

## Analisis Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Model Konstruktivisme di Sekolah Menengah Pertama

Stepanus Feri Irawan<sup>a,1\*</sup>

<sup>a</sup> Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Makarti Jaya, Indonesia

<sup>1</sup> stepanusferiirawal@gmail.com\*

\*korespondensi penulis

---

### Informasi artikel

*Received: 7 Agustus 2022;*

*Revised: 17 Agustus 2022;*

*Accepted: 23 Agustus 2022.*

Kata-kata kunci:

Deskripsi Kualitatif;

Hasil Belajar;

Mata Pelajaran Bahasa

Indonesia;

Model Bermain Peran.

---

### : ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara kualitatif hasil belajar pada peserta didik yang mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia dengan model role playing. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini termasuk *library research* untuk memperoleh informasi dengan mendeskripsikan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan model *role playing*. Teknik pengumpulan data diupayakan dengan mencari dan mengumpulkan referensi dan sumber jurnal. Teknik analisis data dilakukan dengan memberi deskripsi kritis peran model role playing pada hasil belajar. Hasil penelitian menemukan bahwa pertama, hasil belajar peserta didik meningkat secara kualitatif dengan membantu peserta didik menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran peserta didik belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Kedua, peserta didik dilibatkan dengan berperan dalam aktivitas musyawarah, diberi kesempatan untuk mengajukan dirinya sendiri, dan diminta menjadi pengamat (observer). Hal ini membuat peserta didik lebih percaya diri dan pengalaman tersebut menghasilkan hasil belajar performatif.

---

Keywords:

*Qualitative Description;*

*Learning outcomes;*

*Indonesian Subjects;*

*Role Playing Model.*

---

### ABSTRACT

***Qualitative Description of Learning Outcomes in Indonesian Subjects with the Role Playing Model.*** *This study aims to describe qualitatively the learning outcomes of students who take part in Indonesian language learning with the role playing model. This research uses a qualitative method with a descriptive approach. This research includes library research to obtain information by describing learning outcomes in Indonesian subjects with the role playing model. Data collection techniques are attempted by finding and collecting journal references and sources. Data analysis techniques are carried out by giving a critical description of the role of the role playing model on learning outcomes. The results of the study found that first, students' learning outcomes increased qualitatively by helping students find meaning of self (identity) in the social world and solving dilemmas with the help of groups. That is, through role playing students learn to use the concept of roles, realize that there are different roles and think about their own behavior and the behavior of others. Second, students are involved by playing a role in deliberation activities, given the opportunity to submit themselves, and asked to be observers (observers). This makes students more confident and the experience produces performative learning outcomes.*

---

Copyright © 2022 (Stepanus Feri Irawan). All Right Reserved

How to Cite : Irawan, S. F. (2021). Deskripsi Kualitatif Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Model Role Playing. *Educare : Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 42–48.

Retrieved from <https://journal.actual-insight.com/index.php/educare/article/view/1114>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

## Pendahuluan

Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar mencerminkan karakter bangsa Indonesia (Devianty, 2017). Pernyataan ini menjadi dasar yang penting supaya penggunaan bahasa Indonesia bisa dipahami melalui komunikasi yang menciptakan kehangatan antar warga negara. Bahasa dengan demikian bukan sekedar simbol-simbol, tetapi merupakan pemaknaan yang mendalam tentang karakteristik dan upaya untuk memajukan bangsa (Wahyuni, & Hasanah, 2016).

Bahasa Indonesia menjadi bahasa utama dalam berkomunikasi dalam pedagogi, untuk keperluan pembelajaran (Handika, Sudarma, & Murda, 2019). Bahasa Indonesia menjadi alat komunikasi yang dipergunakan oleh masyarakat Indonesia untuk keperluan sehari-hari, misalnya belajar, bekerjasama, dan berinteraksi. Belajar bahasa Indonesia sebagai suatu yang bisa mengubah perilaku yang relatif permanen dan merupakan hasil pelatihan berbahasa yang mendapat penguatan. Belajar bahasa merupakan usaha yang panjang dan kompleks seluruh jiwa raga yang terlibat ketika mempelajari bahasa. Keterlibatan menyeluruh, kepedulian yang terus-menerus, baik fisik, intelektual, emosional, sangat diperlukan untuk dapat menguasai bahasa. Kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia akan berhasil apabila guru mampu mengembangkan komunikasi interaktif dengan peserta didik (Suyitno, 2008).

Peranan mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah membina dan mengembangkan kepercayaan diri peserta didik sebagai komunikator, pemikir imajinatif, dan warga negara Indonesia yang melek literasi dan informasi. Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan membina dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berkomunikasi yang diperlukan peserta didik dalam menempuh pendidikan dan di dunia kerja serta lingkungan sosial (Aryana, Subyantoro, & Pristiwati, 2022). Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), pencapaian tujuan yang demikian itu bukanlah merupakan pekerjaan yang mudah. Saat ini, mata pelajaran Bahasa Indonesia masih menjadi pelajaran yang dianggap kurang penting dibandingkan dengan kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan. Anggapan tersebut didukung oleh dominasi ceramah dan minimnya metode atau strategi yang dimiliki guru sehingga proses pembelajaran menjadi pasif. Kesan dengan mata pelajaran yang penuh materi, membosankan dan rendahnya motivasi peserta didik dalam belajar, terutama pada era pandemi (Gultom, 2022; Suwandi, 2022).

Model yang ingin digunakan penulis adalah model bermain peran (the role playing model). Menurut Komalasari (2014), model pembelajaran role playing termasuk ke dalam model pembelajaran berbasis kerja. Sementara Uno (2011:25) memasukkan role playing ke dalam model pembelajaran sosial. Pembelajaran berbasis kerja (work-based learning) merupakan suatu pendekatan di mana tempat kerja, atau seperti tempat kerja, terintegrasi dengan materi di kelas untuk kepentingan peserta didik dalam memahami dunia kerja terkait. Pembelajaran dengan menggunakan metode yang bervariasi ini diharapkan dapat meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik (Saefuddin, dan Berdiati, 2014).

Kesulitan peserta didik dalam menerapkan penghayatan keteladanan dalam kegiatan belajar Bahasa Indonesia menjadi dasar dipilihnya model pembelajaran role playing. Model pembelajaran Role Playing adalah sebuah model pembelajaran menitikberatkan dalam membina tanggung jawab individu sebagai pemeran, dan membina tanggung jawab bersama dalam memerankan pelakonan serta membina sikap emosional atau karakter peserta didik dalam memerankan pelakonan sehingga pemahaman dan penghayatan peserta didik terhadap materi akan meningkat. Masalah dalam meningkatkan penghayatan dan keaktifan belajar peserta didik adalah apakah model pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan keterampilan proses peserta didik dan hasil belajar dalam menghayati materi bermain peran dengan naskah yang dibuat oleh peserta didik? Untuk menjawab permasalahan tersebut maka perlu dilakukan pembuktian lebih lanjut. Permasalahan inilah yang melatarbelakangi dilakukannya penelitian tentang penerapan model pembelajaran Role Playing dengan cara improvisasi untuk meningkatkan penghayatan dan keaktifan belajar peserta didik.

---

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan metode penelitian kepustakaan untuk memperoleh informasi dan mendeskripsikan secara kualitatif hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan model role playing. Teknik pengumpulan data diupayakan dengan mencari dan mengumpulkan referensi dan sumber jurnal lainnya kemudian membacanya satu per satu terhadap judul dan memahami serta menelitinya serta mencatat poin-poin penting digunakan. Bahan yang diterima diperiksa sehingga ditulis dalam bahasa penulis sesuai dengan hasil penelitian yang diterima sebelumnya. Teknik analisis data dilakukan dengan memberi deskripsi kritis peran model role playing pada hasil belajar peserta didik di sekolah.

## Hasil dan Pembahasan

Metode pembelajaran role playing dirasa efektif apabila digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik karena dalam metode ini peserta didik melakukan kegiatan untuk bermain peran sesuai dengan bagiannya masing-masing. Role playing atau bermain peran artinya mendramatisasi cara bertingkah laku dalam hubungan sosial dengan peserta didik diikutsertakan dalam memainkan peran dalam dramatisasi tersebut. Peserta didik bertingkah laku seolah-olah menjadi sosok yang sama persis seperti yang diperankan sehingga masuk dalam kondisi yang diperankan seperti yang terjadi dalam kehidupan sosial atau kehidupan sehari-hari peserta didik. Peserta didik seperti sedang memainkan sebuah drama dalam pementasan (Yulistio, & Fhitri, 2019).

Model role playing ini digunakan untuk mencapai beberapa bentuk tujuan pembelajaran baik secara instruksional maupun pengiring. Uno (2014: 26) mengungkapkan bahwa bermain peran (*role playing*) sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu peserta didik menemukan makna makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran peserta didik belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Sehingga ketika peserta didik memainkan suatu peranan orang lain ke dalam dirinya, peserta didik menjadi mengerti tentang tokoh yang diperankan peserta didik tersebut menjadi dirinya. Keberhasilan model pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Disamping itu, tergantung pula pada persepsi peserta didik tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata. menyebutkan bahwa prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu (1) pemanasan (*warming up*), (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (*observer*), (4) menata panggung, (5) memainkan peran (*manggung*), (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang (*manggung ulang*), (8) diskusi dan evaluasi kedua, dan (9) berbagai pengalaman dan kesimpulan (Uno, 2014).

Pembelajaran menggunakan metode role playing membuat peserta didik menjadi aktif karena dengan menggunakan metode role playing, peserta didik dapat berperan aktif di dalam pembelajaran sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik terhadap proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Role playing dirancang untuk membantu peserta didik mempelajari nilai-nilai sosial yang mencerminkan dalam dirinya, menumbuhkan rasa empati terhadap orang lain, dan mencoba untuk mengembangkan keterampilan sosial. Manfaat bagi peserta didik dari penerapan model mengajar bermain peran. Permainan peran, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. Mereka memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam permainan perannya dan dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah (Kusmiarti, & Hamzah, 2019).

Metode bermain peran dapat menimbulkan pengalaman belajar, seperti kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-

perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan strategi pemecahan masalah. Model pembelajaran bermain peran penekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Murid diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu.

Aspek-aspek bermain peran Menurut Zaini (2008), terdapat tiga aspek bermain peran yaitu: Mengambil peran (Role Playing), yaitu tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemeran peran. Contohnya adalah pada hubungan keluarga (apa yang harus dikerjakan anak perempuan), atau berdasarkan tugas (bagaimana seorang agen polisi bertindak dalam situasi sosial). Membuat peran (Role Marking), yaitu kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan. Tawar-menawar peran (Role Negotitation), yaitu tingkat dimana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Tujuan bermain peran dalam proses pembelajaran bertujuan agar peserta didik dapat mendramatisasikan tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial atau manusia. Menurut Saefuddin dan Berdiati (2014), metode pembelajaran bermain peran memiliki tujuan sebagai berikut: Memberikan pengalaman konkret dari apa yang telah dipelajari. Mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran. Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi dibalik suatu keinginan. Metode bermain peran dalam proses belajar memiliki tujuan agar peserta didik dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru. Menurut Santoso (2011), tujuan bermain peran adalah agar peserta didik dapat: Memahami perasaan orang lain. Menempatkan diri dari situasi orang lain.

Upaya mengerti dan menghargai perbedaan pendapat. Langkah-langkah Metode Bermain Peran Menurut Uno (2007), terdapat tujuh langkah dalam pelaksanaan model pembelajaran bermain peran, yaitu sebagai berikut: Menghangatkan Suasana dan Memotivasi Peserta Didik. Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk mengadakan perubahan demi mencapai tujuan tertentu. Tahap ini lebih banyak dimaksudkan untuk memotivasi peserta didik agar tertarik pada masalah karena itu tahap ini sangat penting dalam bermain peran dan paling menentukan keberhasilan. Memilih Peran. Memilih peran dalam pembelajaran, tahap ini peserta didik dan guru mendiskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran. Menyusun Tahap-Tahap Peran. Menyusun tahap-tahap baru, pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Menyiapkan Pengamat. Menyiapkan pengamat, sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya. Pemeran.

Pada tahap ini para peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing, pemeran dapat berhenti apabila para peserta didik telah merasa cukup. Peran dengan diskusi dan evaluasi. Setelah melakukan peran, langkah berikut adalah analisis dari bermain peran tersebut. Para pemain diminta untuk mengemukakan perasaan mereka tentang peran yang dimainkan, demikian pula dengan peserta yang lain. Diskusi dimulai dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi. Membagi Pengalaman dan Mengambil Kesimpulan. Pada tahap ini peserta didik saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru, teman dan sebagainya. Semua pengalaman peserta didik dapat diungkap atau muncul secara spontan.

Metode pembelajaran bermain peran memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu sebagai berikut: pertama, Kelebihan Bermain Peran Kelebihan atau keunggulan menggunakan metode bermain peran adalah sebagai berikut: Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik, di samping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak. Sangat menarik bagi peserta didik, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri peserta didik serta menumbuhkan rasa kebersamaan. Peserta didik dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Kedua, perihal Kekurangan Bermain Peran Kelemahan atau kekurangan metode bermain peran adalah sebagai berikut: Role playing memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun peserta didik dan ini tidak semua guru memilikinya. Kebanyakan peserta didik yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu. Apabila pelaksanaan role playing atau bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran role playing menurut Uno, (2012). Pertama, Persiapan atau pemanasan Teknik role playing diawali dengan persiapan dimana Guru Pintar memperkenalkan peserta didik pada permasalahan atau sebuah kasus yang berhubungan dengan materi yang tengah dipelajari. Permasalahan atau kasus yang disuguhkan bisa muncul dari imajinasi peserta didik atau sengaja disiapkan oleh guru. Misalnya Guru Pintar menyediakan sebuah cerita untuk dibaca di depan kelas. Pada saat teks atau bacaan menunjukkan dilema atau masalah, Guru Pintar dapat berhenti dan melakukan diskusi mengenai masalah dalam cerita tersebut sehingga semua peserta didik dapat menangkap masalah dengan jelas. Kemudian Guru Pintar dapat melontarkan pertanyaan-pertanyaan pancingan yang membuat peserta didik berpikir tentang hal tersebut.

Kedua, Memilih pemain/pemeran drama Untuk memilih siapa saja yang akan menjadi pemain atau pemeran dalam drama, peserta didik dan guru dapat melakukan musyawarah. Guru Pintar dapat memilih peserta didik yang sesuai untuk memainkan peran yang dibutuhkan. Beri kesempatan pada peserta didik yang berminat untuk mengajukan dirinya sendiri (Taufik, & Aini, 2019). Hal ini membuat peserta didik lebih percaya diri. Ketiga, Mendekorasi panggung (ruang kelas) Setelah semua pemain terpilih, Guru Pintar dapat melibatkan peserta didik lain dalam kegiatan mendekorasi kelas menjadi panggung pertunjukan. Hal ini sangat berguna untuk mengajarkan Kerjasama kepada para peserta didik. Keempat, Menunjuk peserta didik menjadi pengamat (observer) Selain pemeran, Guru Pintar juga harus menunjuk peserta didik sebagai pengamat.

Kelima, Memainkan peran Permainan peran atau role playing dilaksanakan secara spontanitas. Mungkin pada awalnya banyak peserta didik akan mengalami kebingungan dalam memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Tidak menutup kemungkinan juga ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Nah, di sinilah peran Guru Pintar dibutuhkan. Guru Pintar dapat menghentikan drama dan mengarahkan jalannya pertunjukan. Keenam, Diskusi dan evaluasi Ketika ada hal yang menyimpang kemudian Guru Pintar menghentikan drama, ajaklah peserta didik untuk duduk Bersama dan mendiskusikan permainan tadi. Kemudian mengajak mereka untuk melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Beri kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan usulan perbaikan seperti berganti peran atau mengubah alur ceritanya.

Ketujuh, Bermain peran ulang Berdasarkan hasil diskusi dan evaluasi, peserta didik dapat melakukan kegiatan bermain peran kembali. Kegiatan ini biasanya berjalan dengan lebih baik dari sebelumnya karena peserta didik sudah memiliki gambaran yang lebih jelas. Peserta didik yang mendapatkan peran juga dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario. Kedelapan, Diskusi dan evaluasi Pada kegiatan diskusi dan evaluasi yang kedua ini, Guru Pintar dapat mengarahkan pada realita kehidupan nyata. Ajak peserta didik membandingkan bagaimana hal-hal yang terjadi dalam alur

---



cerita yang diperankan teman-temannya terjadi di dunia nyata. Berikan peserta didik kesempatan untuk menyimpulkan berdasarkan perbandingan antara realita yang ada dengan kehidupan nyata.

Kesembilan, Berbagi pengalaman dan Menyimpulkan. Setelah peserta didik dapat melakukan perbandingan antara cerita dan realita, kini saatnya Guru mengajak peserta didik untuk berbagi pengalaman mereka yang berkaitan dengan tema role play yang telah dilakukan. Setelah itu peserta didik akan membuat kesimpulan. Contohnya adalah peserta didik akan berbagi pengalaman tentang bagaimana peserta didik mengalami kegagalan dalam ujian

### **Simpulan**

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik karena aktifitas peserta didik menyenangkan, menarik dan bermakna. Simpulan penelitian dibuktikan, pertama, hasil belajar peserta didik meningkat secara kualitatif dengan membantu peserta didik menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran peserta didik belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Kedua, peserta didik dilibatkan dengan berperan dalam aktivitas musyawarah, diberi kesempatan untuk mengajukan dirinya sendiri, dan diminta menjadi pengamat (observer). Hal ini membuat peserta didik lebih percaya diri dan pengalaman tersebut menghasilkan hasil belajar performatif.

### **Referensi**

- Aryana, S., Subyantoro, S., & Pristiwati, R. (2022). Tuntutan Kompetensi Guru Profesional Bahasa Indonesia Dalam Menghadapi Abad 21. *Semantik*, 11(1), 71-86.
- Devianty, R. (2017). Peran bahasa Indonesia dan bahasa Daerah dalam pendidikan karakter. *Ijtimaiyah: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 79-101.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gultom, A. F., Munir, M., Wadu, L. B., & Saputra, M. (2022). Pandemic And Existential Isolation: A Philosophical Interpretation. *Journal of Positive School Psychology*, 8983-8988.
- Handika, K. D., Sudarma, I. K., & Murda, I. N. (2019). Analisis Penggunaan Ragam Bahasa Indonesia Peserta didik dalam Komunikasi Verbal. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(3), 358-368.
- Kusmiarti, R., & Hamzah, S. (2019). Literasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Industri 4.0. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra* (pp. 211-222).
- Mulyono. (2012). *Strategi Pembelajaran (Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global)*. Malang: UIN Maliki Press.
- Saefuddin, Asis dan Berdiati, Ika. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Santoso, Agus. (2010). *Studi Deskriptif Effect Size Penelitian-Penelitian di Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma*. *Jurnal Penelitian*.
- Suwandi, S. (2022, July). Pedagogi Genre Dan Sibergogi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era Digital Untuk Mewujudkan Kompetensi Multiliterasi Peserta didik. In *Seminar Nasional Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Universitas Timor* (pp. 191-210).
- Suyitno, I. (2008). Norma Pedagogis dan Analisis Kebutuhan Belajar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA). *Diksi*, 15(1).
- Taufik, A., & Aini, N. (2019). Kompetensi Pedagogik Guru dengan Strategi Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *El Midad*, 11(1), 1-18.
- Uno, H. B. (2007). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahab, Abdul Aziz. (2007). *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabata.
- Wahyuni, D. E., & Hasanah, S. A. (2016). Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Pembentuk Karakter Bangsa. *FKIP e-Proceeding*, 19-24.
- Yamin, Maritnis. (2007). *Profesionalisme Guru dan Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung Persada Press.

- Yulistio, D., & Fhitri, A. (2019). Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Menggunakan Model Pembelajaran Pedagogi Genre, Saintifik, Dan Clil (Content and Language Integrated Learning) Pada Peserta didik Kelas XI SMAN 2 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 3(1), 9-20.
- Zaini, Hisyam, Dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Jakarta: Insan Madani.