

Table Of Content

Journal Cover	2
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

Academia Open

Vol 4 (2021): June

DOI: 10.21070/acopen.4.2021.3090 . Article type: (Education)

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Academia Open

Vol 4 (2021): June

DOI: 10.21070/acopen.4.2021.3090 . Article type: (Education)

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Drama Learning Using the Role Play Method in Script Performances “Jangan Buang Sampah Sembarangan” in Lower Grade Elementary School

Pembelajaran Drama menggunakan Metode Role Play dalam Pementasan Naskah “Jangan Buang Sampah Sembarangan” anak kelas tingkat bawah Sekolah Dasar

Andy Robby Iftida Amri, iftidaamri04@gmail.com, (0)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evie Destiana, eviedestiana@umsida.ac.id, (1)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

⁽¹⁾ Corresponding author

Abstract

This study aims to determine the learning process of drama extracurricular at the Primary School Lab School, State University of Surabaya using the role play method. This study uses a qualitative approach with a descriptive study type by observing the drama learning process using the role play method and drama performances using a script, don't litter at school art performances which are held regularly once a year. Data collection techniques used are observation, interviews and documentation. The data analysis technique used is data reduction such as selecting and classifying the findings needed so that they do not widen from the core of the discussion, presenting data from the findings of the training process to staging, and drawing conclusions from all findings. The results showed that learning drama by using the role play method, got satisfactory results because from these results students were able to appear confident and able to perform well in performing arts performances held at school.

Published date: 2021-10-21 00:00:00

Pendahuluan

Dalam era Revolusi Industri 4.0 ini, wajah pendidikan semakin memiliki arti yang berbeda dari pada tahun-tahun sebelumnya, di mana pendidikan saat ini mampu di terjemahkan bebas oleh semua kalangan. Hal ini menunjukkan bahwa kesadaran masyarakat tentang pendidikan semakin di perhatikan, terlebih pendidikan yang benar mampu menjadi suatu alat atau juga suatu sarana yang memiliki fungsi untuk meningkatkan kualitas hidup manusia yang lebih baik dari segala aspek: kemampuan, kepribadian dan kewajiban menjadi warga negara yang baik. Pendidikan yang selama ini ada di Indonesia menggunakan sistem pengajaran interaksi intens guru dengan siswa dalam usaha membantu mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang sudah di tetapkan dan dapat di laksanakan di dalam: lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Setiap warga negara Indonesia memiliki hak yang strata dalam mendapatkan sebuah pendidikan yang layak, menegaskan dalam Undang-Undang 1945 bahwa, Pemerintah Republik Indonesia melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia, dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial [1].

Dalam realita yang sedang terjadi, adanya sebuah tantangan-tantangan yang harus di lewati bagi pendidikan itu sendiri, tantangan itu berupa kepercayaan dari semua wali murid yang kini mereka mulai paham, bahwa pendidikan yang baik adalah pendidikan yang mampu melihat siklus kembang anak dan juga cara pengembangan bakat minat anak. Di sini siswa juga tak musti harus pandai dan menguasai semua mata pelajaran, sebab tolak ukur siswa pintar kini pun juga mulai beragam, bisa di lihat ke aktifan dalam berteman, memiliki rasa percaya diri, cepat menghafal surah pendek, mampu mengekspresikan bakat seninya dengan baik, mampu mengekspresikan tubuhnya di bidang olahraga, ataupun pencapaian-pencapaian lainnya dalam bidang-bidang yang tertentu [2]. Dan sang pendidik memiliki tugas besar dalam menjawab tantangan-tantangan itu dengan melalui pembelajaran yang inofatif, dan mampu membuat para peserta aktif di kelas yang di mana juga dapat tersalurkan bakat-bakat yang telah dimiliki sang anak.

Keterampilan dasar mengajar yang perlu di kuasai guru meliputi keterampilan bertanya, keterampilan memberi penguatan, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan menjelaskan, keterampilan membuka dan menutup pelajaran, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, keterampilan mengelola kelas, serta keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan . Guru hendaknya dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Sebagaimana di ketahui bahwa siswa SD memiliki karakteristik yang suka bermain, aktif bergerak, suka di puji, serta senang berkompetisi. Oleh karena itu guru perlu merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa SD tersebut. Jika guru tidak mampu merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa maka akan menyebabkan siswa kurang termotivasi dan kurang tepat sasaran dalam pembelajaran [3]. Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang di tandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan .

Serta untuk meningkatkan motivasi belajar siswa juga dapat di lakukan melalui beragam variasi penggunaan metode pembelajaran, metode pembelajaran di definisikan sebagai cara yang di gunakan guru dalam menjalankan fungsinya dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran juga dapat di gunakan untuk memudahkan siswa memahami materi pembelajaran, serta merangsang siswa untuk belajar, dan mampu dalam menggerakkan kreativitas siswa . Pendekatan belajar aktif sebenarnya sudah lama di kembangkan. Konsep ini awalnya didasari pada sebuah keyakinan bahwa, hakikat belajar adalah proses membangun makna atau pemahaman, oleh si pembelajar, terhadap pengalaman dan informasi yang di saring dengan persepsi, pikiran dan perasaannya. Dengan demikian siswa lah yang harus aktif untuk mencari informasi, pengalaman maupun keterampilan dalam rangka membangun sebuah makna dari hasil proses pembelajaran . Belajar dan pembelajaran memiliki arti yang berbeda. Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh sebuah informasi sehingga dapat meningkatkan keterampilan, sikap, dan mengokohkan kepribadian, sedangkan pembelajaran adalah aktivitas belajar yang dipimpin dan di arahkan oleh sang guru [4].

Keduanya harus ada keterikatan satu sama lain, karena jika hubungan guru dan siswa ada kesenjangan, yang terjadi adalah kegiatan belajar tidak bisa berjalan dengan baik. Terkadang masalah guru kepada muridnya yang paling klasik adalah ketika sang guru memberikan sebuah pertanyaan untuk di jawab muridnya, akan tetapi tidak ada seorang pun yang berani untuk mengangkat tangannya, atau juga yang sering terjadi mereka saling tunggu dan saling tunjuk temannya. Menariknya, yang terjadi di Sekolah Dasar Lab School Universitas Negeri Surabaya, pemandangan yang klasik itu sudah tidak lagi nampak. mereka sangat antusias dalam mengangkat tangan dan tidak saling tunggu temannya untuk lebih dahulu mengangkat tangannya [5], ataupun juga tidak saling tunjuk teman lainnya untuk menjawab pertanyaan dari sang guru.

Fenomena ini mungkin bisa dikatakan, bahwa telah berhasilnya guru dalam menerapkan sebuah pembelajaran yang di mana siswanya sangat terlihat aktif, dan merasa tidak malu atau minder dengan teman yang lainnya ataupun gurunya sendiri. Setelah adanya suatu pendekatan, pada suatu kelas, lebih dari setengahnya telah mengikuti ekstra teater di sekolah. Berarti di sini ada pihak lain yang menanamkan sebuah rasa percaya diri kepada siswa. Mereka juga mengakui bahwa selama berlatih teater mereka diajarkan untuk melawan rasa malu dan bisa tampil lebih percaya diri, dalam pembelajarannya mereka sering diajak untuk menerapkan pembelajaran menyerupai sifat seseorang, pekerjaan, ataupun kebiasaan orang-orang sehari-hari, metode pembelajaran itu bernama role playing [6].

Metode

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian ini adalah studi kasus, dimana pendekatan ini merupakan serangkaian kegiatan penyelidikan (mempelajari) dengan penuh kesungguhan suatu fenomena atau gejala aktual yang menjadi pokok perhatian. studi kasus sebagai penelitian yang melakukan analisis dari berbagai sudut pandang (multi-perspective analysis) mengenai suatu fenomena atau gejala sosial dalam konteks yang alamiah. Teknik pendekatan studi kasus berguna dalam memberikan jawaban atas pertanyaan "Bagaimana?" dan "Mengapa?", dan dalam konteks ini dipergunakan untuk penelitian eksplorasi, deskripsi, dan penelitian eksplanatori (menjelaskan). Dalam hal ini penelitian menggambarkan tentang kasus yang terjadi pada siswa kelas tingkat bawah Sekolah Dasar Lab School Universitas Negeri Surabaya.

Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dimana suatu metode dalam penelitian suatu kelompok manusia [7], suatu obyek, suatu kondisi, dan suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang.

Kehadiran Peneliti

Dalam penelitian ini, peneliti sebagai instrumen kunci dalam upaya pengumpulan data-data di lapangan. Pengertian instrumen kunci adalah peneliti sebagai subyek hasil penelitian bukan hanya sebagai pengumpul data, analisis, dan penafsiran data yang ada di Sekolah Dasar Lab School Universitas Negeri Surabaya.

Kehadiran peneliti sebagai instrument utama dalam penelitian ini dapat memberikan banyak keuntungan, yakni dapat memahami situasi di lapangan secara langsung, dapat berbicara langsung dengan subjek penelitian dan sumber lain, dan masih banyak lain.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Penelitian ini dilakukan di Anak Kelas tingkat bawah Sekolah Dasar Lab School Universitas Negeri Surabaya tahun ajaran 2019/2020.

Subjek Penelitian

Pemilihan subjek dalam penelitian ini yakni siswa kelas II dan III sebagai subjek penelitian. Jumlah siswa kelas II sebanyak 12 siswa, siswa kelas III sebanyak 12 siswa, dan jumlah keseluruhan siswa berjumlah 24 siswa. Peneliti akan mengamati proses pembelajaran ekstrakurikuler drama dari awal hingga akhir, apakah selama pembelajaran berlangsung, Pembina mampu menerapkan proses pembelajaran menggunakan metode Role Playing dengan baik dan benar dengan di mulai dari langkah-langkah penerapan hingga akhirnya mampu menyiapkan suatu situasi pembelajaran yang kondusif, selain itu juga apakah pembina mampu memaksimalkan kelebihan dari metode ini dan meminimalisir kekurangan dari penggunaan metode Role Play.

Setelah itu peneliti akan melihat sejauh mana perkembangan dari tiap siswa yang akan mementaskan pertunjukkan drama dengan naskah "Jangan buang sampah sembarangan", dimulai dari kesiapan secara individu mulai dari penguasaan naskah, gestur tubuh dan ekspresi wajah, selain itu juga peneliti akan mengamati hasil dari pertunjukkan, mulai dengan hasil konsep pementasan yang meliputi kerangka cerita, penokohan dan perwatakan, setting/ landasan/ tempat kejadian, Tema, Klasifikasi drama, Amanat, Penata rias, Penata artistik, Tata suara hingga sampai pada evaluasi pementasan.

Sumber Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah jenis data kualitatif yang berupa keterangan data fakta-fakta yang tidak dapat diukur secara matematis tetapi hanya berwujud keterangan naratif semata, misalnya seperti cara guru menentukan metode pembelajaran [8], faktor pendukung dan penghambat penggunaan metode pembelajaran, ataupun rencana perangkat pembelajaran guru itu sendiri.

Data yang dikumpulkan dapat berupa data primer yakni data yang diperoleh secara langsung dari sumbernya, misalnya dari informan (sebutan orang dalam penelitian dengan pendekatan kualitatif), situs sosial tau peristiwa-peristiwa yang diamati, responden (sebutan orang dalam penelitian dengan pendekatan kualitatif), dan sejenisnya. Sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh dari informan yang telah diolah oleh pihak lain, seperti segala macam bentuk dokumen. Dalam penelitian ini, data-data yang dibutuhkan oleh peneliti didapatkan dari beberapa sumber. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil pengamatan proses pembelajaran Role Playing.

2. Hasil wawancara dari subjek penelitian.
3. Hasil observasi dari subjek penelitian.
4. Hasil dokumentasi dari pementasan naskah "Jangan buang sampah sembarangan"

Teknik Pengumpulan Data

Sesuai dengan bentuk pendekatan penelitian kualitatif dan sumber data yang akan digunakan, maka teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan hasil observasi, hasil wawancara, dan analisis dokumen. Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian kualitatif pada umumnya menggunakan teknik observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Atas dasar konsep tersebut, maka ketiga teknik pengumpulan data di atas digunakan dalam penelitian ini. Ketiga teknik pengumpulan data tersebut adalah sebagai berikut [9]:

1. Observasi

Observasi yang dilakukan penelitian ini yaitu observasi langsung. Observasi ini dilakukan untuk memperoleh gambaran riil aktivitas siswa dan Pembina selama pembelajaran berlangsung hingga pementasan untuk menjawab pertanyaan peneliti.

2. Wawancara

Dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara semi-terstruktur. Wawancara semi-terstruktur adalah jenis wawancara yang sudah termasuk dalam kategori in depth interview, dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat, dan ide-idenya. Dalam melakukan wawancara, peneliti perlu mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang dikemukakan informan.

3. Dokumentasi

Dalam penelitian ini menggunakan bentuk dokumen resmi sebagai bahan studi dokumentasi. Dokumen resmi dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu dokumen internal dan dokumen eksternal. Dokumen internal dapat berupa catatan, seperti memo, pengumuman, intruksi, aturan suatu lembaga, sistem yang diberlakukan, hasil notulensi rapat keputusan pimpinan, struktur organisasi, visi dan misi sekolah dan lain sebagainya. Dokumen eksternal dapat berupa bahan-bahan informasi yang didapat dari suatu lembaga sosial, seperti majalah, Koran, buletin, surat pernyataan, silabus pelajaran dan lain sebagainya.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1. Pementasan Drama Jangan Buang Sampah Sembarangan

a. Kerangka Cerita

Dalam proses pembuatan naskah "Jangan Buang Sampah Sembarangan" ini sepenuhnya di karang oleh sang sutradara, serta di tiap pemeran yang ada di dalam naskah tersebut disesuaikan oleh tiap kemampuan dari anak didik itu sendiri. Jalinan konflik yang diangkat dari naskah ini antara dua kubu yang akhirnya terbentur dan menciptakan sebuah watak dan tokoh yang saling berlawanan. Serta tercipta dan berkembangnya konflik tersebut membuat kontradiksi antar pemeran. Yaitu sifat dua kubu yang saling bertentangan, yaitu kubu peserta out bound yang suka membuang sampah sembarangan dan kubu jin penunggu hutan yang tidak suka jika alamnya di kotori oleh ulah manusia yang suka buang sampah sembarangan seperti yang dilakukan oleh peserta out bound tadi.

Konflik ini semakin lama semakin meningkat untuk kemudian mencapai titik klimaks, setelah adegan klimaks tersebut selesai tugas para pemeran selanjutnya adalah cara penyelesaian dari konflik tadi dan dilanjut dengan penyadaran terhadap penonton agar tidak buang sampah sembarangan dan bisa mencintai alam. Akan tetapi sebelum menuju klimaks, adanya sebab akibat berupa adanya bencana banjir dan tanah longsor untuk menggiring jalan cerita untuk menyelesaikan permasalahan dan konflik yang sudah di bangun.

Gambar 3.1 Kerangka Berpikir

Kerangka cerita naskah drama jangan buang sampah sembarangan

b. Penokohan dan perwatakan

Penokohan dan perwatakan sangat begitu erat hubungannya, dimana susunan tokoh yang ada di dalam naskah tersebut, adalah merupakan daftar tokoh-tokoh yang berperan dalam naskah "Jangan Buang Sampah Sembarangan". Dan di dalam susunan tokoh tersebut, yang terlebih dulu dijelaskan adalah nama, jenis kelamin, watak penokohan dan penugasan tiap individu dalam manajemen pementasan, jadi dibagi menjadi dua tugas ada yang menjadi pemeran juga ada yang menjadi bagian manajemen pementasan sebagai pengisi musik dan turut serta membantu pemeran yang membutuhkan pertolongan semisal membenarkan kostum, tata letak setting panggung dan lain sebagainya [10].

Di naskah ini sutradara memilihkan watak dan penokohan sesuai dengan apa yang dimiliki oleh anak didiknya, dan adanya casting untuk mengerti watak yang akhirnya nanti dibuatkan ceritanya oleh Dimas yang sebagai pembina. Seperti layaknya drama-drama yang seperti biasanya, yaitu adanya tokoh antagonis dan protagonis, dan tritagonis yang berdasarkan peranannya atau perwatakannya dalam lakon serta fungsinya, maka tidak menutup kemungkinan terdapat tokoh-tokoh seperti toko sentral, toko utama, dan toko pembantu. Serta berikut ini adalah penugasan penokohan dan perwatakan yang sudah dibagi oleh Dimas sebagai pembina terhadap anak didik yang mengikuti ekstra drama dengan berupa tabel.

No	Peran	Tokoh/Watak	Alasan Pendukung
1.	Peserta outbound	Antagonis, dan suka buang sampah sembarangan	Sangat percaya diri, centil, dan aktif
2.	Peserta outbound	Antagonis, dan suka buang sampah sembarangan	Aktif, dan bisa menjadi pemimpin.
3.	Peserta outbound	Antagonis, dan suka buang sampah sembarangan	Aktif dan suka bergaul.
4.	Peserta outbound	Antagonis, dan suka buang sampah sembarangan	Percaya diri, dan sedikit bisa menari
5.	Peserta outbound	Tritagonis, bijak dan menjadi penengah	Percaya diri, dan sedikit bisa menari
6.	Peserta outbound	Tritagonis, bijak dan menjadi penengah	Percaya diri, dan sedikit bisa menari
7.	Peserta outbound	Tritagonis, bijak dan menjadi penengah	Percaya diri, dan sedikit bisa menari
8.	Peserta outbound	Tritagonis, bijak dan menjadi penengah	Tegas, dan berani di hadapan publik dan tidak begitu terlihat salah tingkah
9.	Jin penunggu hutan	Tritagonis, bijak dan menjadi penengah	Aktif, dan bisa menjadi pemimpin.
10.	Jin penunggu hutan	Tritagonis, bijak dan menjadi penengah	Aktif, dan bisa menjadi pemimpin.
11.	Jin penunggu hutan	Protagonis, baik, mencintai kebersihan	Percaya diri, dan sedikit bisa menari
12.	Jin penunggu hutan	Protagonis, baik, mencintai kebersihan	Tegas, dan berani di hadapan publik dan tidak begitu terlihat salah tingkah
13.	Jin penunggu hutan	Protagonis, baik, mencintai kebersihan	Percaya diri, dan sedikit bisa menari
14.	Jin penunggu hutan	Protagonis, baik, mencintai kebersihan	Tegas, dan berani di hadapan publik dan tidak begitu terlihat salah tingkah
15.	Jin penunggu hutan	Protagonis, baik, mencintai kebersihan	Percaya diri, dan sedikit bisa menari

Table 1. Penokohan Drama

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang mengamati proses pembelajaran ekstrakurikuler drama menggunakan metode role play dan mendeskripsikan pementasan naskah "Jangan buang sampah sembarangan" di Sekolah Dasar lab school Universtas Negeri Surabaya, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran semakin aktif dikarenakan disini anak didik akan dengan mudah mengembangkan nilai-nilai sosial.
2. Tahap-tahap pembelajaran role play ini sendiri tidak terlepas dari bantuan orang lain, dikarenakan pelaksanaan untuk menggunakan metode role play yaitu anak didik dibuat secara berkelompok., dan sangat di rasa sulit apabila dilaksanakan dengan sendiri-sendiri tanpa adanya lawan bicaranya, dan teman yang mengamati mulai dari gesture dan mimik wajah.
3. Pementasan berlangsung dengan baik dan lancar, secara kepribadian yang dialami oleh anak didik yang mengikuti ekstrakurikuler drama memiliki rasa kedewasaan dan mampu memajemen dirinya sendiri maupun orang lain.

References

1. D. D. Mudjiono, Belajar Dan Pembelajaran, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
2. Djamarah, Strategi Belajar Mengajar, Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
3. H. Darmadi, Kemampuan Dasar Mengajar Landasan Konsep dan Implementasi, Bandung: Alfabeta, 2010.
4. S. Mel, Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2013.
5. A. Shohimin, model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013, Yogyakarta: ar-ruzz media, 2015.
6. S. d. Hariyanto, metode pembelajaran Role Play, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014.
7. A. Suharsimi, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
8. Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D, Bandung: Alfabeta, 2014.
9. S. B. D. d. A. Zain, Strategi Belajar Mengajar, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009.
10. B. Soemanto, Jagat Teater, Yogyakarta: Media Pressindo, 2016.