EFFORTS TO IMPROVE STUDENTS' SPEAKING ABILITY ON THE THEME OF "KEGIATANKU" THROUGH ROLE PLAY

Ardiwati

SDN 005 Pulau Kumpai, Pangean, Indonesia

ardiwati936@gmail.com

ABSTRACT

This research was conducted as a result of the lack of students' ability to speak in the learning process, such as telling a story and asking and answering teacher questions. Role play was expected to improve students' speaking ability. This research was conducted at SDN 005 Pulau Kumpai, Kecamatan Pangean. The instrument of this research was the observation sheet for obtaining information about students' speaking ability. The results revealed that students' speaking ability in the first cycle was 67.05 which was in sufficient category. Unfortunately, this result did not reach the expected indicators, so the research was revised and continued to cycle II. In this cycle, the students' speaking ability achieved an average percentage of 75.29 which was included in good category. Students were enthusiastic to participate in learning due to having the motivation to show their best to other students and teachers in front of the class. Based on the results of this study, it can be concluded that the students' speaking ability for the theme of "Kegiatanku" at grade 1 SDN 005 Pulau Kumpai, Kecamatan Pangean increased through role play method.

Keywords: *speaking ability, thematic, role playing*

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA TEMA "KEGIATANKU" MELALUI METODE *ROLE PLAYING*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan siswa dalam berbicara dalam proses pembelajaran, seperti bercerita, bertanya dan menjawab pertanyaan guru. Melalui metode pembelajaran role playing diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 005 Pulau Kumpai Kecamatan Pangean. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi kemampuan berbicara siswa. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan berbicara siswa pada siklus I sebesar 67,05 yang merupakan kategori cukup, hasil ini belum mencapai indikator yang diharapkan sehingga dilanjutkan dan dilakukan perbaikan pada siklus II yang menghasilkan kemampuan berbicara siswa dengan persentase rata-rata sebesar 75,29 yang termasuk dalam kategori baik. Siswa tampak antusias dalam mengikuti pelajaran karena memiliki motivasi untuk menunjukkan yang terbaik di hadapan siswa lain dan guru di depan kelas. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara tema kegiatanku siswa kelas 1 SDN 005 Pulau Kumpai Kecamatan Pangean dapat mengalami peningkatan melalui metode pembelajaran role playing.

Kata Kunci: *kemampuan berbicara, tematik, role playing*

Submitted	Accepted	Published
13 September 2020	14 November 2020	25 November 2020

Citation	:	Ardiwati. (2020). Efforts to Improve Students' Speaking Ability on The Theme of "Kegiatanku" through Role Play. <i>Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)</i> , 4(6), 1287-1293. DOI : http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v4i6.8206 .
----------	---	--

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan bersosial, manusia tidak lepas dari kegiatan berbahasa sebagai alat untuk melakukan komunikasi. Sejalan dengan perkembangan ilmu dan teknologi, manusia dituntut untuk memiliki kemampuan berbahasa yang baik. Kemampuan berbahasa yang memadai yang dimiliki seseorang berpengaruh pada

penyerapan dan penyampaian informasi yang lugas dan jelas baik secara lisan maupun tulisan.

Beberapa kemampuan berbahasan diantaranya menyimak atau mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Siswa dilatih untuk dapat meningkatkan kemampuan berbahasa sehingga siswa tidak hanya diberikan materi melainkan siswa memiliki kemampuan dalam

berkomunikasi, setidaknya untuk siswa kelas 1 dapat berbicara tentang pribadi dan lingkungannya. Siswa dilatih bagaimana berkomunikasi dengan jelas dan dapat dipahami oleh pendengar. Kemampuan berbicara menunjang kemampuan lainnya seperti membaca dan menulis. Kemampuan berbicara bukan merupakan kemampuan yang dapat diwariskan meskipun secara alamiah setiap manusia mampu berbicara, namun kemampuan berbicara memerlukan latihan dan arahan yang intensif. Kemampuan siswa dalam berbicara juga bermanfaat dalam kegiatan menyimak dan memahami bacaan.

Berbicara tidak diajarkan dalam pokok bahasan khusus melainkan menjadi hal pokok dalam setiap kegiatan pembelajaran. Siswa SD terutama kelas 1 masih harus dilatih untuk dapat berbicara dengan baik, hal ini disebabkan oleh kepercayaan diri siswa yang masih kurang dengan sering ditemui siswa yang takut menjawab pertanyaan guru, malu untuk bertanya, tidak berani berbicara di depan orang banyak. Hal ini diperkuat dengan hasil observasi yang menemukan bahwa 1) hampir tidak ada siswa yang mau bertanya pada guru, 2) sedikit siswa yang berani menjawab pertanyaan terbuka dari guru, 3) siswa masih malu jika ditunjuk guru untuk bertanya atau memberikan jawaban. Permasalahan ini harus diperbaiki oleh guru, oleh karena itu kemampuan berbicara harus dilatih sedini mungkin. Berbicara menurut Sujanto (dalam Suryani, 2016) merupakan bentuk komunikasi personal yang unik, paling tua, dan sangat penting dalam berkehidupan sosial. Lebih jauh keuntungan profesional diperoleh saat menggunakan bahasa dalam pengajuan pertanyaan, mengungkapkan fakta, menyampaikan pengetahuan, menjelaskan dan mendeskripsikan ilmu. Kemampuan berbicara merupakan kemampuan mengungkapkan sesuatu melalui lisan dengan bunyi (fonologi), kosa kata, struktur kalimat dalam melakukan komunikasi di kehidupan sehari-hari (Nera, 2017).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa

adalah melalui metode bermain peran atau dikenal dengan istilah *role playing*, hal ini sudah dilakukan oleh penelitian terdahulu oleh Suryani (2016), Budianti (2017). Diharapkan melalui metode bermain peran (*role playing*) siswa mampu berbicara dengan baik terlihat dengan adanya keberanian dan kelancaran berbahasa menyampaikan tema kegiatannya.

KAJIAN TEORETIS

Kemampuan Berbicara

Salah satu kemampuan yang harus dimiliki siswa adalah kemampuan berbahasa yang baik, hal ini merupakan modal terpenting bagi manusia untuk berkomunikasi dalam berkehidupan sosial (Susanto, 2013). Siswa yang terbiasa melakukan komunikasi akan memiliki kemampuan berbicara yang baik karena dalam berbahasa siswa dapat memiliki kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Tarigan, 2013). Terlihat bahwa kemampuan bahasa merupakan kemampuan kedua setelah menyimak, anak kecil mula-mula menyimak kemudian berlatih berbicara, setelah itu mengasah kemampuan dalam membaca dan menulis (Tarigan dalam Wahyuni, 2017)..

Tarigan (2013) menjelaskan kemampuan berbicara merupakan kecakapan seseorang dalam mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan, yang diperoleh melalui jalan praktik dan banyak latihan. Lebih lanjut ia menyebutkan indikator kemampuan berbicara antara lain: 1) ketepatan bunyi-bunyi vokal dan konsonan, 2) intonasi suara, 3) ketetapan dan ketepatan ucapan, 4) urutan yang tepat, 5) kelancaran. Siswa dilatih berbicara dengan bunyi vokal dan konsonan yang tepat agar berkurangnya bias bunyi seperti bunyi I terdengar seperti e, atau bunyi u seperti o. Naik turunya suara agar terlihat ekspresi kejelasan makna dari ucapan. Ketepatan dan ketetapan dalam pengucapan seperti mengatakan duduk tidak terdengar seperti tutuk. Kata-kata yang diucapkan dalam bentuk dan susunan yang teratur, serta kelancaran siswa dalam berbicara tidak

terlalu lambat dan terlalu cepat sehingga bunyi dan pengucapannya terdengar dengan tepat dan jelas.

Metode *Role Playing*

Metode *role playing* atau bermain peran merupakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam melakukan komunikasi dengan siswa lainnya, terdapat perbedaan antara percakapan biasa dengan bermain peran dimana dalam percakapan siswa memerankan diri sendiri sedangkan bermain peran seseorang memerankan suatu karakter orang lain (Solchan, 2009). Menurut Majid (2015) metode bermain peran diartikan sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa aktual atau kejadian yang mungkin muncul di masa mendatang. Dapat ditarik kesimpulan bahwa metode *role playing* merupakan metode pembelajaran di mana siswa memainkan suatu peran baik itu peristiwa masa lalu maupun kemungkinan yang terjadi di masa mendatang, dimana siswa diminta untuk berperan sesuai dengan tema yang dibahas.

Tahapan pembelajaran *role playing* dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) tahap persiapan dimana guru menyiapkan peran maupun dialog yang sesuai dengan tema, siswa diberikan teks cerita untuk bermain peran, siswa ditunjuk untuk berkelompok sesuai peran yang dibutuhkan, 2) tahap pelaksanaan dimana siswa diberikan waktu serta bimbingan untuk latihan bermain peran, siswa menampilkan kegiatan bermain peran di hadapan temannya, selama kegiatan berlangsung siswa menjelaskan perannya serta kegiatannya sehari-hari sesuai peran yang dimainkan, 3) guru mengevaluasi kegiatan dan membuat kesimpulan. Dalam penelitian ini peneliti mengerucutkan peran yang dimainkan siswa ke dalam profesi yang erat kaitannya dengan siswa yakni profesi orang tua siswa di mana ada yang berperan sebagai polisi, dokter, dan juga guru. Dalam praktiknya siswa akan menceritakan kegiatannya sesuai peran yang dimainkan oleh siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), hal ini dilakukan untuk menyelesaikan masalah atau memperbaiki kekurangan yang ada pada suatu kelas dalam hal ini adalah kemampuan berbicara siswa kelas 1 SD. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 SDN 005 Pulau Kumpai Pangean yang berjumlah 17 dengan laki-laki 8 orang dan perempuan 9 orang. Waktu pelaksanaan penelitian ini pada bulan Agustus 2019.

Instrumen penelitian merupakan salah satu perangkat yang digunakan untuk mempermudah dalam pengumpulan dan pengolahan data. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, lembar observasi terhadap aktifitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran *role playing* yang mencakup indikator kemampuan berbicara. Hasil pengamatan dapat dianalisis sehingga diketahui masalah siswa yang harus diselesaikan, dan kekurangan siswa yang perlu ditingkatkan.

Data tentang aktifitas guru diperoleh dari lembar observasi kemudian dianalisis dengan persentase untuk mengetahui sejauh mana pencapaian kemampuan berbicara siswa setelah diberikan pembelajaran *role playing*. Analisis data menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = f/N \times 100\%$$

(Sudjono, dalam Hanum, 2018)

Keterangan:

P = angka persentase yang dicari

F = frekuensi aktifitas yang dilakukan

N = jumlah aktifitas keseluruhan

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah jika siswa mampu mencapai persentase minimal 70% atau masuk dalam kategori baik dalam hal kemampuan berbicara setelah diberikan pembelajaran *role playing*. Adapun kategori kemampuan berbicara siswa berdasarkan tabel berikut (Sudiarty, 2017):

Tabel 1. Kategori Kemampuan Berbicara

Skala (%)	Kategori
90 – 100	Sangat Baik
70 – 89	Baik
46 – 69	Cukup
≤ 45	Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Pada awal pertemuan, guru menyampaikan pembelajaran tentang tema kegiatanku. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran agar siswa aktif berbicara dengan pembelajaran bermain peran dimana siswa ditunjuk menjadi polisi, guru, dan dokter. Setiap siswa diminta berbicara mengenai dirinya dan juga kegiatannya sebagai seorang polisi, guru, dan dokter. Siswa bicara sejauh pengetahuannya tentang profesi tersebut.

Pada pelaksanaannya, guru meminta 3 orang siswa yang berperan sebagai guru, polisi,

dan dokter untuk maju ke depan kelas untuk berbicara tentang dirinya sebagai seorang polisi, guru, dan dokter. Melalui bimbingan dan pengawasan guru, secara bergantian siswa mulai berbicara mengenai peranan masing-masing.

Selama proses pembelajaran, siswa dipantau untuk melihat sejauh mana pencapaian siswa dalam proses pembelajaran bermain peran (role playing). Peneliti yang dibantu observer dengan menggunakan instrumen pengamatan yang telah direncanakan agar menghasilkan data yang lengkap dan akurat. Adapun hasil pengamatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kemampuan Berbicara Siswa Siklus I

Indikator	Persentase	Kategori
Ketepatan bunyi-bunyi vokal dan konsonan	72.05	Baik
Intonasi suara	69.11	Cukup
Ketepatan dan ketepatan ucapan	61.76	Cukup
Urutan yang tepat	70.58	Baik
Kelancaran	61.76	Cukup
Rata-rata	67.05	Cukup

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kemampuan berbicara siswa pada siklus I, terlihat bahwa rata-rata kemampuan berbicara yang diperoleh siswa adalah sebesar 67.05, nilai ini masuk dalam kategori cukup. Secara rinci kemampuan siswa dalam menyebutkan bunyi huruf baik vokal maupun konsonan sudah baik karena mampu mengeluarkan bunyi huruf dengan tepat. Intonasi suara yang diucapkan oleh siswa cukup baik, namun terlihat bahwa masih banyak siswa yang malu-malu sehingga perlu instruksi guru untuk lebih mengeraskan atau menaikkan

intonasi suara agar terdengar lebih jelas. Kata-kata yang diucapkan cukup baik, hanya saja perlu lebih hati-hati agar tidak tertukar atau seperti terdengar menyebutkan kata atau huruf lain seperti “aku seorang polisi yang selalu membantu masyarakat” terdengar seolah mengatakan “aku seorang polisi yang selalu memandu masyarakat. Urutan kata-kata yang disampaikan sudah baik, karena siswa mampu berbicara dengan tepat sesuai urutan. Dalam hal kelancaran, masih perlu banyak latihan karena masih banyak ditemukan siswa yang lambat dalam berbicara, hal ini bisa jadi karena

siswa butuh berpikir untuk mengucapkan kata-kata yang akan disampaikan. Salah satu upaya mengatasi kendala yang dihadapi adalah dengan memberikan motivasi pada siswa agar percaya diri dalam melakukan percakapan, dan tidak takut salah, dengan memberikan penjelasan bahwa kesalahan adalah hal yang biasa dalam proses pembelajaran (Berlian, 2016). Selain itu siswa harus banyak berlatih agar kemampuan berbicara menjadi lebih baik (Pandaleke, 2017). Untuk itu peneliti berupaya memberikan motivasi dan latihan agar kemampuan berbicara siswa menjadi lebih baik. Salah satu langkah kongkret adalah dengan membentuk kelompok yang lebih relevan dengan kehidupan siswa dan memiliki kedekatan secara emosional dan juga tempat agar siswa dapat berlatih lebih intens, dengan begitu siswa dapat berdiskusi, berbagi informasi, menjalin kerja sama, dan menumbuhkan sikap sosial antar siswa (Wahyuni, 2017). Selain itu guru memberikan gambaran dan konsep yang perlu dibicarakan agar siswa mampu melakukan pembicaraan dengan lancar antara satu siswa dengan lainnya.

Refleksi berdasarkan hasil dan masukan tersebut, diketahui bahwa hasil ini belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang diharapkan sehingga perlu adanya perbaikan pada siklus

berikutnya dengan mengacu pada masukan yang dibuat pada siklus I.

Siklus II

Sebagaimana hasil siklus I, maka perencanaan yang dilakukan pada siklus II adalah siswa berlatih bersama kelompoknya dengan mengacu pada konsep yang telah dibuat oleh guru sehingga siswa lebih memiliki wawasan dan kecakapan dalam melakukan pembicaraan saat proses pembelajaran dilaksanakan.

Pelaksanaan dilakukan seperti siklus I, hanya saja dengan konsep yang lebih matang dimana siswa diupayakan mampu melakukan komunikasi antara siswa dalam kelompok yang sedang tampil melakukan pembelajaran bermain peran. Siswa dapat mengawali pembicaraan dengan memperkenalkan diri kemudian bertanya pada siswa lainnya tentang profesi dan kegiatan yang biasa dilakukan. Hal ini tampak lebih baik dari siklus I karena siswa terlihat lebih menikmati pembelajaran. Penerapan metode *role playing* memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif melalui bermain peran (Nurhasanah, dkk, 2016).

Peningkatan yang terjadi karena siswa memiliki referensi kosakata yang banyak serta latihan yang dilakukan antar siswa dalam kelompok. Peningkatan ini dapat terlihat dari tabel berikut ini:

Tabel 3. Kemampuan Berbicara Siswa Siklus II

Indikator	Persentase	Kategori
Ketepatan bunyi-bunyi vokal dan konsonan	80.88	Baik
Intonasi suara	76.47	Baik
Ketetapan dan ketepatan ucapan	70.58	Baik
Urutan yang tepat	76.47	Baik
Kelancaran	72.05	Baik
Rata-rata	75.29	Baik

Tabel 3 menunjukkan kemampuan berbicara siswa pada siklus II mencapai rata-rata sebesar 75.29, hal ini berarti kemampuan siswa tergolong dalam kategori baik. Peningkatan ini terjadi karena siswa memiliki motivasi tinggi untuk dapat menampilkan kemampuan terbaiknya, selain itu siswa menjadi lebih percaya diri karena

telah berlatih dengan baik dengan siswa lainnya dalam kelompok sehingga peran yang dimainkan dapat dikuasai dengan baik (Beta, 2019). Melalui metode pembelajaran *role playing* ini, siswa lebih konsentrasi dan lebih berani melakukan proses pembelajaran dalam hal ini berbicara dengan peran yang dimainkan (Naiborhu, 2019).

Peningkatan yang terjadi seperti siswa mampu mengucapkan huruf vokal dan konsonan dengan baik, tidak ada bias dalam menyebutkan huruf dalam melakukan pembicaraan dalam pembelajaran. Intonasi suara siswa juga sudah baik terlihat bahwa siswa mampu bertanya, menjawab, dan menjelaskan dengan intonasi yang tepat sesuai kalimat yang diucapkan. Ucapan-ucapan siswa tetap dan tepat pada kalimat yang sedang dibicarakan, serta pembicaraan tertata dengan rapi. Tidak luput pula bahasa dan kelancaran siswa dalam berbicara sudah baik, seperti siswa terbiasa berbicara di luar proses pembelajaran dengan siswa lainnya. Peningkatan pada aspek ini didukung oleh aspek kebahasaan (Halida, 2011).

Refleksi berdasarkan hasil siklus II adalah penelitian ini mencapai indikator yang diharapkan yakni kemampuan berbicara siswa mencapai kategori baik dengan persentase rata-rata 75.29. Peningkatan ini tak luput dari motivasi dari guru dan latihan yang dilakukan siswa sehingga pembelajaran *role playing* yang dilakukan siswa dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Motivasi yang diberikan dapat memaksimalkan potensi yang dimiliki siswa sehingga kemampuan siswa dalam berbicara dapat meningkat menjadi lebih baik (Pandaleke, 2017).

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian di atas, diketahui bahwa kemampuan berbicara siswa melalui metode pembelajaran *role playing* pada siklus I memiliki rata-rata sebesar 67.05 yang merupakan kategori cukup. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, kemampuan siswa mengalami peningkatan menjadi 75.29, nilai ini termasuk dalam kategori cukup. Hal ini berarti kemampuan berbicara tema kegiatan siswa SDN 005 Pulau Kumpai Pengan dapat mengalami peningkatan melalui metode pembelajaran *role playing*.

Rekomendasi berdasarkan pengalaman dan hasil penelitian adalah agar peran yang dipilih atau ditetapkan pada siswa sesuai dengan pengetahuannya, siswa juga diberikan konsep atau

gambaran sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik tanpa adanya hambatan berarti seperti siswa bingung, grogi, maupun takut karena hilang konsentrasi di hadapan teman-teman depan kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Berlian. (2016). Peningkatan Kemampuan Siswa Berbicara Melalui Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN Lampasio. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4 (10), 102-114.
- Beta, P. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2 (2), 48-52.
- Budianti, Y. (2017). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Percaya Diri Siswa Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Buni Bakti 03 Babelan Bekasi. *Pedagogik*, 5 (2), 44-56.
- Halida. (2011). Metode Bermain Peran dalam Mengoptimalkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan*, 9.
- Hanum, R. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penggunaan Media Audio Visual pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V MIN Rukoh Banda Aceh. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 7 (1), 123-133.
- Majid, A. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Naiborhu, R. (2019). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Metode Bermain Peran. *Jurnal Global Edukasi*, 3, (1), 7-12.
- Nera, A. S. S. dan M. A. (2017). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Karyawisata Pada Anak Kelompok B Lab School Paud Unib Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(1), 32-38.
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan Metode *Role Playing*

untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Mahluk Hidup dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1 (1). 611- 620.

Pandaleke, A, Y., Syamsuddin., dan Yunidar. (2017). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran pada Siswa Kelas V SD Bala Keselamatan Palu. *Bahasantodea*, 5 (2), 36-42.

Solchan, dkk. 2009. *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*. Universitas Terbuka.

Sudiarty, N. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Telepon dengan Metode Bermain Peran Siswa Kelas IV SDN Tontouan Luwuk Banggai. *Jurnal Kreatif Online*, 5 (1), 131-140.

Suryani, A, B., Arini, N, W., Murda, I, N. (2016). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD No 4 Penarukan. *e-journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4 (1), 1-10.

Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.

Tarigan, H, G. (2013). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.

Wahyuni, I, F., Iswara, P, D., dan Sunaengsih, C. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa dalam Menceritakan Peristiwa yang Dialami Menggunakan Metode *Talking Stick* Berbantuan Media Gambar Seri. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2 (1), 1541-1550.