

INOVASI KEGIATAN BERBICARA BAHASA INGGRIS SELAMA PEMBELAJARAN DARING

Navisatul Izzah¹, Sri Wulandari², Restu Ismoyo Aji³

^{1,2,3} Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
navisatul.ar@upnjatim.ac.id

ABSTRAK

Berbicara dianggap sebagai keterampilan yang paling penting untuk diajarkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris jika tujuan pembelajaran terkait dengan kompetensi komunikatif siswa. Apalagi saat ini Bahasa Inggris menjadi Bahasa internasional atau Bahasa komunikasi global di semua bidang. Maka dari itu, siswa memerlukan kemampuan berbicara Bahasa Inggris untuk dapat berinteraksi dengan orang lain, memulai percakapan, berbagi ide, dan berdiskusi. Sayangnya, dalam penerapan praktisnya, pengajaran bahasa Inggris di Indonesia masih berfokus pada pedagogi berbasis ujian daripada meningkatkan kompetensi komunikatif siswa. Fenomena ini bertolak belakang dengan capaian pembelajaran kurikulum bahasa Inggris di Indonesia. Makalah ini ditulis menggunakan kajian literatur yang fokus pada pemaparan beberapa inovasi kegiatan berbicara Bahasa Inggris (English Speaking Activities) untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah menengah atas di Indonesia. Mengacu pada kondisi terkini, yaitu pandemic covid-19, makalah ini juga akan memberikan gambaran bagaimana kegiatan ini dapat dilakukan secara daring.

Kata Kunci Pembelajaran daring, pengajaran Bahasa Inggris, kegiatan berbicara

ABSTRACT

Speaking is considered as the most important skill to be taught in learning English if the learning objectives are related to students' communicative competence. Furthermore, English has become an international language or global language which is used in all fields. Therefore, students need the ability to speak English to be able to interact with others, start conversations, share ideas, and have a discussion. Unfortunately, in its practical application, English Language Teaching (ELT) in Indonesia still focuses on test-based pedagogy rather than improving students' communicative competence. This phenomenon is on the contrary to the learning outcomes stated in English curriculum in Indonesia. This paper is a literature review that focuses on presenting several innovative speaking activities to improve the speaking skills of high school students in Indonesia. Referring to the current condition, namely the covid-19 pandemic, this paper will also provide an overview of how this activity can be done in online learning.

Keywords online learning, ELT, speaking activities

PENDAHULUAN

Pesatnya pertumbuhan bahasa Inggris di seluruh dunia memaksa guru bahasa Inggris untuk menyadari tantangan yang mungkin dihadapi oleh siswa mereka. Sebagai bahasa internasional, bahasa Inggris telah mulai menjadi alat komunikasi di segala bidang seperti pendidikan, bisnis, perjalanan dan pariwisata. Perubahan zaman, globalisasi, dan kemajuan teknologi disebut-sebut sebagai faktor paling berpengaruh yang mempengaruhi perkembangan bahasa Inggris. Berbicara dianggap sebagai keterampilan yang paling penting untuk diajarkan dalam pembelajaran bahasa jika tujuan pembelajaran terkait dengan kompetensi komunikatif siswa. Lebih jauh lagi, ketika siswa belajar suatu bahasa, mereka biasanya berharap bahwa suatu hari nanti mereka akan dapat berkomunikasi dengan orang lain menggunakan bahasa yang mereka pelajari. Selain itu, karena bahasa Inggris menjadi alat komunikasi di hampir semua bidang, keterampilan berbicara akan sangat penting bagi siswa untuk dapat berinteraksi dengan orang lain, memulai percakapan, berbagi ide, dan berdiskusi. Sayangnya, dalam penerapan praktisnya,

pengajaran bahasa Inggris di Indonesia masih berfokus pada pedagogi berbasis ujian daripada meningkatkan kompetensi komunikatif siswa. Fenomena ini bertolak belakang dengan capaian pembelajaran kurikulum bahasa Inggris di Indonesia. Dengan adanya perubahan zaman, siswa Indonesia diharapkan dan dipersiapkan untuk memiliki kompetensi komunikatif dalam bahasa Inggris sehingga mampu bersaing dengan siswa lain di seluruh dunia, mendapatkan pengetahuan tentang ilmu pengetahuan, teknologi dan seni dari negara lain serta berbagi tentang ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni di Indonesia (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). Oleh karena itu, mengembangkan keterampilan berbicara dianggap sebagai salah satu hal terpenting yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa Inggris.

Keterampilan berbicara sangat berkaitan dengan teori bahasa komunikatif. Oleh karena itu, penting untuk menganalisis karakteristik teori ketika membahas tentang keterampilan berbicara. Pertama, bahasa adalah alat untuk mengkomunikasikan apa yang ingin dikatakan orang (Richard dan Rodgers, 1986, hlm.71). Kedua, tujuan dasar bahasa adalah “untuk interaksi dan komunikasi” (Richard dan Rodgers, 1986, p.71). Ketiga, bentuk bahasa menunjukkan “penggunaan fungsional dan komunikatifnya” (Richard dan Rodgers, 1986, hlm.71). Keempat, komponen fundamental bahasa tidak semata-mata “fitur gramatikal dan strukturalnya”, tetapi berfungsi untuk mentransfer makna dalam sebuah wacana (Richard dan Rodgers, 1986, p.71). Melalui analisis ini, guru diharapkan tidak hanya meminta siswa untuk memperhatikan struktur bahasa, tetapi juga mempertimbangkan fungsi bahasa untuk mentransfer apa yang ingin dikatakan pembicara kepada pendengar. Misalnya, ketika pendengar tidak yakin dengan apa yang dikatakan pembicara, pembicara diharapkan untuk mengulangi apa yang dia katakan dengan cara yang berbeda.

Selain teori bahasa komunikatif, guru juga disarankan untuk memperhatikan fungsi bahasa lisan. Menurut perspektif lama, siswa dituntut untuk menjaga keakuratan bunyi dan tata bahasa agar bahasa lisan dapat berfungsi (Bygate, 1987). Dalam penerapannya, teori ini akan ditekankan pada kegiatan berbicara yang melibatkan praktik pengucapan dan pola bahasa. Namun, dengan berkembangnya pengetahuan terhadap pengajaran bahasa, ada beberapa perspektif lain yang menyatakan, dalam mengajar berbicara, guru didorong untuk menggunakan beberapa pendekatan yang mendukung kompetensi komunikatif siswa. Brown dan Yule (1983a) menemukan bahwa fungsi wacana adalah tentang transaksional dan interaksional. Transaksional berfokus pada penyampaian pesan atau informasi pembicara. Misalnya, ketika seorang sopir bus memberikan informasi kepada penumpang terkait waktu keberangkatan bus. Dalam hal ini, informasi tersebut perlu diinformasikan dengan baik kepada penumpang yang menunggu bus. Bahasa lisan juga dapat digunakan untuk menjaga hubungan sosial antar manusia. Fungsi ini dikenal sebagai komunikasi interaksional. Untuk beberapa kasus, isi dari apa yang dikatakan pembicara dalam komunikasi interaksional terkadang tidak penting, namun fungsi untuk menjaga hubungan antar manusia lebih ditekankan.

Makalah ini menyebutkan beberapa inovasi kegiatan berbicara Bahasa Inggris (*English Speaking Activity*) untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah menengah atas di Indonesia. Mengacu pada kondisi terkini, yaitu pandemi covid-19, makalah ini juga akan memberikan gambaran bagaimana kegiatan ini dapat dilakukan secara daring.

METODE PENELITIAN

Makalah ini merupakan kumpulan kajian literatur yang digunakan untuk menganalisis secara kritis dan sistematis sebuah ide dan gagasan yang terdapat di berbagai literatur untuk merumuskan teori tentang topik tertentu (Cooper, 1998; Taylor, 2012). Penulisan makalah ini dimulai dengan ditemukannya masalah di kelas Bahasa Inggris dan selanjutnya penulis mencoba mencari solusi atas permasalahannya melalui teori, ide dan gagasan yang diperoleh dari literatur sebelumnya. Teori dari literatur sebelumnya kemudian dikaji secara sistematis dan dijelaskan dengan baik dengan tujuan bahwa pembaca akan memahami makalah ini dengan mudah, Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa proses/metode yang digunakan adalah sebagai berikut; merumuskan masalah, hipotesa awal, mengkaji literatur dan penjabaran argumen.

PEMBAHASAN

Berbagai Kegiatan Berbicara

Mendorong siswa untuk berbicara di kelas Bahasa Inggris merupakan bagian tersulit bagi guru bahasa Inggris terutama jika guru tersebut adalah guru pemula/belum berpengalaman. Namun, karena bahasa identik dengan komunikasi, dimana siswa diharapkan dapat berkomunikasi menggunakan bahasa dalam berbagai konteks, bahkan seorang guru pemula pun harus melakukan beberapa upaya dalam memberikan kegiatan kreatif untuk mendukung keterampilan berbicara siswa. Ada berbagai kegiatan berbicara yang dapat disesuaikan, namun, guru harus berhati-hati dalam memilih kegiatan yang sesuai dengan konteks siswa serta untuk mendukung keterampilan komunikatif siswa. Harmer (2005), McDonough dan Shaw (1993), dan Rickheit dan Strohner (2008) merekomendasikan beberapa kegiatan berbicara akan dibahas di bawah ini.

Kegiatan pertama yang dapat diadaptasi untuk siswa Indonesia adalah akting dengan menggunakan skrip/naskah. Guru dapat memutuskan apakah naskah berasal dari buku teks, sumber lain yang disediakan, atau dari siswa. Jika guru ingin mengintegrasikan pengajaran berbicara dengan keterampilan menulis, guru dapat meminta siswa untuk menulis naskah mereka sendiri. Menurut penelitian Miccoli (2003), akting dengan menggunakan naskah memberikan kesempatan kepada siswa untuk melepaskan rasa takut mereka dan membantu mereka untuk rileks selama tahap persiapan. Oleh karena itu, masalah umum siswa Indonesia seperti gugup dan cemas untuk berbicara kemungkinan besar akan berkurang. Selanjutnya dengan berakting menggunakan naskah, siswa akan bekerja secara kolaboratif dengan kelompoknya dalam menampilkan gestur dan emosi yang dituntut oleh naskah. Akhirnya, para siswa dipersiapkan dengan baik dan termotivasi untuk memainkan peran yang tertulis dalam naskah setiap kali tahap presentasi akan datang.

Kegiatan kedua yang dapat diadopsi adalah permainan komunikasi. Permainan komunikasi dianggap dapat membantu guru yang ingin meningkatkan kefasihan siswa dalam berbicara. Dua permainan komunikasi yang menonjol dalam kegiatan berbicara adalah permainan mencari informasi (*information-gap games*) dan permainan televisi dan radio (Harmer, 2005). Permainan mencari informasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkomunikasi dengan pasangannya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan seperti “deskripsikan dan gambar, uraikan dan susun, serta temukan persamaan dan perbedaan antara gambar” (Harmer, 2005, p.389). Permainan televisi dan radio diadaptasi dari program televisi dan radio. Contohnya adalah permainan dua puluh pertanyaan. Permainan dua puluh pertanyaan mengharuskan seseorang untuk memikirkan suatu objek dan membiarkan siswa lain menebak objek dengan mengajukan pertanyaan. Orang yang memiliki objek hanya akan mengatakan “ya” atau “tidak” untuk mengkonfirmasi tebakan dari siswa lain. Contoh lain datang dari sebuah program di radio Inggris yang disebut “*Just a minute*” (Harmer, 2005). Dalam satu menit, setiap siswa diminta untuk berbicara tentang topik yang diberikan oleh guru dalam waktu 60 detik tanpa jeda.

Kegiatan ketiga yang dapat memicu siswa untuk berbicara adalah diskusi. Bersama dengan siswa, guru dapat memutuskan apakah diskusi akan berlangsung sangat formal, informal, atau dalam bentuk interaksi kelompok. Dalam hal pra-kegiatan kelas, diskusi biasanya digunakan dalam berbagai tujuan brainstorming. Misalnya, ketika guru ingin siswa menebak topik apa yang akan dibicarakan guru, atau topik bacaan minggu ini. Ketika guru menginginkan diskusi menjadi kegiatan utama, kemungkinan kegiatan yang dapat diadakan adalah debat formal. Ada beberapa jenis debat formal yang dapat diterapkan di dalam kelas. Pertama, ketika sebuah kelompok menyiapkan pidato untuk debat dengan menyiapkan naskah untuk berdebat dan sisanya adalah penonton yang tidak memiliki naskah di dalamnya. Kedua, ketika kelas dibagi menjadi dua kelompok dan kedua kelompok sama-sama mempersiapkan pembicaraan untuk saling berdebat.

Kegiatan keempat yang populer dalam pengajaran berbicara adalah pidato (*prepared talk*) dan presentasi. Sebelum pidato dan presentasi, siswa diberikan waktu untuk mempersiapkan penampilan mereka. Guru sebagai fasilitator disarankan untuk proaktif dalam membantu siswa dalam proses tersebut. Guru juga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempersiapkan penampilan mereka dalam proses belajar mengajar. Sebagai contoh, guru dapat membagi kelas menjadi beberapa

kelompok kecil dan memberikan rubrik yang berisi pendapat siswa mengenai apa yang membuat sebuah presentasi menjadi baik, kemudian siswa lain dalam kelompok dapat memberikan umpan balik mereka sehingga siswa akan tampil lebih baik di depan kelas.

Kegiatan kelima yang layak diterapkan di kelas berbicara adalah simulasi dan role-play. Kegiatan ini secara khusus berfokus pada peningkatan kefasihan siswa atau juga dapat digunakan untuk melatih siswa dalam konteks tertentu seperti dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris untuk Keperluan Khusus (*Specific Purposes*). Seperti yang disarankan oleh Evans (2013), dalam simulasi dan permainan peran, guru perlu membuat siswanya untuk mengetahui situasi nyata dari konteks yang ingin mereka perankan dalam simulasi dan permainan peran mereka. Misalnya, ketika siswa ditugaskan untuk memainkan adegan pertemuan bisnis dalam permainan peran mereka, penting bagi siswa untuk mengetahui beberapa informasi latar belakang tentang pertemuan bisnis. Hal ini bertujuan untuk memudahkan siswa melakukan simulasi atau role-play dengan baik serta membangun kepercayaan diri mereka.

Kegiatan keenam adalah mendongeng. Mendongeng adalah salah satu kegiatan berbicara yang paling populer digunakan di berbagai tingkat pendidikan. Di tingkat sekolah dasar, guru dapat mendorong siswa untuk menceritakan apa yang biasanya mereka lakukan di akhir pekan. Di tingkat sekolah menengah pertama dan atas, guru dapat meminta siswa untuk menceritakan tentang buku, film, atau cerita rakyat favorit mereka. Di tingkat pendidikan tinggi, guru dapat mendorong siswa untuk menulis cerita sendiri, kemudian mendongeng di depan kelas tanpa naskah. Menurut Harmer (2005), mendongeng memiliki beberapa kelebihan yang dapat bermanfaat bagi siswa. Pertama, mendongeng sangat terkait dengan kehidupan siswa. “Setiap hari dalam kehidupan sehari-hari, siswa akan bercerita sepanjang waktu” (Harmer, 2015, hlm. 393). Ketika mereka bertemu teman-teman mereka, mereka menceritakan apa yang terjadi pada mereka di pagi hari sebelum pergi ke sekolah. Di malam hari, mereka akan memberi tahu orang tua mereka tentang apa yang terjadi di sekolah. Kedua, mendongeng dapat bermanfaat bagi perkembangan bahasa siswa karena mengandung beberapa pengulangan ketika cerita diceritakan kembali.

Inovasi pada Kegiatan Berbicara Pilihan

1. Digital storytelling

Mendongeng dianggap sebagai salah satu kegiatan paling berpengaruh yang sangat penting dan berguna untuk kemampuan berbicara pembelajar bahasa (Harmer, 2005). Namun, dengan mempertimbangkan kemajuan teknologi dan perubahan profil siswa, penting juga untuk menggabungkan kegiatan berbicara umum (*storytelling*) ini dengan teknologi atau biasa disebut *digital storytelling*.

Ada beberapa keuntungan menggunakan *digital storytelling* di kelas Bahasa Inggris. Pertama, dari penelitian-penelitian sebelumnya, *digital storytelling* mampu mengundang minat siswa terhadap pembelajarannya, memicu kreativitasnya, dan mengasah keterampilannya di bidang teknologi (Frazel, 2010; Miller, 2010). Kedua, beberapa penelitian tentang *digital storytelling* juga menunjukkan bahwa *digital storytelling* secara signifikan meningkatkan keterampilan menulis dan berbicara siswa (Miller, 2010; Kim, 2014). Selanjutnya, *digital storytelling* melepaskan kecemasan siswa dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Yoon, 2012; Lence, 2013).

Namun, karena *digital storytelling* belum populer dalam pengajaran Bahasa Inggris di Indonesia, oleh karena itu perlu bagi guru untuk memberikan stimulus kepada siswa sebelum melakukan *digital storytelling*. Menurut Shumin (2002), ada dua jenis stimulus yang dapat meningkatkan kinerja siswa dalam berbagai macam kegiatan berbicara yaitu stimulus auditori dan visual. Untuk memberikan stimulus auditori kepada siswa, guru perlu mempertimbangkan penguasaan keterampilan mendengarkan siswa (Shumin, 2002). Selanjutnya, untuk memaksimalkan kinerja siswa, stimulus yang diberikan juga harus dikaitkan dengan aktivitas yang ingin diberikan guru (Shumin, 2002). Misalnya, ketika guru ingin menugaskan siswa untuk menyajikan *digital storytelling*, stimulusnya bisa dari rekaman audio yang berisi sebuah cerita. Stimulus auditori ini bertujuan agar siswa dapat melatih pengucapan, intonasi, dan penekanan pada kosa kata yang muncul dalam rekaman (Shumin, 2002). Dibandingkan dengan stimulus auditori, stimulus visual memberikan lebih banyak eksposur yang

dibutuhkan oleh siswa Bahasa Inggris melalui berbagai macam situasi dan adegan dalam video (Shumin, 2002). Argumen ini didukung oleh Carrasquillo (1994, hlm. 140) yang menyatakan ada beberapa keuntungan yang dapat diperoleh dari paparan visual; (a) siswa termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan karena media yang menarik, (b) siswa dihadapkan pada berbagai pidato otentik dengan aksen, tekanan, dan intonasi yang berbeda, (c) siswa terpapar penggunaan bahasa dalam konteks nyata yang sangat berguna untuk mendukung proses belajar mereka. Stimulus visual juga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati “perilaku nonverbal, jenis seruan, dan ekspresi” yang digunakan dalam video (Shumin, 2002, hlm. 209). Oleh karena itu, guru dapat mempertimbangkan konteks serta keuntungan yang dapat diperoleh siswa dalam memilih stimulus yang akan diberikan.

Digital storytelling sangat bermanfaat dan sesuai dengan keadaan pandemi covid-19. Apalagi dengan terbatasnya koneksi internet yang dimiliki siswa. Umumnya di masa pandemi, guru akan meminta siswa bercerita secara langsung dalam video conference melalui Zoom, Google Meet atau Microsoft Teams yang seringkali tidak optimal karena adanya kendala koneksi internet dari siswa maupun guru. *Digital storytelling* memberikan kesempatan siswa untuk dapat mengirimkan *digital storytelling*nya melalui asynchronous tools seperti whatsapp dan email.

2. Debat Daring Menggunakan Fitur Breakout

Debat merupakan salah satu kegiatan berbicara yang menonjol yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Argumen ini didukung oleh Bellon (2000) yang menyatakan ada beberapa manfaat menggunakan debat dalam aktivitas berbicara; (1) debat mengasah kemampuan berpikir kritis siswa karena melibatkan siswa untuk berpikir kritis terhadap topik yang diberikan, (2) debat meningkatkan kompetensi komunikatif siswa karena interaksi yang dilakukan selama debat, (3) debat mendukung keterampilan bertanya siswa karena memaksa siswa untuk mempertanyakan pernyataan yang tidak jelas yang dibuat oleh kelompok lain, (4) debat memicu siswa untuk mengungkapkan pendapat mereka secara bebas, (5) debat erat kaitannya dengan konteks nyata yang ada dalam kehidupan sehari-hari siswa, (6) debat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa dalam mempertimbangkan berbagai perspektif.

Mengacu pada kondisi pandemi covid-19 yang memaksa pembelajaran secara online, guru harus mampu memanfaatkan fitur-fitur yang ditawarkan oleh aplikasi video conference guna mengoptimalkan berlangsungnya kegiatan di kelas. Kegiatan debat, seperti yang sudah disebutkan di atas, mampu memberikan banyak manfaat di kelas. Maka dari itu, guru perlu tetap mengadakan debat untuk meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa. Pada beberapa video conference, guru dapat memanfaatkan fitur Breakout untuk memfasilitasi siswa dalam grup-grup kecil sehingga semua siswa dapat mempunyai kesempatan debat/ kesempatan berbicara selama kelas Bahasa Inggris berlangsung. Hal ini juga dapat mengantisipasi fenomena yang paling umum terjadi yaitu beberapa siswa cenderung sangat aktif atau mendominasi diskusi, sementara yang lain cenderung enggan untuk mengatakan kata-kata mereka (Venema, 2006). Di dalam grup kecil yang telah diatur dalam Breakout room, siswa diharapkan dapat mengoptimalkan kesempatan untuk debat dalam Bahasa Inggris dengan siswa lain sesuai dengan tema yang sudah ditentukan. Guru juga dapat membuat peraturan yang jelas dan rinci tentang kesempatan berbicara setiap siswa agar nantinya semua siswa mempunyai kesempatan yang sama dalam mengambil peran di dalam debat.

KESIMPULAN

Kesimpulannya, ada beberapa cara yang dapat dilakukan guru dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Salah satunya dengan memberikan berbagai kegiatan berbicara yang disarankan oleh para ahli. Namun, sebagai seorang guru, perlu untuk mempertimbangkan bagaimana kegiatan berbicara yang disarankan ini dapat sesuai dengan konteks pengajarannya. Oleh karena itu, kami berpendapat bahwa perlu adanya inovasi beberapa kegiatan berbicara yang menonjol ini untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Lebih lanjut, melalui inovasi ini diharapkan siswa memperoleh manfaat lebih tidak hanya pada peningkatan keterampilan berbicara mereka tetapi juga pada keterampilan lain seperti keterampilan berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah dan keterampilan bekerja dalam tim.

REFERENSI

- Brown, G. and Yule, G. (1983a). *Teaching the Spoken Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Bygate, M. (1987). *Speaking*. Oxford: Oxford University Press.
- Carrasquillo, A. L. (1994). *Teaching English as a second language: A resource guide*. New York: Garland Publishing.
- Cooper, H. M. 1988. The structure of knowledge synthesis. *Knowledge in Society*, vol. 1. (104-126).
- Evans, S. (2013). Designing tasks for the business English classroom. *ELT Journal*, 67(3), 281-293. Retrieved from <https://doi.org/10.1093/elt/cct013>
- Frazel, M. (2010). *Digital storytelling guide for educators*. Washington, DC: International Society for technology in Education.
- Harmer, J. (2015). *The Practice of English Language Teaching*. Essex: Pearson Education Limited.
- Kementrian Kebudayaan dan Pendidikan. (2017). *Inspirasi Pengajaran Bahasa Inggris dan Penilaian untuk Siswa Sekolah Menengah Atas*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kim, S. (2014). Developing autonomous learning for oral proficiency using digital storytelling. *Language Learning & Technology*, 18(2), 20-35.
- Lence, B. P. (2013). *Digital storytelling in foreign language teaching*. In C. GregoriSignes & M. Alcantud-Díaz (Eds.). *Experiencing digital storytelling*. Valencia, Spain: PM Ediciones.
- McDonough, J. and Shaw, C. (1993). *Materials and Methods in ELT*. UK: Blackwell Publishers.
- Miccoli, L. (2003). English through drama for oral skills development. *ELT Journal*, 57(2), 122-129. Retrieved from <https://doi.org/10.1093/elt/57.2.122>
- Miller, L. C. (2010). *Make me a story: Teaching writing through digital storytelling*. Portland, ME: Stenhouse Publishers.
- Richards, J.C. and T.S. Rodgers (1986): *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Rickheit, G., & Strohner, H. (2008). *Handbook of Communication Competence*. Germany.
- Shumin, K. (2002) Factors to Consider: Developing Adults EFL Students' Speaking Abilities. In A. Richards, J. C., & B. Renandya, W. A (Eds.), *Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practice*.
- Taylor, D. 2002. The Literature Review: A Few Tips On Conducting It. (<https://advice.writing.utoronto.ca/types-of-writing/literature-review/>, diakses tanggal 14 Agustus 2021)
- Venema, J. (2006). Discussions in the EFL Classroom: Some Problems and How to Solve Them. *The Internet TESL Journal*, 12(12). Retrieved from <http://iteslj.org/Techniques/Venema-EFLDiscussions.html>
- Yoon, T. (2012). Are you digitized? Ways to provide motivation for ELLs using digital storytelling. *International Journal of Research Studies in Educational Technology*, 1(1), 1-10.