

DAMPAK *ROLE PLAY METHOD* TERHADAP PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS XI SMAN 1 MONTONG GADING

Lalu Mas'ud¹, Moh. Irfan², Titin Ernawati³, Zainul Muttaqin⁴

^{1,2,3} Universitas Hamzanwadi

Received: 2022-03-06 | Reviewed: 2022-04-23 | Accepted: 2022-05-1

Abstract

The purpose of this study was to determine the impact of the application of the Role Play Method on speaking skills in class XI students of SMA 1 Montong Gading for the 2020/2021 academic year. The type of research used is experimental. Data collection techniques are interviews and documentation. The data analysis techniques in this research are descriptive analysis techniques and independent data analysis techniques. The results of the analysis conducted in class XI of SMAN 1 Montong Gading by looking at the students' speaking ability using the Role Play Method and has been tested statistically to obtain a t-count result that is greater than t-table. the results of the t-test obtained t-count = 5.23 at a significant level = 5% with degrees of freedom = $n_1 + n_2 - 2 = 34 + 34 - 2 = 66$, so that the experimental class showed an increase. These results were obtained by using hypothesis testing with t-test, from the calculation it can be calculated = 5.23 while t table = 2.00 which means t count > t-table which states H_0 is rejected and H_a is accepted. This shows that there is a significant impact between the experimental class and the control class on students' speaking ability by role play method.

Keywords

Role Play, Communication Skill, Experiment

Corresponds email

masudlalu036@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan dalam sejarah peradaban manusia merupakan salah satu komponen kehidupan yang paling penting (Mujitahid, 2013: 2). Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang wajib diikuti dalam proses belajar. Terdapat berbagai tuntutan yang harus dikuasai oleh peserta didik, diantaranya keterampilan menyimak, menulis, membaca dan berbicara. Namun seperti yang peneliti ungkapkan sebelumnya semua hal ini belum maksimal bisa dicapai. Dalam proses pembelajaran berbagai metode harus diterapkan untuk memberikan hasil maksimal bagi siswa, sebab pendidikan harus disesuaikan dengan

kondisi dan kemampuan peserta didik agar bisa mencapai hasil maksimal untuk mencapai hasil pendidikan lebih baik.

Seperti yang dinyatakan oleh Wina Sanjaya (2006:144) bahwa metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Ini berarti, metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Dengan demikian, keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran karena suatu strategi pembelajaran dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran yang tepat (Prapat, 2020:47).

Bermain peran dianggap sebagai sesuatu yang jelek dan merupakan musuh besar keberhasilan belajar. Pendapat tersebut jelas terlalu kaku, negatif atau positifnya sebuah permainan tergantung pada ketepatan dalam pemanfaatannya. Apabila ketepatan dalam pemanfaatannya dipenuhi, sebuah permainan dapat dipakai sebagai sarana belajar yang dapat menumbuhkan kreativitas dan kekritisan logika siswa tanpa harus menghilangkan unsur utamanya yaitu kegembiraan.

Metode permainan merupakan bagian dari strategi penerapan pembelajaran yang dirasa 'mudah' dan 'alami'. Metode permainan dianggap dapat memfasilitasi pembelajaran dengan metode kuantum, seperti yang dikemukakan Sulistyawati (2013) bahwa dengan metode permainan siswa dapat belajar dan guru dapat mengajar dengan situasi yang menyenangkan tanpa harus mengorbankan tujuan yang ingin dicapai. Tentu saja permainan yang dipilih juga harus sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Bermain peran sebagai salah satu bentuk metode permainan dapat digunakan untuk mewedahi keinginan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran karena di dalam program bermain peran terdapat dua unsur yang baik untuk memfasilitasi pembelajaran, yaitu belajar dan bermain.

Ada banyak hal yang dapat dijadikan bahan ajar seperti tata cara bertanya, pengaturan waktu, suasana yang diciptakan, bahan atau materi yang disajikan, serta pendekatan yang dipakai. Semua itu dapat digunakan sebagai sarana penciptaan situasi belajar yang menyenangkan tanpa harus mengorbankan tujuan yang hendak dicapai.

Dengan demikian penelitian ini mencoba menggunakan sebuah metode bermain peran (*role paly method*) yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Namun yang menjadi fokus pengamatan peneliti adalah keterampilan berbicara. Hal ini didasari oleh temuan peneliti di

SMAN 1 Montong Gading yaitu keterampilan berbicara siswa sangat kurang, sehingga untuk bertanya saja mereka sangat kesulitan. Tidak hanya itu, keberanian dalam bertanya pun sangat rendah. Dengan adanya hal ini, peneliti tertarik untuk mengkaji penyebab ketidakterampilan anak untuk berbicara ketika pembelajaran berlangsung.

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu: Penelitian yang dilakukan Widiantara, dkk (2013) dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio-Visual Terhadap Keterampilan Berbicara Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Desa Penglatan”. Penelitian ini menganalisis perbedaan keterampilan berbicara siswa antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode Role Playing berbantuan media Audio-Visual dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V di Desa Penglatan tahun pelajaran 2012/2013. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu. Hasil penelitian Widiantara dalam penerapan metode pembelajaran Role Playing berbantuan media Audio-visual berpengaruh terhadap hasil keterampilan berbicara siswa kelas V SD di desa Penglatan Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng.

Persamaan penelitian Widiantara dengan yang dilakukan pada aspek penggunaan metode, sedangkan letak bedanya pada aspek objek tes, bantuan media dan model tes eksperimen.

Penelitian kedua yaitu Wensih Fantri Lisna, Reny Rahmalina dengan judul “Pengaruh Metode Role Play Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang Siswa Sman 7 Padang”. Hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan. Pertama, kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang tanpa menggunakan metode role play berada pada kualifikasi lebih dari cukup yakni 73,62. Dua, kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang menggunakan metode role play diklasifikasikan baik yakni 81,87. Ketiga, hasil dari uji-t didapat kesimpulan adanya pengaruh signifikan dari digunakannya metode role play terhadap kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang dikarenakan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,72 > 2,04$). Oleh karena itu, bisa disimpulkan bahwa siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang yang menggunakan metode role play efektif terhadap kemampuan berbicara bahasa Jepang daripada tanpa menggunakan metode role play.

Persamaan penelitian Wensih dengan yang dilakukan pada aspek penggunaan metode, sedangkan letak bedanya pada aspek kelas Bahasa yang diuji, materi test dan model tes eksperimen.

Berdasarkan kedua perbedaan penelitian sebelumnya maka penelitian ini diharapkan mampu memberikan khazanah baru dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa dengan penerapan *role play method* dalam proses pembelajaran di SMA.

METODE

Jenis penelitian ini adalah eksperimen. Dalam penelitian ini desain penelitian yang digunakan adalah *posttest-only control design* yaitu pada design penelitian ini kelompok eksperimen diberikan perlakuan sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan. Setelah tahap perlakuan dilaksanakan, kedua kelompok tersebut akan di berikan posttest.

Tabel 1
Bentuk Desain Penelitian

Kelas	Perlakuan	Posttest
R	X	O ₃
R	-	O ₄

Sedangkan populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 1 Montong Gading Tahun Pelajaran 2020/2021. Sugiyono, (2013:80) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan juga benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek.

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode sampling. Teknik pengambilan sampel yang akan digunakan adalah *Cluster Sampling*, *Cluster sampling* digunakan untuk menentukan sampel bila obyek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas. Sebagaimana sampel menurut Sugiono (2013:81) merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut

Sumber data primer siswa SMAN 1 Montong Gading kelas XI. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan tes lisan. Teknik tes lisan merupakan alat penilaian yang dipergunakan untuk mendapatkan informasi tentang keadaan si tertes (*testi*, *tercoba*, Inggris: *testee*) tanpa dengan alat tes. Teknik tes lisan dipergunakan untuk mendapatkan data valid berkaitan dengan tingkah laku kognitif. Penilaian yang dilakukan dengan teknik tes lisan yaitu penilaian yang sifatnya informasi yang diharapkan diperoleh berupa tingkah laku afektif, psikomotor, dan lain-lain yang tidak secara langsung berkaitan dengan tingkah laku kognitif (Nurgiantoro, 2009:54).

Instrumen penilaian yang digunakan terdiri dari komponen-komponen tekanan, tata bahasa, kosa kata, kefasihan dan pemahaman. penilaian tiap komponen tersebut disusun secara berkala: 1

sampai dengan 6, skor 1 berarti sangat kurang, sedang skor 6 berarti sangat baik. Adapun deskripsi kefasihan (*proficiency description*) untuk masing-masing komponen tersebut adalah sebagai berikut.

Teknik analisis data dalam penelitian dibagi menjadi dua bagian, yaitu teknik analisis data deskriptif dan teknik analisis data inferensial. Dalam teknik analisis data rumus yang digunakan adalah Rumus korelasi product moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum XY}{\sqrt{(\sum X^2)(\sum Y^2)}}$$

r_{xy} = koefisien korelasi product moment

X = skor rata-rata dari X

Y = skor rata-rata dari Y

Kriteria besarnya koefisien sebagai berikut:

Antara 0,800 s/d 1,00 = kategori sangat tinggi

Antara 0,600 s/d 0,800 = kategori tinggi

Antara 0,400 s/d 0,600 = kategori cukup

Antara 0,200 s/d 0,400 = kategori rendah

Antara 0,000 s/d 0,200 = kategori sangat rendah (Arikunto, 2006:170).

Teknik Uji Persyaratan Analisis atau pengujian normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak, untuk itu digunakan rumus Chi-Kuadrat sebagai berikut :

$$\chi^2 = \sum_i^k \frac{(fo - fh)^2}{fe}$$

Keterangan:

χ^2 = Nilai Chi-kuadrat

fo = Frekwensi observasi

fh = Frekwensi harapan

Kriteria keputusan adalah jika $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$, artinya distribusi data tidak normal dan jika $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$, artinya data berdistribusi normal (Sugiyono, 2009: 172).

a. Uji homognitas data

Pengujian dilakukan dengan menggunakan uji kesamaan variansi (uji F)

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Langkah-langkah perhitungan adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis

$$H_0; \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

$$H_1: \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$$

Keterangan

σ_1^2 : Variansi kelas eksperimen

σ_2^2 : Variansi kelas kontrol

H_0 : Data homogen

H_1 : Data tidak homogen

2. Menentukan nilai Fhitung dengan rumus fisher, dengan mengetahui terlebih dahulu variansi kedua kelompok penelitian tersebut.

3. Mencari Ftabel

Untuk dk pembilang = dk penyebut dan $\alpha = 0,05$ maka dapat dilihat pada tabel F.

Adapun Uji Hipotesis dilakukan, maka perlu dilakukan analisis hipotesis terlebih dahulu sebagai berikut:

Ho: Tidak ada Dampak model bermain peran terhadap kemampuan Berbicara pada kelas XI SMAN 1 Montong Gading Tahun Pelajaran 2020/2021.

Ha: Ada Dampak model bermain peran terhadap kemampuan Berbicara kelas XI SMAN 1 Montong Gading Tahun Pelajaran 2020/2021.

Untuk menguji hipotesis di atas penelitiakan menggunakan rumus *t-test* yaitu sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

t = uji hipotesis

S_1^2 = varian kelompok eksperimen

S_2^2 = varian kelompok kontrol

\bar{X}_1 = nilai rata-rata kelompok eksperimen

\bar{X}_2 = nilai rata-rata kelompok kontrol

S = standar deviasi total

n_1 = jumlah siswa kelompok eksperimen

n_2 = jumlah siswa kelompok kontrol

selanjutnya nilai t_{hitung} dibandingkan dengan nilai t_{tabel} dengan kriteria jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_o diterima (Sugiyono, 2009:197).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan eksperimen ini menerapkan *Role Play Method* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa XI SMAN 1 Montong Gading. yaitu SK berbicara KD bertelponan dengan baik dan benar.

***Role Play Method* (Kelas Eksperimen)**

Adapun langkah-langkah pembelajaran model bermain peran sebagai berikut:

Fase 1.

Menyampaikan kompetensi yang diharapkan dan memotivasi siswa disertai observasi (10 menit) Guru menyampaikan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator yang diharapkan, dan memotivasi siswa belajar, siswa aktif mendengar, dan bertanya.

Fase 2.

Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi lewat bahan dialog.

Fase 3.

Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar, setiap kelompok terdiri dari 5 anggota. Guru menjelaskan kepada siswa agar membentuk kelompok belajar dengan memberikan data nama anggota kelompok dan mengarahkan setiap kelompok agar membuat dialog pada lembar LKS yang telah dipersiapkan.

Fase 4.

Membimbing kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas dialog dan siswa mempersentasikan ke depan kelas dengan berpasangan sesuai kelompok masing-masing.

Fase 5.

Evaluasi (35 menit) Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari dengan memberikan penilaian perindividu dengan beberapa komponen dia antaranya Tekanan, Tata Bahasa, Kosa Kata, Kelancaran dan Pemahaman.

Model Ceramah (Kelas Kontrol)

Penerapan model ceramah terkadang membosankan, maka dalam pelaksanaannya memerlukan ketrampilan tertentu, agar penyajiannya tidak membosankan dan dapat menarik perhatian siswa. Ada beberapa langkah yang harus diperhatikan dalam mengaplikasikan model ceramah sebagai berikut:

- a. Langkah Persiapan
- b. Langkah Penyajian
- c. Langkah Generalisasi
- d. Langkah Aplikasi Penggunaan

Analisis Data

Dalam teknik analisis data rumus yang digunakan adalah rumus korelasi product moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum XY}{\sqrt{(\sum X^2)(\sum Y^2)}}$$

r_{xy} = koefisien korelasi product moment

X = skor rata-rata dari X

Y = skor rata-rata dari Y

Hasil yang diperoleh dari analisis data menggunakan rumus product moment adalah Jadi terdapat korelasi yang positif sebesar 0,79 antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Apakah harga tersebut signifikan atau tidak maka perlu diuji signifikansinya dengan rumus t berikut atau membandingkan dengan tabel korelasi. Harga t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan harga t_{tabel} . Untuk kesalahan 5% uji dua pihak dan $dk = n-2=32$, maka diperoleh $t_{tabel} = 2,04$. Berdasarkan hasil tersebut maka dinyatakan bahwa t_{hitung} jatuh pada daerah penerimaan H_a maka dapat dinyatakan bahwa korelasi antara kelas eksperimen dan kontrol sebesar 0,79 adalah signifikan dan sehingga digeneralisasikan untuk populasi di mana sampel diambil (H_0 : tidak ada hubungan ditolak).

Bila menggunakan r_{tabel} untuk $n = 34$ dan kesalahan 5% maka $r_{tabel} = 0,339$ sedangkan untuk r_{hitung} 0,79 dari pemaparan di atas maka dapat dinyatakan $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka H_a diterima. Dengan demikian korelasi 0,79 itu signifikan 5%.

Pengujian Analisis

Penggunaan analisis statistik untuk perbedaan rata-rata sampel, memerlukan uji persyaratan penggunaan terlebih dahulu, bahwa uji persyaratan analisis hanya digunakan untuk membuktikan

normalitas data yang terdapat dalam kelompok sampel tersebut dan hasil selengkapnya untuk uji normalitas data.

Uji Normalitas Data

Untuk membuktikan normalitas data akan dilakukan pengkajian apakah dalam variabel-variabel yang diteliti telah menghampiri distribusi normal atau tidak. Variabel yang akan dibuktikan normalitas datanya adalah hasil belajar matematika siswa baik dari sampel metode pembelajaran drill (latihan) maupun metode diskusi. Untuk menganalisis variabel tersebut digunakan teknik analisis dengan rumus Chi-Kuadrat. Dari data hasil kemampuan Berbicara siswa untuk kelas kontrol diperoleh data Chi hitung = 8,88, chi_{tabel} untuk $n-1 = 6-1$ dengan taraf signifikan 5% adalah 11,070. $L_{hitung} < L_{tabel}$, $(8,88 \leq 11,070)$ sedangkan untuk kelas eksperimen diperoleh nilai $Chi_{hitung} = 9,21$, Chi_{tabel} untuk $n-1 = 5-1$ dengan taraf signifikan 5% adalah 9,488. $L_{hitung} < L_{tabel}$, $(9,21 \leq 9,488)$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data kemampuan Berbicara siswa untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

Tabel 2.

Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Kelas	Chi_{hitung}	Chi_{tabel}
Eksperimen	9,21	9,488
Kontrol	8,88	11,070

Uji Homogenitas

Uji Homogenitas atau uji kesamaan dua varian populasi dari dua kelompok dilakukan dengan uji Fisher. Dari hasil pengujian diperoleh F_{hitung} 1,30 dan F_{tabel} 1,82 pada taraf signifikan 5% dengan dk pembilang = $n-1 = 34-1 = 33$ dan dk penyebut = $n-1 = 34-1 = 33$. Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa varian kedua kelompok tersebut homogen.

Tabel 3.

Hasil Perhitungan Uji Homognitas

F_{hitung}	F_{tabel}
1,30	1,82

Pengujian Hipotesis

Hipotesis yang diuji adalah:

$$H_0: \mu \leq \mu$$

$$H_a: \mu \geq \mu$$

Keterangan:

Ho: Tidak terdapat Dampak model kuis terhadap kemampuan Berbicara kelas VII

Ha: Terdapat Dampak model bermain peran terhadap kemampuan Bebicara kelas VII.

Untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan, maka dilakukan perhitungan dengan uji-t. Dari hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 5,23$ sedangkan $t_{tabel} = 2,00$ pada taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dengan derajat kebebasan $= n_1 + n_2 - 2 = 34 + 34 - 2 = 66$. Berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang menyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini menunjukkan bahwa terdapat Dampak yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen terhadap kemampuan Berbicara siswa dengan menggunakan model bermain peran kelas XI SMAN 1 Montong Gading.

Tabel 4.

Hasil Perhitungan Uji- T

N	A	t_{hitung}	t_{tabel}
66	5%	5,23	2,00

SIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian hasil dari penelitian ini yaitu: *Pertama*, Hasil analisis yang dilakukan pada kelas XI SMAN 1 Montong Gading untuk melihat kemampuan berbicara siswa dengan tidak menggunakan *Role Play Method* dan telah teruji secara statistik dapat dilihat bahwa hasil t-tabel lebih kecil daripada t-hitung dengan perolehan hasil (2,00) dengan demikian kelas kontrol hasil t-tabel menunjukkan tidak ada peningkatan.

Kedua, Hasil analisis yang dilakukan pada kelas XI SMAN 1 Montong Gading dengan melihat kemampuan berbicara siswa menggunakan *Role Play Method* dan telah teruji secara statistik memperoleh hasil t-hitung lebih besar dari t-tabel hasil uji-t diperoleh t-hitung = 5,23 pada taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dengan derajat kebebasan $= n_1 + n_2 - 2 = 34 + 34 - 2 = 66$, sehingga kelas eksperimen menunjukkan ada peningkatan. Hasil ini didapatkan dengan pemanfaatan pengujian hipotesis dengan uji-t, dari perhitungannya dapat dihitung = 5,23 sedangkan t tabel = 2,00 yang berarti t hitung > t-tabel yang menyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dengan demikian dampak penerapan *Role Play Method* terhadap keterampilan berbicara pada siswa kelas XI SMAN 1 Montong Gading dapat dilihat dari hasil yang diperoleh siswa eksperimen menggunakan *Role Play Method* dengan siswa kelas konvensional serta antusias belajar siswa menunjukkan bahwa perumusan hipotesis H_a diterima dan perumusan hipotesis H_0 ditolak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Andi Prastowo. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jogyakarta :DIV Press
- Isjoni.2009. *Cooperative Learning*. Bandung : ALFABETA
- Lisna, W. F., & Rahmalina, R. (2021). Pengaruh Metode Role Play terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang Siswa SMAN 7 Padang. *Omyage: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 4(2), 133-143.
- Widiantara, I. G., Parmiti, D. P., & Tastra, I. D. K. (2013). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio-Visual Terhadap Keterampilan Berbicara Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Desa Penglatan. *MIMBAR PGSD Undiksba*, 1(1).
- Nurgiantoro, Burhan. (2009). *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa Dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE
- Parapat, A. (2020). *STRATEGI PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI: Panduan Bagi Orang Tua, Guru, Mahasiswa, dan Praktisi PAUD*. Edu Publisher.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sulistyawati, L. (2013). PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG DI KELAS III TUNA GRAHITA SDLBN KEDUNGKANDANG MALANG. *Saintifika*, 15(2).
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tarigan, Henri Guntur, 2008. *Berbicara*. Bandung: Angkasa.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Wiyani, Novan. 2012. *Pendidikan Karakter Berbasis Iman dan Taqwa*. Yogyakarta: Teras.
- Zaini, Hisam dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta:Pustaka Insan Madani.