

## **KOLABORASI MODEL *GUIDED INQUIRY LEARNING* DAN *DIGITAL LEARNING* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN STORYTELLING**

Rini Fadhillah Putri<sup>1</sup>, Yuda Setiawan<sup>2</sup>  
<sup>1</sup>Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah  
[fabulous\\_v3il@yahoo.com](mailto:fabulous_v3il@yahoo.com)  
[yuda.setiawanprodi@yahoo.co.id](mailto:yuda.setiawanprodi@yahoo.co.id)

### **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 model 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 III B 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 Linear 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 guided inquiry learning, digital learning, kemampuan storytelling*

### **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. With the technology provides more opportunities for students innovative, creative, and active so that later expected learning process into something which is 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 is the entire semester of III 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 III B 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 is  $\text{sig} < 0.05$  and in the student learning process more active, comfortable and conducive.*

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

## 1. PENDAHULUAN

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 demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada pengaruh model *guide inquiry learning* dan *digital learning* dalam meningkatkan kemampuan *storytelling* mahasiswa dan untuk mengetahui ada interaksi modifikasi model *guided 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).

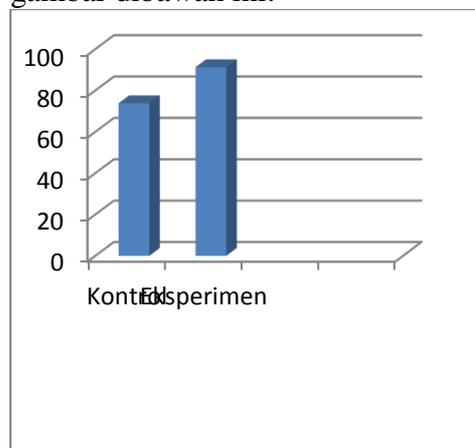
Variabel perlakuan dibedakan menjadi dua, yaitu kolaborasi strategi *model guided inquiry learning* dan *digital learning* ( $X_1$ ) untuk kelompok eksperimen dan metode konvensional untuk kelompok kontrol ( $X_2$ ).

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 kemampuan *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
N		30
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,3918759
		0
Most Extreme Differences	Absolute Positive	,150
	Negative	-,150
Test Statistic		,150
Asymp. Sig. (2-tailed)		,082 <sup>c</sup>

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 di tunjukkan 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<sup>a</sup>**

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

Dengan diketahui uji awal tersebut, maka dapat dilanjuti uji untuk hipotesis dengan menggunakan jalur ANAVA dengan menggunakan analisa SPSS 22 *for windows*. Dalam hal dilakukan dengan syarat 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 <sup>a</sup>	17	14,018	1,244	,356
Intercept	68961,836	1	68961,836	2,382	,000
PreTest	27,959	4	6,990	,621	,657
PostTest	97,723	6	16,287	1,446	,276
PreTest * PostTest	92,041	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 Paradigmatis*. 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