Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
6 (1) 2026, Page: 10252-10257

PENGARUH PEMBELAJARAN DRAMA BERBASIS ROLE-PLAYING TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA SISWA XI SMANEGERI 1 SIBORONGBORONG

Leben Panggabean[1], Berliana Simanjuntak[2]
[1,2]Universitas Sisingamangaraja XII Tapanuli Utara
Corresponding Author: Leben Pangabean, E-mail: simanjuntakberliana08@gmail.com

Published: Februari, 2026

ABSTRAK
Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pembelajaran drama berbasis *role-playing* terhadap kemampuan berbicara siswa kelas XI SMA Negeri 1 Siborongborong Tahun Ajaran 2024/2025. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen melalui desain *pretest–posttest control group*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang diberi perlakuan pembelajaran drama berbasis *role-playing* dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui tes kemampuan berbicara berbentuk praktik drama dengan rubrik penilaian meliputi artikulasi, intonasi, kelancaran berbicara, bahasa tubuh, dan penghayatan peran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai kemampuan berbicara siswa pada kelompok eksperimen meningkat dari 66,52 menjadi 81,80, sedangkan kelompok kontrol meningkat dari 65,87 menjadi 70,71. Uji hipotesis menunjukkan nilai $t_h$itung lebih besar dari $t_t$abel pada taraf signifikansi 0,05, sehingga pembelajaran drama berbasis *role-playing* terbukti berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berbicara siswa. Metode ini efektif meningkatkan kelancaran berbicara, ekspresi, serta kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran drama.

Kata kunci: kemampuan berbicara, pembelajaran drama, role-playing, metode eksperimen, bahasa Indonesia.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

Pendahuluan

Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia mencakup empat keterampilan berbahasa utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan idealnya diajarkan secara terpadu agar siswa mampu memahami, mengapresiasi, serta mengekspresikan karya sastra secara optimal. Salah satu keterampilan yang memiliki peran penting dalam komunikasi akademik maupun sosial adalah kemampuan berbicara. Keterampilan berbicara memungkinkan individu menyampaikan gagasan, perasaan, serta informasi secara efektif, sekaligus membangun interaksi sosial yang positif.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa sekolah menengah atas masih relatif rendah. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pendapat secara lisan, kurang percaya diri saat berbicara di depan umum, serta belum mampu menggunakan bahasa secara ekspresif dan komunikatif. Kondisi tersebut sering dipengaruhi oleh terbatasnya kesempatan praktik berbicara, rendahnya motivasi belajar, serta penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang interaktif.

Pembelajaran drama sebenarnya memiliki potensi besar dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa karena melibatkan unsur dialog, ekspresi, penghayatan karakter, serta interaksi sosial. Namun, dalam praktiknya pembelajaran drama di sekolah masih sering bersifat teoritis dan kurang memberi ruang bagi siswa untuk aktif berlatih berbicara. Hal ini menyebabkan siswa kurang terlibat secara emosional maupun komunikatif dalam proses pembelajaran.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah metode **role-playing** dalam pembelajaran drama. Metode ini menekankan keterlibatan aktif siswa melalui kegiatan bermain peran, sehingga siswa dapat berlatih berbicara secara kontekstual, ekspresif, dan komunikatif. Selain meningkatkan keterampilan verbal, metode role-playing juga mampu

mengembangkan aspek nonverbal seperti intonasi, ekspresi wajah, gestur, serta kepercayaan diri dalam berkomunikasi.

Berdasarkan hasil observasi awal pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Siborongborong, kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran drama masih belum optimal. Sebagian siswa menunjukkan rasa kurang percaya diri, kesulitan menghayati peran, serta rendahnya partisipasi aktif dalam kegiatan berbicara. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi metode pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pembelajaran drama berbasis role-playing terhadap kemampuan berbicara siswa kelas XI SMA Negeri 1 Siborongborong Tahun Ajaran 2024/2025. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan metode pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara melalui pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan partisipatif.

Kajian Pustaka

Kemampuan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Kemampuan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa produktif yang sangat penting dalam proses komunikasi. Keterampilan berbicara tidak hanya melibatkan penguasaan kosakata dan tata bahasa, tetapi juga mencakup aspek intonasi, artikulasi, kelancaran, ekspresi, serta kemampuan menyampaikan ide secara jelas dan sistematis. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, keterampilan berbicara menjadi indikator penting keberhasilan komunikasi siswa baik dalam konteks akademik maupun sosial. Oleh karena itu, pembelajaran berbicara perlu dirancang secara komunikatif dan kontekstual agar siswa memperoleh pengalaman praktik yang memadai.

Namun, dalam praktiknya, kemampuan berbicara siswa masih sering menghadapi berbagai kendala, seperti kurangnya kepercayaan diri, keterbatasan kesempatan praktik, serta metode pembelajaran yang kurang interaktif. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang terlatih dalam menyampaikan gagasan secara lisan sehingga kemampuan komunikasi mereka belum berkembang secara optimal.

Pembelajaran Drama dalam Pengembangan Keterampilan Berbicara

Pembelajaran drama merupakan salah satu strategi pembelajaran bahasa yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Melalui kegiatan drama, siswa terlibat dalam dialog, ekspresi verbal dan nonverbal, serta penghayatan karakter yang memungkinkan mereka berlatih komunikasi secara lebih nyata. Pembelajaran drama juga membantu siswa mengembangkan kreativitas, empati, serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok.

Selain itu, pembelajaran drama memungkinkan siswa belajar berbicara secara kontekstual, karena mereka berlatih menggunakan bahasa dalam situasi tertentu yang menyerupai kondisi komunikasi nyata. Hal ini dapat meningkatkan kelancaran berbicara, penggunaan intonasi yang tepat, serta kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi.

Metode Role-Playing dalam Pembelajaran

Metode *role-playing* atau bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran aktif yang melibatkan siswa dalam simulasi situasi tertentu melalui peran yang dimainkan. Dalam metode ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran melalui interaksi, dialog, dan ekspresi karakter.

Penggunaan metode *role-playing* dalam pembelajaran bahasa terbukti dapat meningkatkan keterampilan komunikasi karena siswa dilatih untuk berbicara secara spontan, mengekspresikan emosi, serta menyesuaikan bahasa dengan situasi yang diperankan. Selain itu, metode ini juga mampu meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, serta keberanian siswa dalam berbicara di depan umum.

Pengaruh Role-Playing terhadap Kemampuan Berbicara

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode *role-playing* memiliki pengaruh positif terhadap keterampilan berbicara siswa. Pembelajaran berbasis bermain peran memberikan kesempatan praktik yang lebih intensif dibandingkan metode konvensional, sehingga siswa lebih aktif

dalam menggunakan bahasa secara lisan. Aktivitas bermain peran juga membantu siswa mengurangi rasa gugup dan meningkatkan kepercayaan diri dalam berkomunikasi.

Selain itu, metode *role-playing* memungkinkan integrasi aspek verbal dan nonverbal dalam komunikasi, seperti penggunaan intonasi, ekspresi wajah, serta bahasa tubuh. Kombinasi aspek tersebut berkontribusi terhadap peningkatan kualitas kemampuan berbicara siswa secara menyeluruh.

Kerangka Pemikiran Penelitian

Berdasarkan kajian teori, pembelajaran drama berbasis *role-playing* diperkirakan dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa karena memberikan pengalaman praktik komunikasi yang lebih intensif dan kontekstual. Melalui kegiatan bermain peran, siswa dilatih untuk mengungkapkan gagasan secara lisan, mengekspresikan emosi, serta berinteraksi dengan lingkungan belajar secara aktif. Oleh karena itu, metode *role-playing* diduga memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran drama.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk menguji pengaruh pembelajaran drama berbasis *role-playing* terhadap kemampuan berbicara siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah pretest–posttest control group design, yaitu melibatkan dua kelompok siswa: kelompok eksperimen yang diberikan pembelajaran drama berbasis *role-playing* dan kelompok kontrol yang memperoleh pembelajaran drama secara konvensional. Kedua kelompok diberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan dan tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan untuk mengukur perubahan kemampuan berbicara siswa.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Siborongborong, Kabupaten Tapanuli Utara, Sumatera Utara, pada Semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI IPA yang berjumlah 287 siswa. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik random sampling kelas, sehingga diperoleh dua kelas sebagai sampel, yaitu kelas XI 5 sebagai kelompok eksperimen (36 siswa) dan kelas XI 6 sebagai kelompok kontrol (35 siswa).

Instrumen penelitian berupa tes unjuk kerja berbicara dalam pembelajaran drama yang dinilai menggunakan rubrik penilaian berbasis lima aspek, yaitu: (1) kejelasan artikulasi dan pelafalan, (2) intonasi dan ekspresi suara, (3) penguasaan dialog dan kelancaran berbicara, (4) kontak mata dan bahasa tubuh, serta (5) kesesuaian karakter dan peran. Setiap aspek memiliki rentang skor tertentu sehingga total skor maksimum adalah 100. Tes diberikan pada tahap *pretest* dan *posttest*.

Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif melalui beberapa tahap, yaitu analisis statistik deskriptif untuk mengetahui rata-rata, standar deviasi, dan distribusi nilai siswa, dilanjutkan dengan uji normalitas (Liliefors) dan uji homogenitas (uji F) sebagai prasyarat analisis. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t (independent sample t-test) untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan berbicara antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada taraf signifikansi 0,05. Hasil analisis digunakan untuk menentukan ada tidaknya pengaruh signifikan pembelajaran drama berbasis *role-playing* terhadap kemampuan berbicara siswa.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran drama berbasis *role-playing* terhadap kemampuan berbicara siswa kelas XI SMA Negeri 1 Siborongborong Tahun Ajaran 2024/2025. Data penelitian diperoleh melalui tes kemampuan berbicara dalam pembelajaran drama yang dilakukan sebelum (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*) pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Kemampuan Berbicara Siswa Sebelum Perlakuan (Pretest)

Hasil *pretest* menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa pada kedua kelompok relatif masih berada pada kategori cukup. Pada kelompok eksperimen diperoleh total skor 2.395 dengan nilai rata-rata sebesar 66,52, sedangkan kelompok kontrol memperoleh total skor 2.305 dengan rata-rata 65,87. Nilai minimum pada kedua kelompok adalah 50 dan nilai maksimum 80. Data ini menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif seimbang sebelum perlakuan diberikan.

Distribusi kategori nilai menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori baik dan cukup, namun masih terdapat siswa dalam kategori kurang. Kondisi ini mengindikasikan bahwa kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran drama masih perlu ditingkatkan melalui metode pembelajaran yang lebih inovatif.

Kemampuan Berbicara Siswa Setelah Perlakuan (Posttest)

Setelah penerapan pembelajaran drama berbasis *role-playing*, terjadi peningkatan kemampuan berbicara siswa pada kelompok eksperimen. Total skor kelompok eksperimen meningkat menjadi 2.945 dengan rata-rata 81,80, sedangkan kelompok kontrol memperoleh total skor 2.475 dengan rata-rata 70,71. Nilai minimum pada kelompok eksperimen meningkat menjadi 70, sedangkan nilai maksimum mencapai 95.

Distribusi kategori nilai pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori sangat baik dan baik, sedangkan pada kelompok kontrol peningkatan terjadi namun tidak sebesar kelompok eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran drama berbasis *role-playing* memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa.

Uji Prasyarat Analisis

Uji normalitas menggunakan metode Liliefors menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok berdistribusi normal, karena nilai Lhitung lebih kecil dari Ltabel pada taraf signifikansi 0,05. Selanjutnya, uji homogenitas varians menggunakan uji F menunjukkan nilai Fhitung sebesar 1,11 lebih kecil dari Ftabel 2,03, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang homogen. Dengan terpenuhinya prasyarat tersebut, analisis dilanjutkan pada uji hipotesis.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan kemampuan berbicara antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil perhitungan menunjukkan nilai $t_h$itung = 3,787, sedangkan nilai $t_t$abel = 2,030 pada taraf signifikansi 0,05. Karena $t_h$itung > $t_t$abel, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari pembelajaran drama berbasis *role-playing* terhadap kemampuan berbicara siswa. Dengan demikian, metode *role-playing* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran drama.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran drama berbasis *role-playing* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berbicara siswa. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan rata-rata nilai kemampuan berbicara pada kelompok eksperimen dari 66,52 pada tahap *pretest* menjadi 81,80 pada tahap *posttest*. Sementara itu, kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional hanya mengalami peningkatan rata-rata dari 65,87 menjadi 70,71. Perbedaan peningkatan tersebut menunjukkan bahwa metode *role-playing* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa dibandingkan metode pembelajaran biasa.

Secara pedagogis, metode *role-playing* memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya memahami teori drama, tetapi juga secara langsung mempraktikkan dialog, intonasi, ekspresi, serta penghayatan karakter. Aktivitas bermain peran menciptakan situasi komunikasi yang lebih nyata sehingga siswa terdorong untuk menggunakan bahasa secara lebih alami. Kondisi ini membantu meningkatkan kelancaran berbicara, kejelasan artikulasi, serta kepercayaan diri siswa saat tampil di depan kelas.

Selain itu, pembelajaran berbasis *role-playing* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Siswa dapat berkolaborasi dengan teman sekelompok, berdiskusi mengenai karakter yang diperankan, serta mengeksplorasi ekspresi verbal maupun nonverbal. Interaksi sosial yang intensif dalam kegiatan bermain peran berkontribusi pada peningkatan keterampilan komunikasi, termasuk penggunaan bahasa tubuh, kontak mata, serta ekspresi suara yang sesuai dengan konteks drama.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional cenderung kurang optimal dalam mengembangkan kemampuan berbicara siswa. Pembelajaran yang lebih bersifat

teoritis dan kurang memberi kesempatan praktik membuat siswa tidak terbiasa berbicara secara aktif. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai pada kelompok kontrol yang relatif lebih rendah dibandingkan kelompok eksperimen. Dengan demikian, inovasi metode pembelajaran menjadi faktor penting dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran komunikatif yang menekankan pentingnya praktik langsung dalam penguasaan keterampilan berbahasa. Pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung, simulasi situasi nyata, serta interaksi sosial terbukti mampu meningkatkan kompetensi berbicara siswa secara signifikan. Metode *role-playing* menjadi salah satu pendekatan yang efektif karena mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dalam proses pembelajaran.

Secara praktis, penerapan pembelajaran drama berbasis *role-playing* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran bahasa Indonesia yang inovatif. Guru dapat memanfaatkan metode ini untuk meningkatkan partisipasi siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, serta mengembangkan keterampilan komunikasi siswa secara menyeluruh. Selain itu, metode ini juga dapat membantu siswa mengatasi rasa gugup, meningkatkan keberanian berbicara, dan membangun kepercayaan diri dalam berkomunikasi.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran drama berbasis *role-playing* merupakan metode yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Implementasi metode ini secara konsisten diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam pengembangan keterampilan berbicara siswa di tingkat sekolah menengah atas.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran drama berbasis *role-playing* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berbicara siswa kelas XI SMA Negeri 1 Siborongborong Tahun Ajaran 2024/2025. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai kemampuan berbicara siswa pada kelompok eksperimen dari 66,52 pada tahap *pretest* menjadi 81,80 pada tahap *posttest*, yang lebih tinggi dibandingkan peningkatan pada kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Hasil uji statistik juga menunjukkan bahwa nilai $t_h$itung lebih besar daripada $t_t$abel pada taraf signifikansi 0,05, sehingga hipotesis alternatif diterima. Temuan ini mengindikasikan bahwa metode *role-playing* efektif dalam meningkatkan aspek keterampilan berbicara siswa, termasuk kelancaran berbicara, kejelasan artikulasi, penggunaan intonasi, ekspresi, serta kepercayaan diri dalam berkomunikasi. Dengan demikian, pembelajaran drama berbasis *role-playing* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran bahasa Indonesia yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Penerapan metode ini secara konsisten diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia serta mendukung pengembangan kompetensi komunikasi siswa secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. 2006. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik.*Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, S. 2013. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik.*Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, S. 2014. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik.*Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, S.2013 .*Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai.* Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto,S.2016. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arends, R. I. 1997. *Classroom instruction and management.* New York: Mc Graw Hill Companies, Inc.

Berdiani, S. 2014. *Model-model pembelajaran inovatif,* Bandung : Rosdakarya.

Djago Tarigan.1998. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Hafli, Y. 2002. *Keterampilan berbicara efektif,* Bandung : PT Aksara Jaya.

Hamzah B. Uno .2009. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara

Husaini, U. 2008. *Manajemen, Teori, Praktik, dan Riset Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.

Joyce, B., & Weil, M. 2009. *Models of teaching.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Kamus Besar Bahasa Indonesia 2007. *Kamus Umum Bahasa Indonesia.* Jakarta: Balai Pustaka.

Nuraeni . 2002. *Mahir berbicara di depan umum.* Jakarta : Penerbit Cerdas.

Nurgiyantoro, B. 2002. *Teori pengkajian fiksi.* Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
Pratiwi, Y. 2012. *Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing).* Bandung: Alfabeta.
Poerwadarminta. 2007. *Kamus umum bahasa indonesia,* Jakarta : Balai Pustaka
Pratiwi, Y. 2021. *Model pembelajaran bermain peran.* Bandung: Alfabeta.
Saefuddin, A., & Berdianti, N. A. 2014. *Efektifitas metode bermain peran (Role Playing) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN Margahayu Raya 07 Bandung.* Jurnal Pena Ilmiah, 2(1), 131-140.
Sanjaya, W. 2006. *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
Sugiyono. 2013. *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
Sugiyono. 2015. *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
Tarigan, H. G. 2017. *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa.* Bandung: Angkasa.
Tarigan, H. G.2017. *Model Pembelajaran Bermain Peran*. Bandung: Alfabeta.

Trianto. 2010. *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Jakarta: Kencana.
Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
Uno, H. B. 2009. *Model pembelajaran: Menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
Venny, A. 2018. *Model pembelajaran role playing.* Jakarta : Bumi Aksara
Waluyo, H. 2001. *Drama teori dan pengajarannya.* Yogyakarta: Hanindita Graha Widya.
Waluyo. 2001. *Drama: Teori dan Sejarahnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.