



Studi eksperimen metode pembelajaran *Role Play* dan *Story Telling* berbantuan video terhadap keterampilan motivasi belajar



Jumiati Siska¹⁾

¹⁾ Program studi Pendidikan Komputer Universitas Dehasen Bengkulu

^{a)} Corresponding Author: JesiskaAlGhazali@gmail.com

Abstract

This experimental study was carried out at MTSN 2 dan MTSN 1. The population of this research is the students of the eighth grade in Kecamatan Kota in Benteng, Central Java in academic year 2020/2021. This research used cluster random sampling in taking the sample. The two instruments were tried out to get validity and reability for the quetionnaire and readability percentage for speaking test. Then the data was analyzed by using multifactorial analysis of variance ANOVA 2x2 and Tukey test. Before conducting the ANOVA test, normality and homogeneity test were conducted. After the data were analyzed, the findings are as follow: (1) There is difference of speaking skill achievement between the students taught by Role Play and those by Story Telling, Fvalue = 51,512 > Ftabel 4,027. The students who taught by using Role Play have better achievement. (2) There is influence difference between the students who have high motivation and those who have low motivation, Fvalue = 5,345 > Ftabel = 4,027. The students with high motivation have better achievement. (3) There is influence interaction between Role Play and Story Telling related to motivation, Fvalue = 7,952 > Ftabel = 4.027.

Keyword: Role Play, Story Telling, Motivation, Speaking Skill.

Pendahuluan

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk (1) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan prestasi belajar bahasa Inggris antara siswa yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran Role Play dan siswa yang diajar dengan menggunakan Story Telling. Mengetahui kelompok siswa mana yang lebih baik prestasinya. (2) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh antara siswa yang memiliki motivasi tinggi dengan siswa yang memiliki motivasi rendah. Mengetahui kelompok siswa mana yang lebih baik prestasinya. (3) untuk mengetahui apakah ada interaksi pengaruh penggunaan metode pembelajaran Role Play dan Story Telling dengan motivasi dalam kaitannya dengan prestasi belajar.

Role Play adalah metode pembelajaran dengan cara menguasai bahan pelajaran melalui pengembangan daya imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan daya imajinasi dan penghayatan siswa tersebut dengan cara memerankan tokoh tertentu dan

dimainkan oleh beberapa siswa. Menurut pendapat Adam Blatner (2009) menyatakan: Role Play atau turunan dari sosiodrama adalah metode untuk mengeksplorasi isu-isu yang terlibat dalam situasi sosial yang kompleks. Role Play ini dapat digunakan untuk pelatihan profesional atau pelatihan di dalam kelas untuk pemahaman sastra, sejarah, dan bahkan ilmu pengetahuan.

Kemampuan menggunakan bahasa secara oral (spoken language) merupakan kemampuan bahasa yang paling sering digunakan oleh pemakai bahasa dalam berkomunikasi dengan orang lain. Pembicaraan tersebut dapat dalam bentuk diskusi, pidato, debat, berargumentasi, berdialog ataupun percakapan, storytelling, retelling dan sebagainya. Pemakai bahasa menggunakan bahasa oral untuk menyatakan keinginannya, perasaannya, pikirannya dengan orang lain agar orang dapat memahaminya dan mengerti apa yang diutarakan.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII di lima MTSN di wilayah Kecamatan Kota Kabupaten Benteng.

Penelitian ini dilaksanakan selama 5 bulan, mulai bulan Mei 2020 sampai dengan September 2020 yang dimulai dari penyusunan dan penyerahan proposal, pelaksanaan serta pembuatan dan penyerahan laporan.

Jenis penelitian ini adalah eksperimen. Menurut Suharsimi Arikunto (1990, hal 272) menyatakan bahwa metode eksperimen adalah prosedur penelitian yang dilakukan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat antara kelompok yang diberi perlakuan dengan satu atau lebih kelompok pembanding yang tidak menerima perlakuan.

Metode eksperimen bertujuan untuk menyelidiki atau mendapatkan bukti-bukti yang meyakinkan tentang pengaruh satu variable terhadap variable lain. Melakukan eksperimen adalah mengadakan kegiatan untuk mengetahui hasil, dimana hasil yang menegaskan ada tidaknya pengaruh atau hubungan antar variabel yang diteliti,

Rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan faktorial 2×2 , dengan dua variabel bebas, yaitu dua jenis metode pembelajaran dan motivasi siswa, serta satu variabel terikat, yaitu keterampilan berbicara bahasa Inggris.

Populasi dari penelitian ini adalah lima MTSN Negeri di wilayah Kecamatan Kota Kabupaten Benteng. Teknik Pengambilan Sample adalah dengan menggunakan Cluster Random Sampling dimana setelah diadakan pemilihan sampel secara random terpilihlah MTSN 2 Benteng sebagai kelas eksperimen dan MTSN 1 Benteng sebagai kelas kontrol.

Dalam teknik pengumpulan data Peneliti menggunakan angket untuk mengetahui tingkat motivasi siswa dan Tes berbicara untuk mendapatkan data nilai keterampilan berbicara yang diperoleh siswa setelah mereka diajar menggunakan Role Play dan Story Telling.

Untuk menganalisis data dalam penelitian ini dipergunakan teknik analisis varians (Anava) pada taraf signifikansi $\alpha = 0.05$. Karlinger (2000:395) mengatakan bahwa analisis varians adalah metode statistik yang menganalisis akibat-akibat mandiri maupun akibat-akibat interaktif dari dua variabel bebas atau lebih, terhadap suatu variabel terikat.

Untuk memenuhi asumsi dalam teknik ANAVA atau sebelum dilanjutkan ke uji hipotesis, maka dilakukan uji normalitas (dengan uji Chi Kuadrat (χ^2)) (Sugiyono, 2008 : 61), dan uji Homogenitas Varians (dengan uji Bartlet) (Sudjana, 2005 : 261).

Hipotesis dari penelitian ini adalah:

1. Terdapat perbedaan pengaruh antara metode pembelajaran Role Play dengan Story Telling terhadap prestasi belajar keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa.
2. Terdapat perbedaan pengaruh antara motivasi tinggi dengan motivasi rendah terhadap prestasi belajar keterampilan berbicara bahasa Inggris.
3. Tidak ada perbedaan pengaruh antara metode pembelajaran dengan motivasi rendah terhadap prestasi belajar keterampilan berbicara bahasa Inggris.

Hasil Penelitian

Hasil uji normalitas yang dilakukan pada Siswa dengan metode Role Play pada siswa dengan Motivasi tinggi diperoleh nilai $Lo = 0.127$ nilai tersebut lebih kecil dari angka batas penolakan pada taraf signifikansi 5% yaitu 0.224, sehingga dapat disimpulkan data Prestasi belajar Siswa dengan metode Role Play pada siswa dengan motivasi tinggi berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas yang dilakukan pada data Prestasi belajar Siswa dengan metode Role Play pada siswa dengan Motivasi rendah diperoleh nilai $Lo = 0,118$, nilai tersebut lebih kecil dari angka batas penolakan pada taraf signifikansi 5% yaitu 0.224, sehingga dapat disimpulkan data Prestasi belajar Siswa dengan metode Role Play pada siswa dengan Motivasi rendah berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas yang dilakukan pada data Prestasi belajar Siswa dengan metode Story Telling pada siswa dengan Motivasi tinggi diperoleh nilai $Lo = 0,142$, nilai tersebut lebih kecil dari angka batas penolakan pada taraf signifikansi 5% yaitu 0.224, sehingga dapat disimpulkan data Prestasi belajar Siswa dengan metode Story Telling pada siswa dengan Motivasi tinggi berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas yang dilakukan pada data Prestasi belajar Siswa dengan metode Story Telling pada siswa dengan Motivasi rendah diperoleh nilai $Lo = 0,101$, nilai tersebut lebih kecil dari angka batas penolakan

pada taraf signifikansi 5% yaitu 0.224 sehingga dapat disimpulkan data Prestasi belajar Siswa dengan metode Story Telling pada siswa dengan Motivasi rendah berdistribusi normal.

Uji homogenitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah populasi-populasi penelitian mempunyai variansi yang sama (homogen) atau tidak. Untuk menguji homogenitas varians populasi dilakukan dengan mengadakan uji Bartlet . Taraf signifikansi yang digunakan adalah 95% ($\alpha = 0,05$).

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas dengan uji Bartlet, diperoleh nilai χ^2_{hitung} sebesar = 4,54 sedangkan harga $\chi^2_{tabel} = 7,81$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, karena nilai $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa setiap kelompok memiliki varians populasi yang homogen.

Pembahasan

Uji hipotesis penelitian menggunakan analisis Two-Way Anova dengan formulasi anova 2 x 2, setelah diketahui bahwa data hasil tes Prestasi belajar keterampilan berbicara bahasa Inggris pada sampel penelitian mempunyai distribusi yang normal dan mempunyai variansi yang homogen.

Tabel 1. Rangkuman hasil uji Two-Way Anova

Sumber	JK	Dk	RK	F _h	F _t	Keterangan
Motivasi Siswa	153 0.88	1	1530. 88	5 1 5 1 2	4.0 27	Signifikan
Metode belajar	158. 85	1	158.8 5	5 3 4 5	4.0 27	Signifikan
Interaksi (Motivasi x metode belajar)	236. 32	1	236.3 2	7 9 5 2	4.0 27	Signifikan
Galat	153 0.88	3	510.2 9			
Total	154 5.38	52				

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis, berikut adalah menguji

hipotesis yang menyatakan terdapat interaksi antara metode pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar keterampilan berbicara bahasa Inggris, digunakan analisis varians two way. Berdasarkan hasil perhitungan analisis varians dua jalan, diperoleh $F_{hitung} = 7,952$. Hasil perhitungan ini kemudian dikonsultasikan dengan F_{tabel} dengan $[DK]_{pembilang} = 1$ dan $[DK]_{penyebut} = 52$, dan taraf signifikansi 0,05 diperoleh $F_{tabel} = 7,952$, karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $7,952 > 4,027$, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa hipotesis nol yang menyatakan " tidak ada interaksi penggunaan metode pembelajaran Role Play dan Story Telling dengan motivasi dalam kaitannya dengan prestasi belajar keterampilan berbicara bahasa Inggris " ditolak. Sebaliknya hipotesis alternatif yang menyatakan bahwa "ada interaksi penggunaan metode pembelajaran Role Play dan Story Telling dengan motivasi dalam kaitannya dengan prestasi belajar keterampilan berbicara bahasa Inggris " diterima, karena kebenarannya terbukti dalam penelitian ini. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ada interaksi penggunaan metode pembelajaran dengan motivasi dalam kaitannya dengan prestasi belajar keterampilan berbicara bahasa Inggris.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan uji hipotesis dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Terdapat perbedaan yang signifikan prestasi belajar keterampilan berbicara bahasa Inggris pada kelas Eksperimen dengan metode Role Play dan kelas kontrol dengan metode Story Telling. Prestasi belajar keterampilan berbicara bahasa Inggris dengan menggunakan metode pembelajaran Role Play lebih baik dibandingkan dengan menggunakan metode Story Telling.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan prestasi belajar keterampilan berbicara bahasa Inggris pada kelompok siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi dan kelompok siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah. Prestasi belajar keterampilan berbicara bahasa Inggris pada siswa yang mempunyai motivasi

belajar tinggi lebih baik dibandingkan siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah.

3. Terdapat perbedaan yang signifikan prestasi belajar keterampilan berbicara bahasa Inggris pada siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi dan antara kelas Eksperimen dengan metode Role Play dan kelas Kontrol dengan metode Story Telling. Prestasi belajar keterampilan berbicara bahasa Inggris dengan menggunakan metode pembelajaran Story Telling pada siswa dengan motivasi rendah lebih baik dibandingkan dengan menggunakan metode Role Play pada siswa dengan motivasi rendah.

Saran

1. Saran Bagi Siswa
Hendaknya siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas agar dapat meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris mereka dan mendapatkan prestasi bahasa Inggris yang lebih bagus. Dengan menggunakan metode Role Play diharapkan siswa dapat meningkat prestasinya dan mampu berkomunikasi dalam bahasa Inggris dengan baik dan lancar.
2. Saran Bagi Guru Mata Pelajaran
Hendaknya guru dapat menentukan metode pembelajaran yang tepat dan dapat memberikan dorongan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Saran Bagi Peneliti Lain
Peneliti berharap dapat dilakukan penelitian lebih lanjut dengan memperdalam dan memperluas lingkup penelitian dengan mengembangkan metode pembelajaran yang lainnya yang lebih inovatif dan mempertimbangkan variabel bebas lainnya yang mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi.1993. Language Learning and Teaching: Issue and Trends. Universitas Negeri MalangP.
- Riduwan & Akdon. 2008. Rumus dan Data dalam Analisis statistika. Bandung: Alfabeta.
- Riyanto, Yatim. 2010. Paradigma Baru Pembelajaran. Jakarta: Prenada Media

Saifudin Azwar, M.A. 2011. Tes Prestasi, Fungsi Pengembangan dan Pengukuran Prestasi Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Slameto. 2010. Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana. 2005. Metode Statistik. Bandung: Tarsito.

Sugiyono. 2008. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: CV Alfabeta