**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAY DAN STORY TELLING BERBANTUAN VIDEO TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INGGRIS DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR**

**(Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas 8 di SMP Kecamatan Kota Kudus, Jawa Tengah Tahun Pelajaran 2013/2014)**

Ana Eqi Astuti1

Sunardi 12

Joko Nurkamto 3

1 Mahasiswa Magister Teknologi Pendidikan Pascasarjana FKIP UNS

2 Dosen Pembimbing I Magister Teknologi Pendidikan Pascasarjana FKIP UNS

3 Dosen Pembimbing II Magister Teknologi Pendidikan Pascasarjana FKIP UNS

e-mail : [beautyanaeqi@gmail.com](mailto:beautyanaeqi@gmail.com)

**ABSTRACT**

***Background:****English is very important to develop the human resources. Speaking skill is the most important skill of the four language skills which has to be improved.This research is intended to find out whether there is difference of speaking skill achievement between the students taught by Role Play and those by Story Telling and there is influence difference between the students who have high motivation and those who have low motivation.*

***Method****: This experimental study was carried out at SMP 2 Kudus and SMP 1 Kudus. The population of this research is the students of the eighth grade in Kecamatan Kota in Kudus, Central Java in academic year 2013/2014. 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.*

***Result****: 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**

Sumber daya manusia yang handal adalah impian setiap negara di dunia ini. Banyak usaha yang telah dilakukan oleh bangsa Indonesia untuk mensejajarkan sumber daya manusianya dengan negara-negara lain.

Perubahan intensitas tantangan zaman dan tuntutan kepentingan profesionalitas hidup menyebabkan perubahan yang sangat dinamis dalam orientasi di semua bidang kehidupan. Untuk mewujudkan sumber daya manusia yang mampu bersaing di dunia internasional pembelajaran bahasa Inggis sangat diperlukan. Bahasa asing, khususnya bahasa Inggris merupakan cara yang strategis dalam pembangunan sumber daya manusia dalam berbagai kurun waktu dalam sejarah pendidikan Indonesia.

Bahasa Inggris merupakan bahasa asing utama yang dianggap penting untuk tujuan pengaksesan informasi, penyerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan, pengembangan teknologi, pengenalan seni budaya dan pembinaan hubungan dengan bangsa-bangsa lain. Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional memainkan peran yang sangat penting dalam komunikasi dunia. Brown (2003: 147) menyatakan bahwa:

*A great deal of world’s scientific, commercial, economic, and technological knowledge is written and published in English, though the writers may be Chinese, Swedes, or Italians. Publication in English ensures the widest possible readeships for few finding and ideas.*

Dari penjelasan di atas jelaslah bahwa bahasa Inggris mempunyai peran penting dalam komunikasi internasional. Disamping digunakan sebagai media komunikasi, bahasa Inggris juga digunakan untuk mengontrol teknologi yang terus semakin berkembang dan menuntut pebelajar untuk belajar lebih banyak lagi. Pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia dikategorikan sebagai pembelajaran bahasa asing bukan pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa kedua. Tujuan proses belajar dan mengajar bahasa Inggris di Indonesia adalah agar siswa mampu berkomunikasi dalam bahasa Inggris baik lisan maupun tertulis untuk menghadapi perkembangan ilmu dan pengetahuan di era globalisasi dunia.

Dalam bahasa Inggris terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa dalam mempelajari bahasa tersebut. Dari ke empat keterampilan tersebut, saat ini keterampilan berbicara sedang menjadi perhatian. Kurangnya kesempatan siswa berbicara di dalam kelas dan di lingkungan mereka dianggap sebagai penyebab kurangnya keterampilan berbicara bahasa Inggris mereka. Hammerly (1991:63) menyatakan bahwa pembelajaran di kelas adalah lingkungan buatan, dan waktu belajar mengajarnya terbatas sehingga untuk mengatasi masalah tersebut guru diharapkan untuk dapat menyediakan pembelajaran yang bermakna, metode pembelajaran yang bermanfaat, dan materi yang otentik untuk mengembangkan kompetensi komunikasi bahasa Inggris siswa. Menurut pendapat Bygate (2007;76):

*The children can listen to English at home, read at home and even write English at home but most of them have few opportunities to speak English at home. If we want children to learn to speak English, each of them must have many opportunities to speak during our lessons. They need to practice, practice and practice*.

Jelaslah bahwa siswa membutuhkan banyak kesempatan untuk berlatih menggunakan bahasa Inggris mereka. Sebagai alat komunikasi, keterampilan berbicara adalah sangat penting karena umumnya seseorang berkomunikasi dengan menggunakan bahasa lisan. Menuirut O’Malley dan Pierce (1996:57) menyatakan bahwa di antara empat keterampilan berbahasa, keterampilan berbicara adalah penting yang harus dikuasai oleh siswa dan hal ini menjadi tanggung jawab guru bahasa Inggris untuk menjadikan siswa-siswanya mampu berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Menurut Richards (2008: 1) menyatakan bahwa penguasaan kompetensi berbicara bahasa Inggris adalah sebuah prioritas untuk pebelajar bahasa Inggris. Oleh sebab itu pebelajar bahasa Inggris harus sering mengevaluasi keberhasilan berbahasa Inggris mereka.

Dalam proses belajar mengajar faktor yang paling dominan adalah faktor respon siswa terhadap pembelajaran. Semakin tinggi respon mereka terhadap pembelajaran semakin bagus prestasi belajar yang akan mereka capai.

Saat ini para guru dihadapkan pada kenyataan bahwa respon atau motivasi untuk berbicara bahasa Inggris para siswa sangat rendah. Ur (1997:274) menyatakan bahwa motivasi sangatlah berhubungan erat dengan pencapaian belajar bahasa. Motivasi adalah alasan seseorang melakukan sesuatu. Ketika siswa-siwa belajar bahasa, mereka mempunyai alasan untuk melakukannya. Smaldino (2005: 6) menyatakan bahwa pembelajaran adalah perkembangan dari pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang baru karena setiap individu berinteraksi dengan informasi dan lingkungan.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran bahasa Inggris di kelas, khususnya pembelajaran berbicara (speaking) adalah keterampilan yang sangat sulit dan sangat dienggani oleh siswa. Banyak siswa masih mempunyai kendala-kendala atau kesulitan dalam berkomunikasi berbahasa Inggris meskipun mereka telah belajar bahasa Inggris bertahun-tahun. Banyak siswa menyatakan bahwa mereka pasif dan enggan untuk berbicara bahasa Inggris karena mereka tidak mempunyai ide-ide untuk diekpresikan dan mereka kurang percaya diri untuk menyatakan sebuah topik pembicaraan. Disamping itu mereka juga kurang mendapat contoh-contoh riil dari guru mereka. Para guru masih sering menggunakan bahasa Indonesia di dalam kelas sehingga hal ini kurang menciptakan atmosfir pembelajaran bahasa Inggris. Mereka merasa bahwa berbicara menggunakan bahasa Inggris adalah suatu hal yang mustahil dan menakutkan bagi mereka. Masalah yang mereka hadapi dalam berbicara bahasa Inggris adalah rasa takut bila nanti mereka membuat kesalahan ketika berbicara. Hal ini disebabkan oleh penguasaan pengucapan, kosakata, pemilihan kata dan tata bahasa yang mereka anggap belum dapat menjadi modal untuk berbicara.

Siswa mengalami kesulitan bila mereka harus berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Hal ini disebabkan mereka ragu untuk memperagakan keterampilan berbahasa Inggris yang mereka dapat dari sekolah meskipun masih dalam taraf komunikasi yang sederhana se-tingkat SMP. Mereka takut dan malu bila bahasa Inggris mereka nanti akan ditertawakan oleh rekan mereka. Kurangnya mereka berlatih untuk berbicara di muka umum serta minimnya variasi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru juga berpengaruh dalam hal ini. Beberapa guru menggunakan teknik maupun metode pembelajaran yang konvensional dan monoton. Pengajaran berbicara telah dilakukan dengan memberikan siswa contoh-contoh percakapan atau dialog dan meminta mereka untuk memperagakannya di depan kelas. Pengajaran yang semacam ini tidak memberikan siswa situasi berbicara atau percakapan yang riil dan alami dimana mereka harus berinteraksi dengan orang lain di dunia nyata nantinya. Sesuai dengan prinsip-prinsip belajar yang dikemukakan oleh Slameto ( Riyanto: 63) bahwa ada beberapa prasyarat yang diperlukan untuk belajar, salah satunya adalah dalam belajar setiap siswa harus diusahakan dapat berpartisipasi aktif dan mempunyai minat, sehingga untuk mencapai tujuan instruksional penting bagi seorang guru untuk memikirkan perilakunya terhadap siswa dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian dan menimbulkan motivasi siswa. Guru harus pandai menggunakan metode secara bervariasi dan menggunakan media sesuai dengan tujuan belajar dan materi yang diajarkan. Dengan demikian diharapkan dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat akan mendorong motivasi siswa yang akan meningkatkan prestasi belajar bahasa Inggris.

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 oleh beberapa siswa. Menurut pendapat Adam Blatner (2009) menyatakan:

*“Role Playing, a derivative of a sociodrama, is a method for exploring the issue involved in complex social situation. It may be used for the training of professionals or in a classroom for the understanding of literature, history, and even science”.*

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.

Menurut pendapat Brown (2001) menyatakan bahwa:

*“Role-play minimally involves (a) giving a role to one or more members of a group and (b) assigning an objective or purpose that participants must accomplish”.*

Role Play minimal melibatkan kegiatan memberikan peran pada satu atau lebih anggota kelompok dan memberikan tujuan yang partisipan harussampaikan.Jill Hadfield (dalam Santoso, 2011) menyatakan bahwa Role Play adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam Role Play para siswa dikondisikan dengan situasi tertentu untuk dapat mempraktekkan keterampilan berbicara dengan menggunakan bahasa Inggris. Selain itu, Role Play sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana siswa membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain (Basri Syamsu, 2000). Role playmenurut Djamarah dan Zain (2002) mempunyai beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan.

2. Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.

3. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga diharapkan akanmuncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.

4. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik- baiknya.

5. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan temannya.

6. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah.

7. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain.

8. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.

Story Telling atau mendongeng adalah aktivitas bercerita dengan menggunakan berbagai media. Media tersebut bisa berupa wayang, gambar, boneka, ekspresi wajah dan gerakan tubuh, buku, dan lain-lain. Di dalam Story Telling ada elemen-elemen yang meliputi cerita, pendongeng, dan pendengar/audiens yang bergabung dalam tempat dan dimensi waktu yang sama.

Story Tellingmerupakan sebuah seni bercerita yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai pada anak yang dilakukan tanpa perlu menggurui sang anak. (Asfandiyar, 2007: 2), Story Tellingmerupakan suatu proses kreatifitas pada anak-anak yang dalam perkembangannya senantiasa mengaktifkan tidak hanya aspek intelektual saja tetapi juga aspek kepekaan, kehalusan budi, emosi, seni, daya berfantasi, dan imajinasi anak yang bukan hanya mengutamakan kemampuan otak kiri tetapi juga otak kanan. Anne Pellowski (1997) mendefinisikan Story Telling sebagai berikut:

*The art or craft of narration of stories in verse/ and or prose, as performed or led by one person before a live audience; the stories narrated may be spoken, chanted, or sung, with or without musical, pictorial, and or other accompaniment and may be learned from oral, printed or mechanically recorded sources; one of its purposes may be that of entertainment.*

Definisi ini lebih diterima oleh ahli para ahli cerita rakyat dan pendongeng profesional karena beberapa dari mereka tidak hanya menceritakan cerita-cerita tersebut tetapi mereka juga mengoleksinya. Cerita-cerita itu berasal dari pengalaman nyata, menonton, mendengarkan, membaca, dan lain sebagainya.

Dari sebuah diskusi tentang bagaimana mendefinisikan Story Telling (Larkin:1997) menyatakan sebagian besar anggota diskusi setuju bahwa pada umumnya Story Telling didefinisikan sebagai sebuah seni berbagi cerita atau pengalaman secara lisan, biasanya saling berhadapan atau face to face. Dengan demikian poin dari storytelling adalah ada pendongeng, pendengar, dan cerita yang berada di tempat dan dimensi waktu yang sama.

Dalam kegiatan Story Telling, proses bercerita menjadi sangat penting karena dari proses inilah nilai atau pesan dari cerita tersebut dapat disampaikan pada anak. Pada saat proses Story Telling berlangsung terjadi sebuah penyerapan pengetahuan yang disampaikan pendongeng kepada audiens. Proses inilah yang menjadi pengalaman seorang anak dan menjadi tugas gurulah untuk menampilkan kesan menyenangkan pada saat bercerita. Elemen–elemen penting dalam Story Telling meliputi penggunaan perasaan, cinta, dan kejujuran dalam bercerita.

Menurut Josette Frank yang dikutip oleh (Asfandiyar 2007: 98), seperti halnya orang dewasa, anak-anak memperoleh pelepasan emosional melalui pengalaman fiktif yang tidak pernah mereka alami dalam kehidupan nyata. Story Tellingternyata merupakan salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan aspek-aspek kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan), sosial, dan aspek konatif (penghayatan) anak-anak. Menurut Josette Frank yang dikutip oleh (Asfandiyar 2007: 98), seperti halnya orang dewasa, anak-anak memperoleh pelepasan emosional melalui pengalaman fiktif yang tidak pernah mereka alami dalam kehidupan nyata. Story Tellingternyata merupakan salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan aspek-aspek kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan), sosial, dan aspek konatif (penghayatan) anak-anak. Lebih lanjut, Boltman (2001) menambahkan beberapa manfaat Story Telling dari berbagai sumber, yaitu:

1. Story Telling mengembangkan keterampilan berbicara siswa.
2. Story Telling membantu pemahaman.
3. Story Telling meningkatkan perkembangan kosakata.
4. Story Telling membantu pengembangan menulis.
5. Story Telling mendukung pengembangan membaca.
6. Story Telling memperkaya kurikulum.
7. Story Telling memberikan kesenangan dan hiburan.

Motivasi secara alami adalah melakukan sesuai keinginan seseorang dan atau ketertarikan untuk berpartisipasi dalam kegiatan tertentu. Dalam proses belajar mengajar motivasi siswa didefinisikan sebagai keinginan siswa dan keinginan siswa untuk belajar, menggunakan dan meningkatkan keahlian berbahasa Inggris.

Brown (2000: 145) menjelaskan bahwa pandangan kognitif motivasi termasuk faktor seperti kebutuhan bereksplorasi, beraktivitas, bersimulasi pengetahuan baru, dan peningkatan ego. Sebagai contoh banyak orang pergi ke pusat kebugaran dengan tujuan mereka mendapatkan bentuk tubuh yang indah sesuai yang diharapkan untuk meningkatkan ego mereka.

Motivasi adalah semacam penggerak dari dalam yang terdiri dari enam penggerak yang berbeda, yaitu: eksplorasi, manipulasi, aktifitas, stimulasi, pengetahuan, dan peningkatan ego,disamping itu ada hirarki kebutuhan, yaitu kebutuhan psikologis, kebutuhan keamanan, kebutuhan rasa sayang dan dimiliki, kebutuhan harga diri, aktualisasi diri, dan kontrol diri sendiri. Juga beberapa penghargaan dan penguatan yang mendorong siswa melakukan sesuatu dengan tujuan agar dapat mencapai tujuan dalam belajar bahasa Inggris.

Berbicara didefinisikan sebagai kemampuan menggunakan sebuah bahasa secara lisan. Bahasa adalah sistem lambang bunyi ujaran yang digunakan untuk berkomunikasi oleh masyarakat pemakainya. Bahasa yang baik berkembang berdasarkan suatu sistem, yaitu seperangkat aturan yang dipatuhi oleh pemakainya. Bahasa sendiri berfungsi sebagai sarana komunikasi serta sebagai sarana integrasi dan adaptasi. Kemampuan berbicara sebagai salah satu elemen utama dari komunikasi mempunyai peran yang penting dalam bahasa Inggris. Menurut Richard (2008:1). penguasaan kompetensi berbicara dalam bahasa Inggris adalah sebuah prioritas untuk pembelajar bahasa Inggris sebagai bahasa kedua maupun bahasa asing. Pembelajar secara konsekuen sering mengevaluasi kesuksesan mereka dalam belajar bahasa maupun keefektifitasan bahasa Inggris mereka.

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, beragumentasi, berdialog ataupun percakapan, storytelling, retelling dan sebagainya. Pemakai bahasa menggunakan bahasa oral untuk menyatakan  keinginannya, perasaaanya, pikirannya dengan orang lain agar orang dapat memahaminya dan mengerti apa yang diutarakan.

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 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.

**METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII di lima SMP di wilayah Kecamatan Kota Kabupaten Kudus.

Penelitian ini dilaksanakan selama 5 bulan, mulai bulan Mei 2013 sampai dengan September 2013 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 x 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 SMP Negeri di wilayah Kecamatan Kota Kabupaten Kudus. Teknik Pengambilan Sample adalah dengan menggunakan *Cluster Random Sampling* dimana setelah diadakan pemilihan sampel secara random terpilihlah SMP 2 Kudus sebagai kelas eksperimen dan SMP 1 Kudus 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.

Budiono (2003: 54) mengemukakan bahwa metode tes adalah cara pengumpulan data yang menghadapkan sejumlah pertanyaan-pertanyaan atau suruhan-suruhan kepada subjek penelitian. Untuk mendapatkan data kompetensi keterampilan berbicara siswa, peneliti menggunakan tes lisan. Sebelum melakukan tes lisan tersebut, peneliti harus mengecek keterbacaan instrumen. Tes keterbacaan atau readability test adalah untuk mengetahui tingkat keterbacaan tes berbicara yang telah ditetapkan sebelum diterapkan di kelas eksperimen dan kelas kontrol., peneliti terlebih dahulu menerapkan instrumen tes berbicara pada kelas ujicoba. Kemudian untuk mengecek pemahaman siswa, peneliti membagikan beberapa daftar pertanyaan yang berhubungan dengan tes berbicara. Dengan memeriksa tingkat keterbacaan, peneliti akan mengetahui apakah isi tes terlalu mudah atau terlalu sulit. Untuk mendapatkan hasil skor yang lebih obyektif, penilaian keterampilan berbicara siswa dilakukan oleh tiga orang, yaitu peneliti dan dua orang lain yang menguasai bagaimana menilai tes berbicara (inter-rater technique) dalam hal ini mereka adalah guru-guru bahasa Inggris yang bertindak sebagai judge colaborator. Tes berbicara dilakukan melalui skor analisa, dimana lima elemen keterampilan berbicara diberi skor. Peneliti mendesain skala analisa yang meliputi lima kategori dan deskripsi dari empat level yang berbeda pada setiap kategori. Ke empat kategori tersebut kemudian menjadi indikator soal yang meliputi Pronunciation, Grammar, Vocabulary, Fluency, Content dengan range skor 1-4.

Metode angket adalah cara pengumpulan data melalui pengajuan pertanyaan-pertanyaan tertulis kepada subjek penelitian, responden, atau sumber data dan jawabannya diberikan pula secara tertulis (Budiono, 2003, hal.47).

Angket yang digunakan oleh peneliti berjumlah 45 soal dengan range skor 1-4. Untuk mengecek validitas dan reabilitas angket, instrumen angket ini terlebih dahulu diujicobakan di kelas ujicoba sebelum diterapkan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini angket digunakan untuk memperoleh data mengenai motivasi siswa.

Untuk menganalisis data dalam penelitian ini dipergunakan teknik analisis varians (Anava) pada taraf signifikansi α = 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).

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

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 adalah 95% (α = 0,05).

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas dengan uji Bartlet, diperoleh nilai χ2hitung sebesar = 4,54 sedangkan harga χ2 tabel = 7,81 pada taraf signifikansi α = 0,05, karena nilai χ2hitung<χ2 tabel , sehingga dapat disimpulkan bahwa setiap kelompok memiliki varians populasi yang homogen.

**Motivasi**

Data motivasi belajar siswa diperoleh dari hasil angket motivasi belajar yang berjumlah 45 item yang diberikan kepada responden/siswa anggota sampel pada kelas Eksperimen dengan menggunakan Role Play dan kelas Kontrol dengan metode Story Telling, masing-masing kelas sebanyak 28 responden untuk kelas Eksperimen dan 27 responden untuk kelas Kontrol. Data tersebut dikelompokkan menjadi dua kategori motivasi tinggi dan rendah, dengan menggunakan T skor di mana siswa dengan skor kurang dari 50 (< 50) termasuk dalam kategori motivasi rendah dan siswa dengan skor lebih dari 50 (>50) termasuk dalam kategori motivasi tinggi. Berdasarkan data hasil penelitian diketahui dari 28 siswa dalam kelas Eksperimen dengan metode Role Play terdapat 14 siswa yang mempunyai motivasi belajar yang tergolong rendah dan 14 siswa lainnya mempunyai motivasi belajar yang tergolong tinggi. Dari 27 siswa dalam kelas Kontrol dengan metode Story Telling terdapat 13 siswa yang mempunyai motivasi belajar yang tergolong rendah dan 14 siswa lainnya mempunyai motivasi belajar yang tergolong tinggi.

**Prestasi Belajar Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris**

**a. Data Hasil Metode Role Play dan Metode Story Telling Terhadap Prestasi belajar keterampilan berbicara bahasa Inggris**

Data hasil prestasi belajar siswa dengan metode Role Play menunjukkan jumlah skor 2377 dengan rata-rata 84,88 dan standar deviasi 9,39. Sedangkan hasil prestasi belajar siswa dengan metode Story Telling diperoleh jumlah skor 2200 dengan rata-rata 81,88 dan standar deviasi 5,98.

1. **Data Prestasi belajar keterampilan berbicara bahasa Inggris antara Siswa dengan Motivasi Tinggi dan Rendah**

Data hasil prestasi belajar keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa dengan motivasi tinggi menunjukkan jumlah skor 2475 dengan rata-rata 88,39 dan standar deviasi 5,55. Sedangkan pada sampel dengan motivasi rendah diperoleh jumlah skor 2102 rata-rata 77,85 dan standar deviasi 6,53

1. **Data Prestasi belajar keterampilan berbicara bahasa Inggris antara Metode Role Play dan Story Telling pada Kelas Sampel dengan Motivasi tinggi dan Motivasi rendah**

Data hasil prestasi belajar siswa pada siswa dengan metode Role Play dengan motivasi tinggi menunjukkan rata-rata skor 92,14 sedangkan sampel dengan motivasi rendah menunjukkan rata-rata skor 77,62. Data hasil prestasi belajar siswa pada siswa dengan metode Story Telling pada siswa motivasi tinggi diperoleh rata-rata 84,64 dan pada sampel dengan motivasi rendah diperoleh rata-rata sebesar 78,08.

**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 penelitan mempunyai distribusi yang normal dan mempunyai variansi yang homogen.

Tabel 1. Rangkuman hasil uji *Two-Way Anova*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sumber** | **JK** | **Dk** | **RK** | **Fh** | **Ft** | **Keterangan** |
| **Motivasi Siswa** | **1530.88** | **1** | **1530.88** | **51.512** | **4.027** | **Signifikan** |
| **Metode belajar** | **158.85** | **1** | **158.85** | **5.345** | **4.027** | **Signifikan** |
| **Interaksi (Motivasi x metode belajar)** | **236.32** | **1** | **236.32** | **7.952** | **4.027** | **Signifikan** |
| **Galat** | **1530.88** | **3** | **510.29** |  |  |  |
| **Total** | **1545.38** | **52** |  |  |  |  |

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis, berikut adalah

penjelasan dari ketiga hipotesis penelitian :

**Hipotesis Pertama: Perbandingan antara Metode Role Play dan Metode Story Telling.**

Hasil perhitungan ANOVA seperti tampak pada tabel 4.7 menunjukkan bahwa harga Fh = 51,512 sedangkan Ft dengan dk = (1) (52) pada taraf signifikansi = 0,05 diperoleh harga sebesar 4,027. Dengan demikian harga F hitung lebih besar dari F tabel (51,512 > 4,027), sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa hipotesis nol yang menyatakan bahwa ”siswa yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran Role Play memiliki prestasi belajar yang tidak lebih baik daripada siswa yang diajar dengan menggunakan Story Telling” *ditolak*. Sebaliknya hipotesis alternatif yang menyatakan bahwa” Siswa yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran Role Play memiliki prestasi belajar yang lebih baik daripada siswa yang diajar dengan menggunakan Story Telling” *diterima*, karena kebenarannya terbukti dalam penelitian ini. Hal ini juga dapat ditunjukkan dengan perbandingan antara mean kelompok yang responden pada siswa yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran Role Play memiliki prestasi belajar berbicara bahasa Inggris sebesar 84,88 lebih baik daripada siswa yang diajar dengan menggunakan Story Telling dengan rata-rata sebesar 81,48. Dengan demikian hal ini berarti bahwa siswa yang diajar dengan Role Play memiliki prestasi keterampilan berbicara bahasa Inggris lebih baik daripada siswa yang diajar dengan Story telling.

**Hipotesis Kedua: Perbandingan prestasi keterampilan berbicara bahasa Inggris antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan rendah.**

Untuk menguji Hipotesis yang menyatakan siswa yang memiliki motivasi tinggi memiliki prestasi belajar yang lebih baik daripada siswa yang memiliki motivasi rendah terhadap prestasi belajar keterampilan berbicara bahasa Inggris digunakan analisis varians *two way*. Berdasarkan hasil perhitungan analisis varians dua jalan, diperoleh = 5,345. Hasil perhitungan ini kemudian dikonsultasikan dengan dengan = 1 dan = 52, dan taraf signifikansi 0,05 diperoleh = 4,027, karena > atau 5,345 > 4,027, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa hipotesis nol yang menyatakan "Siswa yang memiliki motivasi tinggi memiliki prestasi belajar keterampilan berbicara bahasa Inggris yang tidak lebih baik daripada siswa yang memiliki motivasi rendah" *ditolak.* Sebaliknya hipotesis alternatif yang menyatakan bahwa "Siswa yang memiliki motivasi tinggi memiliki prestasi belajar keterampilan berbicara bahasa Inggrisyang lebih baik daripada siswa yang memiliki motivasi rendah "*diterima*, karena kebenarannya terbukti dalam penelitian ini. Hal ini juga dapat ditunjukkan dengan perbandingan antara rata-rata kelompok siswa dengan tingkat motivasi tinggi diperoleh hasil rata-rata sebesar 88,39 lebih baik daripada rata-rata kelompok dengan tingkat motivasi rendah yang diperoleh rata-rata sebesar 77,85. Dengan demikian hal ini berarti bahwa siswa yang memiliki motivasi tinggi memiliki prestasi keterampilan berbicara bahasa Inggris lebih baik daripada siswa yang memiliki motivasi rendah.

**Hipotesis Ketiga: Interaksi antara metode pembelajaran dan motivasi.**

Untuk 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 = 7,952. Hasil perhitungan ini kemudian dikonsultasikan dengan dengan = 1 dan = 52, dan taraf signifikansi 0,05 diperoleh = 7,952, karena > atau 7,952 4,027, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa hipotesis nol yang menyataka " 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.



**SIMPULAN DAN SARAN**

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 mengunakan 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 mengunakan metode pembelajaran Story Telling pada siswa dengan motivasi rendah lebih baik dibandingkan dengan menggunakan metode Role Play pada siswa dengan motivasi rendah.

Berdasarkan simpulan impilkasi saran yang dapat penulis kemukakan, diantaranya :

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.

Asfandiyar, Andi Yudha, 2007. *Cara Pintar Mendongeng,* Jakarta: Mizan.

Blatner, Adam. 2009. Role *Playing.* [*http://en*](http://en)*,wikipedia.org//wiki//Roleplaying diunduh 1 Juni 2013.*

Boltman, Angela, 2001. *Children’s Storytelling Technologies: Differences inEllaboration and Recall*.<http://itiseer.1st.psu.edo/563253.html>

Brown.H Douglas. 2003. *Language Assessment: Principles and Classroom Practices*. New Jersey: PearsoN Education, Inc.

Budiyono. 2003. *Statistik Untuk Penelitian*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.

Bygate, M. 2000. Speaking. *M. Byram (ed.) Routledge Encyclopedia of language Teaching and Learning*. PP.110-113. London: Routledge

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar Jakarta*: Rineka Cipta

Hammerly, H.1991. *Fluency and Accuracy: toward balance in language Teaching and Learning.* Clevedon; Philadelphia: Multilingual matters Ltd.

Jill Hadfield.1992.*Classroom Dynamics.*

Oxford: OUP Resource Books for Teachers

Larkin, C. 1997. *National StorytellingAsssociation.*Diakses dari <http://www.eldrbarry.net/net/roos/st>\_defn htm

O’Malley, J. Michael. 1996. *Authentic Assesment for English Language Learners: Practical Approaches for Teachers.* Addison-Wesley Publishing Company

Pellowski, Anne. 1977. *The World of Storytelling*. New York: R.K. Broker

Richards, Jack C. and Rodgers Theodore S. 2008. *Approaches and Methods in Language Teaching, Second Edition.* Melbourne: Cambridge University Press.

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.

Sardiman, AM. 2005. *Interaksi dan motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

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

Sudjana. 2005. *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito.

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

Ur, Penny. 1997. *A Course in Language teaching Practice and Theory.* Melbourne: Cambridge University Press.