan, 2011:70).

METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Desain penelitian ini mencakup dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Sumber Data Penelitian

Populasi

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah semua siswa kelas XI SMA Muhammadiyah Kedawang Kabupaten Cirebon tahun pelajaran 2012/2013, yang terdiri atas enam kelas, yaitu kelas XI IPA dan kelas XI IPS berjumlah 182 siswa.

Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik acak (random sampling). Mengingat jumlah subjek yang cukup besar, sampel yang diambil diklasifikasikan menjadi dua kelompok, yaitu kelas A sebagai kelas eksperimen dan kelas B sebagai kelas kontrol. Dalam penelitian ini, jumlah sampel yang ditetapkan melibatkan dua kelas, yang dibagi ke dalam empat kelompok dengan total 74 siswa.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, dokumentasi, dan tes. Variabel yang akan dievaluasi dalam penelitian ini berdasarkan kategori tes yang diusulkan oleh Bloom, yang terkenal dengan taksonomi Bloom, terdiri dari tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Secara khusus, ranah afektif berhubungan dengan aspek proses orientasi. Jangkauan tujuan afektif mencakup aspek kesadaran yang terkait dengan penerimaan serta kecenderungan terhadap nilai-nilai yang berhubungan dengan perasaan, nada, emosi, motivasi, serta pola perilaku. Hal ini juga melibatkan tingkat penerimaan dan penolakan individu terhadap berbagai stimulus (Nurgiyantoro, 2011:58).

Aspek-aspek yang digunakan sebagai kriteria penilaian dalam praktik bermain drama dengan penerapan model pembelajaran bermain peran adalah sebagai berikut:

Rublik Penilaian Praktik Pementasan

REFORMASI Vol 5 No 1 Oktober 2020

Drama

No	Aspek yang dinilai	Skor Ket
1	Ekspresi, terdiri atas : a). Improvisasi B). Bahasa Tubuh C). Gestur	(0-35)
2	Intonasi, terdiri atas : A). Vokal B). Artikulasi	(0-30)
3	Penampilan, terdiri atas : A). Penjiwaan B). Aksi dan Emosi C). Imajinasi	(0-35)
Jumlah		100

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, data yang telah terkumpul akan dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan uji parametrik diferensial, khususnya Independent-Sample T-Test, yang akan diolah dengan menggunakan perangkat lunak Statistical Product and Service Solutions (SPSS) versi 16 untuk Windows. Langkah-langkah yang diambil dalam proses analisis data adalah sebagai berikut: 1). Uji normalitas dilaksanakan dengan menerapkan uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk.

Analisis selanjutnya dilakukan dengan merujuk pada dua kriteria yang telah ditetapkan. Uji homogenitas bertujuan untuk menganalisis apakah varians populasi memiliki kesamaan atau perbedaan. Uji homogenitas dilaksanakan menggunakan metode uji Levene (Levene Test). Mengingat bahwa asumsi normalitas untuk data pretes dan postes belum terpenuhi, analisis perbedaan antara dua rata-rata nilai pretes dan postes dilaksanakan menggunakan metode pengujian nonparametrik, yaitu uji Wilcoxon. Mengingat bahwa asumsi normalitas untuk data pra-tes dan pasca-tes belum terpenuhi, maka untuk menganalisis perbedaan antara dua rata-rata nilai prestasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dilakukan

pengujian non-parametrik melalui uji Mann-Whitney.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan Pembelajaran Sastra pada Materi Drama melalui Model Bermain Peran

Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru merancang RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dengan mengemukakan lima langkah pokok. Perencanaan pembelajaran yang dibuat oleh guru menggunakan model PPSI (Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional) dengan mengemukakan lima langkah pokok. Langkah-langkah tersebut diantaranya: (1) merumuskan tujuan khusus, (2) mengembangkan alat evaluasi, (3) menentukan kegiatan belajar mengajar, (4) melaksanakan program, dan (5) melaksanakan evaluasi.

Standar kompetensi yang dikaji dalam penelitian ini adalah Berbicara: Mengungkapkan wacana sastra dalam bentuk pementasan drama. Kompetensi dasarnya adalah 1). Mengekspresikan dialog para tokoh dalam pementasan drama, 2). Menggunakan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama. Indikatornya 1). Membaca naskah drama dengan memperhatikan ekspresi dan intonasi yang akan diperankan dengan cermat (berani, gemar membaca), 2). Mendemonstrasikan naskah drama yang disertai gerak-gerik, mimik, pantomimik, blocking berdasarkan naskah drama yang di buat dan dibaca secara tepat (berani, gemar berbicara).

Aktivitas guru dan siswa dalam konteks pembelajaran di kelas menggunakan model bermain peran terdiri dari sembilan langkah yang terstruktur. Dalam proses ini, guru menjalankan sembilan aktivitas, sementara siswa melaksanakan tujuh aktivitas. Tahapan pertama adalah

pemanasan suasana kelompok, yang mencakup beberapa sub-tahapan: (a) guru melakukan identifikasi dan pemaparan terhadap masalah yang dihadapi, (b) guru memberikan penjelasan mengenai masalah tersebut, (c) guru melakukan penafsiran terhadap fenomena yang ada, dan (d) guru menjelaskan mekanisme permainan peran yang akan dilaksanakan. Tahap 2: Seleksi partisipan, yang terdiri dari dua sub-tahap, yaitu (a) analisis peran oleh guru, dan (b) pemilihan siswa sebagai pemain yang akan memerankan peran tersebut. Tahap 3: Pengaturan pengaturan, terbagi menjadi (a) proses di mana guru mengorganisasi sesi-sesi peran, (b) penegasan kembali oleh guru terkait peran yang dimiliki, dan (c) upaya kolaboratif antara guru dan siswa untuk mendekati situasi yang menghadirkan permasalahan. Tahap 4: Persiapan Seleksi Siswa sebagai Pengamat. Proses ini terdiri dari dua sub-tahapan: (a) diskusi antara guru dan siswa untuk menetapkan topik yang akan dibahas, dan (b) penugasan pengamatan yang diberikan oleh guru kepada salah satu siswa. Tahap 5: Pemeranan, yang terdiri dari tiga sub-tahap, yaitu: (a) guru dan siswa memulai kegiatan bermain peran, (b) guru dan siswa mengukuhkan serta melanjutkan bermain peran, dan (c) guru dan siswa mengakhiri sesi bermain peran. Tahap 6: Diskusi dan Evaluasi. Tahap ini terdiri dari tiga sub-kegiatan, yaitu: (a) guru dan siswa bersama-sama mereview pemeranan yang mencakup aspek-aspek kejadian, posisi, dan kenyataan; (b) guru dan siswa melakukan diskusi mengenai fokus-fokus utama yang telah diidentifikasi; serta (c) guru dan siswa berkolaborasi dalam mengembangkan pemeranan yang akan dilakukan selanjutnya. Tahap 7: Pemeranan kembali, yang terdiri dari dua sub-tahap, yaitu (a) penugasan peran yang berbeda antara guru dan siswa, dan (b) penyediaan

masuk atau alternatif perilaku oleh guru dalam langkah-langkah selanjutnya. Tahap 8: Diskusi dan evaluasi, yang terdiri dari tiga komponen utama: (a) peninjauan bersama antara guru dan siswa mengenai pemeranan yang telah dilakukan, termasuk aspek kejadian, posisi, dan realitas yang terlibat, (b) diskusi kritis antara guru dan siswa mengenai fokus-fokus utama yang diangkat selama pemeranan, dan (c) kolaborasi antara guru dan siswa dalam merancang dan mengembangkan pemeranan selanjutnya. Tahap 9: Pembagian dan Generalisasi Pengalaman, terdiri dari dua komponen utama: (a) interaksi antara guru dan siswa yang berfungsi untuk mengaitkan situasi yang diperankan dengan konteks kehidupan sehari-hari serta masalah-masalah lain yang mungkin timbul, dan (b) penjelasan oleh guru mengenai prinsip-prinsip umum yang mendasari perilaku.

Analisis Penilaian *Pretes*, *Posttes*, dan *Gain* Kelompok Tiga Kelas Eksperimen

Pada nilai rata-rata gain kelompok sampah negeri sebesar 45,83, kelompok kabayan dan pinokio pesek 33,77 dan kelompok aduh ujang sebesar 38,67. Berdasarkan hasil rata-rata gain menunjukkan terdapat perbedaan peningkatan kognitif siswa. Kelompok sampah negeri rata-rata gain lebih besar di bandingkan kelompok kabayan dan pinokio pesek dan aduh ujang.

Perbedaan Kognitif Siswa Kelas Kontrol berdasarkan Peningkatan Prestasi Siswa

Pada nilai rata-rata gain kelompok Ayahku Pulang sebesar 34,82, kelompok Tobatnya Preman Sekolah 26 dan kelompok Ali Baba sebesar 24,09. Berdasarkan hasil rata-rata gain

menunjukkan terdapat perbedaan peningkatan kognitif siswa. Kelompok "Ayahku Pulang" rata-rata gain lebih besar di bandingkan kelompok "Tobatnya Preman Sekolah" dan "Ali Baba".

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 16, diperoleh nilai t hitung untuk data indeks gain dengan asumsi varians yang sama sebesar 4,674 dengan tingkat signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi yang diperoleh kurang dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) dapat ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata indeks gain pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, terdapat perbedaan signifikan dalam rata-rata kemampuan kognitif siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah penerapan perlakuan yang berbeda pada masing-masing grup. Berdasarkan deskripsi dan analisis terhadap data indeks gain, dapat disimpulkan bahwa peningkatan kognitif siswa pada kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol.

Dalam penilaian afektif di kelas eksperimen menunjukkan hasil yang positif, yaitu sebanyak 100% siswa menyatakan ya ketika guru menerapkan model belajar bermain peran dalam pembelajaran drama dan siswa senang bekerjasama dalam tim, sedangkan dalam kelas kontrol diperoleh penilaian afektif mendapati 67.57 % saja yang menyatakan siswa senang dengan belajar drama menggunakan model bermain peran.

KESIMPULAN

- 1) Perencanaan pembelajaran dibuat oleh guru sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai. Guru membuat perencanaan pembelajaran

model PSSI (Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional) yang berorientasi pada tujuan pengajaran.

- 2) Aktivitas pembelajaran guru dan siswa di kelas menggunakan strategi belajar yang efektif. Guru melaksanakan sembilan aktivitas di kelas dan siswa melaksanakan tujuh aktivitas di kelas dengan tujuan agar pembelajaran drama menggunakan model bermain peran akan mendapatkan hasil yang baik dan meningkatkan prestasi siswa.
- 3) Efektivitas model pembelajaran bermain peran dalam pembelajaran drama lebih baik diterapkan pada kelas eksperimen jika dibandingkan dengan pembelajaran drama dengan menggunakan model pembandingan di kelas kontrol yang tidak menerapkan model bermain peran.

SARAN

- 1) Model bermain peran layak dipertimbangkan sebagai model pembelajaran alternatif karena model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran sastra drama di sekolah,
- 2) Penerapan model belajar bermain peran dalam pembelajaran drama perlu di kaji dan disesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran aspek berbicara yang telah disiapkan guru.
- 3) Bagi guru mata pelajaran bahasa Indonesia, Tingkatkan kemampuan diri dengan selalu berinovasi menggunakan model belajar dan fasilitas belajar secara maksimal,
- 4) Dengan penggunaan model belajar yang disertai dengan penggunaan fasilitas belajar yang tepat guna diharapkan dapat mengembangkan imajinasi siswa dan menstimulus siswa untuk berpikir lebih kritis dan

jauh ke depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Alwi, Hasan, dkk. 2011. *Buku Praktis Bahasa Indonesia 1*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Aminuddin. 2011. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *Metodologi Praktis Penelitian Pendidikan*. Jogjakarta: Diva Press.
- Asyirint. 2010. *Langkah Cerdas Menjadi Guru Sejati Berprestasi*. Yogyakarta: Bahtera Buku.
- Borg, James. 2012. *Buku Pintar Memahami Bahasa Tubuh*. Jogjakarta: Think.
- Brown, Douglas. 2008. *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. Embassy Jakarta: Pearson Education
- Chatib, Munif. 2012. *Gurunya Manusia*. Bandung: Mizan Media Utama.
- Daryanto dan Muljo Rahardjo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi. Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Sekolah Menengah Atas*. Jakarta: Depdiknas.
- Dewojati, Cahyaningrum. 2012. *Drama, Sejarah, Teori, dan Penerapannya*. Yogyakarta: Javakarsa Media.
- Endraswara, Suwardi. 2011. *Metodologi Penelitian Sosiologi Sastra*. Jakarta:

- Buku Seru.
Grabe, William and Fredricka L. Stoller. 2002. *Teaching and Researching Reading*. England: Pearson Education.
- Hakim, Thursan. 2004. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara.
- Hamalik, Oemar. 2000. *Model-Model Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Program Pascasarjana UPI.
- Hasanuddin. 1996. *Drama Karya dalam Dua Dimensi*. Bandung: Angkasa.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jalaludin. 2011. *Filsafat Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa.
- Joyce, Bruce. 2009. *Models of Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Keraf, Gorys. 1984. *Tata Bahasa Indonesia*. Flores: Nusa Indah.
- Komalawati, Desi. 2003. *Tindak Tutur dalam Wacana Drama Siaran Radio Pendidikan Bahasa Indonesia Produksi BPMR Semarang Tahun 2002 (Skripsi)*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Kosasih, E. 2012. *Dasar-Dasar Keterampilan Bersastra*. Bandung: Yrama Widya.
- Kridalaksana, Harimurti. 1993. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Makhdalena. 2011. *Tesis. Model Pembelajaran Berbicara Kesantunan Berbahasa Berdasarkan Prinsip-Prinsip Al-Quran (Penelitian dan Pengembangan terhadap Siswa Kelas VII MTSN 1 Kota Bengkulu)*. Bandung: Pascasarjana UPI.
- Mulyana, Yoyo Memen Durahman dkk. 1998. *Sanggar Sastra*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Muslich, Masnur. 2008. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurhadi, dkk. 2004. *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Nurgiyantoro, Burhan. 1998. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2011. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Putra, Bintang Angkasa. 2012. *Drama Teori dan Pementasan*. Yogyakarta: Citra Adi Parama.
- Rahmanto, B. 1988. *Metode Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Kanisius (saduran Moody, H.L.B. 1979. *The Teaching of Literature*. London: Longman Group)
- Riduwan. 2010. *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan, 2011. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rusyana, Yus. 1984. *Bahasa dan Sastra dalam Gamitan Pendidikan*. Bandung: Diponegoro.
- Samani, Muchlas dan Hariyanto. 2011. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Saptaria, Rikrik El. 2006. *Panduan Praktis Akting untuk Film dan Teater, Acting Handbook*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Satoto, Soediro. 2012. *Analisis Drama dan Teater*. Yogyakarta: Ombak.
- Shambaugh, Neal. 2006. *Instructional Design*. America: Pearson Education.
- Sitanggang, dkk. 2011. *Buku Praktis Bahasa Indonesia 2*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Stanislaus S. Uyanto. 2009. *Pedoman*

- Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Supratman, Dandan. 2012. *Makalah Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai Wahana Memperteguh Nilai Karakter dan Budaya Bangsa*. Semarang: UNNES.
- Suroto. 1989. *Apresiasi Sastra Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- _____. 2011. *Prinsip-Prinsip Dasar Sastra*. Bandung: Angkasa.
- Tiawati, Refa Lina. 2012. *Tesis. Kesantunan Tindak Tutur Guru dalam Konteks Proses Pembelajaran yang Beorientasi Pendidikan Karakter di SD Islam Budi Mulia Padang*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Tim PLPG UPI Bandung. 2011. *Bahan Ajar Bahasa Indonesia SMA/SMK*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Undang-Undang Perfilman 2009. 2010. Yogyakarta: Pustaka Yustisia.
- Uyanto, Stanislaus S. 2009. *Pedoman Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wahyuni, Sri dan Abd. Syukur Ibrahim. 2012. *Perencanaan Pembelajaran Bahasa Berkarakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Waluyo, Herman. 2002. *Drama, Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Nabila.
- Zaini, Hisyam, dkk. 2004. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD (Center for Teaching Staff Development).