

## **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DAN PENGUASAAN KOSAKATA TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INGGRIS SISWA**

Haryanti <sup>1</sup>,

*English Language Education Program, Universitas Indraprasta PGRI*

e-mail: [haryanti.yanti231@gmail.com](mailto:haryanti.yanti231@gmail.com) <sup>1</sup>

**Abstract:** The study aims to determine: 1) The effect of instructional media and vocabulary mastery towards English speaking ability. 2) The effect of Vocabulary mastery towards English speaking ability. 3) The effect of instructional media on English speaking ability. The affordable population is class X of Uswatun Hasanah Private Vocational School, Mardi Bhakti Private Vocational School, East Jakarta. The sample of this research is 70 respondents in this study. The method used is an experiment. Inference analyses used are ANOVA two-way factorial 2x2. The results of this study show: 1) There is no significant effect on instructional media and vocabulary mastery towards English speaking ability. This result is evidenced by the acquisition of  $\text{sig}.0,258 > 0,05$  and F observe 1,305. 2) There is a significant effect on vocabulary mastery towards English speaking ability. This result is evidenced by the acquisition of  $\text{sig}.0,0,012 < 0,05$  and F observe 6,741. 3) There is a significant effect on instructional media towards English speaking ability. This result is evidenced by the acquisition of  $\text{sig}.0,000 < 0,05$  and F observe 85,435.

**Key Words:** instructional media; game; vocabulary mastery; speaking skill

### **Pendahuluan**

Tujuan pendidikan dasar pengajaran bahasa Inggris adalah bahwa murid mendapatkan sosial yang beragam praktik-praktik bahasa dan berpartisipasi secara efektif dalam kehidupannya. Salah satu aspek yang sangat penting adalah pendidikan. Mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah sampai ke tingkatan perguruan tinggi, mata pelajaran bahasa Inggris akan selalu menjadi salah satu pelajaran yang harus dipenuhi dalam salah satu kurikulum belajar. Bahasa Inggris berarti sesuatu yang penting bagi siswa untuk diajarkan di sekolah berdasarkan situasi dan kondisi di daerah obyek.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan berbicara adalah meningkatkan penguasaan kosakata. Kosakata merupakan bahan utama untuk merealisasikan ide dan gagasan. Kosakata mempunyai peran penting karena muncul dalam setiap keterampilan bahasa. Pemahaman kosakata sangat penting dalam setiap belajar bahasa. Penguasaan kosakata juga dibutuhkan untuk berkomunikasi dengan masyarakat. Seperti dikemukakan Keraf (2004, pp. 21–24), mereka yang menguasai banyak gagasan, atau dengan kata lain mereka yang luas kosakatanya, dapat dengan mudah dan lancar mengadakan komunikasi dengan orang lain. Orang dengan penguasaan kosakata yang luas artinya orang tersebut mengenal dan memahami fungsi, serta arti kosakata tersebut dalam pemakaiannya, sehingga mereka dapat memilih kata-kata yang tepat untuk mewakili suatu gagasan atau maksud tertentu.

Hal seperti ini baik adanya bila dapat terjadi pada peserta didik. Para peserta didik dapat mengungkapkan ide mereka dengan tepat. Selain itu, mereka dapat memahami bahan bacaan dengan cepat dan tepat, memberi respons, dan berbicara dengan lugas, serta menulis sejumlah topik yang baru. Sebaliknya, bila tidak memiliki kosakata luas, maka para peserta didik akan terbatas dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan tersebut. Demi mencapai perluasan kosa-kata dalam pemenuhan tujuan akhir suatu proses pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah, maka kemampuan dasar penguasaan kosakata perlu dicapai. Ketepatan pemilihan metode pengajaran dan materi ajar menjadi faktor penting dalam usaha peningkatan penguasaan kosakata, termasuk kemampuan dasarnya. Dalam pemilihan metode dan materi ajar, ada faktor lain yang perlu guru pertimbangkan, seperti hal kemampuan kognitif siswa, latar belakang pengetahuan, tingkat kepercayaan diri, keahlian dasar berbahasa para peserta didik, minat belajar, dan motivasi belajar mereka harus masuk dalam perhitungan sang guru (Howard & Major, 1995).

Hammer (2007, p. 156) berpendapat bahwa penguasaan kosakata sangat penting dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dengan memiliki penguasaan kosakata yang tinggi akan membantu siswa belajar dengan empat kemampuan bahasa Inggris. Dalam pembelajaran bahasa Inggris kosakata memiliki peranan penting karena ini adalah konten untuk menyampaikan informasi. Brown (2007, p. 140) mengungkapkan berbicara adalah keterampilan produktif yang dapat langsung dan secara empiris diamati, pengamatan yang disertai oleh akurasi dan efektivitas keterampilan, seperti kutipannya: “*while speaking is a productive skill that can be directly and empirically observed, those observations are invariably colored by the accuracy and effectiveness of a test-takers listening skill.*” Berdasarkan beberapa pengertian para ahli yang dikemukakan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata merupakan kegiatan menguasai atau kemampuan memahami dan menggunakan kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa, baik lisan maupun tulisan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan, baik secara berhadapan ataupun dengan jarak jauh.

Semua faktor ini juga mempengaruhi pemilihan media atau alat bantu ajar yang sesuai dengan tujuan belajar dan sesuai dengan potensi para peserta ajar. Beberapa media ajar empat keahlian berbahasa Inggris hendaknya menggunakan materi belajar yang mirip dengan aslinya atau menggunakan materi asli (*authentic materials*) agar peserta didik dapat berinteraksi dengan bahasa dan konteks aslinya, yaitu kosakata dan tata bahasa (Ahmed, 2017, p. 198) dengan maksud agar para peserta didik ini dapat melihat contoh langsung dari dunia asli bahasa tersebut digunakan.

Selain materi asli, guru juga dapat menggunakan metode permainan untuk meningkatkan rasa antusias dan mengurangi rasa bosan belajar, misalnya dengan permainan *spelling bee* untuk peningkatan pemahaman dasar kosakata bahasa Inggris (Samosir, Rahayu, & Donal, 2017; Yusuf, Mustafa, & Alqinda, 2017), lewat video atau *audio visual* (Perez, Peters, & Desmet, 2018; Watkins & Wilkins, 2011), permainan di kelas (Kurniadi, 2018), atau bahkan penggunaan subtitel di video dapat membantu para peserta didik untuk menyimak, membaca, sekaligus mempelajari bahasa dalam konteks pemakaiannya (Perego et al., 2016). Permainan adu strategi di atas papan, seperti halma, ular tangga, dan sejenisnya dapat juga berguna bagi guru untuk peningkatan kemampuan bahasa Inggris, termasuk belajar pelafalan atau fonetik (Łodzickowski & Jekiel, 2019). Sebuah studi menunjukkan bahwa sebagian besar guru yang menggunakan permainan kelas melihat interaksi siswa dengan permainan dan hasil belajar kognitif sebagai konsekuensi dari menggunakan permainan dalam lingkungan sekolah formal (Huizenga, ten Dam, Voogt, & Admiraal, 2017).

Salah satu permainan lainnya adalah *whispering game*. Menurut Dale (2004, pp. 15–25) para ahli sejarah menyatakan bahwa awal kontak antara orang Eropa dan orang Tiongkok di abad 17 yaitu berawal penggunaan bahasa Tiongkok di mana saat itu bangsa Eropa dan Inggris tidak mengerti ketika masyarakat Tiongkok berbicara, mereka berbicara seperti bergumam dengan kata-kata yang tidak jelas, sulit dipahami dan tidak terorganisir. Oleh karena Bahasa Tiongkok menunjukkan “kebingungan” dan “tidak mengerti” maka mulai saat itu masyarakat Inggris dan Eropa menggunakan kata “*Chinese whispers*” dalam suatu permainan berbisik atau “*whispering game*”. Permainan ini dikenal sebagai ‘*the broken telephone*’ – permainan ini menggunakan bisikan; bisikan itu berisi pesan yang disampaikan dari satu orang ke orang lainnya sampai ke orang terakhir yang menerima pesan tersebut. Orang terakhir inilah yang akan menyebutkan keras-keras pesan yang ia terima dan membandingkan pesan itu dengan pesan dari orang pertama yang membisikkannya. Sebuah penelitian dilaksanakan pada para pemelajar Bahasa Inggris sebagai bahasa asing di sebuah Lembaga bahasa di Iran dengan menggunakan permainan *whispering* ini untuk peningkatan kemampuan berbicara Bahasa Inggris. Hasilnya menunjukkan bahwa para siswa dapat meraih nilai lebih tinggi di akhir kursus dibanding dengan nilai sebelumnya di awal kursus (Yazdanparast & Gorjian, 2018). Permainan ini terbukti memberi keuntungan bagi kedua pihak – guru dan peserta didik – sehingga tujuan pendidikan bisa tercapai dengan baik. Di penelitian suatu sekolah menengah kejuruan di Indonesia yang membagi dua kelas – kelas pertama memanfaatkan *whispering game* dan kelas kedua tidak diberi permainan tambahan. Hasil ujian kedua kelas dibandingkan, dan kelas pertama meraih nilai kosakata dalam Bahasa Inggris lebih tinggi dari kelas kedua (Sihaloho, Sinaga, & Manurung, 2017).

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris sebagai bahasa asing di Indonesia, maka kemampuan bicara Bahasa Inggris mendapat posisi yang sulit karena tidak dipakai dalam bahasa percakapan sehari-hari bagi para kebanyakan peserta didik. Meskipun ada beberapa sekolah menerapkan kurikulum internasional menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar di kelas; sekolah dengan kurikulum nasional juga ada menetapkan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar pelajarannya – tetap saja kemampuan berbicara

bahasa Inggris para peserta didik terbatas pada ruang kelas, jenis materi dan metode ajar yang digunakan oleh guru mereka di sekolah. Maka dari itu, perlu cara dan pendekatan tepat untuk mengajar Berbicara dalam Bahasa Inggris (Richards, 2008).

Dari uraian di atas, media pembelajaran penting perannya dalam praktik belajar dan mengajar di ruang kelas, termasuk di konteks pendidikan formal yang memiliki standar tujuan tertentu yang telah ditetapkan dalam kurikulumnya. Alasan menggunakan cara belajar ini adalah selain memberikan hiburan, permainan ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, meningkatkan kosakata siswa, meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa. Selain itu siswa dapat menikmati, memahami, dan tertarik dalam kegiatan pembelajaran dengan menyenangkan. Jadi, tujuan tulisan ini adalah untuk mencari: (1) apakah ada dampak dari penggunaan media belajar dan kosakata bahasa terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa?; (2) apakah ada dampak penguasaan kosakata bahasa Inggris terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris?, dan (3) apakah ada dampak penggunaan media belajar terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris?

## Metode

Menurut Sugiyono (2016, p. 15) “Metode penelitian merupakan cara untuk mendapatkan data dengan tujuan kegunaan tertentu. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian tersebut didasarkan kepada ciri-ciri keilmuan yaitu rasional, empiris dan sistematis”. Sedangkan data adalah hasil pencatatan yang berupa fakta ataupun angka yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun suatu informasi (Suharsimi, 2013, p. 161).

Penelitian ini menggunakan teknik eksperimen, yaitu dengan menggunakan jenis perlakuan berbeda pada dua kelompok belajar siswa. Kelompok yang satu dijadikan sebagai kelompok eksperimen, yaitu diberikan perlakuan (*treatment*) media pembelajaran permainan, sedangkan kelompok yang lainnya sebagai kelompok kontrol dengan perlakuan menggunakan media konvensional. dari kelompok masing-masing tersebut kemudian dibagi dalam dua kategori kelompok siswa yang didasarkan atas tingkat penguasaan kosakata yang dimiliki, yaitu dengan kelompok siswa dengan kosakata tinggi dan kelompok siswa dengan penguasaan kosakata rendah.

Desain faktorial digunakan apabila ada dua atau lebih variabel dengan masing-masing variabel memiliki lebih dari satu situasi. Pada eksperimen ini tentang pendekatan teknik pembelajaran cara pertama (A1), yakni dengan menggunakan teknik pembelajaran permainan *Chinese Whisper* dan cara kedua (A2), dengan teknik pembelajaran konvensional, dengan kosakata tinggi (B1) dan siswa dengan penguasaan kosakata rendah (B2), karena ada dua acara pada masing-masing variabel maka disebut dengan  $2 \times 2$  *factorial design*.

Populasi pada penelitian ini adalah siswa SMK Uswatun Hasanah Jakarta Timur berjumlah 160 siswa, dan SMK Bina Citra Asia Jakarta Timur berjumlah 70 siswa serta SMK Mardi Bhakti Jakarta Timur berjumlah 70 siswa, maka jumlah populasi penelitian sebanyak siswa.

Merujuk pendapat di atas maka dalam hal ini sampel yang akan ditetapkan dalam penelitian ini adalah 20 – 25% dari populasi. Diketahui bahwa SMK Uswatun Hasanah, Siswa SMK Bina Citra Asia dan Siswa SMK Mardi Bhakti dengan jumlah siswa 300 siswa maka diambil 20 – 25% berarti yang dijadikan sampel adalah berjumlah 60 – 75 siswa. Rata-rata jumlah siswa di SMK Uswatun Hasanah, SMK Bina Citra Asia, dan SMK Mardi Bhakti berjumlah 30 orang akan tetapi sampel yang diambil berjumlah 60 siswa.

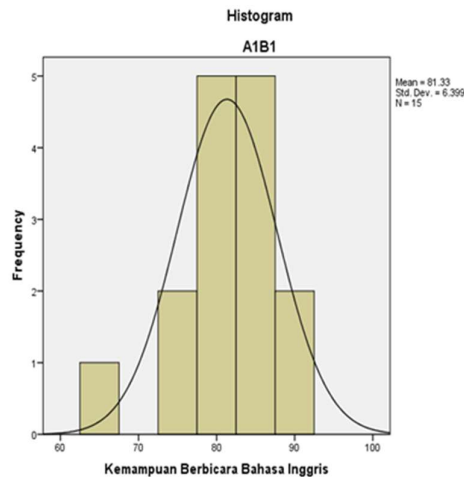
## Hasil dan Diskusi

Data hasil penelitian berupa kemampuan berbicara (Y) sebagai akibat dari perlakuan penelitian (X1), yaitu pemberian media pembelajaran *Chinese whisper* (A), yang dibedakan menjadi dua yaitu kelas perlakuan dan kelas konvensional, serta penguasaan kosakata siswa (X2), dibedakan menjadi kosakata tinggi (B1), dan kosakata rendah (B2). Data hasil penelitian dianalisis dengan teknik statistik deskriptif, untuk mengukur tendensi sentral dan tendensi penyebaran data dari setiap kelompok perlakuan. pada hitungan data hasil penelitian dilakukan dengan menggunakan program olah data SPSS 20.0.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Kemampuan Berbicara dan Penguasaan kosakata

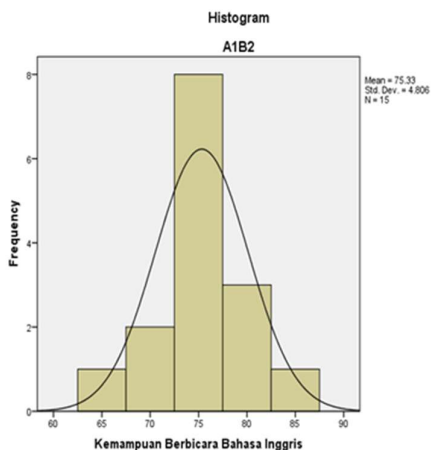
Media Pembelajaran (A)	Penguasaan Kosakata (B)		Total
	Tinggi (B1)	Rendah (B2)	
Chinese Whisper (A1)	n = 15 x = 81,333 s = 6,399	n = 15 x = 75,33 s = 4,806	n = 30 x = 78,33 s = 6,343
Konvensional (A2)	n = 15 x = 64,67 s = 5,499	n = 15 x = 62,33 s = 9,162	n = 30 x = 63,50 s = 6,75
Total	n = 30 x = 73,00 s = 10,306	n = 30 x = 68,83 s = 9,162	n = 60 x = 70,92 s = 9,893

Dari Tabel 1 di atas, dari 15 orang siswa sebagai sampel penelitian dalam kelompok yang diberikan media pembelajaran *Chinese whisper* memiliki kosakata tinggi (A1B1) diperoleh nilai rerata 81,33 nilai minimum 65, maksimum 90 dan standar deviasi 6,399. Berdasarkan data tersebut dan histogram 4.5. di bawah ini disimpulkan bahwa kemampuan berbicara siswa pada kelompok ini termasuk kategori tinggi.



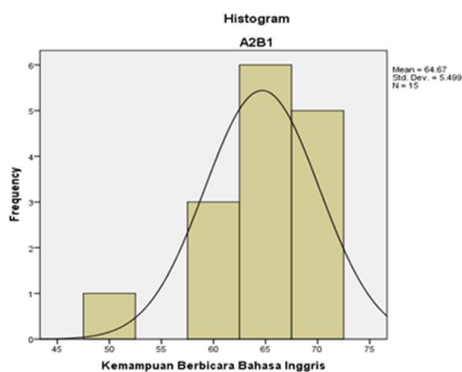
Gambar 1. Histogram A1B1

Dari Tabel 1 di atas bahwa dari 15 orang siswa sebagai sampel penelitian dalam kelompok yang diberikan media pembelajaran *Chinese whisper* memiliki kosakata rendah (A1B2) diperoleh nilai rerata 75,33 nilai minimum 65, maksimum 85 dan standar deviasi 4,806 Berdasarkan data tersebut dan histogram 4.6. di bawah ini disimpulkan bahwa kemampuan berbicara siswa pada kelompok ini termasuk kategori rendah.



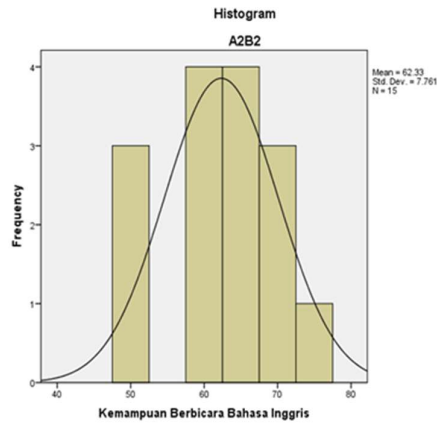
Gambar 2. Histogram A1B2

Dari Tabel 1 di atas bahwa dari 15 orang siswa sebagai sampel penelitian dalam kelompok yang diberikan media pembelajaran konvensional memiliki kosakata tinggi (A2B1) diperoleh nilai rerata 64,67 nilai minimum 50 maksimum 70 dan standar deviasi 5,499 Berdasarkan data tersebut dan histogram 4.7. di bawah ini disimpulkan bahwa kemampuan berbicara siswa pada kelompok ini termasuk kategori tinggi.



Gambar 3. Histogram A2B1

Dari Tabel 1 di atas bahwa dari 15 orang siswa sebagai sampel penelitian dalam kelompok yang diberikan media pembelajaran konvensional memiliki kosakata tinggi (A2B2) diperoleh nilai rerata 62,33 nilai minimum 50, maksimum 75 dan standar deviasi 7,761 Berdasarkan data tersebut dan histogram 4.8. di bawah ini disimpulkan bahwa kemampuan berbicara siswa pada kelompok ini termasuk kategori rendah.



Gambar 4. Histogram A2B2

**Pengujian Analisis Persyaratan Data**

**1. Uji Normalitas Data**

Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang terdistribusi normal. Dalam hal ini yang diuji adalah hipotesis nol ( $H_0$ ) dan dengan membandingkan nilai signifikansi Hipotesa yang diuji adalah:

$H_0$  : Data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_1$  : Data sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Kriteria pengujian:

Terima  $H_0$  jika sig. (2 -tailed)  $> \alpha = 0,05$

Tolak  $H_0$  jika sig. (2 -tailed)  $< \alpha = 0,05$

Uji normalitas data yang dilakukan adalah dengan menggunakan teknik uji Kolmogorov-Smirnov pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dengan bantuan program SPSS 20. Hasil perhitungannya akan disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Perhitungan Normalitas Data Sampel

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris
N		60
Normal Parameters <sup>b</sup>	Mean	70.92
	Std. Deviation	9.893
Most Extreme Differences	Absolute	.110
	Positive	.108
	Negative	-.110
Kolmogorov-Smirnov Z		.853
Asymp. Sig. (2-tailed)		.461
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Dari Tabel 2 diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,461. Karena nilai sig. (2-tailed)  $> \alpha = 0,05$ , maka  $H_0$  diterima, yaitu data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal. kesimpulan ini memberikan implikasi bahwa analisis statistika selanjutnya dapat digunakan dalam penelitian.

**2. Uji Homogenitas**

Pengujian homogenitas varians menggunakan uji *levenu's* yaitu untuk mengetahui apakah data penelitian yang telah dikumpulkan berasal dari populasi yang homogen dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Kriterianya adalah jika didapat signifikan hitung  $>$  signifikan tabel maka disimpulkan data homogen atau sebaliknya. Hasil uji homogenitas variansi selengkapnya disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 3 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Levene's Test of Equality of Error Variances<sup>a</sup>

Dependent Variable: Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris

F	df1	df2	Sig.
1.631	3	56	.192

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + A + B + A \* B

Persyaratan bahwa data homogenitas nilai signifikansi hitung > nilai signifikansi (0,05) maka hipotesis nol (  $H_0$  ) diterima sesuai persyaratan. Hasil uji homogenitas terhadap tiga kelompok data diperoleh nilai sig 0,192 yang berarti nilai sig. > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data kemampuan berbicara dari tiga kelompok data memiliki variansi populasi yang sama atau dengan kata lain data seluruh kelompok perlakuan berasal dari populasi yang homogen.

**Pengujian Hipotesis Penelitian**

Pengujian hipotesis penelitian ini dilakukan dengan teknik analisis ANOVA dua jalur dengan bantuan program SPSS 20, setelah dilakukan perhitungan jika kemudian ditemukan adanya intreraksi maka dilanjutkan dengan uji Tukey. Berikut adalah hasil pengujiannya.

Tabel 4. Hasil Uji Tukey  
Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	3611.250 <sup>a</sup>	3	1203.750	31.160	.000
Intercept	301750.417	1	301750.417	7811.105	.000
A	3300.417	1	3300.417	85.435	.000
B	260.417	1	260.417	6.741	.012
A * B	50.417	1	50.417	1.305	.258
Error	2163.333	56	38.631		
Total	307525.00	60			
Corrected Total	5774.583	59			

a. R Squared = ,625 (Adjusted R Squared = ,605)

Berdasarkan hasil perhitungan pada Tabel 4 dapat dijelaskan bahwa:

**A. Pengaruh media pembelajaran terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris.**

Hipotesis pertama menyatakan: " Terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa".

Berdasarkan hasil pengujian pada Tabel *Test of Between-Subject Effects* di atas yang merupakan tabel utama yang mempresentasikan hasil hipotesis yang diajukan peneliti. Dari tabel tersebut, diketahui nilai p-value untuk kategori media pembelajaran adalah  $0,000 < 0,05$  dan  $F_{hitung} = 85,4435$  berarti  $H_0$  ditolak. Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran Chinese Whisper terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris pada kelompok siswa yang diberi media pembelajaran Chinese Whisper pada siswa SMK di Jakarta Timur.

**B. Pengaruh penguasaan Kosakata terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris.**

Hipotesis kedua menyatakan " Terdapat pengaruh yang signifikan penguasaan kosakata terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa SMK swasta di Jakarta Timur".

Berdasarkan hasil pengujian pada Tabel *Test of Between-Subject Effects* diketahui untuk kategori penguasaan kosakata tinggi dan rendah memiliki nilai sig.  $0,012 < 0,05$  dan  $F_{hitung} = 6,741$ , berarti  $H_0$  ditolak sehingga terdapat pengaruh yang signifikan penguasaan kosakata terhadap kemampuan berbicara. Sehingga disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan penguasaan kosakata terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa SMK swasta di Jakarta Timur.

**C. Pengaruh interaksi media pembelajaran dan penguasaan kosakata terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris.**

Hipotesis ketiga menyatakan” Terdapat pengaruh interaksi yang signifikan penguasaan kosakata terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa SMK swasta di Jakarta Timur”.

Berdasarkan hasil pengujian pada Tabel *Test of Between-Subject Effects* diperoleh nilai p-value untuk interaksi media pembelajaran dan kosakata (A\*B) adalah  $0,258 < 0,05$  dan  $F_{hitung} 0,1305$  berarti  $H_0$  diterima sehingga terdapat pengaruh yang tidak signifikan interaksi media pembelajaran Chinese Whisper dan Penguasaan kosakata (tinggi dan rendah).

Karena adanya interaksi yang tidak signifikan, maka tidak dilakukan analisis lanjutan untuk melihat *simple effect* diantara sub-sub faktor yang membangun interaksi tersebut.

#### **Pembahasan Hasil Penelitian**

- a) Pengaruh media pembelajaran terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris.
  - i. Hasil penelitian untuk kategori pemberian media pembelajaran permainan *Chinese whisper* pada kelompok siswa dengan penguasaan kosakata tinggi memiliki nilai rata-rata kemampuan berbicara lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kemampuan berbicara pada kelompok siswa dengan penguasaan kosakata rendah. Begitu juga pada pemberian media pembelajaran *konvensional*, dengan penguasaan kosakata tinggi memiliki nilai rata-rata kemampuan berbicara lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa dengan penguasaan kosakata rendah
  - ii. Berdasarkan hasil uji hipotesis, maka dapat dianalisis bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa SMK swasta di Jakarta Timur, baik yang menggunakan media pembelajaran *chinese whisper* maupun *konvensional*, Hasil pengujian disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan pada pemberian media pembelajaran *Chinese whisper* terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa SMK swasta di Jakarta Timur
- b) Hasil uji untuk kategori penguasaan kosakata memiliki nilai  $sig, 0,012 < 0,05$  yang berarti memiliki perbedaan yang signifikan kemampuan berbicara dengan penguasaan kosakata tinggi dan rendah. Siswa yang memiliki penguasaan kosakata lebih tinggi akan memiliki kemampuan berbicara Bahasa Inggris lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki penguasaan kosakata lebih rendah. Hasil pengujian disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan pada penguasaan kosakata terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa SMK swasta di Jakarta Timur.
- c) Pengaruh interaksi media pembelajaran dan penguasaan kosakata terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris

Dari tabel *Test of Between-Subject Effects* tersebut memiliki nilai p-value untuk interaksi media pembelajaran dan penguasaan kosakata adalah  $0,258 > 0,05$  dan  $F_{hitung} = 1,305$  dengan demikian  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Dari hasil pengujian disimpulkan tidak terdapat pengaruh interaksi yang signifikan media pembelajaran permainan *Chinese whisper* dan penguasaan kosakata secara bersama-sama terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa SMK swasta di Jakarta Timur.

Karena adanya interaksi yang tidak signifikan, maka tidak dilakukan analisis lanjutan untuk melihat *simple effect* diantara sub-sub faktor yang membangun interaksi tersebut. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh interaksi yang tidak signifikan media pembelajaran dan penguasaan kosakata siswa terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris.

Dari penjelasan deskripsi kelompok eksperimen dan kontrol di atas maka disimpulkan skor kemampuan berbicara yang diberi media pembelajaran media konvensional pada kelompok siswa yang memiliki kosakata tinggi memiliki nilai rerata tinggi, sedangkan nilai terendah terjadi pada kelompok yang diberi media pembelajaran konvensional dengan kosakata rendah.

Untuk kategori pemberian media pembelajaran *Chinese whisper* pada siswa dengan kosakata tinggi memiliki nilai rata-rata kemampuan berbicara lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa dengan kosakata rendah. Sedangkan untuk kategori pemberian media pembelajaran *konvensional* dengan kosakata tinggi memiliki nilai rata-rata kemampuan berbicara lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa dengan kosakata rendah. Dengan demikian dapat diartikan pemberian media pembelajaran *Chinese whisper* pada siswa yang diberikan perlakuan dan kosakata dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Rekapitulasi hasil perhitungan statistik deskriptif skor kemampuan berbicara secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel



## Simpulan

Dari hasil pengujian hipotesis, data yang diperoleh dan pembahasan hasil penelitian maka dapat disimpulkan untuk menjawab tujuan penelitian ini, maka:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa SMK swasta di Jakarta Timur. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai Sig.  $0,000 < 0,05$  dan  $F_{hitung} = 85,435$
2. Terdapat pengaruh yang signifikan penguasaan kosakata terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa SMK swasta di Jakarta Timur. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai Sig.  $0,012 < 0,05$  dan  $F_{hitung} = 6,741$ .
3. Terdapat pengaruh yang tidak signifikan media pembelajaran dan penguasaan kosakata terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa SMK swasta di Jakarta Timur. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai Sig.  $0,258 > 0,05$  dan  $F_{hitung} 1,305$ .

## Daftar Rujukan

- Ahmed, S. (2017). Authentic ELT Materials in the Language Classroom: An Overview. *Journal of Applied Linguistics and Language Research*, 4(2), 181–202.
- Brown, H. D. (2007). *Principles of language learning and teaching* (4th ed.). San Fransisco: Longman.
- Gao, X. (2004). *Chinese Aesthetics and Literature: A Reader (review)*. *China Review International* (Vol. 11). New York, USA: State University of New York Press. <https://doi.org/10.1353/cri.2005.0076>
- Harmer, J. (2007). *How to Teach English*. Pearson Longman. Retrieved from [https://books.google.co.id/books?id=0s\\_JZiuhHP8C](https://books.google.co.id/books?id=0s_JZiuhHP8C)
- Howard, J., & Major, J. (1995). Guidelines for designing english language. In *Ninth Conference of the Pan-Pacific Association of Applied Linguistics* (pp. 101–109). Retrieved from <http://www.paaljapan.org/resources/proceedings/PAAL9/pdf/Howard.pdf>
- Huizenga, J. C., ten Dam, G. T. M., Voogt, J. M., & Admiraal, W. F. (2017). Teacher perceptions of the value of game-based learning in secondary education. *Computers & Education*, 110, 105–115. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.03.008>
- Keraf, G. (2004). *Diksi dan gaya bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kurniadi, Y. (2018). The effect of teaching media and vocabulary mastery on students' speaking skill (Experiment at the Tenth Grade of State Senior High School in Tasikmalaya-West Java). *Inference: Journal of English Language Teaching*, 01(01), 58–69. Retrieved from <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/inference/article/view/3817/2578>
- Łodzikowski, K., & Jekiel, M. (2019). Board games for teaching English prosody to advanced EFL learners. *ELT Journal*, 73(3), 275–285. <https://doi.org/10.1093/elt/ccy059>
- Perego, E., Laskowska, M., Matamala, A., Remael, A., Robert, I. S., Szarkowska, A., ... Bottiroli, S. (2016). Is subtitling equally effective everywhere? A first cross-national study on the reception of interlingually subtitled messages. *Across Languages and Cultures*. <https://doi.org/10.1556/084.2016.17.2.4>
- Perez, M. M., Peters, E., & Desmet, P. (2018). Vocabulary learning through viewing video: the effect of two enhancement techniques. *Computer Assisted Language Learning*, 31(1–2), 1–26. <https://doi.org/10.1080/09588221.2017.1375960>
- Richards, J. C. (2008). *Teaching listening and speaking: From theory to practice*. *Language Teaching*. <https://doi.org/10.1017/S0261444802211829>
- Samosir, M., Rahayu, P., & Donal, A. (2017). Improving students' vocabulary mastery through spelling bee game at fifth frade of SD swasta Kalampaian Kunto Darussalam. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FKIP Prodi Bahasa Inggris*, 3(1).
- Sihaloho, S. D., Sinaga, J. B., & Manurung, S. (2017). The effectiveness of whispering game to students' vocabulary mastery. *ANGLO-SAXON: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris*, 8(1), 17. <https://doi.org/10.33373/anglo.v8i1.980>
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta (6th ed.). Jakarta: Rineka Cipta. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Watkins, J., & Wilkins, M. (2011). Using YouTube in the EFL Classroom. *Language Education in Asia*,

2(1), 113–119. [https://doi.org/10.5746/LEiA/11/V2/I1/A09/Watkins\\_Wilkins](https://doi.org/10.5746/LEiA/11/V2/I1/A09/Watkins_Wilkins)

Yazdanparast, M., & Gorjian, B. (2018). Using whispering game in teaching speaking skill to EFL learners. *Journal of Applied Linguistics and Language Learning*, 4(2), 40–48.

<https://doi.org/10.5923/j.jall.20180402.03>

Yusuf, Y. Q., Mustafa, F., & Alqinda, M. (2017). The use of spelling bee game in teaching vocabulary to junior high school students. In *Proceedings of The 1st National Conference on Teachers' Professional Development*.