

## Pengaruh Aplikasi Noice Terhadap Keterampilan Berbicara Cerita Fantasi Berbasis Model *Resource Based Learning*

Tarisha Salsabilla Rahmatya<sup>1</sup>, Lutfi Syauki Faznur<sup>2</sup>

<sup>1)2)</sup> Jurusan Pendidikan bahasa dan Sastra Indonesia, FIP, UMJ

<sup>1)</sup> tarisasalsa14.ts@gmail.com

<sup>2)</sup> lutfisyauki@umj.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Noice sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia keterampilan berbicara cerita fantasi pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 161 Jakarta. Berdasarkan wawancara dengan guru, ditemukan bahwa keterampilan berbicara merupakan tantangan utama bagi peserta didik, disebabkan oleh kurangnya percaya diri dan keterbatasan kosa kata. Penelitian ini menerapkan desain eksperimen nyata (*True Experiment Design*) dengan kelompok eksperimen dan kontrol yang dipilih secara acak. Variabel bebas adalah aplikasi Noice, dan variabel terikat adalah keterampilan berbicara cerita fantasi. Hasil posttest menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan aplikasi Noice memiliki rata-rata nilai 83,78, lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional dengan rata-rata nilai 70,89. Uji hipotesis menggunakan SPSS 22 menunjukkan nilai signifikansi 0,000, yang lebih rendah dari 0,05, mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Kesimpulannya, penggunaan aplikasi Noice berbasis model *Resource Based Learning* (RBL) secara signifikan meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

**Kata Kunci:** Noice, Keterampilan Berbicara, Model Resource Based Learning

### A. PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi proses penting bagi manusia di seluruh dunia karena merupakan salah satu pilar untuk bertahan hidup dan menentukan masa depan. Pendidikan akan terus berkembang dan beradaptasi dengan laju perkembangan zaman, dengan berbagai keadaan akan terus berinovasi sebagai salah satu usaha untuk

berkembang. Berbagai masalah yang muncul selama pembelajaran tidak dapat diselesaikan dengan cara yang sama atau konvensional. Teknologi di bidang pendidikan telah berkembang menjadi ide yang inovatif dan kreatif, bukan hanya alat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas VII di SMP Negeri 161

Jakarta menunjukkan bahwa keterampilan berbicara menjadi keterampilan yang sulit untuk dipelajari. Mereka kesulitan berbicara di depan umum biasanya terjadi karena merasa kurang percaya diri, adanya rasa takut salah karena minimnya penguasaan kosa kata. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti mengusulkan penggunaan *podcast* pada aplikasi Noice sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara. Sebagai fasilitator, pendidik harus mempelajari terlebih dahulu media yang akan digunakan untuk pembelajaran karena peserta didik harus terus dibimbing serta dibantu saat mendapat kesulitan saat penggunaan media tersebut.

Media pembelajaran memiliki karakteristik serta fokusnya masing-masing, contohnya media audio yang berfokus pada indra pendengaran, media visual pada penglihatan, dan media audiovisual pada pendengaran serta penglihatan. Pada media audio terdapat variasinya, misalnya radio, *audiobook*, *tape recorder*, *podcast*, dan lainnya. Penelitian ini memilih media audio berupa *podcast* pada aplikasi Noice dengan harapan mampu meningkatkan kepercayaan diri peserta didik pada keterampilan berbicara, dengan memberikan tugas bercerita melalui rekaman suara. Aplikasi Noice merupakan aplikasi *online* yang menyajikan konten berhubungan dengan audio, baik obrolan maupun hasil rekaman audio. Pengguna dapat merekam kemudian mendengarkan kembali rekaman tersebut untuk mengevaluasi dan melihat perkembangannya.

*Podcast*, sebagai media pembelajaran yang sangat baru, memberi pendidik kesempatan untuk mencoba pendekatan baru untuk mengajar. Dengan menggunakan aplikasi tersebut, peneliti

dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif karena terdapat fitur pemantauan kinerja yang memberikan umpan balik tentang kecepatan, intonasi, kejelasan, dan penggunaan fitur tubuh. Selain itu, aplikasi ini juga dapat membantu dalam memantau dan merekam kemajuan peserta didik selama proses pembelajaran, sehingga memudahkan analisis dan evaluasi terhadap pengaruh aplikasi tersebut terhadap keterampilan berbicara. *Podcast* pada aplikasi Noice menyediakan fitur latihan berbicara yang terstruktur dan diarahkan, dengan topik-topik yang bergam dan tingkat kesulitan yang meningkat secara bertahap.

## B. METODE

Metode kuantitatif dipilih untuk penelitian ini berdasarkan uji variabel. Pada dasarnya, teknik penelitian digunakan untuk memperoleh data untuk tujuan ilmiah. Ada empat kata kunci yang harus diperhatikan yaitu, metode ilmiah, data, tujuan, dan keuntungan. Studi ilmiah didasarkan pada prinsip-prinsip sistematis, rasional, dan empiris yang merupakan ciri umum ilmu pengetahuan (Sugiyono, 2013: 2).

Penelitian kuantitatif, menurut Ali (2022: 2) adalah jenis penelitian yang menghasilkan temuan baru dengan menggunakan kuantifikasi statistik atau metode lainnya. Sejalan dengan pendapat Wahidmurni (2017:1) Penelitian kuantitatif mengukur fenomena secara objektif menggunakan data statistik dan angka. Paradigma, ruang lingkup, format, ragam, dan proses penelitian adalah karakteristik penelitian kuantitatif yang membedakannya dari penelitian lain. Penelitian ini menggunakan True Experiment Design.

Dengan desain ini, peneliti dapat mengontrol semua elemen eksternal yang memengaruhi proses eksperimen. Kelompok sampel dan kontrol yang digunakan dalam eksperimen dipilih secara acak dari populasi terbatas. Oleh karena itu, karakteristik eksperimen asli termasuk pemilihan sampel dan kontrol secara acak. Berikut gambaran desain eksperimen, yaitu post-test only.

<b><i>R</i></b>	<b><i>X</i></b>	<b><i>O<sub>2</sub></i></b>
<b><i>R</i></b>		<b><i>O<sub>4</sub></i></b>

**Gambar 1.** Desain Penelitian

Penjelasan:

*R* : Kelompok dipilih secara acak.

*X* : Kelompok diberi tindakan.

*O<sub>2</sub>* : *Posttest* kelas eksperimen.

*O<sub>4</sub>* : *Posttest* kelas kontrol.

### 1. Populasi Penelitian

Populasi adalah domain luas yang meliputi subjek atau objek yang dipilih untuk diselidiki dan digunakan sebagai dasar untuk membuat generalisasi. Oleh karena itu, populasi tidak hanya terdiri dari manusia tetapi juga hewan dan elemen alam lainnya. Populasi mencakup segala ciri yang dimiliki oleh subjek atau objek yang diteliti, tidak hanya sekadar jumlah individu yang ada (Sugiyono, 2013: 80). Penelitian ini melibatkan 324 peserta didik dari kelas VII SMP Negeri 161 di Jakarta.

### 2. Sampel Penelitian

Sumber data penelitian adalah sampel, yaitu jumlah sebagian populasi yang kedudukannya mewakili populasi (Wahidmurni, 2017: 5). Menurut Sugiyono (2013: 11-12), dalam kasus di mana sumber daya terbatas seperti dana, tenaga,

atau waktu menghambat peneliti untuk mempelajari seluruh aspek dari populasi yang besar, penggunaan sampel dapat menjadi alternatif untuk membuat kesimpulan tentang informasi yang ingin dipelajari. Jumlah populasi peserta didik kelas VII di sekolah SMP Negeri 161 Jakarta terdiri dari sembilan kelas. Sampel kelas kelompok eksperimen dan kontrol akan dipilih secara acak. Sampel penelitian ini diambil menggunakan teknik Probability Sampling.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu di SMP Negeri 161 Jakarta. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 36 peserta didik kelas VII E sebagai kelas eksperimen dan 36 peserta didik VII F sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, peserta didik menerima pembelajaran yang berbeda dengan menggunakan aplikasi *noice* dari model *Resource Based Learning*. Di sisi lain, kelas kontrol tetap menggunakan teks cerita fantasi tertulis dari model pembelajaran konvensional. Pembelajaran dilaksanakan dua kali di kelas eksperimen dan dua kali di kelas kontrol.

Penelitian dimulai dengan observasi pra penelitian di SMP Negeri 161 Jakarta, di mana peneliti berinteraksi dengan Bu Aneke Fitri, S.Pd., selaku pendidik yang mengajar Bahasa Indonesia kelas VII, untuk melakukan wawancara mengenai kondisi kelas serta metode pengajarannya. Hasil observasi menunjukkan sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide cerita yang kreatif. Beberapa faktor yang memengaruhi antara lain adalah kurangnya latihan dalam mengembangkan imajinasi serta ketidakpercayaan diri dalam

menyampaikan ide-ide mereka secara lisan. Dalam upaya mengatasi permasalahan ini, peneliti merancang serangkaian kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara cerita fantasi.

Setelah menyelesaikan penugasan dan penilaian, ini adalah hasil keterampilan berbicara cerita fantasi tertinggi dan terendah di kelas eksperimen dan kontrol.

1. Hasil Posttest Kelas Eksperimen, Peserta didik MTA “Pohon Kehidupan di Hutan Terlarang” dengan nilai tertinggi yaitu 89.

No.	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
1.	Pilihan Kata Penggunaan semua pilihan kata dan ungkapan tepat dalam bercerita.	18	Sangat Baik
2.	Lafal Semua kata yang dilafalkan dengan sangat jelas dalam bercerita.	18	Sangat Baik
3.	Intonasi Penggunaan intonasi sangat tepat dalam bercerita.	18	Sangat Baik
4.	Irama Semua irama sangat sesuai dengan situasi dalam bercerita	18	Sangat Baik
5.	Jeda Penggunaan jeda sangat tepat dalam bercerita	17	Sangat Baik
Skor Maksimal		89	

2. Hasil Posttest Kelas Eksperimen, Peserta didik DK “Seraphina dan Ramalan Kuno” dengan nilai terendah yaitu 78.

No.	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
1.	Pilihan Kata Penggunaan semua pilihan kata dan ungkapan tepat dalam bercerita.	16	Sangat Baik
2.	Lafal Semua kata yang dilafalkan dengan sangat jelas dalam bercerita.	16	Sangat Baik
3.	Intonasi Penggunaan intonasi tepat dalam bercerita.	15	Baik
4.	Irama Semua irama sangat sesuai dengan situasi dalam bercerita.	16	Sangat Baik
5.	Jeda Penggunaan jeda tepat dalam bercerita.	15	Baik
Skor Maksimal		78	

3. Hasil Posttest Kelas Kontrol peserta didik ADS “Sepasang Saudara Penyihir” dengan nilai tertinggi yaitu 78.

No.	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
1.	Pilihan Kata Penggunaan semua pilihan kata dan ungkapan tepat dalam bercerita	16	Sangat Baik
2.	Lafal Semua kata yang dilafalkan dengan sangat jelas dalam bercerita	16	Sangat Baik
3.	Intonasi Penggunaan intonasi sangat tepat dalam bercerita	16	Sangat Baik

No.	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
4.	Irama Semua irama sesuai dengan situasi dalam bercerita	15	Baik
5.	Jeda Penggunaan jeda tepat dalam bercerita	15	Baik
Skor Maksimal		78	

4. Hasil Posttest Kelas Kontrol peserta didik AF “Pohon Keajaiban” dengan nilai terendah 64.

No.	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
1.	Pilihan Kata Penggunaan beberapa pilihan kata yang tidak tepat dalam bercerita.	14	Baik
2.	Lafal Ada beberapa kata yang dilafalkan kurang tepat dan jelas dalam bercerita.	14	Baik
3.	Intonasi Penggunaan intonasi tepat dalam bercerita	14	Baik
4.	Irama Hanya sedikit irama sesuai dengan situasi dalam bercerita.	13	Cukup
5.	Jeda Penggunaan jeda tepat dalam bercerita.	13	Cukup
Skor Maksimal		64	

## D. PENUTUP

### 1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada Bab IV, kesimpulan yang dapat ditarik adalah apakah aplikasi Noice memiliki pengaruh pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 161 Jakarta dalam keterampilan berbicara cerita fantasi berbasis model Resource Based Learning. Kesimpulan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Penerapan aplikasi Noice dalam keterampilan berbicara cerita fantasi menunjukkan dampak positif pada proses pembelajaran dan hasil tes peserta didik. Peserta didik merespons pembelajaran dengan baik, yang tercermin dari hasil tes kelas eksperimen yang mencapai 83,78, sementara kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional hanya mencapai 70,89, hal ini menunjukkan bahwa nilai peserta didik di kelas eksperimen secara signifikan lebih tinggi daripada kelas kontrol.
- b. Penerapan aplikasi Noice sebagai media audio terhadap keterampilan berbicara berpengaruh pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fantasi pada kelas V SMP Negeri 161 Jakarta. Hasil uji perhitungan yaitu uji hipotesis yang dilakukan menggunakan versi 22 dari SPSS menunjukkan hal ini. Uji tersebut memperoleh sig (tailed-2) sebesar 0,000 berarti nilai sig (tailed-2) < 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat pengaruh yang signifikan. Penggunaan aplikasi Noice sebagai media pembelajaran

keterampilan berbicara berbasis model RBL memberikan pengaruh terhadap kemampuan peserta didik.

## 2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, Peneliti mengusulkan hal-hal berikut berdasarkan temuan penelitian:

### a. Bagi pendidik

Para pendidik perlu mendapatkan pelatihan yang memadai dalam menggunakan media pembelajaran, salah satunya aplikasi Noice dan penerapan model Resource Based Learning agar dapat memaksimalkan manfaat dari teknologi ini dalam pembelajaran.

### b. Bagi sekolah

Peneliti mengharapkan pihak sekolah dapat menyediakan fasilitas yang lengkap demi proses pembelajaran. Dengan demikian diharapkan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

### c. Bagi Peneliti Lain

Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi pengaruh aplikasi Noice dan model Resource based learning terhadap keterampilan berbicara dalam konteks pembelajaran yang berbeda, seperti bercerita nonfiksi atau presentasi lisan.

## DAFTAR PUSTAKA

Ali, M. M. 2022. Metodologi penelitian kuantitatif dan penerapannya dalam penelitian. *Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, 1(2), 1–5.

Djumingin, S. 2018. *Rubrik penilaian berbasis kurikulum tingkat satuan pendidikan di sekolah menengah pertama atau madrasah tsanawiyah*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.

Ergusni, E. n.d. Penerapan metode resource based learning dalam pembelajaran matematika. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*.

Farhan, M. 2022. Penggunaan podcast sebagai media pembelajaran sastra Indonesia. *Estetika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 64–71.

Fauzan, A., & Khaerunnisa. 2022. Implementasi metode sosiodrama pada teks cerita fantasi berbantuan media latar animasi untuk meningkatkan keterampilan berbicara. *Prosiding Samasta*.

Febriyanti, I. 2020. Peningkatan kemampuan menelaah struktur cerita fantasi menggunakan metode peta pikiran. *Sarasvati*, 2(2), 208–219.

Halidjah, S. 2012. Evaluasi keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 2(1).

Harsiati, dkk. 2016. *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Harsiati, dkk. 2017. *Bahasa Indonesia SMP/MTs kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Kebudayaan.

Hatmoko, J. H. 2015. Survei minat dan motivasi siswa putri terhadap mata pelajaran penjasorkes di SMK se-Kota Salatiga tahun 2013. *Journal of Physical Education, Sport*, 1731.

Kristanto, A. 2016. *Media pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.

Kustinah, M., dkk. 2019. Pengaruh model resource based learning terhadap kemampuan menulis drama siswa kelas VII SMP Negeri 2 Cikembar. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1), 48–53.

Lestari, D., & Fatonah, K. 2021. Pemanfaatan media podcast dalam pembelajaran menyimak bagi siswa kelas IV di SDN

- Kebon Jeruk 06 Jakarta Barat. Dalam *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin* (hlm. 298–305).
- Marzuki, I. 2019. *Keterampilan berbicara (dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia)*. Surabaya: CV Istana.
- Novianti, W. S., dkk. 2019. Meningkatkan keterampilan pelafalan siswa melalui media podcast. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*.
- Padmawati, K. D., dkk. 2019. Analisis keterampilan berbicara siswa kelas V pada mata pelajaran bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(2), 190–200.
- Pagarra, H., dkk. 2022. *Media pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Pajriah, S. 2019. Pemanfaatan metode resource based learning dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Artefak*, 3(2), 147–160.
- Ramadhani, J. S., dkk. 2023. Pemanfaatan podcast Spotify sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 14(2), 135–143.
- Setyaningsih, I., & Santhi, M. S. 2019. *Bahasa Indonesia SMP/MTs kelas VII semester 1*. Yogyakarta: Intan Pariwara.
- Sugiyono. 2013. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suharwati, S. I., dkk. 2016. Pengaruh model pembelajaran resource based learning terhadap minat dan hasil belajar geografi siswa SMA (Disertasi doktoral, State University of Malang).
- Sukma, H. H., & Saifudin, F. 2021. *Keterampilan menyimak dan berbicara: Teori dan praktik*. Yogyakarta: Penerbit K-Media.
- Sutikno, S. 2019. *Metode & model-model pembelajaran: Menjadikan proses pembelajaran lebih variatif, aktif, inovatif, efektif dan menyenangkan*. Lombok: Penerbit Holistica Lombok.
- Syahna, S. 2019. Meningkatkan keterampilan berbicara dan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas VII B SMPN 1 Seberida tahun pelajaran 2019/2020 melalui model numbered heads together (NHT) pada materi pokok cerita fantasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1314–1326.
- Wahidmurni, W. 2017. Pemaparan metode penelitian kualitatif.
- Widiawati, A. S., & Koswara, U. 2016. Implementasi model pembelajaran resource based learning berbantuan program geogebra dalam upaya meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 1(1), 67–78.
- Widyaningrum, H. K. 2015. Penggunaan media audio untuk meningkatkan kemampuan menyimak dongeng anak pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 5(2), 200–209.