

PENINGKATAN KEMAMPUAN STORYTELLING MELALUI KOLABORASI DIGITAL LEARNING DAN MODEL GUIDED INQUIRY LEARNING

Rini Fadhillah Putri ¹⁾

Yuda Setiawan ²⁾

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan

Abstrak

Perkembangan teknologi komputer, informasi dan komunikasi yang berkembang saat ini telah memberikan dampak yang luar biasa bagi kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi untuk pendidikan membantu mahasiswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya teknologi memberikan kesempatan kepada mahasiswa lebih inovatif, kreatif, dan aktif sehingga nantinya diharapkan proses pembelajaran menjadi sesuatu yang menyenangkan bagi mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan storytelling mahasiswa dengan menggunakan modifikasi guided inquiry learning dan digital learning. Penelitian dilaksanakan di UMN Al-washliyah Medan. Populasi yang dijadikan dalam penelitian ini adalah seluruh semester III Pendidikan Bahasa Inggris, sehingga sampel diambil secara random purposive sebanyak 30 orang, pada semester III A sebagai kelas kontrol hanya menggunakan model konvensional, semester IIIB sebagai kelas eksperimen dengan kolaborasi model guided inquiry learning dan digital learning. Terlebih dahulu data di analisis uji normalitas dan uji homogenitas data dengan syarat $\text{sig} > 0,05$, maka diketahui bahwa data berdistribusi normal dan homogen, kemudian data hasil kemampuan storytelling dianalisis dengan menggunakan General Linier Models, dengan syarat penerimaan hipotesis adalah $\text{sig} < 0,05$ dan dalam proses pembelajaran mahasiswa lebih aktif dan keadaan kelas lebih nyaman dan kondusif.

Kata kunci: model pembelajaran inkuiri terpandu, pembelajaran digital, kemampuan bercerita

Abstract

The development of computer technology, information and communication that developed today has given tremendous impact to human life, including in the field education. The development of technology for education helps students in the process learning. The technology provides more opportunities for students to be innovative, creative, and active so that later expected learning process into something fun for students. This study aims to determine the differences students' storytelling skills by using the modified guided inquiry learning and digital learning. The research was conducted at UMN Al-Washliyah Medan. Population used in the study this is the entire third semester English Education, so the samples are taken on a regular basis random purposive as many as 30 people, in the third semester A as the control class only using conventional model, semester IIIB as experiment class with collaboration model guided inquiry learning and digital learning. First the data in the test analysis normality and homogeneity test data with $\text{sig} > 0,05$, hence known that data distributed normal and homogeneous, then the data result of storytelling ability is analyzed by using General Linear Models, provided that acceptance of hypothesis $\text{issig} < 0.05$ and in the student learning process more active, comfortable and

conducive.

Keywords: guided inquiry learning model, digital learning, storytelling ability.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era modern sangat membantu proses pembelajaran menjadi pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran yang inovatif akan mendorong mahasiswa untuk berfikir kreatif, artinya semakin inovatif pembelajaran yang terjadi di dalam kelas, maka semakin mudah kompetensi materi tersampaikan. Pembelajaran yang inovatif ditandai dengan media, media digunakan sebagai perantara penyelesaian masalah. Media pembelajaran akan membantu setiap kegiatan pada proses penyampaian dalam pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan. Penggunaan media digital lebih menarik dibandingkan dengan media konvensional, karena dalam *digital learning*, pembelajaran menggunakan *software* sehingga tampilan menjadi lebih menarik dan mendorong mahasiswa untuk berfikir kreatif.

Salah satu manfaat *digital learning* bisa diaplikasikan untuk meningkatkan kemampuan *storytelling* mahasiswa. Berdasarkan hasil observasi selama mengajar, mahasiswa mengalami kesulitan dalam menceritakan sebuah gambar. Mahasiswa kesulitan menemukan ide untuk diceritakan. Hal ini juga ditegaskan melalui wawancara dari beberapa mahasiswa yang mengalami kesulitan untuk mengemukakan ide mereka dikarenakan metode yang digunakan tidak menarik dan tidak adanya arahan dari dosen yang

bersangkutan.

Dengan memodifikasikan *guided inquiry*, mahasiswa akan dibimbing untuk menemukan ide mereka dan diberikan kesempatan untuk mengemukakannya, kemudian dengan bantuan *digital learning*, mahasiswa diberi kesempatan untuk berkreasi melalui *software* yang bertujuan untuk menyampaikan ide mereka. Dengan *digital learning* akan memberikan proses berfikir menjadi lebih menarik dengan mengunduh foto atau gambar, kemudian mahasiswa akan menceritakan isi yang terkandung dalam gambar tersebut.

Dengan menggunakan modifikasi pembelajaran ini, akan memotivasi mahasiswa untuk berfikir kreatif, bahkan membangkitkan motivasi untuk belajar bercerita dan memberikan kesempatan mahasiswa berkreasi semaksimal mungkin.

1.2 Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah, maka dapat diketahui tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui ada pengaruh model *guide inquiry learning* dalam meningkatkan kemampuan *storytelling* mahasiswa
2. Untuk mengetahui ada pengaruh *digital learning* dalam meningkatkan kemampuan *storytelling* mahasiswa
3. Untuk mengetahui ada interaksi

modifikasi model *guide inquiry learning* dan *digital learning* dalam meningkatkan kemampuan *storytelling* mahasiswa

2. METODE

Tempat penelitian di UMN Al-Washliyah Medan. Waktu kegiatan penelitian dimulai dari Agustus – Desember 2017 dengan populasi yang dijadikan dalam penelitian ini adalah seluruh semester III Pendidikan Bahasa Inggris, sehingga sampel diambil secara *random purposive*, maka dapat diambil dua kelas dimana satu kelas menjadi kelas eksperimen dengan menggunakan kolaborasi model *guided inquiry learning* dan *digital learning* dan satu kelas menjadi kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional, masing-masing diambil sebanyak 30 peserta didik.

Metode penelitian ini adalah eksperimen (kuantitatif) yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Desain penelitian ini adalah desain faktorial yang

merupakan modifikasi dari *design true experimental* dimana memperhatikan kemungkinan variabel moderator yang mempengaruhi perlakuan (*independent variabel*) terhadap kemampuan *storytelling* (*dependent variable*). Dimana penelitian ini terdapat tiga variabel penelitian yaitu dua *independent* variabel dan satu *dependent* variabel. Sebagai *independent* variabel model *guided inquiry learning* dan *digital learning* serta *dependent* variabel (output) yaitu kemampuan *storytelling* dibagi menjadi dua yaitu kemampuan *storytelling* kelas eksperimen dan kemampuan *storytelling* kelas kontrol. *Independent* variabel dijadikan sebagai variabel perlakuan dan variabel moderator (Sugiyono, 2009:113).

Variabel perlakuan dibedakan menjadi dua, yaitu kolaborasi strategi model *guided inquiry learning* dan *digital learning* (X_1) untuk kelompok eksperimen dan metode konvensional untuk kelompok kontrol (X_2). Dengan rancangan faktorial 2×2 adalah sebagai berikut:

SP →		Model Pembelajaran (X)	
SE ↓		<i>Guided Inquiry Learning dan Digital Learning</i> (X_1)	<i>Konvensional</i> (X_2)
	Kemampuan <i>Storytelling</i> (Y)	X_1Y	X_2Y

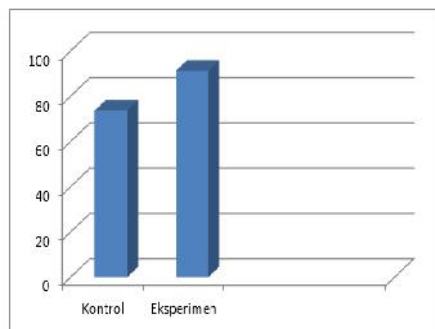
Berdasarkan desain penelitian diatas, maka penelitian ini akan dilakukan uji normalitas (*one sample Kolmogorov Smirnov*) dan homogenitas data (*One way Anova*), setelah itu akan dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan menggunakan

analisis varians dua jalur (*General Linier Models*), dengan menggunakan analisis ini maka dapat menunjukkan adanya interaksi sesuai hipotesis deskriptif dengan menggunakan *SPSS 22 for Windows* maka analisis dilanjutkan dengan uji

Two Ways. Membandingkan harga *Sig* hasil perhitungan dengan *SPSS 22 for Windows*, dengan cara untuk uji normalitas dan homogenitas diterima jika $sig > 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, sedangkan uji hipotesis diterima jika $sig < 0,05$.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dua kelas, diantaranya kelas eksperimen dan kelas kontrol. Diketahui bahwa hasil kemampuan *storytelling* mahasiswa kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol, hasil kemampuannya *storytelling* terlihat jelas pada gambar dibawah ini:



Gambar. Grafik Batang Rata-Rata Hasil Kemampuan Storytelling Mahasiswa

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah analisis antara variabel dependen dan variabel independen mempunyai distribusi normal. Normalitas merupakan pengujian, apakah dalam sebuah model regresi, variabel dependen, variabel independen atau keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah distribusi datanya normal atau mendekati normal. Untuk menguji normalitas dalam penelitian ini dengan menggunakan uji *kolmogorov-smirnov*.

Tabel 1 Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
Normal Parameters ^{a,b}	N	30
	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,39187590
Most Extreme Differences	Absolute	,150
	Positive	,075
	Negative	-,150
Test Statistic		,150
Asymp. Sig. (2-tailed)		,082 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan tabel 1 diatas, model regresi dinyatakan normal, hal ini dikarenakan nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05. Maka data dapat dinyatakan berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas data, hal ini juga ditunjukkan pada tabel.2., yang menyatakan $sig > 0,05$ dengan demikian data homogen serta dinyatakan juga sampel penelitian homogen.

Tabel 2 Uji Homogenitas
Levene's Test of Equality of Error Variances^a

Dependent Variable: Story Telling

F	df1	df2	Sig.
10,525	17	12	,000

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

a. Design: Intercept + PreTest + PostTest + PreTest * PostTest

Tabel 2 Uji Homogenitas

Dengan diketahui uji awal tersebut, maka dapat dilanjutkan uji untuk hipotesis dengan menggunakan jalur ANAVA dengan

menggunakan analisa SPSS 22 *for windows*. Dalam hal dilakukan dengan syarat $\text{sig} < 0,05$. Hal ini

akan diperlihatkan pada tabel 3 sebagai berikut:

**Tabel 3 Uji General Linier Model pada uji Hipotesis
Tests of Between-Subjects Effects**

Dependent Variable: Story Telling

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	238,300 ^a	17	14,018	1,244	,356
Intercept	68961,836	1	68961,836	6122,382	,000
PreTest	27,959	4	6,990	,621	,657
PostTest	97,723	6	16,287	1,446	,276
PreTest * PostTest	92,044	6	15,341	1,362	,305
Error	135,167	12	11,264		
Total	110302,000	30			
Corrected Total	373,467	29			

a. R Squared = ,638 (Adjusted R Squared = ,125)

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	238,300 ^a	17	14,018	1,244	,356
Intercept	68961,836	1	68961,836	6122,382	,000
PreTest	27,959	4	6,990	,621	,657
PostTest	97,723	6	16,287	1,446	,276
PreTest * PostTest	92,044	6	15,341	1,362	,305
Error	135,167	12	11,264		
Total	110302,000	30			
Corrected Total	373,467	29			

a. R Squared = ,638 (Adjusted R Squared = ,125)

Dengan demikian dari tabel.3 dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan kemampuan *storytelling* mahasiswa, mahasiswa menjadi lebih kreatif dalam menyajikan cerita mereka dan lebih bersemangat untuk menceritakannya kepada teman- teman mereka.

4. KESIMPULAN

Dari hasil dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil kemampuan *storytelling* mahasiswa yang diberikan model *guided inquiry learning* dengan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 91,2 sedangkan kelas kontrol hanya 73,73.
2. Terdapat perbedaan hasil kemampuan *storytelling* yang diberikan *digital learning* pada proses pembelajarannya.
3. Tidak terdapat ada interaksi antara model *guided inquiry learning* dan

digital learning terhadap kemampuan *storytelling* mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah, S. (2011). *Pengaruh Metode Storytelling dengan Media Panggung Boneka terhadap Peningkatan Kemampuan Menyimak dan Berbicara Anak Usia Dini*. (Tesis). Sekolah Pasca Sarjana, UPI, Bandung
- Asfandiyar, Andi Yudha, 2007. *Cara Pintar Mendongeng*, Jakarta: Mizan.
- Bilgin, I. (2009). *The Effect of Guided Inquiry Instruction Incorporating a Cooperative Learning Approach on University students' Achievement of Acid and Based Concepts and Attitude Toward Guided Inquiry Instruction. Scientific Research and Essay*. Volume 4.No. 10. Pp 1038-1046. Turki
- Douglas, dkk.(2009). *Use of Guided Inquiry as an active learning technique in engineering*. *Proceeding of the Research in engineering education symposium*, hlm 1-6
- Fathurrohman, M. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Editor Nurhidayah. Cetakan I Penerbit Ar-Ruzz Media. Jogjakarta
- Greene, Ellin, 1996. *Storytelling Art & Technique*, United States of America: Reed Elsevier.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kusmayadi, Ismail. 2008. *"Think Smart Bahasa Indonesia"*. Bandung : Grafindo Media Pratama.
- Lodia Johanis (2015), *Penerapan Model Guided Inquiry Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Ambon, Konsep Sistem Pernapasan Manusia Kelas XI SMA Negeri 12 Ambon*
- Manalu, Effendi. 2014. *Meningkatkan Kreativitas Bercerita Siswa Melalui Model Pembelajaran Paired Story Telling pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas VI SDN Sei Renggas*. Terdapat di <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/school/article/download/1696/1378>. Diunduh tanggal 25 Agustus 2017.
- Mohamad Nur, dkk (2014), *Penggunaan Metode Inquiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Pokok Bahasan Tumbuhan Hijau di Kelas V SDN 2 Bora*
- Priyatno., 2011. *Buku Saku SPSS Analisis Statistik Data (lebih Cepat, Efisien dan Akurat)*. Penerbit Mediakom. Yogyakarta
- Purwant. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Sugiono., 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta. Bandung
- Tom Vander Ark & Carri Schneder (2012), *How Digital Learning to Deeper Learning*
- Vivone.dkk. (2004). *Focus On Inquiry: A Teacher's Guide To Implementing Inquiry-Based Learning*. Canada: Alberta Learning