

PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMERANAN DRAMA

R. ArnisFahmiasih¹

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah kemampuan pembelajaran sastra dalam memerankan drama yang masih rendah di kelas V SDN Ciporeat 3 Kota Bandung. Banyak siswa yang malu-malu bahkan tidak mau memerankan drama di depan kelas yang disebabkan oleh kurang mampunya guru dalam menyajikan pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan. Dalam hal ini peneliti menerapkan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan pemeranan drama pada siswa kelas V SD dengan tujuan untuk mengetahui aktivitas dan kemampuan siswa dalam pembelajaran pemeranan drama dengan menggunakan metode bermain peran. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model Elliot dengan tiga siklus dan sembilan tindakan. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, catatan lapangan, LKS, lembar evaluasi dan dokumentasi berupa foto dan video. Berdasarkan hasil penelitian di lapangan selama proses pembelajaran berlangsung ditemukan beberapa hal penting. Siswa lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung dan kemampuan siswa dalam pemeranan drama pun terus meningkat pada tiap siklusnya. Hal ini terbukti dari rata-rata nilai aktivitas siswa dalam memerankan drama pada pada siklus satu yaitu 58, siklus dua yaitu 66, dan siklus tiga yaitu 84. Adapun Rata-rata nilai kemampuan siswa dalam memerankan drama pada siklus satu yaitu 52, pada siklus dua yaitu 63 dan pada siklus tiga yaitu 73.

Kata Kunci : Metode Bermain Peran dan Pemeranan Drama

A. PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terdapat keterampilan berbahasa dan keterampilan bersastra. Keterampilan bersastra tidak kalah penting dengan keterampilan berbahasa, karena pembelajaran sastra dapat bermanfaat dalam menunjang kemampuan berbahasa siswa, mengembangkan kepekaan pikiran serta perasaan siswa, memperkaya kepribadian siswa, serta menanamkan apresiasi seni pada anak didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahmanto (1988:16) bahwa pengajaran sastra dapat membantu pendidikan secara utuh apabila cakupannya meliputi 4 manfaat, yaitu: membantu keterampilan berbahasa, meningkatkan pengetahuan budaya, mengembangkan cipta dan rasa, dan menunjang pembentukan watak.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDN Ciporeat 3 Kota Bandung, pengajaran sastra drama masih sangatlah kurang. Masih banyak siswa yang kurang percaya diri, malu-malu, bahkan tidak mau untuk tampil di depan kelas. Ketika siswa tampil di depan kelas, siswa hanya membaca naskah drama

¹ Alumni Program Studi PGSD UPI Kampus Cibiru

dari buku paket sehingga siswa tidak menghayati isi dari naskah drama karena mereka hanya membaca saja. Hal ini berpengaruh terhadap penghayatan siswa pada naskah drama pun masih kurang karena siswa hanya membaca teks drama sehingga kemampuan pemeranan drama siswapun menjadi kurang. Permasalahan tersebut disebabkan oleh guru yang kurang mampu memilih metode pembelajaran yang tepat, tidak memberi contoh atau peragaan terlebih dahulu, siswa merasa bosan karena hanya disuruh ke depan membacakan naskah drama dari LKS atau buku paket, proses pembelajaran masih terpusat pada guru. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan membosankan. Siswa pun tidak menjadi sosok yang pemberani dan kreatif dalam pembelajaran.

Permasalahan di atas menunjukkan bahwa pembelajaran memerankan naskah drama perlu diperbaiki untuk meningkatkan kemampuan dan prestasi belajar sastra drama. Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pemeranan drama dengan menggunakan metode bermain peran. Metode bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu (Wahab, 2009:109). Dengan penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran drama dapat dicapai aspek perasaan, sikap, nilai, persepsi, keterampilan pemecahan masalah, pemahaman terhadap pokok permasalahan, dan diharapkan siswa dapat langsung memerankan naskah drama. Melalui pemeranan drama tersebut diharapkan siswa dapat memahami drama secara mendalam. Selain itu dengan penerapan metode *roleplaying* akan timbul pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Metode Bermain Peran

Metode bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran dengan seolah berada dalam suatu situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep. Wahab (2009: 109) mengatakan bahwa: “Bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu...”. Uno (2011: 26) menuturkan bahwa “metode bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok”. Sejalan dengan dua tokoh diatas, Aunurrahman (2011: 155) menuturkan mengenai metode bermain peran bahwa:

...metode bermain peran dirancang khususnya untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial dan moral dan pencerminannya dalam perilaku, membantu para siswa mengumpulkan dan mengorganisasikan isu-isu moral dan sosial, mengembangkan empati terhadap orang lain, dan berupaya memperbaiki keterampilan sosial.

Dari berbagai pandangan para tokoh di atas yang masing-masing mengungkapkan pengertian mengenai bermain peran, pada dasarnya metode bermain peran ini dapat digunakan dalam mempraktekkan suatu kejadian yang pernah dialami seseorang sehingga hikmahnya dapat diambil oleh siswa lain. Siswa diberikan kesempatan untuk terlibat secara aktif baik dalam

bertindak, berlaku, maupun berbahasa seperti orang yang diperankannya sehingga siswa akan lebih memahami dan mengingat konsep, siswa akan memperoleh pengetahuan tentang orang dan motivasi yang menandai perilakunya, dan siswa dapat mempelajari nilai-nilai sosial yang ada di masyarakat lewat peran yang dilakukannya. Metode bermain peran menuntut guru untuk mencari kekurangan peran yang diperagakan siswa, yang lebih ditekankan pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi.

Metode bermain peran ini memiliki langkah-langkah sebagaimana Uno (2011: 26) menuturkan bahwa prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu: 1) pemanasan (*warmingup*); 2) memilih partisipan; 3) menyiapkan pengamat (*observer*); 4) menata panggung; 5) memainkan peran (manggung); 6) diskusi dan evaluasi; 7) memainkan peran ulang; 8) diskusi dan evaluasi kedua; 9) berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Metode bermain peran memiliki beberapa kelebihan. Seperti yang dituturkan oleh Mansyur (Sagala, 2009:213) bahwa:

...murid melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat bahan yang akan didramakan, murid akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif, bakat yang terpendam dalam murid akan dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau timbul bibit seni dari sekolah, kerjasama antar pemain pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya, murid memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya, dan bahasa lisan murid dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Selain kelebihan di atas, metode ini juga memiliki beberapa kelemahan yaitu bahwa sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang aktif, banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bacaan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan, memerlukan tempat yang cukup luas agar tidak membatasi ruang gerak pemain, kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan penonton dan sebagainya. (Sagala, 2009:214)

2. Pembelajaran Pemeranan Drama

Dalam proses pendidikan terdapat suatu kegiatan belajar dan mengajar. Kegiatan tersebut dapat dikatakan sebagai suatu pembelajaran. Sagala (2009:61) mengungkapkan bahwa pembelajaran ialah mengajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran bisa dikatakan suatu proses komunikasi dua arah, karena dalam proses pembelajaran terdapat interaksi antara guru sebagai pihak pendidik dan siswa sebagai peserta didik.

Berbeda dengan pernyataan Sagala, Arifin (2009:10) menyatakan bahwa pembelajaran tidak hanya ada dalam konteks guru dengan peserta didik di kelas secara formal, akan tetapi meliputi kegiatan-kegiatan belajar peserta didik di luar kelas yang mungkin saja tidak dihadiri oleh guru secara fisik.

Berdasarkan beberapa uraian diatas mengenai pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran itu merupakan suatu kegiatan yang bertahap yang terjadi antara dua orang atau lebih, baik di dalam lingkungan secara formal maupun nonformal.

Dalam pembelajaran sastra di sekolah, terdapat beberapa jenis sastra. Salah satunya yaitu drama. Sumardjo dan Saini K.M. (1994:31) mengungkapkan bahwa “Drama adalah karya sastra yang mengungkapkan cerita melalui dialog-dialog para tokohnya”. Sedangkan Hasanuddin (1996:2) mengungkapkan bahwa “Drama adalah cerita atau tiruan perilaku manusia yang dipentaskan...”. Demikian pula Rahmanto (1988:89) yang sepaham bahwa “Drama merupakan peragaan tingkah laku manusia yang mendasar”. Dalam “Webster’s New International Dictionary” (Tarigan, 2011:71) tertulis pengertian drama, yaitu Drama : Suatu karangan, kini biasanya dalam prosa, disusun buat pertunjukan, dan dimaksudkan untuk memotret kehidupan atau tokoh; atau mengisahkan suatu cerita dengan gerak, dan biasanya dengan dialog yang bermaksud memetik beberapa hasil berdasarkan cerita dan sebagainya; suatu lakon. Direncanakan atau disusun sedemikian rupa untuk dipertunjukkan oleh para pelaku diatas pentas.

Dari beberapa pendapat di atas terlihat bahwa pada dasarnya drama adalah bentuk karya sastra yang di dalamnya terdapat suatu tingkah laku manusia yang dipentaskan dengan membawa nilai-nilai kehidupan dan maksud tertentu. Selain memiliki maksud dan nilai-nilai kehidupan, dalam drama pun terdapat unsur-unsur yang membangun, yaitu alur, penokohan, dialog, blocking, latar/setting, dan sarana kesusastraan. Selain itu, Boleslavsky (Hasanudin, 1996: 175) mengungkapkan beberapa teknik dalam memerankan drama, yaitu “ konsentrasi, kemampuan mendayagunakan emosional, kemampuan laku dramatik, kemampuan membangun karakter, kemampuan melakukan observasi, kemampuan menguasai irama.

C. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode Penelitian Tindakan Kelas dengan tiga siklus. Masing-masing siklus terdiri dari tiga tindakan yang berkesinambungan. Penelitian Tindakan Kelas ini adalah suatu penelitian yang dilakukan dengan cara – cara penyelesaian masalah secara bertahap dalam mencapai salah satu tujuan pendidikan, yaitu berhasilnya suatu proses pembelajaran. Peneliti menjadikan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini sebagai alat untuk memantau perkembangan kemampuan siswa dalam pembelajaran pemeranan drama. Sejalan dengan pernyataan di atas, Abidin (2011:216) menuturkan bahwa secara sederhana penelitian tindakan adalah seperangkat proses penelitian yang dilakukan dengan jalan mengidentifikasi masalah, melakukan sesuatu untuk memecahkannya, melihat keberhasilan pemecahan masalah dan jika belum memuaskan akan dilakukan beberapa pengulangan. Desain penelitian yang peneliti pilih adalah desain penelitian Elliot.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi, lembar observasi, catatan lapangan, lembar wawancara, lembar kerja siswa (LKS), lembar evaluasi, dan dokumentasi. Data yang telah terkumpul, dianalisis dengan cara penafsiran data, triangulasi, dan verifikasi. Untuk mempermudah dalam penafsiran data, maka

peneliti menggunakan penggolongan data ke dalam data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari lembar observasi, lembar wawancara, dan catatan lapangan, kemudian ditafsirkan dengan menggunakan deskriptif. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil evaluasi dan LKS, yang ditafsirkan dengan menggunakan perhitungan prosentase dan nilai rata-rata siswa per siklus pembelajaran serta nilai rata-rata kelas setiap siklus pembelajaran.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pembelajaran pemeranan drama dengan menggunakan metode bermain peran yang telah dilaksanakan dalam tiga siklus ini, pembelajaran pemeranan drama siswa mengalami peningkatan di setiap siklusnya, baik dari segi aktivitas maupun kemampuan. Kedua jenis peningkatan ini dapat diuraikan sebagai berikut.

Ditinjau dari segi aktivitas siswa, pada siklus satu, rata-rata nilai aktivitas siswa yaitu 58, pada siklus dua yaitu 65, dan pada siklus tiga yaitu 84. Apabila dilihat dari masing-masing indikator pada siklus satu, rata-rata nilai siswa dalam identifikasi drama adalah 2,4. Rata-rata nilai siswa pada aspek kesesuaian peran adalah 1,3. Rata-rata nilai siswa pada aspek giliran berkomunikasi adalah 1,6 dan rata-rata nilai siswa pada aspek ketepatan membaca adalah 1,5. Pada siklus dua, rata-rata nilai siswa dalam identifikasi drama adalah 2,6. Rata-rata nilai siswa pada aspek kesesuaian peran adalah 1,7 dan rata-rata nilai siswa pada aspek giliran berkomunikasi adalah 1,7 dan rata-rata nilai siswa pada aspek ketepatan membaca adalah 1,6. Sedangkan pada siklus tiga, rata-rata nilai siswa dalam identifikasi drama adalah 3. Rata-rata nilai siswa pada aspek kesesuaian peran adalah 2. Rata-rata nilai siswa pada aspek giliran berkomunikasi adalah 2,7 dan rata-rata nilai siswa pada aspek ketepatan membaca adalah 2,2.

Dalam ketiga siklus tersebut, seluruh aspek memang mengalami suatu peningkatan. Namun dari seluruh aspek tersebut, terdapat aspek yang mengalami peningkatan yang cukup pesat. Aspek tersebut adalah aspek identifikasi drama. Hal ini terjadi karena dalam kegiatan mengidentifikasi drama, guru sangat cepat bertindak dalam mengatasi siswa yang masih sangat kebingungan dalam memahami unsur drama terutama dalam membedakan antara judul dan tema. Guru cepat mengambil strategi dengan cara memahaminya berulang-ulang, kemudian diulas kembali melalui contoh drama yang berbeda sehingga siswa cepat paham dalam memahami perbedaan antara judul dengan tema.

Selain terdapat aspek yang mengalami peningkatan secara pesat, dalam siklus tiga ini pun ada aspek yang mengalami peningkatan yang cenderung lambat. Aspek tersebut adalah aspek kesesuaian peran, giliran komunikasi, dan ketepatan membaca. Namun dalam ketiga aspek yang mengalami peningkatan cenderung lambat itu, aspek kesesuaian peran merupakan aspek yang mengalami peningkatan yang paling lambat. Hal ini terjadi karena siswa tidak terbiasa dan merasa takut dalam mengeksplorasi kemampuannya. Siswa terbiasa belajar dengan gaya guru yang cenderung otoriter, sehingga dalam setiap kemampuan siswa terbatas oleh rasa takut salah yang kemudian mengakibatkan siswa tidak mau mengeksplorasi kemampuannya dengan berani di depan kelas.

Kemampuan siswa dalam memerankan drama juga selalu mengalami peningkatan. Peningkatan ini terjadi mulai dari siklus satu hingga siklus tiga. Pada siklus tiga terjadi peningkatan yang cukup signifikan dan cenderung tinggi pada setiap aspeknya.

Pada siklus satu, rata-rata nilai kemampuan siswa dalam memerankan drama yaitu 52. Pada siklus dua nilai kemampuan siswa dalam memerankan drama meningkat menjadi 63. Pada siklus tiga terjadi kenaikan nilai yang signifikan menjadi 73. Namun, apabila dilihat dari tiap-tiap indikator, maka pada siklus satu rata-rata nilai kemampuan siswa dengan indikator penghayatan peran dan ekspresi adalah 1,4. Kemampuan siswa pada indikator lafal yaitu 1,8. Sedangkan kemampuan siswa pada indikator intonasi di siklus satu yaitu 1,4 dan rata-rata kemampuan siswa pada indikator *bloking* di siklus satu yaitu 1,6.

Pada siklus dua, rata-rata kemampuan siswa pada indikator penghayatan peran dan ekspresi adalah 1,9. Kemampuan siswa pada indikator lafal yaitu 2. Sedangkan kemampuan siswa pada indikator intonasi di siklus dua yaitu 1,8 dan rata-rata kemampuan siswa pada indikator *bloking* di siklus dua ini yaitu 1,7.

Pada siklus tiga, rata-rata kemampuan siswa pada indikator penghayatan peran dan ekspresi adalah 2,2. Kemampuan siswa pada indikator lafal yaitu 2,2. Sedangkan kemampuan siswa pada indikator intonasi di siklus tiga yaitu 2,1 dan rata-rata kemampuan siswa pada indikator *bloking* di siklus dua ini yaitu 2,2.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh aspek pada kemampuan siswa dalam pemeranan drama dari siklus satu hingga siklus tiga ini mengalami kenaikan. Aspek penghayatan peran dan ekspresi terjadi kenaikan yang tinggi dari siklus satu ke siklus tiga. Hal ini dikarenakan penghayatan dan ekspresi merupakan hal yang paling mempengaruhi dalam bermain peran. Peningkatan penghayatan dan ekspresi ini ternyata dipengaruhi oleh rasa antusias siswa dan rasa mengenal siswa terhadap cerita dalam drama yang diberikan. Apabila siswa mengenal cerita dalam naskah drama yang disajikan, maka antusias siswa dalam bermain peran khususnya penghayatan dan ekspresi akan muncul dan meningkat tinggi. Selain itu, peningkatan nilai pada aspek indikator penghayatan peran dan ekspresi terjadi karena adanya perubahan media yang digunakan peneliti pada siklus tiga ini. Media yang digunakan peneliti tidak lagi hanya berupa naskah drama dalam bentuk yang cukup besar, melainkan peneliti menggantinya dengan media film MalinKundang sesuai dengan drama yang diberikan kepada siswa yaitu drama MalinKundang. Hampir seluruh siswa mengenal secara dalam cerita rakyat MalinKundang. Siswa pun sebelum menampilkan perannya di depan kelas, terlebih dahulu melihat tontonan film tersebut. Sehingga siswa mengetahui bagaimana cara menghayati peran dan menggunakan ekspresi yang tepat pada setiap dialog dalam perannya. Hal inilah yang membuat nilai penghayatan peran dan ekspresi siswa menjadi meningkat lebih tinggi dibandingkan aspek yang lainnya.

Aspek yang mengalami peningkatan secara lambat atau tidak terlalu signifikan ialah aspek *bloking*. Hal ini terjadi karena siswa belum terlalu memahami arti penting dari suatu *bloking* dan siswa lupa memperhatikan aspek *bloking* karena siswa merasa asyik dalam berperan sesuai dengan ekspresinya

masing-masing. Dengan demikian, kemampuan siswa dalam menghindari terjadinya *bloking* masih sangatlah kurang.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil-hasil penelitian yang telah diuraikan secara rinci adalah sebagai berikut.

- a. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pemeranan drama dengan menerapkan metode bermain peran terbukti mengalami peningkatan. Aktivitas siswa dalam memerankan drama meliputi identifikasi drama, penyesuaian diri dalam peran, kemampuan giliran dalam berkomunikasi, dan ketepatan membaca. Rata-rata nilai aktivitas siswa dalam memerankan drama pada siklus satu yaitu 58, siklus dua yaitu 66, dan siklus tiga yaitu 84. Berdasarkan nilai aktivitas siswa yang dicapai dalam setiap siklus tersebut, terlihat adanya suatu perkembangan yang cukup signifikan pada aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pemeranan drama.
- b. Penerapan metode bermain peran dalam pemeranan drama telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memerankan drama. Hal ini terlihat dari hasil kemampuan pemeranan drama siswa yang mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Kemampuan siswa dalam menghayati peran dan ekspresi, pengucapan lafal dan intonasi serta penghindaran *bloking* pun meningkat dari setiap siklusnya. Rata-rata nilai kemampuan siswa dalam memerankan drama pada siklus satu yaitu 52, pada siklus dua yaitu 63 dan pada siklus tiga yaitu 73.

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas pada penelitian tindakan kelas mengenai penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan pemeranan drama di kelas V SD, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut.

- a. Untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran pemeranan drama, penerapan metode bermain peran dapat dijadikan solusi yang tepat karena mampu membuat siswa lebih inisiatif dan kreatif dalam mengembangkan kemampuannya.
- b. Dalam penerapan metode bermain peran ini, langkah lebih baiknya jika guru menggunakan media yang bervariasi dan menarik sehingga pembelajaran pemeranan drama ini akan lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih meningkatkan kemampuan pemeranan dramanya. Selain itu sebaiknya guru memberikan naskah drama kepada siswa berupa naskah drama yang dikenal oleh siswa sehingga siswa akan lebih mudah memahami dan memerankannya dengan baik, terutama dalam hal penghayatan peran dan ekspresi. Dengan demikian, pembelajaran akan berlangsung secara lebih menyenangkan dan bermakna.
- c. Penelitian lanjutan tentang penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran pemeranan drama sangat diperlukan guna mengetahui lebih dalam lagi tentang efektivitas penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan pemeranan drama siswa. Peneliti menghimbau guru-guru atau peneliti untuk memadukan metode bermain peran dengan

model kooperatif dalam pembelajaran pemeranan drama untuk lebih meningkatkan kualitas pemeranan drama yang dilakukan secara berkelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2011). *Penelitian Pendidikan Dalam Gamintan Pendidikan Dasar dan PAUD*. Bandung : Rizqi Press.
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Aunurrahman. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Hasanuddin. (1996). *Drama Karya Dalam Dua Dimensi*. Bandung : Angkasa.
- Rahmanto, B. (1988). *Metode Pengajaran Sastra*. Yogyakarta : Kanisius
- Sagala, S.H. (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Sumardjo, J. & Saini K.M. (1994). *Apresiasi Kesusastraan*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Tarigan, H.G. (2011). *Prinsip- Prinsip Dasar Sastra*. Bandung : Angkasa.
- Uno, H.B. (2011). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahab, A. (2009). *Metode dan Model- Model Mengajar ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)*. Bandung : Alfabeta.