

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN BERMAIN
DRAMA PADA SISWA KELAS VIII SMP NU DARUL MA'ARIF KAPLONGAN
INDRAMAYU TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

Rahma Yanti¹, Muhammad Sholeh², Ade Apriyanto³

^{1,2,3}PBSI, FKIP, Universitas Darul Ma'arif Indramayu

amdrahma3@gmail.com¹, sholehmuhammad191089@gmail.com²,

apriyantoade190@gmail.com³

ABSTRACT

The author's concern regarding the low drama performance ability of students in class VIII of SMP NU Kaplongan Indramayu in the 2024/2025 Academic Year in drama performance learning and the teacher's limitations in designing an effective learning model to improve students' drama performance skills is the background for this research. One effort that can be made is by implementing the Role Playing model in drama performance learning. This research aims to: 1) determine whether the implementation of the Role Playing model in drama performance learning is effective for class VIII students of SMP NU Darul Ma'arif Kaplongan Indramayu in the 2024/2025 Academic Year, and 2) describe the drama performance learning activities by implementing the Role Playing model for class VIII students of SMP NU Darul Ma'arif Kaplongan Indramayu in the 2024/2025 Academic Year. This research used an experimental method with a nonequivalent control group design. The population of this research was all class VIII students of SMP NU Darul Ma'arif Kaplongan Indramayu in the 2024/2025 Academic Year. Using the purposive sampling technique, class VIII E was designated as the experimental class with 25 students and class VIII G as the control class with 25 students. Research data were collected through practical tests and observation sheets. Based on the results of statistical calculations using the independent samples t-test, the calculated t-value ($t_{\text{calculated}}$) was 2.849 and the t-table value (t_{table}) was 2.011. Thus, $t_{\text{calculated}}$ (2.849) > t_{table} (2.011), which indicates that H_i is accepted and H_0 is rejected. Therefore, it can be stated that the Role Playing model is effectively applied in drama performance learning for class VIII students of SMP NU Darul Ma'arif Kplongan Indramayu in the 2024/2025 Academic Year. Based on the analysis of observation results data, it is proven that the implementation of the Role Playing model can improve skills and self-confidence in the drama performance learning process for class VIII students of SMP NU Darul Ma'arif Kaplongan Indramayu in the 2024/2025 Academic Year.

Keywords: Role Playing model, Drama Performance, Learning

ABSTRAK

Keprihatinan penulis terhadap rendahnya kemampuan siswa SMP NU Kaplongan Indramayu Tahun Pelajaran 2024/2025 dalam pembelajaran bermain drama dan keterbatasan guru dalam merancang model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain drama melatarbelakangi dilakukannya penelitian ini. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan menerapkan model *Role Playing* dalam pembelajaran bermain drama. Penelitian ini bertujuan 1) untuk mengetahui apakah penerapan model *Role Playing* dalam pembelajaran bermain drama pada siswa kelas VIII SMP NU Darul Ma'arif Kaplongan Indramayu Tahun Pelajaran 2024/2025 dan 2) untuk mendeskripsikan bagaimana aktivitas pembelajaran bermain drama dengan menerapkan model *Role Playing* pada siswa kelas VIII SMP NU Darul Ma'arif Kaplongan Indramayu Tahun Pelajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini seluruh siswa kelas VIII SMP NU Darul Ma'arif Kaplongan Indramayu Tahun Pelajaran 2024/2025. Dengan menggunakan teknik *purposive sampling* ditetapkan kelas VIII E sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 25 siswa dan kelas VIII G sebagai kelas kontrol dengan jumlah 25 siswa. Data penelitian dikumpulkan melalui tes praktik dan lembar observasi. Berdasarkan hasil penghitungan statistik dengan menggunakan uji t dua independen (*independent samples test*), diperoleh thitung sebesar 2,849 dan ttabel adalah 2,011. Jadi, thitung (2,849) > ttabel (2,011), hal ini menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa model *Role Playing* efektif diterapkan dalam pembelajaran bermain drama pada siswa kelas VIII SMP NU Darul Ma'arif Kplongan Indramayu Tahun Pelajaran 2024/2025. Berdasarkan analisis data hasil observasi, terbukti bahwa penerapan model *Role playing* dapat meningkatkan keterampilan dan kepercayaan diri dalam proses pembelajaran bermain drama pada siswa kelas VIII SMP NU Darul Ma'arif Kaplongan Indramayu Tahun Pelajaran 2024/2025.

Kata Kunci: Model *Role Playing*, Bermain Drama, Pembelajaran

A. Pendahuluan

Karya sastra merupakan salah satu kesenian yang selalu ada di tengah peradaban manusia yang tidak dapat ditolak bahkan kehadirannya diterima sebagai realitas budaya. Sastra merupakan cerminan jiwa dan manusia yang dituangkan dalam

bentuk genre, yang isinya berupa puisi, prosa, drama, atau bentuk lainnya. Sastra tidak hanya sekadar kumpulan kata, tetapi juga mengandung makna yang mendalam yang bisa menginspirasi dan menghibur. Sastra juga merupakan sebuah ungkapan pribadi yang

menceritakan sebuah perasaan, pengalaman, pemikiran, keyakinan, ide menjadi bentuk karya tulis yang menggambarkan pesona dengan bahasa. Salah satu bentuk Salah satu bentuk sastra yaitu drama.

Drama merupakan salah satu sastra yang masih sangat populer pada saat ini, bahkan pada zaman ini drama semakin berkembang di bidang teater contohnya seperti sinetron, film layar lebar, dan pertunjukkan-pertunjukkan lainnya yang menggambarkan kehidupan makhluk hidup. Drama mempunyai dua arti, yaitu drama dalam arti luas dan sempit. Dalam arti luas adalah semua bentuk tontonan yang mengandung cerita yang dipertunjukkan di depan orang banyak. Sedangkan dalam arti sempit, drama adalah kisah hidup manusia dalam masyarakat yang ditayangkan di layar panggung disajikan dalam bentuk dialog dan gerak berdasarkan naskah, didukung tata panggung tata lampu, tata musik, tata rias, dan tata rias, dan tata busana (Rudi, 2023:3).

Pembelajaran drama tidak hanya memberikan pengetahuan tentang drama, tetapi juga mengembangkan berbagai kompetensi pada peserta didik seperti kompetensi estetis,

memahami dan menghargai keindahan seni pertunjukan. Kompetensi sosial mengembangkan kemampuan bekerja sama, berkomunikasi dan berempati. Kompetensi kognitif, menganalisis naskah drama, memahami karakter, mengembangkan kemampuan berfikir kritis. Kompetensi psikomotorik, melatih kemampuan berbicara, gerak, ekspresi wajah, dan keterampilan fisik. Pembelajaran drama tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memberikan banyak dampak positif untuk peserta didik, dengan apresiasi pendidik akan membawa peserta didik untuk memupuk minat, menghargai, dan selanjutnya memiliki selera positif terhadap drama Baihaqi (2019: 84). Dengan apresiasi drama saja tentunya tidak cukup karena belum sampai ke tahap mementaskan atau melakukan kegiatan pementasan drama. Oleh karena itu, peserta didik harus diarahkan kepada pembelajaran drama agar aspek-aspek afektif dan psikomotoriknya dapat tersentuh.

Salah satu capaian pembelajaran yang terdapat dalam Kurikulum Merdeka untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah menyajikan drama dalam bentuk pentas atau naskah. Dalam kurikulum terdapat materi tentang memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat. Memerankan

tokoh drama merupakan kegiatan peserta didik untuk mengasah kreativitasnya dalam bermain drama, lafal, ekspresi maupun teknik-teknik lain yang harus diterapkan saat memerankan tokoh yang ada dalam drama.

Saat ini pembelajaran bermain drama masih dianggap sebagai pembelajaran yang memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi, ada banyak sekali faktor yang bisa menjadi kendala, baik dari diri sendiri maupun dari lingkungan sekitar, faktor internal yang menyebabkan kesulitan dalam bermain drama yaitu, kurangnya pengalaman, kurangnya fasilitas, kurangnya dukungan.

Pembelajaran bermain drama di sekolah, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, memiliki potensi yang sangat besar. Namun, seringkali terdapat beberapa kendala atau kekurangan di dalam penerapannya. Hal ini terbukti ketika peneliti melakukan wawancara pada hari Rabu, 12 November 2024 dengan ibu Nur Indah Sari, S.Pd. selaku guru Bahasa Indonesia kelas VIII SMP NU Darul Ma'arif terkait bermain drama. Ia menyampaikan bahwa ketika pembelajaran bermain drama siswa cenderung sulit dalam menghafal

dialog dan susah untuk memilih peran yang sesuai sehingga terkadang tidak cocok, siswa merasa bosan dan kurang serius dalam bermain drama, kurangnya variasi model pembelajaran dan kurangnya kesempatan siswa untuk mengembangkan berbagai keterampilan, seperti kepercayaan diri dan komunikasi dalam bermain drama. Dengan menerapkan bermain peran di dalamnya, peserta didik sepertinya akan lebih bisa bereksplorasi dan berimajinasi, menjadi individu yang lebih kreatif, percaya diri, dan komunikatif.

Berdasarkan Kurikulum Merdeka, salah satu kompetensi dasar yang di capai siswa kelas VIII yaitu bermain drama. Dengan kegiatan pembelajaran yaitu, (1) penulisan naskah, (2) improvisasi, (3) adaptasi teks drama, (4) pengembangan konsep panggung, (5) presentasi dan evaluasi. Adapun indikator terhadap bermain drama yaitu, siswa mampu menciptakan karakter yang unik dengan motivasi yang jelas, siswa mampu menulis dialog yang menarik dan sesuai dengan karakter, siswa mampu menggunakan berbagai teknik akting untuk menghidupkan karakter, siswa mampu membuat

desain tata panggung yang inovatif dan mendukung cerita, siswa mampu bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

Agar dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran bermain drama seorang guru harus bisa menyajikan model pembelajaran yang bervariasi. Guru dapat membantu peserta didik mengembangkan kreativitas, kemampuan berkomunikasi, dan kepercayaan diri mereka dalam bermain drama. Karena dalam memilih model pembelajaran hal ini merupakan hal yang mampu mengembangkan kecerdasan serta pengalaman peserta didik, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berhasil atau tidaknya pembelajaran, khususnya untuk mencapai keberhasilan pembelajaran bermain drama, didukung oleh beberapa faktor yang saling berkaitan, yaitu faktor guru, model pembelajaran, kurikulum, serta faktor peserta didik sebagai pengguna model pembelajaran.

Dari berbagai faktor yang disebutkan di atas, salah satu cara yang dapat digunakan oleh penulis ialah dengan menerapkan model *Role Playing* agar proses belajar mengajar di sekolah menjadi lebih efektif dan

menyenangkan, mengingat model pembelajaran tersebut berbasis bermain peran, di mana peserta didik akan lebih bisa bereksplorasi dan berimajinasi, menjadi individu yang lebih kreatif, percaya diri dan komunikatif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan rancangan kuasi-eksperimen tipe *non-equivalent control group design*.

Tabel 1 *control group design*

Kelompok	Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
Eksperimen	01	X	02
Kontrol	03		04

Keterangan : 01 : nilai tes awal pada kelas eksperimen, 02 : nilai tes akhir pada kelas eksperimen, X : perlakuan, 03 : nilai tes awal pada kelas kontrol, 04 : nilai tes akhir pada kelas kontrol.

Data dikumpulkan melalui dua tahap pengukuran, yakni pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam bermain drama, dan post-test untuk mengukur kemampuan setelah diberikan perlakuan. Desain penelitian ini melibatkan dua kelompok, yakni kelas eksperimen yang menerapkan model *Role Playing*, dan kelas kontrol yang

menggunakan model pembelajaran ekspositori untuk melihat perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok.

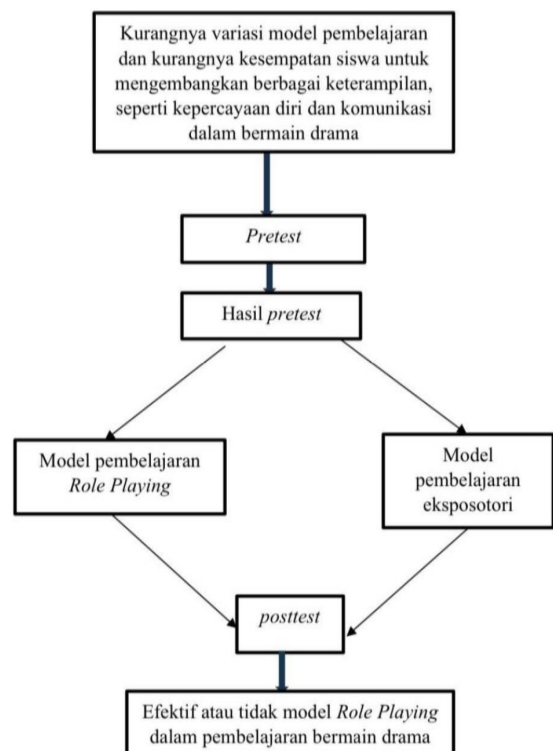
Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes praktik langsung bermain drama, serta observasi terstruktur terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Tes dilakukan dua kali, yaitu pada saat pre-test dan post-test, dengan pedoman penilaian yang mencakup pemahaman peran, interaksi dengan pemain lain, ekspresi, improvisasi, penggunaan Bahasa, kostum dan properti, kreativitas. Selain itu, observasi dilakukan guna mengamati interaksi dan dinamika kelas, serta keterlibatan siswa dalam bermain drama diharapkan dapat mendukung terciptanya suasana belajar yang menyenangkan bagi peningkatan kualitas bermain drama.

Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis statistik, dimulai dari uji normalitas dan homogenitas untuk memastikan data memenuhi asumsi analisis, dan dilanjutkan dengan perbandingan nilai pre-test dan post test pada masing-masing kelompok. Sampel penelitian dipilih secara purposive mempertimbangkan sampling dengan

kesesuaian karakteristik siswa berdasarkan nilai nilai akademik. Hasil analisis diharapkan dapat menjelaskan sejauh mana model *Role Playing* efektif meningkatkan kreativitas dalam bermain drama, serta memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah-sekolah menengah atas.

Berdasarkan kerangka teori di atas dapat digambarkan kerangka berpikir dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

Gambar 1 Kerangka Berpikir



C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, penggunaan model *Role Playing* dalam pembelajaran bermain drama terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan bermain drama siswa kelas VIII SMP NU Darul Ma'arif Kaplongan Indramayu tahun pelajaran 2024/2025. Hasil statistik menunjukkan bahwa thitung sebesar 2,849 melebihi ttabel 2,011, sehingga menjadikan hipotesis alternatif (H1) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak, yang menegaskan efektivitas penerapan model *Role Playing* dalam pembelajaran bermain drama.

Pemilihan model *Role Playing* juga berkontribusi pada peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. model *role playing* merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan Rudi (2023:36). Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan

keterlibatan siswa menjadi kunci dalam mencapai hasil belajar yang lebih baik dalam pembelajaran bermain drama. Dengan menggunakan model pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran bermain drama yang dilakukan dengan permainan peran oleh siswa sehingga dalam pelaksanaannya siswa menjadi aktif dan kreatif tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian ketika peserta didik bermain peran akan terdorong motivasi belajar sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar peserta didik.

Selama proses belajar mengajar, observasi menunjukkan bahwa semua siswa mengikuti setiap tahap pembelajaran dengan baik dan tampak lebih bersemangat. Guru dapat dengan efektif membimbing dan memonitor siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan oenuh semangat. Hasil analisis observasi memperlihatkan bahwa implementasi model *Role Playing* berjalan lancar dan efektif. Dengan demikian, penerapan model *Role Playing* menciptakan pembelajaran yang menyenangkan baik untuk pengembangan sosial dan emosional

siswa, serta meningkatkan hasil belajar..

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa implementasi model *Role Playing* tidak hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan bermain drama siswa, tetapi juga dalam meningkatkan kreativitas dan kepercayaan diri siswa secara keseluruhan. Keberhasilan ini menjadi indikator potensi implementasi model *Role Playing* dalam konteks pembelajaran lainnya, terutama dalam pengembangan kreativitas dan keterampilan dalam berbagai mata pelajaran.

Pembelajaran bermain drama dengan menggunakan model *Role Playing* memiliki perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan menggunakan model ekspositori. Kelas Kontrol *Pretest* bermain drama dengan menggunakan model ekspositori Hasil penghitungan statistik dengan menggunakan uji t dua sampel independen (independen sample t test), diperoleh thitung sebesar 2,849 dan ttabel adalah 2,011. Jadi thitung (2,849) > ttabel (2,011), hal ini menunjukkan bahwa H_1 diterima. Maka hipotesis nihil (H_0) yaitu penggunaan model *Role Playing* tidak efektif dalam pembelajaran

bermain drama pada siswa kelas VIII SMP NU Darul Ma'arif Kaplongan Indramayu Tahun Pelajaran 2024/2025 ditolak. Dengan demikian, penulis menyimpulkan bahwa penerapan model *Role Playing* dalam pembelajaran bermain drama pada siswa kelas VIII SMP NU Darul Ma'arif Kaplongan Indramayu Tahun Pelajaran 2024/2025 efektif. Berdasarkan hasil tes pembelajaran bermain drama dapat dilihat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan siswa. Nilai rata-rata kelas eksperimen *pretest* sebelum diberi perlakuan yaitu 71,4 sedangkan setelah menerapkan model *Role Playing* yaitu 78,8. Sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol *pretest* sebelum diberi perlakuan yaitu 69,2 sedangkan setelah diberi perlakuan menggunakan model ekspositori menjadi 71,8. Menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Tabel 2 Pretes dan Posttes Bermain Drama Siswa SMP NU Darul Ma'arif Kaplongan Indramayu

Kelas Eksperimen		
N	Pretest	Posttest
25	71,4	78,8

Kelas Kontrol		
N	Pretest	Posttest
25	69,2	71,8

Hal ini memperlihatkan adanya pengaruh pada penggunaan model *Role Playing* di kelas eksperimen dapat menghasilkan dampak yang lebih efektif jika dibandingkan dengan penggunaan model espositori di kelas kontrol. Karena penggunaan model pembelajaran berbeda akan memberikan dampak yang berbeda pula. Saat proses kegiatan belajar mengajar, siswa aktif mengikuti pembelajaran bermain drama dengan model *Role Playing*. Semua siswa mengikuti setiap tahap dengan baik dan lebih bersemangat. Selama pembelajaran, guru membimbing dan memonitor siswa dalam setiap kegiatan. Hasil analisis observasi menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran oleh guru dan siswa berjalan lancar dan efektif.

Untuk gambar dan grafik keterangan ditampilkan di bawah grafik atau gambar tersebut dengan spasi 1. Untuk lebih memperjelasnya adalah sebagai berikut.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Role Playing* dalam pembelajaran bermain drama pada siswa kelas VIII SMP NU Draul Ma'arif Kaplongan Indramayu tahun pelajaran

2024/2025 terbukti efektif dalam meningkatkan berbagai keterampilan seperti kepercayaan diri dan komunikasi dalam bermain drama, dan ditunjukkan oleh peningkatan signifikan nilai rata-rata dari pretest ke posttest pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, model *Role Playing* meningkatkan kreativitas dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan lebih interaktif. Efektivitas ini menunjukkan bahwa model *Role Playing* tidak hanya berdampak pada hasil belajar secara kognitif, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa, serta layak diterapkan sebagai alternatif model pembelajaran berbagai mata pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrom, I. (205 C.E.). Rachmad (2003). *pedagogik jurnal pendidikan*, 10(Penggunaan Metode *Role Playing* dalam Mata Kuliah Pengemangan Bahasa Daerah Mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Palangkaraya), 40-50.
- Aisyah, R., Muliati, I., & Padang, U. N. (2023). *An-Nuha: Jurnal Pendidikan Islam Pengaruh Model Role Playing Terhadap*

- Hasil Belajar Siswa. 3, 343–351.*
- Amina Kasanah, S., & Tika Damayani, A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 3*, 519–526.
- Anshari, Daeng, K., & Rahim, A. (2023). PKM Pelatihan Bermain Drama Bagi Siswa SMA Negeri 3 Majene Kabupaten Majene. *Intisari: Jurnal Inovasi pengabdian masyarakat, 1* (2), 81-86.
- Baihaqi, I. (n.d.). *Pembelajaran Drama dengan Metode Role Playing Berbasis Project Learning bagi Mahasiswa PBSI Universitas Tidar.*
- Hapsari, F., Desnaranti, L., & Wahyuni, S. (2021). Peran Guru dalam Memotivasi Belajar Siswa selama Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh. *Research and Development Journal of Education, 7*(1), 193.
- Harahap, H. (n.d.). Yamin (2023). *Penerapan Metode Role Playing dalam Peningkatan Aktivitas Hasil Belajar Aqidah Akhlak Peserta Didik Kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsisimpuan Batunadua Kota padangsidimpuan.*
- Hari Prasetyo, T., & Author, C. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kabat Semester Gasal Tahun Pelajaran 2021/2022* (Vol. 11, Issue 1).
- Hasrian, Bachtar. (2023). Monogrof Metode Role Playing (upaya peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar peserta didik). Medan.
- Hayani, H. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran di Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School, 221-230. Industri Barang Konsumsi Sub Sektor Makanan dan Minuman di Beli. 3*(1).
- Laia Guru, E., Negeri, S., & Lahusa, S. A. (2025). Curve Elasticity: *Jurnal Pendidikan Ekonomi Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Satu Atap LAHUSA.*
- Mahyuddin, M. J. (2016). Model bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling, 2* (1),1.
- Major, G. (n.d.). *Seminar Nasional XI Pendidikan Biologi FKIP UNS 789 Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar*

- Biologi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Bung Hatta A Learning Model of Role Playing to Enhance the Learning Outcomes of Students Biology Courses Biology Education FKIP Bung Hatta University.*
- Marantika, J. E. R. (2014). *Drama dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra.*
- Ngantung, M., & Hasan Jan, A. (2019). *Analisis Peramalan Permintaan Obat Antibiotik Pada Apotik Edelwies Tatelu Analysis Forecasting of Antibiotic Drug Requests on Edelweis Tatelu Pharmacies.* 7(4), 4859–4867.
- Pendidikan, J., & Konseling, D. (2020). *Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD (Vol).*
- Ramlah dkk. (2022). *jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Kemampuan Bermain Drama pada Siswa Kelas XII SMA 4 Mataram Kemampuan Bermain Drama pada Siswa Kelas XII SMA 4 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020).
- Retno, D. (2019). teknik pemeranan 1 sama 3. *teknik pemeranan di jurusan pedalngan*, 3
- No.1(PembelPelajaran Teknik Pemeranan Bagi Mahasiswa Jurusan Pedalangan),1-8.
- Ridatasa Nadiawita, Nazwa Sabila Febiana, & Minati Nurhidayah. (2024). *Pengaruh Drama Korea Terhadap Cara Berkomunikasi Pada Mahasiswa Fakultas Dakwah Angkatan 2022. Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(1), 337–349.
- Sarboni, Syamsuddin, N., Mariati, & Jamil, M. S. A. (2022). *Pengaruh Kualitas Produk dan Kualitas Pelayanan Terhadap Loyalitas Pelanggan KFC di Kota Banda Aceh. JEMSI (Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Akuntansi)*, 8(1), 34–46.
- Untung, G., Gede Widnyana, S. I., Sujana, W., Ketut, I., & Putra, A. (2018). *A R T I C L E I N F O. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*,2(1),31-39.
- Wahid, F. I., & Solihat, I. (2020). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengapresiasi Drama Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fkip Untirta Melalui Video Pementasan Drama. Jurnal Membaca Bahasa dan Sastra Indonesia*,5(1),15-24.
- Wanita, P., Pembentukan, D., Di, K., Olahraga, B., Kusumawati, I., & Cahyati, S. (2019). *Proceedings of the National Seminar on Women's Gait in sports towards a healthy lifestyle.*
- Yono, R. R., Mumpuni, A., Permana, A., & Ubaedillah, U. (2021). *Pelatihan Drama Bagi Siswa SMP Negeri 1*

Songgom. *To Maega : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3),304.

Yunida, R., Kumalawati, R., & Arisanty, D. (n.d.). *Dampak Bencana Banjir Terhadap Kondisi Sosial Ekonomi Masyarakat di Kecamatan Batu Benawa Kabupaten Hulu Sungai Tengah, Kalimantan Selatan*.