

# PENGARUH METODE BERMAIN PERAN DAN KECERDASAN EMOSIONAL TERHADAP KETERAMPILAN BERCERITA SISWA KELAS VII SMP NEGERI

Arifah Nian Ekasari, Andayani, dan St.Y. Slamet

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP Universitas Sebelas Maret

**Abstract:** *This research has aims to find out: (1) is there is any difference between the storytelling skills of the students taught by the role playing method and expository method; (2) is there any difference between the storytelling skills of students who have high emotional intelligence and low emotional intelligence; and (3) is there an interaction between the learning method and the emotional intelligence toward storytelling skills. This research method used is a 2x2 factorial design experimental method. The study took a subpopulation which has an equality curriculum in 2013 were applied. The sample taken are consists of three state schools for experimental class, control class, and instrument class. The technique used in analyzing the research data is the Variance Analysis Technique (Anava) two ways. Based on the research findings, the writer can conclude as follows: (1) there is a difference between storytelling skills of the students taught by the role playing method and by an expository method; (2) there is a difference between the storytelling skills of students who have high emotional intelligence and low emotional intelligence; and (3) there is no interaction between learning method and emotional intelligence toward storytelling skills.*

**Keywords:** *role playing method, emotional intelligence, storytelling skills*

## PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa masih tetap dibelajarkan sebagaimana kurikulum yang berlaku dalam bidang pendidikan sekarang ini, baik Kurikulum 2013 maupun Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menekankan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik; sedangkan Kurikulum 2013 mengutamakan sikap religius, sikap sosial, pengetahuan, keterampilan. Adapun keterampilan berbahasa menuntut siswa mampu dalam empat kompetensi inti tersebut. Meskipun Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berbasis teks, hendaknya guru dapat membelajarkan siswa secara variatif agar termotivasi dalam belajar. Kompetensi dasar dalam Kurikulum 2013 tidak diklasifikasikan

menurut aspek kebahasaan seperti pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), tetapi secara tersirat dalam kompetensi inti mengarah pada empat aspek kebahasaan.

Setiap aspek keterampilan berbahasa mempunyai tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Namun, keterampilan berbahasa yang perlu mendapat perhatian untuk siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah keterampilan berbicara atau bercerita. Keberhasilan siswa dalam berbicara atau bercerita perlu didukung rangsangan, baik dari membaca teks, kegiatan menyimak atau mendengar. Kemampuan siswa dalam memahami teks yang telah dibaca maupun kegiatan menyimak atau mendengar sangat berpengaruh terhadap kemampuan

berbicara atau bercerita siswa secara individu. Meskipun siswa sudah dapat berbicara atau bercerita di hadapan teman-temannya, tetapi masih perlu bimbingan dari guru. Keterampilan ini belum maksimal berdasarkan hasil identifikasi dari unjuk kerja maupun hasil belajar siswa ketika pembelajaran berbicara atau bercerita. Selain itu, kondisi pembelajaran bahasa Indonesia ditinjau dari kurikulum yang berlaku, guru lebih mengutamakan tersampainya materi bahasa. Pembelajaran tersebut menyesuaikan kompetensi dasar yang dibelajarkan, tetapi tidak melatih menggunakan bahasa salah satunya aspek berbicara atau bercerita. Aspek berbicara atau bercerita ini dinilai kurang dalam hal alokasi waktu.

Miller & Lisa (2008) dalam penelitiannya “The Power of Story: Using Storytelling to Improve Literacy Learning” menyatakan bahwa bercerita adalah strategi yang efektif untuk mengetahui instruksi sebagai sebuah estetika. Selain meningkatkan kinerja akademik siswa di bidang membaca dan menulis, bercerita juga dapat meningkatkan seni pendidikan dan memotivasi siswa agar dapat terhubung dengan pembelajaran. Kemudian, Mokhtar, dkk (2011) melakukan penelitian yang berjudul “The Effectiveness of Storytelling in Enhancing Communicative Skills”. Penelitian ini memaparkan bercerita tidaklah terbatas pada pertunjukan/hiburan, tetapi dapat digunakan sebagai alat mengajar yang efektif di suatu kelas bahasa. Mokhtar mengidentifikasi efek bercerita bagi para siswa terkait aspek keterampilan komunikasi bahasa. Hasil penelitian menunjukkan adanya kemajuan siswa dalam keterampilan bercerita, seperti: kosakata, pemahaman, keruntutan, dan daya ingat cerita. Siswa mengalami kemajuan pada keterampilan berkomunikasi dalam mentransfer informasi dan menggunakan bahasa non-verbal.

Oleh karena itu, kompetensi dasar untuk keterampilan berbicara atau bercerita sangat perlu dibelajarkan. Dalam pelaksanaannya, guru perlu menerapkan strategi, pendekatan, metode, atau teknik pembelajaran yang efektif, variatif, terlebih menarik dengan mengutamakan keaktifan siswa. Kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara atau bercerita yang menuntut kerjasama kelompok lebih diminati siswa dan materi pembelajaran lebih berhasil tersampaikan. Pertimbangan dan pemilihan guru dalam menerapkan metode pembelajaran memberikan kontribusi guna membantu memudahkan pemahaman materi pelajaran terhadap siswa. Metode pembelajaran memuat prosedur atau tahapan-tahapan yang hendaknya dilakukan guru untuk menuntun siswa dalam pembelajaran keterampilan bercerita.

Bercerita memiliki kata dasar cerita yang artinya buah dari pemikiran dan rasa yang disampaikan dengan gaya bahasa yang bervariasi dengan maksud tertentu (Hanifah dan Hari, 2012: G-45). Kemenarikan seni bercerita diidentifikasi dari visualisasi penyampaian suatu cerita yang tepat sesuai dengan isi cerita tersebut sehingga penonton seakan ikut merasakannya. Sebagaimana Musaba (2012: 107) menyatakan bahwa bercerita merupakan salah satu kegiatan yang mengandalkan keterampilan berbicara. Yang dimaksud bercerita adalah menuturkan suatu cerita secara lisan (walaupun bahan cerita bisa berwujud karangan tertulis).

Schunk (2012: 66) mengungkapkan bahwa metode bermain peran dapat memotivasi dan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Siswa akan ikut terlibat atau lebih aktif dan dapat membangun kerja sama antarteman. Berkaitan dengan hal tersebut, Pranowo (2013: 222) mempertimbangkan kelebihan metode bermain peran bahwa

metode ini mampu melatih siswa untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diprakan, berlatih untuk berinisiatif dan berkreatif, memupuk bakat, meningkatkan kerja sama, membiasakan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan dan membina bahasa lisan menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain.

Metode bermain peran memberikan dampak positif terhadap siswa dan kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini, metode bermain peran digunakan untuk membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan bercerita. Selain itu, keterampilan bercerita dapat untuk mengetahui tingkat manajemen diri siswa yang dilihat dari kepekaan emosi diri maupun terhadap orang lain di sekitarnya. Manajemen diri siswa ini termasuk kecerdasan emosional yang dimiliki secara individu. Iskandar (2009: 64), kecerdasan emosi merupakan formulasi baru dari “soft skills” tradisional (seperti leadership, sensitivity dan social skills) ke dalam acuan yang logis. Kecerdasan emosi berkaitan dengan pemahaman diri dan orang lain, beradaptasi dan menghadapi lingkungan sekitar, dan penyesuaian secara cepat agar lebih berhasil dalam mengatasi tuntutan lingkungan.

Dari uraian di atas, tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui: (1) ada tidaknya perbedaan keterampilan bercerita antara siswa yang diajar dengan metode bermain peran dan yang diajar dengan metode ekspositori; (2) ada tidaknya perbedaan keterampilan bercerita antara siswa yang memiliki kecerdasan emosional tinggi dan yang memiliki kecerdasan emosional rendah; dan (3) ada tidaknya interaksi antara metode pembelajaran dan kecerdasan emosional terhadap keterampilan bercerita.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan desain faktorial (factorial design) 2 x 2. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri se-Kabupaten Boyolali semester genap 2015/2016. Teknik pengambilan sampel menggunakan stratified random sampling, diperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah yang sama yaitu 30 siswa. Validitas konstruk dan reliabilitas ratings untuk tes keterampilan bercerita. Validitas angket kecerdasan emosional dengan tes korelasi product moment dan reliabilitas alpha cronbach. Analisis data meliputi: analisis data deskriptif, uji persyaratan (normalitas dan homogenitas), analisis data inferensial dengan teknik analisis varians (anova) dua jalur, kemudian uji lanjut menggunakan uji tukey.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari data kelompok sampel terlihat bahwa Lhitung untuk keenam kelompok yang telah disebutkan di atas, lebih kecil dari Ltabel. Dengan demikian, hipotesis diterima karena Lhitung < Ltabel dan dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Metode Pembelajaran (A)	t	t <sub>α</sub>	et
etode Pemb elajar an (A) o denga n Kecer dasan Emos		=0,05	

					Tabel 2. Hasil Perhitungan Analisis Varians Dua Jalur				
ional (B)					Sumber Variansi	K	JK	hitung	tabel
1	0	,1431	,1610	ormal					
2	0	,1490	,1610	ormal					
1	+	5	,1214	,2200	ormal				
B1					Antar Kolom	1,266	1,266	1,706	,00
1	+	5	,1596	,2200	ormal				
B2					Antar Baris	7,066	7,066	5,926	,00
2	+	5	,1935	,2200	ormal				
B1					Interaksi	,066	,066	7,806	,00
2	+	5	,1827	,2200	ormal				
B2					Dalam Kelompok	78,936	78,936	31,876	
					Total	77,69			

Selanjutnya, dilakukan perhitungan uji homogenitas ini diperoleh harga 2,7744; sedangkan  $X^2_{tabel}$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  adalah 7,81. Angka menunjukkan bahwa  $X^2_o = 2,7744$  lebih kecil daripada  $X^2_{tabel}$  ( $dk=3$ ) sebesar 7,81. Maka, dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol diterima sehingga populasi homogen.

Berdasarkan hasil pengujian normalitas dengan uji liliefors dan pengujian homogenitas dengan uji bartlett, dapat disimpulkan bahwa kedua persyaratan untuk melakukan analisis varians telah terpenuhi. Dimana, populasi termasuk berdistribusi normal dan homogen. Kemudian, dilakukan uji hipotesis penelitian menggunakan teknik analisis varians (anava) dua jalur diperoleh hasil perhitungan yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Dari hasil perhitungan analisis varians dua jalur pada antar kolom diperoleh harga Fhitung sebesar 31,70 dengan harga Ftabel sebesar 4,00 pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Jadi  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , jadi hipotesis nol ditolak. Hal ini dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan antara keterampilan bercerita siswa yang diajar dengan metode bermain peran dengan metode ekspositori terbukti. Penerapan pembelajaran dengan metode bermain peran memberikan pengaruh yang lebih efektif dibandingkan menggunakan metode ekspositori terhadap keterampilan bercerita siswa.

Pada antar baris berdasarkan perhitungan analisis varians dua jalur diperoleh harga Fhitung sebesar 5,92 dengan harga Ftabel sebesar 4,00 pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Jadi  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , jadi hipotesis nol ditolak. Hal ini dapat dikatakan bahwa terdapat

perbedaan antara keterampilan bercerita siswa yang memiliki kecerdasan emosional tinggi dengan siswa yang memiliki kecerdasan emosional rendah tersebut terbukti. Pembelajaran dengan metode bermain peran pada siswa yang memiliki kecerdasan emosional tinggi memberikan berkontribusi atau memberikan pengaruh lebih tinggi daripada metode ekspositori pada siswa yang memiliki kecerdasan emosional tinggi terhadap keterampilan bercerita.

Dari hasil perhitungan analisis varians dua jalur diperoleh  $F_{hitung} = 2,80$  yang dibandingkan dengan  $F_{tabel} = 4,00$  pada taraf nyata  $\alpha = 0,05$ . Terlihat bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$ . Dengan demikian, hipotesis nol diterima, yang artinya hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa ada interaksi antara metode bermain peran dengan kecerdasan emosional terhadap keterampilan bercerita tidak teruji kebenarannya. Metode bermain peran dan kecerdasan emosional tidak ada interaksi dalam memengaruhi keterampilan bercerita.

Setelah uji hipotesis, dilakukan uji lanjut menggunakan uji tukey meskipun tidak ada interaksi. Berikut hasil perhitungan tersebut.

Tabel 3. Hasil Uji Tukey pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok Perlakuan yang Dibandingkan	ng	q <sub>hitung</sub>	q <sub>tabel</sub> ( $\alpha = 0,05$ )
A1 dengan A2	*	7,96	2,8
A1B1 dengan A2B1	*	3,95	3,7
A1B2 dengan A2B2	*	7,30	3,7

Berdasarkan tabel di atas, metode bermain peran (A1) dengan metode ekspositori (A2) diperoleh harga  $q_{hitung} = 7,96 > q_{tabel} = 2,89$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Maka keterampilan bercerita siswa yang diajar dengan metode bermain peran lebih baik jika dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan metode ekspositori.

Metode bermain peran pada kelompok siswa yang memiliki kecerdasan emosional tinggi (A1B1) dengan metode ekspositori pada kelompok siswa yang memiliki kecerdasan emosional tinggi (A2B1) diperoleh harga  $q_{hitung} = 3,95 > q_{tabel} = 3,74$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Maka metode bermain peran pada kelompok siswa yang memiliki kecerdasan emosional tinggi keterampilan bercerita siswa lebih baik jika dibandingkan dengan metode ekspositori.

Metode bermain peran pada kelompok siswa yang memiliki kecerdasan emosional rendah (A1B2) dengan metode ekspositori pada kelompok siswa yang memiliki kecerdasan emosional rendah (A2B2) diperoleh harga  $q_{hitung} = 7,30 > q_{tabel} = 3,74$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata keterampilan bercerita siswa yang sama-sama memiliki kecerdasan emosional rendah, metode bermain peran lebih baik.

Pada pengujian hipotesis pertama, telah diketahui bahwa ada pengaruh yang berarti antara penggunaan metode bermain peran dengan metode ekspositori dalam pembelajaran keterampilan bercerita. Hal ini diketahui dari hasil perhitungan analisis varians dua jalur diperoleh harga  $F_{hitung} = 31,70$  lebih besar dari  $F_{tabel} = 4,00$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Kouvava (2011) dalam penelitiannya yang berjudul "The influence of musical games and role-play activities upon primary school children's self-concept and peer relationships"

menyatakan bahwa permainan musik dan bermain peran sukses dalam hal motivasi, empati, dapat mengungkapkan pikiran dan perasaan siswa, memiliki banyak teman, kesehatan fisik dan hubungan positif dengan ibu mereka.

Secara keseluruhan, keterampilan bercerita siswa yang diajar dengan metode bermain peran memberikan pengaruh yang lebih baik jika dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan metode ekspositori pada siswa kelas tujuh di SMP se-Kabupaten Boyolali. Cornillie, dkk (2012) dalam penelitiannya yang berjudul “The role of feedback in foreign language learning through digital role playing games” menyatakan manfaat kognitif permainan digital bermain peran untuk belajar bahasa asing, dengan perhatian khusus yang berfokus untuk peran pada pendekatan bentuk dan arah umpan balik bahasa. Hal ini untuk mengetahui bagaimana sifat dan persepsi pelajar sebagai umpan balik hasil belajar serta pengalaman dari permainan ini.

Andayani (2015: 170) menyatakan tujuan bermain peran adalah (1) melatih murid untuk menghadapi situasi yang sebenarnya; (2) melatih praktik berbahasa lisan secara intensif; dan (3) memberikan kesempatan kepada murid untuk mengembangkan kemampuannya berkomunikasi. Berkaitan dengan hal tersebut, telah diketahui hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang diajar dengan metode bermain peran lebih aktif berkomunikasi secara lisan, kemampuan berbagi dalam kelompok, maupun kerja sama antarteman terbina dan evaluasi setiap saat setelah mereka tampil bercerita. Keterampilan bercerita siswa sangat ditentukan dari keberanian menonjolkan diri melalui penghayatan memerankan tokoh yang menjadi tanggung jawabnya. Hal ini dapat diperoleh dari kemampuan pengelolaan diri

dan orang lain. Dyson, dkk (2015) dalam penelitiannya “The effect of tabletop role-playing games on the creative potential and emotional creativity of Taiwanese college students” mengkaji pengaruh permainan bermain peran di atas papan/meja pada potensi kreatif dan kreativitas emosional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen meningkat potensi kreatifnya dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Metode bermain peran merupakan metode pembelajaran yang mengutamakan kerja sama kelompok, terutama dalam memerankan tokoh cerita suatu cerita pendek. Keterampilan bercerita menjadi hal utama yang hendaknya dapat dipenuhi siswa dalam pelaksanaan metode ini.

Pengujian hipotesis kedua teruji kebenarannya, dapat dinyatakan bahwa siswa yang diajar dengan metode bermain peran pada siswa yang sama-sama memiliki kecerdasan emosional tinggi keterampilan berceritanya lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan metode ekspositori. Berdasarkan hasil perhitungan analisis varians dua jalur diperoleh  $F_{hitung} = 5,92$  lebih besar dari  $F_{tabel} = 4,00$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ ; sehingga ada perbedaan antara siswa yang memiliki kecerdasan emosional tinggi dan rendah. Siswa yang memiliki kecerdasan emosional tinggi dapat mencapai keberhasilan dalam meningkatkan keterampilan bercerita, terutama ketika mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Meskipun peran kecerdasan emosional menjadi salah satu kontribusi, tetapi tinggi atau rendahnya tingkat kecerdasan emosional tidak berpengaruh terhadap keterampilan bercerita siswa secara individu. Penelitian Oz, dkk (2015) “Emotional Intelligence and Attitudes Towards Foreign Language Learning: Pursuit

of Relevance and Implications” menyatakan bahwa persepsi emosi ditemukan menjadi prediktor terkuat dari kognitif dan perilaku/kepribadian, dan memanfaatkan emosi prediktor terkuat dari komponen afektif/ evaluatif sikap terhadap pembelajaran bahasa asing. Kecerdasan emosional siswa berperan dalam membentuk sikap mereka terhadap belajar bahasa yang akan menghasilkan implikasi terhadap kualitas belajar bahasa dan hasil pendidikan yang lebih baik.

Kecerdasan emosional cenderung lekat dengan kepribadian, sehingga siswa sendirilah yang dapat mengatasi kesiapan diri terhadap pembelajaran keterampilan bercerita yang mengharuskan unjuk kerja/kinerja. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Aritzeta, dkk (2015) “Classroom emotional intelligence and its relationship with school performance” menunjukkan konseptualisasi emosi, kognisi, dan motivasi siswa sebagai suatu keseluruhan yang terintegrasi dan berkembang dari interaksi mereka dalam konteks afektif.

Metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan bercerita bagi siswa yang memiliki kecerdasan emosional tinggi, meskipun metode pembelajaran ini baru digunakan guru. Siswa yang memiliki kecerdasan emosional tinggi akan mudah melakukan adaptasi mengikuti kegiatan pembelajaran dengan metode pembelajaran yang bervariasi. Siswa yang memiliki kecerdasan emosional rendah dengan metode bermain peran, keterampilan berceritanya juga lebih baik. Hal ini dapat dilihat pada nilai rerata apabila dibandingkan dengan kelompok siswa yang diajar menggunakan metode ekspositori. Jika metode bermain peran dilaksanakan secara berulang dan terus menerus, keterampilan bercerita siswa akan meningkat baik yang memiliki kecerdasan emosional tinggi maupun rendah.

Kecerdasan emosional yang dimiliki siswa berpengaruh pada tindakan atau perilaku maupun perasaan siswa yang bersangkutan terhadap pembelajaran di kelas. Menurut Schunk (2012: 60-61), dengan mengidentifikasi tingkat emosional siswa, guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, meminimalisir stres siswa, menciptakan iklim kelas yang menyenangkan. Keterlibatan emosional siswa ini akan membuat siswa memiliki kemauan belajar dan lebih terlibat aktif dalam pembelajaran.

Pada pengujian hipotesis ketiga tidak teruji kebenarannya, dapat dikatakan bahwa tidak ada interaksi antara metode bermain peran dengan kecerdasan emosional terhadap keterampilan bercerita siswa. Berdasarkan hasil perhitungan analisis varians dua jalur diperoleh  $F_{hitung} = 2,80$  lebih kecil dari  $F_{tabel} = 4,00$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ ; sehingga hipotesis nol diterima. Jika dibuat grafik, tidak terjadi pertemuan garis yang menghubungkan antara nilai rata-rata keterampilan bercerita siswa yang diajar dengan metode bermain peran yang memiliki kecerdasan emosional tinggi dan rendah, dengan garis nilai rata-rata keterampilan bercerita siswa yang diajar dengan metode ekspositori yang memiliki kecerdasan emosional tinggi dan rendah.

Dapat disimpulkan bahwa siswa yang diajar dengan metode bermain peran pada siswa yang memiliki kecerdasan emosional tinggi dan rendah keterampilan berceritanya akan lebih baik jika dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan metode ekspositori. Siswa yang memiliki kecerdasan emosional rendah yang diajar dengan metode ekspositori keterampilan berceritanya tidak lebih baik jika dibandingkan dengan yang diajar menggunakan metode bermain peran.

Hipotesis ketiga ini tidak teruji kebenarannya, bukan berarti ada kesalahan pada teori. Terdapat beberapa penyebab yang menjadikan hal ini terjadi, yaitu pengelolaan eksperimen tidak maksimal, tempat pelaksanaan penelitian bukan sekolah yang dirancang khusus untuk penelitian. Karena penelitian ini merupakan penelitian lembaga sekolah yang mengikuti prosedur, sehingga ada beberapa kendala yang cukup berarti. Meskipun kepala sekolah memberikan keleluasaan peneliti untuk melaksanakan penelitian, guru yang terlibat dalam penelitian belum kompeten dalam menerapkan metode pembelajaran yang diujikan.

## SIMPULAN

Keterampilan bercerita siswa dapat ditingkatkan dengan metode pembelajaran yang berbeda. Keterampilan bercerita siswa yang diajar dengan metode bermain peran lebih tinggi jika dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan metode ekspositori.

Keterampilan bercerita siswa berbeda antara yang memiliki kecerdasan emosional tinggi dan kecerdasan emosional rendah. Siswa yang memiliki kecerdasan emosional tinggi keterampilan berceritanya lebih tinggi jika dibandingkan dengan siswa yang memiliki kecerdasan emosional rendah.

Keterampilan bercerita siswa tidak dipengaruhi interaksi antara metode pembelajaran dan kecerdasan emosional.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andayani. 2015. *Problema dan Aksioma dalam Metodologi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: DEEPUBLISH (Grup Penerbit CV Budi Utama).
- Aritzeta, Aitor, Nekane Balluerka, Arantxa Gorostiaga, Itziar Alonso-Arbiol, Mikel Haranburu, Leire Gartzia. 2015. "Classroom emotional intelligence and its relationship with school performance". *European Journal of Education and Psychology* (9) (1-8).
- Cornillie, Frederik, Geraldine Clarebout and Piet Desmet. 2012. "The role of feedback in foreign language learning through digital role playing games". *Procedia Journal – Social and Behavioral Sciences* (34) (49-53).
- Dyson, Scott Benjamin, Yu-Lin Chang, Hsueh-Chih Chen, Hsiang-Yu Hsiung, Chien-Chih Tseng, Jen-Ho Chang. 2015. "The effect of tabletop role-playing games on the creative potential and emotional creativity of Taiwanese college students". *Elsevier Journal Thinking Skill and Creativity* (19) (88-96).
- Hanifah, Siti dan Hari Purnomo. 2012. Desain Museum Al Qur'an dengan Pendekatan Semiotik Melalui Tema Bercerita. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, (1) (1) (44-47).
- Iskandar. 2009. *Psikologi Pendidikan (Sebuah Orientasi Baru)*. Ciputat: Gaung Persada (GP) Press.
- Kouvava, Sofia, Katerina Antonopoulou, Sofia Zioga and Chrysoula Karali. 2011. The influence of musical games and role-play activities upon primary school children's self-concept and peer relationships. *Procedia Journal – Social and Behavioral Sciences* (29) (1660-1667).



- Miller, Sara and Lisa Pennycuff. 2008. The Power of Story: Using Storytelling to Improve Literacy Learning. *Journal of Cross-Disciplinary Perspectives in Education* (1) (1) (36-43).
- Mokhtar, Nor Hasni, Michi Farida Abdul Halim & Sharifah Zurina Syed Kamarulzaman. 2011. The Effectiveness of Storytelling in Enhancing Communicative Skills. *Procedia Journal – Social and Behavioral Sciences* (18) (163-169).
- Musaba, Zulkifli. 2012. *Terampil Berbicara – Teori dan Pedoman Penerapannya*. Yogyakarta: CV Aswaja Pressindo.
- Oz, Huseyin, Mehmet Demirezen, Jafar Pourfeiz. 2015. “Emotional Intelligence and Attitudes Towards Foreign Language Learning: Pursuit of Relevance and Implications”. *Procedia Journal – Social and Behavioral Sciences* (186) (416-423).
- Pranowo, Dwiyanto Joko. 2013. Implementasi Pendidikan Karakter Kepedulian dan Kerja Sama Pada Mata Kuliah Keterampilan Berbicara Bahasa Perancis dengan Metode Bermain Peran. *Jurnal Pendidikan Karakter*, (III) (2) (218-230).
- Schunk, Dale H. 2012. *Learning Theories: an educational perspective*. Boston: Pearson Education Inc.