

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN DENGAN VIDEO DAN MOTIVASI
BELAJAR TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INGGRIS
KELAS VI SDN 1 RANGKASBITUNG TIMUR**

PUTRI YUNiar FATMAWATI

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
STKIP Setia Budhi Rangkasbitung
poetri.yuniar@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Perbedaan keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa antara metode bermain peran dengan video dan metode ceramah; 2) Pengaruh interaksi metode bermain peran dengan video dan motivasi belajar terhadap keterampilan berbicara Bahasa Inggris; 3) Perbedaan keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa motivasi tinggi antara metode bermain peran dan metode ceramah; dan 4) Perbedaan keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa motivasi rendah antara metode bermain peran dan metode ceramah. Populasi penelitian sebanyak 280 siswa. Sampel sebanyak 80 siswa. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan desain faktorial. Penelitian dilakukan dengan memberikan angket motivasi belajar terhadap kelompok kontrol dan eksperimen untuk mengetahui motivasi belajar siswa. Kemudian kedua kelompok diberi perlakuan dalam proses pembelajaran, kelompok kontrol diberi metode ceramah tanpa berbantuan media video sedangkan kelompok eksperimen diberi metode bermain peran berbantuan media video. Setelah perlakuan maka kedua kelompok diberi postes untuk mengetahui keterampilan berbicara. Data yang dihasilkan dianalisis dengan teknik anava dua jalur SPSS 17 dan uji Tukey menggunakan Ms.Excel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Terdapat perbedaan keterampilan berbicara Bahasa Inggris antara metode bermain peran dengan video dan metode ceramah; 2) Terdapat pengaruh interaksi antara metode bermain peran dengan video dan motivasi belajar siswa terhadap keterampilan berbicara Bahasa Inggris; 3) Terdapat perbedaan keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa motivasi tinggi antara metode bermain peran dan metode ceramah; dan 4) Terdapat perbedaan keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa motivasi rendah antara metode bermain peran dan metode ceramah.

Kata kunci: *Bermain Peran, Video, Motivasi Belajar, Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris.*

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Para siswa di Indonesia, yang menggunakan Bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa asing, beranggapan bahwa pelajaran bahasa Inggris merupakan pembelajaran yang sulit dan kurang diminati terutama berbicara (*speaking*). Siswa masih beranggapan bahwa berbicara menggunakan bahasa Inggris tidak bermanfaat karena tidak digunakan pada percakapan sehari-hari. Hal

ini terjadi karena proses pembelajaran kurang bermakna dan tidak sesuai dengan konteks nyata. Lebih lanjut, siswa menganggap berbicara bahasa Inggris amat sulit karena harus tepat sesuai dengan gramatikal. Selain itu budaya malu orang Indonesia cenderung menjadi polemik dalam berbicara bahasa Inggris. Berdasarkan alasan tersebut, terlihat bahwa pembelajaran *speaking* masih dianggap tabu dan sulit. Selain itu, pembelajaran bahasa

Inggris lebih difokuskan pada belajar tentang bahasa bukan bagaimana menggunakan bahasa. Lebih buruk lagi, pola pembelajaran guru yang masih didominasi oleh metode ceramah monoton sehingga menambah malas siswa untuk belajar bahasa Inggris, akhirnya berpengaruh pula pada motivasi belajar siswa.

Salah satu upaya guru dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris secara nonteknis adalah guru harus memiliki pengetahuan tentang linguistik, psikologi dan teori-teori sosial yang dapat membantu kelancaran belajar mengajar. Usaha teknisnya adalah terdapat dua usaha guru untuk meningkatkan keterampilan berbicara (*speaking skill*) siswa, yaitu menggunakan media (*aids and equipment*) dengan tepat sesuai dengan materi serta sejalan dengan isi dari tujuan pengajaran yang telah dirumuskan.

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran bahasa Inggris sering diposisikan sebagai alat bantu atau media pembelajaran. Salah satu media yang relevan dan disukai oleh siswa dari hasil pemanfaatan teknologi yang dapat digunakan pada pembelajaran *speaking* adalah video. Melalui video, motivasi belajar akan semakin tinggi karena siswa akan melihat dan mendengar materi pembelajaran *speaking* melalui tontonan. Usaha lainnya agar proses pembelajaran *speaking* dapat berlangsung dengan baik adalah dengan memilih metode (*methodology and teaching techniques*) yang tepat sesuai dengan tujuan belajar yang hendak dicapai. Metode bermain peran merupakan salah satu alternatif pilihan metode pembelajaran yang aplikatif sehingga proses pembelajaran akan lebih bermakna dan lebih variatif.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yaitu SDN 1 Rangkasbitung Timur yang berlokasi di

Jalan Siliwangi Ona Kecamatan Rangkasbitung Timur Kabupaten Lebak Kode Pos 42314 Bulan Januari 2017 sampai Juni 2017.

3. Kajian Teoritik

a). Keterampilan Berbicara (*Speaking Skill*)

Keterampilan berbicara menduduki tempat utama dalam memberi dan menerima informasi. Menurut Tarigan (2008: 15), berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Berbicara juga merupakan suatu alat mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau penyimak. Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI (2007: 125) menjelaskan bahwa berbicara adalah memberi dan menerima pesan kemudian ada umpan balik berupa respon dari pembicara kepada lawan bicara maupun sebaliknya melalui bentuk lisan.

b). Metode Bermain Peran

Sosiodrama/bermain peran (*role play*) merupakan salah satu metode yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Dawson yang dikutip oleh Dimiyati & Moedjiono (2009) mengemukakan bahwa simulasi merupakan suatu istilah umum berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku. Sedangkan menurut Uno (2007: 25), pertama, bermain peran dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya, bahkan melepaskannya. Ketiga, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan (*belief*) kita serta mengarahkan

pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis. Model ini dipelopori oleh George Shaftel.

c). Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari perantara (*medium*), merupakan sarana komunikasi. Berasal dari bahasa Latin *medium* (antara), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. (Smaldino, dkk, 2011: 7). Menurut Djamarah dan Zain (2006: 136) media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Selain itu, media dapat dipahami sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

Pembelajaran menurut Ariani dan Haryanto (2010: 121) dapat diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Sedangkan Sadiman, dkk (2009: 11) menyatakan pembelajaran hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat penyampai materi antara guru dengan peserta didik agar lebih cepat diterima dan lebih mudah dimaknai sehingga terjadi kesamaan persepsi dalam mencapai tujuan belajar. Kehadiran media sangat membantu proses pembelajaran. Khususnya untuk peserta didik; sangat membantu peserta didik dalam memahami konsep tertentu, yang tidak atau kurang mampu dijelaskan dengan bahasa.

d). Video sebagai Media Pembelajaran

Menurut Warsita (2008: 30) media audio visual atau video adalah media visual gerak (*motion pictures*) yang dapat di atur percepatan gerakannya (gerak dipercepat atau diperlambat). Sedangkan Sadiman, dkk (2009: 74) menjelaskan bahwa video sebagai

media audio visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer di masyarakat. Pesan yang disajikan bersifat fakta (kejadian/peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya ceritera), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Pembelajaran dengan penggunaan video dapat menjembatani keterbatasan pengalaman peserta didik terhadap objek yang langkahnya terlalu cepat atau lambat memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik, memicu keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran (melalui diskusi), mendorong munculnya pola pembelajaran yang bervariasi (seperti diskusi, melakukan kajian pustaka, melakukan penelitian lapangan, membuat laporan ilmiah, presentasi dan sebagainya) sekaligus membuat pesan yang disampaikan sulit dilupakan oleh peserta didik (Warsita, 2008: 32).

e). Motivasi Belajar

Dalam bahasa Indonesia, istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat (Uno, 2007: 3). Motivasi menurut Sanjaya, (2008: 251) adalah dorongan yang dapat menimbulkan perilaku tertentu yang terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu. Perilaku atau tindakan yang ditunjukkan seseorang dalam upaya mencapai tujuan tertentu sangat tergantung dari motif yang dimilikinya. Sehingga motivasi merupakan suatu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai oleh munculnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu munculnya motivasi ditandai oleh adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang mungkin disadari atau tidak disadari.

B. METODE

1. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam hal ini adalah metode eksperimen dengan menggunakan desain faktorial 2 x 2 seperti pada tabel:

Tabel 1. Penelitian Desain Faktorial

Metode Belajar (A)	Motivasi Belajar (B)	
	Tinggi (B1)	Rendah (B2)
Bermain Peran berbantuan Video (A1)	A1 B1	A1 B2
Metode Ceramah (A2)	A2 B1	A2 B2

2. Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2008: 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan sampel menurut Sugiyono (2008: 81) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Dalam penelitian ini pengambilan sampel dari populasi dengan menggunakan teknik *purposive sampling* (Sugiyono, 2008: 85) atau dikenal juga dengan *sampling pertimbangan*.

Populasi pada penelitian ini adalah tujuh kelas terdiri dari 280 siswa. Pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan kriteria menentukan sampel penelitian berdasarkan hasil pengukuran motivasi belajar dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling*, yaitu dengan mengurutkan 50% kelompok siswa motivasi belajar rendah dan 50% kelompok siswa motivasi belajar tinggi.

Berdasarkan hasil perhitungan, maka ditetapkan jumlah sampel penelitian ini adalah 40 orang siswa motivasi belajar tinggi dan 40 orang siswa motivasi belajar rendah yang berada pada kelas kontrol masing-masing seperti pada tabel di ini:

Tabel 2. Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Sampel Motivasi Belajar	Jumlah Sampel Motivasi Belajar	Total Sampel	Perlakuan
1	X AK 3	40	20	20	40	Metode Bermain Peran Berbantuan Video
2	X AP 3	40	20	20	40	Metode Ceramah

3. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dan instrumen yang digunakan untuk penelitian yaitu angket untuk mengukur tinggi rendahnya motivasi belajar yang terdiri dari pernyataan negatif positif dengan pengukuran menggunakan skala *Likert*. dan tes hasil belajar bentuk performa untuk menguji keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa sesudah pembelajaran dengan menggunakan rubrik penilaian berbicara Bahasa Inggris.

4. Teknik Analisis Data

Data dianalisa menggunakan metode statistik teknik analisis varian dua jalur SPSS 17 dan uji Tukey menggunakan Microsoft Excel.

a). Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan uji

Kolmogrov-Smirnov dengan bantuan SPSS 17, yaitu membandingkan $s_{hitung} > 0.05$.

H_0 : data berasal dari distribusi normal

H_1 : data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

Dengan kriteria pengujian:

$s_{hitung} > 0.05$, maka H_0 diterima

$s_{hitung} < 0.05$, maka H_0 ditolak

b). Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk melihat apakah kedua varians populasi dari dua sampel tersebut sama atau tidak. Untuk menguji homogenitas data, diajukan hipotesis sebagai berikut:

$H_0: \alpha_1^2 = \alpha_2^2$ (variens sampel pertama sama dengan varians sampel kedua.)

$H_1: \alpha_1^2 \neq \alpha_2^2$ (variens sampel pertama tidak sama dengan varians sampel kedua.)

Pengujian homogenitas data menggunakan uji *Levene* menggunakan bantuan SPSS 17, dengan kriteria pengujian:

$L_{hitung} > 0.05$, maka H_0 diterima

$L_{hitung} < 0.05$, maka H_0 ditolak

c). Uji Hipotesis

1) Uji Anava dua jalur dilakukan untuk mengetahui adanya interaksi antara variabel penggunaan metode bermain peran berbantuan video dengan motivasi belajar terhadap keterampilan berbicara.

Hipotesis diuji melalui F rasio (uji F):

$H_0: A = B$

$H_1: A \neq B$

Uji hipotesis pada taraf signifikansi 0.05 dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak

2) Uji F Faktorial Tukey atau disebut uji lanjut, yaitu pengujian yang harus dilakukan jika antar variabel menunjukkan adanya interaksi. Uji lanjut menggunakan uji Tukey membandingkan

Q_{hitung} dengan Q_{tabel} . Jika $Q_{hitung} > Q_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Sebaliknya, jika $Q_{hitung} < Q_{tabel}$, maka H_0 diterima.

3) Hipotesis penelitian yaitu: 1) Terdapat perbedaan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris (Y) antara Metode Bermain Peran dengan Video (A_1) dan Metode Ceramah (A_2); 2) Terdapat pengaruh interaksi antara Metode Bermain Peran dengan Video (A_1) dan Motivasi Belajar (B) terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris (Y); 3) terdapat perbedaan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris (Y) antara Siswa bermotivasi tinggi yang diberikan Metode Bermain Peran dengan Video (A_1B_1) dan Siswa bermotivasi tinggi yang diberikan Metode Ceramah (A_2B_1); 4)

Terdapat perbedaan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris (Y) antara Siswa bermotivasi rendah yang diberikan Metode Bermain Peran dengan Video (A_1B_2) dan Siswa bermotivasi rendah yang diberikan Metode Ceramah (A_2B_2).

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penjelasan analisis statistik deskriptif pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) nilai rata-rata keterampilan berbicara kelompok siswa yang diberi perlakuan metode bermain peran berbantuan video adalah 74,15 dengan standar deviasi 9,44; 2) nilai rata-rata keterampilan berbicara kelompok siswa yang diberi perlakuan metode ceramah adalah 63,60 dengan standar deviasi 10,55; 3) nilai rata-rata keterampilan berbicara kelompok siswa yang diberi perlakuan metode bermain peran dan memiliki motivasi belajar tinggi nilai rata-ratanya adalah 80,80 dengan standar deviasi 3,64 sedangkan kelompok siswa yang diberi perlakuan metode bermain peran berbantuan video dan memiliki motivasi belajar rendah nilai rata-ratanya adalah 67,5 dengan standar deviasi 5,80; dan 4) kelompok siswa yang diberi perlakuan metode ceramah dan memiliki

motivasi belajar tinggi nilai rata-ratanya adalah 76,75 dengan standar deviasi 8,46 sedangkan kelompok siswa yang diberi perlakuan metode ceramah dan memiliki motivasi belajar rendah nilai rata-ratanya adalah 54,50 dengan standar deviasi 5,73. Untuk lebih jelasnya data dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Statistik Deskriptif Rekapitulasi Metode dengan Motivasi Belajar

Motivasi Belajar (B)	Statistik	Metode Belajar (A)		Jumlah
		Bermain Peran berbantuan Video (A1)	Ceramah (A2)	
Tinggi (B1)	N	20	20	40
	Rata-rata	80.80	72.70	76.75
	Standar Deviasi	3.64	4.82	8.46
Rendah (B2)	N	20	20	40
	Rata-rata	67.50	54.50	61.00
	Standar Deviasi	5.80	5.73	11.53

1. Uji Normalitas

Masing-masing variabel diuji kenormalannya dengan menggunakan uji *Lilliefors* atau *Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf signifikan ditentukan pada taraf $\alpha = 0.05$.

Tabel 4. Ringkasan Hasil Uji Normalitas Data Penelitian

N o.	Variabel	P-Value	Keputusan	Kesimpulan
1.	Siswa diberi Metode Bermain Peran berbantuan Video (A1)	0.775	Ho diterima	Data Normal
2.	Siswa diberi Metode Ceramah (A2)	0.449	Ho diterima	Data Normal

3.	Siswa diberi Metode Bermain Peran berbantuan Video bermotivasi tinggi (A1B1)	0.891	Ho diterima	Data Normal
4.	Siswa diberi Metode Bermain Peran berbantuan Video bermotivasi rendah (A1B2)	0.634	Ho diterima	Data Normal
5.	Siswa diberi Metode Ceramah bermotivasi tinggi (A2B1)	0.813	Ho diterima	Data Normal
6.	Siswa diberi Metode Ceramah bermotivasi rendah (A2B2)	0.312	Ho diterima	Data Normal

Pengujian hipotesis:

Ho : Populasi berdistribusi normal

H1 : Populasi berdistribusi tidak normal

Daerah penolakan Ho adalah $p\text{-value} < \alpha$. Dengan nilai $\alpha = 0.05$ dan $p\text{-value} > 0.05$, hal ini berarti $p\text{-value} > \alpha$, maka Ho tidak ditolak atau populasi berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas data menggunakan uji *Levene* menggunakan bantuan SPSS 17, dengan kriteria pengujian: $L_{hitung} > 0.05$, maka Ho diterima $L_{hitung} < 0.05$, maka Ho ditolak

Tabel 5. Ringkasan Hasil Uji Homogenitas Data Penelitian

No.	Variabel	P-Value	Keputusan	Kesimpulan
1.	Siswa diberi Metode Bermain Peran berbantuan Video (A ₁)	0.063	Ho diterima	Data Homogen
	Siswa diberi Metode Ceramah (A ₂)			
2.	Siswa diberi Metode Bermain Peran berbantuan Video bermotivasi tinggi (A ₁ B ₁)	0.143	Ho diterima	Data Homogen
	Siswa diberi Metode Bermain Peran berbantuan Video bermotivasi rendah (A ₁ B ₂)			
	Siswa diberi Metode Ceramah bermotivasi tinggi (A ₂ B ₁)			
	Siswa diberi Metode Ceramah bermotivasi rendah (A ₂ B ₂)			

3. Pengujian Hipotesis

a). Pengujian Anava

Hasil analisis variansi data hasil belajar menggunakan program SPSS. Komputasinya dapat dilihat lampiran tabel *Tests of Between-Subjects Effects*. Sedangkan ringkasan hasil anava adalah sbb:

Tabel 6. Ringkasan Hasil ANAVA SPSS 17 dan Uji Tukey Ms. Excel

No.	Yang Diuji	F-Hitung & Q-hitung	p-Value & Qtabel	Hipotesis
1.	Perbedaan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa (Y) dengan Metode Bermain Peran berbantuan Video (A ₁) dengan Metode Ceramah (A ₂)	86.519	0.000	HoA Ditolak
2.	Perbedaan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa (Y) dengan Motivasi Tinggi (B ₁) dengan Motivasi Rendah (B ₂)	192.83	0.000	HoB Ditolak
3.	Pengaruh Interaksi Metode Bermain Peran berbantuan Video (A ₁) dengan Motivasi Belajar (B)	4.666	0.034	HoA* B Ditolak
Hasil Uji Lanjut Tukey Karena terdapat Interaksi Metode (A) dan Motivasi (B)				
4.	Perbedaan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa (Y) dengan Metode Bermain Peran berbantuan Video (A ₁) dan Metode Ceramah (A ₂)	Q hitung 7.14	Q tabel(4,20;0.05) 4.23	Ho Ditolak

	terhadap Motivasi Tinggi (B1)			
5.	Perbedaan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa (Y) dengan Metode Bermain Peran berbantuan Video (A1) dan Metode Ceramah (A2) terhadap Motivasi Rendah (B2)	Q hitung 11.46	Q tabel(4,20;0,05) 4.23	H ₀ Ditolak

a. Pembahasan

Hasil uji *Tests of Between-Subjects Effects* di atas jika p-value > 0.05 maka hipotesis nol ditolak, sedangkan jika p-value < 0.05 maka hipotesis nol tidak ditolak. Tabel 6 dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Hipotesis 1 (H₀A): diperoleh nilai F-hitung= 86.519 dengan probabilitas p-value= 0,000. Karena p-value < 0.05; maka H₀ ditolak, berarti ada perbedaan keterampilan berbicara Bahasa Inggris (Y) pada kelompok metode bermain peran berbantuan video (A₁) dan metode ceramah (A₂). 2) Hipotesis 2 (H₀B): diperoleh nilai F-hitung = 192.83 dengan probabilitas p-value = 0,000. Karena p-value < 0.05; maka H₀ ditolak, berarti ada perbedaan antara keterampilan berbicara Bahasa Inggris (Y) siswa yang mempunyai motivasi tinggi (B₁) dan rendah (B₂). 3) Hipotesis 3 (H₀C): diperoleh nilai F-hitung= 4,67 dengan p-value= 0,034. Karena p-value < 0.05; maka H₀ ditolak, berarti ada interaksi antara Metode Belajar (A) dengan Motivasi (B) memberikan pengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara Bahasa Inggris (Y). Selanjutnya, uji lanjut Tukey dilakukan karena terdapat interaksi antara Metode

Belajar (A) dengan Motivasi (B). 4) Hipotesis 4 (H₀YA₁B₁) dengan (H₀YA₂B₁) diperoleh nilai Q-hitung = 7.14 dengan $Q_{tabel(4,20;0,05)} = 4.23$. Karena Q-hitung > Q-tabel; maka H₀ ditolak, berarti terdapat perbedaan antara kelompok siswa yang diberi metode bermain peran berbantuan media video dan memiliki motivasi belajar tinggi (A₁B₁) dengan kelompok siswa yang diberi metode ceramah tanpa berbantuan media video dan memiliki motivasi belajar tinggi (A₂B₁). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil keterampilan berbicara kelompok siswa yang diberi metode bermain peran berbantuan video dan memiliki motivasi belajar tinggi (A₁B₁) lebih tinggi dari kelompok siswa yang diberi metode ceramah tanpa berbantuan media video dan memiliki motivasi belajar tinggi (A₂B₁). 5) Hipotesis 5 (H₀YA₁B₂) dengan (H₀YA₂B₂) diperoleh nilai Q-hitung= 11.46 dengan $Q_{tabel(4,20;0,05)} = 4.23$. Karena Q-hitung > Q-tabel; maka H₀ ditolak, berarti terdapat perbedaan antara kelompok siswa yang diberi metode bermain peran berbantuan media video dan memiliki motivasi belajar rendah (A₁B₂) dengan kelompok siswa yang diberi metode ceramah tanpa berbantuan media video dan memiliki motivasi belajar rendah (A₂B₂).

D. PENUTUP

1. Simpulan

- Terdapat perbedaan hasil keterampilan berbicara Bahasa Inggris (Y) antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran berbantuan video (A₁) dengan metode ceramah (A₂). Hal ini diketahui dari perolehan $F_{hitung} 86.52 > F_{tabel} 3.97$ atau membandingkan $s_{hitung} 0.000 < 0.050$.
- Terdapat interaksi antara metode bermain peran menggunakan video (A₁) dengan motivasi belajar (B) terhadap hasil keterampilan berbicara bahasa Inggris

- (Y). Hal ini diketahui dari perolehan $F_{hitung} 4.67 > F_{tabel} 3.97$ atau membandingkan $sig_{hitung} 0.034 < 0.050$.
- c) Terdapat perbedaan hasil keterampilan berbicara bahasa Inggris (Y) antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode bermain peran berbantuan video pada siswa bermotivasi tinggi (A_1B_1) dengan menggunakan metode ceramah pada siswa bermotivasi tinggi (A_2B_1). Hal ini diketahui dari perolehan $Q_{hitung} 7.14 > Q_{tabel(4,20;0.05)} 4.23$.
- d) Terdapat perbedaan hasil keterampilan berbicara bahasa Inggris (Y) antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode bermain peran berbantuan video pada siswa bermotivasi rendah (A_1B_2) dengan menggunakan metode ceramah pada siswa bermotivasi rendah (A_2B_2). Hal ini diketahui dari perolehan $Q_{hitung} 11.46 > Q_{tabel(4,20;0.05)} 4.23$.
- DAFTAR PUSTAKA**
- Ariani, Niken dan Haryanto, Dani. 2010. *PEMBELAJARAN MULTIMEDIA DI SEKOLAH Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif dan Prospektif*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Dimiyati dan Moedjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hakim, Thursana. 2008. *Cara Termudah Membuat Kalimat Percakapan Bahasa Inggris*. Jakarta: PT Kawan Pustaka.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Smaldino, Sharon E, dkk. 2011. *INSTRUCTIONAL TECHNOLOGY & MEDIA FOR LEARNING Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI. 2007. *ILMU & APLIKASI PENDIDIKAN: Bagian 3 Pendidikan Disiplin Ilmu*. Bandung: PT IMTIMA
- Uno, Hamzah B. 2007. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta; Bumi Aksara.
- Warsita, Bambang. 2008. *TEKNOLOGI PEMBELAJARAN Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

