

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA DENGAN
MENGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* DI KELAS II A SDIT NURUL FIKRI
BEKASI**

Hany Khoirunisa, Robiatul Munajah.

Universitas Trilogi, Jakarta Indonesia (021) 7980011)

email: hanykhrns@gmail.com, nengrobiatulmunajah@trilogi.ac.id

Abstrak

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik dengan menggunakan metode role playing serta mengetahui pengaruh metode pembelajaran role playing terhadap keterampilan berbicara pada peserta didik di kelas II SDIT Nurul Fikri Bekasi. Permasalahan yang terjadi pada penelitian ini adalah rendahnya keterampilan berbicara peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM 75) yang sudah ditetapkan oleh sekolah. Dalam upaya pelaksanaannya dilakukan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Planning (Perencanaan), 2) Action (Tindakan), 3) Observation (Observasi), 4) Reflection (Refleksi). Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus dengan 19 peserta didik. Adapun hasil penelitian dari penerapan metode role playing dengan rata-rata nilai semula 53,4 menjadi 64,2 pada siklus I kemudian dilanjutkan pada siklus II yaitu menjadi 81,5 dengan peningkatan sebanyak 17,3.

Kata Kunci: Keterampilan Berbicara, Metode Role Playing.

Abstract

This Classroom Action Research (CAS) aims to improve students' speaking skills using the role playing method and determine the effect of the role playing learning method on the speaking skills of students in class II SDIT Nurul Fikri Bekasi. The problem that occurred in this research was the low speaking skills of students who had not yet reached the minimum completeness criteria (KKM 75) set by the school. In an effort to implement it, the following steps are carried out: 1) Planning, 2) Action, 3) Observation, 4) Reflection. This research was conducted in two cycles with 19 students. The research results from the application of the role playing method with an average score from 53.4 to 64.2 in cycle I were then continued in cycle II, namely to 81.5 with an increase of 17.3.

Keywords: minimal 3 maximum 5 keywords from paper

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia memegang peranan penting dalam kehidupan peserta didik sehari-hari termasuk mata pelajarannya. Oleh sebab itu, bahasa Indonesia disebut sebagai fasilitator individu untuk berkomunikasi sehingga kesatuan dan persatuan bangsa dapat tetap utuh serta dapat meningkatkan ilmu pengetahuan teknologi dan seni (Juniza et al., 2022) pesan disampaikan dengan menggunakan gagasan yang berasal dari perasaan, mengkomunikasikan pikiran dan pengalaman seseorang kepada orang lain melalui bahasa. Proses pembelajaran menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar merupakan metode yang efektif guna mengembangkan kemampuan berkomunikasi bagi peserta didik. Bahasa Indonesia berguna dalam proses komunikasi lisan dan tulisan agar terjalin secara efektif, ikut serta dalam apresiasi karya sastra masyarakat Indonesia.

Menurut (Ali, 2020) peserta didik akan mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia dari kelas bawah hingga atas. Pembelajaran pada kelas rendah membahas tentang kekhasan bahasa Indonesia. Pembelajaran ini memiliki ciri khas pada pendekatan tematik yang digunakan. Kekhasan juga terlihat jelas pada materi ajar yang diberikan kepada siswa di kelas 1, 2 dan 3. Pendekatan ini dan materi ajar dirancang agar pengajaran bahasa Indonesia dapat tercapai dengan beberapa cara. Pertama, sebagai bahasa nasionalisme dan bahasa negara, bahasa Indonesia diajarkan kepada peserta didik untuk saling memahami dan meningkatkan kemampuannya. Kedua, dari segi makna, bentuk dan fungsi, siswa diajarkan untuk mempergunakan bahasa Indonesia yang relevan dengan segala situasi Ketiga, dalam pembelajaran bahasa Indonesia, siswa diberi kesempatan untuk menambah kapasitas pengetahuan, emosional yang terkendali, dan sosial mereka. Keempat, dalam berpikir serta berbahasa, baik dalam berbicara maupun menulis, peserta didik dituntut untuk memiliki kedisiplinan. Kelima, peserta didik diharapkan mampu memanfaatkan dan menikmati karya sastra yang kemudian dikembangkan sebagai kekayaan budaya dan kecerdasan bangsa Indonesia.

Pada dasarnya, berbicara adalah upaya untuk memberikan informasi kepada orang lain. Kegiatan berbicara juga berhubungan erat dengan penggunaan bahasa lisan. Diperlukan pengetahuan yang memadai tentang substansi pembicaraan dan teknik-teknik berbicara guna menciptakan keterampilan membaca efektif (Gereda, 2020).

Berdasarkan permasalahan yang relevan dengan penelitian sebelumnya, maka dapat diatasi dengan penggunaan sebuah metode pembelajaran. Metode inilah yang akan membantu untuk keberhasilan proses pembelajaran peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berbicara. Dengan ini guru juga dapat mengasah kemampuannya untuk lebih variatif dalam mengajar sehingga lebih dapat mempersuasi peserta didik untuk fokus dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi juga harus didukung dengan situasi dan kondisi yang sesuai karena dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik serta perlu dilihat pula psikologis tiap anak. Oleh sebab itu, guru sangat berperan untuk memilih metode pembelajaran yang tepat untuk diimplementasikan.

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan oleh peneliti ialah metode yang menyenangkan karena mengandung aspek inovatif dan kreatif guna mengajak siswa untuk ikut serta dalam pembelajaran. Metode yang digunakan yaitu metode role playing (bermain peran) metode ini merupakan strategi untuk mempelajari materi pelajaran dengan mendorong penghayatan dan imajinasi peserta didik. Dalam metode ini, peserta didik mengambil peran sebagai tokoh hidup atau benda mati, yang sering melibatkan lebih dari satu orang, bergantung pada peran yang mereka mainkan (Sari, n.d.).

Dengan adanya metode pembelajaran ini peserta didik dan guru dapat merasakan pengalaman baru dalam proses belajar mengajar sehingga peneliti yakin bahwa metode ini akan sangat berpengaruh pada minat belajar peserta didik untuk meningkatkan keterampilan berbicara, khususnya dalam menyampaikan pendapat, ide maupun gagasan serta tanggapan dalam pembelajaran di depan kelas dengan percaya diri.

Mengacu pada uraian di atas, peneliti perlu melaksanakan penelitian yang berfokus untuk dapat membantu perbaikan dalam proses belajar dan mengajar, khususnya pada pembelajaran keterampilan berbicara dengan presentase 75% dari jumlah seluruh peserta didik, dengan mengikuti proses pembelajaran memperoleh lebih dari atau sama dengan indikator yaitu 75. Dengan diharapkan nantinya menjadi hal yang mudah dilakukan peserta didik dan lebih terampil dalam menggunakan keterampilan berbahasa yaitu berbicara. Penelitian ini berjudul "Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* di Kelas II A SDIT Nurul Fikri Bekasi".

METODE PENELITIAN

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan pada penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan jenis kuantitatif dan kualitatif yaitu penelitian yang diarahkan untuk memberikan fakta maupun kejadian secara sistematis dan akurat dengan perhitungan. Begitu pula dengan cara mengumpulkan data-data sebagai acuan untuk melakukan penelitian secara naratif. Pada penelitian ini dipilih menggunakan aktifitas peserta didik pada proses pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Jenis Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu kegiatan penelitian dalam konteks kelas yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang guru hadapi, untuk meningkatkan mutu dan hasil pembelajaran, serta melakukan percobaan terhadap hal-hal baru dalam pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan mutu dan hasil pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ialah suatu kegiatan penelitian yang dapat dilakukan secara individu maupun kolaboratif. Seorang guru melakukan penelitian di kelasnya sendiri maupun di kelas guru lain yaitu disebut penelitian tindakan kelas (PTK) individual. Sedangkan penelitian yang dilakukan secara sinergis di kelasnya dan anggota lain mendatangi ke kelas tersebut untuk mengamati kegiatan yaitu disebut PTK kolaboratif (Ani Widayati, 2008).

Penelitian ini dilakukan di kelas II A SDIT Nurul Fikri Bekasi, sedangkan waktu pelaksanaan dalam penelitian ini pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Peneliti memilih kelas II A SDIT Nurul Fikri sebagai lokasi penelitian dengan jumlah peserta didik sebanyak 19.

Analisis data hasil penelitian yang tergolong data kuantitatif berupa hasil belajar dengan cara presentase yaitu dengan menghitung ketuntasan proses belajar peserta didik jika peserta didik telah mampu mencapai skor minimal 75 dan ketuntasan klasikal jika peserta didik memperoleh minimal 75 ini jumlahnya sebanyak 100% dari jumlah seluruh peserta didik dan masing-masing dihitung dengan menggunakan rumus, sebagai berikut:

Menurut (Sudjana, 2013) mean atau rata-rata didapatkan dari menjumlahkan skor dibagi dengan banyaknya siswa. Secara sederhana rumusnya sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

\bar{x} = Rata-rata (mean)

$\sum x$ = Jumlah seluruh skor

$\sum N$ = Jumlah siswa

Pengolahan data untuk menghitung persentase ketuntasan belajar secara klasikal dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \left(\frac{\sum P}{\sum N} \right) \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase siswa yang lulus

$\sum P$ = Jumlah siswa yang lulus

$\sum N$ = Jumlah seluruh siswa

Kriteria tingkat keberhasilan belajar (%)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data pratindakan dilakukan sebelum diterapkannya metode role playing dengan tujuan sebagai acuan untuk dilakukan suatu tindakan. Penelitian dilakukan dengan melakukan observasi. Kurangnya minat belajar Bahasa Indonesia pada peserta didik tercermin dari partisipasi mereka yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.

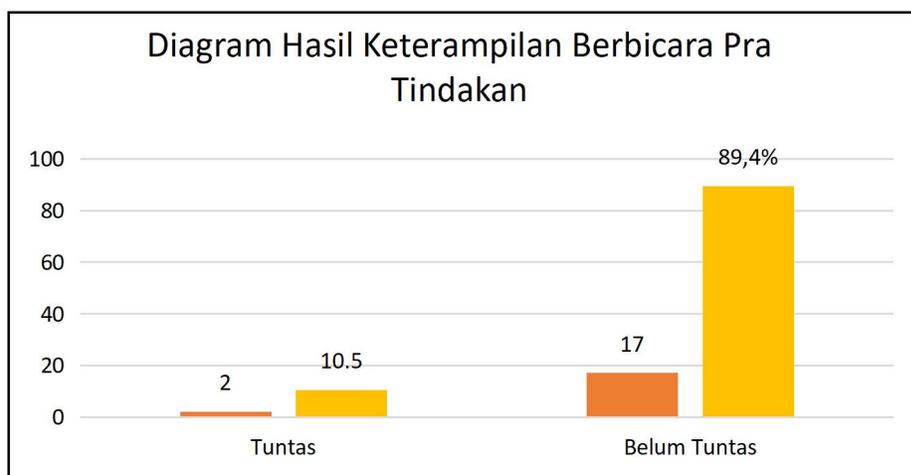
Selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran, guru belum memaksimalkan metode pembelajaran dan belum banyak menguasai berbagai macam metode. Hal inilah yang membuat keterampilan berbicara peserta didik belum maksimal. Dalam mendapatkan data, peneliti memberikan pretest berupa soal dan praktik presentasi hasil yang test yang telah dikerjakan mengukur tingkat penguasaan berbicara pada peserta didik. Fungsi pada data inilah yang menjadi patokan sebelum dilakukannya tindakan. Tidak hanya itu, data juga didapatkan dari hasil observasi, dokumentasi dan test. Untuk mendapatkan informasi tentang keterampilan berbicara kelas II A peneliti melakukan observasi bersama guru kelas. Berikut disajikan hasil data pra tindakan, tabel yang disajikan di bawah ini:

Tabel 4. 1 Observasi Nilai Peserta Didik

Jumlah Siswa		Presentase		Rata-rata Kelas
Tuntas KKM	Belum tuntas KKM	Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM	53,4
2	17	10,5%	89,4%	

Berdasarkan hasil observasi sebelum pelaksanaan tindakan terlihat bahwa masih kurang aktifnya serta kurang adanya ketertarikan peserta didik saat proses pembelajaran bahasa Indonesia. Terlihat pula dalam poses belajar mengajar belum menerapkan metode pembelajaran yang sesuai.

Hasil tes keterampilan berbicara pratindakan seperti yang telah dijelaskan di atas, dapat diketahui bahwa nilai-nilai didapatkan dari banyaknya peserta didik yaitu 2 peserta didik dengan presentase 10,5% yang dapat mencapai nilai sesuai Ketuntasan Kurikulum Minimum (KKM). Sedangkan 17 peserta didik dengan presentase 89,4% belum memenuhi standar Ketuntasan Kurikulum Minimum (KKM) dengan rata-rata nilai 53,4 secara keseluruhan.



Gambar 4. 1 Diagram Hasil Keterampilan Berbicara Pra Tindakan

Dari hasil evaluasi keterampilan berbicara sebelum diterapkannya metode pembelajaran *role playing*, masih terlihat rendahnya pemahaman terhadap pembelajaran bahasa Indonesia. Oleh karenanya, peneliti memutuskan untuk memberikan sesuatu tindakan dengan cara menerapkan metode *role playing* sebagai cara untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Dengan tujuan utama untuk lebih memahami isi pembelajaran tersebut.

1. Data Hasil Penelitian Keterampilan Berbicara Siklus I

Berdasarkan hasil penelitian, keterampilan berbicara menunjukkan perkembangan dan kemajuan yang signifikan pada kelas II A SDIT Nurul Fikri setelah menerapkan metode pembelajaran *role playing*. Di bawah ini adalah tabel yang menggambarkan peningkatan pembelajaran setelah menerapkan metode *role playing*.

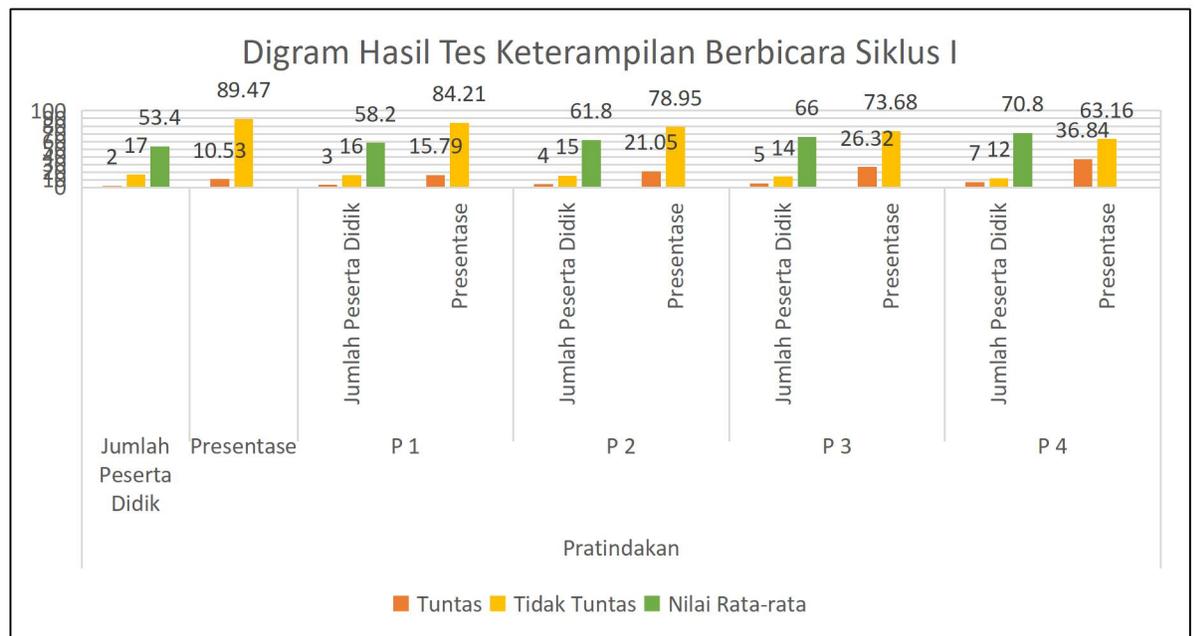
Tabel 4. 2 Tabel Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siklus I

Kriteria	Pratindakan									
	Jumlah Peserta Didik	Presentase	P 1		P 2		P 3		P 4	
			Jumlah Peserta Didik	Presentase						
Tuntas	2	10,53	3	15,79	4	21,05	5	26,32	7	36,84
Tidak Tuntas	17	89,47	16	84,21	15	78,95	14	73,68	12	63,16
Nilai Rata-rata	53,4		58,2		61,8		66,0		70,8	
			64,2							

Berdasarkan tabel di atas, terlihat adanya perkembangan yang signifikan dalam hal keterampilan berbicara, yang semula hanya 53,4 sebelum dilakukannya tindakan kemudian menjadi 58,2 setelah

dilakukannya tindakan, pada pertemuan pertama meningkat menjadi 70,8 di akhir siklus I ini. Dengan rata-rata nilai sebesar 64,2 dihitung dari keseluruhan nilai peserta didik.

Penelitian ini belum dapat dikatakan memenuhi target yang ditetapkan karena nilai rata-rata peserta didik pada tes keterampilan berbicara siklus I masih di bawah target 75, yaitu baru hanya mencapai 64,2. Berikut penjabaran perolahan nilai evaluasi keterampilan berbahasa lisan peserta didik pada tiap pertemuan dengan menggunakan diagram:



Gambar 4. 2 Diagram Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siklus I

2. Data Hasil Penelitian Keterampilan Berbicara Siklus II

Temuan dari hasil penelitian secara menyeluruh pada siklus II keterampilan berbicara menunjukkan adanya peningkatan dan keberhasilan keterampilan berbicara pada kelas II A SDIT Nurul Fikri Bekasi dengan begitu setelah dilaksanakannya proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *role playing* dalam prosesnya pembelajaran peserta didik memberikan hasil yang memuaskan sehingga dapat dikatakan metode pembelajaran ini berhasil, berikut

dapat dilihat peningkatan pembelajaran dengan menerapkan metode pedagogi *role playing*, di bawah ini:

Tabel 4.3 Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siklus II

Kriteria	Pratindakan									
	Jumlah Peserta Didik	Presentase	P 1		P 2		P 3		P 4	
			Jumlah Peserta Didik	Presentase						
Tuntas	2	10,53	8	42,11	10	52,63	14	73,68	19	100,00
Tidak Tuntas	17	89,47	11	57,89	9	47,37	5	26,32	0	0,00
Nilai Rata-rata	53,4		73,6		75,7		86,5		90,4	
			81,5							

Berikut adalah rata-rata nilai yang diperoleh dalam penelitian ini, yang telah dilakukan sebanyak dua siklus:

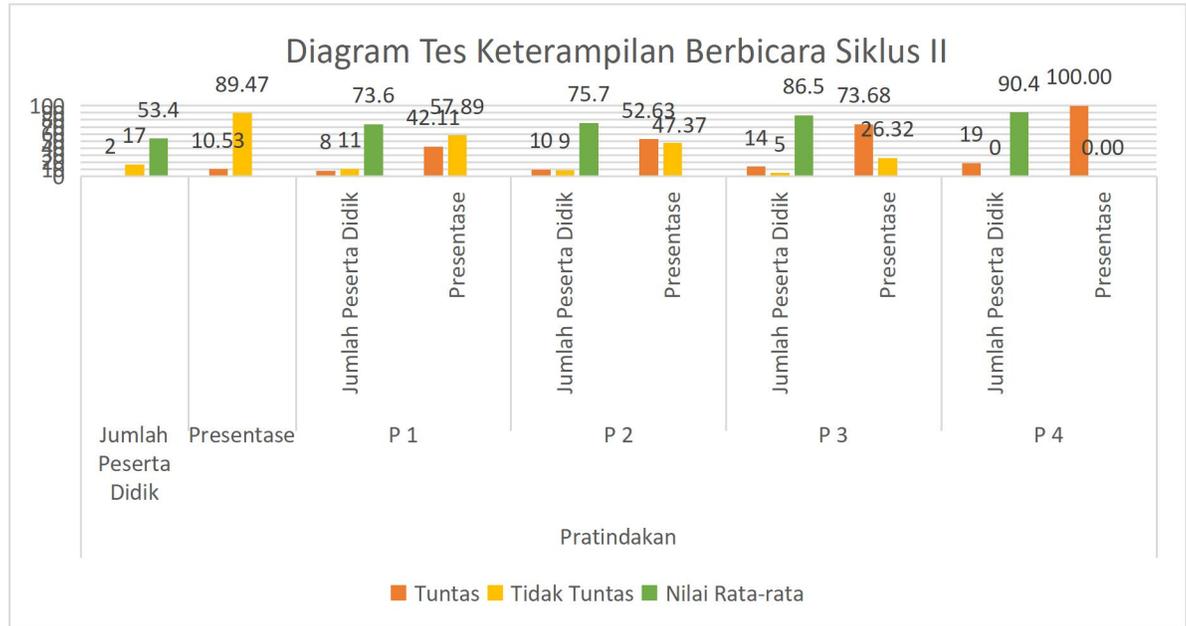
Tabel 4. 4 Tabel Kriteria dan Nilai Rata-rata Keterampilan Berbicara

Kriteria	Nilai Rata-rata
Pratindakan	53,4
Siklus I	64,2
Siklus II	81,5
Tingkat Peningkatan	17,3

Dapat dilihat rata-rata skor tes keterampilan berbicara setelah dilakukan kegiatan siklus II sebesar 81,5 sedangkan pada rata-rata siklus I meningkat dibandingkan sebelum dilakukannya pengukuran yaitu sebesar 28,1. Adapun presentasi penduduk yang berpendidikan tinggi atau bisa disebut juga dengan tuntas belajar ≥ 75 meningkat dari 53,4% menjadi 100% dengan awal mulai 46,6%. Dari Hasil tes keterampilan berbicara

disajikan dalam diagram berikut.:

Gambar 4.3 Diagram Tes Keterampilan Berbicara Siklus II



Hisyam Zaini (2009) berpendapat bahwa, bermain peran merupakan kegiatan pembelajaran yang dibuat dengan mempertimbangkan hal yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan yang dirumuskan secara jelas dan konkret untuk mengukur capaian hasil belajar peserta didik maka diperlukan metode bermain peran, karena dalam berkegiatan kemampuan individu tidak hanya terbatas pada keterampilan berbicara saja melainkan juga dibutuhkan keterampilan mendengarkan.

Sebelum dilakukan penelitian yang dimana pada kegiatan belajar mengajar bahasa Indonesia khususnya dalam kemampuan berbicara, belum menerapkan metode yang sesuai. Metode pembelajaran yang sesuai pada pembelajaran akan mempengaruhi pencapaian perkembangan pengetahuan dan keterampilan peserta didik hingga mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan target pembelajaran yang diharapkan.

Penelitian dilakukan mengikuti tata cara yang telah ditetapkan penelitian tindakan kelas (PTK), yang Proses ini dimulai dengan perencanaan yang matang, diikuti dengan

pelaksanaan yang efektif, observasi yang cermat, dan refleksi yang mendalam. Penelitian ini diawali dengan pratindakan, kemudian dilaksanakan siklus I dan siklus II, yang bertujuan meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas II A SDIT Nurul Fikri penelitian ini menggunakan pendekatan *role playing*. Analisis ini menunjukkan hasil yang memenuhi semua kriteria keberhasilan.

Sebelum penerapan *role playing* dalam pengajaran bahasa Indonesia, terutama dalam kemampuan berbicara di kelas II A SDIT Nurul Fikri, diawali dengan pelaksanaan tindakan pendahuluan. Selama proses pembelajaran berlangsung dilakukan observasi terhadap aktifitas peserta didik, keterampilan berbicara peserta didik dan kegiatan guru yang dicatat dalam lembar observasi.

Keterampilan berbicara peserta didik dapat dikatakan sangat baik apabila peserta didik berani tampil tanpa paksaan, dapat mengerti apa yang akan dipresentasikan. Peserta didik mampu menggunakan kosakata yang baik dan tepat serta lancar dalam berbicara dan maju dengan percaya diri.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa penelitian dengan metode pembelajaran *role playing* merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik, terutama dalam aspek kelancaran dan ketepatan pengucapan, yaitu sebagai berikut:

Pertama, pada penelitian ini terlihat adanya peningkatan kemampuan berbicara di depan umum yang signifikan, dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Dalam peningkatannya ditunjukkan dengan adanya kenaikan hasil pembelajaran yaitu peserta didik lebih aktif dan percaya diri saat pembelajaran berlangsung.

Kedua, sebelum diterapkannya metode pembelajaran *role playing*, peserta didik pada kelas II A SDIT Nurul Fikri masih kurang memahi pembelajaran serta kurangnya kepercayaan diri dan kurangnya motivasi maupun minat berbicara pada peserta didik. Sebelum diterapkannya metode *role playing* nilai peserta didik rata-rata yaitu 53,4 dengan presentase 89,4%.

Ketiga, dalam pelaksanaan kemampuan berbicara yang dilatih melalui metode *role playing* pada peserta didik, guru memberikan penjelasan tentang metode tersebut kemudian guru memberikan contoh penggunaannya. Peserta didik mengikuti proses pengembangan kemampuan berbicara melalui metode *role playing* yang meningkatkan semangat belajar. Selain itu pula dalam pembelajaran dengan metode ini peserta didik lebih banyak terlihat akan sudah bisa mengemukakan ide maupun pendapat secara percaya diri.

Keempat, setelah penggunaan metode *role playing* sebagai strategi peningkatan keterampilan berbicara peserta didik dapat dikatakan jika metode ini berhasil, yang diterapkan di kelas II A SDIT Nurul Fikri. Peningkatan tersebut dihasilkan dari test keterampilan berbicara dengan rata-rata awal 53,4 menjadi 90,4. Berdasarkan hasil keterampilan berbicara peserta didik pada pratindakan hanya sebanyak 2 dari 19 peserta didik yang tuntas dalam belajar dengan presentase 10,53%. Dalam siklus I terlihat adanya peningkatan pada jumlah ketuntasan belajar sebanyak 7 peserta didik dengan jumlah presentase sebanyak 36,84%. Tercatat hasil yang diraih oleh peserta didik pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan hingga mencapai ketuntasan belajar, yaitu sebanyak 19 peserta didik, dengan persentase 100%.

Saran:

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang berhubungan dengan metode pembelajaran *role playing* adalah:

Pertama, pada saat pembelajaran bahasa Indonesia yaitu dalam hal keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* dapat memberikan perubahan yang lebih baik serta mampu dijadikan salah satu inovasi dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik dan menjadikan proses pembelajaran yang aktif, kolaboratif dan menyenangkan.

Kedua, melatih peserta didik untuk lebih berani dapat menyampaikan ide maupun pendapat yang dimiliki dan dapat menjadikan keterampilan berbicara suatu pembelajaran yang mudah dimengerti.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Ani Widayati, 2018. (2008). Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi – Universitas Negeri Yogyakarta 87. *JURNAL PENDIDIKAN AKUNTANSI INDONESIA Vol. VI No. 1 – Tahun 2008 Hal. 87 - 93 PENELITIAN*, VI(1), 87–93.
- Gereda, A. (2020). Keterampilan Berbahasa Indonesia. EDU PUBLISHER. [https://books.google.co.id/books?id=0aj8DwAAQBAJ&lpg=PA1&ots=mavgFFn1Bj&dq=keterampilan berbahasa indonesia&lr&hl=id&pg=PA1#v=onepage&q=keterampilan berbahasa indonesia&f=false](https://books.google.co.id/books?id=0aj8DwAAQBAJ&lpg=PA1&ots=mavgFFn1Bj&dq=keterampilan%20berbahasa%20indonesia&lr&hl=id&pg=PA1#v=onepage&q=keterampilan%20berbahasa%20indonesia&f=false).
- Hisyam Zaini. (2009). Strategi Pembelajaran Aktif Implementasi dan kendalanya di Dalam Kelas. *Seminar Lokakarya Nasional Pendidikan Biologi*, 8.
- Juniza, D., Armariena, N. D., & Prasrihamni, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar terhadap Keterampilan Bercerita Siswa III. *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION*, 3, 234–249.
- Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.