



JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen
Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan
Indonesia



Gd. FIP B Lantai 5. Jln. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung 40154. e-mail:
jpgsd@upi.edu website: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>

PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS III SD MELALUI PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DI BANDUNG

Dinan Hanifa¹, Babang Robandi², Effy Mulyasari³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Departemen Pedagogik
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia
dinanhanifa@student.upi.edu

Abstrak: *This research driven by observations and interviews with the guardians of grade III D in Bandung state schools, that is was of speaking skills in students. Initial data gained from observations only 10% of students were able to speak, it seen when the learning activities of students more silent, when the teacher asks, students did not respond, students answered only when the teacher appointed the student. This made researchers need to improve their speaking skills by role-playing method. The method used was Classroom Action Research (CAR) which conducted in II cycles. Data collection techniques carried out through tests, interviews, observations, field notes, and documentation in each cycle. The results of this research first, research planning designed using role-playing method in accordance with steps such as: Warming up, selecting participants, preparing observers, setting stage, playing-roles, discussing and evaluating, replaying roles, second discussing and evaluating, share experiences and conclusions. Second, learning activities implementation with role-playing method, namely: students read and understand scenario, role play and observe, conclude the whole observer and contents of text being told. Third, reflecting difficulties found in each cycle and overcoming difficulties in next cycle. Fourth, after the implementation of role-playing method student's involvement positive changes, namely students' speaking skills increase. This increase from the average value of students in the first cycle is 69.4 with 56% completeness and in second cycle the average value shows 79.4 with 92% completeness. This reproduces the achievement of all indicators of speaking skills.*

Keywords: *CAR, Role playing, Skills of speaking*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju dan canggih menuntut kita harus ikut berpikir maju dengan kritis dan kreatif. Dalam berpikir dan berinovasi manusia membutuhkan keterampilan yang

diperlukan untuk mengikuti perkembangan yang ada. Lembaga pendidikan harus mampu mengantisipasi perkembangan tersebut dengan terus mengupayakan suatu program yang sesuai dengan perkembangan anak, perkembangan zaman, situasi, kondisi,

dan kebutuhan peserta didik menurut Udin Syaefudin Sa'ud (2010, hlm.2). Salah satu keterampilan yang dibutuhkan peserta didik yakni keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara penting untuk mempermudah berkomunikasi dengan orang lain. Keterampilan berbicara yang terbatas (tidak terampil) akan mengganggu kelangsungan proses berkomunikasi antara pemberi pesan dan penyimak (orang yang menerima informasi). Dengan berbicara yang baik dan benar maka maksud pesan yang ingin disampaikan pemberi pesan dapat diterima dengan baik oleh penyimak. Pemberi pesan dan penyimak sama-sama dituntut memiliki keterampilan berbicara yang baik agar komunikasi terjalin dengan baik. Komunikasi merupakan sesuatu yang fungsional, mengandung maksud, dan dirancang untuk menghasilkan beberapa efek atau akibat pada lingkungan para pembicara dan penyimak menurut Henry Guntur Tarigan (2008 hlm.11-12).

Pendapat yang hampir sama juga dikemukakan oleh Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain (2010, hlm. 88-89), tujuan penggunaan metode bermain peran yaitu (a) agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, (b) dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, (c) dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok spontan, dan (d) merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Berdasarkan observasi di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Kota Bandung kemampuan siswa dalam aspek berbicara masih kurang. Saat melakukan wawancara kepada guru yang bersangkutan dan melihat fakta di kelas sebanyak 90% siswa malu dan ragu-ragu saat mengungkapkan gagasan dan ide mereka. Keberanian mengutarakan gagasan tanpa diminta oleh guru masih kurang. Kebanyakan para siswa masih

malu dan kurang percaya diri dalam mengungkapkan pendapat. Selain itu kesulitan dalam merangkai kata dalam berbicara juga menjadi kendala siswa dalam berpendapat. Biasanya guru lebih banyak menghabiskan waktunya untuk berbicara dan kurang memberikan kesempatan kepada murid untuk mengungkapkan pendapat dan perasaannya. Baik dalam kegiatan bersifat klasikal maupun dalam kegiatan kelompok gurulah yang menjadi pusat atau yang mendominasi proses belajar. Guru sebaiknya memberikan kesempatan pada setiap siswa yang ingin mengungkapkan pikiran, gagasan, dan perasaan dalam setiap kegiatan belajar mengajar berlangsung. Kesempatan yang diberikan juga harus merata dapat semua siswa dan tidak hanya terbatas dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Bermain peran adalah metode pembelajaran yang memerankan peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian sehari-hari, sejarah atau kejadian yang akan muncul pada masa yang akan datang dengan tujuan-tujuan pembelajaran yang sesuai. Langkah-langkah bermain peran menurut Hamzah B. Uno (2010, hlm.26) 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
9. Berbagi pengalaman dan kesimpulan

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk menceritakan, mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan kepada orang lain dengan

kepercayaan diri untuk berbicara secara wajar, jujur, benar, dan bertanggung jawab, serta dengan menghilangkan masalah psikologis seperti rasa malu, rendah diri, ketegangan, berat lidah, dan lain-lain. Keterampilan berbicara memiliki beberapa indikator, diantaranya:

1. Ucapan atau lafal, tekanan kata, nada, dan irama
2. Kejelasan bahasa yang digunakan (pemilihan kata)
3. Kelancaran berbicara (percaya diri)
4. Penguasaan materi

Cara mengukur keterampilan berbicara dengan observasi ke kelas apakah kelas tersebut memenuhi atau tidak memenuhi indikator keterampilan berbicara. Aspek yang dinilai pada keterampilan berbicara terdiri atas aspek kebahasaan dan non kebahasaan. Aspek kebahasaan terdiri atas : ucapan atau lafal, tekanan kata, nada dan irama, kosakata dan variasi kalimat atau struktur kata. Aspek non kebahasaan terdiri atas : kelancaran, penguasaan materi, keberanian, ketertiban, semangat dan sikap. Kundharu Saddhono & Tarigan (2008, hlm. 28).

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, perumusan masalah dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah “Bagaimanakah penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara di kelas III Sekolah Dasar?”

1. Bagaimana Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III Sekolah Dasar?
2. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III Sekolah Dasar?

3. peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas III Sekolah Dasar setelah menerapkan metode bermain peran?

Secara umum tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara kelas III Sekolah Dasar. Adapun tujuan secara khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan rencana pelaksanaan pembelajaran metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III Sekolah Dasar
3. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas III Sekolah Dasar setelah menerapkan metode bermain peran.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau Classroom Action Research yang mana penelitian ini memiliki peranan yang sangat penting dan strategi untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar.

Penelitian tindakan kelas merupakan sebuah tindakan yang sudah direncanakan dan disusun secara sistematis yang dilakukan oleh seorang peneliti (guru kelas) sebagai suatu bentuk usaha memperbaiki dari hasil berfikir reflektif yang dirasakan oleh guru secara langsung dengan tujuan untuk memecahkan suatu permasalahan yang terjadi di dalam kelas.

Seorang peneliti, juga sebagai guru kelas dapat melakukan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya atau tindakan tersebut.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian Kemmis dan Mc Taggart. Pada model ini tindakan (*acting*) dan observasi (*observing*) dijadikan sebagai satu kesatuan karena mereka menganggap bahwa kedua komponen tersebut merupakan dua kegiatan yang tidak bisa dipisahkan. Model spiral setiap siklusnya terdiri dari langkah-langkah (*a spiral of steps*). Setiap langkah terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*action*), observasi (*observe*) dan refleksi (*reflective*). Secara mendetail Kemmis dan Taggart Wiriadmadjadin Wiriadmadja, Rochiati (2012, hlm. 66) menjelaskan tahap-tahap penelitian tindakan kelas yang dilakukannya.

Permasalahan penelitian difokuskan kepada strategi bertanya kepada siswa dalam pembelajaran sains. Keputusan ini timbul dari pengamatan tahap awal yang menunjukkan bahwa siswa belajar sains dengan lancar menghafal dan bukan dalam proses inkuiri.

Dalam diskusi dipikirkan cara untuk mendorong inkuiri siswa,

apakah dengan mengubah kurikulum atau mengubah cara bertanya siswa?

Akhirnya diputuskan untuk menyusun strategi bertanya. Maka dirancahlah strategi bertanya untuk mendorong siswa menjawab pertanyaan sendiri. Semua kegiatan ini dilakukan pada tahap perencanaan (*plan*). Pada tahap pelaksanaan (*act*), mulailah diajukan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa untuk mendorong mereka mengatakan apa mereka pahami dan apa yang mereka minati. Pada tahap observasi (*observe*), pertanyaan-pertanyaan dan jawaban-jawaban siswa dicatat dan direkam untuk me-

lihat apa yang sedang terjadi. Pengamat juga membuat catatan dalam buku hariannya.

Dan dalam tahap refleksi (*reflective*), ternyatakontrol kelas yang terlalu ketat menyebabkan tanya jawab kurang lancar dilaksanakan sehingga tidak mencapai hasil yang baik dan perlu diperbaiki.

Subjek penelitian dari penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas III D SDN di Kota Bandung dengan jumlah siswa 25 orang. Dan hasil pengamatan selama sit-in di kelas III D ini didapatkan bahwa kemampuan keterampilan berbicaranya masih cukup rendah. Hal tersebut ditandai dengan :

1. Rendahnya kemampuan berbicara siswa ketika menjawab pertanyaan
2. Kurangnya percaya diri siswa untuk mengungkapkan pendapatnya
3. Kesulitan dalam hal menyusun kata ketika berbicara

Masalah tersebut terjadi akibat beberapa faktor diantaranya :

1. Kurang diberi kesempatan siswa untuk mengungkapkan pendapatnya
2. Rendahnya minat siswa untuk mempersentasikan apa yang telah siswa kerjakan.

Penelitian ini dilaksanakan pada Bulan Maret – Bulan Mei tahun 2019.

Instrumen yang digunakan adalah

1. Lembar tes
- Instrumen tes ini digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran dan pemberian tindakan. Tes yang diberikan kepada siswa yakni berupa tes objektif. Instrumen tes dibuat sesuai dengan materi yang diajarkan kepada siswa dan berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa, adapun tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar soal individu yang diberikan di akhir pembelajaran guna mengetahui pemahaman serta

penguasaan siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru. Tugas individu diperiksa oleh guru dan diberi nilai dengan menggunakan skala 10-100.

2. Lembar observasi

Lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan metode bermain peran selama proses belajar-mengajar. Sedangkan lembar observasi siswa yaitu alat untuk mengukur kemampuan keterampilan berbicara.

Teknik analisis data yang digunakan penelitian ini yaitu :

Kualitatif : Reduksi data, data display atau bebaran data, Conclusion drawing/verification atau penarikan kesimpulan

Kuantitatif : Menghitung KKM dan rentang nilai, menghitung rata-rata nilai kelas, menghitung persentase ketuntasan belajar siswa, menghitung hasil belajar siswa, penskoran hasil tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siswa kelas III SD perlu meningkatkan keterampilan berbicara sehingga diterapkan metode bermain peran sebagai solusi yang tepat. Peneliti membuat RPP dengan menggunakan metode bermain peran pada pembelajarannya.

Ini merupakan tahap untuk memproses hasil selama siklus I, yaitu nilai hasil Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai lembar test dengan soal terkait pemahaman bacaan. Dari pelaksanaan penelitian siklus I didapatkan hasil 56 % siswa yang lulus. Adapun indikator yang jadi penilaian yaitu : 1) Ucapan atau lafal, tekanan kata, nada dan irama; 2) kejelasan bahasa yang digunakan (pemilihan kata); 3) Kelancaran berbicara (percaya diri); dan 4) penguasaan materi.

Pada siklus I, aspek menentukan Ucapan atau lafal, tekanan kata, nada dan irama 69,6%, kejelasan bahasa yang digunakan (pemilihan kata) 68%, Kelancaran berbicara (percaya diri)

69,6% dan penguasaan materi 70,4% dapat dilihat dalam grafik di bawah ini

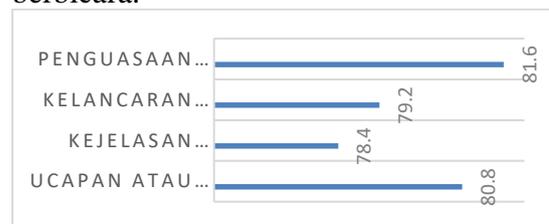


Grafik 1 Persentase Pencapaian Indikator Membaca Pemahaman Siklus 1

Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat bahwa aspek terendah 69,6 % dan penguasaan materi aspek tertinggi yaitu 70,4%. Presentase siswa yang lulus 56% dan yang tidak lulus sebanyak 44% .

Indikator terkecil yang didapat oleh siswa pada siklus I yaitu kejelasan bahasa yang digunakan (pemilihan kata) 85%, dari skala 100%, hal ini karena siswa masih kebingungan menentukan atau menyusun kata-kata dalam berbicara. Adapun hal yang bisa dilakukan oleh guru untuk memperbaiki siklus I yaitu pada siklus II guru memberikan aktivitas lain kepada kelompok observer sambil menunggu kelompok bermain peran berlatih, guru bisa mengatur waktu dengan baik, guru memberikan accessories nametag di kepala pemain peran agar observer tidak bingung temannya memainkan peran sebagai siapa, guru menjelaskan tata tertib dan aturan main di kelas.

Di bawah ini diuraikan hasil selama siklus II yang didapatkan dari hasil lembar kerja siswa, hasil akhir penelitian yang merupakan keberhasilan siswa dengan soal terkait keterampilan berbicara.



Grafik 2 Persentase Pencapaian Indikator Membaca Pemahaman Siklus 2

Berdasarkan grafik 2 di atas, dapat dilihat indikator Ucapan atau lafal,

tekanan kata, nada dan irama 80,8% , kejelasan bahasa yang digunakan (pemilihan kata) 78,4%, kelancaran berbicara (percaya diri) 79,2%, penguasaan materi 81,6%. Berdasarkan presentase di atas, dapat ditunjukkan bahwa siswa yang lulus KKM sebesar 92% dan 8% yang tidak lulus KKM. Peneliti menetapkan pemberhentian siklus jika mencapai > 85% sehingga peneliti menghentikan siklus.

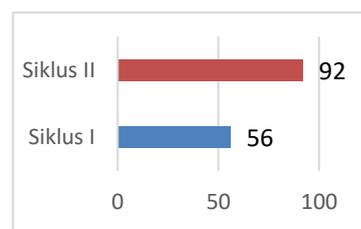
Penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam penelitian ini melalui dua siklus yang bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas III SD melalui penerapan metode Bermain Peran.

Peneliti menyusun RPP berdasarkan permendikbud No. 22 tahun 2016 dengan menggunakan kurikulum 2013. Adapun sistematika RPP yakni : identitas sekolah (nama satuan pendidikan, mata pelajaran atau tema/subtema, kelas/semester, materi pokok, alokasi waktu), kompetensi dasar dan indikator capaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, pendekatan/metode/strategi pembelajaran, media pembelajaran, sumber pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, dan penilaian hasil belajar. Perbedaan terdapat pada kegiatan inti karena peneliti menggunakan metode bermain peran. Adapun perbaikan dari siklus I dan siklus II ada pada langkah pembelajaran.

Pembelajaran dimulai dengan kegiatan mengelompokkan siswa, menyiapkan pemain peran (partisipan). Memainkan peran pertama lalu di komentari oleh kelompok observer, memperbaiki bermain peran (memainkan peran kedua), dikomentari kembali setelah itu menyimpulkan. Pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran ini dilakukan dalam dua siklus, karena hasil siklus II yang menunjukkan kelulusan sebesar 92% dimana sudah

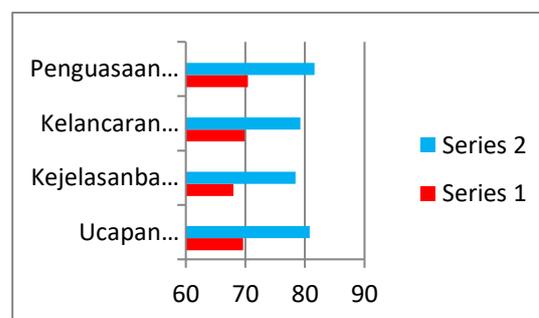
melebihi ketuntasan klasikal sebanyak 85%. Hal ini sejalan dengan teori dari Depdikbud dimana satu kelas dinyatakan tuntas belajarnya jika di dalam kelas terdapat $\geq 85\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya.

Peningkatan nilai kemampuan keterampilan berbicara siklus I dan siklus II



Grafik 3 Peningkatan Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan grafik di atas, hasil akhir kemampuan membaca pemahaman mengalami peningkatan dari rata-rata nilai 69,4 dengan persentase 56% menjadi 79,4 dengan persentase 92%. Adapun indikator-indikator yang menjadi penelitian dapat dilihat peningkatan dari siklus I dan siklus II pada grafik 4



Grafik 4 Peningkatan Indikator Siklus I dan Siklus II

Secara keseluruhan indikator membaca pemahaman pada kelas IIIA mengalami peningkatan. Ini sesuai dengan teori Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain bahwa metode bermain peran memiliki beberapa kelebihan yaitu : 1) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, di samping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori

otak. 2) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias. 3) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan. 4) Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Dengan demikian guru dapat menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas III SD. Terlebih dahulu guru harus membuat RPP menggunakan metode bermain peran dan memahami teori bermain peran itu sendiri agar pembelajaran berjalan dengan efektif.

SIMPULAN

Padat haperencanaan penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III Sekolah Dasar yang ada di Kota Bandung yaitu dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan Permendikbud No. 22 tahun 2016 dengan menggunakan kurikulum 2013. Adapun sistematika RPP yaitu : identitas sekolah (nama satuan pendidikan, mata pelajaran atau tema/subtema, kelas/semester, materi pokok, alokasi waktu), kompetensi dasar dan indikator capaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, pendekatan/metode/strategi pembelajaran, media pembelajaran, sumber pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, dan penilaian hasil belajar. Perbedaan terdapat pada kegiatan inti karena peneliti menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara dengan alokasi waktu 2x35 menit. Sehingga langkah-langkah dalam pembelajaran kegiatan inti mengandung langkah-langkah dari metode bermain peran yaitu : a) Pemanasan (warming up) b) memilih partisipan c) menyiapkan pengamat

(observer) d) menata panggung e) memainkan peran (manggung) f) diskusi dan evaluasi g) memainkan peran ulang (manggung ulang) h) diskusi dan evaluasi kedua i) berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III Sekolah Dasar. Pembelajaran yang semulaberpusat pada guru menjadiberpusat pada siswa atau *student centered*. Adapun proses atau aktivitas yang dilakukan oleh siswa yaitu : a) membaca dan mengerti teks percakapan b) memainkan peran dan mengobservasi (menilai, mengomentari, memberi saran dengan cara mempersentasikannya) c) menyimpulkan keseluruhan penampilan dan isi dari teks yang diceritakan.

Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III Sekolah Dasar. Peningkatan ini dapat dari nilai rata-rata siswa pada siklus I yaitu 69,4 dengan persentase 56% dan pada siklus II rata-rata nilai menunjukkan 79,4 dengan persentase 92%. Berdasarkan hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan berbicara kelas III Sekolah Dasar di SDN Kota Bandung dengan menerapkan metode bermain peran.

DAFTAR RUJUKAN

- Achmad Fawaid & Ateilla Mirza. (2011). *Models of Teaching* (Model-Model Pengajaran). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ahmad Rofi'uddin & Darmiyati Zuhdi. (1998/1999). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar*

- Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Isnaini. (2013). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Wates. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas. Negri Yogyakarta. Yogyakarta
- Kundharu, Saddhono & Slamet. (2012). *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori dan Aplikasi)*. Bandung: Karya Putra Darwati.
- Muammar. (2008). Pembelajaran Berbicara yang Terbaikan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. *Jurnal Bahasa & Sastra dalam Berbagai Perspektif* (Nomor 27 Tahun 2008) Hlm. 315-322.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Tarigan, H. (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa
- Uno, Hamzah B. (2010). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wiriaatmadja, Rochiati. (2012). *METODE PENELITIAN TINDAKAN KELAS*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya Offset.