

PROYEK VIDEO KREATIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA MAHASISWA PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA

Yermia Nugroho Agung Wibowo

Mukhzamilah

Universitas Negeri Surabaya

yermianugroho@unesa.ac.id; mukhzmilah@unesa.ac.id

Afiyah Nur Kayati

Universitas Trunojoyo Madura

afiyah.kayati@trunojoyo.ac.id

Abstrak: Keterampilan berbicara merupakan mata kuliah wajib yang bertujuan untuk menghasilkan mahasiswa yang terampil dalam berbicara. Dalam mata kuliah tersebut, terdapat teori dan praktik. Kegiatan praktik dalam perkuliahan keterampilan berbicara telah dilakukan. Bentuk kegiatan praktik tersebut berupa mendongeng, presentasi, melaporkan berita, dan kegiatan lain. Sayangnya, kegiatan tersebut belum dapat meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa. Tidak semua mahasiswa melaksanakan praktik berbicara dengan baik dan bersemangat. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini bertujuan melakukan eksperimen berupa proyek video kreatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa. Metode penelitian ini adalah eksperimen semu. Pengumpulan data dilakukan dengan tes dan tugas proyek. Data berupa nilai pretest, posttest, dan nilai video kreatif. Subjek penelitian adalah mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia yang terdiri atas dua kelas. Analisis data dilakukan dengan statistik sederhana. Hasil yang diperoleh adalah proyek video kreatif dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa yang terbukti dari nilai video kreatif, nilai keterampilan berbicara mahasiswa, dan peningkatan nilai pretest ke posttest yang lebih baik daripada kelas kontrol. Selain itu, melalui proyek video kreatif motivasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan dan melaksanakan tugas juga meningkat.

Kata kunci: video kreatif, pembelajaran berbasis proyek, keterampilan berbicara

CREATIVE VIDEO PROJECT TO IMPROVE INDONESIAN LANGUAGE EDUCATION STUDENTS' SPEAKING SKILLS

Yermia Nugroho Agung Wibowo

Mukhzamilah

Surabaya State University

yermianugroho@unesa.ac.id; mukhzmilah@unesa.ac.id

Afiyah Nur Kayati

Trunojoyo Madura University

afiyah.kayati@trunojoyo.ac.id

Abstract: Speaking skills is a mandatory subject which aims to produce students who are skilled in speaking. In this course, there is theory and practice. Practical activities in speaking skills lectures have been carried out. The forms of practical activities include storytelling, presentations, reporting news and other activities. Unfortunately, these activities have not been able to improve students' speaking skills. Not all students carry out speaking practice well and enthusiastically. Based on this, this research aims to conduct experiments in the form of creative video projects to improve students' speaking skills. This research method is quasi-experimental. Data collection is carried out with tests and project assignments. Data in the form of pretest, posttest and creative video scores. The research subjects were Indonesian Language Education students consisting of two classes. Data analysis was carried out using simple statistics. The results obtained are that creative video projects can improve students' speaking skills as proven by the creative video scores, students' speaking skills scores, and the increase in pretest to posttest scores which are better than the control class. Apart from that, through creative video projects student motivation in attending lectures and carrying out assignments also increases.

Keywords: creative videos, project-based learning, speaking skills

A. PENDAHULUAN

Mata kuliah keterampilan berbicara merupakan mata kuliah wajib pada semester 1. Capaian mata kuliah keterampilan berbicara, tiga di antaranya adalah (1) Memanfaatkan ipteks sebagai alat bantu penyelesaian masalah dan meningkatkan keterampilan berbicara di bidang bahasa dan sastra indonesia serta pembelajarannya; (2) Menguasai keterampilan berbicara dengan memanfaatkan konsep dasar, teknik, dan prosedur berbicara; (3) Mengambil keputusan strategis dalam menggunakan keterampilan berbicara berdasarkan kaidah dan situasi penggunaannya. Capaian pembelajaran tersebut diperkuat lagi oleh deskripsi mata kuliah keterampilan berbicara, yaitu “Pembahasan aspek-aspek keterampilan berbicara dengan memanfaatkan konsep dasar, teknik, dan prosedur berbicara melalui kegiatan pertemuan kelas, pelatihan laboratoris, dan simulasi guna meningkatkan keterampilan berbicara monolog dan dialog di bidang bahasa dan sastra indonesia serta pembelajarannya untuk dipraktikkan di kelas dan di luar kelas.” Berdasar pada capaian pembelajaran dan deskripsi mata kuliah tersebut, tampak bahwa kegiatan praktik berbicara merupakan kegiatan yang perlu dilakukan secara intensif dalam perkuliahan keterampilan berbicara.

Selama ini, kegiatan praktik dalam perkuliahan keterampilan berbicara telah dilakukan. Bentuk kegiatan praktik tersebut berupa mendongeng, presentasi, melaporkan berita, dan kegiatan lain. Sayangnya, kegiatan tersebut belum dapat meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa. Tidak semua mahasiswa mengerjakan tugas dengan baik. Antusiasme mahasiswa dalam perkuliahan serta mengerjakan tugas juga tidak begitu baik. Beberapa mahasiswa melaksanakan tugas sekadarnya. Selain itu, tugas-tugas praktik yang dilakukan kadang mengalami kendala. Misalnya, dalam kegiatan praktik dengan topik mendongeng monolog, mahasiswa sering kebingungan melaksanakan tugas tersebut sehingga mengulur waktu yang tersedia. Kebingungan mahasiswa tersebut biasanya berkaitan dengan media mendongeng yang harus digunakan, topik dongeng, dan cara mendongeng.

Setelah ditelusuri lebih lanjut, permasalahan yang ada pada kegiatan praktik perkuliahan keterampilan berbicara berakar pada tugas-tugas praktik tersebut. Sebagian besar topik tugas berasal dari dosen, sehingga kadang-kadang topik tersebut kurang relevan dengan kondisi mahasiswa. Selain itu, pengorganisasian tugas juga belum baik. Hal itu tampak dari pemberian tugas yang kurang terorganisasi, misalnya minggu pertama mahasiswa mendapat tugas bercerita tokoh idola, minggu ketiga mahasiswa mendapat tugas mewawancarai, dan minggu kelima mahasiswa mendapat tugas mendongeng. Seharusnya, tugas mendongeng diberikan setelah tugas bercerita tentang tokoh idola karena dua tugas tersebut memiliki kemiripan satu sama lain.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang memusatkan pada pemecahan masalah yang bermakna, pengambilan keputusan, pencarian berbagai sumber, kolaborasi, dan presentasi produk nyata (Wena, 2010); Majid dan Rochman, 2014). Dalam pembelajaran berbasis proyek dihasilkan produk nyata yang merupakan hasil pemecahan masalah siswa (Rati, Kusmaryatni, dan Rediani, 2017). Itu

berarti kreativitas siswa menjadi hal penting dalam pembelajaran berbasis proyek. Pengertian tersebut sejalan dengan karakteristik pembelajaran berbasis proyek, yaitu 1) Berorientasi pada proses dan produk; 2) Produk yang diciptakan didasarkan pada ide peserta didik; 3) proyek tidak dilaksanakan dalam satu kali pertemuan saja; 4) memfasilitasi proses integrasi seluruh kemampuan yang dimiliki oleh siswa, 5) pembelajaran dilaksanakan secara kolaboratif; 6) peserta didik bertanggung jawab terhadap produk yang dihasilkan; 7) pengerjaan proyek dibimbing oleh guru; 8) Produk yang dihasilkan bersifat nyata, serta 9) terdapat refleksi pada akhir proses pembelajaran (Stroller, 2006). Lebih lanjut, Thuan (2018), pembelajaran berbasis proyek dapat mengintegrasikan seluruh keterampilan berbahasa yang dimiliki oleh peserta didik seperti mendengar, berbicara, membaca, dan menulis pada kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam penyelesaian proyek (Thuan, 2018).

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Zulhana dan Usman (2017) menggunakan pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran berbicara pada pelajaran bahasa Jerman. Hasilnya, pembelajaran berbasis proyek efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam bahasa Jerman. Hasil serupa juga terdapat pada penelitian Septyarini dan Budiarta (2019), yaitu pembelajaran berbasis proyek memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris pada tiga puluh mahasiswa. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan antusiasme dan kepercayaan diri mahasiswa (Septyarini dan Budiarta, 2019).

Berdasarkan identifikasi masalah dan penelitian sebelumnya, tujuan penelitian ini adalah menerapkan pembelajaran berbasis proyek yang berupa proyek video kreatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa. Proyek video kreatif adalah kegiatan berbicara yang dikemas dalam bentuk video kreatif yang dapat dipublikasikan.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu, yaitu membandingkan kelas yang diberi perlakuan berupa proyek pembuatan video kreatif dan kelas yang tidak diberi perlakuan. Metode pengumpulan data dilakukan dengan pretest, posttest, dan penilaian produk. Pretest dan posttest berupa tes lisan, yaitu mahasiswa diminta untuk berbicara selama 5 menit berdasarkan topik yang diberikan. Subjek penelitian adalah mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia Semester 1, 2023. Jumlah subjek penelitian adalah 38 mahasiswa kelas A dan 39 mahasiswa kelas B sebagai kelas kontrol. Pada kelas B, pembuatan video kreatif hanya berupa penugasan di akhir perkuliahan, sedangkan pada kelas A, video kreatif merupakan produk akhir dari pembelajaran berbasis proyek. Metode analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif, yaitu menghitung rerata nilai pretest dan posttest mahasiswa, rerata nilai keterampilan berbicara dalam video, serta hasil observasi selama pembelajaran keterampilan berbicara. Setelah itu, dilakukan perbandingan hasil analisis pada kelas A dan kelas B.

C. PEMBAHASAN

Video Kreatif Keterampilan Berbicara

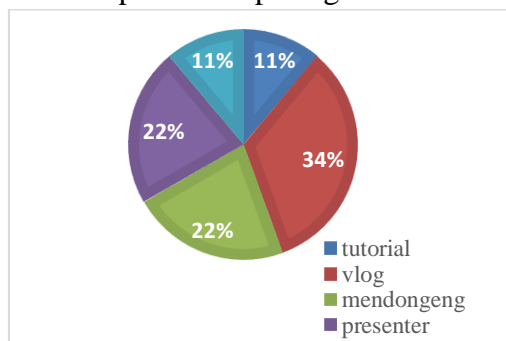
Berdasarkan pembelajaran berbasis proyek yang dilakukan, dihasilkan lima jenis video kreatif, yaitu 1) video mendongeng, 2) video vlog, 3) video presenter, dan 4) video laporan wawancara, 5) video tutorial. Lima jenis video yang dihasilkan tersebut didasarkan pada permasalahan yang ditemukan oleh mahasiswa. Dalam pembelajaran berbasis proyek ini, mahasiswa diberi kebebasan untuk menemukan permasalahan di masyarakat yang berkaitan dengan keterampilan berbicara. Permasalahan tersebut dijadikan proyek yang produknya adalah video kreatif. Permasalahan yang ditemukan oleh mahasiswa dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1 Permasalahan Proyek Video Kreatif

No	Project Problem	Solusi/Produk
1	Ketidaktahuan masyarakat tentang cara mendongeng dan manfaat mendongeng untuk pendidikan anak	Video mendongeng; video tutorial
2	masyarakat yang tidak dapat membedakan pesan hoaks/bukan	Video laporan wawancara; video presenter
3	Informasi yang kurang tentang pendidikan, wisata, sejarah, dan sosial.	Video vlog; video presenter;
4	Kekurangtahuan masyarakat tentang penggunaan bahasa Indonesia di ruang public	Video vlog

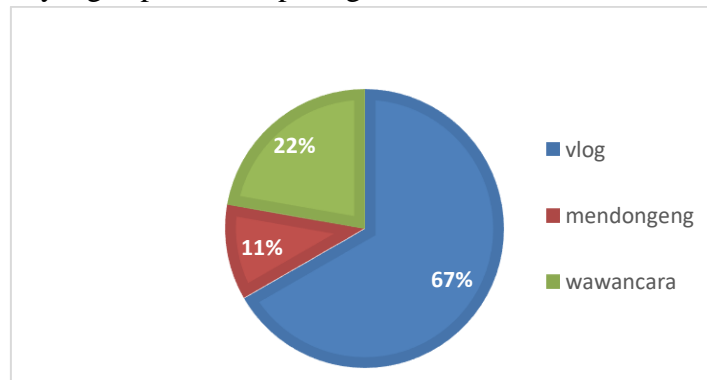
Empat permasalahan pada tabel 1 merupakan permasalahan di masyarakat yang ditemukan mahasiswa. Solusi permasalahan tersebut disajikan dalam bentuk produk. Misalnya, solusi permasalahan pertama adalah memberikan informasi pada masyarakat tentang cara mendongeng. Informasi tersebut diwujudkan dalam bentuk video tutorial. Solusi kedua adalah membuat video dongeng yang nantinya dapat digunakan masyarakat sebagai sumber belajar untuk pendidikan anak.

Berdasarkan video kreatif yang dihasilkan mahasiswa, video yang paling banyak dibuat oleh mahasiswa kelas A maupun B adalah video vlog. Perbedaannya, video yang dihasilkan kelas A lebih variatif dibandingkan video yang dihasilkan kelas B. Video yang dihasilkan mahasiswa kelas A dapat dilihat pada grafik 1 berikut.



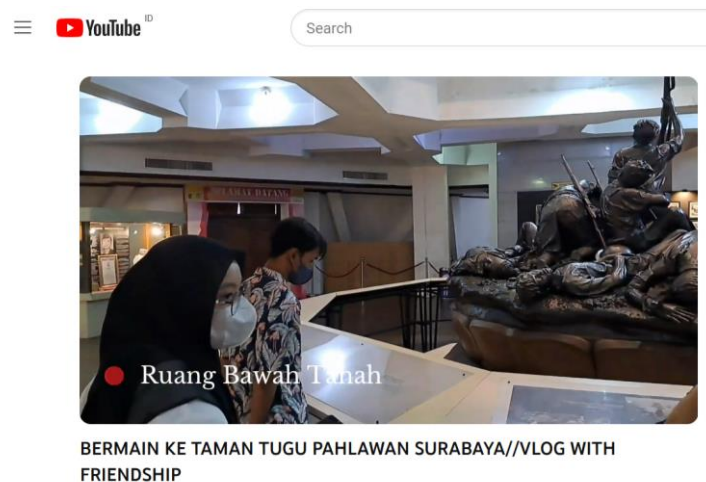
Grafik 1 Video Kreatif yang Dihasilkan Mahasiswa kelas A

Pada grafik 1 tampak bahwa terdapat empat jenis video yang dihasilkan, yaitu video tutorial, vlog, mendongeng, dan presenter. Hal itu berbeda dengan jenis video yang dihasilkan kelas B yang dapat dilihat pada grafik 2 berikut.



Grafik 2 Video kreatif Kelas B

Berdasarkan grafik 1 dan grafik 2 tersebut dapat diketahui bahwa kelas A lebih kreatif dibandingkan kelas B. Hal itu disebabkan adanya tahap identifikasi masalah yang dilakukan oleh mahasiswa sebelum menentukan jenis video kreatif yang akan dibuat. Tahap identifikasi masalah tersebut merupakan tahap awal dari sintaks pembelajaran berbasis proyek (Septyarini dan Budiarta, 2019). Dalam tahap identifikasi masalah tersebut mahasiswa melakukan pengamatan tentang permasalahan yang berkaitan dengan kegiatan berbicara. Setelah itu mahasiswa menentukan solusi yang dikaitkan dengan mata kuliah keterampilan berbicara. Berbeda dengan kelas A, pembuatan video kreatif pada kelas B hanya berupa penugasan, sehingga tahapan identifikasi masalah dan penentuan solusi tidak ada. Penentuan video didasarkan pada keinginan mahasiswa saja. Video yang dihasilkan mahasiswa diunggah di youtube dan penilaian video dilakukan secara langsung melalui youtube, sehingga yang dikumpulkan mahasiswa hanya tautan video. Gambar 1 berikut contoh tampilan video mahasiswa yang diunggah di youtube.



Gambar 1 Contoh tampilan video (vlog) kreatif mahasiswa

Penilaian yang dilakukan pada video kreatif tidak sekadar penilaian keterampilan berbicara, tetapi juga penilaian video yang dihasilkan. Aspek Penilaian serta hasilnya dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2 Penilaian Proyek Video Kreatif

No	Aspek Penilaian	Rerata Kelas	
		A	B
1	Kemampuan menemukan masalah yang dibuat proyek	4	-
2	Ketepatan solusi dengan permasalahan yang ditemukan	3,6	-
3	Progress tiap tahap proyek	3,5	-
4	Keterampilan menyampaikan pesan secara lisan dalam video	3,5	2,8
5	Kejelasan penyampaian pesan dalam video	3,6	3
6	Intonasi dan gesture dalam penyampaian pesan	3,5	3,2
7	Penggunaan bahasa Indonesia yang tepat	3,7	3,4
8	Kreativitas mengemas pesan dalam video	3,6	2,7
9	Kemenarikan video	3,5	3,5

Pada tabel 2 di atas, aspek penilaian 1—3 tidak dilakukan pada kelas B karena pembelajaran berbasis proyek tidak dilakukan di kelas B. Meskipun demikian, pada aspek 4—9 dapat diketahui bahwa rerata nilai kelas A lebih tinggi dibandingkan kelas B. Nilai yang sama hanya terdapat pada aspek 9. Hal itu dapat terjadi karena sumber belajar dan aplikasi pembuatan video dapat diperoleh mahasiswa dengan mudah, terutama mahasiswa yang memahami teknologi. Penilaian keterampilan berbicara terdapat pada aspek 4—7 yang hasilnya adalah rerata kelas A lebih tinggi dan terpaut jauh dengan kelas B.

Sesuai dengan penggunaan istilah “keterampilan”, maka kemampuan untuk terampil berbahasa, tidak dapat diperoleh dengan mempelajarinya secara teoretis saja, tetapi perlu praktik dan latihan, serta melatih keterampilan berpikir (Tarigan, 2008). Lebih lanjut, dapat dikatakan bahwa berbicara merupakan suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan pendengar atau penyimak (Tarigan, 2008). Selaras dengan Tarigan, King (2010) menyatakan berbicara seperti mengendarai mobil; semakin sering dilakukan, maka akan semakin disenangi dan semakin mahir. Meskipun berbicara merupakan bakat alami, tetapi kemampuan dan keterampilan berbicara perlu dikembangkan agar diperoleh kemahiran atas hal itu. Dalam kegiatan berbicara tersebut, perlu penyesuaian diri dengan pendengar dan membantu pendengar untuk menyesuaikan dirinya dengan pembicara (King, 2010). Apakah kaitannya dengan nilai yang dihasilkan kelas A dan B? Pembelajaran berbasis proyek yang diberlakukan di kelas A menuntut mahasiswa untuk dapat menunjukkan progres proyeknya. Sebab itu, ada perbaikan pada tiap progress. Itu berarti kesalahan-kesalahan yang dilakukan saat berbicara dapat diperbaiki oleh mahasiswa. Hal itu berbeda dengan kelas B. Pembuatan video yang hanya berupa tugas akhir tidak memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk dapat mengoreksi kesalahan berbicara. Kegiatan berbicara yang dikemas dalam video merupakan produk sekali jadi.

Dengan demikian, perbaikan-perbaikan yang dilakukan mahasiswa kelas A ketika menyelesaikan proyek juga menjadi pelatihan bagi mahasiswa tersebut untuk mengasah kemampuan berbicaranya.

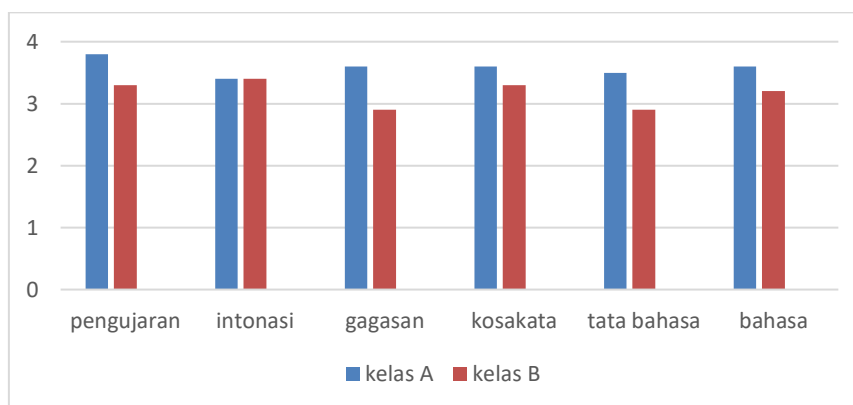
Peningkatan Keterampilan Berbicara Mahasiswa

Berdasarkan tes keterampilan berbicara yang diberikan pada kelas A dan B, terdapat perbedaan hasil pada nilai post test, sedangkan pada nilai pretest cenderung sama. Hal itu dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3 Hasil Nilai Posttest Keterampilan Berbicara

No	Aspek Penilaian	Rerata	
		Kelas A	Kelas B
1	Kejelasan pengujaran	3,8	3,3
2	Ketepatan intonasi	3,4	3,4
3	Kemampuan menyampaikan pesan/gagasan	3,6	2,9
4	Penguasaan kosakata	3,6	3,3
5	Penguasaan tata bahasa	3,5	2,9
6	Penggunaan ragam bahasa Indonesia yang tepat	3,6	3,2

Berdasarkan tabel 3, tampak bahwa rerata nilai kelas A pada tiap aspek lebih tinggi dibandingkan kelas B. Nilai tertinggi kelas A adalah 92, sedangkan nilai tertinggi kelas B adalah 83. Nilai terendah kelas A adalah 71, sedangkan nilai terendah kelas B adalah 62. Secara jelas hal itu dapat dilihat pada grafik 3 berikut.



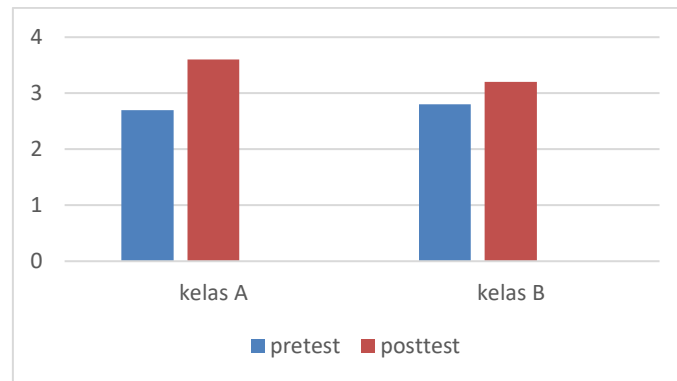
Grafik 3 Nilai Posttest Keterampilan Berbicara

Perolehan nilai kelas A yang lebih tinggi pada hampir semua aspek daripada kelas B berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek yang diterapkan di kelas A. Kemampuan berbahasa lisan memerlukan pengetahuan tentang bahasa yang digunakan yang terdiri atas tata bahasa, kosakata, dan penggunaan bentuk yang tepat untuk fungsi tertentu, serta keterampilan untuk mengkomunikasikan pesan (Ghazali, 2013). Keterampilan untuk mengkomunikasikan pesan meliputi penggunaan formula verbal atau penyesuaian terhadap kata-kata, menjelaskan maksud yang sama dengan kata-kata lain,

mengulang kembali apa yang sudah dikatakan, mengisi kekosongan, dan sarana-sarana untuk mengungkapkan keraguan (Ghazali, 2013). Mengacu pada Ghazali (2013) dan tabel 3, tampak bahwa rerata nilai kelas B yang lebih rendah menunjukkan keterampilan berbicara kelas B masih kurang. Kekurangan itu terutama dalam hal kemampuan menyampaikan pesan dan penguasaan tata bahasa. Mengapa kelas A lebih tinggi? Gagasan yang diperoleh mahasiswa kelas A ketika berbicara tidak diperoleh sekali jadi tetapi dihasilkan dari proses mengamati permasalahan yang kemudian didiskusikan dan menjadi produk proyek. Dengan demikian, ada proses yang dilakukan, bukan sekali jadi, sehingga ada banyak gagasan yang dapat disampaikan ketika berbicara. Hal itu berbeda dengan kelas B. Kegiatan mengamati tidak dilakukan oleh mahasiswa kelas B sehingga gagasan yang disampaikan ketika berbicara merupakan hal yang sekali jadi, tidak didasari oleh hal yang telah dilakukan sebelumnya.

Dari segi kosakata dan tata bahasa, mahasiswa kelas A mendapat lebih banyak pengalaman daripada mahasiswa kelas B. Pengalaman itu diperoleh ketika penyusunan proyek, mulai perencanaan hingga diseminasi produk akhir. Dalam proses itu mahasiswa terlibat aktif dalam kegiatan berbicara serta melakukan perbaikan-perbaikan pada tiap prosesnya. Dalam tiap perbaikan itu, mahasiswa sekaligus menerima pengayaan kosakata dan perbaikan tata bahasa, sehingga kemampuan berbicara menjadi terasah. Hal itu berbeda dengan kelas B. Kegiatan berbicara yang dilakukan sekadar melaksanakan tugas yang diberikan dosen yang tiap tugasnya berbeda topik. Mahasiswa yang kreatif dapat memanfaatkan tugas-tugas itu untuk melatih kemampuannya pada tiap tugas sehingga peningkatan kemampuan berbicara dapat terjadi. Namun hal itu tidak terjadi pada mahasiswa yang tidak kreatif. Berbeda dengan kelas, adanya proyek video kreatif menuntut semua mahasiswa untuk dapat melatih kemampuannya, tidak peduli apakah mereka mahasiswa yang kreatif atau bukan.

Dikaitkan dengan keterampilan berbicara, kekurangan yang ada pada kelas B selaras dengan yang dikemukakan Ghazali (2013), yaitu pengetahuan bahasa diperlukan dalam kemampuan berbahasa lisan. Selaras dengan Tarigan (2008) dan King (2010), pengetahuan tersebut tidak sekadar berupa teori tetapi perlu dipraktikkan dan dilatih terus menerus. Melalui proyek video kreatif, hal itu dapat dilakukan yang terbukti dari nilai kelas A. Jika dibandingkan dengan hasil pretest, maka terlihat bahwa ada peningkatan keterampilan berbicara pada mahasiswa kelas A. Hal itu dapat dilihat pada rerata nilai keseluruhan yang ditampilkan dalam grafik 4 berikut.



Grafik 4 Perbandingan Pretest dan Posttest

Berdasarkan grafik 4, nilai pretes keseluruhan kelas B lebih tinggi dari kelas A, yaitu 2,8 sedangkan kelas A 2,7. Namun setelah diberi perlakuan yang berupa proyek video kreatif, nilai posttest kelas A lebih tinggi daripada kelas B. Hal itu menunjukkan bahwa proyek video kreatif dapat meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data tentang proyek video kreatif, dapat disimpulkan bahwa proyek video kreatif dapat meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa. Hal itu diperoleh dari 1) penilaian video kreatif yang lebih baik dari kelas kontrol; 2) penilaian keterampilan berbicara yang lebih baik dari kelas control; serta peningkatan nilai pretest ke posttest yang lebih baik dari kelas kontrol. Dengan demikian, proyek video kreatif dapat dilakukan pada pembelajaran berbasis proyek mata kuliah keterampilan berbicara. Selain itu, proyek video kreatif juga dapat dijadikan acuan untuk melaksanakan pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitria, Yenni dan Rachayu, Imma. 2019. "Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Proyek di Era Revolusi Industri 4.0". *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, Volume 19, Nomor 2, Oktober 2019. https://ejournal.upi.edu/index.php/BS_JPBSP/article/view/24783 hlm. 173 - 185
- Ghazali, Abdul Syukur. 2013. *Pembelajaran keterampilan berbahasa dengan pendekatan komunikatif-interaktif*. Bandung: Refika Aditama.
- King, Larry. 2010. *Seni Berbicara: Kepada Siapa Saja, Kapan Saja, di Mana Saja*. Terjemahan dari *How Talk to Anyone, Anytime, Anywhere*. Jakarta: Gramedia.
- Rati, Ni Wayan Rati; Kusmaryatni, Nyoman; Rediani, Nyoman. 2017. "Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas dan Hasil Belajar Mahasiswa". *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Volume 6 Nomor 1, April 2017. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPI/article/view/9059> hlm. 60—71.
- Septyarini P. A.1, Ni Luh Putu dan Budiarta, Ning Luh Gd Rahayu "Model Pembelajaran Berbasis Proyek: Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berbicara Dan Proses

- Belajar”. *Media Edukasi: Jurnal Pendidikan*. Volume 3 nomor 1 tahun 2019. <https://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/jmk/article/view/735> hlm. 71—77.
- Stoller, F. 2006. “Establishing a theoretical foundation for Project-Based Learning in second and foreign language contexts”. Beckett, G., H. & P. C. Miller (Eds.), *Project Based Second and Foreign Language education: past, present, and future* (hlm. 19-40). Greenwich, Connecticut: Information Age Publishing.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Thuan, P. D. 2018. “Project-Based Learning: From Theory To EFL Classroom Practice”. *Proceedings of the 6th International OpenTESOL Conference* (hlm. 327).
- Wena, M. 2010. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara
- Zulhana dan Usman, Misnawaty. 2017. “Keefektifan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas X Mia SMA Negeri 2 Sungguminasa”. *Eralingua : Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra* Volume 1 No.1 Maret 2017. <https://ojs.unm.ac.id/eralingua/article/view/2984> hlm. 1—11.

