

Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 526 Buntu Kamiri Kabupaten Luwu

Indri Pratiwi

Progam Studi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar
ingpratiwi@gmail.com

ABSTRAK

Permasalahan penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar keterampilan berbicara siswa pada kelas V SDN 526 Buntu Kamiri Kabupaten Luwu. Fokus penelitian ini yaitu penerapan metode bermain peran (*role playing*) dan meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah guru kelas V sebanyak 1 orang dan siswa kelas V sebanyak 20 orang yang terdiri dari 12 orang perempuan dan 8 orang laki-laki. Teknik pengumpulan data melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan berupa analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas mengajar guru pada siklus I dikategorikan cukup dan siklus I pertemuan 2 dikategorikan baik. Aktivitas belajar siswa pada siklus I pertemuan 1 dikategorikan cukup dan siklus I pertemuan 2 dikategorikan baik. Peningkatan hasil keterampilan berbicara siswa pada siklus I masuk pada kategori baik, selanjutnya pada siklus II nilai rata-rata hasil keterampilan berbicara siswa berada pada kategori baik (tuntas secara klasikal). Kesimpulan dari penelitian ini adalah metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada kelas V SDN 526 Buntu Kamiri Kabupaten Luwu.

Kata kunci: *keterampilan berbicara, Metode Bermain Peran (Role Playing)*

ABSTRACT

The problem of this research is the low learning outcomes of students' speaking skills in grade V SDN 526 Buntu Kamiri, Luwu Regency. The focus of this research is the application of role playing methods and improving students' speaking skills. As for the research subjects, 1 teacher of class V and 20 students of class V consisting of 12 girls and 8 boys. Data collection techniques through observation, tests, and documentation. The data analysis used was qualitative and quantitative analysis. The results showed that the teaching activities of the teacher in the first cycle were categorized as adequate and the first cycle of meeting 2 was categorized as good. Student learning activities in the first cycle of meeting 1 were categorized as adequate and the first cycle of meeting 2 was categorized as good. The improvement of the results of students' speaking skills in the first cycle was in the good category, then in the second cycle the average score of the results of the students' speaking skills was in the good category (classical complete). The conclusion of this study is the role playing method can improve the speaking skills of students in class V SDN 526 Buntu Kamiri, Luwu Regency.

Keywords: *speaking skills, Role Playing Method*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses mengembangkan kemampuan, sikap, dan tingkah laku positif yang bisa didapatkan di dalam lembaga pendidikan formal maupun non formal. Hal ini tertuang dalam Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 Ayat 3 yang berbunyi Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan Undang-Undang. Pelaksanaan proses pendidikan di Sekolah Dasar (SD) terdiri atas beberapa mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Bukian (2017, h.134) “Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup 4 aspek keterampilan berbahasa diantaranya keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), dan keterampilan menulis (*writing skill*)”. Menurut (Azmi, 2019) Dari keempat aspek keterampilan berbahasa, keterampilan berbicara merupakan keterampilan aktif produktif, yaitu berkenaan dengan kegiatan menggunakan Bahasa.

Berbicara merupakan kemampuan berbahasa lisan yang produktif. Kemampuan ini merupakan penerapan dari hasil bacaan, ucapan, dan menyimak dari kegiatan formal di kelas. Berbicara atau mengungkapkan pikiran secara lisan merupakan hal yang sangat sulit. Kesulitan yang dihadapi umumnya memilih kata yang tepat dan kurangnya rasa percaya diri siswa, untuk itu guru dapat melatih siswa dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk berbicara di depan kelas seperti memperkenalkan diri, tanya jawab, bercerita mengenai pengalaman, dan menceritakan gambar.

Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek terpenting dalam upaya meningkatkan kreatifitas siswa dalam mengekspresikan pikiran dan perasaannya. Keterampilan berbicara dapat dikembangkan dengan berbagai konsep salah satunya dengan menggunakan metode bermain peran sehingga siswa dengan mudah menerima dan memahami materi pelajaran tanpa adanya rasa bosan, kurang bersemangat, dan gelisah karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Indikator keterampilan berbahasa meliputi beberapa hal, yaitu: tekanan, tata bahasa, kosa kata, kelancaran, dan pemahaman.

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Menurut Sani (2019, h. 166) “Metode pembelajaran merupakan langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran.”. Metode pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai suatu proses penyampaian materi kepada siswa yang dilakukan secara sistematis dan teratur oleh guru dan merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Bermain peran (*role playing*) merupakan kegiatan bermain dengan melakonkan sebuah peran dalam naskah cerita/drama. Menurut Mulyanti (2017, h. 83) “Bermain peran (*role playing*) adalah salah satu proses belajar yang tergolong dalam metode simulasi.”

Metode bermain peran (*role playing*) juga merupakan metode yang mendramatisasikan tingkah laku dan mimik wajah seseorang dalam mengungkapkan perasaan yang sedang dialami. Menurut Arsyat dan Sufemi (2018, h. 44) “bermain peran (*role playing*) pada prinsipnya merupakan metode untuk

menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas/pertemuan”. Metode bermain peran (*role playing*) dilakukan dengan cara mengarahkan siswa untuk lebih kreatif dalam menirukan berbagai kegiatan menjadi dramatis baik itu ide, situasi, maupun karakter khusus.

Menurut Musi dan Widia (2017, h. 97) Dalam konteks bermain peran, seorang anak akan memerankan atau pura-pura menjadi sesuatu sehingga akan menemukan di dalam sesuatu tersebut berbagai hal seperti pengalaman baru, pengalaman yang bermakna, imajinasi, daya hayal yang sesungguhnya merupakan dunia yang dicintai oleh seorang anak. Tugas guru dalam kegiatan ini yaitu menyiapkan setiap alat dan kebutuhan siswa serta menyusun rangkaian kegiatan yang ditindak lanjuti dengan diskusi pembagian peran. Metode bermain peran (*role playing*) dilihat dari jenisnya dibedakan menjadi dua yaitu bermain peran makro dan bermain peran mikro. Saat anak memiliki pengalaman sehari-hari dengan bermain peran makro, anak belajar berbagai macam keterampilan pra-akademis, seperti mendengarkan, tetap dalam tugas, menyelesaikan masalah, dan bermain bekerjasama dengan teman lain.

Bermain peran makro yaitu anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu. Sedangkan, bermain peran mikro yaitu anak memegang atau menggerak-gerakkan benda berukuran kecil untuk menyusun sebuah adegan. Saat anak bermain peran mikro, anak belajar untuk menghubungkan dan mengambil sudut pandang dari orang lain.

Bermain peran (*role playing*) membantu siswa dalam menyiapkan diri untuk menghadapi situasi nyata dan memahami situasi sosial secara lebih

mendalam. Kegiatan bermain peran dalam pelajaran harus sesuai dengan materi yang diajarkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

Setiap metode pembelajaran memiliki karakteristiknya masing-masing. Adapun karakteristik yang dimiliki metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah :

1. Umumnya tidak dilakukan oleh satu orang.
2. Adanya kelompok siswa yang saling bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran.
3. Setiap siswa memainkan peran sesuai dengan skenario.
4. Seluruh siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuan yang dimilikinya.

Tujuan metode bermain peran (*role playing*) adalah untuk melatih keterampilan siswa, baik yang didapatkan dalam belajar maupun dari kehidupan sehari-hari serta memperoleh pemahaman suatu konsep atau prinsip, dan latihan pemecahan masalah.

Setiap metode pembelajaran tentu saja mempunyai kelebihan masing-masing. Budiansyah (2017) mengatakan bahwa terdapat beberapa kelebihan dari metode bermain peran yaitu:

- 1) Melatih siswa untuk memahami dan mengingat teks yang akan diperankan.
- 2) Melatih siswa untuk berinisiatif dan berkreasi.
- 3) Bakat yang ada pada diri siswa dapat dibina sehingga dimungkinkan akan muncul generasi seniman dari sekolah.
- 4) Menumbuhkan kerja sama yang baik antar siswa serta menghargai karya dan hasil belajar siswa yang lain.
- 5) Bahasa lisan siswa dalam berkomunikasi dapat dibina dengan baik sehingga mudah dipahami orang lain.

Metode bermain peran memiliki langkah-langkah dalam proses pembelajaran.

- 1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.
- 3) Guru memberikan skenario untuk dipelajari.
- 4) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum kegiatan belajar mengajar.
- 5) Guru menunjuk beberapa siswa untuk memainkan peran sesuai dengan tokoh yang terdapat pada skenario.
- 6) Siswa yang telah ditunjuk bertugas memainkan peran maju dan bermain peran di depan siswa lainnya.
- 7) Siswa yang tidak bermain peran, berada dalam kelompoknya sambil mengamati skenario yang diperagakan, mengamati kejadian khusus dan mengevaluasi peran masing-masing tokoh.
- 8) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
- 9) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 10) Siswa merefleksi kegiatan bersama-sama.
- 11) Guru memberikan kesimpulan secara umum.

Keterampilan adalah kemampuan anak dalam melakukan berbagai aktivitas dalam usahanya untuk menyelesaikan tugas. Keterampilan perlu dilatihkan kepada anak sejak dini supaya di masa yang akan datang anak akan tumbuh

menjadi orang yang terampil dan cekatan dalam melakukan segala aktivitas, dan mampu menghadapi permasalahan hidup.

Keterampilan akan muncul apabila seseorang selalu melakukan praktik atau latihan. Begitu pun dengan keterampilan berbicara, siswa memerlukan sebuah latihan dan praktik agar keterampilan berbicara dapat berkembang dengan baik karena tanpa adanya latihan dan praktik maka keterampilan berbicara tidak akan dikuasai dengan baik.

Keterampilan berbicara merupakan faktor yang sangat mempengaruhi kemahiran siswa dalam menyampaikan informasi secara lisan. Dengan mempunyai keterampilan berbicara yang baik, siswa mengkomunikasikan ide-idenya baik di sekolah maupun di lingkungannya, Dengan kemampuan berbicara yang dimiliki oleh siswa maka mereka mampu meningkatkan aktivitas belajar. Indikator yang dinilai dari keterampilan berbahasa meliputi beberapa hal:

1. Kesistematian, merupakan keterampilan urutan berbicara siswa berdasarkan skenario drama yang telah dibuat.
2. Mimik atau ekspresi, merupakan segala bentuk gerak-gerik dan mimik seseorang saat berbicara.
3. Lafal, merupakan tepat atau tidaknya dalam mengucapkan tiap kata yang diucapkan saat berbicara.
4. Nada atau volume suara, suara harus dapat diterima pendengar dengan jelas namun tidak perlu terlalu keras.
5. Intonasi, merupakan penempatan tekanan nada. Dalam mengucapkan sebuah naskah drama, intonasi harus tepat. Misalnya, untuk menyampaikan pertanyaan nada akhir harus naik.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian deskriptif bertugas memaparkan apa yang terjadi dalam objek penelitian. Pendekatan kualitatif digunakan karena data yang diperoleh melalui observasi seluruh aktivitas guru dan siswa dalam menerapkan metode bermain peran (*role playing*) selama proses belajar mengajar berlangsung. Pendekatan ini dipilih untuk mendeskripsikan aktifitas guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN 526 Buntu Kamiri Kabupaten Luwu. Alasan pemilihan sekolah ini karena berdasarkan hasil observasi hasil belajar dalam keterampilan berbicara siswa kelas V masih kurang dan belum pernah diterapkan metode bermain peran dalam kegiatan pembelajaran.

Observasi adalah pengamatan langsung yang dilakukan kepada guru dan siswa kelas V SDN 526 Buntu Kamiri Kabupaten Luwu untuk memperoleh gambaran yang sebenarnya terhadap permasalahan yang akan diteliti. Tahap observasi / pengamatan dilakukan bersamaan dengan tindakan, dengan mengamati proses pelaksanaan pembelajaran. Observasi ini menggunakan format observasi kemudian menilai hasil tindakan menggunakan format lembar kerja (LK).

Data hasil penelitian dianalisis menggunakan analisis deskriptif. Data yang diperoleh dari hasil observasi guru dan siswa dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menjelaskan hasil-hasil tindakan yang mengarah pada keaktifan

siswa dan guru selama proses belajar mengajar. Sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung nilai hasil belajar keterampilan berbicara siswa. Data akan dianalisis dengan menggunakan persentase (%) yaitu dengan menghitung banyaknya frekuensi suatu kejadian dibandingkan dengan keseluruhan dan kemudian dikalikan 100%.

Indikator yang dijadikan ukuran keberhasilan pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia dalam keterampilan berbicara di kelas V SDN 526 Buntu Kamiri Kabupaten Luwu, melalui penerapan metode bermain peran (*role playing*) yaitu, jika terjadi peningkatan keterampilan berbicara siswa dari siklus pertama ke siklus kedua, mencapai standar keberhasilan pembelajaran yaitu nilai rata-rata minimal 80 sesuai standar KKM, dan ketuntasan minimal 80% secara klasikal maka penerapan metode bermain peran dianggap berhasil.

HASIL & PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian

Hasil observasi aktivitas mengajar guru siklus I, dikategorikan cukup dengan persen indikator keberhasilan 66,67%, sedangkan pada pertemuan 2 dikategorikan cukup namun mengalami peningkatan sehingga persen indikator keberhasilan mencapai 70,37%. Sedangkan data hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I, pertemuan pertama dikategorikan cukup dengan persen indikator keberhasilan 65%, sedangkan pada pertemuan kedua masih dikategorikan cukup namun mengalami peningkatan sehingga persen indikator keberhasilan mencapai 72,5%.

Tabel 1. Deskripsi Frekuensi dan Persentase Nilai Aktivitas Belajar Siswa Maupun Guru

No	Aktivitas (%)	Kategori
1.	80% - 100%	B (Baik)
2.	65% - 79%	C (Cukup)
3.	< 65%	K (Kurang)

Tabel 2. Kategori Ketuntasan Minimal

Nilai KKM keterampilan berbicara	Kategori Ketuntasan Belajar
0 - 79	Tidak Tuntas
80 - 100	Tuntas

Pada siklus II, hasil observasi aktivitas mengajar guru, pertemuan pertama dikategorikan baik dengan oersen indikator keberhasilan mencapai 81,48%, sedangkan pada pertemuan kedua dikategorikan baik dan mengalami peningkatan dengan persen indikator keberhasilan mencapai 88,88%. Berdasarkan persentase keberhasilan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa

Pembahasan

Metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) yang diterapkan pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini merupakan suatu metode pembelajaran yang dalam penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan terhadap suatu tokoh tertentu. Dengan metode tersebut diharapkan dapat menjadi salah satu bentuk reformasi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, khususnya pada pembelajaran keterampilan berbicara di kelas. Menurut Lisharti, Fahrudin, & Nurhasanah (2020, h. 78) “Metode

aktivitas mengajar guru pada siklus II dikategorikan baik dan mencapai taraf keberhasilan yang telah ditentukan, hal ini disebabkan karena guru telah melaksanakan perbaikan terhadap hasil refleksi pada siklus I dan lebih memahami langkah-langkah dalam metode pembelajaran bermain peran (*role playing*).

bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak”.

Hal tersebut dapat tercermin pada hasil penilaian siswa yang diperoleh setelah dilaksanakan siklus I pada aspek keterampilan berbicara siswa dengan materi bermain peran mnggunakan metode bermain peran (*role playing*) skor rata-rata yang diperoleh adalah 77 dengan nilai tertinggi 87 dan terendah 67, dan siswa yang hasil belajarnya tuntas terdiri atas 11 orang dan yang tidak tuntas terdiri dari 9 orang siswa. Ini disebabkan karena siswa tersebut masih memiliki kelemahan dari aspek penilaian nada/volume suara.

Dalam mengucapkan naskah drama, siswa tersebut mengeluarkan volume suara yang kurang keras atau lantang sehingga siswa lain yang memerankan peran dan observer yang menilai kurang dapat mendengar pengucapan skenario oleh siswa tersebut dengan jelas.

Pada aspek pelafalan, siswa masih kurang tepat dalam mengekspresikan lafal suaranya. Sebagai contoh pada peran yang mengharuskan pemerannya untuk bertanya sehingga dibutuhkan lafal suara seperti orang sedang bertanya, namun siswa tersebut malah menggunakan suara seperti orang yang tidak sedang bertanya sehingga terkesan peran yang dimainkan dengan lafal suara yang dikeluarkan kurang sesuai. Selain itu, siswa masih malu-malu untuk bertanya kepada guru seputar materi yang diajarkan sehingga pada saat memainkan drama masih ditemukan beberapa siswa yang malu, ragu-ragu, dan kurang serius pada saat tampil bermain peran. Hal-hal ini dapat menjadi pertimbangan bagi guru pada siklus berikutnya untuk menuntut siswa agar lebih baik dalam bermain peran.

Pada siklus II guru melakukan perbaikan dan perubahan sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Perbaikan proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus II ini seperti lebih menekankan dan memperbaiki hal-hal apa saja yang menjadi kelemahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Guru lebih banyak memberikan praktek-praktek berdrama yang baik sehingga siswa lebih mudah mengerti dan bisa mempraktekkan dengan baik bagaimana praktek bermain peran sesuai dengan aspek-aspek penilaian keterampilan berbicara melalui bermain peran. Sebagai contoh, penggambaran ekspresi, lafal, intonasi, dan mimik oleh siswa ketika bermain peran rata-rata telah mencapai hasil yang memuaskan karena siswa telah

mengerti sebelumnya tentang bagaimana dramatisasi yang baik.

Dilihat dari hasil penilaian keterampilan berbicara yang telah dicapai pada siklus II, skor rata-rata yang diperoleh adalah 80,7 dengan nilai tertinggi 93 dan yang terendah 67, dan siswa yang hasil belajarnya tuntas terdiri dari 16 orang siswa dan yang tidak tuntas terdiri dari 4 orang siswa. Tes akhir menunjukkan peningkatan yaitu, siklus I dengan skor rata-rata 77, sedangkan pada siklus II dengan skor rata-rata 80,7.

Keberhasilan tindakan dari siklus kesiklus dikarenakan guru dapat melaksanakan rancangan pembelajaran dengan baik sesuai dengan langkah-langkah metode pembelajaran bermain peran (*role playing*). Dengan demikian, meningkatnya keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 526 Buntu Kamiri Kabupaten Luwu karena adanya kemauan dari siswa untuk belajar lebih baik lagi dan keinginan untuk bekerjasama dengan teman kelompoknya untuk bermain peran dengan baik serta adanya bimbingan dan arahan dari guru.

KESIMPULAN & SARAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian dan pembahasan adalah metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan berbicara pada siswa kelas V SDN 526 Buntu Kamiri Kabupaten Luwu. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa pada siklus I dikategorikan “cukup” dan belum mencapai taraf keberhasilan, sedangkan pada siklus II dikategorikan “baik” dan telah mencapai taraf keberhasilan. Selain itu, nilai hasil tes yang dilakukan setiap akhir pembelajaran yang mengalami peningkatan yaitu pada siklus I belum tuntas secara klasikal. Sedangkan pada

siklus II dikategorikan telah tuntas secara klasikal.

1. Sehubungan dengan kesimpulan penelitian diatas, maka diajukan saran sebagai berikut: Bagi akademisi, salah satu bahan informasi baru mengenai upaya peningkatan hasil belajar dengan menerapkan metode bermain peran (*role playing*).
2. Bagi peneliti selanjutnya, salah satu alternatif dalam rangka untuk meningkatkan hasil belajar yang dapat digunakan dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran dengan menggunakan media drama.
3. Bagi sekolah, menjadi masukan dalam mendorong para guru untuk lebih

kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran.

4. Bagi siswa, diharapkan untuk lebih percaya diri, berani, kreatif, terampil, dan mampu berekspresi dalam berbagai kegiatan pembelajaran
5. Bagi guru, diharapkan dapat meneliti lebih lanjut mengenai metode pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mengatasi kesulitan siswa dalam pembelajaran di sekolah dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyat, & Sulfemi, W. B. (2018). Metode *Role Playing* Berbantu Media Audio Visual Pendidikan Dalam Meningkatkan Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 44.
- Budiansyah. (2017). Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar Negeri Palembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah*
- Mulyanti Wida. (2017). Penggunaan Metode Role-Play Dalam Mengembangkan Keterampilan Berbicara. *Jurnal Forum Didaktik*, 1(2), 83.
- Musi Muhammad Akil, Widia Winata. (2017). Efektifitas Bermain Peran Untuk Pengembangan kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran.
- Azmi Sri Rezki Maulina. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bercerita Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Of Science And Social Researce* 2 (1).
Dasar, 1(2).
- Bukian Putu Ardana. (2017). Pengembangan Instrumen Penilaian Kinerja Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ika*, 15(2), 134
Bahasa Anak. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, Universitas Negeri Makassar 1(2), 97.
- Sani, R. A. (2019). *STRATEGI BELAJAR MENGAJAR*. PT RajaGrafindo Persada