



## Pengaruh Teknik Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMPN 27 Satu Atap Lappawarue Kecamatan Mallawa Kabupaten Maros

Umraira<sup>1</sup>, Rosmini Madeamin<sup>2</sup>, Fajrul Khaer<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

e-mail: [umraira899@gmail.com](mailto:umraira899@gmail.com)<sup>1</sup>, [minimadeamin@unismuh.ac.id](mailto:minimadeamin@unismuh.ac.id)<sup>2</sup>, [fajrulkhaer@unismuh.ac.id](mailto:fajrulkhaer@unismuh.ac.id)<sup>3</sup>

**Abstract:** *The speaking skills of seventh-grade students at SMPN 27 Satu Atap Lappawarue are still considered low. This is caused by the students' low self-confidence in speaking in public and the use of teaching methods that do not encourage active participation. This study aims to determine the extent of the influence of the Role Playing learning technique in improving students' speaking skills in the Indonesian language subject. The type of this research is Pre-Experiment. The research design is a Pretest-Posttest Design, which is an experiment that involves only one class as the experimental class without a comparison class (control class). The subjects used in this study were 12 students. The results of the descriptive statistical analysis show that the use of the Role Playing learning technique has a positive impact on the improvement of students' speaking skills. The average speaking skill scores of the students increased from 44 during the pretest to 79 after the posttest. This shows that after the Role Playing technique was applied, the students' speaking skills experienced a significant improvement compared to before the technique was implemented. The results of the inferential statistical analysis using the t-test formula show that the calculated t-value obtained is 9.358 with a frequency (df) = 12 - 1 = 11. At a significance level of  $\alpha = 0.05$ , the t-table value obtained is 2.200. Thus,  $t_{\text{calculated}} > t_{\text{table}}$ , so the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected and the alternative hypothesis ( $H_1$ ) is accepted. This proves that there is a significant influence of the Role Playing technique on the speaking skills of seventh-grade students at SMPN 27 Satu Atap Lappawarue, Mallawa District, Maros Regency.*

**Keywords:** *Role Playing, Speaking Skills, Indonesian Language*

**Abstrak:** Keterampilan berbicara siswa kelas VII SMPN 27 Satu Atap Lappawarue masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh rendahnya kepercayaan diri siswa untuk berbicara di depan umum serta penggunaan metode pembelajaran yang kurang mendorong partisipasi aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penerapan teknik pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Jenis penelitian ini adalah Pra-Eksperimen. Desain penelitiannya adalah *Pretest-Posttest Design* yaitu sebuah eksperimen yang dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas pembandingan (kelas kontrol). Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah 12 siswa. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa penggunaan teknik pembelajaran *Role Playing* memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa. Rata-rata nilai keterampilan berbicara siswa meningkat dari 44 pada saat pretest menjadi 79 setelah dilakukan posttest. Hal ini menunjukkan bahwa setelah diterapkan teknik *Role Playing*, keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan sebelum teknik tersebut diterapkan. Hasil analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji-t menunjukkan bahwa nilai t hitung yang diperoleh adalah sebesar 9,358 dengan frekuensi (db) = 12 - 1 = 11. Pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  diperoleh nilai t tabel sebesar 2,200. Dengan demikian,  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ , sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan teknik *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII SMPN 27 Satu Atap Lappawarue Kecamatan Mallawa Kabupaten Maros.

**Kata Kunci:** *Role Playing, Keterampilan Berbicara, Bahasa Indonesia*

## **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan memiliki peranan yang sangat vital dalam menjamin perkembangan serta kelangsungan hidup suatu bangsa yang bersangkutan. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan output yang memiliki daya pikir tinggi dan kreatif. Pendidikan tersebut merupakan kunci untuk semua kemajuan dan perkembangan yang berkualitas, karena melalui pendidikan, individu dapat merealisasikan seluruh potensi dirinya baik sebagai pribadi maupun sebagai anggota masyarakat dan warga negara. UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suatu belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan rohani dan jasmani, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan bertujuan untuk membantu anak-anak memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif dalam menjalani kehidupan. Suatu proses pembelajaran dan pendidikan dikatakan berhasil apabila peserta didik memperoleh peningkatan dalam menambah pengetahuan, meningkatkan kemampuan mereka, dan mengembangkan sikap dan perilaku yang lebih positif. Tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar para siswa mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia yang benar, baik secara lisan maupun tulisan. Meskipun setiap orang dilahirkan dengan kemampuan berbicara atau berkomunikasi secara baik dan benar, tidak semua orang memiliki kemampuan tersebut.

Berbicara adalah salah satu kemampuan berkomunikasi dengan orang lain melalui media bahasa. Berbicara adalah bentuk tindak tutur yang berupa bunyi-bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap disertai dengan gerak-gerak tubuh dan ekspresi raut muka (Setyonegoro, 2013). Tarigan (1985) menyebutkan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata yang mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Hal yang menjadi dasar penelitian ini adalah berdasarkan informasi dari guru dan pengamatan di lapangan yang menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa Kelas VII SMPN 27 Satu Atap Lappawarue masih rendah. Sebagian besar siswa masih takut dan merasa malu berbicara di depan teman sekelas, yang mengakibatkan kesulitan dalam berkomunikasi. Hal ini menunjukkan adanya kendala yang mengganggu tercapainya KKM yang maksimal dan mengakibatkan siswa tidak terampil dalam berbahasa. Kemampuan berbicara siswa bervariasi, mulai dari baik, sedang, gagap, hingga kurang.

Salah satu tugas guru dalam kaitannya dengan masalah ini ialah guru harus kreatif dalam mengajar, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang aspek berbicara. Salah satu alat yang dapat digunakan guru untuk mendukung proses pembelajaran adalah teknik *Role Playing*. Teknik pembelajaran *Role Playing* memungkinkan siswa untuk menguasai bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan mereka terhadap objek.

Berdasarkan uraian di atas, kiranya perlu diadakan penelitian sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Peneliti membatasi masalah dan memilih judul “pengaruh teknik pembelajaran *Role Playing* meningkatkan keterampilan berbicara siswa Kelas VII Sekolah SMPN 27 Satu Atap Lappawarue Kecamatan Mallawa Kabupaten Maros.”

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian eksperimen yaitu Pre-Experimental Design dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Sugiyono (2013: 74) menyatakan bahwa desain ini terjadi karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel yang tidak dipilih secara random. Pemilihan desain ini karena penelitian yang akan dilakukan menggunakan kelompok eksperimental tanpa kelompok kontrol, dan diawali dengan pemberian pretest untuk mengukur kemampuan awal berbicara.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### a. Deskripsi Hasil *Pre-test* Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN 27 Satu Atap Lappawarue Kecamatan Mallawa Kabupaten Maros Sebelum diterapkan Teknik *Role Playing*

- 1) Adapun deskripsi secara kuantitatif skor hasil belajar *Pre-Test* sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1** Statistik Skor Hasil Belajar *Pre – Test*

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah murid	12
Nilai ideal	100
Nilai maksimum	80
Nilai minimum	28
Rentang nilai	52
Nilai rata-rata	44

Sumber: Data *Pretest*

Berdasarkan table di atas, menunjukkan bahwa skor rata-rata (*mean*) hasil belajar keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas VII SMPN 27 Satu Atap Lappawarue Kecamatan Mallawa Kabupaten Maros setelah dilakukan *Pre-test* adalah 44 dari skor ideal yang mungkin dicapai adalah 100. Skor maksimum adalah 80 dari skor ideal 100, skor minimum 28 dari skor ideal 100 yang mungkin dicapai skor rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar keterampilan berbicara Bahasa Indonesia kelas VII SMPN 27 Satu Atap Lappawarue Kecamatan Mallawa Kabupaten Maros dalam kategori rendah.

Apabila skor hasil belajar siswa dikelompokkan ke dalam 5 kategori maka diperoleh distribusi frekuensi nilai seperti yang disajikan pada tabel 2.

**Tabel 2** Statistik Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Keterampilan Berbicara *Pre-test*

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase %
1	0-59	Sangat Rendah	9	75%
2	60-69	Rendah	-	-
3	70-79	Sedang	2	17%
4	80-89	Tinggi	1	8%
5	90-100	Sangat tinggi	-	-
<b>Jumlah</b>			<b>12</b>	<b>100%</b>

Sumber : Skor Hasil Belajar *Pretest*

Berdasarkan tabel 2, diperoleh bahwa dari 12 orang jumlah siswa kelas VII SMPN 27 Satu Atap Lappawarue Kecamatan Mallawa Kabupaten Maros terdapat 9 siswa (75%) yang berada pada kategori sangat rendah, 2 siswa (17%) dan yang berada pada kategori sedang, 1 siswa (8%) yang berada pada kategori tinggi. Dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar sebelum diterapkan teknik *Role Playing* tergolong rendah.

Berdasarkan data hasil penelitian yang tercantum pada lampiran maka presentase ketuntasan hasil belajar keterampilan berbicara Bahasa Indonesia Kelas VII SMPN 27 Satu Atap Lappawarue Kecamatan Mallawa Kabupaten Maros pada hasil belajar *Pre-test* dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

**Tabel 3** Deskripsi Ketuntasan Hasil Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia *Pre-test*

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase
$\leq 69$	Tidak tuntas	9	75%
$\geq 70$	Tuntas	3	25%
<b>Jumlah</b>		<b>12</b>	<b>100</b>

Sumber : Hasil Belajar *Pretest*

Apabila tabel 3 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM (70) sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa Kelas VII SMPN 27 Satu Atap Lappawarue Kecamatan Mallawa Kabupaten Maros belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena murid yang tuntas hanya 25%.

**b. Deskripsi Hasil *Post-test* Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VII SMPN 27 Satu Atap Lappawarue Kecamatan Mallawa Kabupaten Maros Setelah diterapkan Teknik *Role Playing***

- 1) Adapun deskripsi secara kuantitatif skor hasil belajar *Post-test* setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

**Tabel 4** Statistik Skor Hasil Belajar *Post-test*

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah murid	12
Nilai ideal	100
Nilai maksimum	92
Nilai minimum	64
Rentang nilai	28
Nilai rata-rata	79

Sumber : Hasil Belajar *Post-test*

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa skor rata-rata (*mean*) hasil belajar siswa kelas VII SMPN 27 Satu Atap Lappawarue Kecamatan Mallawa Kabupaten Maros setelah dilakukan *Post-test* telah mencapai skor maksimal 92, skor minimum 64 dari skor ideal 100, dan rentang skor 28 dari skor ideal 100 yang mungkin di capai. Skor rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar keterampilan berbicara

Bahasa Indonesia siswa kelas VII SMPN 27 Satu Atap Lappawarue Kecamatan Mallawa Kabupaten Maros meningkat.

Apabila skor hasil belajar siswa dikelompokkan kedalam 5 kategori maka diperoleh distribusi frekuensi nilai seperti yang disajikan pada tabel 5.

**Tabel 5** Statistik Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar *Post-test*

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1	0-59	Sangat rendah	-	-
2	60-69	Rendah	2	17%
3	70-79	Sedang	4	33%
4	80-89	Tinggi	4	33%
5	90-100	Sangat tinggi	2	17%
<b>Jumlah</b>			12	100%

Sumber : Hasil Belajar *post-test*

Berdasarkan tabel 5 diperoleh bahwa dari 12 orang jumlah siswa kelas VII SMPN 27 Satu Atap Lappawarue, terdapat 2 siswa (17%) yang berada pada kategori rendah, pada kategori sedang terdapat 4 siswa (33%), pada kategori tinggi terdapat 4 siswa (33%), dan pada kategori sangat tinggi terdapat 2 murid (17%). Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan berbicara Bahasa Indonesia meningkat setelah diterapkan teknik *Role Playing*. Berdasarkan data hasil penelitian yang tercantum pada lampiran maka presentase ketuntasan hasil belajar keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas VII SMPN 27 Satu Atap Lappawarue Kecamatan Mallawa Kabupaten Maros pada hasil belajar *Post-test* dapat di lihat pada tabel 4.8 berikut.

**Tabel 6** Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Keterampilan Berbicara *Post-test*

Presentase Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase %
$\leq 69$	Tidak tuntas	2	17%
$\geq 70$	Tuntas	10	83%
<b>Jumlah</b>		<b>12</b>	<b>100%</b>

Sumber : hasil belajar *post-test*

Apabila tabel 6 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM (70) sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara siswa Kelas VII SMPN 27 Satu Atap Lappawarue Kecamatan Mallawa Kabupaten Maros sudah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena murid yang tuntas yaitu 83%.

**c. Pengaruh Teknik Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMPN 27 Satu Atap Lappawarue Kecamatan Mallawa Kabupaten Maros**

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “Pengaruh Teknik Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMPN 27 Satu Atap Lappawarue Kecamatan Mallawa Kabupaten Maros”. Maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

**Tabel 7** Analisis *pretest-posttest*

No	XI ( <i>pretest</i> )	X2 ( <i>posttest</i> )	d= X2-X1	d <sup>2</sup>
1	72	88	16	256
2	76	92	16	256
3	36	80	44	1.936
4	80	92	12	144
5	36	80	44	1.936
6	36	68	32	1.024
7	36	80	44	1.936
8	28	72	44	1.936
9	28	64	36	1.296
10	40	76	36	1.296
11	32	76	44	1936
12	32	76	44	1936
<b>Jumlah</b>	<b>532</b>	<b>944</b>	<b>412</b>	<b>15.888</b>

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

**1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:**

$$\begin{aligned} md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{412}{12} \\ &= 34 \end{aligned}$$

**2. Mencari harga “ $\sum X^2d$ ” dengan menggunakan rumus:**

$$\begin{aligned} \sum X^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 15.888 - \frac{(412^2)}{12} \\ &= 15.888 - \frac{169.744}{12} \end{aligned}$$

$$= 15.888 - 14.145$$

$$= 1.743$$

### 3. Menentukan harga t Hitung

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

$$t = \frac{34}{\frac{\sqrt{1.743}}{12(12-1)}}$$

$$t = \frac{34}{\frac{\sqrt{1.743}}{132}}$$

$$t = \frac{34}{3,633}$$

$$t = 9,358$$

### 4. Menentukan harga t Tabel

Untuk mencari t Tabel peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $d. B = N - 1 = 12 - 1 = 11$  maka diperoleh  $t_{0,05} = 2,200$ . Setelah diperoleh  $t_{Hitung} = 9,358$  dan  $t_{Tabel} = 2,200$  maka diperoleh  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  atau  $9,358 > 2,200$  Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini berarti bahwa penerapan teknik pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia siswa Kelas VII.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yang berjudul "Pengaruh Teknik Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMPN 27 Satu Atap Lappawarue" menunjukkan bahwa terdapat pengaruh teknik *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa yang dapat diperkuat dari hasil perhitungan uji hipotesis didapatkan  $t_{Hitung} = 9,358$  sedangkan nilai  $t_{Tabel} = 2,200$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Berdasarkan nilai tersebut maka diperoleh  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ , ini berarti  $H_0$  ditolak dan selanjutnya  $H_1$  diterima. Hasil analisis di atas dapat menunjukkan adanya pengaruh teknik *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa, sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan.

Berdasarkan data *pretest*, diperoleh hasil belajar keterampilan berbicara siswa terdapat 9 siswa (75%) yang berada pada kategori sangat rendah, 2 siswa (17%) yang berada pada kategori sedang, dan 1 siswa (8%) yang berada pada kategori tinggi. Sedangkan pada

data *posttest* hasil belajar keterampilan berbicara siswa terdapat 10 siswa (83%) yang berhasil tuntas dan yang tidak tuntas terdapat 2 siswa (17%).

Berdasarkan hasil analisis statistik dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik *Role Playing* memiliki pengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas 7 SMPN 27 Satu Atap Lappawarue.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil data, maka dapat disimpulkan bahwa teknik *Role Playing* yang berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata *posttest* lebih besar dari hasil rata-rata *pretest*, yaitu 44% untuk rata-rata *pretest* dan 79% untuk rata-rata *posttest*. Demikian juga berdasarkan hasil perhitungan uji-t didapatkan  $t_{Hitung} = 9.358$  sedangkan nilai  $t_{Tabel} = 2.200$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Berdasarkan nilai tersebut maka diperoleh  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ , ini berarti bahwa  $H_0$  ditolak dan selanjutnya  $H_1$  diterima.

#### REFERENSI

- Carolina, Y. (2001). Strategi Guru dalam Mengajarkan Keterampilan Berbicara pada Siswa SLTP di Singaraja. Skripsi. (Tidak diterbitkan). IKIP N Singaraja.
- Hajrah. (2018). Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (Role Playing) Siswa Kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Kamalia Lilik. (2013). Peningkatam Keterampilan Berbicara Dengan Teknik Bermain Peran Pada Siswa Kelas Iii Mi Ziyadatul Huda Jakarta Timur Tahun Pelajaran 2013/2014. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/28019>
- Kuntarto, E., & Putri Aritonang, H. A. (2023). Analisis Faktor Penghambat Kemampuan Berbicara Siswa Kelas Rendah Di Sekolah Dasar. Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(2), 3865–3877. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10215>
- Lindawati, N. P., & Sengkey, F. (2017). Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Dengan Teknik Role Play Pada Siswa Kelas X Sma Dwijendra Denpasar. Jurnal Manajemen Pelayanan Hotel, 1(1), 1. <https://doi.org/10.37484/jmph.010101>
- Marzuqi, I. (2019). Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) Mapel Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia.
- Pakpahan, A. F., Prasetio, A., Negara, E. S., Gurning, K., Situmorang, R. F. R., Tasnim, T., Sipayung, P. D., Sesilia, A. P., Rahayu, P. P., Purba, B., Chaerul, M., Yuniwati, I., Siagian, V., & Rantung, G. A. J. (2021). Metodologi Penelitian Ilmiah.
- Program Guru Dalam Jabatan, M. Peningkatan Kemampuan Siswa Berbicara Melalui Telepon Dengan Teknik Simulasi di Kelas IV SDN 4 Toli-Toli Hasna Modanggu. Jurnal Kreatif

Tadulako Online, 4(10), 88-101. <http://hzwathoni>.

Setyonegoro, A. (2013). Hakikat, Alasan, Dan Tujuan Berbicara (Dasar Pembangun Kemampuan Berbicara Mahasiswa). Pena, 3(1), 67–80.

Simbolon, Marlina Eliyanti. 2019. Tuturan dalam Pembelajaran Berbicara dengan Metode Reciprocal Teaching. Surabaya: Media Sahabat Cendikia.

Sugiyono, D. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan.

Suhendar, M.E 1992. Sari Mata Kuliah MKDU Bahasa Indonesia I. Bandung: Pioner Jaya

Tarigan, H.G. 1983. Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Jakarta: Angkasa

Tarigan, (1985). Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa. Bandung. CV Angkasa

Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional