



Vol 5, No 1. 56 - 63, 2025

J-EDu

Journal - Erfolgreicher Deutschunterricht

e-ISSN: 2775-4685

<https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/jedu>



**PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN
ROLE PLAYING TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA
MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JERMAN**

Alexander Delvan Jamlean¹, Rita Fransina Maruanaya^{2*}, Patresia Silvana Apituley³

^{1,3}Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Universitas Pattimura, Ambon, Indonesia

²Institute of Vocational Education and Vocational Didactics, Faculty of Education,
TU Dresden, Germany

*Corresponding Author: rita_fransina.maruanaya@tu-dresden.de

Abstract. *The purpose of this study was to determine the effect of the role-playing method on the speaking skills of students of the German Language Education programme, Faculty of Teacher Training and Education, Pattimura University, Ambon. The research method used was an experiment with a sample of 14 students, namely the first semester students of intake 2024 who took the course Productive Sprechfertigkeit 1. Data were collected using a testing technique in the form of a pre-test and a post-test. Before the post-test, the treatment was carried out, namely the implementation of learning using the role-playing method for 6 sessions. Based on the results of the hypothesis testing using the t-test, it can be seen that the use of the role-playing method has a significant effect on the students' speaking skills. The results of the calculation with the t-test showed that the t_{count} was greater than the t_{table} ($1.980 > 1.771$). This proves that there is a significant difference between the pre-test and post-test scores. The t_{count} value which is greater than the t_{table} value also proves that the role play method has a positive effect on the students' speaking skills.*

Keyword: *Speaking skills, Role-playing method, German Language Education*

To cite this article:

Jamlean Alexander D, Maruanaya Rita F., Apituley Patresia S. (2025). *Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman*. J-Edu Vol. 5 (1): Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Unpatti Ambon 58-65

PENDAHULUAN

Bahasa Jerman adalah salah satu bahasa asing yang populer dan dipelajari di banyak negara, termasuk Indonesia. Bahasa ini memiliki peran penting dalam berbagai sektor, seperti pendidikan, perdagangan, teknologi, dan budaya. Penguasaan bahasa jerman tidak hanya membuka peluang akademik, seperti melanjutkan studi di universitas-universitas ternama di Jerman, tetapi juga peluang karier di perusahaan multinasional yang menggunakan bahasa ini. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa jerman di Indonesia terus dikembangkan, baik di tingkat sekolah menengah maupun perguruan tinggi.

Dalam pembelajaran bahasa, keterampilan berbicara menjadi salah satu aspek penting yang harus dikuasai oleh pembelajar. Berbicara bukan hanya sekadar alat komunikasi, tetapi juga menjadi indikator utama penguasaan bahasa. Menurut Priatna dan Setyarini (2019:150), berbicara adalah kemampuan untuk mengekspresikan, dan menyampaikan ide,

gagasan, dan perasaan melalui bunyi artikulasi atau kata-kata. Berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang kompleks karena bukan hanya membunyikan huruf atau kata tetapi juga menyampaikan buah pikiran, yaitu ide-ide yang logis dan kreatif. Selain itu menurut Fitriani et al. (2019:21), Sulistyawati & Amelia (2021:68) dan Harianto dalam Akihary dkk (2022:20) berbicara terutama dilakukan untuk berkomunikasi. agar dapat menyampaikan ide secara efektif dan membuat pembicara memahami apa yang dia katakan. Seorang pembicara harus memiliki kemampuan untuk mengevaluasi efek komunikasinya terhadap para pendengarnya dan harus memahami prinsip-prinsip yang mendasari setiap situasi pembicaraan, baik secara umum maupun individual. Sehingga dapat dikatakan bahwa aktivitas berbicara menunjukkan kemampuan berpikir seseorang. Dengan demikian keterampilan berbicara membutuhkan latihan rutin. Seorang pembelajar perlu dilatih pelafalan, pengucapan, pengontrolan suara, pengendalian diri, pengontrolan gerak-gerik tubuh, pemilihan kata, kalimat dan intonasinya serta penggunaan bahasa yang benar dan tepat.

Dalam kaitannya dengan pembelajaran Bahasa Jerman, Program Studi Pendidikan bahasa Jerman di universitas Pattimura Ambon membawa misi untuk menghasilkan lulusan bahasa Jerman yang memiliki potensi besar dalam peluang kerja dan pengembangan karier, baik di dalam maupun di luar negeri. Program studi ini menawarkan berbagai mata kuliah, salah satunya adalah Produktive Sprechfertigkeit zur Grundstufe, yang melatih keterampilan berbicara mahasiswa dengan menggunakan Redemittel yang sesuai dengan tema A1.

Dalam proses pembelajaran di mata kuliah Produktive Sprechfertigkeit zur Grundstufe, mahasiswa mempelajari berbagai aspek penting seperti pelafalan (Aussprache), ungkapan yang digunakan sehari-hari (Redemittel), struktur kalimat, serta kelancaran berbicara (Schäfer dan Rozenfeld, 2021:109). Agar supaya aspek-aspek keterampilan berbicara tersebut dapat transfer dengan baik kepada mahasiswa, dosen pengampuh mata kuliah produktive Sprechfertigkeit menggunakan berbagai metode pengajaran yang variatif dan inovatif yang dianggap cocok dengan materi maupun tujuan pembelajaran. Menurut Raslin (2022:1) Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan dalam dunia pendidikan untuk merencanakan atau mengimplementasikan suatu rencana yang telah disusun dalam bentuk praktis demi mencapai suatu tujuan pembelajaran. Artinya bahwa metode pembelajaran ini digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar dapat dipahami dengan mudah oleh pembelajar. Beberapa metode pembelajaran yang cocok dipakai untuk melatih keterampilan berbicara adalah simulasi, dialog, debat, presentasi dan diskusi kelompok. Metode-metode pembelajaran ini memberikan kesempatan yang besar bagi mahasiswa untuk berlatih berbicara secara aktif. Peningkatan keterampilan berbicara terutama aspek pelafalan juga dapat didukung dengan penggunaan media audiovisual seperti video pembelajaran dan rekaman percakapan asli dalam bahasa Jerman. Metode-metode tersebut di atas sudah sering diterapkan pada mata kuliah produktive Sprechfertigkeit di Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman dengan tujuan agar mahasiswa dapat memiliki keterampilan berbicara yang baik.

Namun penguasaan keterampilan berbicara dalam bahasa Jerman sering kali menjadi tantangan bagi mahasiswa, terutama yang belajar bahasa ini sebagai bahasa asing (Deutsch als Fremdsprache). Berdasarkan observasi dan pengalaman di kelas diketahui bahwa beberapa kendala utama yang dihadapi mahasiswa dalam berbicara bahasa Jerman adalah banyak mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam mencari kata yang tepat saat berbicara, kurangnya kosakata sehingga pembicaraan menjadi terputus – putus, kemudian kesalahan dalam

penggunaan struktur kalimat dan tata bahasa sering kali membuat mahasiswa merasa kurang percaya diri untuk berbicara, selain itu mahasiswa cenderung merasa cemas atau takut membuat kesalahan saat berbicara di depan teman atau dosen. Hal ini juga terlihat pada kajian penelitian terdahulu yang disampaikan oleh Irmawati ddk (2019:31) bahwa di tempat penelitiannya, kualitas keterampilan berbicara pembelajar masih di bawah rata-rata. Masalahnya adalah tidak semua siswa memiliki waktu untuk berlatih secara mandiri bahasa Jerman. Selain itu, siswa yang memiliki kesulitan berbicara bahasa Jerman masih merasa malu dan tidak percaya diri saat berbicara. Selanjutnya hasil observasi yang dilakukan oleh Irmawati ddk juga menunjukkan bahwa siswa kurang mahir berbicara bahasa Jerman dikarenakan minimnya kosa kata, tidak percaya diri dan takut membuat kesalahan ketika berbicara.

Untuk mengatasi kendala tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang dapat memberikan lingkungan belajar yang mendukung, menyenangkan, dan interaktif. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah *Role Playing*. Menurut Dumaini & Ardiani (2023: 161) metode ini memberikan mahasiswa kesempatan untuk berlatih berbicara melalui simulasi situasi kehidupan nyata, seperti berbelanja, wawancara kerja, atau diskusi kelompok. Sitanggang dkk (2023 :455), Saputri & yamin (2022:7276), Misbahun (2021:9) mengemukakan bahwa metode pembelajaran *role playing* merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran yang mana siswa dapat mengekspresikan materi, memberikan pendapat, serta membuat siswa dapat tampil secara langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu Andriyani et al., (2023: 4), Nurjanah (2020:15), Ufa dkk (2020 88) berpendapat bahwa metode pembelajaran *role playing* adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan peran dengan menempatkan diri mereka dalam situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai – nilai keyakinan mereka sendiri dan orang lain. Untuk memaksimalkan keefektifan pelaksanaan metode *role playing*, perlu diperhatikan langkah-langkah pembelajaran yang sistematis dan terstruktur demi tercapainya tujuan yang sudah ditargetkan oleh pengajar. Berikut adalah langkah-langkah *role playing* menurut Darmiah (2024: 47) yaitu, 1). Guru membuat atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, 2).Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum kegiatan belajar mengajar, 3).Guru membentuk kelompok siswa dengan masing-masing 5 orang, 4).Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, 5).Guru memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk memainkan scenario, 6). Masing masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. Langkah-langkah tersebut di atas menggambarkan kelebihan dari metode pembelajaran *role playing* yang menitikberatkan pada peran aktif peserta didik dalam memahami materi pembelajaran melalui simulasi atau skenario tertentu. Semakin aktif peserta didik berbicara maka akan semakin baik juga keterampilan berbicara mereka.

Mengingat pentingnya penguasaan keterampilan berbicara dalam bahasa Jerman dan tantangan yang masih dihadapi oleh mahasiswa, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengukur pengaruh penerapan metode Role playing terhadap keterampilan berbicara mahasiswa. Kegiatan penelitian dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pattimura Ambon dengan sampel penelitian mahasiswa semester 1 angkatan 2024 yang berjumlah 14 orang. Penelitian ini berlangsung pada semester ganjil Tahun Ajaran 2024/2025.

Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas yaitu metode *Role Playing* dan variabel terikat yaitu Keterampilan Berbicara. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dengan segala cara dan aturan – aturan yang telah ditentukan. Tes akan dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pre-test yang dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui keterampilan berbicara mahasiswa program studi pendidikan bahasa jerman sebelum mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Perlakuan dilakukan setelah pre-test dengan menggunakan beberapa tema pilihan sesuai dengan RPS (Rencana Pembelajaran Semester) Mata Kuliah *Produktive Sprechfertigkeit* 1.1 Semester Ganjil 2024/2025. Perlakuan dengan metode pembelajaran *Role Playing* dilakukan dalam 6 tatap muka dan dilaksanakan oleh dua orang dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman. Tema utama yang dibahas dalam 6 kali pertemuan tersebut adalah Guten Appetit yang terdiri dari 3 anak tema yaitu Essen sprechen, Einkaufen im Supermarkt, ein telefonisch vereinbaren. Tiap anak tema dibahas dalam 2 kali pertemuan. Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* dikembangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Setelah itu dilaksanakan post-test dengan tujuan untuk mengetahui keterampilan berbicara mahasiswa sesudah mengikuti pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Jadi secara keseluruhan proses pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahap yaitu pre-test, perlakuan, dan post-test.

Hipotesis penelitian ini adalah “ada pengaruh penerapan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman.” Untuk menguji hipotesis tersebut peneliti menggunakan rumus uji-t dependent, sebagaimana ditulis oleh Jakni (2016:139) sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

- t : Nilai
- Md : mean dari deviasi (d) antara Pre-Test dan Post-Test
- Xd : deviasi masing-masing subjek
- $\sum X^2 d$: jumlah kuadrat deviasi
- N : banyaknya subjek
- Db : derajat kebebasan (ditentukan dengan n-1)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur pengaruh penerapan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman. Dengan demikian, data yang akan dideskripsikan dalam bab ini adalah data dari hasil Pre - test dan Post - test yang diolah dengan menggunakan rumus uji t-dependent untuk membuktikan hipotesis. Data hasil test dari keterampilan berbicara Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman sebelum dan sesudah memperoleh perlakuan dengan metode Pembelajaran *Role Playing* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Pre-test dan Post-test

No	Responden	Pre-Test (X1)	Post-Test (X2)
1	Q.D	3	5
2	O.L	2	5
3	B.N	1	4
4	A.K	2	5
5	N.R	3	5
6	M	3	4
7	M	3	5
8	S.R	1	3
9	E	2	5
10	A	1	3
11	V	1	3
12	ZVD	3	5
13	N	1	3
14	D	1	3
		$\sum X1 = 27$	

Sesuai dengan skor dari Goethe Institut, untuk Fragen nilai skor terendah adalah 0 dan tertinggi 2. Sedangkan untuk Antworten nilai terendah 0 dan tertinggi 1. Setiap peserta diberi kesempatan bertanya 5 kali dan menjawab 5 kali. Skor per peserta untuk 5 pertanyaan : max. $2 \times 5 = 10$, min: $0 \times 5 = 0$. Skor Antwort : max. $1 \times 5 = 5$. Min: $0 \times 5 = 0$. Setelah itu dihitung rata-rata skor Frage $10 +$ skor Antwort $5 = 15$. Rata-ratanya $15 : 2 = 7,5$. Artinya skor tertinggi secara keseluruhan adalah 7,5 dan skor terendah adalah 0.

Dari hasil pre-test dan post-test dapat dilihat, bahwa ada perbedaan. Data yang diperoleh tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut : Hasil tes Keterampilan Berbicara sebelum mendapat perlakuan dengan metode pembelajaran *Role Playing* (Pre-test) terhadap 14 mahasiswa, diperoleh nilai terendah adalah 1 sebanyak 6 orang, sedangkan nilai tertinggi 3 sebanyak 5 orang dari nilai maksimum 7,5. Sedangkan hasil tes kemampuan berbicara setelah mendapat perlakuan dengan menggunakan metode *Role Playing* (Post-test) terhadap 14 mahasiswa, diperoleh nilai tertinggi adalah 5 sebanyak 7 orang, sedangkan nilai terendah adalah 3 sebanyak 5 orang dari nilai maksimum maksimum 7,5.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t, dapat dilihat bahwa penggunaan metode *Role Playing* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara mahasiswa. Hasil penghitungan dengan uji t menunjukkan t_{hitung} lebih besar

nilainya dari t_{tabel} ($1,980 > 1,771$). Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Nilai t hitung yang lebih besar dari nilai t tabel juga membuktikan bahwa metode *Role Playing* memiliki pengaruh positif terhadap keterampilan berbicara mahasiswa.

Selain itu melalui observasi selama pelaksanaan metode *role playing* ini, mahasiswa terlihat lebih percaya diri dan aktif dalam menggunakan bahasa Jerman dalam berbagai situasi yang relevan dengan skenario pembelajaran. Penerapan metode *role playing* memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mempraktikkan keterampilan berbicara dalam suasana yang menyerupai situasi nyata. Metode ini tidak hanya membantu mahasiswa untuk berbicara secara lancar, tetapi juga membantu mereka memperbaiki pengucapan struktur kalimat, dan penggunaan kosakata Bahasa Jerman. Hal ini sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Schäfer dan Rozenfeld (2021:109) yaitu bahwa aspek-aspek yang mendukung keterampilan berbicara bahasa Jerman seseorang adalah kosakata, tata bahasa, pelafalan maupun ungkapan.

Penelitian ini sejalan dengan (Ulfah dkk.2019) bahwa Metode pembelajaran *role playing* adalah suatu metode pembelajaran yang berorientasi agar siswa dapat melatih kemampuan berbicara secara menyeluruh dan juga mampu membuat siswa lebih aktif dalam melakukan aktivitas dalam pembelajaran. Hal tersebut juga dikemukakan oleh Andriyani et al., (2023) bahwa metode pembelajaran *role playing* adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan peran dengan menempatkan diri mereka dalam situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai – nilai keyakianan mereka sendiri dan orang lain. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat dikatakan bahwa metode *role playing* dapat direkomendasikan untuk pembelajaran bahasa Jerman.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada bab sebelumnya yang menunjukkan bahwa hasil perhitungan t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($1,980 > 1,771$) dan membuktikan bahwa adanya perubahan yang signifikan antara hasil tes keterampilan berbicara bahasa Jerman mahasiswa sebelum dan sesudah penggunaan metode *role playing*. Dengan demikian maka disimpulkan bahwa metode *role playing* mampu meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa karena metode ini memungkinkan seluruh mahasiswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran terutama dalam melatih keterampilan berbicara mereka berdasarkan skenario yang mereka susun secara mandiri dalam kerja kelompok sesuai dengan petunjuk dosen pengampuh mata kuliah. Hal ini juga telah menumbuhkan rasa percaya diri dari mahasiswa untuk berbicara dalam bahasa Jerman.

REFERENSI

Akihary, W., Maruanaya, RF., Lestuny, C., Irnleitner, S. (2022). *Peningkatan Kompetensi Berbicara Guru Bahasa Jerman dengan Menggunakan Media Digital*. GERMAN FÜR GESELLSCHAFT (J-GEFÜGE), 1(1), 19-23 DOI: <https://doi.org/10.30598/jgefuege.1.1.19-23>

- Andriyani, A. C., Ulya, H., & Kuryanto, M., S. (2023). *Pengaruh Model Role Playing dengan permainan Tradisional Pasaran terhadap kemampuan Numerik siswa*. MANAZHIM, 5(1), 323-334.
- Darmiah. (2024). *Model Role Playing Sebagai Strategi Pembelajaran Inklusif*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa. 2(1), 43-53.
- Dumaini, N. K. D., & Ardhiani, G. A. N. (2023). *Pengaruh model pembelajaran role playing berbantuan media wayang kertas terhadap keterampilan berbicara bahasa indonesia*. Lampuhyang, 14(2), 160-176.
- Fitriani, D., Fauzy, T., & Jaya, M. (2019). *Pengaruh Media Pop Up Book Berbasis Cerita Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Kelompok B (Usia 5-6 Tahun) Di Paud Al-Huda Palembang Tahun 2019*. PERNIK, 2(1), 15-26.
- Irmawati, I., & Mannahali, M. (2019). *Model pembelajaran Rollenspiel untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jerman Siswa*. Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra, 3(1), 31-35.
- Jakni, S. P. (2016). *Metodologi penelitian eksperimen bidang pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Marques-Schäfer, G., & Rozenfeld, C. C. D. F. (2021). *Förderung der Sprechfertigkeit in DaF: eine qualitative Studie zur Nutzung von ChatClass*. Pandaemonium Germanicum, 24, 108-136.
- Misbahudin, M. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn pada Materi Sumpah Pemuda dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika*. Jurnal Citizenship Virtues, 1(1), 7-14.
- Nurjanah K. (2020) *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDIT Darul Fikri Tanjung Balai Kecamatan Datuk Bandar*. Skripsi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Priatna, A., & Setyarini, G. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 4(2), 147-159.
- Raslin, R. (2022). *Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas IV SDN 233 Inpres Botang* (Doctoral dissertation, Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Toraja).
- Saputri, R., & Yamin, Y. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal basicedu, 6(4), 7275-7280.
- Schäfer, G., & Rozenfeld, C. C. de F. (2021). *Förderung der Sprechfertigkeit in DaF: eine qualitative Analyse zur Nutzung von ChatClass*. Pandaemonium Germanicum, 24(42), 108-136. <https://doi.org/10.11606/1982-88372442108>
- Sitanggang, J. L., Tambunan, J., & Sitohang, S. (2023). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS II PADA SUBTEMA 2 HIDUP RUKUN DENGAN TEMAN BERMAIN SD NEGERI 094155 RAMBUNG MERAH KABUPATEN SIMALUNGUN*. Pendidikan Bahasa Indonesia dan Sastra (Pendistra), 218-227.
- Sulistiyawati, R., & Amelia, Z. (2021). *Meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui media big book*. Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI), 2(2), 67-78.

ufa, F. N., Purbasari, I., &Widianto, E. (2020). *Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Visualisasi Poster Sederhana* WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 1(2), 86-92. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/wasis/article/view/5060>.