

Meningkatkan Keterampilan Bercerita dengan Metode *Kamishibai*

Segu

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pontianak
segusan73@gmail.com

ABSTRAK

This quantitative research using quasi-experimental method aims to examine whether the kamishibai method is effective in improving the storytelling skills in English. As for the research design used was one group pretest posttest. To find out about the response of subjects in the study regarding the method of kamishibai, the researcher also distributed questionnaires. The results of the research indicated that based on the statistical calculation using formula of the paired samples t-test, the kamishibai method was effective in improving the students' storytelling ability; and based on the responses of the respondents upon being tabulated, it was known that the majority of respondents (70%) agreed that the kamishibai method helps them to tell stories better than before. The average score of the tabulated responses of the respondents was 41 falling within the interval of 37–45, which means that the average respondent agreed with the effectiveness of the use of kamishibai method to improve the ability of storytelling in the English.

Key words: *kamishibai* method, quasi-experiment.

PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, banyak sekali media, teknik maupun metode yang juga berkembang di bidang pembelajaran bahasa asing khususnya Bahasa Inggris. Perkembangan di bidang teknologi juga memberikan peluang untuk menghidupkan kembali berbagai metode kuno yang sudah lama ditinggalkan namun memiliki fitur-fitur spesifik yang sangat bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar apabila diadaptasikan dengan kondisi saat ini.

Kemajuan di bidang teknologi informasi juga memungkinkan kemudahan bagi instruktur dan pengembang metode belajar untuk berbagi dan menuybangkan gagasan

yang berkaitan dengan pengembangan teknik belajar sehingga tidak menutup kemungkinan munculnya metode dan teknik baru yang inovatif.

Penulis tertarik dengan sebuah metode bercerita kuno yang berasal dari Jepang untuk membantu meningkatkan keterampilan bercerita dalam Bahasa Inggris di depan kelas. Menurut hemat penulis, metode ini menarik karena pembawa cerita berperan seperti seorang layaknya seorang dalang. Ia memiliki kontrol sepenuhnya terhadap cerita yang dibawakannya. Metode ini memungkinkan pembawa cerita merujuk kembali ke isi cerita saat ia lupa karena di belakang gambar yang ditampilkan ke penonton terdapat tulisan tentang cerita yang sedang dis-

ampaikan. Namun demikian, pembawa cerita juga bisa saja melakukan improvisasi dengan menambah atau mengurangi bahkan mengubah pemilihan kata sesuai kebutuhan. Pada saat cerita sampai pada bagian yang mengganggukan pembawa cerita bisa juga mengubah intonasi atau memperlambat kecepatan bercerita untuk menciptakan nuansa yang semakin membawa penonton terlibat ke dalam cerita yang dibawa.

Tulisan ini mencoba mengetengahkan sebuah penelitian yang memfokuskan pada efektifitas penggunaan metode *kamishibai* untuk meningkatkan keterampilan bercerita dalam Bahasa Inggris. Keterampilan bercerita merupakan salah satu bentuk keterampilan produktif yang cukup sulit untuk dikembangkan di dalam kelas. Banyak faktor yang menghambat tercapainya peningkatan keterampilan produktif ini, diantaranya penguasaan kosa kata yang terbatas dan kurangnya rasa percaya diri untuk memproduksi bahasa di hadapan orang lain terutama dalam jumlah banyak dan memperhatikan apa diucapkan.

Meskipun *kamishibai* tergolong kuno dan bahkan sempat “mati” selama berabad-abad, namun metode ini masih digunakan di sekolah-sekolah Jepang sebagai salah satu metode yang digunakan dalam pembelajaran bahasa, sastra dan seni. Metode ini juga sudah mendapat pengakuan pemerintah Jepang sebagai salah satu warisan budaya yang mesti dilestarikan.

Berdasarkan catatan sejarah metode ini digunakan di kuil-kuil Budha di Jepang yang konon sudah ada sejak abad ke dua belas¹. Cara berceritanya pun unik yaitu menggunakan *emakimono* (gulungan gambar yang terbuat dari kertas) seringkali dilakukan oleh biksu di kuil-kuil Budha di Jepang untuk

menyampaikan pesan moral kepada masyarakat melalui pementasan drama sederhana yang dibantu dengan gulungan kertas yang ada gambarnya untuk diperlihatkan kepada penonton. Sebagaimana disebutkan sebelumnya, *kamishibai* sempat terlupakan selama berabad-abad dan baru dihidupkan lagi sekitar awal abad ke 20 atau tepatnya sekitar tahun 1920an. Pada masa ini, di desa-desa di Jepang banyak terdapat *gaito kamishibaiya*, atau *pelantun cerita kamishibai* yang bercerita dengan metode *kamishibai* sebagai mata pencaharian.. Seorang *gaito kamishibaiya* biasanya menggunakan sepeda untuk membawa peralatan drama sambil berjualan permen untuk anak-anak. Setiap kali *gaito kamishibaiya* tiba di tempat pementasan cerita, anak-anak ramai berkumpul untuk mendengarkan cerita sambil menikmati permen² yang dibeli dari si pelantun cerita. Tidak mengherankan jika pelantun cerita di desa-desa di Jepang menjadi salah satu bagian kehidupan yang tidak bisa dipisahkan terutama di kalangan anak-anak karena selain memberikan hiburan tersendiri, anak-anak juga bisa mendapatkan cemilan kesukaan mereka berupa manisan atau permen.

Tara McGowan (2012) salah satu akademisi yang fokus meneliti tentang metode bercerita *kamishibai* menuturkan bahwa pada masa Edo yaitu awal abad ke 17 hingga pertengahan abad ke 19, di Jepang metode *kamishibai* pernah dihidupkan kembali untuk kepentingan yang lebih sekuler seperti untuk hiburan, dan berbagai kepentingan lain yang berbeda dengan pemakaian metode ini di kuil-kuil Budha.

Hingga Period Meiji (pertengahan abad ke 19 hingga awal abad ke 20) cerita dengan menggunakan metode *kamishibai* masih

¹ (<http://en.wikipedia.org>)

² (<http://en.wikipedia.org>)

sering ditemukan di tempat-tempat umum. Jika awal munculnya *kamishibai* di kuil-kuil Budha dimana pementasannya hanya terbatas di sekitar kuil dan dilakukan oleh para biksu, maka pada masa Edo dan Meiji mulai bermunculan pelantun cerita *kamishibai* yang melakukan kegiatan ini sebagai pekerjaan atau profesi mereka. Mereka betul-betul menggantungkan hidup dengan mementaskan drama yang dibantu dengan kartu bergambar yang dipentaskan di panggung sederhana terbuat dari kayu yang diletakkan di atas sepeda. Pelantun cerita ini biasanya berkeliling dari satu tempat ke tempat lainnya bahkan ke desa tetangga untuk mendatangi anak-anak. Selain mempertunjukkan drama, karena kebanyakan yang menonton adalah anak-anak, para pelantun cerita *kamishibai* juga berjualan permen untuk menambah penghasilan sekaligus pemikat agar anak-anak menunggu kedatangan si pelantun cerita untuk datang lagi pada kunjungan berikutnya.

Pada tahun 1920an, drama *kamishibai* menjadi sangat populer karena bertepatan dengan berkembangnya industri film tak bersuara (*silent motion pictures*). Dengan menaiki sepeda para pelantun *kamishibai* bisa dengan leluasa berpergian dari satu tempat ke tempat lainnya. Untuk memastikan agar anak-anak kembali menonton dan dagangannya laris, pelantun *kamishibai* mementaskan cerita dalam beberapa episode yang akan disambung pada kedatangan berikutnya. Ketika resesi ekonomi melanda Jepang pada tahun 1930an, drama *kamishibai* sangat populer sebagai hiburan murah meriah karena anak-anak cukup membeli permen dan bisa menyaksikan pementasan cerita yang seru tentang kepahlawanan atau cerita peperangan maupun cerita yang bersifat dongeng.

Demikian juga pada masa Perang Dunia ke 2, para pelantun cerita *kamishibai*

menjadi bagian yang terpisahkan dari masyarakat Jepang yang kali ini bukan hanya anak-anak tetapi juga orang dewasa yang menunggu kedatangan pelantun cerita karena *kamishibai* bukan hanya sebagai pelipur lara tetapi juga sebagai pemberi informasi tentang peperangan yang terjadi pada saat itu. Hal ini karena pada masa Perang Dunia ke 2, Jepang terlibat sepenuhnya secara aktif dalam perang terutama di kawasan Asia Pasifik. Pada masa ini juga, *kamishibai* juga berperan untuk membangkitkan semangat bagi masyarakat Jepang yang keluarganya ikut dalam peperangan.

Perkembangan teknologi terutama dibidang *audio-visual* berdampak cukup parah terhadap drama *kamishibai*. Ketika industri pertelevisian semakin berkembang, semakin sedikit orang yang tertarik menonton drama kertas tradisional ini. Masyarakat lebih banyak yang memilih menyaksikan televisi di rumah masing-masing karena gambarnya lebih hidup dan acaranya pun lebih bervariasi. Namun orang-orang dari kalangan dunia pendidikan adalah sebagian yang berperan dalam menghidupkan kembali metode ini terutama yang ada di sekolah-sekolah dasar di Jepang³

Ketika sebagian besar orang sudah kurang berminat pada drama *kamishibai*, para *etoki*⁴ drama tradisional ini mulai mencari alternatif untuk mempertahankan bentuk cerita bergambar. Jeffrey A. Dym (2010) menjelaskan bahwa *kamishibai* merupakan cikal bakal munculnya komik modern Jepang yang populer disebut *manga* dan *anime*. Dym bahkan pergi ke negeri Sakura hanya untuk meneliti metode drama kuno ini. Selama be-

³ <http://talknukes.wordpress.com>

⁴ *Etoki* merupakan istilah lain yang sering digunakan untuk orang yang melantunkan cerita dengan dibantu gambar

rada di Jepang, ia masih menemukan beberapa pelantun cerita *kamishibai* yang menggunakan sepeda mendatangi penonton terutama di desa-desa yang masih mempertahankan tradisi kuno dari kuil Budha ini. Selain itu, bermunculan pula bentuk-bentuk cara bercerita lainnya yang terinspirasi dari *kamishibai* untuk keperluan pendidikan seperti di beberapa sekolah dasar di Kanada dan Amerika Serikat. Bahkan di beberapa negara di Asia Tenggara seperti Vietnam, Laos, Cambodia, Thailand, metode bercerita semacam ini telah diadaptasi oleh pelantun cerita lokal disana.

ADAPTASI METODE KAMISHIBAI

Dalam cerita tradisional yang menggunakan metode *kamishibai*, ukuran kertas yang digunakan adalah sebesar 38cm x 27cm. Potongan kertas ini dilukis dengan gambar yang mewakili cerita yang akan dilantunkan (McGowan, 2012). Kedua sisi kertas tersebut dimanfaatkan sedemikian rupa guna membantu agar proses penyampaian cerita berjalan lancar. Di satu sisi kertas atau kadang disebut 'kartu' (Baird, 2010), terdapat gambar yang berwarna yang selalu diperlihatkan ke penonton. Sedangkan di bagian belakangnya terdapat tulisan, yaitu kata-kata yang dibutuhkan oleh pelantun cerita untuk menyampaikan cerita ke penonton. Selain itu, di bagian belakang juga terdapat replika gambar yang ada di bagian depan dengan ukuran yang lebih kecil. Fungsi replika gambar berukuran lebih kecil ini adalah untuk membantu pelantun cerita menyesuaikan tulisan di belakang kartu dengan cerita yang disampaikan ke penonton. Dibagian belakang kertas/kartu terakhir terdapat kata-kata untuk kartu yang pertama (Rowe, 1997; Canning, 2002 dalam Baird, 2010).

McGowan selanjutnya menuturkan bahwa *kamishibai* menyerupai presentasi

dengan menggunakan program *power point* jaman sekarang. Bedanya pada zaman dulu *slidenya* berbentuk kertas atau kartu. Setiap kali pelantun cerita menunjukkan gambar baru, maka gambar yang berada didepan akan dipindahkan ke belakang. Di desa-desa Jepang, pelantun cerita menempatkan "panggung" cerita yang terbuat dari kayu di atas sepeda. Battino & Kataoka (2007) melaporkan beberapa guru yang menggunakan metode bercerita *kamishibai* dengan meletakkan seperangkat gambar di atas paha sambil duduk menghadap ke arah siswa.

Baird (2010) berpendapat bahwa metode drama kertas *kamishibai* dapat diadaptasikan dan digunakan untuk membantu siswa meningkatkan kepercayaan diri dalam belajar serta dapat juga digunakan sebagai media untuk belajar menulis. Keunikan metode *kamishibai* memungkinkan pembelajar menemukan dan menyusun gagasan serta memaparkan gagasan tersebut yang dilakukan baik secara akademik maupun dengan cara kasual yang menyenangkan. Metode ini memberikan peluang kepada pembelajar untuk menciptakan dan mengetengahkan argumen tanpa merasa khawatir akan lupa atau nampak kurang menguasai bahan saat tampil di depan orang lain. Hal ini dikarenakan mereka selalu punya rujukan yang siap membantu mereka di bagian belakang dari apa yang mereka perlihatkan di hadapan teman-temannya.

Di Jepang, metode *kamishibai* benar-benar mendapat respon positif dari berbagai kalangan. Saat ini di Jepang sudah ada beberapa perusahaan penerbitan yang menerbitkan bahan-bahan ajar *kamishibai* (Matsui, 2005), dan bahan ini banyak digunakan oleh guru-guru di sekolah. Bahkan Ikatan *Kamishibai* Internasional Jepang juga didirikan guna mewadahi pengembangan pembelaja-

ran dengan menggunakan metode ini. Jadi hal ini tentunya memudahkan pengguna untuk menyesuaikan kepentingannya di kelas tanpa harus menghabiskan banyak waktu membuat sendiri.

MENINGKATKAN KETERAMPILAN PRODUKTIF

Bashrin (2013) mengemukakan bahwa keterampilan produktif adalah bentuk keterampilan yang berkaitan dengan proses memproduksi bahasa yaitu berbicara dan menulis. Selain itu ada keterampilan yang berbeda dengan ketrampilan produktif yaitu ketrampilan reseptif yang merupakan keterampilan dalam memahami text bacaan dan menyimak.

Ketrampilan produktif bisa juga disebut ketrampilan aktif karena dalam proses belajar bahasa, seorang pembelajar harus melakukan aktifitas bahasa secara aktif yang dalam hal ini adalah menghasilkan kata-kata yang selanjutnya dirangkai dalam kalimat yang bermakna. Keterampilan menulis juga merupakan keterampilan produktif dimana seorang pembelajar harus menggunakan pengetahuan bahasa yg dimilikinya untuk menghasilkan bahasa tulis yang bisa mengungkapkan yang ingin disampaikannya kepada audiens (pembaca).

Lain halnya dengan keterampilan berbicara dan menulis yang merupakan keterampilan aktif, keterampilan reseptif bisa dikategorikan sebagai ketrampilan pasif dimana ketertampilan ini bersifat menerima yang disampaikan oleh penutur kedua atau ketiga.

Menurut pendapat Renandya (2002) keterampilan produktif adalah keterampilan yang sulit untuk dikuasai dalam pembelajaran bahasa asing. Hal ini dikarenakan keterampilan ini tidak hanya menyebabkan kes-

ulitan bagi pembelajar dalam menghasilkan gagasan dalam proses belajar bahasa, namun juga dalam mentransformasi gagasan tersebut ke dalam bentuk dapat menyampaikan pesan kepada pendengar atau pembaca. Keterampilan produktif merupakan bentuk keterampilan yang sangat kompleks karena keterampilan ini merupakan integrasi berbagai komponen kebahasaan seperti penguasaan kosa kata, pengucapan, pemilihan kata, struktur kalimat, dan lain sebagainya, dan ini baru bisa dilakukan setelah seseorang menjalani banyak latihan baik secara formal berupa belajar di kelas maupun secara informal yaitu mengikuti kursus atau melalui media dan pergaulan sosial.

Mirahmadi, et al⁵. (2011) menuturkan:

“Communication denotes the use of four language skills: listening and speaking in oral communication; reading and writing in written communication. These are labeled as productive skills as there is a person in either who sends the message via speaking or writing skills to communicate ideas. The use of each skill demands various components of language substance. Each skill involves the use of specific vehicles. Learners usually attain a much higher level of proficiency in the receptive skills than in the productive skills. Mastering the language skills, like mastering any kind of skill, requires a considerable amount of practice. Step by step in the teaching-learning development process the learner should become more proficient.”

⁵ Islamic Azad University-SR Branch, Tehran, Iran, and instructor at Islamic Azad University-Kharg Island, Iran

(“Komunikasi menunjukkan penggunaan empat keterampilan bahasa: mendengar dan berbicara dalam komunikasi lisan; membaca dan menulis dalam komunikasi tertulis. Keterampilan ini dikenal sebagai keterampilan produktif karena terdapat orang yang mengirim pesan melalui keterampilan berbicara atau menulis untuk mengkomunikasikan gagasannya. Penggunaan masing-masing keterampilan membutuhkan berbagai komponen substansi bahasa. Masing-masing keterampilan melibatkan penggunaan media tertentu. Pembelajar biasanya mencapai tingkat yang jauh lebih tinggi dalam keterampilan reseptif dibandingkan keterampilan produktif. Menguasai keterampilan bahasa, seperti menguasai berbagai jenis keterampilan lain, memerlukan sejumlah latihan. Langkah demi langkah dalam proses pengembangan belajar-mengajar dimana pembelajar harus menjadi lebih mahir.”)

Richards (2008) mengemukakan bahwa menguasai keterampilan berbicara merupakan komponen yang sangat penting sekali dalam proses belajar Bahasa Inggris mengingat banyak orang yang menilai keberhasilan belajar mereka dari kemampuan mereka menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi secara lisan. Agar pembelajaran bahasa dapat mencapai tujuan untuk menjadikan bahasa sebagai alat komunikasi lisan, diperlukan berbagai bahan, strategi, teknik yang memberikan kontribusi pada peningkatan kemampuan berbicara terutama kemampuan dalam menyampaikan pesan melalui metode yang membangun kepercayaan diri dalam proses belajar. Sedangkan Cohen and Weaver (1996) mengungkapkan bahwa seorang instruktur dalam pembelajaran bahasa asing mesti memfokuskan pada keterampilan baha-

sa yang otentik dan relevan dimana strategi tersebut mesti sering dihadirkan dalam proses belajar. Demikian juga strategi yang digunakan juga mestinya bersifat eksplisit agar memudahkan untuk meningkatkan kemampuan bahasa pada seorang pembelajar.

KETERAMPILAN BERCERITA

Nurgiyantoro (2001) mengemukakan bahwa bercerita (*storytelling*) adalah termasuk bentuk tugas kemampuan berbicara yang bertujuan untuk mengungkapkan kemampuan berbicara secara pragmatis. Unsur penting yang mesti dimiliki seorang pembelajar dalam bercerita ada dua yaitu linguistik dan isi cerita. Selain kedua unsur tersebut, terdapat juga komponen bahasa lain yang tidak kalah pentingnya yaitu kosakata, kelancaran bahasa, pengucapan, struktur tata bahasa, dan kefasihan.

Bercerita adalah salah satu keterampilan dalam berbicara dimana di dalamnya terdapat tujuan untuk menyampaikan pesan kepada orang lain (Tarigan, 1981). Itulah sebabnya banyak pesan moral yang disampaikan melalui cerita dan ini sudah dilakukan sejak jaman dahulu dimana di setiap kelompok sosial dalam masyarakat selalu ada cerita yang diwariskan secara turun temurun. Cerita mewakili kelompok budaya yang berbeda-beda dalam masyarakat.

Menurut Zuchdi (2001) potensi kemampuan bercerita sudah ada pada seseorang sejak ia masih anak-anak. Anak-anak biasanya selalu memiliki keinginan untuk mengungkapkan berbagai macam hal yang ada dalam pikiran mereka sehingga anak yang berusia lima atau enam tahun saja bisa menghasilkan berbagai jenis cerita. Oleh karena itu metode yang memberikan peluang kepada anak untuk bercerita sangat dianjurkan bahkan sejak anak berusia dini. Bercerita memberikan se-

sempatan pada mereka untuk melatih kemampuan verbal serta pada saat yang sama memberikan peluang bagi mereka untuk menjadi kreatif dalam mengungkapkan perasaan dan pikiran baik yang berkenaan dengan diri sendiri atau hal-hal di sekitarnya

Lebih jauh Nurgiyantoro (2001) mengemukakan ada beberapa bentuk

Kegiatan yang melibatkan proses bercerita yang dapat dilatih untuk meningkatkan dan mengembangkan keterampilan bercerita pada siswa, yaitu bercerita berdasarkan gambar, wawancara, bercakap-cakap, berpidato, dan berdiskusi. Bercerita adalah salah satu kegiatan berbahasa yang mengharuskan pembelajar memiliki keterampilan produktif karena dalam melakukan tugas bercerita seseorang mesti menyiapkan pikiran, mental dan keberanian untuk tampil di depan orang lain sehingga berbeda dengan keterampilan reseptif dimana seseorang tidak memiliki beban yang sama seperti yang dirasakan oleh pembawa cerita.

MASALAH PENELITIAN

Ketertarikan penulis pada penggunaan metode *kamishibai* dalam bercerita berawal ketika penulis menyaksikan lomba bercerita dalam Bahasa Inggris yang sering diselenggarakan dari tingkat Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi. Banyak diantara peserta yang memiliki kemampuan bercerita namun kesulitan mengingat keseluruhan isi cerita. Hal ini, secara langsung atau tidak, sangat mempengaruhi performa pembawa cerita tersebut. Setelah mencari informasi tentang bercerita, penulis menemukan artikel online yang ditulis oleh Tara McGowan tentang *kamishibai*. Metode ini cukup menarik karena pembawa cerita dapat menguasai isi cerita tanpa harus menghafal. Gagasan inilah yang ingin penulis ujicobakan di kelas untuk

mengetahui apakah metode ini dapat membantu meningkatkan keterampilan bercerita dalam Bahasa Inggris

Jadi penelitian ini memfokuskan pada efektifitas penggunaan metode *kamishibai* untuk meningkatkan keterampilan bercerita dalam Bahasa Inggris dengan rumusan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah metode *kamishibai* efektif untuk meningkatkan keterampilan bercerita dalam Bahasa Inggris?
2. Bagaimana tanggapan terhadap metode *kamishibai* untuk meningkatkan keterampilan bercerita dalam Bahasa Inggris?

Keterampilan berasal dari kata “terampil” yang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti “cakap dalam menyelesaikan tugas; mampu dan cekatan”. Dengan demikian keterampilan berarti kecakapan untuk menyelesaikan tugas. Sedangkan bercerita memiliki makna menutur cerita. Jadi keterampilan bercerita berarti kecakapan untuk menuturkan cerita. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan keterampilan bercerita adalah kecakapan atau kemampuan dalam menutur cerita yang secara lebih khusus dapat diketahui melalui cakupan beberapa poin seperti Kemampuan menggunakan ungkapan pembuka (*opening remarks*) kemampuan penyampaian keseluruhan cerita (*whole story delivery*), alur cerita (*plot accuracy*), tokoh, tempat dan kejadian (*character, setting, event*) kemampuan memilih kata (*word choice*), kemampuan menggunakan *tense* (*verb tense usage*) serta kemampuan menggunakan ungkapan penutup (*concluding remarks*).

Sedangkan keterampilan produktif artinya keterampilan memproduksi bahasa secara otentik yaitu berbicara (*speaking*) dan menulis (*writing*) Dalam penelitian ini keterampilan produktif yang dimaksud adalah

kemampuan berbicara (*speaking*) terutama kemampuan menutur cerita.

Menutur cerita sudah lama digunakan manusia untuk menyampaikan pesan moral dari generasi ke generasi. Metode *kamishibai* merupakan salah satu metode yang bertujuan sama yaitu menyampaikan pesan moral kepada masyarakat yang dilakukan oleh bhiksu di kuil-kuil Budha di Jepang yang konon sudah ada pada abad ke 12. Ada beberapa peneliti yang sudah melakukan studi tentang metode ini.

Paatela-Nieminen (2008) melakukan penelitian tentang penerapan metode *kamishibai* dalam pendidikan seni yang berbasis interkontekstual. Dalam penelitian tersebut Paatela-Nieminen menemukan metode yang bisa digunakan untuk memahami budaya visual dalam bidang pendidikan dengan berbagai hubungan sosial baik yang bersifat lokal maupun global antara budaya yang berbeda. Menurut beliau metode *kamishibai* juga menawarkan potensi untuk memanfaatkan cerita yang mengkobinasikan kemampuan verbal dan visual baik dalam teori maupun praktek di dalam dunia pendidikan.

Jeffrey A. Dym (2010) meneliti penggunaan drama kertas Jepang yang sering digunakan di sekolah-sekolah di Jepang sebagai bagian dari upaya pemerintah untuk menghidupkan kembali tradisi yang sudah hampir punah akibat perkembangan teknologi. Menariknya Dym mengemukakan bahwa metode bercerita *kamishibai* mirip dengan pertunjukan Wayang di Indonesia. Pertunjukan wayang pernah digunakan oleh Wali Songo dalam penyebaran Islam di Pulau Jawa. Demikian juga *kamishibai*, awalnya metode ini digunakan untuk menyampaikan pesan moral oleh Biksu Budha kepada masyarakat yang kemudian di adopsi oleh dunia pendidikan sebagai alternatif bagi metode

bercerita.

McGowan (2012) dalam disertasi yang berjudul “Loosening the ligatures of text: Kamishibai performance in the modal ecologies of 21st century classrooms” secara spesifik meneliti penggunaan metode *kamishibai* di sekolah-sekolah di Amerika Serikat. Peneliti mengungkapkan bahwa metode *kamishibai* menawarkan peluang bagi pengembangan pengajaran dan kurikulum di kelas-kelas modern.

Keterampilan bercerita merupakan keterampilan produktif yang menurut para pakar pembelajaran bahasa asing adalah keterampilan yang mesti mendapat fokus yang lebih besar. Ini dikarenakan keterampilan bercerita cukup sulit untuk dikembangkan mengingat keterampilan ini memerlukan kemampuan dalam menyampaikan pikiran, gagasan bahkan perasaan kepada orang lain. Tidak semua orang yang belajar bahasa asing memiliki keluwesan bercerita mengingat banyaknya komponen bahasa yang mesti ia kuasai seperti kosa kata, pengucapan, tata bahasa dan lain sebagainya.

Namun sulit bukan berarti tidak mungkin. Penggunaan metode yang tepat tentu akan sangat membantu dalam proses menyampaikan cerita terutama yang berkaitan dengan kosa kata. Hal ini berkaitan erat dengan keterampilan bercerita dimana sebuah metode yang memungkinkan pembelajar merujuk kepada kosa kata yang dibutuhkan dalam menyampaikan cerita sangat memudahkan proses penyampaian cerita.

PENDEKATAN PENELITIAN

Sugiyono (2007: 13) mengungkapkan bahwa penelitian yang menggunakan angka-angka serta analisis statistik dalam merupakan penelitian yang dikategorikan kedalam penelitian kuantitatif. Karena data dalam

penelitian ini berupa angka atau nila yang diambil dari tes yang diberikan pada sample, maka pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif.

METODE PENELITIAN

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi-experiment* atau eksperimen semu. Azam, Sumarno & Rahmat, (2006) dalam Wicaksono, dkk. (2011) mengatakan bahwa penggunaan metode *Quasi-experiment* atau eksperimen semu sangat disarankan dalam dunia pendidikan di Indonesia. Hal ini disebabkan oleh kondisi objek penelitian yang tidak memungkinkan adanya penugasan secara acak. Faktor lain yang melatarbelakangi pendapat ini adalah karena telah terbentuknya kelompok utuh secara alami seperti sebuah kelompok belajar di kelas dimana jumlahnya juga sangat terbatas. Kondisi seperti ini tidak memungkinkan peneliti menjalankan kaidah-kaidah eksperimen murni (*true experiment*) berhubung pengendalian variabel yang terkait subjek penelitian tidak dapat dilakukan sepenuhnya sehingga penelitian yang berkaitan dengan peningkatan mutu belajar, metode penelitian *Quasi-experiment* atau eksperimen semu sangat direkomendasikan.

Penugasan secara acak seringkali dilakukan dengan metode eksperimen murni. Oleh karena itu sebagai alternatif lain untuk melakukan penelitian eksperimen tanpa penugasan secara acak maka banyak peneliti menggunakan *quasi-experiment* (Scott & Usher, 2011). Metode eksperimen seperti ini diterapkan karena peneliti tidak memiliki kendali penuh terhadap objek penelitian. Namun demikian metode eksperimen semu sebenarnya bisa dikategorikan mirip dengan eksperimen murni jika dilihat dari proses manipulasi variabel independen (Ary et al, 2010).

POPULASI DAN SAMPEL

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang berpartisipasi dalam program Community Development (Comdev) Universitas Tanjungpura angkatan 2014. Program Comdev merupakan program yang seleksi mahasiswa yang berasal dari pelosok daerah Kalimantan Barat. Program ini menyediakan beasiswa kepada mahasiswa yang terseleksi serta menyertakan mereka dalam kegiatan pengayaan Bahasa Inggris di American Corner Universitas Tanjungpura. Sampelnya adalah mahasiswa Program Studi Biologi yang juga merupakan peserta Community Development (Comdev) Universitas Tanjungpura yang berjumlah 20 orang terdiri dari 16 perempuan dan 4 laki-laki.

DESAIN PENELITIAN

Design penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pre-test-Posttest Design* dimana hanya terdapat satu kelompok yang diberikan *treatment* untuk melihat pengaruh perlakuan tersebut terhadap objek penelitian (Ary et al, 2010).

Martyn Shuttleworth (2009) mengemukakan:

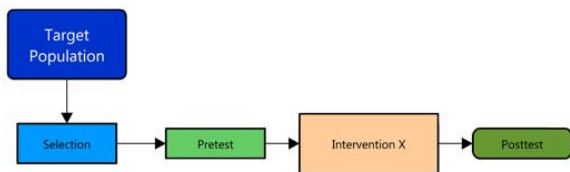
For many true experimental designs, pretest-posttest designs are the preferred method to compare participant groups and measure the degree of change occurring as a result of treatments or interventions. Pretest-posttest designs are an expansion of the posttest only design with non equivalent groups, one of the simplest methods of testing the effectiveness of of an intervention. Statistical analysis can then be used to determine if the intervention has a significant effect.

(Bagi kebanyakan peneliti desain penelitian eksperimen murni, desain *pre-*

test-posttest merupakan metode yang disukai untuk membandingkan kelompok peserta dan mengukur tingkat perubahan yang terjadi sebagai hasil dari perlakuan atau intervensi. Desain *pretest-posttest* adalah perluasan dari desain *posttest-only* dengan kelompok tak setara, salah satu metode sederhana untuk menguji efektivitas dari suatu intervensi. Analisis Statistik kemudian dapat digunakan untuk menentukan apakah intervensi tersebut memiliki efek yang signifikan).

Arikunto (2006) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen semu dengan desain *one group pretest-posttest* merupakan desain dimana hanya ada satu kelompok subjek tanpa kelompok pembanding atau kelompok kontrol karena subjek penelitiannya sendiri juga berfungsi sebagai kelompok kontrol. Dengan demikian hanya ada satu kelompok yang diberikan *treatment* yang sebelumnya diberikan tes (*pretest*) dan sesudahnya juga diberikan tes (*posttest*).

Berikut adalah skema penelitian eksperimen semu dengan desain *One-Group Pretest-Posttest*:



Target polpulation = populasi target yaitu mahasiswa yang berada dalam Program Community Development (Comdev) UNTAN.

Selection= penentuan sampel yaitu mahasiswa dari Program Studi Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas

Tanjungpura.

Pretest= tes yang mengukur kemampuan awal subjek

Intervention x= treatment/perlakuan dengan metode *kamishibai*

Posttest= tes untuk mengukur kemampuan subjek setelah diberikan treatment⁶.

VARIABEL PENELITIAN

Dalam penelitian quasi-ekperimen dengan desain *One-Group Pretest-Posttest*, maka variabelnya dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Variabel x yaitu hasil pengukuran keterampilan bercerita sebelum diberikan perlakuan dengan teknik *kamishibai*.
2. Variabel y yaitu hasil pengukuran keterampilan bercerita setelah diberikan perlakuan dengan teknik *kamishibai*.

TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di American Corner Universitas Tanjungpura Pontianak. Adapun subjek penelitian dalam penelitian ini adalah mahasiswa peserta program International Communication (IC) yang merupakan bageian dari Program Community Development, Universitas Tanjungpura Pontianak dari Fakultas MIPA jurusan biologi yang berjumlah sebanyak 20 (dua puluh) orang yang terdiri dari 14 mahasiswa perempuan dan 6 mahasiswa laki-laki. Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih tiga bulan yang dimulai pada akhir bulan Agustus hingga akhir bulan Oktober 2014.

⁶ Sumber:Source: <http://www.nationaltechcenter.org>

TEKNIK PENGUMPULAN DATA DAN INSTRUMEN PENELITIAN

Sesuai dengan jenis penelitian ini yaitu penelitian quasi-ekperimen, maka teknik pengumpulan data dilakukan dengan langkah-langkah berikut ini:

- Memberikan *pretest* kepada subjek penelitian
- Memberikan treatment metode bercerita *kamishibai*
- Memberikan *posttest* kepada subjek penelitian
- Meminta responden mengisi angket

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah berupa tes dan angket. Tes akan diberikan pada pertemuan awal (*pretest*) dan pada saat setelah diberikan *treatment* dengan metode *kamishibai*.

TEKNIK ANALISIS DATA

1. Uji-t Sampel Berpasangan

Untuk menganalisis data yang terkumpul dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan Uji-t sampel berpasangan (*paired pamples t-test*) yang digunakan untuk membandingkan selisih dari dua rata-rata sampel (*mean*) yang saling berhubungan (berpasangan). Rumus yang digunakan untuk melakukan uji t sampel berpasangan adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{d} - \mu_d}{S_d / \sqrt{n}}$$

Dengan

$$d = X_1 - X_2$$

$$\bar{d} = \frac{\sum d}{n}$$

$$S_d = \sqrt{\frac{\sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}}{n-1}}$$

dimana

d = Selisih antara data pertama (x_1) pada data kedua (x_2)

S_d = Standard Deviasi dari selisih data(d)

μ_d = Rata-rata populasi

n = Jumlah sample⁷

2. Untuk menganalisis angket, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dimana:

P = Persentase frekwensi jawaban responden

F = frekwensi tiap jawaban responden

N = Jumlah responden

HASIL PENELITIAN

1. Pretest

Sebelum peneliti memberikan treatment kepada subjek penelitian, maka terlebih dahulu peneliti mengadakan test awal untuk mengetahui hasil bercerita tanpa menggunakan metode *kamishibai*. Nilai pretest yang dikumpulkan dari sampel penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Nilai *Pretest*

| NO | SAMPEL | PRETEST |
|----|-----------|---------|
| 1 | SAMPEL 1 | 60 |
| 2 | SAMPEL 2 | 56 |
| 3 | SAMPEL 3 | 60 |
| 4 | SAMPEL 4 | 62 |
| 5 | SAMPEL 5 | 58 |
| 6 | SAMPEL 6 | 75 |
| 7 | SAMPEL 7 | 80 |
| 8 | SAMPEL 8 | 72 |
| 9 | SAMPEL 9 | 70 |
| 10 | SAMPEL 10 | 58 |

⁷ Sumin, 2011

| | | |
|----|-----------|----|
| 11 | SAMPEL 11 | 60 |
| 12 | SAMPEL 12 | 64 |
| 13 | SAMPEL 13 | 57 |
| 14 | SAMPEL 14 | 61 |
| 15 | SAMPEL 15 | 80 |
| 16 | SAMPEL 16 | 65 |
| 17 | SAMPEL 17 | 67 |
| 18 | SAMPEL 18 | 64 |
| 19 | SAMPEL 19 | 58 |
| 20 | SAMPEL 20 | 80 |

Sedangkan nilai tes setelah diberikan *treatment* dengan menggunakan metode *kamishibai*, peneliti tampilkan dalam tabel berikut ini:

Nilai *Posttest*

| NO | SAMPEL | PRETEST |
|----|-----------|---------|
| 1 | SAMPEL 1 | 75 |
| 2 | SAMPEL 2 | 73 |
| 3 | SAMPEL 3 | 82 |
| 4 | SAMPEL 4 | 82 |
| 5 | SAMPEL 5 | 72 |
| 6 | SAMPEL 6 | 90 |
| 7 | SAMPEL 7 | 95 |
| 8 | SAMPEL 8 | 92 |
| 9 | SAMPEL 9 | 80 |
| 10 | SAMPEL 10 | 68 |
| 11 | SAMPEL 11 | 65 |
| 12 | SAMPEL 12 | 82 |
| 13 | SAMPEL 13 | 68 |
| 14 | SAMPEL 14 | 81 |
| 15 | SAMPEL 15 | 90 |
| 16 | SAMPEL 16 | 85 |
| 17 | SAMPEL 17 | 78 |
| 18 | SAMPEL 18 | 82 |
| 19 | SAMPEL 19 | 72 |
| 20 | SAMPEL 20 | 95 |

Dari data diatas, maka untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar pada sampel penelitian setelah diberikan *treatment* dengan menggunakan

metode *kamishibai*, maka tabulasi berikut ini memperlihatkan perbandingan antara hasil *pretest* dengan *posttest*:

Nilai *pretest* dan *posttest*:

| No | Sampel | Pretest | Posttest | D | D ² |
|--------|-----------|---------|----------|------|----------------|
| 1 | SAMPEL 1 | 60 | 75 | -15 | 225 |
| 2 | SAMPEL 2 | 56 | 73 | -17 | 289 |
| 3 | SAMPEL 3 | 60 | 82 | -22 | 484 |
| 4 | SAMPEL 4 | 62 | 82 | -20 | 400 |
| 5 | SAMPEL 5 | 58 | 72 | -14 | 196 |
| 6 | SAMPEL 6 | 75 | 90 | -15 | 225 |
| 7 | SAMPEL 7 | 80 | 95 | -15 | 225 |
| 8 | SAMPEL 8 | 72 | 92 | -20 | 400 |
| 9 | SAMPEL 9 | 70 | 80 | -10 | 100 |
| 10 | SAMPEL 10 | 58 | 68 | -10 | 100 |
| 11 | SAMPEL 11 | 60 | 65 | -5 | 25 |
| 12 | SAMPEL 12 | 64 | 82 | -18 | 324 |
| 13 | SAMPEL 13 | 57 | 68 | -11 | 121 |
| 14 | SAMPEL 14 | 61 | 81 | -20 | 400 |
| 15 | SAMPEL 15 | 80 | 90 | -10 | 100 |
| 16 | SAMPEL 16 | 65 | 85 | -20 | 400 |
| 17 | SAMPEL 17 | 67 | 78 | -11 | 121 |
| 18 | SAMPEL 18 | 64 | 82 | -18 | 324 |
| 19 | SAMPEL 19 | 58 | 72 | -14 | 196 |
| 20 | SAMPEL 20 | 80 | 95 | -15 | 225 |
| JUMLAH | | 1307 | 1607 | -300 | 4880 |

Sehingga diketahui:

$$\sum D = -300; \bar{D} = \frac{-300}{20} = -15; \sum D^2 = 4880;$$

S_D dapat dihitung sebagai berikut:

$$S_D = \sqrt{\frac{4880 - \frac{(-300)^2}{20}}{20-1}} = \sqrt{\frac{4880 - \frac{9000}{20}}{19}} = \sqrt{\frac{4880 - 4500}{19}} = \sqrt{\frac{380}{19}}$$

$$= \sqrt{20}$$

$$= 4,47$$

Rumus uji t sampel berpasangan:

$$t = \frac{\bar{d} - \mu_d}{S_d / \sqrt{n}}$$

Dimana:

$$d = X_1 - X_2$$

$$\bar{d} = \frac{\sum d}{n}$$

Jadi:

$$t = \frac{-15}{\frac{4,47}{\sqrt{20}}}$$

$$= \frac{-15}{1}$$

$$= -15$$

Untuk menentukan penerimaan atau penolakan hipotesis:

$$t = \frac{\alpha}{2} ; n - 1$$

$$= \frac{0,05}{2} ; 20 - 1$$

$$= 0,025 ; 19$$

$$= -2,093$$

Jika $t > t_{\alpha;n-1}$ maka H_0 ditolak

Jika $t < t_{\alpha;n-1}$ maka H_0 diterima

Berdasarkan penghitungan rumus uji t sampel berpasangan di atas diperoleh

$$t_{hitung} = -15$$

$$\text{dan } t_{tabel} = t_{0,025 ; 20-1}$$

$$= t_{0,025 ; 19}$$

$$= -2,093.$$

Karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-15 < -2,093$) maka H_0 ditolak.

Dari hasil tabulasi jawaban responden melali angket yang disebarakan, diketahui bahwa sebagian besar responden (70%) setuju bahwa metode *kamishibai* efektif dalam membantu responden dalam keterampi-

lan bercerita. Skor rata-rata yang diperoleh dari tanggapan rsponden adalah 41 yang berada pada interval 37 - 45 yang berarti bahwa rata-rata responden setuju dengan efektifitas metode *kamishibai* dalam membantu meningkatkan kemampuan bercerita dalam Bahasa Inggris.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini mengindikasikan beberapa temuan sebagai berikut: Berdasarkan penghitungan rumus uji t sampel berpasangan di atas diperoleh:

Karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-15 < -2,093$) maka H_0 ditolak.

$$t_{hitung} = -15$$

$$\text{dan } t_{tabel} = t_{0,025 ; 20-1}$$

$$= t_{0,025 ; 19}$$

$$= -2,093.$$

Karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-15 < -2,093$) maka H_0 ditolak.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bercerita dengan menggunakan metode *kamishibai* efektif.

Berdasarkan tanggapan responden, maka dapat diketahui bahwa sebagian besar responden (70%) menjawab setuju dengan efektifitas bercerita dengan metode *kamishibai*.

Skor rata-rata dari tabulasi tanggapan responden menunjukkan angka 41 yang berada pada interval 37 - 45 dimana ini berarti bahwa rata-rata responden setuju dengan efektifitas metode *kamishibai* dalam membantu meningkatkan kemampuan bercerita dalam Bahasa Inggris.

REFERENSI

- Ary, Donald et al, 2010, Introduction to Research in Education 8th edition, Wardsworth Cengage Learning
- Baird, Pauline (2010) *Making College Writing Fun for ESL and EFL Learner Using Kamishibai*, The Internet TESL Journal, Vol. XVI, No. 11, November 2010
- Bashrin, Syeda Dishari (2013) Productive Skills: Teaching Beginners in English Medium School, Department of English and Humanities, BRAC University, Dhaka, Bangladesh
- Brown, D. H. (2000). Principles of language learning & teaching. (4th ed.). New York:
- Canning, C. (2002). Kamishibai English. The Language Teacher. Retrieved from <http://en.wikipedia.org>;
<http://www.jalt-publications.org/tlt/articles/2002/02/canning>
- Caporaso, James A, 1973, Quasi-Experimental Approaches to Social Science in Quasi-Experimental Approaches (ed. James A. Caporaso & Leslie L. Roos Jr), Northwestern University Press
- Cook, Thomas. D & Donald T. Campbell, 1979, Quasi Experimentation Design & Analysis Issue for Field Settings, Houghton Mifflin Company: Boston
- Hue, Nguyen Minh (2010) *Encouraging Reluctant ESL/EFL Learners to Speak in the Classroom*, The Internet TESL Journal, Vol. XVI, No. 3, March 2010
- Jeffrey A. Dym (2011) Kamishibai Method, a Scholarly Article. Longman. (pp. 49-58)
- Martyn Shuttleworth (Nov 3, 2009). Pre-test-Posttest Designs. Retrieved Nov 07, 2014 from Explorable.com: <https://explorable.com/pre-test-posttest-designs>
- Matsui, N. (2005) *Kamishibai – kyokanno yorokobi*. [Kamishibai for joy], 4th edn. Tokyo: Doshinsha
- McGowan, T. “Kamishibai-a brief history”. Kamishibai for kids. Retrieved from <http://www.kamishibai.com/history.html>
- Mirahmadi, et al. (2011), Skill Acquisition Theory in Second Language Teaching: A Focus on Productive Skills Islamic Azad University-SR Branch, Tehran, Iran, and instructor at Islamic Azad University-Kharg Island, Iran
- Miyao Mariko (1997) On-Campus E-Mail for Communicative Writing, <http://www.tsukuba-g.ac.jp/library/kiyou/97/MIYAO.pdf>
- Nurgiyantoro, Burhan (2001). Penilaian dalam Pengajaran Bahasa Indonesia. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.
- Paatela-Nieminen, Martina (2008) The Intertextual Method for 91 Art Education Applied in Japanese Paper Theatre – a Study on Discovering Intercultural Differences, International Journal of Art and Design education, Blackwell Publishing Limited.
- Renandya (2002); Jack C. Richards (2008) dalam Hassan Mirahmadi, Kaveh Jalilzadeh and Heidar Nosratzadeh
- Retrieved from http://www.jalt-publications.org/tlt/files/97/dec/sh_row.html

- Richards, J. C. (2008). *Teaching listening and speaking: From theory to practice*. Cambridge: CUP.
- Richards, J. C., & Renandya, W. (2002). *Methodology in language teaching*. New York: C U P.
- Rowe, A. (1997). Using a Japanese storytelling box to teach English. *The Language Teacher*.
- Suryabrata, Sumadi. (2004) . *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sutedi, Dedi. (2011). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora Utama Press.
- Tarigan, Djago. dan H.G Tarigan. (1986). *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- The Internet TESL Journal, Vol. XVI, No. 11, November 2010
<http://iteslj.org/>