

## **PENGARUH METODE BERMAIN PERAN DAN KONSEP DIRI TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INGGRIS (Eksperimen pada Siswa Kelas X SMK Swasta di Jakarta Selatan)**

Wahyu Utama

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Pendidikan Pengetahuan Sosial  
Universitas Indraprasta PGRI  
wutama1487@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel Metode bermain peran dan konsep diri terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen semu menggunakan post-test only control group design. Variabel dalam penelitian ini yaitu: penerapan metode bermain peran sebagai variabel bebas, kemampuan berbicara dalam Bahasa Inggris sebagai variabel terikat, dan konsep diri siswa sebagai variabel moderator yang dibedakan menjadi konsep diri positif dan konsep diri negatif. Dengan demikian, desain analisis adalah factorial 2 x 2 karena setiap faktor dalam penelitian ini menggunakan 2 kategori. Hasil dari analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa SMK Swasta di Jakarta Selatan, atau dengan kata lain, terdapat perbedaan kemampuan berbicara bahasa Inggris yang diberi menggunakan metode bermain peran mikro dengan yang menggunakan metode bermain peran makro. Hal ini dibuktikan dengan perolehan  $F_0 = 6,584$  dan  $Sig. = 0,012 < 0,05$ , sedangkan pada konsep diri terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa SMK Swasta di Jakarta Selatan. Atau dengan kata lain, terdapat perbedaan kemampuan berbicara bahasa Inggris yang memiliki konsep diri tinggi dengan yang memiliki konsep diri rendah. Dan dalam analisis ini tidak terdapat pengaruh interaksi yang signifikan metode bermain peran dan konsep diri terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa SMK Swasta di Jakarta Selatan.

Kata Kunci : Metode bermain peran, konsep diri, kemampuan berbicara

### **Abstract**

*This research aims to determine the effect of role playing and self-concept toward speaking ability of English student. The method used is a quasi-experimental method using post-test only control group design. The variables in this reasearch are: the application of methods role-playing as an independent variable, speaking ability of English as the dependent variable, and the self-concept of students as moderator variables which are divided into a positive self concept and negative self-concept. Thus, the analysis is a factorial design 2 x 2 for each of the factors in this study using two categories. The results of the analysis showed that there was significant influence methods of role-playing toward on the speaking ability of English vocational students private in South Jakarta, or in the other words, there are differences on the speaking ability of English by using the method of micro role playing by using the method of macro role playing. This is evidenced by the acquisition  $F_0 = 6.584$  and  $Sig. = 0.012 < 0.05$ , whereas the self-concept on the speaking ability of English private vocational students in South Jakarta. Or in other words, there are differences between speaking ability English which has a high self-concept with which has a low self-concept. And in this analysis, there is no significant interaction between the effect of role-playing method and self-concept toward speaking ability of English in private vocational students in South Jakarta.*

Keywords : Role-playing Method, Self-Concept, Speaking Ability

## **PENDAHULUAN**

### **LATAR BELAKANG**

Pendidikan adalah pengalaman hidup untuk belajar dalam berbagai

lingkungan yang berlangsung sepanjang hayat dan berpengaruh positif bagi pertumbuhan dan perkembangan individu. Pendidikan sangat penting dalam kehidupan dan tidak dapat

dipisahkan dari kehidupan manusia. Sifatnya mutlak bagi kehidupan seseorang, keluarga, bangsa dan negara karena perkembangan suatu bangsa ditentukan oleh perkembangan pendidikan bangsa itu sendiri. Mengingat sangat pentingnya pendidikan bagi kehidupan maka sudah sepantasnya bila dilaksanakan sebaik-baiknya sehingga akan diperoleh hasil yang diharapkan.

Kualitas kehidupan bangsa sangat ditentukan oleh faktor pendidikan. Jika kualitas pendidikan rendah, maka akan berakibat pada rendahnya kualitas kehidupan bangsa. Tingkat kualitas pendidikan suatu negara dapat dijadikan tolak ukur kualitas negara tersebut. Suatu negara yang mempunyai sistem pendidikan yang baik akan mampu melahirkan tenaga kerja atau sumber daya manusia yang baik karena tolak ukur keberhasilan adalah dari pendidikannya. Peningkatan kualitas sumber daya manusia sangatlah penting bagi pelaksanaan pembangunan bangsa dan negara.

Pendidikan di Indonesia cenderung sangat teoritik dan tidak terkait dengan lingkungan dimana siswa berada. Akibatnya peserta didik tidak mampu menerapkan apa yang sudah dipelajarinya di sekolah guna memecahkan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan telah mencabut peserta didik dari lingkungannya sehingga mereka menjadi asing di dalam masyarakatnya sendiri.

Pada era globalisasi peningkatan mutu pendidikan sangat penting khususnya pendidikan bahasa asing yaitu Bahasa Inggris. Selama ini di Indonesia penerapan pengajaran bahasa inggris hanya menggunakan cara konvensional yang monoton yang hanya mengacu pada hasil nilai ujian akhir siswa. Di satu sisi tidak menutup kemungkinan hasil itu akan tercapai, namun disisi lain justru akan menjadikan siswa tidak terarah

dalam proses belajar dan cenderung mementingkan hasil dibanding proses. Akibatnya proses belajar menjadi sesuatu yang dikesampingkan dan menjadikan siswa malas belajar. Sifat siswa yang pasif tersebut ternyata tidak hanya terjadi pada mata pelajaran tertentu saja. Masalah-masalah pembelajaran bahasa khususnya bahasa inggris yang sering ditemukan di antaranya adalah pengajaran bahasa inggris hanya mencurahkan materi (tidak berdasarkan praktik). Hal itulah yang menyebabkan siswa bersifat pasif selama proses pembelajaran.

Selama ini proses transfer bahasa inggris dari guru ke siswa masih banyak mengandalkan buku. Pembelajaran semacam itu bukan saja membuat bosan para siswanya, namun membuat pemikiran mereka kurang berkembang, siswa kurang dilatih untuk peka terhadap permasalahan di sekitar dan belajar bagaimana memecahkan masalah menurut kemampuannya. Setiap siswa memiliki perbedaan dalam menyerap materi yang diberikan oleh guru. Ada yang dengan cepat memahaminya tetapi ada pula yang lama untuk memahaminya. Di dalam kelas penyampaian materi disampaikan hanya sekilas dalam bentuk metode ceramah, tanya jawab dan tidak ditambah dengan praktik atau demonstrasi. Hal tersebut dapat menyebabkan siswa menjadi pasif dan tidak secara aktif terlibat langsung dalam pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan dalam mengikuti proses belajar akibat metode belajar yang monoton yang berakibat kurangnya pemahaman siswa.

Selain harus cermat dalam menentukan metode pembelajaran yang tepat, perkembangan bahasa yang berhubungan dengan kemampuan mendengar, berbicara, membaca dan menulis merupakan salah satu bagian penting yang perlu diperhatikan pada peserta didik. Tanpa bahasa seseorang tidak

akan dapat berkomunikasi dengan orang lain. Berkomunikasi sebagai kebutuhan dasar bagi setiap anak karena merupakan makhluk sosial yang harus hidup berdampingan dengan sesamanya. Anak dalam hal ini khususnya peserta didik selalu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial. Anak dapat mengekspresikan pikirannya menggunakan bahasa, sehingga orang lain dapat menangkap apa yang dipikirkan oleh anak. Melalui berbahasa, komunikasi antar anak dapat terjalin dengan baik sehingga anak dapat membangun hubungan. Tidak heran bahasa dianggap sebagai salah satu indikator kesuksesan seorang anak.

Metode pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah, terutama dalam pemilihan atau penggunaan metode pembelajaran apa yang akan diterapkan di sekolah. Hal ini dikarenakan bisa berdampak signifikan terhadap cara dan proses pembelajaran anak selanjutnya, dimana penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan dunia anak akan memfasilitasi perkembangan berbagai potensi dan kemampuan anak secara optimal.

Pada pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah, terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa setelah menyelesaikan pembelajaran, di antaranya: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan menulis dan keterampilan membaca. Salah satu keterampilan yang sangat penting yang harus dikuasai oleh siswa adalah keterampilan berbicara, karena komunikasi secara lisan sangat banyak dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

Berbicara merupakan aspek utama dalam pembelajaran sebuah bahasa. Dengan berbicara kita akan mampu menyampaikan sesuatu informasi atau berita kepada orang lain, tidak hanya itu dengan berbicara kita dapat memelihara

hubungan sosial dengan orang lain. Dengan menggunakan bahasa juga kita dapat mengeluarkan pendapat, gagasan, kepada pendengar sehingga terjadi komunikasi antara si pembicara dengan si pendengar.

Sebagai upaya meningkatkan kemampuan berbicara siswa, selain mempertimbangkan faktor pendekatan pembelajaran yang diterapkan, guru juga perlu memperhatikan faktor internal siswa, salah satunya adalah konsep diri. Konsep diri sebenarnya bukan merupakan faktor keturunan yang dibawa dari sejak lahir atau bahkan kelainan, tetapi konsep diri merupakan pengalaman individu dalam berhubungan dengan orang lain (Ritandiyono & Retnaningsih, 2006).

Berdasarkan hal-hal di atas peneliti merasa tertarik untuk meneliti Pengaruh metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dan konsep diri terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris. Maka perlu untuk diadakan penelitian Pengaruh metode bermain peran dan konsep diri terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Hakikat Metode Bermain Peran

Bermain peran merupakan salah satu teknik pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar khususnya pada keterampilan bercakap-cakap. Menurut Cross (2010:282), teknik bermain peran termasuk dalam drama activities. Cross membagi drama activities menjadi empat, yaitu sebagai berikut:

1. *Role adoption*, yaitu istilah untuk menggambarkan jenis kegiatan drama di mana hanya satu pembelajar dari kelompok pasangan mengambil identitas baru, mengubah praktik dan eksploitasi teks ke dalam kinerja nyata. Peran adopsi juga bisa

didasarkan pada karakter dalam suatu bagian membacadalam buku teks. Salah satu dari setiap pasangan menjadi karakter utama dari teks dan pasangan bebas untuk mengajukan pertanyaan kepada tokoh tersebut.

2. *Prescribed role play*, yaitu kegiatan dalam bentuk drama karena kegiatan ini lebih difokuskan pada situasi fungsional dengan serangkaian tugas yang harus diselesaikan dalam situasi tertentu. Biasanya siswa diajarkan ekspresi yang diperlukan dan telah dirumuskan sebelumnya dan kosa kata yang terkait. Jenis bermain peran ini menawarkan latihan kepada pembelajar untuk di kemudian hari, komunikasi dengan melibatkan pembelajar dalam situasi simulasi, memaksa mereka untuk memenuhi kebutuhan dan mengekspresikan makna dengan menggunakan sumber linguistik yang terbatas. Penerapan bermain peran ini biasanya menggunakan media yang disebut talk cards. Pembelajar menggunakan kartu tersebut sebagai dasar topik dalam berkomunikasi.
3. *Free role play*, pada teknik ini para pembelajar merancang adegan mereka sendiri. Keuntungan dari penerapan jenis permainan peran ini adalah pembelajar yang kurang kemampuannya dapat membatasi diri pada kemampuan mereka. Sebaliknya, pembelajar yang memiliki kemampuan lebih ada kebebasan untuk berkreasi dan pengambilan risiko. Pada penerapan teknik ini digunakan beberapa teks yang berisi petunjuk yang bisa dijadikan topik dalam percakapan.
4. *Free role play from a text*, Selain menggunakan teks ada teknik free role play tanpa menggunakan teks. Pada permainan peran jenis ini tidak ada persiapan waktu sebelumnya,

baik bagi pembelajar maupun pengajar. Beberapa orang ditunjuk untuk maju ke depan kelas menjadi orang-orang yang digambarkan dalam sebuah insiden dalam sehari-hari.

Pengertian metode bermain peran diungkapkan oleh beberapa tokoh, diantaranya Shim (2007) mengemukakan:

*“Pretend play is generally defined in the research literature as an activity that involves role play, object substitution, and imaginary situations.”*

Dengan maksud, bermain pura-pura adalah aktivitas yang bersangkutan dengan bermain peran, objek pengganti, dan situasi imajiner yang biasanya didefinisikan dalam kajian pustaka riset.

Piaget menyatakan bahwa keterlibatan anak dalam bermain peran dan upaya anak mencapai tahap yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak lainnya disebut sebagai collective symbolism. Ia juga menerangkan percakapan lisan yang anak lakukan dengan diri sendiri sebagai idiosyncratic soliloquies.

### **Hakikat Konsep Diri**

Menurut Jalaluddin Rakhmat, walaupun konsep diri merupakan tema utama psikologi humanistik yang muncul belakangan ini. Pembicaraan tentang konsep diri dapat dilacak sampai William James. James membedakan antara “*The I*” diri yang sadar dan aktif, menurut James ada dua jenis diri yaitu “diri” dan “aku”. Diri adalah aku sebagaimana yang dipersepsikan oleh orang lain atau diri sebagai objek (*objective self*), sedangkan aku adalah inti dari diri aktif, mengamati, berpikir dan berkehendak (*subjective self*).

Konsep diri merupakan cara pandang diri manusia dalam melakukan penilaian pada dirinya sendiri. Maka dari

itu, konsep diri berkaitan erat dengan motivasi diri bahkan berpengaruh terhadap performance seseorang (Puspasari:2007). Pentingnya konsep diri pada tahap perkembangan anak mendorong pendidik dan orang tua agar anak memperoleh respon dan perasaan positif dari orang di sekelilingnya. Oleh karena itu, pendidik dan orang tua dapat mendidik anak untuk melakukan tindakan prososial. Nancy Eisenberg (dalam Borba, 2008) mengungkapkan bahwa salah satu praktik terbaik membangun psikis dan moral anak adalah menunjukkan akibat yang ditimbulkan perilaku anak terhadap orang lain atau menunjukkan bagaimana perasaan si korban.

Jadi konsep diri adalah semua persepsi kita terhadap aspek diri yang meliputi aspek fisik, aspek sosial dan aspek psikologis, yang didasarkan pada pengalaman dan interaksi kita dengan orang lain.

### **Proses Perkembangan Konsep Diri**

Ada dua hal yang mendasari perkembangan konsep diri kita yaitu:

1. *Pengalaman kita secara situasional*  
Segegap pengalaman yang datang pada diri kita tidak seluruhnya mempunyai pengaruh kuat pada diri kita. Jika pengalaman-pengalaman itu merupakan sesuatu yang sesuai dan konsisten dengan nilai-nilai dan konsep diri kita, secara rasional dapat kita terima. Sebaliknya, jika pengalaman tersebut tidak konsisten dengan nilai-nilai dan konsep diri kita, secara rasional tidak dapat kita terima.
2. *Interaksi kita dengan orang lain*  
Pandangan kita terhadap diri sendiri adalah dasar dari konsep diri kita dan untuk memperoleh pengertian mengenai diri kita tersebut dapat dilakukan melalui interaksi dengan orang lain yang tentunya disertai

persepsi dan kesadaran kita tentang cara orang lain tersebut melihat kita dan reaksi mereka terhadap kita.

### **Faktor yang Mempengaruhi Konsep Diri**

Menurut William Brooks ada empat faktor yang mempengaruhi konsep diri, yaitu:

1. *Self Appraisal – Viewing self as an object*

Istilah ini menunjukkan suatu pandangan, yang menjadikan diri sendiri sebagai objek dalam komunikasi, atau dengan kata lain adalah kesan kita terhadap diri kita sendiri.

2. *Reaction and Response of others*

Konsep diri dipengaruhi oleh reaksi serta respons orang lain terhadap diri kita, misalnya saja dalam berbagai perbincangan masalah sosial.

3. *Roles you play – role taking*

Dalam hubungan pengaruh peran terhadap konsep diri, adanya aspek peran yang kita mainkan sedikit banyak akan mempengaruhi konsep diri kita.

4. *Reference groups*

Sikap yang menunjukkan rasa tidak senang atau tidak setuju terhadap kehadiran seseorang, biasanya dijadikan sebagai bahan komunikasi dalam penilaian kelompok terhadap perilaku seseorang. Semakin banyak kelompok rujukan yang menganggap diri kita positif, semakin positif konsep diri kita.

### **Hakikat Kemampuan Berbicara**

Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa. Dalam kehidupan sehari-hari kita lebih sering memilih berbicara untuk berkomunikasi. Komunikasi akan lebih efektif jika dilakukan dengan berbicara. Oleh karena

itu berbicara memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari.

Djiwandono (2008:18) berbicara berarti mengungkapkan pikiran secara lisan, dengan mengungkapkan apa yang dipikirkan serta membuat orang lain yang diajak bicara mengerti apa yang ada dalam pikirannya. Sejalan dengan pendapat diatas, St.Y. Slamet (2008:33) mengungkapkan bahwa berbicara merupakan suatu pencapaian maksud bisa berupa gagasan, pikiran, isi hati orang kepada orang lain. Selain itu dijelaskan juga berbicara merupakan bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologi, neurologis, semantik, dan linguistik sehingga dianggap sebagai alat manusia yang paling penting terutama bagi kontrol sosial.

Agar pembicaraan itu mencapai tujuan, pembicara harus memiliki kemampuan dan keterampilan untuk menyampaikan informasi kepada orang lain. Hal ini bermakna bahwa pembicara harus memahami betul bagaimana cara berbicara yang efektif sehingga orang lain (pendengar) dapat menangkap informasi yang disampaikan pembicara secara efektif pula. Menurut Phil Yaffe (2009) *“Even as written Communication is important, spoken communication has been assuming an increasing role, we are called on to speak in such media as videos, tele-conferences and podcasts.*

*Our ability to speak clearly is as important as our arguments concisely and clearly”.*

Berbicara merupakan suatu proses penyampaian informasi, ide atau gagasan dari pembicara kepada pendengar. Si pembicara berdundukan sebagai komunikator sedangkan pendengar sebagai komunikan. Informasi yang disampaikan secara lisan dapat diterima oleh pendengar apabila pembicara mampu menyampaikannya dengan baik dan benar. Dengan demikian, kemampuan berbicara merupakan faktor yang sangat mempengaruhi kemahiran seseorang dalam penyampaian informasi secara lisan.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan eksperimen semu menggunakan post-test only control group design. Variabel dalam penelitian ini yaitu: penerapan metode bermain peran sebagai variabel bebas, kemampuan berbicara dalam Bahasa Inggris sebagai variabel terikat, dan konsep diri siswa sebagai variabel moderator yang dibedakan menjadi konsep diri positif dan konsep diri negatif. Adapun desain penelitiannya dapat digambarkan sebagai berikut :

Gambar 1. Desain Penelitian

Metode Bermain Peran (A)					
		Mikro (A1)	Makro (A2)		
Konsep Diri (B)	Tinggi (B1)	A1B1 (Kelompok 1)	A2B1 (Kelompok 2)	B1	

Rendah (B2)	A1B2 (Kelompok 1)	A2B2 (Kelompok 2)	B2
	A1	A2	

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah two stage random sampling. Pertama secara purposive sampling, kedua secara random sampling. Dalam rancangan tersebut jumlah sampel seluruhnya 80 orang siswa, terdiri dari 40 siswa untuk kelompok eksperimen yang diajar dengan metode bermain peran, dan 40 siswa untuk kelompok kontrol yang diajar dengan metode konvensional. Dari dua kelompok tersebut (eksperimen-kontrol), masing-masing ditempatkan pada tiap sel 20 siswa yang memiliki konsep diri tinggi dan rendah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### DESKRIPSI DATA

#### Data Bermain Peran Mikro

Berdasarkan penghitungan menggunakan SPSS diperoleh hasil pengolahan data sebagai berikut:

Tabel 4.1. Deskripsi data Penelitian Metode Bermain Peran Mikro

Statistics		
Metode Bermain Peran Mikro		
N	Valid	<b>40</b>
	Missing	<b>60</b>
Mean		<b>81.55</b>
Median		<b>80.00</b>
Mode		<b>95</b>
Std. Deviation		<b>10.412</b>
Minimum		<b>65</b>
Maximum		<b>95</b>

Bila dilihat dari hasil perhitungan di atas, kemampuan berbicara bahasa

Inggris yang menggunakan metode bermain peran mikro siswa SMK Swasta di Jakarta Selatan tergolong sangat baik. Hal ini diindikasikan dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 81,55.

#### Data Bermain Peran Makro

Bila dilihat dari hasil perhitungan di atas, maka bisa dikatakan bahwa kemampuan berbicara bahasa Inggris yang menggunakan metode bermain peran makro siswa SMK Swasta di Jakarta Selatan tergolong cukup baik. Hal ini diindikasikan dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 75,15.

Tabel 4.2. Deskripsi data Penelitian Makro

Statistics		
Metode Bermain Peran Makro		
N	Valid	<b>40</b>
	Missing	<b>60</b>
Mean		<b>75.15</b>
Median		<b>75.00</b>
Mode		<b>75</b>
Std. Deviation		<b>11.349</b>
Minimum		<b>50</b>
Maximum		<b>95</b>

#### Data Konsep Diri Tinggi

Tabel 4.3. Deskripsi data Penelitian Konsep Diri Tinggi

Statistics		
Konsep Diri Tinggi		
N	Valid	<b>40</b>
	Missing	<b>60</b>
Mean		<b>75.93</b>
Median		<b>80.00</b>

Mode	<b>90</b>
Std. Deviation	<b>12.041</b>
Minimum	<b>55</b>
Maximum	<b>90</b>

Bila dilihat dari hasil perhitungan di atas, maka bisa dikatakan bahwa konsep diri tinggi siswa SMK Swasta di Jakarta Selatan tergolong cukup baik. Hal ini di indikasikan dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 75,93.

**Data Konsep Diri Rendah**

Tabel 4.4. Deskripsi data Penelitian Konsep Diri Rendah

Statistics		
Konsep Diri Rendah		
N	Valid	<b>40</b>
	Missing	<b>60</b>
Mean		<b>71.13</b>
Median		<b>67.00</b>
Mode		<b>67<sup>a</sup></b>
Std. Deviation		<b>12.256</b>
Minimum		<b>55</b>
Maximum		<b>90</b>

Bila dilihat dari hasil perhitungan di atas, maka bisa dikatakan bahwa konsep diri rendah siswa SMK Swasta di Jakarta Selatan tergolong cukup baik. Hal ini di indikasikan dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 71,13.

**Data Rangkuman Data Hasil Penelitian**

Rangkuman data hasil penelitian sesuai dengan rancangan penelitian seperti tertera dalam table di bawah ini:

Tabel 4.5. Rangkuman Statistic Deskriptif

Descriptive Statistics				
Dependent Variable:	Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris			
Metode	Konsep	Mean	Std.	N
Bermain Diri			Deviation	
Peran				

1	1	<b>85.85</b>	<b>10.179</b>	<b>20</b>
	2	<b>76.25</b>	<b>10.735</b>	<b>20</b>
	Total	<b>81.05</b>	<b>11.413</b>	<b>40</b>
2	1	<b>80.50</b>	<b>11.048</b>	<b>20</b>
	2	<b>69.80</b>	<b>9.059</b>	<b>20</b>
	Total	<b>75.15</b>	<b>11.349</b>	<b>40</b>
Total	1	<b>83.18</b>	<b>10.829</b>	<b>40</b>
	2	<b>73.03</b>	<b>10.334</b>	<b>40</b>
	Total	<b>78.10</b>	<b>11.692</b>	<b>80</b>

**Uji Persyaratan Analisis Data**

1. Uji Normalitas

Tabel 4.7.

Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris
N		<b>80</b>
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	<b>78.10</b>
	Std. Deviation	<b>11.692</b>
Most Extreme Differences	Absolute	<b>.121</b>
	Positive	<b>.121</b>
	Negative	<b>-.114</b>
Kolmogorov-Smirnov Z		<b>1.085</b>
Asymp. Sig. (2-tailed)		<b>.190</b>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Berdasarkan table tersebut menunjukkan bahwa nilai uji statistic Kolmogorov-Smimov Z untuk kemampuan berbicara bahasa Inggris sama dengan 1,085 dan Sig. = 0.190 > 0,05. Hal ini memiliki arti bahwa data kemampuan berbicara bahasa Inggris berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Tabel 4.8. Uji Homogenitas Data

Levene's Test of Equality of Error Variances <sup>a</sup>
Dependent Variable: Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris

F	df1	df2	Sig.
.503	3	76	.682
Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.			
a. Design: Intercept + A + B + A * B			

Dari table di atas diperoleh data  $F_0 = 0,503$  dan  $Sig. = 0,682 > 0,05$ . Hal ini memiliki pengertian bahwa seluruh data yang ada berasal dari sampel yang homogen. Dengan demikian hipotesis nol diterima. Ini

berarti sampel berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (homogen). Hal ini berlaku dari pengujian normalitas dan homogenitas di atas dapat disimpulkan bahwa persyaratan yang harus dipenuhi oleh data penelitian yang akan diolah dengan teknik ANOVA sudah terpenuhi.

### Uji Hipotesis

Ringkasan hasil analisis data dengan menggunakan ANOVA dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.8. Uji Hipotesis Penelitian

Tests of Between-Subjects Effects						
Dependent Variable: Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris						
Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
Corrected Model	2762.700 <sup>a</sup>	3	920.900	8.709	.000	
Intercept	487968.800	1	487968.800	4614.649	.000	
A	696.200	1	696.200	6.584	.012	
B	2060.450	1	2060.450	19.485	.000	
A * B	6.050	1	6.050	.057	.812	
Error	8036.500	76	105.743			
Total	498768.000	80				
Corrected Total	10799.200	79				

a. R Squared = .256 (Adjusted R Squared = .226)

Berdasarkan data di atas, maka hipotesis penelitian yang diajukan dapat terjawab. Adapun penjelasan mengenai table di atas adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Pertama: terdapat pengaruh yang signifikan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa SMK Swasta di Jakarta Selatan. Berdasarkan table 4.8 diperoleh hasil Anova dengan nilai  $F_0 = 6,584$  dan  $Sig. = 0,012 < 0,05$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis

alternative ( $H_1$ ) diterima. Hal ini memiliki arti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa SMK Swasta di Jakarta Selatan.

2. Hipotesis kedua terdapat pengaruh yang signifikan konsep diri terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa SMK Swasta di Jakarta Selatan. Berdasarkan table 4.8 diperoleh hasil Anova dengan nilai  $F_0 = 19,485$  dan  $Sig. = 0,000 < 0,05$ ,

maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_1$ ) diterima. Hal ini memiliki arti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan konsep diri terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa SMK Swasta di Jakarta Selatan.

3. Hipotesis ketiga: tidak terdapat pengaruh interaksi yang signifikan metode bermain peran dan konsep diri terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa SMK Swasta di Jakarta Selatan. Berdasarkan table 4.8 diperoleh hasil Anova dengan nilai  $F_0 = 0,057$  dan  $Sig. = 0,812 > 0,05$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima dan hipotesis alternative ( $H_1$ ) ditolak. Hal ini memiliki arti bahwa tidak terdapat pengaruh interaksi yang signifikan metode bermain peran dan konsep diri terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa SMK Swasta di Jakarta Selatan. Sementara itu, nilai Adjusted R. Squared sebesar 0,226 memiliki arti bahwa metode bermain peran dan konsep diri memberikan pengaruh sebesar 22,6 % terhadap peningkatan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa SMK Swasta di Jakarta Selatan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil uji hipotesis penelitian pada bab 4, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut::

1. Terdapat pengaruh yang signifikan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa SMK Swasta di Jakarta Selatan. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan perolehan  $F_0 = 6,584$  dan  $Sig. = 0,012 < 0,05$ . Atau dengan kata lain dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berbicara bahasa Inggris yang diberi menggunakan

metode bermain peran mikro dengan yang menggunakan metode bermain peran makro.

2. Terdapat pengaruh yang signifikan konsep diri terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa SMK Swasta di Jakarta Selatan. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan perolehan  $F_0 = 19,485$  dan  $Sig. = 0,000 < 0,05$ . Atau dengan kata lain dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berbicara bahasa Inggris yang memiliki konsep diri tinggi dengan yang memiliki konsep diri rendah.
3. Terdapat pengaruh interaksi yang tidak signifikan metode bermain peran dan konsep diri terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa SMK Swasta di Jakarta Selatan. Hal ini dibuktikan dengan perolehan  $F_0 = 0,057$  dan  $Sig. = 0,812 > 0,05$ .

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara. 2005.
- Arsjad, Maidar G. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta : Erlangga. 1988
- Brooks, William D. *Speech Communication*. Texas : Amazon.com. 2011.
- Burns. *Konsep Diri*. Jakarta : Arcan. 2003.
- Depdiknas. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi ketiga. Jakarta : Balai Pustaka. 2007.
- Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak*, Jilid2. Jakarta: Erlangga. 2001.

- Mayke S, Tedjasaputra. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo. 2005.
- \_\_\_\_\_. *Perkembangan Anak*. Edisi Keenam. Jakarta: Erlangga. 2008.
- \_\_\_\_\_. *Psikologi Pendidikan Dengan pendekatan Baru*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya. 2007.
- Rakhmat, Jalaludin. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya. 2003.
- Richards, J.C and Schmit R. *Longman Dictionary of Language Teaching and Applied Linguistics, 3<sup>rd</sup> edition*. London : Longman. 2002.
- Rustica. *Private and public speaking*. Jakarta: Yayasan Obor. 2005.
- Schickedanz, Judith A. *Understanding Children and Adolescents*. Boston: A Pearson Education Company. 2001.
- Slameto. *Belajar & Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta. 2010.
- Slameto. *Belajar dan Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka cipta. 2003.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfa Beta. 2009.
- Tarigan, Djago. *Pendidikan Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2006.
- Tedjasaputra, Mayke S. *Bermain mainan dan permainan untuk pendidikan Usia dini*. Jakarta: Grasindo. 2001.