



Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa melalui Permainan Dolanan Anak

*Ema Efita Putri^{1,a}, Septiyati Purwandari^{2,b}, Putri Meinita Triana^{3,c}

^{1,2,3}: PGSD, Universitas Muhammadiyah Magelang, Jawa Tengah, Indonesia

^aemaefitaputri27@gmail.com, ^bseptiyati@unimma.ac.id, ^cputri.meinita@unimma.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Histori Artikel:

Diterima : 23/11/2023
Direvisi : 12/12/2023
Disetujui : 20/12/2023
Diterbitkan : 31/01/2024

Keywords:

Speaking Skills;
Javanese; Dolanan
Game

Kata Kunci:

Keterampilan
berbicara; Bahasa
Jawa; Permainan
Dolanan Anak

DOI:

[https://doi.org/10.46963/
asatiza.v5i1.1406](https://doi.org/10.46963/asatiza.v5i1.1406)

*Correspondence

Author:

[emaefitaputri27@gmail.c
om](mailto:emaefitaputri27@gmail.com)

Abstract

Speaking skills are a means of developing children to interact and communicate with other people. Children's play games are games that develop in each particular region with the cultural background of that region. The aim of this research is to find out how children's play games can improve students' Javanese speaking skills. This type of research uses classroom action research. Data collection was carried out using observations, tests and field notes carried out in 2 cycles at Grow 4 Elementary School, Sewon, Bantul, Yogyakarta. The results of the research showed an increase in the average value of 50% then to 67.5% and ending in cycle II at 95%. From the average score, children achieve indicators of success in Javanese speaking skills.

Abstrak

Keterampilan berbicara merupakan sebuah ajang perkembangan anak untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Permainan dolanan anak adalah permainan yang berkembang di setiap daerah tertentu dengan latar belakang budaya daerah tersebut. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana permainan dolanan anak bisa meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa pada siswa. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Pengambilan data dilakukan dengan observasi, tes, dan catatan lapangan yang dilakukan dalam 2 siklus di Sekolah Dasar Tumbuh 4, Sewon, Bantul, Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan rata-rata nilai 50% kemudian ke 67,5% dan berakhir di siklus II sebesar 95%. Dari rata-rata nilai anak mencapai indikator pencapaian keberhasilan dalam keterampilan berbicara bahasa Jawa.

Cara mensitasi artikel:

Putri, E. E., Purwandari, S., & Triana, P. M (2024). Meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jawa melalui permainan dolanan Anak. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 110-118. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v5i1.1406>.

PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara merupakan sebuah ajang perkembangan anak untuk berintraksi dan berkomunikasi dengan orang lain baik berkomunikasi dengan teman sebaya maupun yang lebih dewasa. Pada usia 4-5 tahun anak menggunakan kosakata sebanyak 900-1000 kosakata dan 4 – 5 kata dalam satu kalimat yang

mengandung kalimat tanya, perintah, dan kata negatif. Berbicara adalah penyampaian gagasan, akal, dan batin seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga hal tersebut mudah dicerna oleh orang lain (Karim & Juniarti, 2022).

SD Tumbuh 4 merupakan sebuah SD swasta yang berdiri di bawah yayasan

Sekolah Tumbuh. Sekolah ini merupakan sebuah sekolah inklusi. Di SD Tumbuh 4 sendiri terbagi menjadi 3 kelas yaitu: Kelas Lower, Middle, dan Upper. Di mana kelas Lower ini mewakili kelas 1 dan 2, sedangkan Kelas Middle mewakili kelas 3 dan 4, begitu pun Kelas Upper Mewakili Kelas 5 dan 6. SD Tumbuh 4 sendiri mempunyai berbagai program unggulan salah satunya bahasa inggris. Namun walaupun mempunyai program unggulan bahasa inggris sekolah tersebut juga masih menjunjung tinggi mengenai adat Jawa. Begitu juga terdapat beberapa kegiatan di luar jam pembelajaran seperti: Klub Tari, klub Batik, klub I Kido, klub Scoat (Pramuka), dan Club Art and Craf.

Kelas Middle juga terbagi menjadi 2 kelas yaitu Middle A dan Middle B. Pada kelas Middle A masih banyak mengalami kesulitan dalam pembelajaran bahasa Jawa, khususnya dalam keterampilan berbicara bahasa Jawa. Hal tersebut diketahui berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama guru kelas Middle A di SD Tumbuh 4, yang menyatakan bahwa keterampilan berbicara bahasa Jawa siswa kelas Middle A masih rendah. Hal tersebut disebabkan karena; Pertama, mayoritas atau sebagian besar siswa memiliki latar belakang sosial budaya yang beragam. Mayoritas siswa kelas Middle A itu berasal dari luar Yogyakarta seperti Kalimantan, Banjar, Pati, dan sebagainya sehingga kondisi ini mempengaruhi dalam proses pembelajaran bahasa Jawa. Perbedaan latar belakang ini juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi kurangnya keterampilan berbicara pada siswa (Maghfirotn et al., 2021). Kedua, kurangnya durasi waktu bahasa Jawa juga

menjadi pengaruh dalam pembelajaran, sehingga waktu siswa untuk memahami kosakata bahasa Jawa masih rendah. Dan yang ketiga, metode Pembelajaran yang digunakan belum dapat memfasilitasi lebih dalam materi bahasa Jawa, hal tersebut dikarenakan keterbatasan durasi waktu yang ada. Dari penjelasan di atas maka dibutuhkan sebuah solusi untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa yang bisa berdampak dalam pembelajaran bahasa Jawa.

Keterampilan berbicara adalah kemampuan seseorang dalam mengeluarkan ide, gagasan, maupun pikirannya kepada orang lain melalui media bahasa yaitu lisan(Nurchayanto, 2016). Bicara tidak hanya menyampaikan pesan tetapi juga melahirkan pesan itu sendiri. Usia 7-12 tahun masuk pada masa kanak – kanak akhir. Pada masa ini juga perkembangan diri anak berlangsung dengan pesat. Hal ini ditandai dengan berkembangnya, kognitif, bahasa, dan sosial anak yang semakin cepat dan pesat. Berdasarkan penjelasan di atas, maka kegiatan pembelajaran seharusnya diciptakan dengan suasana yang menyenangkan sehingga dapat mengakomodasi karakteristik siswa.

Penelitian terkait meningkatkan keterampilan berbicara telah dilakukan oleh sejumlah peneliti sebelumnya. Eti Titis Larasayu (2019) meneliti mengenai “Penggunaan Model Tandur Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Siswa Kelas II SDN Sidomulyo II”. Dalam penelitian yang telah didapatkan bahwa Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam dua siklus mengalami peningkatan dari 73% pada

siklus I menjadi 83% pada siklus II. Serta terjadi peningkatan rata-rata dari hasil belajar siswa yakni dari sebelum penelitian sebesar 64,8 menjadi 76 pada siklus I dan 80,6 pada siklus II. Selanjutnya penelitian juga dilakukan oleh Anis, Okto, dan Arifin (2019) meneliti mengenai “Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ngoko Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Bercerita Berpasangan pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Kedungbanteng”. Dalam penelitian yang telah didapatkan bahwa hasil penelitian teknik pembelajaran bercerita dapat meningkatkan keterampilan berbicara ngoko khususnya tentang cerita wayang.

Kedua penelitian di atas mempunyai kesamaan yaitu meningkatkan keterampilan bahasa. Penelitian di atas menunjukkan bahwa keterampilan berbicara juga bisa diukur. Salah satu penelitian di atas cara mengatasi keterampilan berbicara menggunakan bercerita pasangan. Hal tersebut menunjukkan bahwa metode yang menyenangkan bisa berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa. Oleh sebab itu, penelitian ini penting untuk dilakukan karena beberapa alasan. Pertama, kurangnya keterampilan siswa dalam berbahasa Jawa. Kedua, kurang tertariknya siswa dengan metode pembelajaran yang kurang variatif.

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) istilah *dolanan* mempunyai 2 makna yaitu bermain – main (Kegiatan) dan mainan (Benda). Di sini arti *dolanan* yang dimaksud adalah kegiatan bermain. Permainan tradisional atau yang biasanya disebut juga dengan

permainan dolanan anak adalah permainan yang berkembang di setiap daerah tertentu dengan latar belakang budaya daerah tersebut (Ayu et al., 2019). Permainan dolanan anak ini mempunyai dampak yang baik untuk pendidikan salah satunya untuk membangun potensi yang dimiliki anak secara menyeluruh, tidak hanya terpatok dalam satu keterampilan saja (Khasanah et al., 2011).Melihat hal tersebut perlu diterapkannya model pembelajaran yang inovatif dan interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Bahasa Jawa penting untuk ditingkatkan pada SD tersebut karena bahasa Jawa berpengaruh terhadap mata Pelajaran lain. Dengan meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa maka siswa akan lebih mudah dalam pembelajaran. Selain itu Yogyakarta masih kental dengan bahasa Jawanya oleh karena itu dengan meningkatkan keterampilan bahasa Jawa berdampak baik untuk SD dan juga siswa itu sendiri.

Dengan menerapkan Permainan Dolanan Anak diharapkan dapat mengoptimalkan keterampilan siswa dalam berbicara bahasa Jawa dengan cara yang menyenangkan.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat (Nurcahyanto, 2016). Penelitian ini dilakukan pada bulan

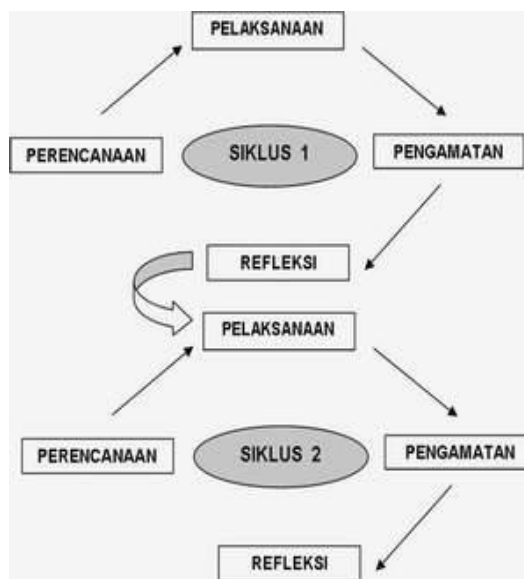
Agustus sampai dengan November. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Setiap siklusnya dilakukan dalam 4 kali pertemuan dengan tujuan agar siswa dan guru dapat beradaptasi dengan metode pembelajaran yang digunakan. Kurt Lewin menggambarkan penelitian tindakan sebagai serangkaian langkah yang membentuk spiral. Setiap langkah memiliki empat tahap, yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting) (Annury, 2018).

Penelitian ini dikatakan berhasil jika tes akhir siklus dinyatakan meningkat, apabila dalam proses pembelajaran terlihat adanya peningkatan jumlah siswa yang bisa tahu arti bahasa Jawa yang mereka ucapkan dari siklus 1 ke siklus berikutnya dengan kriteria 75% dari total siswa dalam kelas atau cukup memuaskan. Siswa mampu memperkenalkan dirinya menggunakan bahas Jawa dan mampu menyanyikan lagu Jawa dengan memahami artinya secara meningkat dari siklus 1 ke siklus berikutnya.

Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes dan catatan lapangan.

Untuk merencanakan perbaikan diperlukan identifikasi masalah, analisis dan perumusan masalah. kemudian berdasarkan hasil tersebut, dikembangkan cara perbaikan atau tindakan yang sesuai dengan kemampuan dan komitmen guru, kemampuan siswa, sarana dan fasilitas yang tersedia, cara belajar dan cara kerja di sekoah (Anggraeni et al., 2018).

Gambar 1. Penelitian Tindakan Model Kurt Lewin (Murhan, 2022)



Variabel dalam penelitian ini yaitu terdiri dari variabel *input* untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa pada siswa dengan langkah – langkah yang bisa digunakan, variabel *proses* yaitu kinerja guru yang dimulai dari proses perencanaan. pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model Permainan Dolanan anak untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa pada siswa, variabel *Output* yaitu peningkatan keterampilan bahasa Jawa siswa, serta peningkatan kemampuan guru dalam menyampaikan materi melalui model Permainan Dolanan Anak. Dalam penelitian ini populasi yang diambil yaitu 9 siswa kelas Middle, 9.

Melalui beberapa teknik pengumpulan data di atas, dihasilkan data yang siap dianalisis. Metode analisis yang digunakan yaitu analisis komparatif. Metode analisis komparatif adalah metode yang digunakan pada dua variabel atau lebih di mana sampel-sampel yang dikomparasikan tidak berkorelasi antara

skor atau nilai dari kedua sampel yang diperoleh dari subjek yang berbeda (Karyati, 2016). Rencana atau rancangan yang direvisi kemudian akan digunakan untuk membuat rancangan yang akan dilakukan untuk siklus berikutnya. Untuk menganalisis data aktivitas siswa yang telah terkumpul diolah menggunakan skala sebagai berikut:

Table 1. Skala Katagori Kemampuan Berbicara di Depan Umum

Nilai	Keterangan
≥ 86	Sangat Mampu
71 – 85	Mampu
56 – 70	Cukup Mampu
41 – 55	Kurang Mampu
≤ 40	Tidak Mampu

Pedoman observasi berupa *checklist* yang berisi skala kemampuan berbicara di depan umum diisi oleh pengamat yakni peneliti dengan memilih salah satu jawaban yang sudah disediakan (Gutara et al., 2017).

Dalam penelitian ini terdapat dua instrumen yang digunakan. Instrumen tes yang digunakan berupa lembar unjuk kerja *pretest & posttest* yang digunakan untuk mengukur seberapa paham siswa mengenai apa yang akan diteliti dengan cara memberi *checklist* indikator keterampilan berbicara yang telah disediakan (Parmini et al., 2021). Sedangkan instrumen non tes yaitu lembar

observasi yang digunakan untuk mengobservasi siswa, kemudian dilengkapi dengan dokumentasi sebagai penguat, dilanjutkan dengan refleksi untuk mengetahui apa kekurangan dari siklus yang telah dilakukan, dan catatan lapangan digunakan sebagai penguat atas kejadian apa yang dialami selama kegiatan penelitian berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa

Keterampilan berbicara memiliki tujuan guna mewujudkan peserta didik yang cakap dan inovatif dalam pembelajaran (Ninawati et al., 2022). Siswa dikatakan terampil jika dia paham dengan kosakata yang mereka ucapkan. Untuk meningkatkan keterampilan tersebut peneliti menggunakan metode dolanan anak. Permainan dolanan anak ini mempunyai beberapa tujuan yaitu : A) sebagai media permainan, B) sebagai pengembangan aspek psikologi, C) sebagai sarana belajar dan, D) melatih keterampilan dan kecakapan pada anak (Norma Aroyandini & Hamid, 2021). Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan dolanan anak berpengaruh terhadap meningkatnya keterampilan berbicara bahasa Jawa pada siswa. Hal tersebut dibuktikan dari naiknya grafik dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Indikator untuk mengukur keterampilan berbicara siswa melalui rubrik seperti berikut:

Table 2. Tabel keterampilan berbicara siswa per tindakan

No	Aspek	Jumlah keseluruhan Pra Siklus	Jumlah keseluruhan Siklus I	Jumlah keseluruhan Siklus II
1	Mampu berbicara dengan pilihan kata bahasa Jawa.	18	24	34

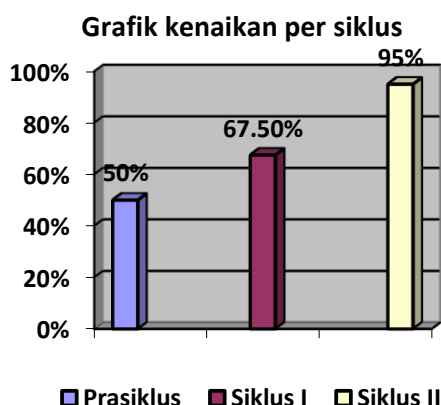
2	Mampu berbicara menjawab menggunakan bahasa Jawa dengan tepat	18	24	31
3	Anak mampu berbicara menjawab menggunakan bahasa Jawa dengan tepat	18	23	36
4	Mampu memperkenalkan diri menggunakan bahasa Jawa dengan santun	18	23	36

Tabel jumlah rata – rata dari setiap tindakan atau siklus di atas diambil dari hasil pengamatan guru selama proses pembelajaran sebelum diterapkannya permainan dolanan anak dan setelah diterapkannya permainan dolanan anak sesuai rumus yang dicantumkan di atas. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengembangkan kemampuan berbicara (Supriyati, 2020).

Dari hasil penelitian di kelas middle aspek jumlah keseluruhan pada setiap item prasiklus di atas dapat dijelaskan bahwa sebelum diterapkannya permainan dolanan anak jumlah rata-rata keterampilan berbicara siswa Middel tersebut sebanyak (50% dengan bobot skor 2) yang artinya keterampilan berbicara mereka masih belum mampu (Belum berkembang). Pada tahapan siklus I peneliti menerapkan pembelajaran dengan menggunakan permainan dolanan anak yang dilakukan selama 4 kali pertemuan, kemudian mengalami kenaikan dengan jumlah rata – rata keseluruhan setiap item sebanyak (67,5% dengan bobot skor 3) yang artinya berkembang cukup mampu (sesuai harapan). Dengan hasil yang didapat penelitian ini masih belum dianggap berhasil sehingga dibutuhkan I

siklus lagi untuk melihat perkembangannya. Sebelum melanjutkan tindakan ke siklus II peneliti melakukan beberapa refleksi sehingga siklus II harus diadakan dengan treatment yang sama. Treatment yang dilakukan dalam permainan dolanan anak yaitu dengan mengajak anak mengenal lebih dalam bahasa jawa melalui nyanyian, bermain, membaca dan menceritakan kembali cerita legenda jawa, serta mengartikan kosakata Jawa yang masih belum mereka pahami. Hasil yang bisa peneliti amati dan termasuk ke dalam aspek yang dinilai pada rubrik penilaian keterampilan berbicara siswa yaitu menyanyikan lagu serta mengartikan artinya dan memperkenalkan dirinya dengan berdialog bersama teman menggunakan bahasa Jawa. Jumlah nilai rata – rata keseluruhan item pada siklus II sebanyak (95% dengan bobot skor 4) yang artinya sangat mampu (berkembang sangat baik). Hal tersebut mengalami peningkatan yang cukup signifikan sehingga menjadikan penelitian ini dianggap berhasil. Di bawah ini gambar perbandingan kenaikan grafik yang bisa dilihat disajikan dalam bentuk diagram batang.

Gambar 2. Perubahan dari Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II



Dari grafik batang tersebut bisa dilihat bahwa dalam setiap tahap atau siklus mengalami kenaikan yang cukup signifikan, jadi adanya keterkaitan antara keterampilan berbicara dengan permainan dolanan anak itu berjalan dengan kategori berhasil. Keterkaitan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Dengan Permainan Dolanan Anak yaitu saling berkaitan. Di mana Keterampilan berbicara bahasa Jawa berarti suatu kemampuan dalam membuat kata – kata, bunyi, serta kemampuan untuk berkomunikasi dengan lawan bicaranya menggunakan bahasa Jawa (Afhani, 2022). Disisi lain masa anak-anak masih sangat lekat dengan adanya sebuah permainan. Usia anak dalam bermain dimulai dari umur 1 – 11 tahun atau lebih tergantung dengan tingkat kesulitannya. Selain itu bermain juga dapat berdampak positif pada anak dalam sistem motoriknya. Maka melalui permainan dolanan anak siswa akan lebih suka bermain sekaligus belajar bahasa Jawa dengan cara yang menyenangkan dan mudah untuk meningkatkan keterampilannya.

SIMPULAN

Permainan tradisional atau biasa disebut permainan dolanan anak adalah permainan yang berkembang di setiap daerah tertentu dengan latar belakang budaya daerah tersebut. Pada kegiatan pra siklus hasil nilai rata – rata siswa masih cukup rendah di bawah rata – rata yang diharapkan. Dari 4 skor yang diterapkan pada katagori siswa maksimalnya hanya baru mencapai skor 50% (2). Pada siklus I setelah diterapkan permainan dolanan anak hasil nilai rata – rata siswa 67,5% (3), hal ini menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan, akan tetapi masih belum mencapai batas rata – rata nilai atau skor yang diharapkan. Pada siklus II dengan menerapkan hal yang sama mengalami peningkatan nilai rata – rata sebesar 95% dengan bobot skor (4). Hal tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sesuai hasil yang diharapkan pada siswa. Seluruh siswa telah mengalami peningkatan dengan mendapatkan skor standar indikator keberhasilan. Sehingga dapat disimpulkan model permainan dolanan anak mampu meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa pada siswa kelas Middle sekolah dasar.

REFERENSI

- Afhani, A. L., & Ulfa, M. (2022). Pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa Krama menggunakan strategi tebak kata pada siswa kelas IV Mima 33 Tarbiyatul Islamiyah Ambulu Jember. *Al-Ashr: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 32-48. <https://doi.org/10.56013/alashr.v7i1.1486>

- Anggraeni, N. P. L., Dewi, K. A. P. (2018). Dolanan sebagai media pendidikan karakter pada siswa sekolah dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 1-6. <https://doi.org/10.25078/aw.v3i1.900>
- Annury, M. N. (2018). Peningkatan kompetensi profesional guru melalui penelitian tindakan kelas. *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama untuk Pemberdayaan*, 18(2), 177-193. <https://doi.org/10.21580/dms.2018.182.3258>
- Ayu, R. F. K., Sari, S. P., Setiawan, B. Y., Fitriyah, F. K. (2019). Meningkatkan kemampuan berbahasa daerah melalui cerita rakyat digital pada siswa Sekolah Dasar: Sebuah studi pengembangan. *Child Education Journal*, 1(2), 65–72. <https://doi.org/10.33086/cej.v1i2.1356>
- Gutara, M. Y., Rangka, I. B., & Prasetyaningtyas, W. E. (2017). Layanan penguasaan konten untuk meningkatkan keterampilan berbicara di depan umum bagi siswa. *Jurnal Fokus Konseling*, 3(2), 138-147. <https://doi.org/10.26638/jfk.407.2099>
- Karim, I. K., & Juniarti, Y. (2022). Strategi guru dalam meningkatkan kemampuan berbicara pada anak. *Jurnal Raudhah*, 10(2), 64-72. <http://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v10i2.2037>
- Karyati, Z. (2016). Antara EYD dan PUEBI: Suatu analisis komparatif. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 175-185. <http://dx.doi.org/10.30998/sap.v1i2.1024>
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2011). Permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 91-105. <https://doi.org/10.26877/paudia.v1i1.261>
- Maghfirotnun, K., Robik, M., Al-Fattah, S., Lamongan, S., Pes, P., Siman, A.-F., & Lamongan, S. (2021). Upaya guru dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Jawa siswa kelas V melalui pembiasaan berbahasa. *Ibtida'*, 2(1), 61-68. <https://doi.org/10.37850/ibtida.v2i01.172>
- Murhan, H. (2022). Meningkatkan kemampuan guru agama SD se-Kecamatan Banua Lawas dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan metode diskusi. *Jurnal Penelitian Tindakan dan Pendidikan*, 8(1), 25-36. <https://rumahjurnal.net/ptp/article/view/1116/745>
- Ninawati, M., Wahyuni, N., & Rahmiati, R. (2022). Pengaruh model artikulasi berbantuan media benda konkret terhadap keterampilan berbicara siswa kelas rendah. *Jurnal Educatio*, 8(3), 893–898. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2433>
- Norma Aroyandini, E., & Hamid, N. (2021). Revitalisasi pendidikan karakter melalui dolanan anak guna mewujudkan generasi sadar budaya. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(1), 60-72. <http://dx.doi.org/10.30998/fjik.v8i1.8652>
- Nurchayanto, E. (2016). Penerapan media wayang kartun untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa. *Basic Education*, 5(19), 1808-1814.

<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/2527>

Parmini, N. M., Parmiti, D. P., & Astawan, I. G. (2021). Pengembangan instrumen penilaian keterampilan berbicara pada anak kelompok B. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 2(1), 8–14.

<https://doi.org/10.23887/mipi.v2i1.31416>

Supriyati, I. (2020). Penerapan metode diskusi dalam pembelajaran keterampilan berbicara pada siswa kelas VIII MTSN 4 Palu. *Bahasa Dan Sastra*, 5(1). 104-116.

<http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/BDS/article/view/12468>