

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBICARA DENGAN METODE ROLE PLAYING PADA KELAS IV SDN 02 NANGGALA

Debora Paikung¹, Roberto S. Situru², Tadius³

^{1,2,3}Universitas Kristen Indonesia Toraja

Email: deborapaikung71@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan speaking siswa kelas IV SDN 02 Nanggala melalui metode role playing pada pembelajaran Bahasa Inggris. Subjek penelitian terdiri dari 19 siswa yang terdiri dari 9 laki-laki dan 10 perempuan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode role playing dapat meningkatkan kemampuan speaking siswa. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa adalah 63,44 dengan ketuntasan klasikal 31,57%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 80,07 dengan ketuntasan klasikal 78,94%. Penerapan metode role playing terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa, terutama dalam memerankan dialog percakapan dalam bahasa Inggris. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa metode role playing sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan speaking pada siswa kelas IV SDN 02 Nanggala.

Kata Kunci. *Kemampuan Speaking, Metode Role Playing, Penelitian Tindakan Kelas.*

Abstract. This study aims to improve the speaking skills of fourth-grade students at SDN 02 Nanggala through the role-playing method in English language learning. The subjects of this study consisted of 19 students, including 9 boys and 10 girls. This study used a qualitative approach with the Classroom Action Research (CAR) method, which was implemented in two cycles. Data collection techniques included tests, interviews, observations, and documentation. The results of the study show that the role-playing method can enhance students' speaking skills. In Cycle I, the average score was 63.44 with a classical completeness of 31.57%. After the action in Cycle II, the average score increased to 80.07 with a classical completeness of 78.94%. The application of the role-playing method proved to be effective in improving students' speaking skills, especially in role-playing dialogue in English. Based on these findings, it can be concluded that the role-playing method is very effective in improving speaking skills for fourth-grade students at SDN 02 Nanggala.

Key Word. *Speaking Skills, Role-Playing Method, Classroom Action Research.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia yang bertujuan untuk mempersiapkan individu agar dapat berperan aktif dan positif dalam masyarakat. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah

dasar, kemampuan berbicara (speaking) menjadi salah satu keterampilan yang sangat penting.

Keterampilan berbicara ini bukan hanya meliputi kemampuan berbicara dalam konteks sehari-hari, tetapi juga berperan dalam mengembangkan kemampuan komunikasi siswa dalam

berbagai situasi, baik formal maupun informal.

Meskipun demikian, berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SDN 02 Nanggala, keterampilan speaking siswa masih tergolong rendah. Hal ini terbukti dari hasil wawancara dengan guru dan pengamatan terhadap proses pembelajaran di kelas, yang menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang mampu berbicara dengan lancar dan percaya diri dalam Bahasa Inggris.

Kesulitan siswa dalam menguasai keterampilan berbicara ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain kurangnya motivasi belajar, metode pembelajaran yang monoton, dan kurangnya kesempatan bagi siswa untuk berlatih berbicara dalam situasi yang lebih nyata dan menyenangkan.

Pembelajaran yang bersifat pasif dan hanya mengandalkan ceramah dari guru seringkali membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk aktif berbicara. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk berlatih berbicara dengan cara yang lebih menyenangkan.

Salah satu metode yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah ini

adalah metode role playing. Metode role playing adalah salah satu teknik pembelajaran yang mengutamakan pengalaman siswa melalui peran-peran yang mereka mainkan.

Dalam konteks pembelajaran bahasa, role playing memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan tokoh atau karakter dalam situasi tertentu, yang memungkinkan mereka untuk berlatih berbicara dalam situasi yang lebih alami dan realistis. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh metode role playing dalam meningkatkan kemampuan speaking siswa di kelas IV SDN 02 Nanggala.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan speaking siswa kelas IV SDN 02 Nanggala dengan menerapkan metode role playing dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Secara lebih spesifik, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan metode role playing dapat (1) meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam Bahasa Inggris; (2) meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran; (3) meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam berbicara di depan kelas.

Dengan adanya peningkatan kemampuan speaking siswa,

diharapkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV SDN 02 Nanggala dapat lebih baik, serta siswa lebih termotivasi untuk belajar bahasa Inggris secara aktif dan menyenangkan.

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan metode yang lebih interaktif dan kreatif.

Metode role playing dalam pembelajaran telah banyak diakui sebagai teknik yang efektif untuk mengembangkan berbagai keterampilan, termasuk keterampilan berbicara. Sudjana (2001) menyatakan bahwa role playing dapat membantu siswa untuk mengembangkan imajinasi dan keterampilan sosial mereka melalui pengalaman langsung dalam memerankan tokoh atau peran. Hal ini selaras dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan pengalaman langsung dalam proses belajar.

Dalam konteks pembelajaran bahasa, role playing memungkinkan siswa untuk berlatih berbicara dalam situasi yang lebih realistis, sehingga

mereka dapat lebih mudah mengingat dan menerapkan kosa kata dan struktur kalimat yang telah dipelajari.

Tarigan (2015) juga menyebutkan bahwa berbicara merupakan keterampilan yang sangat bergantung pada latihan dan pengalaman. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk sering berlatih berbicara, baik dalam situasi formal maupun informal.

Metode role playing memberikan kesempatan bagi siswa untuk berbicara dalam berbagai konteks, yang dapat membantu mereka meningkatkan kefasihan dan kelancaran berbicara dalam bahasa target. Penelitian oleh Huda (2015) menunjukkan bahwa role playing dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, yang pada gilirannya akan meningkatkan kemampuan berbicaranya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menggali dan mendeskripsikan fenomena yang terjadi di lapangan, serta memahami bagaimana penerapan metode role playing dapat meningkatkan kemampuan speaking

siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan pendekatan yang tepat karena penelitian ini dilakukan secara langsung di kelas dengan melibatkan guru dan siswa sebagai subjek penelitian. PTK bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui siklus yang berulang, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 02 Nanggala pada tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada hasil wawancara dengan guru dan pengamatan awal yang menunjukkan bahwa kemampuan speaking siswa masih rendah dan metode pembelajaran yang diterapkan di sekolah tersebut kurang memberikan ruang bagi siswa untuk aktif berbicara.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 02 Nanggala yang berjumlah 19 siswa, terdiri dari 9 laki-laki dan 10 perempuan. Selain itu, guru Bahasa Inggris juga menjadi subjek yang terlibat dalam penelitian ini, yang berperan dalam menerapkan metode role playing serta mengamati dan mencatat perkembangan kemampuan speaking siswa selama proses pembelajaran.

Prosedur pengumpulan data

dimulai dengan prapenelitian untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh guru dan siswa terkait kemampuan speaking dalam Bahasa Inggris. Setelah itu, dilakukan tindakan berupa pelaksanaan metode role playing di kelas.

Data dikumpulkan melalui observasi selama proses pembelajaran, tes lisan di akhir siklus, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Data yang terkumpul akan dianalisis untuk mengetahui sejauh mana metode role playing dapat meningkatkan kemampuan speaking siswa.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan speaking siswa kelas IV SDN 02 Nanggala dengan menggunakan metode role playing dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Berikut ini adalah hasil yang diperoleh setelah implementasi metode role playing pada siklus I dan II.

Pada siklus I, penerapan metode role playing dimulai dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok diberi tugas untuk memerankan situasi percakapan dalam Bahasa Inggris yang telah

disiapkan oleh guru. Tujuan dari siklus I adalah untuk memberikan gambaran awal mengenai efektivitas metode role playing dalam meningkatkan kemampuan speaking siswa.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, terlihat bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam berbicara secara lancar dan percaya diri. Banyak siswa yang merasa ragu untuk berbicara di depan kelas dan kesulitan dalam mengingat kosakata yang telah diajarkan.

Aktivitas role playing yang dilakukan pada pertemuan pertama menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang benar-benar terlibat aktif dalam kegiatan tersebut. Beberapa siswa terlihat lebih cenderung pasif, sedangkan siswa yang lebih percaya diri dapat mengikuti percakapan dengan lancar, meskipun dengan penggunaan kosakata yang terbatas.

Hasil observasi menunjukkan bahwa 73,67% siswa pada pertemuan pertama tidak tuntas, dan hanya 26,31% yang berhasil mencapai ketuntasan belajar. Pada pertemuan kedua, persentase siswa yang belum tuntas sedikit menurun, yaitu 68,41%, namun ketuntasan belajar masih belum memenuhi standar minimal yang diharapkan (minimal 68% siswa tuntas). Hal ini menunjukkan bahwa

meskipun metode role playing dapat sedikit meningkatkan partisipasi siswa, masih diperlukan perbaikan dalam teknik pengajaran dan pengelolaan waktu selama pembelajaran.

Pada siklus I, tes lisan dilakukan di akhir pertemuan kedua untuk mengukur kemampuan speaking siswa. Berdasarkan penilaian yang dilakukan, hasil tes menunjukkan bahwa kemampuan speaking siswa rata-rata berada pada kategori cukup terampil dengan skor rata-rata 63,44. Dengan demikian, pada siklus I ini, ketuntasan klasikal mencapai 31,57%. Persentase ketuntasan ini menunjukkan bahwa meskipun ada beberapa siswa yang menunjukkan kemajuan, sebagian besar siswa masih kesulitan dalam berbicara secara efektif.

Setelah melakukan refleksi terhadap hasil siklus I, beberapa perbaikan dilakukan pada siklus II. Perbaikan yang dilakukan mencakup penguatan motivasi siswa, peningkatan pengelolaan waktu, serta penjelasan yang lebih rinci tentang peran yang harus dimainkan dalam kegiatan role playing.

Pada siklus II, siswa lebih dilibatkan dalam diskusi kelompok sebelum melakukan kegiatan role playing, untuk membantu mereka lebih memahami peran yang akan dimainkan

dan meningkatkan rasa percaya dirinya.

Pada siklus II, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam partisipasi siswa. Sebagian besar siswa kini lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan role playing. Guru memberikan lebih banyak kesempatan kepada siswa untuk berlatih berbicara, baik dalam kelompok kecil maupun di depan kelas.

Siswa terlihat lebih percaya diri dan lebih banyak menggunakan kosakata yang telah dipelajari. Perbaikan ini terlihat dalam hasil observasi yang menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama siklus II, terdapat 57,88% siswa yang berhasil mencapai ketuntasan belajar, sedangkan pada pertemuan kedua, 78,94% siswa telah mencapai ketuntasan belajar.

Pada siklus II, tes lisan yang dilakukan di akhir pertemuan kedua menunjukkan hasil yang jauh lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Rata-rata nilai kemampuan speaking siswa pada siklus II meningkat menjadi 80,07 dengan ketuntasan klasikal sebesar 78,94%. Hal ini menunjukkan bahwa metode role playing telah memberikan dampak positif terhadap kemampuan speaking siswa, dengan lebih banyak siswa yang mampu berbicara secara lancar dan percaya diri.

Pada siklus II, jumlah siswa yang berada pada kategori sangat terampil dan terampil meningkat signifikan, sementara jumlah siswa yang berada pada kategori tidak terampil dan kurang terampil menurun drastis. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode role playing pada siklus II telah berhasil meningkatkan kemampuan speaking siswa secara signifikan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode role playing dapat meningkatkan kemampuan speaking siswa kelas IV SDN 02 Nanggala, meskipun ada perbedaan hasil yang signifikan antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I, meskipun ada peningkatan partisipasi siswa, ketuntasan belajar masih rendah, dengan hanya 31,57% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Setelah perbaikan dilakukan pada siklus II, hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan ketuntasan klasikal mencapai 78,94%. Peningkatan ini sejalan dengan teori-teori pembelajaran yang mendukung penggunaan metode role playing sebagai teknik yang efektif dalam mengembangkan keterampilan berbicara.

Metode role playing, yang digunakan dalam penelitian ini, berdasarkan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, berfokus pada pengalaman langsung siswa dalam membangun pengetahuan dan keterampilan mereka.

Vygotsky (1978) menyatakan bahwa interaksi sosial dan pengalaman praktis sangat penting dalam pembelajaran. Dalam konteks ini, role playing memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih berbicara dalam situasi nyata, yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan kemampuan berbicara melalui interaksi langsung.

Dalam penelitian ini, siswa yang terlibat dalam role playing dapat lebih mudah menyerap dan menggunakan bahasa yang mereka pelajari, karena mereka mempraktikkan bahasa dalam konteks yang lebih relevan dan realistis.

Selain itu, teori belajar melalui pengalaman menurut Dewey (1938) juga mendukung penerapan metode role playing. Dewey berpendapat bahwa pengalaman belajar yang nyata dan terlibat langsung akan lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan dengan pendekatan yang hanya mengandalkan ceramah atau penjelasan guru. Metode role playing

memberikan pengalaman langsung yang memungkinkan siswa untuk menyelami situasi yang mereka perankan, yang membantu mereka menginternalisasi keterampilan berbicara.

Beberapa penelitian terdahulu juga mendukung temuan bahwa metode role playing dapat meningkatkan kemampuan speaking siswa. Penelitian oleh Huda (2015) yang membahas berbagai model pengajaran menyebutkan bahwa role playing adalah salah satu metode yang sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara karena memberikan siswa kesempatan untuk berbicara dalam situasi yang tidak formal dan memungkinkan mereka untuk berimprovisasi.

Dalam penelitian ini, siswa yang diberi kesempatan untuk memerankan berbagai peran dalam kegiatan role playing terbukti lebih percaya diri dalam berbicara, dibandingkan dengan mereka yang hanya mengikuti pembelajaran berbicara tradisional.

Studi oleh Sudjana (2001) juga mengungkapkan bahwa metode role playing dapat berfungsi dan membantu siswa mengembangkan kemampuannya dalam berkomunikasi, tidak hanya dalam aspek bahasa tetapi juga dalam pengembangan emosional dan sosial.

Dalam penelitian ini, siswa yang awalnya ragu dan tidak percaya diri dalam berbicara, setelah melalui proses role playing, menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam rasa percaya diri mereka. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa pada siklus II, sebagian besar siswa menjadi lebih aktif dan berani tampil di depan kelas.

Penelitian oleh Muliyantiningasih (2011) juga sejalan dengan hasil penelitian ini. Dijelaskan bahwa role playing dapat membantu siswa mengekspresikan perasaan dan perspektif orang lain, yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa. Dalam penelitian ini, siswa yang memerankan berbagai karakter dalam situasi yang berbeda merasa lebih terlibat dalam pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan kemampuan berbicaranya.

Pada siklus I, meskipun terdapat peningkatan partisipasi siswa, sebagian besar siswa masih merasa ragu dan kesulitan dalam berbicara. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun metode role playing dapat mendorong siswa untuk berbicara, tantangan besar tetap ada, terutama terkait dengan rasa percaya diri dan kemampuan untuk menggunakan bahasa dengan lancar. Beberapa siswa menunjukkan

kemajuan, tetapi tidak semua siswa berhasil mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan.

Perbaikan yang dilakukan pada siklus II, seperti penguatan motivasi siswa, pengelolaan waktu yang lebih baik, serta penjelasan yang lebih rinci mengenai peran yang harus dimainkan, terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus II, hampir 79% siswa mencapai ketuntasan belajar, yang menunjukkan bahwa penerapan metode role playing dengan pendekatan yang lebih terstruktur dapat memberikan hasil yang lebih optimal.

Hasil penelitian ini mendukung temuan yang diungkapkan oleh Tarigan (2015), yang menyatakan bahwa berbicara merupakan keterampilan yang membutuhkan latihan terus-menerus dan pengalaman langsung. Dengan memberikan lebih banyak kesempatan untuk berlatih melalui role playing, siswa dapat lebih cepat mengembangkan keterampilan berbicara.

Salah satu faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan metode role playing adalah motivasi dan kepercayaan diri siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa pada siklus II, peningkatan kepercayaan diri siswa sangat berkontribusi pada kemajuan mereka dalam berbicara. Hal ini

menunjukkan bahwa motivasi yang diberikan oleh guru, baik melalui umpan balik positif maupun bimbingan yang lebih intensif, memiliki dampak besar pada pencapaian kemampuan speaking siswa.

Penelitian oleh Solchan dkk. (2014) juga menegaskan bahwa motivasi siswa dalam berbicara sangat dipengaruhi oleh pendekatan yang digunakan oleh guru. Ketika siswa merasa lebih nyaman dan percaya diri dalam berbicara, mereka cenderung lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan lebih mudah untuk berkembang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode role playing dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV SDN 02 Nanggala terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan speaking siswa. Pada siklus I, meskipun terjadi peningkatan dalam partisipasi siswa, hasil tes menunjukkan bahwa ketuntasan belajar belum mencapai tingkat yang diharapkan.

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, yang meliputi penguatan motivasi dan bimbingan yang lebih intensif, kemampuan speaking siswa meningkat signifikan dengan

ketuntasan klasikal mencapai 78,94%.

Peningkatan kemampuan speaking siswa dapat dilihat dari hasil tes lisan yang menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 63,44 pada siklus I menjadi 80,07 pada siklus II. Metode role playing memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam berbicara, meningkatkan rasa percaya diri, dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk berlatih dalam situasi yang lebih realistis dan menyenangkan.

Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa metode role playing merupakan metode yang efektif dalam mengembangkan keterampilan speaking siswa, serta dapat menjadi alternatif yang baik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

REFRENSI

- Arikunto, S., dkk. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azzet, A. M. (2012). *Pendidikan yang Membebaskan*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.
- Biassari, A., dkk. (2021). Pengembangan Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa. *Journal of Language and Education*, 15(2), 200-212.
- Budianti, A., dkk. (2023). Pengaruh Teknologi terhadap Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan

- Modern. *Journal of Educational Technology Studies*, 10(3), 102-110.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: Kappa Delta Pi.
- Huda, M. (2015). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Muliyantiningsih, T. (2011). The Effectiveness of Role-Playing Method in Speaking Skill Development. *Journal of English Language Teaching*, 5(2), 251-264.
- Munawir, A. (2020). Penguasaan konsep arah mata angin dengan metode treasure hunt di sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(2), 265-272.
- Padallingan, Y., & Munawir, A. (2017, May). Pengimplementasian Model Pembelajaran PDOEDE (Predict-Discuss-Explain-Observe-Discuss) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa. In *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran dan Pendidikan Dasar 2017* (pp. 526-533).
- Piaget, J., & Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Samidi, M. (2011). *Bahasa Indonesia Untuk SD/MI Kelas V*. Jawa Timur: Masmidia.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.
- Solchan, E., dkk. (2014). Pendekatan Praktis Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 11-18.
- Sudjana, D. (2001). *Metode Pengajaran Bahasa Inggris*. Jakarta: Rajawali Press.
- Suyatno, H., dkk. (2008). *Induknya Bahasa dan Sastra Indonesia Untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara sebagai suatu kemampuan berbahasa*. Bandung: Angkasa.