

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA MELALUI METODE *BUZZ GAMES*

Faridatunnida
Tanto Aljauharie Tantowie
Dudi

Abstract

The objectives of this study are as follows: (1) To find out the preparation of the Learning Implementation Plan (RPP) using the Buzz Games method in the Indonesian subjects of objects, animals and plants around me in the Madrasah Ibtidaiyah Darussalam. (2) To find out the implementation of learning by using the Buzz Games method in Indonesian subjects of objects, animals and plants around me in the Madrasah Ibtidaiyah Darussalam. (3) To find out the improvement of speaking skills from using the Buzz Games method in Indonesian subjects of objects, animals and plants around me in Madrasah Ibtidaiyah Darussalam. The method used is the Classroom Action Research (CAR) method of the Kemmis and MC Taggart models which are commonly used with 4 stages, namely: (1) planning, (2) implementation (3) observation and (4) reflection. After doing research, the results show that: (1) Teachers have increased their ability to prepare lesson plans. The average value in cycle I reached 8.7, cycle II reached 8.9 and cycle III reached 9.2. (2) The teacher experienced an increase in implementing learning with an average cycle I reaching 8.6, cycle II reaching 8.7 and cycle III reaching 9.1. (3) The assessment of students' speaking skills in class 1 / B MIS Al-Fadliliah Darussalam Cijeunjing District Ciamis District has increased with an average value in cycle I reaching 6.87, cycle II reaching 7.08 and cycle III reaching 7.4. After using the buzz games method it can improve students' speaking skills.

Keywords: Student Speaking Skills, Method Of Buzz Games

PENDAHULUAN

Slameto (2010:2) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan suatu cara pembentukan kemampuan manusia untuk menggunakan akal pikiran/rasional mereka sebagai jawaban dalam menghadapi berbagai masalah yang timbul dimasa yang

akan datang. Sedangkan menurut Saleh Abbas (2006: 63) bahwa pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, salah satunya adalah dengan membantu siswa untuk terampil dalam kegiatan pembelajaran, terutama keterampilan berbicara yang dapat membuat suasana pembelajaran aktif yang akan memicu siswa mengembangkan keterampilannya.

Kemampuan berbahasa mencakup empat aspek meliputi kemampuan menyimak, kemampuan berbicara, kemampuan membaca dan kemampuan menulis. Keempat kemampuan tersebut saling berkaitan satu sama lain. Salah satu kemampuan berbahasa yang utama dalam proses komunikasi adalah keterampilan berbicara. Menurut Tarigan (1991: 145) bahwa pembelajaran keterampilan berbicara di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah diarahkan pada pemberian kesempatan kepada siswa untuk saling menyampaikan pendapatnya secara lisan dalam bentuk diskusi.

Menurut Suprijanto (2012: 109) bahwa melihat kenyataan tersebut guru perlu menyusun suatu metode dengan memberikan pengalaman yang luas kepada siswanya dalam keterampilan berbicara. Salah satunya yaitu dengan menciptakan suasana belajar yang mendorong siswa untuk aktif berpendapat, menyampaikan informasi dan bertukar pengalaman sehingga melatih keterampilan berbicara siswa. Salah satu metode yang akan digunakan peneliti adalah metode *Buzz Games*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ipit Pitriyah, S.Pd.I yang peneliti lakukan di kelas I/B MIS Al-Fadliliah Darussalam Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis, diperoleh fakta bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas I/B MIS Al-Fadliliah Darussalam adalah sebagai berikut:

- a. Keterampilan berbicara siswa belum memuaskan, hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata kelas pada nilai UTS yaitu 6,6 sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal 7,0 dengan ukuran Sangat Baik: (8,0-10,0), Baik: (7,0-79), Cukup: (6,0-6,9), Kurang: (5,0-5,9).
- b. Siswa merasa takut dan malu saat ditugasi untuk tampil berbicara di depan teman-temannya.
- c. Saat diberikan pertanyaan terdapat siswa yang menjawab dengan menggunakan kata campuran antara bahasa Indonesia dan bahasa Daerah.

- d. Siswa tidak berani dalam mengemukakan pendapat untuk menyampaikan hasil pekerjaan karena siswa malu-malu dan gugup sehingga volume suara yang dihasilkan tidak begitu terdengar.

Kegiatan pembelajaran memerlukan adanya sinergi antara guru, siswa, metode pembelajaran dan lingkungan tempat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Hal ini berarti ada kaitannya dengan metode pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia yang nyatanya dilapangan menunjukkan bahwa penyebab kurangnya keterampilan berbicara karena siswa kurang percaya diri.

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat tiga pokok permasalahan yang akan diteliti, diantaranya:

- a. Bagaimana penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan metode *Buzz Games* pada mata pelajaran bahasa Indonesia tema benda, hewan dan tanaman di sekitarku di kelas I/B MIS Al-Fadlilyah Darussalam?
- b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Buzz Games* pada mata pelajaran bahasa Indonesia tema benda, hewan dan tanaman di sekitarku di kelas I/B MIS Al-Fadlilyah Darussalam?
- c. Bagaimana peningkatan keterampilan berbicara dari menggunakan metode *Buzz Games* pada mata pelajaran bahasa Indonesia tema benda, hewan dan tanaman di sekitarku di kelas I/B MIS Al-Fadlilyah Darussalam?

KAJIAN TEORI

Menurut Linguis yang di kutip oleh Guntur bahwa "*speaking is language.*" Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. Berbicara tentu berhubungan erat dengan perkembangan kosa kata yang diperoleh sang anak; melalui kegiatan menyimak dan membaca. Belum matangnya perkembangan bahasa juga merupakan suatu keterlambatan dalam kegiatan-kegiatan berbahasa (Guntur, 2008: 3).

Menurut Hani Sholikhah, "berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa dalam kehidupan sehari-hari" (Sholikhah, 2014: 139). Seseorang lebih sering memilih berbicara untuk berkomunikasi, karena komunikasi lebih efektif jika dilakukan dengan berbicara. Keterampilan berbicara yang dibahas dalam penelitian ini diperuntukan untuk usia Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. Menurut Iskandarwassid dan Dadang Sunandar menjelaskan bahwa "keterampilan berbicara merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan dan keinginan kepada orang lain" (Iskandarwassid & Sunandar, 2013: 241). Keterampilan ini juga didasari oleh kepercayaan diri untuk berbicara secara wajar, jujur, benar dan bertanggung jawab dengan menghilangkan masalah psikologis seperti rasa malu, rendah diri, ketegangan dan berat lidah.

Menurut Djago Tarigan, "keterampilan berbicara merupakan keterampilan mekanistik. Semakin banyak seseorang dalam berlatih berbicara maka akan semakin dikuasai keterampilan berbicara" (Tarigan, 1991: 145).

a. Tujuan Keterampilan Berbicara

Menurut Iskandarwassid dan Dadang Sunandar (2013: 242-243) bahwa tujuan dari keterampilan berbicara yaitu sebagai berikut:

- 1) Untuk kemudahan berbicara dengan baik
- 2) Untuk berbicara yang jelas
- 3) Untuk melatih sikap bertanggung jawab
- 4) Untuk membentuk pendengaran yang kritis

Sementara menurut Djago Tarigan dalam Isah Cahyani dan Hodijah (2007: 60) menjelaskan bahwa tujuan keterampilan berbicara dibedakan atas lima golongan yaitu:

- 1) Keterampilan berbicara untuk menghibur
- 2) Keterampilan berbicara untuk menstimulasi pendengar jauh lebih kompleks.
- 3) Keterampilan berbicara untuk tujuan menggerakkan pembicara yang berwibawa.

4) Keterampilan berbicara untuk tujuan menginformasikan, melaporkan, menjelaskan.

b. Perkembangan Berbicara Siswa di SD/MI

Menurut Suhartono (2005: 54-55), anak pada usia Sekolah Dasar mulai berkembang kreativitas kebahasaannya dalam berbicara. Perkembangan berbicara yang paling tampak pada anak usia SD diantaranya:

- 1) Perkembangan Pragmatik
- 2) Perkembangan Semantik
- 3) Perkembangan Morfologi dan Sintaksis

2. Metode *Buzz Games*

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Menurut Ahmad Munjin Nasih, bahwa “secara etimologi metode berasal dari kata *Method* yang berarti suatu cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan dalam mencapai suatu tujuan. Apabila kata metode disandingkan dengan kata pembelajaran maka berarti suatu cara atau sistem yang digunakan dalam pembelajaran yang bertujuan agar anak didik dapat mengetahui, memahami, mempergunakan dan menguasai bahan pelajaran tertentu” (Nasih, 2009: 29).

Departemen Agama RI (2002: 88) menjelaskan bahwa “metode pembelajaran yaitu cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didik karena penyampaian itu berlangsung dalam interaksi edukatif”.

Metode pembelajaran yang ditetapkan guru banyak memungkinkan siswa belajar proses (*learning by process*), bukan hanya belajar produk (*learning by product*). Belajar produk pada umumnya hanya menekankan pada segi kognitif. Sedangkan belajar proses dapat memungkinkan tercapainya tujuan belajar dari segi kognitif, afektif (sikap) maupun psikomotor (keterampilan). Oleh karena itu pembelajaran diarahkan untuk mencapai sasaran tersebut, yaitu lebih banyak menekankan pembelajaran melalui proses. Gagne dan Riggs dalam hal ini melihat pentingnya proses belajar siswa secara aktif dalam pembelajaran (Sumiati, 2008: 91).

b. Macam-macam Metode Pembelajaran

Menurut Moedjiono dan Dimyati (2002: 28-29) ada beberapa metode pembelajaran yang dapat dipilih guru dalam proses belajar mengajar antara lain: Metode ceramah, Metode tanya jawab, Metode kerja kelompok, Metode pemberian tugas, Metode demonstrasi, Metode eksperimen, Metode simulasi, Metode penemuan, Metode pengajaran, Metode diskusi

Berdasarkan beberapa macam metode di atas metode yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah metode *Buzz Games* yang merupakan bagian dari metode diskusi karena dapat berbagi pendapat, menciptakan suasana yang menyenangkan dan memberikan variasi kegiatan belajar.

c. Hakikat Metode *Buzz Games*

Melihat peran pendidikan yang begitu vital maka perlu untuk menerapkan metode pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan dasar itu, seorang guru dituntut untuk mampu menerapkan berbagai metode yang mampu membuat peserta didik menguasai kompetensi dan berkarakter. Tidak jarang di dalam pelaksanaannya, banyak sekali kendala yang dihadapi seorang guru dalam mempersiapkan hal tersebut. Misalnya saja peserta didik merasa tidak nyaman, bosan, tidak bisa konsentrasi dan sebagainya. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan metode penyegar kelas: *Buzz Games!* *Buzz Games* hanyalah untuk membuat peserta didik anda berkonsentrasi dan mengalami penyegaran di dalam kelas. Sebab apabila kondisi peserta didik tidak segar akan berpengaruh terhadap pembelajaran (Grafura & Wijayanti, 2012: 99).

Buzz adalah serangkaian game video yang berasal dari Sleepydog yang dikembangkan oleh Relentless Software dan diterbitkan oleh Sony Computer Entertainment Europe. Mereka adalah game kuis yang melihat para pemain menjawab pertanyaan-pertanyaan sepele saat berkompetisi dalam pertunjukan game fiktif. Menurut Grafura dan Wijayanti (2012: 99) menjelaskan bahwa “pelaksanaan metode ini sangat sederhana dan siapapun bisa melaksanakannya karena tidak membutuhkan banyak alat atau bahan. Instruksikan peserta didik anda membuat lingkaran kemudian berhitung angka secara terus menerus. Apabila ada angka yang mengandung angka 7 maka harus diganti dengan kata *Buzz*, misalnya: 1-2-3-4-5-6-*Buzz!*-8-9-

10-11-12-13-14-15-16-*Buzz!*” atau apabila kelipatan angka 2 maka harus di ganti dengan kata *Buzz!* Misalnya: 1-*Buzz!*-3-*Buzz!*-5-*Buzz!*... 11-*Buzz!* dan seterusnya. Dalam bahasa Inggris kata *buzz* berarti gebrakan, namun dalam metode ini kata *buzz* di gunakan dalam langkah pembelajaran sebagai kata permainan agar membuat peserta didik berkonsentrasi dan siap menghadapi hukuman yang mendidik disaat peserta didik tersebut tidak berkonsentrasi.

Berdasarkan pendapat diatas, metode diskusi *Buzz Games* adalah metode pengajaran yang dilakukan pada saat sedang atau akhir pelajaran berlangsung dengan maksud menyegarkan kondisi kelas, memperjelas materi dan menjawab pertanyaan-pertanyaan, sehingga informasi pengetahuan dan konsep yang disampaikan guru dapat diterima siswa dengan persepsi yang sama. Penggunaan metode *Buzz Games* dimaksudkan untuk membandingkan interpretasi, informasi pengetahuan dan konsep yang diperoleh masing-masing siswa agar dapat saling memperbaiki komponen pengetahuan tersebut untuk menghindari kekeliruan dan miskonsepsi dalam menerima materi pelajaran.

d. Ciri- ciri Metode *Buzz Games*

- 1) Pelaksanaan bisa di dalam dan di luar ruangan
- 2) Merupakan permainan melingkar
- 3) Terdiri dari seluruh siswa dalam satu kelas
- 4) Melatih konsentrasi dan kompetensi siswa
- 5) Bersifat hiburan dan penyegar kelas (Grafura & Wijayanti, 2012: 100).

e. Langkah-langkah dalam Metode *Buzz Games*

Grafura dan Wijayanti (2012: 99) menjelaskan bahwa pada tahap ini pembelajaran diawali dengan presentasi kelas yang dilaksanakan oleh guru. Guru memberikan apersepsi awal yang ada dalam kehidupan sehari-hari tentang topik atau pokok bahasan yang akan dipelajari. Kemudian guru menyampaikan konsep-konsep dasar pokok bahasan. Setelah itu “guru mengajak peserta didik berdiri dan melingkar. Kemudian guru menyebutkan salah satu nama peserta didik dengan cepat, mereka yang namanya disebutkan harus mengucapkan huruf tersebut. Apabila peserta didik yang bersangkutan tepat urutannya pada angka 7, ia

harus menggantinya dengan *Buzz!* atau apabila peserta didik yang bersangkutan tepat urutannya pada angka kelipatan 2, ia harus menggantinya dengan *Buzz*. Setelah itu jika terdapat peserta didik yang salah dalam menjawab maka anak tersebut harus diberi hukuman yang menarik dan sesuai dengan materi yang telah dipelajari”.

f. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Buzz Games*

Menurut Grafura dan Wijayanti (2012: 100-101), bahwa setiap metode pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Adapun kelebihan metode *Buzz Games* dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu:

- 1) Siswa dapat mengembangkan kemampuan konsentrasi dan keterampilan berbicara.
- 2) Menjadikan suasana kelas menyenangkan.
- 3) Peserta didik yang mengikuti metode ini tidak terbatas.
- 4) Melatih siswa untuk berdiskusi di bawah asuhan guru.
- 5) Merangsang siswa untuk ikut mengemukakan pendapat sendiri, menyetujui atau menantang pendapat teman-temannya.
- 6) Membina suatu perasaan tanggung jawab mengenai suatu pendapat, kesimpulan atau keputusan yang akan diambil.
- 7) Berdiskusi bukan hanya menuntut pengetahuan, sikap dan kefasihan berbicara saja, tetapi juga menuntut kemampuan berbicara secara sistematis dan logis.
- 8) Metode ini sangat sederhana sehingga tanpa alat dan bahanpun dapat dilakukan.

Sedangkan untuk kekurangan dari metode *Buzz Games* adalah sebagai berikut:

- 1) Biasanya tidak semua siswa berani menyatakan pendapat, sehingga waktu akan terbuang karena menunggu siswa mengemukakan pendapat.
- 2) Metode ini hanya bersifat sementara dan harus berselingan karena jika sering akan membuat siswa jenuh.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI

a. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah suatu proses perjalanan panjang yang dilalui oleh setiap siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia atau bahasa kedua setelah bahasa Ibu. Adapun kompetensi dalam pembelajaran bahasa Indonesia meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

b. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI

Bahasa Indonesia merupakan salah satu materi penting yang diajarkan di SD, karena bahasa Indonesia mempunyai kedudukan dan fungsi yang sangat penting bagi kehidupan sehari-hari. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia sebagaimana dinyatakan oleh Akhadiyah et. all (1991: 1) adalah agar siswa memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar serta dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa serta tingkat pengalaman siswa Sekolah Dasar.

Menurut Tatat Hartati (2006: 75) menjelaskan bahwa Standar Kompetensi disiapkan dengan mempertimbangkan kedudukan dan fungsi bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan bahasa Negara serta sastra Indonesia sebagai hasil cipta intelektual produk budaya yang berkonsekuensi pada fungsi pembelajaran bahasa Indonesia sebagai berikut:

- 1) Sarana pembinaan kesatuan dan kesatuan bangsa.
- 2) Sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya.
- 3) Sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan untuk meraih dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.
- 4) Sarana penyebarluasan pemakaian bahasa Indonesia yang baik untuk keperluan menyangkut berbagai masalah.
- 5) Sarana pengembangan penalaran.
- 6) Sarana pemahaman beragam budaya Indonesia melalui khazanah kesusastraan Indonesia.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI

Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dalam Depdiknas (2006: 18) mengemukakan bahwa ruang lingkup mata pelajaran bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Mendengarkan
- 2) Berbicara
- 3) Membaca
- 4) Menulis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas 1/B MIS Al-Fadliliah Darussalam Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis pada 18 Mei 2018 sampai 23 Mei 2018 yang melibatkan seorang guru, siswa dan teman sejawat untuk membantu mengambil data. Subek penelitian adalah 21 siswa kelas 1/B MIS Al-Fadliliah Darussalam dengan keadaan siswa yang heterogen.

Penelitian dilaksanakan dalam 3 siklus dan masing-masing siklus dengan satu kali pertemuan. Pada siklus I dibahas materi mengenai “benda di sekitarku (benda hidup dan tak hidup)”. Adapun siklus II membahas materi “hewan di sekitarku”. Sedangkan pada siklus III dibahas materi “tanaman di sekitarku”.

Setiap siklus penelitian meliputi (1) perencanaan, (2) pelaksanaan (3) pengamatan dan (4) refleksi. Hal ini sesuai dengan Model Kemmis dan MC Taggart bahwa PTK dilaksanakan dalam siklus berulang yang didalamnya terdapat 4 bahasan utama kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Dalam penelitian ini ada 3 kelompok data yang akan dievaluasi, yaitu sebagai berikut:

- 1) Hasil tes akhir siklus, untuk mengetahui keberhasilan belajar siswa dalam keterampilan berbicara.
- 2) Hasil observasi yang terdiri dari dua sasaran
 - a) Siswa untuk mengetahui/melihat aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terutama keterampilan berbicara.
 - b) Guru untuk mengetahui kesesuaian antara pelaksanaan tindakan dan skenario pembelajaran yang direncanakan di kelas.
- 3) Hasil angket yang diberikan siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan pendekatan *Scientific* metode *buzz games*.

Dalam penelitian, agar dapat menjangkau data hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan awal pengumpulan data ini, maka peneliti menggunakan tes tertulis.

Adapun jenis data beserta teknik/instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk memperolehnya ditunjukkan secara lebih rinci pada tabel berikut:

Tabel 1.

Jenis Data Beserta Teknik/Instrumen Pengumpulan Data

No	Jenis Data	Teknik	Instrumen
1	Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan metode <i>buzz games</i> .	Observasi	Lembar Pengamatan
2	Proses pembelajaran dengan menggunakan metode <i>buzz games</i> .	Observasi	Lembar pengamatan
3	Peningkatan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode <i>buzz games</i> .	Tes tertulis	Tes
4	Faktor pendukung dan penghambat/esensial (terkait dengan fokus penelitian) yang ditemukan selama pelaksanaan penelitian.	Analisis terhadap hasil observasi	Catatan lapangan

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

- a. Penilaian kinerja guru dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- b. Penilaian kinerja guru dalam mengajar
- c. Penilaian keterampilan berbicara siswa meliputi Nilai Ideal 7,0 dengan keterangan: Tuntas & Belum Tuntas

Menurut Sanjaya (2003: 106-107), analisis data dalam PTK dapat dilakukan melalui tiga tahap, yaitu:

- a. Reduksi data
- b. Mendeskripsikan data
- c. Membuat kesimpulan berdasarkan deskriptif data.

Peningkatan keterampilan berbicara siswa diamati saat pembelajaran berlangsung, siswa menjawab maupun mengajukan pertanyaan, interaksi antar siswa ketika siswa melakukan *buzz games*, dalam kegiatan *buzz games* dicatat keterlibatan masing-masing siswa dan dilakukan penilaian dalam data peningkatan keterampilan berbicara siswa diperoleh dari lembar pengamatan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukannya Penelitian Tindakan Kelas diketahui nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa di kelas 1/B MIS Al-Fadlilyah Darussalam adalah 6,65 sedangkan Nilai Ideal mata pelajaran tematik di kelas 1/B MIS Alfadlilyah Darussalam adalah 7,0.

Berdasarkan hasil evaluasi pra siklus dengan data yang diperoleh dari wali kelas 1/B MIS Al-Fadlilyah Darussalam sebelum dilakukannya tindakan ternyata hanya mencapai nilai rata-rata 6,65 sedangkan Nilai Ideal adalah 7,0. Maka peneliti sekaligus menjadi guru pada mata pelajaran bahasa Indonesia tema benda, hewan dan tanaman di sekitarku mengadakan penelitian tindakan kelas sebanyak 3 siklus yang setiap satu siklusnya satu kali pertemuan.

1. Hasil Penelitian Siklus I

Pembelajaran siklus I dilaksanakan pada tanggal 18 Mei 2018 dengan urutan kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Materi yang diajarkan pada siklus satu

yaitu tentang “benda di sekitarku”. Waktu yang digunakan adalah 1 kali pertemuan (2 x 35 menit).

Tabel 2
Instrumen Penilaian Kinerja Guru Menyusun RPP Siklus I

No	Aspek yang di Nilai	Skor	Nilai Aspek
1) Aspek Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator;			
1	Mencantumkan KI sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan.	9,5	9,3
2	Mencantumkan KD berdasarkan KI.	9,5	
3	Mencantumkan indikator berdasarkan KD	9,0	
Jumlah		28	
b) Perumusan dan Penetapan Tujuan Pembelajaran;			
1	Tujuan tersusun berdasarkan KI, KD dan indikator pencapaian kompetensi.	9,3	8,5
2	Tujuan tersusun secara sistematis sesuai dengan hirarki materi pembelajaran.	8,1	
3	Tujuan tersusun disesuaikan dengan alokasi waktu.	8,3	
Jumlah		25,7	
c) Pengembangan Materi Pembelajaran;			
1	Materi berdasarkan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran.	8,9	8,8
2	Materi sesuai minat, perkembangan dan kebutuhan siswa.	8,6	
3	Materi sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan sekolah.	9,0	
Jumlah		26,5	
d) Penetapan Metode Pembelajaran;			
1	Penetapan metode berdasarkan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran.	8,6	8,8
2	Penetapan metode bervariasi dan berpusat pada aktifitas siswa, salah satunya adalah metode <i>buzz games</i> .	9,0	
3	Penetapan metode disesuaikan dengan alokasi waktu pembelajaran.	9,0	
Jumlah		26,6	
e) Pengembangan langkah-langkah pembelajaran;			
1	Langkah-langkah sesuai dengan metode yang telah ditetapkan.	9,5	9
2	Langkah-langkah pembelajaran berurutan sesuai dengan hirarki materi pembelajaran.	9,0	

No	Aspek yang di Nilai	Skor	Nilai Aspek
3	Langkah-langkah pembelajaran mengandung unsur kegiatan siswa dan materi pembelajaran.	8,5	
Jumlah		27	
f) Penggunaan Alat, Media dan Sumber Belajar;			
1	Alat, media dan sumber belajar berdasarkan KI, KD, Indikator, tujuan dan materi pembelajaran.	8,5	8,5
2	Alat, media dan sumber belajar inovatif dan realistik.	8,5	
3	Alat, media dan sumber belajar yang digunakan bervariasi.	8,6	
Jumlah		25,6	
g) Pelaksanaan Penilaian Pembelajaran;			
1	Penilaian mengukur proses dan hasil sesuai indikator dan tujuan pembelajaran.	8,0	8,1
2	Bentuk penilaian bervariasi.	8,0	
3	Membuat alat ukur sesuai dengan bentuk penilaian yang digunakan.	8,5	
Jumlah		24,5	
Jumlah Total			61
Rata-rata			8,7

Tabel 3
Instrumen Penilaian Kinerja Guru dalam Mengajar Siklus I

No	Aspek yang di Nilai	Skor	Nilai Aspek
A. Kegiatan Pra KBM;			
1	Menyapa siswa dengan salam.	9,0	8,6
2	Memeriksa kehadiran siswa.	8,5	
3	Mengkondisikan diri dan siswa untuk siap melakukan KBM.	8,5	
Jumlah		26	
B. Kemampuan Membuka Pelajaran;			
1	Menarik perhatian siswa.	8,5	8,6
2	Melakukan apersepsi yang bermakna.	8,7	
3	Membangkitkan motivasi siswa.	8,7	
Jumlah		25,9	
C. Sikap Guru dalam Proses Pembelajaran;			
1	Suara dapat didengar oleh siswa dengan jelas.	8,5	8,5
2	Gerakan tubuh dan posisi badan bermakna bagi KBM.	8,5	

No	Aspek yang di Nilai	Skor	Nilai Aspek
3	Antusiasme, penampilan dan mimik kondusif bagi siswa dalam KBM.	8,6	
Jumlah		25,6	
D. Penguasaan Bahan Ajar;			
1	Penyajian bahan ajar sesuai dengan KD, Indikator dan sumber yang ditetapkan.	9,0	8,8
2	Menunjukkan penguasaan terhadap kedalaman dan keluasan bahan ajar.	8,7	
3	Dapat merespon pertanyaan atau mengatasi masalah dari siswa.	8,7	
Jumlah		26,4	
E. Strategi/Metode Pembelajaran;			
1	Menggunakan metode <i>buzz games</i> .	8,8	8,8
2	Melaksanakan langkah-langkah metode <i>buzz games</i> , yakni sebagai berikut: Membuat sejumlah pertanyaan yang memerlukan jawaban ringkas dan masing-masing di baca saat siswa salah menjawab <i>buzz games</i> .	8,8	
Jumlah		17,6	
F. Kemampuan Menggunakan Alat/Media Pembelajaran;			
1	Ketepatan saat memilih dan menggunakan alat/media dalam proses KBM.	8,5	8,5
2	Menguasai keterampilan dalam mengoperasikan alat/media.	8,6	
3	Alat/media yang digunakan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.	8,6	
Jumlah		25,7	
G. Evaluasi;			
1	Menggunakan jenis penilaian yang relevan dengan indikator yang ditetapkan.	8,7	8,7
2	Menggunakan jenis penilaian yang relevan dengan waktu yang ada.	8,7	
3	Melaksanakan prosedur penilaian yang relevan dengan yang direncanakan.	8,7	
Jumlah		26,1	
H. Kemampuan Menutup Pelajaran			
1	Meninjau kembali dan membimbing siswa dalam menyimpulkan hasil belajar.	8,6	8,5
2	Melakukan tindak lanjut/memberikan tugas yang harus dikerjakan siswa.	8,6	
3	Menata kembali kerapihan suasana kelas agar kondusif bagi KBM berikutnya.	8,5	

No	Aspek yang di Nilai	Skor	Nilai Aspek
	Jumlah	25,7	
	Jumlah Total		69
	Rata-rata		8,6

Memecahkan masalah dengan menggunakan metode *buzz games* ternyata mencapai nilai rata-rata 6,87 pada kisaran ketuntasan dengan kriteria yang tuntas sebanyak 6 dari jumlah siswa 21 dan yang belum tuntas sebanyak 15 dari jumlah siswa 21 orang. Hal ini dikarenakan belum semua siswa faham menggunakan metode *buzz games*.

2. Hasil Penelitian Siklus II

Pembelajaran siklus II dilaksanakan pada tanggal 21 Mei 2018 dengan urutan kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Materi yang diajarkan pada siklus II yaitu tentang “hewan di sekitarku”. Waktu yang digunakan adalah 1 kali pertemuan (2 x 35 menit).

Tabel 4
Instrumen Penilaian Kinerja Guru Menyusun RPP Siklus II

No	Aspek yang di Nilai	Skor	Nilai Aspek
A. Aspek Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator;			
1	Mencantumkan KI sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan.	9,5	9,3
2	Mencantumkan KD berdasarkan KI.	9,5	
3	Mencantumkan indikator berdasarkan KD	9,0	
Jumlah		28	
B. Perumusan dan Penetapan Tujuan Pembelajaran;			
1	Tujuan tersusun berdasarkan KI, KD dan indikator pencapaian kompetensi.	9,3	8,8
2	Tujuan tersusun secara sistematis sesuai dengan hirarki materi pembelajaran.	8,5	
3	Tujuan tersusun disesuaikan dengan alokasi waktu.	8,6	
Jumlah		26,4	
C. Pengembangan Materi Pembelajaran;			
1	Materi berdasarkan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran.	9,0	8,9
2	Materi sesuai minat, perkembangan dan kebutuhan siswa.	8,8	
3	Materi sesuai dengan karakteristik dan	9,0	

No	Aspek yang di Nilai	Skor	Nilai Aspek
	kebutuhan sekolah.		
	Jumlah	26,8	
D. Penetapan Metode Pembelajaran;			
1	Penetapan metode berdasarkan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran.	8,9	8,9
2	Penetapan metode bervariasi dan berpusat pada aktifitas siswa, salah satunya adalah metode <i>buzz games</i> .	9,0	
3	Penetapan metode disesuaikan dengan alokasi waktu pembelajaran.	9,0	
	Jumlah	26,9	
E. Pengembangan langkah-langkah pembelajaran;			
1	Langkah-langkah sesuai dengan metode yang telah ditetapkan.	9,5	9
2	Langkah-langkah pembelajaran berurutan sesuai dengan hirarki materi pembelajaran.	9,0	
3	Langkah-langkah pembelajaran mengandung unsur kegiatan siswa dan materi pembelajaran.	8,7	
	Jumlah	27,2	
F. Penggunaan Alat, Media dan Sumber Belajar;			
1	Alat, media dan sumber belajar berdasarkan KI, KD, Indikator, tujuan dan materi pembelajaran.	8,7	8,7
2	Alat, media dan sumber belajar inovatif dan realistik.	8,7	
3	Alat, media dan sumber belajar yang digunakan bervariasi.	8,8	
	Jumlah	26,2	
G. Pelaksanaan Penilaian Pembelajaran;			
1	Penilaian mengukur proses dan hasil sesuai indikator dan tujuan pembelajaran.	90	9
2	Bentuk penilaian bervariasi.	95	
3	Membuat alat ukur sesuai dengan bentuk penilaian yang digunakan.	86	
	Jumlah	27,1	
Jumlah Total			62,6
Rata-rata			8,9

Tabel 5
Instrumen Penilaian Kinerja Guru dalam Mengajar Siklus II

No	Aspek yang di Nilai	Skor	Nilai Aspek
A. Kegiatan Pra KBM;			
1	Menyapa siswa dengan salam.	9,0	8,8
2	Memeriksa kehadiran siswa.	8,7	
3	Mengkondisikan diri dan siswa untuk siap melakukan KBM.	8,8	
Jumlah		26,5	
B. Kemampuan Membuka Pelajaran;			
1	Menarik perhatian siswa.	9,0	8,9
2	Melakukan apersepsi yang bermakna.	9,0	
3	Membangkitkan motivasi siswa.	8,9	
Jumlah		26,9	
C. Sikap Guru dalam Proses Pembelajaran;			
1	Suara dapat didengar oleh siswa dengan jelas.	8,7	8,6
2	Gerakan tubuh dan posisi badan bermakna bagi KBM.	8,7	
3	Antusiasme, penampilan dan mimik kondusif bagi siswa dalam KBM.	8,6	
Jumlah		26	
D. Penguasaan Bahan Ajar;			
1	Penyajian bahan ajar sesuai dengan KD, Indikator dan sumber yang ditetapkan.	9,0	8,8
2	Menunjukkan penguasaan terhadap kedalaman dan keluasan bahan ajar.	8,8	
3	Dapat merespon pertanyaan atau mengatasi masalah dari siswa.	8,7	
Jumlah		26,5	
E. Strategi/Metode Pembelajaran;			
1	Menggunakan metode <i>buzz games</i> .	8,9	8,9
2	Melaksanakan langkah-langkah metode <i>buzz games</i> , yakni sebagai berikut: Membuat sejumlah pertanyaan yang memerlukan jawaban ringkas dan masing-masing di baca saat siswa salah menjawab <i>buzz games</i> .	9,0	
Jumlah		17,9	
F. Kemampuan Menggunakan Alat/Media Pembelajaran;			
1	Ketepatan saat memilih dan menggunakan alat/media dalam proses KBM.	8,7	8,7
2	Menguasai keterampilan dalam mengoperasikan alat/media.	8,7	
3	Alat/media yang digunakan dapat	8,9	

No	Aspek yang di Nilai	Skor	Nilai Aspek
	meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.		
	Jumlah	26,3	
G. Evaluasi;			
1	Menggunakan jenis penilaian yang relevan dengan indikator yang ditetapkan.	8,9	8,8
2	Menggunakan jenis penilaian yang relevan dengan waktu yang ada.	8,8	
3	Melaksanakan prosedur penilaian yang relevan dengan yang direncanakan.	8,8	
	Jumlah	26,5	
H. Kemampuan Menutup Pelajaran			
1	Meninjau kembali dan membimbing siswa dalam menyimpulkan hasil belajar.	9,0	8,7
2	Melakukan tindak lanjut/memberikan tugas yang harus dikerjakan siswa.	8,7	
3	Menata kembali kerapihan suasana kelas agar kondusif bagi KBM berikutnya.	8,6	
	Jumlah	26,3	
	Jumlah Total		70,2
	Rata-rata		8,7

Dari tabel diatas ternyata dapat disimpulkan bahwa nilai keterampilan siswa kelas 1/B MIS Al-Fadliliah masih di bawah nilai KKM, akan tetapi meningkat dari siklus I. Pada siklus II, nilai keterampilan mencapai nilai rata-rata 7,08 ketuntasan dengan kriteria yang tuntas sebanyak 11 dari jumlah siswa 21 dan yang belum tuntas sebanyak 10 dari jumlah siswa 21 orang. Hal ini dikarenakan siswa hampir memahami penggunaan metode *buzz games* namun masih sebagian yang dapat memahami materi yang diajarkan guru.

3. Hasil Penelitian Siklus III

Seperti pada siklus sebelumnya, siklus III ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi yang dilaksanakan pada 23 Mei 2018.

Tabel 6

Instrumen Penilaian Kinerja Guru Menyusun RPP Siklus III

No	Aspek yang di Nilai	Skor	Nilai Aspek
H. Aspek Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator;			
1	Mencantumkan KI sesuai dengan mata	9,7	9,6

No	Aspek yang di Nilai	Skor	Nilai Aspek
	pelajaran yang diajarkan.		
2	Mencantumkan KD berdasarkan KI.	9,7	
3	Mencantumkan indikator berdasarkan KD	9,5	
Jumlah		28,9	
I. Perumusan dan Penetapan Tujuan Pembelajaran;			
1	Tujuan tersusun berdasarkan KI, KD dan indikator pencapaian kompetensi.	9,7	9,4
2	Tujuan tersusun secara sistematis sesuai dengan hirarki materi pembelajaran.	9,5	
3	Tujuan tersusun disesuaikan dengan alokasi waktu.	9,0	
Jumlah		28,2	
J. Pengembangan Materi Pembelajaran;			
1	Materi berdasarkan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran.	9,5	9,1
2	Materi sesuai minat, perkembangan dan kebutuhan siswa.	9,0	
3	Materi sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan sekolah.	9,0	
Jumlah		27,5	
K. Penetapan Metode Pembelajaran;			
1	Penetapan metode berdasarkan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran.	9,5	9,4
2	Penetapan metode bervariasi dan berpusat pada aktifitas siswa, salah satunya adalah metode <i>buzz games</i> .	9,5	
3	Penetapan metode disesuaikan dengan alokasi waktu pembelajaran.	9,2	
Jumlah		28,2	
L. Pengembangan langkah-langkah pembelajaran;			
1	Langkah-langkah sesuai dengan metode yang telah ditetapkan.	9,5	9,2
2	Langkah-langkah pembelajaran berurutan sesuai dengan hirarki materi pembelajaran.	9,3	
3	Langkah-langkah pembelajaran mengandung unsur kegiatan siswa dan materi pembelajaran.	9,0	
Jumlah		27,8	
M. Penggunaan Alat, Media dan Sumber Belajar;			

No	Aspek yang di Nilai	Skor	Nilai Aspek
1	Alat, media dan sumber belajar berdasarkan KI, KD, Indikator, tujuan dan materi pembelajaran.	9,0	9,0
2	Alat, media dan sumber belajar inovatif dan realistik.	9,2	
3	Alat, media dan sumber belajar yang digunakan bervariasi.	9,0	
Jumlah		27,2	
N. Pelaksanaan Penilaian Pembelajaran;			
1	Penilaian mengukur proses dan hasil sesuai indikator dan tujuan pembelajaran.	9,2	9,3
2	Bentuk penilaian bervariasi.	9,5	
3	Membuat alat ukur sesuai dengan bentuk penilaian yang digunakan.	9,2	
Jumlah		27,9	
Jumlah Total			65
Rata-rata			9,2

Tabel 7
Instrumen Penilaian Kinerja Guru dalam Mengajar Siklus III

No	Aspek yang di Nilai	Skor	Nilai Aspek
A. Kegiatan Pra KBM;			
1	Menyapa siswa dengan salam.	9,5	9,3
2	Memeriksa kehadiran siswa.	9,5	
3	Mengkondisikan diri dan siswa untuk siap melakukan KBM.	9,0	
Jumlah		28	
B. Kemampuan Membuka Pelajaran;			
1	Menarik perhatian siswa.	9,5	9,2
2	Melakukan apersepsi yang bermakna.	9,3	
3	Membangkitkan motivasi siswa.	9,0	
Jumlah		27,8	
C. Sikap Guru dalam Proses Pembelajaran;			
1	Suara dapat didengar oleh siswa dengan jelas.	9,0	9,0
2	Gerakan tubuh dan posisi badan bermakna bagi KBM.	9,0	
3	Antusiasme, penampilan dan mimik kondusif bagi siswa dalam KBM.	9,0	
Jumlah		27,0	

No	Aspek yang di Nilai	Skor	Nilai Aspek
Jumlah		27	
D. Penguasaan Bahan Ajar;			
1	Penyajian bahan ajar sesuai dengan KD, Indikator dan sumber yang ditetapkan.	9,5	9,1
2	Menunjukkan penguasaan terhadap kedalaman dan keluasan bahan ajar.	9,0	
3	Dapat merespon pertanyaan atau mengatasi masalah dari siswa.	9,0	
Jumlah		27,5	
E. Strategi/Metode Pembelajaran;			
1	Menggunakan metode <i>buzz games</i> .	9,0	9,1
2	Melaksanakan langkah-langkah metode <i>buzz games</i> , yakni sebagai berikut: Membuat sejumlah pertanyaan yang memerlukan jawaban ringkas dan masing-masing di baca saat siswa salah menjawab <i>buzz games</i> .	9,3	
Jumlah		18,3	
F. Kemampuan Menggunakan Alat/Media Pembelajaran;			
1	Ketepatan saat memilih dan menggunakan alat/media dalam proses KBM.	9,0	9,0
2	Menguasai keterampilan dalam mengoperasikan alat/media.	9,0	
3	Alat/media yang digunakan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.	9,0	
Jumlah		27	
G. Evaluasi;			
1	Menggunakan jenis penilaian yang relevan dengan indikator yang ditetapkan.	9,3	9,1
2	Menggunakan jenis penilaian yang relevan dengan waktu yang ada.	9,0	
3	Melaksanakan prosedur penilaian yang relevan dengan yang direncanakan.	9,0	
Jumlah		27,3	
H. Kemampuan Menutup Pelajaran			
1	Meninjau kembali dan membimbing siswa dalam menyimpulkan hasil belajar.	9,0	9,1
2	Melakukan tindak lanjut/memberikan tugas yang harus dikerjakan siswa.	9,0	
3	Menata kembali kerapihan suasana kelas agar kondusif bagi KBM berikutnya.	9,5	

No	Aspek yang di Nilai	Skor	Nilai Aspek
	Jumlah	27,5	
	Jumlah Total		72,9
	Rata-rata		9,1

Dari tabel diatas ternyata dapat disimpulkan bahwa nilai keterampilan siswa kelas 1/B MIS Al-Fadlilyah sudah diatas Nilai Ideal, siklus III dengan rata-rata 7,4 dengan kriteria yang tuntas sebanyak 18 dari jumlah siswa 21 dan yang belum tuntas sebanyak 3 dari jumlah siswa 21 orang. Hal ini disebabkan siswa sudah hampir seluruhnya faham dalam penggunaan metode *buzz games* dan siswa semakin mudah memahami materi yang guru ajarkan.

Tabel 7

Data Penilaian RPP, Pelaksanaan Pembelajaran dan Keterampilan Berbicara

No	Siklus	Penilaian		
		RPP	Pelaksanaan Pembelajaran	Keterampilan Berbicara
1	I	8,7	8,6	6,87
2	II	8,9	8,7	7,08
3	III	9,2	9,1	7,4

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis yang telah peneliti kemukakan pada pembahasan sebelumnya dan dengan berpijak pada perumusan masalah. Maka, dapat diambil kesimpulan bahwa dalam penyusunan RPP mengalami peningkatan. Pada siklus I mencapai nilai rata-rata 8,7 siklus II mencapai nilai rata-rata 8,9 dan siklus III mencapai nilai rata-rata 9,2. Kemudian kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran siklus I mencapai nilai rata-rata 8,6 siklus II mencapai nilai rata-rata 8,7 dan siklus III mencapai nilai rata-rata 9,1. Sedangkan keterampilan berbicara siswa siklus I mencapai nilai rata-rata 6,87 siklus II mencapai 7,08 dan siklus III mencapai 7,4. Sehingga penerapan metode *buzz games* dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik pada

mata pelajaran bahasa Indonesia tema benda, hewan dan tanaman di sekitarku dikatakan berhasil. Kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya untuk anak kelas 1 hendaknya menggunakan metode ataupun pendekatan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan juga relevan dengan materi yang disampaikan agar kualitas pembelajaran siswa mengalami peningkatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, Saleh. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Akhadiyah., et.al. (1991). *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Allet., & Marotz. (2010). *Profil Perkembangan Anak*. Jakarta: Indeks.
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Cahyani., & Hodijah. (2007). *Kemampuan Berbahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Bandung: UPI Press.
- Departemen Agama RI. (2002). *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam.
- Moedjiono., & Dimiyati. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Grafura., & Wijayanti. (2012). *Metode dan Strategi Pembelajaran yang Unik*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hartati, Tatat. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas Rendah*. Bandung: UPI.
- Iskandarwassid., & Dadang, S. (2013). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Rosda.
- LPP IAID Ciamis. (2001). *Panduan Penyusunan Skripsi*. Ciamis: IAID.
- Nasih, Ahmad Munjin. (2009). *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT Refika Aditama.

- Sholikhah, Hani. (2014). *Materi Bahasa Indonesia untuk Guru Tingkat Dasar*. Palembang: Noer Fikri Offset.
- Sumiati. (2008). *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Suprijanto. (2012). *Pendidikan Orang Dewasa*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suhartono. (2005). *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Slameto, (2010), *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Tarigan, Djago. (1991). *Pendidikan Bahasa Indonesia 1*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
- Tarigan, Henry G. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Thoyar, Husni. (2015). *Pedoman Penulisan Skripsi*. Ciamis: IAID
- Wiriarmada, Rochiati. (2008). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

