

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS RESENSI KELAS XI MAN 2
PALEMBANG**

Skripsi Oleh :

Zaenatul Khasanah

Nomor Pokok Mahasiswa 1442110502

Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TRIDINANTI PALEMBANG
2021**

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS RESENSI SISWA KELAS XI MAN 2 PALEMBANG

Skripsi Oleh:

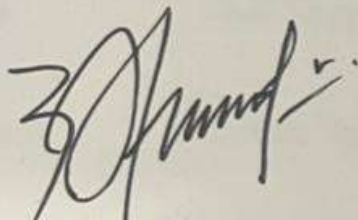
Zaenatul Khasanah

Nomor Pokok Mahasiswa 1442110502

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

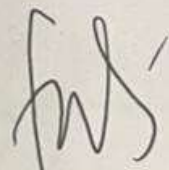
Disetujui,

Pembimbing 1,



Edi Suryadi, M.Pd.

Pembimbing 2,



Falina Noor Amalia, M.Pd.

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Nyayu Lulu Nadya, M.Pd.

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS RESENSI SISWA KELAS XI MAN 2
PALEMBANG**

Nama : Zaenatul Khasanah

NPM : 1442110502

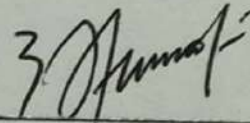
Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Sabtu

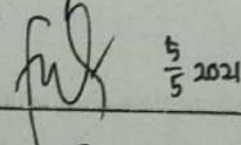
Tanggal : 24 April 2021

TIM PENGUJI

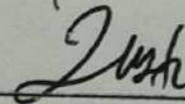
1. Ketua : Edi Suryadi, M.Pd.



2. Anggota : Falina Noor Amalia, M.Pd.

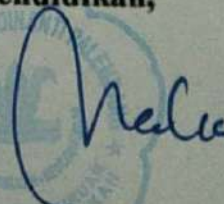
 5/5 2021

3. Anggota : Doni Samaya, M.Pd.



Palembang,

**Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan,**




Nyayu Lulu Nadya, M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Role Playing* siswa kelas XI MAN 2 Palembang, sebagai sampelnya yang berjumlah 76 siswa terdiri dari Kelas MIA 4 (Kontrol) dan Kelas MIA 5 (Eksperimen). Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah desain *Two Group Pretest Posttest* (kuantitatif), dan teknik pengumpulan data menggunakan tes menulis dengan analisis dilakukan dengan bantuan program SPSS 22. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan menulis resensi kelas kontrol dan eksperimen dapat disimpulkan bahwa dalam kedua kelas tersebut setara (homogen) dari perhitungan yang menggunakan uji t dengan hasil 0,989, yang berarti nilai ini lebih besar dari taraf signifikan yang ditentukan yaitu sebesar 0,05. Hasil uji normalitas data kelas eksperimen, diketahui nilai signifikan 0,464 > 0,05, nilai tersebut apabila dibandingkan dengan t_{tabel} 0,168 lebih besar. Hasil uji homogenitas diketahui nilai signifikan 0,989 > 0,05, maka distribusi data adalah homogen. Uji *paired sample test*, diketahui nilai signifikan (2 tailed) sebesar 0,000 < 0,05. Dari hasil *pretest* dan *posttest* dapat diketahui adanya perbedaan antara kelas kontrol dan eksperimen yang menggunakan cara pembelajaran *role playing* menghasilkan nilai tertinggi dari kelas eksperimen yang jauh lebih baik, terlihat dari hasil uji t sebesar 0,829 > 0,05 sedangkan hasil dari kelas kontrol dari hasil uji t sebesar 0,464 > 0,05. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan kemampuan menulis resensi siswa kelas XI MAN 2 Palembang.

Kata kunci: pengaruh, *role playing*, resensi buku.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya ke hadirat Tuhan YME yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model *Role Playing* dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Resensi Kelas XI MAN 2 Palembang”

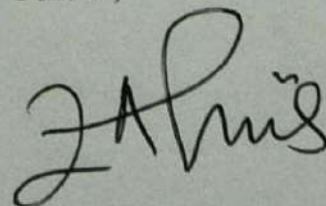
Skripsi merupakan tugas akhir yang diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tridianti Palembang.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Dr. Ir. Hj. Manisah, M.P. selaku Rektor Universitas Tridianti Palembang.
2. Nyayu Lulu Nadya, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Dr. Nurullaningsih, M.Pd. selaku wakil Dekan 1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
4. Doni Samaya, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Tridianti Palembang.
5. Edi Suryadi, M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan motivasi dan bimbingan dalam penyusunan skripsi.
6. Falina Noor Amalia, M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 yang selalu sabar dan memberikan arahan serta motivasi dalam penyusunan skripsi.
7. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UTP yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi penulis.
8. Hazdi, M.Pd. selaku Kepala sekolah MAN 2 Palembang
9. Kartika, S.Pd. selaku Guru kelas XI MAN 2 Palembang
10. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Demi kesempurnaan skripsi ini, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi pihak yang membutuhkan.

Palembang, 2021
Peneliti,



Zaenatul Khasanah
NPM 1442110502

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Karyaku ini kepada:

Keluargaku tercinta, terutama untuk Ibuku tersayang yang tak henti-hentinya selalu memberikan kasih dan suportnya terhadapku;

Dosen pembimbingku, Pak Edi Suryadi dan buk Falina Noor Amalia yang selalu sabar membimbingku dan selalu memberikan semangat untukku;

Sahabat, saudara dan motivator terbaik Misbah Ul Munir dan Lesi Arisandi, Edho Deandra, Tema ,dan semua yang berjasa dalam kehidupanku.

Moto

Kesuksesan berjalan dari sebuah kegagalan ke sebuah kegagalan lain tanpa kehilangan rasa antusiasme

(Winston Churchill)

SURAT PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa seluruh data, informasi, interpretasi serta pernyataan dalam pembahasan dan kesimpulan yang disajikan dalam karya ilmiah ini, kecuali yang disebutkan sumbernya adalah merupakan hasil pengamatan, penelitian, pengolahan, serta pemikiran saya dengan pengarahan dari pembimbing yang telah ditetapkan. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (S-1) dibatalkan, serta diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU) No.20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan pasal 70.

Palembang,

Peneliti,



Zaenatul Khasanah

NPM 1442110502

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO	iv
SURAT PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan Penelitian	4
1.4. Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Manfaat Teoritis	4
1.4.2 Manfaat Praktis	5

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Resensi.....	6
2.1.1 Model-model Resensi.....	7
2.1.2 Jenis-Jenis Resensi	8
2.2. Model <i>Role Playing</i>	8
2.2.1 Model <i>Role Playing</i>	8
2.2.1 Konsep <i>Role Playing</i>	10

2.3. Kelebihan dan Kekurangan <i>Role Playing</i>	12
2.4. Penelitian Terdahulu	13
2.5. Hipotesis Penelitian	14

BAB III. METODELOGI PENELITIAN

3.1. Metode dan Desain Penelitian	15
3.2. Populasi dan Sampel.....	16
3.2.1 Populasi	16
3.2.2 Sampel.....	16
3.3. Lokasi dan Waktu Penelitian	17
3.4. Teknik Pengumpulan Data	18
3.5. Tahap Analisis Data.....	18
3.6. Validitas dan Reabilitas Instrument.....	21
3.6.1. Validitas Instrumen	21
3.6.2. Reabilitas Instrumen.....	21

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Deskripsi Data Penelitian	23
4.2. Hasil Penelitian.....	23
4.3. Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	26
4.3.1. <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	26
4.3.2. <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	27
4.4. Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	27
4.4.1. <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	27
4.4.2. <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	28
4.5. Analisis Data.....	29
4.5.1. Kelas Kontrol Uji Normalitas Data	29
4.5.2. Kelas Eksperimen Uji Normalitas Data	33
4.6. Pembahasan	39

BAB V. KESIMPULAM DAN SARAN

5.1. Kesimpulan	44
4.2. Saran	45

DAFTAR PUSTAKA.....	46
LAMPIRAN.....	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Desain Penelitian.....	16
Tabel 3.2. Populasi.....	16
Tabel 3.3. Sampel.....	17
Tabel 3.4. Rubrik Penilaian.....	22
Tabel 4.1. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	24
Tabel 4.2. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	25
Tabel 4.3. Hasil Pengolahan Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	26
Tabel 4.4. Hasil Pengolahan Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	27
Tabel 4.5. Hasil Pengolahan Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	28
Tabel 4.6. Hasil Pengolahan Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	28
Tabel 4.7. Uji Normalitas Data	29
Tabel 4.8. Tes Homogenitas.....	30
Tabel 4.9. <i>Paired Sample Test</i>	30
Tabel 4.10 Uji Validitas	31
Tabel 4.11. Uji Reabilitas.....	32
Tabel 4.12. Uji Validitas	33
Tabel 4.13. Uji Normalitas Data	34
Tabel 4.14. Uji Homogenitas	34
Tabel 4.15. <i>Paired Sample Test</i>	35

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1. Menguji Homogenitas.....	19
Gambar 3.2. Uji T Dua Sampel	19

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tertulis. Setiap peserta didik memiliki tingkat keterampilan berbahasa yang berbeda-beda. Ada peserta didik yang memiliki keterampilan berbahasa tinggi, sedang, dan rendah. Peserta didik yang keterampilan berbahasa tinggi akan mudah mencapai tujuan komunikasi yang dilakukan. Begitu juga sebaliknya, peserta didik yang keterampilan berbahasa sedang atau rendah, kualitas pencapaian tujuan komunikasi yang ia lakukan lebih rendah daripada peserta didik keterampilan berbahasa tinggi.

Keterampilan berbahasa membantu kita dalam berekspresi, mengungkapkan ide, gagasan maupun perasaan, dan terutama digunakan untuk berkomunikasi. Pembelajaran keterampilan menulis menjadi obstruksi yang dihadapi oleh siswa. Terlebih ketika siswa membuat sebuah karangan, atau menilai sebuah karya ke dalam tulisan. Tidak sedikit, siswa kurang menyukai karena jenuh dan sulit saat akan memulai menulis. Padahal, menulis ialah keterampilan yang menarik, menyenangkan dan dapat menjadi prestasi apabila ditekuni secara maksimal. Sehubungan diberlakukannya kurtilas, siswa dituntut untuk mempelajari berbagai macam teks. Hal ini, sesuai dengan Kompetensi Dasar yang terdapat dalam kurikulum 13 bahwa setiap siswa memproduksi teks, terutama pada teks resensi cerpen. Keaktifan siswa akan dilatih dalam memproduksi teks resensi cerpen.

Kegiatan menulis merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan dalam proses belajar yang dialami siswa selama menuntut ilmu dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, bahkan sampai keperguruan tinggi. Oleh karena itu, pengajaran keterampilan menulis di sekolah merupakan sarana untuk melatih dan menjadikan siswa kreatif dalam menulis. Melalui keterampilan menulis ini siswa diharapkan dapat menceritakan suatu kisah, menerangkan suatu kegiatan, dan berbagi rasa serta pikiran dengan menggunakan bahasa tulis. Berdasarkan sifatnya kegiatan menulis merupakan cara berkomunikasi secara tidak langsung, dalam arti kegiatan berkomunikasi dengan tidak bertatap muka, atau dalam kegiatannya berupa penyampaian pesan secara tertulis serta memberikan informasi melalui pesan secara langsung dan tersirat sehingga mampu untuk

diketahui. dengan menulis seseorang bisa membuat sebuah karya sastra, seperti novel, cerpen, ataupun drama dan masih banyak lagi.

Menulis resensi adalah suatu penilaian terhadap sebuah karya sastra seperti dongeng, novel, dan cerpen. Salah satu tujuan utama dalam mempelajari cara menulis resensi adalah untuk memahami bagaimana cara atau sistematika dalam memberikan penilaian terhadap karya sastra seseorang dengan sebaik-baiknya. Untuk mempelajari tatacara menulis resensi ini memang tidak selalu mudah, terutama bagi siswa yang tidak mempunyai kosa-kata dan wawasan yang kurang. Untuk itu, seorang guru bertanggung jawab untuk memperkenalkan peserta didik pada kondisi seperti ini. Dalam beberapa hal, lingkungan siswa sehari-hari, hendaknya digunakan untuk membaca koran, cerpen, dan karya sastra lainnya.

Pembelajaran bahasa Indonesia tingkat SMA sudah menggunakan Kurikulum 2013. Pada pembelajaran menulis perlu adanya suatu model pembelajaran yang dapat menunjang suatu kegiatan pembelajaran, khususnya dalam menulis resensi. Tersedianya model pembelajaran ini, dapat menunjang serta memungkinkan dalam mengakomodasi siswa secara menyeluruh. Peneliti membantu atau memberikan solusi kepada siswa, dengan menerapkan model *role playing*. Model *role playing* ini, diharapkan mampu menumbuhkan minat siswa, serta konstruktif siswa dalam berkreasi, memaparkan gagasannya secara tertulis. Kemudian, model *role playing* mampu memberi motivasi terhadap siswa untuk mengonstruksi teks resensi ini dengan mudah.

Berdasarkan kompetensi dasar nomor 3.16 pada silabus kurikulum 2013 revisi tahun 2017 bahasa Indonesia kelas XI, siswa diharapkan mampu membandingkan isi berbagai resensi untuk menemukan sistematika sebuah resensi. Dalam pembelajaran menulis resensi, peran guru sangatlah penting. Guru diharapkan mampu mentransfer pengetahuannya tentang menulis resensi kepada siswa. Model pembelajaran merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam suatu pembelajaran. Model pembelajaran sangat membantu guru dalam menerapkan pembelajaran juga mempengaruhi keefektifan belajar mengajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi di salah satu sekolah menengah atas MAN 2 Palembang yang di peroleh, penggunaan media yang terbatas serta model pembelajaran yang konvensional menjadi titik permasalahan bagi peserta didik dalam meningkatkan kemampuan menulis resensi serta pemahamannya. Pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam materi menulis resensi membuat peserta didik kurang sehingga hasil nilai KKM yang diperoleh tidak tercapai. Kendala lain yang dihadapi ialah motivasi serta perhatian yang kurang dari peserta didik dalam menulis dan perlunya model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan menulis resensi maupun media penunjang. Model pembelajaran

yang konvensional membuat peserta didik kurang bersemangat terhadap materi yang dijelaskan oleh guru.

Berdasarkan kendala-kendala yang ada, model pembelajaran *role playing* diprediksikan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis resensi. Model pembelajaran *role playing* ini dapat digunakan dalam pembelajaran menulis resensi. Hal ini karena *role playing* diprediksikan mampu membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis resensi. Hal tersebut mengacu bahwa model *role playing* tersebut diprediksikan mampu membantu permasalahan yang dialami oleh siswa tersebut. Model *role playing* merupakan model pembelajaran yang mengoptimalkan kemampuan gerak dan pikir siswa. Jadi dengan model pembelajaran ini akan membuka wawasan siswa tentang menulis resensi dan menemukan sistematika sebuah resensi. Selain itu, model *role playing* merupakan salah satu karakteristik pembelajaran kurikulum 2013.

Penggunaan model *role playing* dimungkinkan dapat berpengaruh terhadap keterampilan menulis resensi pada siswa. Maka dari itu, perlu pemecahan masalah mengenai adanya pengaruh model *role playing* dalam menulis resensi. Permasalahan tersebut yang mendasari peneliti untuk melakukan penelitian eksperimen yang menekankan pada pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan kemampuan menulis resensi siswa kelas XI. Peneliti ini akan dimulai dengan melakukan tes awal, lalu tes akhir setelah dilakukannya pengajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian membandingkan hasilnya setelah memberikan perlakuan terhadap kelas eksperimen yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* terhadap kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *role playing*.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Resensi Siswa Kelas XI MAN 2 Palembang”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan kemampuan menulis resensi siswa kelas XI MAN 2 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan kemampuan menulis teks resensi pada kelas XI MAN 2 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoretis dan praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta memberikan kontribusi yang sangat besar bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengajaran bahasa Indonesia terutama dalam upaya meningkatkan keterampilan menulis resensi sebagai salah satu keterampilan berbahasa dan apresiasi sastra. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi para pengajar dalam upaya meningkatkan keterampilan menulis resensi dengan efektif. Dari penelitian ini juga diharapkan dapat menumbuhkan dan mengembangkan motivasi belajar peserta didik dalam meningkatkan keterampilan menulis resensi sebagai salah satu media ekspresi nilai-nilai karakter.

1.4.2 Manfaat Praktis

Bagi guru, hasil penelitian ini sebagai salah satu alternatif bahan ajar. dan bagi peneliti untuk menambah wawasan mengenai model *role playing* dalam meningkatkan kemampuan menulis resensi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad,(2020). “Resensi:Pengertian,Unsur,Jenis,Tujuan,Manfaat”.<http://www.Yuksinau.id/resensi/>.Diakses tanggal 2 Januari 2020.
- Aunurrahman.(2016). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: CV Alfabeta
- Choliquamin, (2015). “Uji Homogenitas dengan uji F”.<http://statistikaikip.blogspot.com/2015/05/uji-homogenitas.htm>.Diakses tanggal 12 Juni 2020.
- Dalman. (2016). *Keterampilan menulis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dahlan dan Sasa. (2011). *Berguru pada pesohor:Panduan wajib menulis resensi buku*.Yogyakarta:I:BOEKOE.
- Emzir dan Rohman. (2015). *Teori dan pengajaran sastra*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Hamdani. (2010). *Strategi belajar mengajar*.Bandung:CV Pustaka Setia.
- Huda, M. (2016). *Model-model pengajaran dan pembelajara*.Yogyakarta:Pustaka . Pelajar
- Kartikasari, R.D.(2019).*Pengaruh metode pembelajaran konteksruar terhadap kemampuan menulis resensi berbantuan media e-book*. Unpublished thesis FKIP Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Nadila, (2012). “Mempelajari Jenis Uji Statistik, Penelitian, SPSS dan Statistik Berbasis Komputer”:.<https://www.statistikian.com/2013/01/rumus-shapiro-wilk.html?amp>.Diakses tanggal 12 Juni 2020.
- Mutaqilah, A. (2014). *Bahasaku bahasa indonesia*. Tangerang: CV Wafi Media Utama
- Pearson, M. (1994). *TEMPAT-TEMPAT IMAJINER Perlawatan kedunia Sastra Amerika*. Jakrta: Yayasan Obor Indonesia.
- Ramaniar, E.(2018). *Pengaruh penerapan strategi pembelajaran the power off two terhadap kemampuan menulis resensi*. Unpublished thesis Universitas Negeri Yogyakarta.
- Safitry, M. (2015). *Pengaruh metode role playing (bermain peran) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SDN 1 Cempaka Putih Tahun Ajaran 2014-2015*. Unpublished thesis UIN Syarif Hidayatullah.
- Satoto, S. (2012). *Metode penelitian sastra*.Yogyakarta:Ombak.

Sugiyono. (2014). *Metode penelitian kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta

Suhendi, A. (2011). "Rubrik Penilaian Tugas Menulis Resensi Buku". <http://carakahana.blogspot.com/2011/04/rubrik-penilaian-tugas-menulis-resensi.html>. Diakses tanggal 20 April 2020

Suherli, K. (2014). *Kreatifitas Menulis*. Yogyakarta: Ombak.

Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.

Sudaryono, (2016). *Managemen pemasaran teori dan implementasi*. Yogyakarta:

ANDI

Supriyadi. (2013). *Teori dan apresiasi drama/teater*. Palembang. MUJ

Susanto, D. (2016), *Pengantar kajian sastra*. Yogyakarta: CAPS.

Shoimin, A. (2014). *68 Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Uno, H. (2012). *Model Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara

Zuldafrial. (2012). *Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Media Perkasa.