

**MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN PERAN MELALUI  
METODE *ROLEPLAYING* MATERI MEMERANKAN TOKOH  
DRAMAPENDEK**

**Maria Friska Nainggolan, Erni Sitompul**  
Universitas Sari Mutiara Indonesia  
[maria.friska@yahoo.com](mailto:maria.friska@yahoo.com)

Universitas Sari Mutiara Indonesia  
[ernisitompul0@gmail.com](mailto:ernisitompul0@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study uses a classroom action research using role playing method. This study aims to improve student skills Role Play. The research instrument used was the performance evaluation sheet, student activity observation sheet and teacher activity observation sheet. The results of this study indicate that the role playing method can improve students' role playing skills. In the pre-cycle stage the percentage of students completeness was 12.5%, increased in the first cycle to 66.67% and in the second cycle increased to 91.67% and the results obtained by the teacher's activities in the first cycle reached 70% and the second cycle reached 88.75%. And the results obtained for student activity in the first cycle reached 70% and the second cycle reached 82.5%, and reached 75% in the second cycle with an average value reaching 77.5.*

**Keywords:** *Role Playing, Skill, Short Drama Figures.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain peran dengan menggunakan Metode *Role Playing*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar penilaian unjuk kerja, lembar observasi kegiatan siswa dan lembar observasi kegiatan guru. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan bermain peran siswa. Pada tahap prasiklus persentase ketuntasan siswa 12,5 %, meningkat pada siklus I menjadi 66,67 % dan pada siklus II meningkat menjadi 91,67 % dan Hasil yang diperoleh aktivitas guru pada siklus I mencapai 70% dan siklus II mencapai 88,75%. Dan hasil yang diperoleh untuk aktivitas siswa pada siklus I mencapai 70% dan siklus II mencapai 82,5%, dan mencapai 75% pada siklus II dengan nilai rata-rata mencapai 77,5.

**Kata Kunci:** *Role Playing, Keterampilan, Drama Pendek.*

## **PENDAHULUAN**

Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi yang mengandung makna yang sangat dalam bahwa bahasa Indonesia tidak bisa tergantikan oleh bahasa apapun, selama penyelenggaraan pendidikan masih dilakukan di bumi Indonesia. Selain itu, Bahasa Indonesia telah diajarkan sejak masa anak-anak, bahasa sendiri bukan sebagai suatu ilmu tetapi sebagai keterampilan sehingga penggunaan metode pembelajaran yang tepat perlu untuk dikembangkan dan dilakukan dengan sebaik mungkin agar tercapainya tujuan.

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Sastra sebagai salah satu pembelajaran bahasa Indonesia yang sangat penting untuk menunjang kreativitas siswa di kelas, pembelajaran sastra memiliki peran penting di dalam tumbuh kembang siswa.

Di dalam pembelajaran sastra terdapat pembelajaran yang sangat penting untuk melatih rasa percaya diri siswa yaitu pembelajaran bermain drama, dalam pembelajaran ini siswa dilatih untuk dapat memerankan berbagai macam karakter. Siswa harus dituntut untuk bisa memainkan karakter yang ditentukan, melalui pembelajaran drama siswa memperoleh beberapa manfaat di dalamnya seperti siswa dapat melatih mental, melatih rasa percaya diri untuk dapat tampil dihadapan banyak orang dan siswa dituntut untuk lebih kreatif.

Berdasarkan pengamatan yang dilaksanakan di SD Negeri 064984 Medan Helvetia pada mata pelajaran Bahasa

Indonesia materi memerankan tokoh drama pendek pada siswa kelas V-A dengan KKM 70, diketahui bahwa dari 24 orang siswa, yang sudah mencapai KKM adalah 3 orang (12,5%) sedangkan yang belum mencapai KKM sebanyak 21 Orang (87,5%).

Dalam pelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam materi memerankan tokoh drama pendek kebanyakan guru dalam mengajarkan materi memerankan tokoh drama pendek kepada siswa masih monoton, tidak menarik, dan terkesan pasif. Siswa hanya dijelaskan mengenai drama, lalu diberi naskah untuk kemudian dipentaskan, tanpa adanya bimbingan dari guru, siswa akan mengalami kesulitan dalam menjiwai perannya. Selain itu tidak adanya metode dan media yang digunakan guru, membuat pembelajaran drama menjadi menjenuhkan.

Metode pembelajaran *role playing* adalah suatu metode pembelajaran dalam bermain peran, yang diharapkan dapat memberikan hasil yang baik dan positif bagi pembelajaran bahasa Indonesia materi memerankan tokoh drama pendek untuk meningkatkan Keterampilan bermain peran siswa di Kelas V-A SD Negeri 064984 Medan Helvetia.

Untuk dapat menerapkan metode pembelajaran *role playing* ini dengan baik, guru harus menjelaskan dulu teknik-teknik dalam drama dengan jelas kepada siswa, selanjutnya guru harus memilih topik atau judul naskah drama pendek yang menyeluruh yang dipraktekkan oleh siswa.

## **Keterampilan Bermain Peran**

Keterampilan adalah kemampuan untuk menggunakan akal, pikiran, ide dan kreatifitas dalam mengerjakan, mengubah ataupun membuat sesuatu menjadi lebih bermakna

sehingga menghasilkan sebuah nilai dari hasil pekerjaan tersebut.

Keterampilan bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan.

Menurut (Powers,1951:6-8) ada empat keterampilan utama yang merupakan ciri pribadi yang dewasa yaitu:

#### 1. Keterampilan vokal

Keterampilan vocal adalah kemampuan untuk menciptakan efek emosional yang diinginkan dengan suara kita. Suara jelas, bulat dan bergema menandakan orang yang berbadan tegap dan terjamin, sedangkan suara yang melengking, berisik atau serak paru memperlihatkan kepribadian yang kurang menarik dan kurang menyakinkan atau dapat juga dikatakan sebagai intonasi suara.

#### 2. Keterampilan semantik

Keterampilan semantic adalah kemampuan untuk mempergunakan kata-kata dengan tepat dan penuh pengertian, untuk memperoleh kemampuan semantik, kita harus memiliki pengetahuan yang luas mengenai makna-makna yang terkandung dalam kata-kata serta ketepatan dan kepraktisan dalam penggunaan kata-kata, hanya dengan cara inilah kata-kata dapat masuk dengan cepat dan mudah ke dalam pikiran.

#### 3. Keterampilan fonetik

Keterampilan fonetik adalah kemampuan membentuk unsur-unsur fonetik bahasa secara tepat. Keterampilan ini perlu karena turut mengembangkannya serta menentukan persetujuan atau penolakan sosial. Keterampilan ini merupakan suatu unsur dalam hubungan-hubungan

perorangan yang akan menentukan apakah seseorang itu diterima sebagai anggota kelompok atau sebagai orang luar.

#### 4. Keterampilan sosial

Keterampilan social adalah kemampuan untuk berpartisipasi secara efektif dalam hubungan-hubungan masyarakat, keterampilan social menuntut agar kita mengetahui :

- a. Apa yang harus dikatakan
- b. Bagaimana cara mengatakannya
- c. Apabila mengatakannya

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perlu disadari cara yang paling efisien untuk mengembangkan sesuatu keterampilan adalah dengan cara banyak berlatih secara teratur dan terencana, dengan cara memainkan suatu peran yang menekankan penghayatan di mana para siswa turut serta dalam memainkan peranan di dalam mendramatisasikan masalah-masalah sosial.

### **Drama Pendek**

Drama berasal dari bahasa Yunani draomai, yang berarti “berbuat”, “bertindak” atau “beraksi”. Drama merupakan tiruan kehidupan manusia yang diperankan sedangkan Drama pendek merupakan karya sastra yang dituliskan berbentuk dialog dituliskan secara singkat dalam naskah drama.

Drama pendek biasanya dimainkan dua atau lebih secara singkat yang didalam lazimnya tentang kehidupan yang dipentaskan yang berisi amanat yang disampaikan melalui drama. Pengertian tersebut jelas menandakan bahwa drama berarti pertunjukan, dengan melihat drama, penonton seolah-olah melihat kehidupan dan kejadian dalam masyarakat.

Hal ini karena drama merupakan potret kehidupan manusia, yang suka dan duka, konflik, dan aneka kehidupan lainnya

yang memang penuh warna. Bagi para pemain unsur komposisi pentas harus dikuasai dengan sangat baik karena unsur ini merupakan saran utama bagi para pemain untuk berekspresi.

Apapun adegan, tindakan, serta perilaku (acting) di arena pentas, pemain harus mengetahui posisi dimana mereka melakukan drama, tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, menghargai guru dan teman sekelas, dan hubungan sosial.

Menurut Endraswara (2005:192) dalam kaitannya dengan pendidikan watak, drama juga dapat membantu mengembangkan nilai-nilai yang ada dalam keberhasilan, kepuasan, kegembiraan, dan cinta dan drama dapat juga dapat memberikan sumbangan pada pengembangan kepribadian yang kompleks, misalnya ketegaran hati, imajinasi, dan kreativitas.

### **Role Playing**

Metode pembelajaran *role playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik, *role playing* adalah suatu tiruan yang bersifat drama yang diperankan oleh dua orang atau lebih dengan tokoh yang berbeda dalam waktu dan kondisi tertentu. Dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran di dalam kelas.

Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain. Pengembangan imajinasi dan penghayatan

dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya

dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Pada metode bermain peranan, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata yang dihadapi. Murid diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Class Room Action Research*), dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* sebagai sasaran utama.

Penelitian ini adalah sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan seluruh tahapan yang dilakukan dalam proses merupakan tindakan yang berbentuk siklus, yang terdiri dari empat komponen yaitu rencana, tindakan, pengamatan dan refleksi.

#### **Siklus I**

##### **(1) Perencanaan (*Planning*)**

Pada tahap perencanaan siklus I peneliti menyusun perencanaan tindakan, sebagai berikut:

- a. Menyusun Silabus matapelajaran.
- b. Merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- c. Mendeskripsikan secara singkat materi ajar.
- d. Menyusun scenario *Role playing*.
- e. Menyusun format lembar observasi Unjuk kerja (praktik) yang digunakan selama proses tindakan tentang pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan peneliti untuk mengukur keterampilan bermain peran siswa.

##### **(2) Pelaksanaan Tindakan (Acting)**

- a. Peneliti mengucapkan salam, menanyakan kabar siswa, berdoa, mengabsen siswa dan ice breaking
- b. Peneliti menyampaikan materi meliputi pengertian drama, jenis-jenis drama, unsur-unsur drama dan menjelaskan penggunaan metode pembelajaran *role playing* dalam drama .
- c. Siswa dibagi dalam 2 kelompok, setiap kelompok berangotakan 12 orang.
- d. Peneliti membagikan teks drama kepada masing-masing kelompok.
- e. Siswa diberi kesempatan untuk berlatih dalam kelompok.
- f. Peneliti memberikan kesempatan siswa untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami dalam pembelajaran.
- g. Siswa bersama Peneliti merefleksi dan menyimpulkan pembelajaran.

### **(3) Pengamatan ( *Observing* )**

- a. Melaksanakan pengamatan rencana pembelajaran dalam pembelajaran bermain drama siswa menggunakan metode pembelajaran *role playing*.
- b. Melaksanakan pengamatan pelaksanaan pembelajaran dalam bermain drama siswa menggunakan Metode Pembelajaran *role playing*.
- c. Melakukan penilaian keterampilan bermain drama dalam aspek ekspresi, penghayatan, gerak, intonasi, dan artikulasi.

### **(4) Refleksi**

Tahap refleksi berdasarkan analisis data observasi di dalam kelas mengenai pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan hasil keterampilan siswa dalam memerankan drama sesuai dengan yang diharapkan. Tahap ini dilakukan untuk merenungkan kembali hasil pembelajaran, apakah masih terdapat kesulitan yang dihadapi oleh siswa,

atau apakah sudah mencapai KKM. Sehingga pada siklus selanjutnya dapat diperbaiki dan pencapaian pembelajaran lebih optimal.

## **Siklus II**

### **(1)Perencanaan ( *Planning* )**

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- b. Mempersiapkan lembar observasi unjukkerja (Praktik)
- c. Mempersiapkan lembar penilaian unjuk kerja keterampilan bermain drama.

### **(2) Pelaksanaan Tindakan ( *Acting* )**

- a. Peneliti melakukan apersepsi.
- b. Peneliti menyampaikan materi pembelajaran dengan metode *role playing*
- c. Peneliti melakukan Tanya jawab berkaitan dengan materi yang disampaikan.
- d. Siswa memerankan drama bersama kelompoknya menggunakan metode pembelajaran *role playing*.
- e. Kelompok lain memperhatikan kelompok yang sedang bermain peran.
- f. Setelah seluruh naskah drama selesai diperankan, guru mengomentari pertunjukkan drama kelompok yang tampil.
- g. Peneliti memberikan penguatan terhadap materi yang disampaikan.
- h. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya cara- cara mengekspresikan dalam memerankan drama.
- i. Siswa bersama guru merefleksi dan menyimpulkan pembelajaran.

### **(3) Pengamatan ( *Observing* )**

- a. Melaksanakan pengamatan rencana pembelajaran dalam pembelajaran bermain drama siswa menggunakan metode pembelajaran *role playing*.

- b. Melakukan penilaian keterampilan bermain drama dalam aspek ucapan, intonasi, pengaturan jeda, intensitas dan kelancaran berbicara, kemunculan pertama, pemanfaatan ruang yang ada untuk memosisikan tubuh, ekspresi dialog untuk menggambarkan karakter tokoh, ekspresi wajah mendukung ekspresi dialog, untuk mendukung ekspresi dialog, dan gerakan.

**(4) Refleksi**

- a. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus II.
- b. Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran pada siklus II.
- c. Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus II.

**Teknik dan Alat Pengumpul Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi, yaitu melalui pengamatan selama proses belajar berlangsung yang dilakukan oleh teman sejawat (*observer*).
  - a. Lembar penilaian unjuk kerja dalam keterampilan bermain peran siswa.
  - b. Lembar observasi siswa melihat bagaimana proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*.
  - c. Lembar observasi guru, observasi guru digunakan untuk melihat pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* (bermain peran).
2. Tes kinerja atau unjuk kerja siswa yaitu pedoman untuk mengetahui keterampilan dalam memerankan tokoh drama melalui Metode pembelajaran

*role playing* pada siswa kelas V-ASD Negeri 064984 Medan Helvetia.

**Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat yang tepat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ( Wina Sanjaya, 2009:84). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar penilaian unjuk kerja dalam bermain drama.
2. Lembar observasi kegiatan siswa.
3. Lembar observasi kegiatan Guru.

**Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

Analisis data dilaksanakan peneliti sejak awal, pada setiap aspek kegiatan penelitian ini mulai dari observasi dilengkapi dengan catatan terhadap apa yang diamati. Data yang digunakan dalam pelaksanaan siklus PTK dengan menggunakan teknik analisis data.

1. Hasil aktivitas guru dan siswa yang diperoleh melalui lembar observasi guru dan aktivitas siswa yang dihitung dengan rumus persentase perolehan skor (PS) yaitu:

$$PS = \frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \%$$

2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa secara individu yang diperoleh dari hasil kerja siswa dengan menggunakan rumus Penelitian Acuan Patokan (PAP) yaitu:

$$PAP = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \%$$

3. Untuk mengetahui nilai rata-rata semua siswa digunakan rumus :

$$X = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan : X= nilai rata-rata

$\sum x$ = jumlah semua nilai siswa

$\sum n$ = jumlah siswa

4. Untuk menghitung ketuntasan belajar secara klasikal dengan rumus :

$$P = \frac{X}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Presentasi hasil tes

X = Jumlah siswa yang telah mencapai daya serap

N = jumlah keseluruhan siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

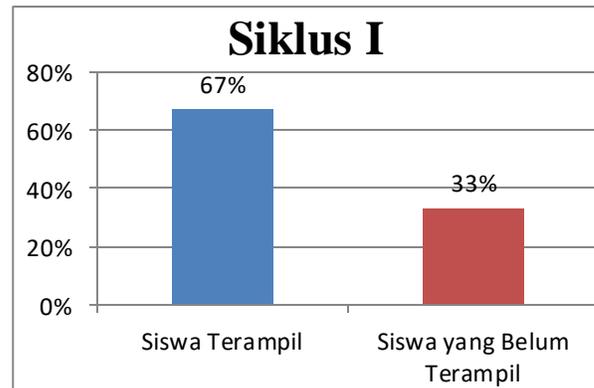
Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V-A SD Negeri 064984 Medan Helvetia. Siswa kelas V-A berjumlah 24 orang, terdiri dari 14 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan jadwal pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V-A. Sarana dan prasarana yang ada di dalam kelas terdiri dari sebuah papan tulis, spidol, penghapus, meja siswa, meja dan kursi guru serta beberapa alat peraga yang ada di dalam kelas.

Penelitian ini terdiri dari dua siklus yaitu siklus I dan siklus II, setiap siklus dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan, selama (2x45 menit) dalam 1 kali pertemuan.

**Tabel 1. Frekuensi Nilai Siswa Siklus I**

Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
0-49	-	-	Sangat Rendah
50-59	-	-	Rendah
60-69	8	33,33%	Sedang
70-79	6	25%	Tinggi
80-100	10	41,67%	Sangat Tinggi

**Diagram 1. Persentase Hasil Tingkat Ketuntasan Keterampilan**

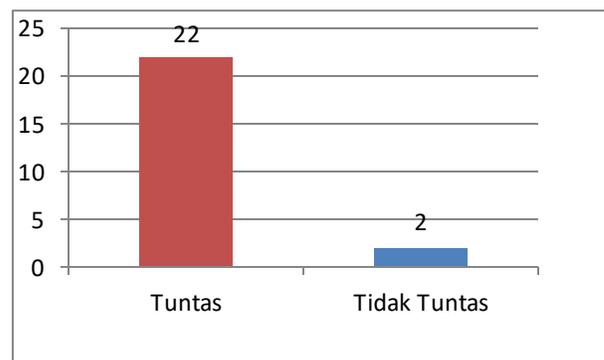


dari 24 siswa kelas V-A SD Negeri 064984 Medan Helvetia nilai tertinggi adalah 100 sedangkan nilai terendah 66. Nilai rata-rata siswa sebesar 87,92. Jumlah siswa yang sudah mencapai KKM sebanyak 22 siswa atau sebesar 91,67% dan jumlah siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 2 siswa atau sebesar 8,33% .

**Tabel 2 Nilai Frekuensi Nilai Siswa Siklus II**

Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
0-49	-	-	Sangat Rendah
50-59	-	-	Rendah
60-69	2	8,33%	Sedang
70-79	1	4,16%	Tinggi
80-100	21	87,5%	Sangat Tinggi

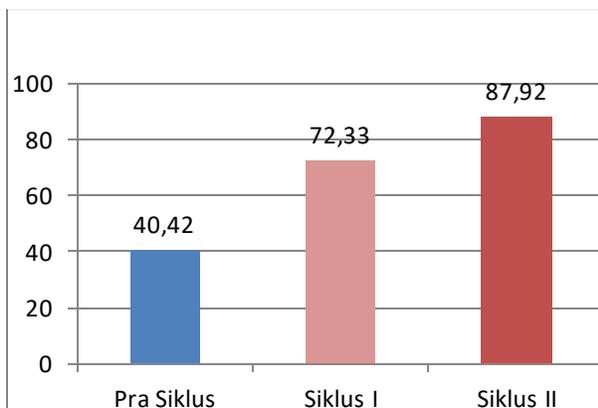
**Diagram 2 Ketuntasan keterampilan bermain peran**



Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus II, maka diperoleh hasil bahwa:

- a) Persentase ketuntasan klasikal semakin meningkat pada siklus I sebesar (67%) dan siklus II sebesar (91.67%).
- b) Peneliti sudah menerapkan metode pembelajaran role playing dengan baik sesuai dengan tahap-tahapnya.
- c) Aktivitas siswa semakin meningkat, terlihat dari aktifnya siswa dalam memerankan tokoh drama pendek secara individu dan kelompok.

**Diagram 3. Nilai Rata-Rata Hasil Belajar**



Berdasarkan hasil dan pembahasan selama melaksanakan penelitian di kelas V-A SD Negeri 064984 Medan Helvetia, maka dapat diketahui melalui metode pembelajaran role playing materi memerankan tokoh drama pendek pada mata pelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan bermain peran siswa. Hal ini disebabkan bahwa dengan melalui metode pembelajaran role playing aktivitas belajar siswa meningkat, karena pada saat proses pembelajaran memerankan tokoh drama pendek siswa lebih berani untuk

mengungkapkan karakter sesuai dengan dialog naskah drama.

Selain itu dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan melalui metode pembelajaran role playing siswa lebih aktif pada saat proses pembelajaran, siswa lebih aktif memahami materi, dan hasil belajar keterampilan memerankan tokoh drama pendek siswa menjadi meningkat.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan bermain peran siswa kelas V-A SD Negeri 064984 Medan Helvetia. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil peningkatan keterampilan bermain peran siswa, pada tahap prasiklus persentase ketuntasan siswa adalah 12,5%, meningkat pada siklus I menjadi 66,67 % dan pada siklus II meningkat menjadi 91,67 %.

Dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus I diperoleh rata-rata 70 % meningkat pada siklus II diperoleh rata-rata menjadi 88,75% dan hasil aktivitas observasi siswa pada siklus I diperoleh rata-rata 70 % dan meningkat pada siklus II menjadi 82,5 %. Dari hasil tiap-tiap siklus sudah mengalami peningkatan dan hasil tersebut sudah memenuhi kriteria keberhasilan yaitu 75 %.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, Suharsimi (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Bumi Aksara.

Badudu, J.S. 1979. *Bahasa Indonesia (Tata Bahasa)*. Bandung: Pustaka Prima

Djamarah, Aswan Zain. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hamdani, MA (2017). *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung : PenerbitPustaka Setia.

Kokasih, M.Pd, *Ketatabahasaan dan Kesusastraan Cermat Berbahasa Indonesia*. Bandung: Penerbit Widya.

Purwanto, M.Pd (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Jakarta: Penerbit PustakaPelajar.

Saur Tampubolon, M.Pd (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PenerbitErlangga.

Sumiati (2008) *Metode Pembelajaran*, Bandung: Wacana Prima.

Wenti Antarika, Journal. *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Bermain Drama di Sekolah Dasar Way Tuba Way Kanan*.

Zuni Humairoh, Journal. *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk meningkatkan Kemampuan Memerankan Drama Siswa Kelas V SDN Ngardulor Jombang*.