

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN DRAMA DENGAN METODE PEMBELAJARAN TANDUR DALAM MATA PELAJARAN SENI BUDAYA PADA PESERTA DIDIK KELAS X PERHOTELAN SMKN 6 MAKASSAR****Auni Dhiyaul Islam¹, Asia Ramli², Tony Mulumbot³, Andi Baetal Mukaddas⁴.**

Universitas Negeri Makassar.

aunidhiyau1@gmail.com¹, asiaramli@unm.ac.id², amelliatpkansil@gmail.com³, Andibaetal@unm.ac.id⁴.**ABSTRAK**

Peningkatan Keterampilan Bermain Drama Dengan Metode Pembelajaran Tandur Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Pada Peserta Didik Kelas X Perhotelan SMKN 6 Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil peningkatan keterampilan bermain drama dengan metode pembelajaran Tandur. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang memiliki tiga tahap kegiatan dalam siklus, yaitu Pre-test Siklus I, Post-test Siklus I, Siklus II. Sehingga memberikan hasil belajar pre-test siklus 1 yaitu nilai rata-rata 32.25 ketuntasan 10,3% setelah pembelajaran di siklus I, sehingga post-test siklus 1 menjadi 51,6 ketuntasan 41.37% tetapi belum mencapai target ketuntasan. Pada siklus II nilai peningkatan menjadi 80 ketuntasan 93%. Disimpulkan bahwa model pembelajaran Tandur dapat meningkatkan hasil belajar Seni budaya khususnya dalam pembelajaran bermain drama pada Kelas X Perhotelan 1 SMK Negeri 6 Makassar.

Kata kunci: *metode Tandur, hasil belajar drama.***ABSTRACT**

Auni Dhiyaul Islam, 2023. Improving Drama Skills With Tandur Learning Method In Cultural Arts Subjects At Class X Students Of Perhotelan SMKN 6 Makassar. This study aims to describe the results of improving drama skills with the Tandur learning method. This research is a Classroom Action Research (PTK) which has three stages of activity in the cycle, namely Pre-test Cycle I, Post-test Cycle I, Cycle II. Based on this stage, it gives the learning outcomes of the pre-test cycle 1, namely the average score of 32.25 completeness 10.3% after learning in cycle I, so that the post-test cycle 1 becomes 51.6 completeness 41.37% but has not yet reached the target of completeness. In cycle II the score increased to 80 93% completeness. Based on the results of the research and discussion, it was concluded that the Tandur learning model can improve learning outcomes in arts and culture, especially in learning to play drama in Class X Hospitality 1 SMK Negeri 6 Makassar.

Keywords: *Tandur method, learning outcomes drama.***1. PENDAHULUAN**

Sebuah proses untuk merubah, menambah, membina, mengarahkan, membimbing, terencana, terprogram untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan disebut pendidikan. Tercapainya proses pendidikan, tentu membutuhkan seorang guru yang memiliki kompetensi untuk menumbuh kembangkan potensi peserta didik.

Pengembangan potensi dan kompetensi peserta didik akan lebih terarah dengan menggunakan proses pendidikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan (Asra, 2006:32).

Sistem Pendidikan Nasional didalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003, Pendidikan artinya usaha sadar serta terencana buat membangun suasana belajar dan proses belajar mengembangkan peserta didik secara aktif

potensi diri pada kekuatan spiritual keagamaan, kecerdasan, pengendalian diri, akhlak mulia, keterampilan dan kepribadian yang diperlukan diri sendiri, masyarakat, bangsa serta negara.

Pendidikan juga dapat membentuk karakter baik luar dan dalam diri peserta didik. Pendidikan karakter merupakan suatu proses pembelajaran yang dapat membentuk diri agar berguna untuk kedepannya. Pendidikan karakter dapat dibentuk melalui berbagai cara salah satunya dengan pendidikan seni. Pendidikan seni merupakan media yang paling mudah untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada diri peserta didik. Pendidikan seni berguna untuk mengembangkan potensi peserta didik, seperti dapat memberikan pengalaman menyenangkan melalui kegiatan berapresiasi dan berkreasi. Melalui pendidikan seni budaya hal ini dapat diperoleh dan tidak dapat dimiliki dari mata pelajaran lain (Depdiknas, 2006).

Pendidikan seni budaya sangat penting untuk diterapkan dalam pembelajaran, mata pelajaran seni budaya terbagi menjadi beberapa bagian yaitu seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni drama. Seni drama memiliki aspek yaitu gagasan ungkapan dan perasaan yang estetis yang bermakna diwujudkan melalui media suara, gerak, dan rupa yang diatur dengan prinsip-prinsip tertentu (Abdi 2006: 4).

Pembelajaran seni terutama pada aspek drama memberikan banyak manfaat tetapi pembelajaran aspek drama tidak terlalu banyak diminati orang terkhusus peserta didik (Prusdianto, 2018:30). Manfaat yang dapat diterima dalam aspek drama untuk peserta didik khususnya dalam bermain drama yaitu seperti bisa membantu peserta didik berkomunikasi supaya mereka mendapatkan pola pemahaman serta penggunaan bahasa, berlatih keterampilan membaca dalam teks drama, berlatih berbicara dalam melakukan pertunjukan panggung, melatih keterampilan mendengarkan dialog pertunjukan drama obrolan, mendengarkan drama radio dan televisi serta sebagainya, melatih keterampilan menulis teks drama sederhana, dan pula ulasan drama dalam pementasan, (Heman J, Waluyo, 2001:158).

Pembelajaran drama dapat dituangkan dalam perjalanan hidup atau kejadian yang pernah dialami sehingga membuktikan pembelajaran pada aspek bermain drama sangat dekat dengan kehidupan peserta didik sehari-hari. Misalnya belajar memahami karakter orang lain, membuat cerita kisah kehidupan dan kemampuan peran semua bisa di pelajari melalui aspek drama tersebut. Bukan hanya itu, peserta didik juga dapat memetik nilai-nilai pendidikan yang terdapat dalam pertunjukan drama baik dalam bentuk adegan, ekspresi tokoh/karakter, dialog, nyanyian, tari/gerak, kostum dan properti mengajarkan untuk menghargai keindahan seni, keindahan moral, dan keindahan intelektual (Ramli, 2021: 123).

Mata pelajaran Seni Budaya di SMK Negeri 6 Makassar menurut observasi dan wawancara dengan guru yang bersangkutan bahwa belum dapat meningkatkan keterampilan bermain drama dengan baik dan maksimal. Selain itu pembelajaran seni budaya (drama) masih menggunakan metode ceramah. Sehingga mengubah metode pembelajaran sangatlah diperlukan. Pembelajaran bermain drama haruslah metode yang inovatif dan menyenangkan salah satunya adalah metode pembelajaran Tandur. Karena metode ini dapat menyegarkan pikiran peserta didik dan metode ini terdiri dari beberapa tahap yang berbeda. Setiap tahap dalam metode ini mengajak peserta didik agar belajar bermain drama dengan cara yang lain serta santai, sehingga tujuan pembelajaran juga dapat dicapai dengan baik.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran Seni Budaya di SMK Negeri 6 Makassar, peserta didik belum dapat meningkatkan keterampilan bermain drama dengan baik dan maksimal. Selain itu pembelajaran seni budaya (drama) masih menggunakan metode ceramah. Sehingga mengubah metode pembelajaran sangatlah diperlukan salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran Tandur. Hal ini perlu diuji keefektifannya. Metode pembelajaran Tandur kondisi desain mengajarkan quantum teaching yang terdiri dari menumbuhkan, mengalami, menamai, mendemonstrasikan, mengulangi, dan merayakan (DePorter 2002:88). Sehingga

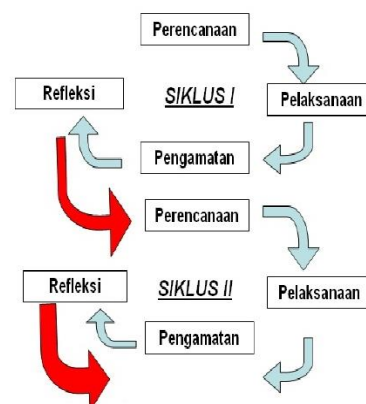
metode ini membuat peserta didik menjadi berminat dan tertarik pada pelajaran bermain drama. Peserta didik yakin akan pengalaman belajar, latihan membentuk isi pelajaran menjadi konkret untuk peserta didik itu sendiri, serta mencapai kesuksesan.

Bertolak dari permasalahan di atas, keefektifan model pembelajaran Tandır dalam meningkatkan keterampilan bermain drama peserta didik khususnya kelas X Perhotelan SMKN 6 Makassar, peneliti tertarik meneliti seberapa besar “Peningkatan Keterampilan Bermain Drama Dengan Metode Pembelajaran Tandır Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Pada Peserta Didik Kelas X Perhotelan SMKN 6 Makassar”.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang akan dilakukan tergolong penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas, yaitu penelitian yang dilakukan di dalam kelas buat mengetahui dampak dari tindakan yang diterapkan di topik penelitian di kelas tersebut (Hamdani dan Hermana, 2008:42).

Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti (pendidik) untuk memperbaiki aspek kognitif, efektif dan psikomotorik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar. Secara sederhana PTK adalah bentuk pertimbangan yang sifatnya aktif agar dapat membantu meningkatkan dan memudahkan aktivitas pembelajaran secara profesional dalam pembelajaran di kelas (Mahdalena, 2022:50). Penelitian ini dilakukan pada Peserta didik Kelas X Perhotelan 1 SMK Negeri 6 Makassar dilakukan dengan metode pembelajaran Tandır agar dapat menghasilkan peningkatan hasil belajar keterampilan bermain drama. Prosedur penelitian ini menggunakan model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart (1998), dalam Masnur Muchlis (2012) terdiri atas 4 tahap, meliputi (1) Perencanaan, (2) Tindakan, (3) Observasi, dan (4).Refleksi.



Bagan

2.1 Prosedur Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan metode pembelajaran Tandır agar dapat meningkatkan keterampilan bermain drama dan untuk mendeskripsikan hasil peningkatan keterampilan bermain drama dengan metode pembelajaran Tandır pada peserta didik kelas X Perhotelan 1 SMKN 6 Makassar. Secara rinci penelitian tindakan kelas ini meliputi langkah-langkah sebagai berikut :

3.1 Hasil

Pelaksanaan Siklus I

1. Perencanaan

Sebelum melakukan tindakan kepada peserta didik, peneliti melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran Seni Budaya. Wawancara dilaksanakan pada Rabu, 9 November 2022, pukul 09.20-09.30 WITA bertempat di sanggar seni SMK Negeri 6 Makassar. Peneliti memberikan beberapa pertanyaan kepada guru Seni Budaya. Berikut kesimpulan yang dapat peneliti rangkum dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran :

- kemauan, ketertarikan, atau minat peserta didik terhadap Seni Budaya masih kurang.

- b) Metode pembelajaran Tandur bahan baru kemungkinan membuat peserta didik menjadi lebih semangat dalam belajar.
- c) Peserta didik malu dan tak berpengalaman untuk bermain drama.
- d) Guru yang mengajar di kelas X Perhotelan 1 lebih mengajar ke seni lukis.
- e) Peserta didik belum pernah belajar tentang seni teater.

Peserta didik juga diminta untuk mengisi angket guna mengetahui pendapat mereka pribadi dan menjadi bahan acuan peneliti guna melakukan tindakan. Peserta didik yang hadir dalam pertemuan pertama pada hari Jumat, 11 November 2023.

Pernyataan angket membuktikan bahwa masih banyak peserta didik yang belum pernah belajar bermain drama, padahal hampir semua peserta didik menganggap pembelajaran drama adalah pembelajaran yang menyenangkan dan peserta didik menyukainya. Banyak juga peserta didik yang pernah melihat pementasan drama sehingga mereka menganggap pembelajaran bermain drama adalah yang pembelajaran yang sulit untuk dipahami. Sehingga peserta didik menginginkan metode pembelajaran yang dapat mempengaruhi mereka mudah dalam belajar bermain drama. Karena peserta didik beranggapan bahwa bermain drama dapat sangat berpengaruh terhadap pribadi mereka sendiri.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pre-test

a) Kegiatan Awal

- 1) Memberi salam, membaca doa dan menyapa peserta didik.
- 2) Mengecek kehadiran
- 3) Guru memberikat angket di awal pertemuan untuk mengukur pendapat peserta didik.

b) Kegiatan Inti

- 1) Guru membagikan 2 kelompok
- 2) Dilakukan tes praktik pembacaan naskah guna mendapatkan nilai pre-test sebelum tahapan metode pembelajaran Tandur berikutnya.
- 1) Guru memberikan penjelasan mengenai lingkungan sekitar tentang pembelajaran drama (tumbuhkan).

- 2) Guru memberikan penjelasan materi pembelajaran sesuai dengan rpp yang telah disusun (alami).
- 3) Mempraktekan naskah bersama kelompoknya pada pertemuan berikutnya (namai).
- 4) Guru mencontohkan beberapa peran yang terdapat dalam naskah drama guna memberikan gambaran terhadap peserta didik (demonstrasikan).
- 5) Guru memberikan waktu untuk latihan dan bertanya tentang naskah (ulangi).
- 6) Guru memberikan nilai serta memberikan saran kepada kelompok (rayakan).

c) Kegiatan Penutup

- 1) Penilaian evaluasi terhadap kemampuan bermain drama.
- 2) Membuat kesimpulan dari seluruh kegiatan pembelajaran
- 3) Meminta setiap kelompok agar tampil minggu depan dengan penampilan yang terbaik
- 4) Menutup kegiatan dengan membaca doa dan salam penutup.

Post-test

a) Kegiatan Awal

- 1) Memberi salam, membaca doa dan menyapa peserta didik.
- 2) Mengecek kehadiran

b) Kegiatan inti

- 1) Guru memberikan penjelasan mengenai lingkungan sekitar tentang pembelajaran drama, lalu memberikan pertanyaan kepada peserta didik guna mengetahui tingkat pemahamannya (tumbuhkan).
- 2) Guru mengulang penjelasan materi pembelajaran sesuai dengan rpp yang telah disusun (alami).
- 3) Guru meminta peserta didik duduk berdasarkan kelompok (namai).
- 4) Setiap kelompok dipersilakan tampil di depan kelas (demonstrasikan).
- 5) Guru dan peserta didik bertanya jawab mengenai penampilan kelompok, serta kelompok lawan diberikan kesempatan untuk memberikan masukan (ulangi).

6) Guru memberikan nilai dan memberi masukan kepada kelompok agar lebih baik untuk penampilan berikutnya (rayakan).

c) Kegiatan Penutup

- 1) Penilaian evaluasi pada pertemuan ini.
- 2) Menutup kegiatan dengan membaca doa dan mengucapkan salam.

3. Tahap Pengamatan

Hasil observasi kegiatan pembelajaran siklus I dilakukan oleh peneliti dan bekerjasama dengan guru mata pelajaran Seni Budaya kelas X Perhotelan 1 SMK Negeri 6 Makassar. Ketuntasan hasil belajar peserta didik pada pelaksanaan pretest diperoleh rata-rata nilai 32,25 dengan tingkat ketuntasan 10,3%. Dari hasil pengukuran awal peserta didik dapat diketahui bahwa rata-rata peserta didik memang masih belum mengetahui atau menguasai materi pelajaran yang diajarkan guru. Setelah peserta didik mengetahui proses pembelajaran selama satu siklus dengan 2 kali pertemuan, posttest memiliki rata-rata nilai 51,6 dengan tingkat ketuntasan 41,37%.

4. Tahap Refleksi

- 1) Beberapa peserta didik kurang antusias dalam bermain drama dengan kelompoknya.
- 2) Terdapat peserta didik yang masih belum memberikan pendapat dan tidak mau bekerja sama dalam bermain drama.
- 3) Peserta didik yang kurang mengoptimalkan keefisienan waktu yang tersedia.
- 4) Aktivitas yang dilakukan oleh beberapa peserta didik ada yang mengobrol dengan teman.
- 5) Peserta didik kurang percaya diri dalam bermain drama
- 6) peserta didik kurang menyimak penjelasan guru dan temannya dalam pembelajaran.

Pelaksanaan Siklus II

1. Tahap Perencanaan

Pelaksanaan siklus II berdasarkan refleksi dari siklus I.

2. Pelaksanaan Tindakan

a) Kegiatan Awal

1) Memberi salam, membaca doa dan menyapa peserta didik.

2) Mengecek kehadiran

b) Kegiatan Inti

1) guru memberikan penjelasan mengenai lingkungan sekitar tentang pembelajaran drama, lalu guru memberikan sebuah pertanyaan kepada beberapa peserta didik guna mengingat kembali pelajaran minggu sebelumnya dan mengetahui tingkat pemahamannya (tumbuhkan).

2) guru mengulang penjelasan materi yang sesuai dengan RPP (alami).

3) Guru meminta peserta didik duduk berdasarkan kelompok yang telah dibagikan (namai).

4) Guru meminta peserta didik tampil berdasarkan kelompok sebagai persembahan terbaik setiap kelompok yang akan menjadi nilai tes praktik peserta didik (demonstrasikan)

5) Guru bersama dengan peserta didik bertanya jawab mengenai penampilan kelompok, serta kelompok lawan diberikan kesempatan untuk memberikan kritikan atas penampilan kelompok lawan (ulangi).

c) Guru memberikan nilai dan memberi penghargaan terhadap pemain terbaik disetiap kelompok (rayakan). Kegiatan Penutup

1) Membuat kesimpulan dari seluruh kegiatan pembelajaran

2) Memberikan motivasi atau penguatan kepada para peserta didik

3) Menutup kegiatan dengan membaca doa dan mengucapkan salam.

3. Tahap Observasi

Siklus II peserta didik dengan rata-rata nilai 80 dengan nilai tertinggi 91 dan nilai terendah 65, dengan tingkat ketuntasan 93%. Sehingga dalam siklus II ini hasil belajar peserta didik sudah mencapai target dan peningkatan hasil belajar bermain drama Seni Budaya dapat memenuhi Standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) nilai ≥ 50 mencapai 93% pada akhir siklus.

3.2 Pembahasan

Model pembelajaran Tandır dalam penelitian ini adalah melakukan perubahan pembelajaran yang awam, monoton, dan tidak membuat peserta didik bosan sehingga menjadi pembelajaran yang menyenangkan, dengan suasana gembira, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menerapkan strategi pembelajaran Tandır, mengakomodasi gaya belajar peserta didik serta mengorkestrasi unsur-unsur belajar.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan metode pembelajaran Tandır dengan beberapa langkah yaitu tumbuhkan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi, dan rayakan. Pada pelaksanaan metode pembelajaran Tandır, peneliti menumbuhkan motivasi peserta didik terlebih dahulu dan menggaitkan materi bermain drama pada lingkungan sekitar sehingga peserta didik antusias dan siap untuk mengikuti proses pembelajaran (tumbuhkan). Kemudian peneliti menjelaskan materi pembelajaran bermain drama serta penghayatan dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan pengetahuan-pengetahuan yang telah dimiliki atau diperoleh peserta didik dalam hidupnya sehingga semua materi yang dipelajari akan lebih terasa faedahnya oleh mereka (alami).

Peneliti memberitahukan kepada peserta didik naskah yang akan ditampilkan bersama teman kelompok masing-masing (namai). Selanjutnya peserta didik melakukan kegiatan bermain drama sesuai dengan naskah yang dibagikan dan bimbingan serta masukan dari setiap kelompok lawan (demonstrasikan). Kemudian peserta didik melakukan latihan agar mendapatkan hasil terbaik sebelum dilakukan penilaian (ulangi). Setelah mendapatkan latihan yang baik dilakukan penampilan akhir yang terbaik sehingga mendapatkan nilai dan pujian dari peneliti dan teman sekelas (rayakan).

Melalui kegiatan pembelajaran bermain drama dengan metode pembelajaran Tandır, terjadi peningkatan nilai dan sikap dalam bermain drama pada mata pelajaran seni budaya kelas X Perhotelan 1.

Tabel 1. Hasil belajar peserta didik

SIKLUS	PRE-TEST	POST-TEST	SIKLUS II
Rata-rata	32.25	51,6	80
ketuntasan	10,3%.	41.37%.	93%.

Berdasarkan pada tabel Pada pre-test siklus 1, nilai rata-rata bermain drama peserta didik kelas X Perhotelan 1 sebesar 32.25 dengan tingkat ketuntasan 10,3%. Kemudian setelah dilakukan pembelajaran di siklus I, sehingga pada post-test siklus 1 nilai rata-rata bermain drama peserta didik meningkat menjadi 51,6 dengan tingkat ketuntasan 41.37%. Dikarenakan tingkat ketuntasan yang masih minim sehingga belum mencapai target maka dilakukan siklus II. Pada siklus II ini nilai rata-rata peserta didik kembali mengalami peningkatan menjadi 80 dengan tingkat ketuntasan 93%.

4. SIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Pembelajaran bermain drama menggunakan metode pembelajaran Tandır di kelas X Perhotelan 1 SMK Negeri 6 Makassar mampu meningkatkan nilai belajar serta memperbaiki sikap dan motivasi dalam belajar terhadap pembelajaran Seni Budaya. Hal itu dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai di setiap siklus yang dilakukan.

Nilai rata-rata bermain drama peserta didik kelas X Perhotelan 1 pada pre-test siklus 1 yaitu 32.25 dengan tingkat ketuntasan 10,3%. Kemudian setelah dilakukan pembelajaran di siklus I, sehingga pada post-test siklus 1 nilai rata-rata bermain drama peserta didik meningkat menjadi 51,6 dengan tingkat ketuntasan 41.37%. Dikarenakan tingkat ketuntasan yang masih minim sehingga belum mencapai target maka dilakukan siklus II. Pada siklus II ini nilai rata-rata peserta didik kembali mengalami peningkatan menjadi 80 dengan tingkat ketuntasan 93%.

4.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, dapat disarankan sebagai berikut.

- 4.2.1. Pembelajaran Seni Budaya dengan penggunaan metode pembelajaran Tandur dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran bermain drama di SMA /SEDERAJAT.
- 4.2.2. Masih diperlukan adanya perhatian dan upaya untuk pendekatan pembelajaran yang lebih berkualitas.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Abdi. (2006). *Seni Budaya*. Demak: Erlangga.
- Asra. (2006). *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Depdiknas. (2006). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- DePorter, Bobbi, dkk. (2002). *Quantum Teaching, Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Di Terjemahan oleh Ary Nilandari Boston: Allyn and Bacon Publisher.
- Hamdani, Nizar Alam dan H. Dody Hermana. (2008). *Classroom Action Research*. Rehayasa.
- Mahdalena, Sumiani. (2022.) Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya Aspek Teater Melalui Model Kooperatif Tipe Jigsaw Secara Daring Pada Siswa Kelas Xi Sman 4 Selayar. *Boting Langi jurnal seni pertunjukan*. Vol 1 No 2 April - Juni 2022. 48-54.
- Muchlis, Mansur. (2012). *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisisi Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prusdianto, P. (2018). Pendidikan seni teater; sekolah, teater dan pendidikannya. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 5(1), 39-37. <https://doi.org/10.26858/tanra.v5i1.5794>
- Ramli. A. (2021). Nilai-nilai Pendidikan dalam Pertunjukan Teater Rakyat Kondobuileng. *Jurnal Pemikiran, Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Bidang Pendidikan*, 11(2), 117-124. <https://doi.org/10.26858/publikan.v11i2.20451>.
- Undang-Undang No 20 Tahun 2003, "Sistem Pendidikan Nasional". *Online* <https://www.silontong.com/2017/12/21/pengertian-pendidikan/> Diakses: 27 Februari 2020.
- Waluyo, Herman J. (2001). *Drama "Teori Pembelajarannya"*. Yogyakarta: PT. Hanindita Graha Widya Yogyakarta.