

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Langsung Terhadap Kemampuan Bermain Peran Cerita Rakyat Kelas IV SDN di Kecamatan Wiyung

Desy Puspita Sari

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (desypuspitasari1412@gmail.com)

Masengut Sukidi

PGSDFIP (Universitas Negeri Surabaya)

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui adanya pengaruh pemberian perlakuan yaitu model pembelajaran langsung terhadap kemampuan bermain peran pada kelas eksperimen dan tanpa pemberian perlakuan pada kelas kontrol. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan desain nonequivalent control design yang menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara observasi dan tes yang berupa pretest dan posttest. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN di Kecamatan Wiyung. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Babatan I dan siswa kelas IV SDN Wiyung 1. Analisis data menggunakan uji validasi, reliabilitas, normalitas dan hipotesis (T-test). Uji T-test menghasilkan nilai signifikan yaitu sebesar $t_{hitung} 4,86 > t_{tabel} 2,00488$. Hasil uji tersebut menunjukkan bahwa hipotesis diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat adanya pengaruh penerapan model pembelajaran langsung terhadap kemampuan bermain peran dalam cerita rakyat siswa kelas IV SDN di Kecamatan Wiyung Surabaya.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Langsung dan Bermain Peran.

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of giving treatment that is direct learning model on role playing ability in the experimental class and without giving treatment to the control class. This type of research was experimental research using a nonequivalent control design design that uses data collection techniques by observing and testing in the form of pre-test and posttest. The population in this study were fourth grade students of SDN in Wiyung District. The sample of this study was fourth grade students of SDN Babatan I and fourth grade students of SDN Wiyung 1. Data analysis used validation test, reliability, normality and hypothesis (T-test). The T-test test produced a significant value that is equal to $t_{count} 4.86 > t_{table} 2.00488$. The test results show that the hypothesis was accepted. Thus it can be concluded that there is an effect of applying the direct learning model to role playing skills in folklore of grade IV students of SDN in Wiyung District, Surabaya

Keywords: Direct learning and role play

PENDAHULUAN

Model pembelajaran adalah rancangan atau prosedur yang digunakan dalam suatu rencana pembelajaran dalam jangka waktu lama yang mendesain strategi-strategi pembelajaran supaya proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien. Strategi-strategi pembelajaran tersebut dapat membantu guru dalam proses pembelajaran yang membuat siswa mendapatkan pengetahuan, keterampilan, ide dan informasi baru. Guru sebaiknya menguasai berbagai macam model pembelajaran supaya siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, ide dan informasi baru tersebut. Model Pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai suatu rencana yang berpijak dari teori psikologi yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan atau melaksanakan proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, ide dan informasi siswa adalah model pembelajaran langsung. Menurut Ngalimun (2016: 9), model pembelajaran langsung adalah pembelajaran yang banyak diarahkan oleh guru yang efektif untuk menentukan informasi atau membangun keterampilan baru siswa yang dilakukan secara bertahap. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran langsung yaitu kegiatan pembelajaran yang diarahkan oleh guru dengan memberikan contoh-contoh atau pemodelan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran langsung yaitu dibutuhkan keaktifan, kelihaihan, keterampilan dan kreatifitas guru tanpa menghilangkan peran siswa sebagai subyek didik. Peran guru dalam model pembelajaran langsung lebih menonjol daripada peran siswa. Model

pembelajaran langsung dilakukan secara bertahap sesuai dengan sintaks pembelajarannya.

Menurut Nur (2011: 16), model pembelajaran langsung adalah model pembelajara yang ditunjukkan untuk membantu siswa belajar pengetahuan dan keterampilan dasar yang dapat diajarkan dengan cara langkah demi langkah. Sementara menurut Fathurrohman (2015: 166-167), model pembelajaran atau pengajaran langsung merupakan penerapan guru dengan mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan dasar berupa aspek kognitif maupun psikomotorik yang akan dilatihkan kepada siswa secara langkah demi langkah. Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran langsung adalah sebuah model yang berpusat pada guru dan suatu pembelajaran yang memberikan siswa tentang pengetahuan dasar berupa aspek kognitif serta psikomotor yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan secara selangkah demi langkah.

Model pembelajaran langsung terdiri atas lima fase yaitu fase menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa, fase mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan, fase membimbing pelatihan, fase mengecek pemahaman siswa dan memberikan umpan balik dan fase yang terakhir adalah memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan (Suryanti 2008:12).

Model pembelajaran tersebut dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa, dan mempersiapkan siswa untuk belajar. Fase persiapan dan motivasi ini kemudian diikuti dengan presentasi materi yang akan diajarkan dan melakukan demonstrasi keterampilan. Pembelajaran tersebut kemudian menyediakan kesempatan latihan terbimbing pada siswa dan umpan balik untuk kemajuan siswa. Model pembelajaran langsung selalu diakhiri dengan lanjutan dan transfer keterampilan. Guru selalu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mentransfer pengetahuan yang diajarkan kesituasi-situasi kehidupan nyata.

Tahapan pada sintaks model pembelajaran langsung yaitu pada fase pertama guru membuka pembelajaran, memberikan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pada fase kedua guru menjelaskan pembelajaran serta mendemonstrasikan atau melakukan pemodelan dan pemberian contoh-contoh. Pada Fase ketiga guru membimbing siswa dalam pembelajaran. Pada fase keempat guru melaksanakan evaluasi. Pada fase kelima guru menyimpulkan materi dan memberikan penugasan. Lima fase dalam model pembelajaran langsung tersebut bertujuan untuk mempermudah siswa dalam mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru.

Salah satu kompetensi berbicara di kelas IV Sekolah Dasar adalah bermain peran. Pembelajaran tentang bermain peran di sekolah dasar masih monoton sehingga siswa tidak merespon pembelajaran dengan baik. Metode ini diterapkan oleh guru dengan hanya memaparkan materi saja tanpa memberikan contoh. Dalam pembelajaran bermain peran apabila menggunakan metode ceramah dan guru tidak memberikan contoh akan mengakibatkan siswa tidak dapat mengembangkan daya imajinasinya dalam bermain peran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, ide dan informasi siswa adalah model pembelajaran langsung. Menurut Ngalimun (2016: 9) model pembelajaran langsung adalah pembelajaran yang banyak diarahkan oleh guru yang efektif untuk menentukan informasi atau membangun keterampilan baru siswa yang dilakukan secara bertahap. Menurut Nur (2011: 16), model pembelajaran langsung adalah model pembelajara yang ditunjukkan untuk membantu siswa belajar pengetahuan dan keterampilan dasar yang dapat diajarkan dengan cara langkah demi langkah. Sementara menurut Fathurrohman (2015: 166-167), model pembelajaran atau pengajaran langsung merupakan penerapan guru dengan mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan dasar berupa aspek kognitif maupun psikomotorik yang akan dilatihkan kepada siswa secara langkah demi langkah..

Kelebihan model pembelajaran langsung menurut Faturrohman (2015: 176) antara lain sebagai berikut yaitu guru dapat mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa sehingga dapat mempertahankan fokus mengenai apa yang harus dicapai oleh siswa, dapat diterapkan secara efektif dalam kelas yang besar maupun kecil. Model pembelajaran langsung dapat digunakan juga untuk menekankan poin-poin penting atau kesulitan-kesulitan yang mungkin dihadapi siswa sehingga hal-hal tersebut dapat diungkapkan dan dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan informasi dan pengetahuan faktual yang sangat terstruktur. Model pembelajaran langsung adalah cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan yang eksplisit kepada siswa yang berprestasi rendah. Model pembelajaran langsung dapat menjadi cara untuk menyampaikan informasi yang banyak dalam waktu yang relatif singkat yang dapat diakses secara setara oleh seluruh siswa.

Salah satu keterampilan berbicara di kelas IV sekolah dasar adalah kemampuan bermain peran. Dengan bermain peran akan membuat siswa menjadi aktif dan kreatif, karena melibatkan pemikiran dan gerak tubuh. Selain itu dengan bermain peran juga akan menjadikan siswa produktif dalam hal berbicara. Bermain peran mendorong siswa untuk melakukan aktivitas berbahasa

atau berbicara untuk berkomunikasi dengan anak yang lain.

Bermain peran dalam cerita rakyat adalah memerankan karakter atau tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian yang masa kini yang penting, atau situasi imajinatif (Lilis Suryani 2008 : 109). Anak-anak pemeran mencoba untuk menjadi orang lain dengan memahami peran untuk menghayati tokoh yang diperankan sesuai dengan karakter dan motivasi yang dibentuk pada tokoh yang telah ditentukan.

Menurut Supriyati (2008 : 109), 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. Bermain peran berarti menjalankan fungsi sebagai orang yang dimainkannya, misalnya berperan sebagai dokter, ibu guru, nenek tua renta. Bermain peran sering digunakan untuk mengajarkan masalah tanggung jawab warga negara, kehidupan sosial, atau konseling kelompok.

Jadi dapat disimpulkan bermain peran adalah memerankan karakter tokoh-tokoh sesuai dengan peran tokoh yang akan diperankan. Bermain peran akan mengembangkan daya khayal atau imajinasi dan penghayatan siswa.

Cerita rakyat merupakan sebuah cerita yang berupa tradisi lisan yang secara turun temurun diwariskan dan diceritakan kepada khalayak ramai atau masyarakat, contohnya cerita rakyat Sangkuriang, Malin Kundang, Timun Emas, Si Kabayandan lain-lain. Cerita rakyat berfungsi sebagai media untuk mengungkapkan perilaku tokoh dan nilai-nilai kehidupan yang melekat di dalam kehidupan masyarakat (Danandjaja 2007:5).

Pengertian cerita rakyat menurut Kamus Bahasa Indonesia adalah tulisan tentang sastra yaitu cerita dari zaman dahulu yang hidup dikalangan rakyat dan diwariskan atau diceritakan secara lisan (Alwi dkk, 2003:210). Cerita rakyat bisa diartikan sebagai wujud ekspresi suatu budaya yang ada di masyarakat melalui tutur yang mempunyai hubungan secara langsung (Saini 2008:32).

Jadi dapat disimpulkan cerita rakyat adalah suatu peristiwa atau kejadian pada zaman dahulu yang dialami oleh rakyat. Peristiwa tersebut terjadi turun temurun yang diceritakan secara lisan dari nenek moyang sampai generasi berikutnya.

Menurut Poorman (2002:16) menyebutkan bahwa kelebihan bermain peran menurut hasil penelitian, bermain peran dapat meningkatkan minat siswa terhadap suatu mata pelajaran dan materi pelajaran, sehingga dengan demikian juga dapat meningkatkan pemahaman terhadap konsep-konsep yang sedang dibelajarkan kepada

mereka. Sementara menurut Fogg (2001:54) bermain peran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar. Suatu kegiatan belajar yang menggunakan strategi bermain peran ternyata dapat mengajarkan siswa untuk berempati. Dengan memainkan suatu peran tertentu, mereka akan memahami bagaimana posisi seseorang yang diperankannya. Dengan bermain peran mereka tidak akan dengan mudahnya menghakimi seseorang atau suatu masalah, kecuali dengan terlebih dahulu melihatnya dari berbagai sudut pandang.

Menurut Supriyati (2008 : 109), 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. Bermain peran berarti menjalankan fungsi sebagai orang yang dimainkannya, misalnya berperan sebagai dokter, ibu guru, nenek tua renta. Bermain peran sering digunakan untuk mengajarkan masalah tanggung jawab warga negara, kehidupan sosial, atau konseling kelompok.

Jadi dapat disimpulkan bermain peran adalah memerankan karakter tokoh-tokoh sesuai dengan peran tokoh yang akan diperankan. Bermain peran akan mengembangkan daya khayal atau imajinasi dan penghayatan siswa.

Menurut Suroso (2015:23) pembelajaran tentang memerankan tokoh atau bermain peran di sekolah dasar tidak direspon dengan baik, karena guru hanya memaparkan materi tanpa memberikan contoh bermain peran yang baik. Pembelajaran yang monoton dapat membuat siswa tidak dapat menerima pembelajaran, sehingga siswa menjadi pasif. Oleh karena itu dalam pembelajaran bermain peran, guru memberikan contoh atau pemodelan cara bermain peran yang baik yang memerhatikan ketepatan vokal, intonasi, ekspresi, dan gerak tubuh. Model pembelajaran langsung dinilai cocok untuk pembelajaran bermain peran karena guru mendemonstrasikan keterampilan dan berpusat guru.

Berdasarkan paparan yang telah disampaikan, maka dilakukan penelitian yang bertujuan untuk melihat adanya pengaruh model pembelajaran langsung terhadap kemampuan bermain peran. Adapun judul penelitian adalah Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Langsung Terhadap Kemampuan Bermain Peran dalam Cerita Rakyat Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Wiyung Surabaya.

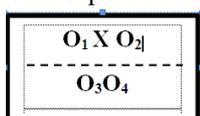
METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran langsung dalam pembelajaran bermain peran cerita rakyat apabila dibandingkan dengan

pembelajaran tanpa menerapkan model pembelajaran langsung. Dalam penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu sebagai kelas eksperimen dan sebagai kelas kontrol.

Rancangan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*. Dalam penelitian ini terdapat dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen yang tidak dipilih secara random, sehingga peneliti sudah menetapkan kelas yang akan dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran langsung, sementara kelas kontrol merupakan kelas yang tidak diberikan perlakuan apapun dalam proses pembelajaran.

Secara umum desain *nonequivalent control group design* dapat dirumuskan seperti di bawah ini:



Gambar 1. Desain Penelitian

Penelitian ini direncanakan dua kali pertemuan. Langkah-langkah dalam penelitian eksperimen semu yang menggunakan rancangan desain penelitian *nonequivalent control group design*, sebagai berikut yang pertama dilakukan pemberian pretest pada kelas eksperimen (O1) dan kelas kontrol (O3) untuk mengukur tingkat pengetahuan dan kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Kemudian yang kedua pemberian perlakuan berupa penerapan model pembelajaran langsung pada kelompok eksperimen sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan apapun. Hal ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh model penerapan langsung terhadap kemampuan bermain peran cerita rakyat. Kemudian tahap ketiga pemberian tes akhir (posttest) pada kelompok eksperimen (O2) dan kelompok kontrol (O4) untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mendapatkan materi bermain peran cerita rakyat dari kedua kelompok tersebut. Untuk mengetahui pengaruh perlakuan adalah dengan membandingkan skor dari kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

Lokasi penelitian ini adalah di SDN Wiyung 1/453 dan SDN Babatan 1/456 Surabaya. Pemilihan lokasi tersebut berdasarkan beberapa pertimbangan, yaitu Sekolah sudah menggunakan kurikulum 2013, sekolah mendukung dari perihal sarana dan prasarana yang sudah memadai dan kepala sekolah beserta guru bersedia bekerja sama dalam penelitian ini.

Waktu penelitian dilakukan pada semester 2 tahun ajaran 2017/2018. Penelitian ini dilakukan dengan melalui dua tahap yaitu tahap pertama penelitian dilakukan di kelas kontrol, kemudian tahap kedua penelitian dilakukan di kelas eksperimen dengan diberikan perlakuan. Selanjutnya dari kedua tahap tersebut

menghasilkan sebuah data yang akan disampaikan ada tidaknya pengaruh model pembelajaran langsung terhadap kemampuan bermain peran cerita rakyat.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN di Kecamatan Wiyung dengan 599 siswa. Adapun rincian jumlah siswa tersebut yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Populasi dalam Penelitian

No	Nama Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa
1	SDN Wiyung I/453	IV	143
2	SDN Balasklumprik I/434	IV	85
3	SDN Babatan I/456	IV	97
4	SDN Babatan IV/459	IV	80
5	SDN Jajartunggal I/450	IV	55
6	SDN Jajartunggal III	IV	139
Jumlah Keseluruhan			599

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Wiyung I sebagai kelas kontrol dengan jumlah 20 siswa, sedangkan SDN Babatan I sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 20 siswa. Adapun teknik yang digunakan adalah nonprobability sampling dengan jenis *purposive sampling*. Teknik ini digunakan karena dalam pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu tentang karakteristik yang disesuaikan dengan persyaratan sampel. Karakteristik yang diambil adalah kelas IV sudah mendapatkan materi kemampuan bermain peran dan sekolah yang digunakan berada dalam wilayah kecamatan Wiyung dengan status sekolah negeri. Selain itu, akreditasi, sarana prasarana dan jumlah siswa yang hampir sama.

Tabel 2. Rincian dan jumlah total siswa

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	IV-A SDN Wiyung 1/453 Surabaya	20
2	IV-B SDN Babatan I/456 Surabaya	2
Total sampel		40

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan teknik observasi dan tes. Pada teknik observasi menggunakan instrumen lembar observasi berisi lembar pelaksanaan pembelajaran yang digunakan untuk memberikan penilaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam menerapkan model pembelajaran langsung dalam pembelajaran bermain peran cerita rakyat di kelas eksperimen. Observer dalam penelitian ini adalah guru kelas IV-B SDN Babatan I/456 dan satu mahasiswa PGSD secara langsung. Tugas

observer adalah mengamati kegiatan guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi, sehingga memudahkan observer dalam memberikan penilaian

Sementara pada teknik tes menggunakan lembar tes yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar tes unjuk kerja. Lembar tes unjuk kerja ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam bermain peran yang meliputi: pelafalan, intonasi, ekspresi, gerak tubuh, penghayatan peran, dan penampilan. Lembar instrumen tes terdapat dua macam yaitu instrumen ketercapaian atau rubrik penilaian dan lembar pengerjaan pretest dan postest.

Teknik tes dilakukan secara dua kali yaitu *pretest* dan *postest*. Tes awal (*pretest*) adalah tes yang diberikan sebelum proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Tes ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa tentang materi yang akan dipelajari dan tes ini digunakan sebagai data kemampuan siswa awal sebelum diberikan perlakuan. *Pretest* yang diberikan berupa teks naskah drama yang disediakan oleh guru kemudian diperankan oleh siswa. Pada saat pengumpulan data yaitu penilaian *pretest* peneliti tidak dapat melaksanakan sendiri, maka peneliti membutuhkan tenaga kerja bantuan atau tim untuk membantu proses penilaian. Tim tersebut adalah teman sejawat. Dengan ini peneliti membutuhkan 3 orang untuk membantu proses penilaian siswa. Tim penilaian ini melakukan diskusi terlebih dahulu untuk membahas prosedur penilaian tersebut.

Setelah siswa diberi pretest kemudian siswa diberi perlakuan dan diakhiri dengan pemberian *postest*. *Postest* adalah tes yang diberikan pada akhir pembelajaran untuk menentukan angka atau hasil penilaian siswa setelah diberikan perlakuan. Skor yang dihasilkan pada *postest* diharapkan lebih tinggi dibandingkan pada skor *pretest*. *Postest* yang diberikan sama dengan *pretest* yang telah dilakukan sebelumnya, yaitu siswa diminta bermain peran sesuai teks naskah drama yang telah dibuat. Seperti pada saat penilaian *pretest*, penilaian *postest* juga membutuhkan tenaga kerja bantuan atau tim untuk membantu proses penilaian. Dengan ini peneliti membutuhkan 3 orang untuk membantu proses penilaian siswa.

Teknik analisis data pada penelitian ini dibutuhkan untuk menganalisis data dari pengumpulan data. Sebelum instrumen penelitian diberikan kepada siswa, dilakukan uji coba terlebih dahulu untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitasnya. Berikut ini adalah teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain adalah uji validitas, uji reliabilitas

Pada penelitian ini, uji validitas digunakan untuk memeriksa kevalidan instrumen penelitian. Instrumen penelitian dikatakan valid apabila validitasnya tinggi dan

sebaliknya dikatakan tidak valid apabila validitasnya rendah. Instrumen tersebut diujicobakan terlebih dahulu menggunakan uji validitas kepada orang yang ahli pada bidangnya sebelum diberikan kepada siswa.

Sementara uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat kepercayaan pada suatu instrumen penelitian. Apabila instrumen diujicobakan dua kali atau lebih tetapi hasilnya tetap konsisten maka dapat dikatakan instrumen tersebut reliabel. Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik alpha cronbach. Teknik ini berfungsi mencari reliabilitas terhadap instrumen yang berupa tes unjuk kerja dengan menggunakan skala pada rubrik penilaian yang dibuat oleh peneliti. Adapun rumus alpha cronbach adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan data kuantitatif atau dengan menggunakan angka-angka. Data tersebut diperoleh dari hasil observasi, pretest dan postest. Data pretest dan postest diuji terlebih dahulu menggunakan uji t agar mengetahui perbedaan antara sebelum diberi perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran langsung dalam pembelajaran bermain peran cerita rakyat.

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui populasi data berdistribusi normal atau tidak. Apabila data berdistribusi normal menggunakan uji statistik parametrik, sementara data yang tidak berdistribusi normal menggunakan uji statistik nonparametrik. Data dapat dianggap normal apabila data mewakili semua populasi. Uji normalitas dilakukan pada hasil belajar siswa yaitu data hasil belajar pada pretest. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus Chi Square. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus Chi Square, adapun rumusnya yakni sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum \left[\frac{(fo - fe)^2}{fe} \right]$$

Data hasil penelitian menggunakan data kuantitatif atau dengan menggunakan angka-angka. Data tersebut diperoleh dari hasil observasi, pretest dan postest. Data pretest dan postest diuji terlebih dahulu menggunakan uji t agar mengetahui perbedaan antara sebelum diberi perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran langsung dalam pembelajaran bermain peran cerita rakyat

Teknik analisis data berikutnya adalah uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan untuk menguji hipotesis yang dipaparkan oleh peneliti, apakah hipotesis tersebut ditolak atau diterima. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah model pembelajaran langsung berpengaruh terhadap kemampuan bermain peran siswa. Teknik yang digunakan dalam menguji hipotesis dengan menggunakan uji t-test.

Teknik t-test digunakan untuk menghitung pengaruh penerapan pemberian perlakuan yaitu dengan cara membandingkan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Setelah dibandingkan, maka akan diketahui pengaruh atau tidaknya penerapan model pembelajaran langsung dalam pembelajaran bermain peran cerita rakyat siswa kelas IV antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji t-test dengan menggunakan rumus t-test. Adapun rumus uji t-test yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$t - test = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\left[\frac{SD_1^2}{N_1-1}\right] + \left[\frac{SD_2^2}{N_2-1}\right]}}$$

Setelah diperoleh hasil dari perhitungan menggunakan rumus tersebut, kemudian dikonsultasikan dengan tabel nilai t. Apabila harga thitung lebih besar dari harga ttabel (thitung > ttabel) maka hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan (Hipotesis diterima) dan apabila thitung lebih kecil dari ttabel (thitung < ttabel) maka hal ini menunjukkan tidak adanya pengaruh yang signifikan (hipotesis ditolak). Cara untuk menentukan ttabel adalah dengan memeriksa derajat kebebasannya (db) = Nx+Ny-2 pada tabel nilai-nilai t dengan taraf signifikan 5%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pada penelitian ini dengan menggunakan uji validasi, reliabilitas, normalitas dan uji hipotesis. Uji validasi dilakukan sebelum digunakan dalam penelitiann. Validasi dikonsultasikan pada dosen ahli agar layak digunakan. Validasi yang digunakan dalam penelitian dipaparkan sebagai berikut:

Uji validasi perangkat pembelajaran digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan sebelum penelitian dan divalidasikan oleh Dra. Asri Susetyo Rukmi, M.Pd. Dalam hal ini yang diuji antara lain perangkat pembelajaran untuk kelas eksperimen dan kontrol. Hasil dari uji validasi membuktikan bahwa perangkat tersebut layak digunakan dengan nilai rata-rata 3,42.

Uji lembar observasi digunakan untuk mengetahui tingkat kevaliditasannya yang diberikan kepada observer dalam melihat keterlaksanaan kegiatan pembelajaran guru dalam penelitian. Lembar observasi

tersbeut diuji validasi terlebih dahulu oleh dosen ahli yaitu Dra. Asri Susetyo Rukmi, M.Pd. Hasil dari uji validasi lembar observasi menunjukkan layak digunakan dalam penelitian dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 3,6.

Sementara itu, uji lembar instrumen penelitian digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan sebelum diberikan kepada siswa kelas IV SD. Lembar instrumen tersebut divalidasikan dahulu oleh Dra. Asri Susetyo Rukmi, M.Pd. Hasil dari uji validasi tersebut menunjukkan layak dan dapat digunakan dalam penelitian yaitu sebesar 3,42.

Uji validasi guru memodelkan drama digunakan untuk mengetahui kelayakan guru melakukan pemodelan drama sebelum penelitian dan divalidasikan oleh dosen ahli pengampu mata kuliah teater yaitu Arif Hidajad, S.Sn., M.Pd. Hasil dari uji validitasi tersebut menunjukkan bahwa guru memodelkan drama layak digunakan dalam penelitian yaitu sebesar 3,5.

Uji reliabilitas lembar observasi menggunakan rumus dari Fernandez dengan koefisiensi kesepakatan dua pengamat. Nilai reliabilitas dikatakan reliabel jika r11 > 0,6 dan semakin mendekati 1 maka kriteria reliabilitasnya tinggi. Berikut ini adalah hasil dari uji reliabilitas lembar observasi.

Tabel 3. Kontingengsi Kesepakatan

	Observer I				Jumlah
	4	3	2	1	
Observer II	4	2,3, 5,6, 9			5
	3		4,7,8,1 0,11		5
	2		1		1
	1				
Jumlah	5	6			11

$$kk = \frac{25}{N_1 + N_2}$$

$$kk = \frac{2.10}{11+11}$$

$$kk = \frac{20}{22}$$

$$kk = 0,909$$

Berdasarkan uji reliabilitas pada lembar observasi secara manual di atas dapat diperoleh data kk sebesar 0,909. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen observasi reliabel dengan data kk (0,909) > 0,6. Dalam perhitungan menggunakan rumus alpha cronbach di dapat data kk 0,909 yang artinya lebih besar dari 0,6. Dari hasil perhitungan tersebut maka data dikatakan reliabel.

Perhitungan uji normalitas pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam bentuk tabel yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. Perhitungan Uji Normalitas Pretest Secara Manual

Interval	Fo	Fe	fo-fe	(fo-fe) ²	$\chi^2 = \frac{(fo-fe)^2}{fe}$
65-69	2	5	-3	9	1,8
60-64	2	5	-3	9	1,8
55-59	3	5	-2	4	0,8
50-54	6	5	1	1	0,2
45-49	7	5	2	4	0,8
Total	20				5,4

Hasil perhitungan dari tabel Chi Square diperoleh hasil uji normalitas pretest yaitu 5,4. χ^2 tabel pada taraf signifikan 5% diperoleh dari db= N-1=7,81. Berdasarkan tabel di atas dapat dikatakan normal karena χ^2 hitung sebesar 5,4 lebih kecil dari χ^2 tabel 7,81.

Tabel 5. Perhitungan Uji Normalitas Posttest Secara Manual

Interval	Fo	Fe	fo-fe	(fo-fe) ²	$\chi^2 = \frac{(fo-fe)^2}{fe}$
84-88	2	5	-3	9	1,8
79-83	8	5	3	9	1,8
74-78	7	5	2	4	0,8
69-73	3	5	-2	4	0,8
Total	20				5,2

Hasil perhitungan dari tabel Chi Square diperoleh hasil uji normalitas pretest yaitu 5,2. χ^2 tabel pada taraf signifikan 5% diperoleh dari db= N-1=7,81. Berdasarkan tabel di atas dapat dikatakan normal karena χ^2 hitung sebesar 5,2 lebih kecil dari χ^2 tabel 7,81.

Tabel 6. Perhitungan Uji Normalitas Pretest Secara Manual

Interval	Fo	Fe	fo-fe	(fo-fe) ²	$\chi^2 = \frac{(fo-fe)^2}{fe}$
63-69	1	4	-3	9	2,2
56-62	8	4	4	16	4
49-55	3	4	-1	1	0,2
42-48	5	4	1	1	0,2
35-41	3	4	-1	1	0,2
Total	20				6,8

Hasil perhitungan dari tabel Chi Square diperoleh hasil uji normalitas pretest yaitu 6,8. χ^2 tabel pada taraf signifikan 5% diperoleh dari db= N-1=11,1. Berdasarkan tabel di atas dapat dikatakan normal karena χ^2 hitung sebesar 6,8 lebih kecil dari χ^2 tabel 11,1.

Tabel 7. Perhitungan Uji Normalitas Posttest Secara Manual

Interval	Fo	Fe	fo-fe	(fo-fe) ²	$\chi^2 = \frac{(fo-fe)^2}{fe}$
64-69	3	4	-1	1	0,25
58-63	3	4	-1	1	0,25
52-57	7	4	3	9	2,25
46-51	7	4	3	9	2,25
Total	20				5

Hasil perhitungan dari tabel Chi Square diperoleh hasil uji normalitas pretest yaitu 5. χ^2 tabel pada taraf signifikan 5% diperoleh dari db= N-1=9,48. Berdasarkan tabel di atas dapat dikatakan normal karena χ^2 hitung sebesar 5 lebih kecil dari χ^2 tabel 9,48.

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran langsung terhadap kemampuan bermain peran siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Wiyung Surabaya dengan menggunakan rumus independent sampel test dan secara manual. Berikut adalah hasil dari uji hipotesis. Setelah dilakukan perhitungan secara manual dari hasil pretest dan posttest dari kedua kelas yang menjadi sampel penelitian, pada kelas kontrol diperoleh hasil rata-rata nilai seperti pada tabel berikut:

Tabel 8. Rata-Rata Nilai Pretest dan Posttest

Kelas	Rata-rata	
	Pretest	Posttest
Kontrol	51,5	57,4
Eksperimen	53,3	78,4

Berdasarkan uji t-test yang dihitung secara manual dapat digunakan untuk mengetahui pengaruh signifikan pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh thitung 4,86 dengan nilai signifikan 2,00488. Dari hasil tersebut dapat dikatakan thitung (4,86) > ttabel (2,00488), maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol diterima.

Pembahasan penelitian ini dilakukan di dua lokasi sekolah dasar negeri yaitu di SDN Babatan I/456 sebagai kelas eksperimen dan SDN Wiyung I/453 sebagai kelas kontrol, dengan jumlah siswa 20 siswa pada kelas eksperimen dan 20 siswa pada kelas kontrol. Peneliti melakukan pretest terlebih dahulu di kelas kontrol dan kemudian memberikan posttest. Kemudian berikutnya peneliti memberikan pretest ke kelas eksperimen, setelah itu diberi perlakuan dan diakhiri dengan pemberian posttest. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran langsung. Sementara pada kelas kontrol tidak menerapkan model pembelajaran langsung, hanya pembelajaran pemberian materi tanpa disertai pemodelan atau contoh-contoh yang dilakukan oleh guru.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan validasi instrumen penelitian. Validasi instrumen penelitian dilakukan kepada dosen ahli. Validasi instrumen penelitian meliputi validasi perangkat pembelajaran, validasi lembar observasi dan validasi lembar tes pretest dan posttest. Peneliti juga melakukan validasi guru memodelkan drama kepada dosen ahli mata kuliah teater di Fakultas Bahasa dan Seni agar guru dikatakan layak untuk memodelkan bermain peran dalam cerita rakyat pada saat melakukan penelitian.

Hasil validasi perangkat menunjukkan bahwa layak untuk digunakan dalam penelitian yang diuji terlebih dahulu pada dosen ahli yaitu Dra. Asri Susetyo Rukmi, M Pd. Dalam hal ini yang diuji antara lain perangkat pembelajaran untuk kelas eksperimen dan kontrol. Hal ini berdasarkan pada hasil validasi perangkat dengan hasil skor rata-rata yang diperoleh sebesar 3,42.

Sementara itu, untuk hasil validasi guru memodelkan drama yang di validasi kepada dosen ahli pengampu mata kuliah teater Fakultas Bahasa dan Seni yaitu Arif Hidajad, S.Sn., M.Pd. diperoleh sebesar 3,5 sehingga dinyatakan layak dan memenuhi syarat dalam penelitian.

Hasil validasi lembar observasi dikatakan layakdigunakan oleh dosen ahli Dra. Asri Susetyo Rukmi, M Pd. yang dapat dilihat pada validasi lembar observasi. Hal ini berdasarkan nilai skor rata-rata sebesar 3,6. Sementara itu, instrumen lembar penelitian dikatakan layak dan valid digunakan oleh dosen ahli yang mendapatkan nilai skor rata – rata sebesar 3,42.

Sementara itu, hasil uji reliabilitas untuk instrumen lembar obsevasii memiliki nilai koefesiein kesepakatan 0,71. Dari hasil uji tersebut dapat dinyatakan bahwa reliabel dengan rincian $0,71 > 0,6$. Hasil penghitungan instrumen lembar observasi memiliki tingkat reliabilitas kategori cukup. Dalam hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto (2013:125), instrumen dinyatakan reliabel apabila koefisien reliabilitas atau $r_{11} > 0,6$. Dengan

demikian, dapat disimpulkan bahwa instrument tersebut yang digunakan reliabel dan terpercaya.

Uji normalitas dilaksanakan untuk mengetahui normal atau tidak distribusi data sampel penelitian. Rumus yang digunakan dalam uji normalitas adalah Chi Square. Dalam hasil penghitungan uji normalitas diperoleh secara manual.

Berdasarkan hasil uji normalitas kelas eksperimen didapatkan hasil signifikan nilai pretest secara manual sebesar $5,4 < t_{tabel} 7,81$, sehingga dapat dikatakan berdistribusi normal. Hasil signifikan nilai manual sebesar $5,2 < t_{tabel} 7,81$, sehingga dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal.

Sementara itu, hasil uji normalitas kelas kontrol didapatkan signifikan nilai pretest secara manual sebesar $6,8 < t_{tabel} 11,07$ sehingga dapat dinyatakan data berdistribusi normal. Hasil signifikan nilai posttest secara manual sebesar $5 < t_{tabel} 9,48$, sehingga dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal. Hasil tersebut sesuai dengan pendapat Sundayana (2015:97), data dinyatakan normal apabila nilai hitung $< t_{tabel}$.

Hipotesis dari penelitian ini yaitu “adanya pengaruh penerapan model pembelajaran langsung terhadap kemampa bermain peran siswa kelas IV SDN di Kecamatan Wiyung”. Dalam menguji adanya pengaruh perlakuan yang diterapkan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilakukan dengan rumus uji t-test untuk hasil skor rata-rata. Hasil nilai posttest kelas IVA SDN Babatan I lebih besar dari nilai kelas IVB SDN Wiyung I. Hipotesis dapat dibuktikan dengan uji t-test yang menggunakan rumus independent sample test secara manual atau SPSS. Hasil nilai posttest rata-rata dari siswa kelas IVA SDN Babatan sebesar 78,4 dan rata-rata dari siswa kelas IVB SDN Wonoplintahan II sebesar 57,4.

Hasil uji t-test dengan rumus independent sampel test secara manual dapat diketahui $df = 38$ dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% adalah 2,00488. Hasil hipotesis penelitian dapat ditunjukkan dari selisih perbandingan anatar nilai pretest dan posttest pada kelas IV-A eksperimen lebih besar dari kelas kontrol IV-B. Selisih nilai dari kedua kelas tersebut yaitu kelas eksperimen sebesar 23,45 dan kelas kontrol sebesar 12,65 dengan rincian kelas IVA Babatan I/456 yang memperoleh rata-rata nilai pretest sebesar 53,3 dan rata-rata nilai posttest 78,4. Sementara itu, kelas IVB Wiyung I/453 memperoleh rata-rata nilai pretest sebesar 51,55 dan rata-rata nilai posttest sebesar 57,4.

Sementara itu, untuk mengetahui uji t yaitu adanya pengaruh signifikan pretest-posttest eksperimen diperoleh hasil $t_{hitung} 4,86 > t_{tabel} 2,00488$. Hasil uji tersebut menunjukkan bahwa hipotesis diterima. Kriteria tersebut didasarkan oleh pendapat Arikunto (2013:289), jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima. Hasil uji tersebut

menunjukkan bahwa hipotesis diterima yaitu adanya pengaruh signifikan dalam penerapan model pembelajaran langsung terhadap kemampuan bermain peran dalam cerita rakyat siswa kelas IV sekolah dasar negeri di Kecamatan Wiyung Surabaya.

Dalam hipotesis tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran langsung dapat membantu siswa dalam pembelajaran bermain peran dalam cerita rakyat karena siswa menirukan tingkah laku gurunya yang telah melakukan pemodelan dan memberikan contoh. Hal ini sesuai dengan pendapat Ngalimun (2016:9), pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran langsung akan membuat siswa dalam proses pembelajaran mengamati secara selektif, mengingat dan menirukan tingkah laku gurunya sehingga pembelajaran mudah dipahami. Dalam hal ini, guru memodelkan bermain peran dalam cerita rakyat sehingga siswa mengamati dan menirukan gurunya. Guru membacakan dialog cerita rakyat, kemudian siswa menirukan dialog dengan lafal dan intonasi yang tepat. Kemudian guru memodelkan adegan bermain peran dalam cerita rakyat dengan gerakan tubuh dan penghayatan yang sesuai dengan dialog cerita rakyat tersebut.

Kendala dalam penelitian ini adalah kelas menjadi kurang kondusif dan sulit mengkondisikan siswa karena siswa berlatih bermain peran di dalam kelas dan membuat kelas menjadi ramai. Cara mengatasi kendala pada penelitian tersebut adalah guru menggunakan ruang yang lebih besar seperti aula. Selain itu guru juga harus meningkatkan kualitas mutu mengajar dengan cara mengikuti pelatihan-pelatihan agar lebih kreatif dan aktif dalam pembelajaran.

Pendapat ahli tersebut (Ngalimun) mendukung pada hasil rata-rata nilai posttest siswa pada kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran langsung dalam pembelajarann yaitu berpengaruh terhadap kemampuan bermain peran dalam cerita rakyat. Hasil tersebut juga dapat dinyatakan bahwa kelas eksperimen lebih aktif, merespon pembelajaran dengan baik dan semangat dalam belajar daripada kelas kontrol yang pasif dan tidak merespon pembelajaran dengan baik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan terdapat adanya pengaruh penerapan model pembelajaran langsung terhadap kemampuan bermain peran dalam cerita rakyat siswa kelas IV sekolah dasar negeri di Kecamatan Wiyung Surabaya.

PENUTUP

Simpulan pada penelitian ini berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya pengaruh penerapan model pembelajaran langsung terhadap kemampuan bermain peran dalam cerita rakyat siswa kelas IV sekolah

dasar negeri di Kecamatan Wiyung Surabaya. Hasil uji tersebut dapat ditunjukkan pada peningkatan nilai siswa setelah dilakukannya perlakuan. Nilai posttest siswa lebih tinggi daripada nilai pretest siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan dapat dibuktikan dari selisih perbandingan nilai pretest dan nilai posttest pada kelas eksperimen IV-A SDN Babatan I/456 lebih besar dibandingkan kelas kontrol IV-B SDN Wiyung I/453. Selisih nilai dari kedua kelas tersebut sebesar 23,45 dan kelas kontrol sebesar 12,65 dengan rincian kelas IV-A SDN Babatan I/456 yang memperoleh rata-rata nilai pretest sebesar 53,3 dan rata-rata nilai posttest 78,4. Sementara itu, kelas IV-B SDN Wiyung I/456 memperoleh rata-rata nilai pretest siswa sebesar 51,55 dan rata-rata nilai posttest siswa sebesar 57,4.

Hasil perhitungan penelitian secara manual tersebut menunjukkan adanya pengaruh signifikan nilai pretest dan nilai posttest kelas eksperimen diperoleh hasil thitung $4,86 > t_{tabel} 2,009$. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahawa nilai posttest lebih tinggi daripada nilai pretest, dan hasil thitung lebih besar daripada tabel. Hasil uji tersebut menunjukkan bahwa hipotesis diterima yaitu adanya pengaruh signifikan dalam penerapan model pembelajaran langsung terhadap kemampuan bermain peran dalam cerita rakyat siswa kelas IV sekolah dasar negeri di Kecamatan Wiyung Surabaya.

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, adapun beberapa saran yang dapat diberikan, yaitu sebagai berikut.

1. Bagi guru

- a) Guru hendaknya dapat memilih model pembelajaran inovatif yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, salah satunya yaitu model pembelajaran langsung yang dapat memberi gambaran kepada siswa cara melakukan sesuatu dengan mengamati contoh atau pemodelan oleh guru.
- b) Guru dapat menerapkan model pembelajaran langsung di setiap kegiatan pembelajaran dan guru hendaknya meningkatkan mutu kualitas mengajar.
- c) Guru meningkatkan kualitas mutu dengan cara mengikuti pelatihan-pelatihan agar lebih kreatif dan aktif dalam pembelajaran.

2. Bagi sekolah

- a) Pihak sekolah hendaknya mendorong dan memfasilitasi guru-guru agar percaya diri menerapkan model pembelajaran inovatif (model pembelajaran langsung) untuk membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

b) Pihak sekolah dapat menerapkan model pembelajaran langsung dalam setiap kegiatan pembelajaran di sekolah untuk menjadikan siswa menjadi aktif dan kreatif.

3. Bagi peneliti lain

a) Sebagai bahan penelitian yang serupa dan dapat dikembangkan dalam penelitian yang sejenis.

b) Dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk pengembangan penelitian tentang model pembelajaran langsung atau tentang bermain peran.

c) Dapat sebagai acuan dalam penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Alwi, dkk. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Bandung : Erlangga
- Baharuddin & Wahyuni. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Danandjaja. 2007. *Macam-macam Cerita Rakyat*. Bandung : Rineka Cipta.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Fogg, P. 2001. A history of professor engagement by giving them a role in the action. *Chronicle of Higher Education*.
- Hidayat, Nur. 2015. *Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Kemampuan Bermain Peran Siswa Kelas V SDN Kranyak Wetan Yogyakarta*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya.
- Ngalimun. 2016. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo.
- Nur, Mohammad. 2011. *Model Pembelajaran Langsung*. Surabaya : Pusat Sains dan Matematika Sekolah Unesa.
- Nurgiyantoro. Burhan. 2012. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta : BPFE Yogyakarta.
- Poorman, P. B. 2002. *Biography and role-playing: fostering empathy in abnormal psychology*. Teaching of Psychology.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Saini. 2008. *Sastra Indonesia*. Bandung : Rineka Cipta.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siregar, Shofian. 2014. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sutjiningtyas. 2013. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Langsung Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV di SDN Lidah Kulon IV Surabaya*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya
- Sugiyanto. 2008. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suroso. 2015. *Drama Teori dan Praktik Pementasan*. Yogyakarta : Elmatera.
- Suryanti, dkk. 2008. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.
- Suyatno. 2007. *Aneka Model Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Surabaya: Unesa.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.
- Trianto. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Winarsunu, Tulus. 2015. *Statistik dalam penelitian Psikologi Pendidikan*. Malang : UUM Press.