

ABSTRAK

Pengaruh Games Strategy dan Kecemasan Siswa terhadap Kemampuan Mendengar Siswa Kelas XI SMAN 1 Tanjungpinang

M. Syauli Perdana Putra

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh penggunaan *Games Strategy* dan kecemasan siswa terhadap kemampuan mendengarkan siswa. Desain dari penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan rancangan faktorial 2x2. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 1 Tanjungpinang, tahun ajaran 2016/2017. Test kemampuan mendengarkan dan angket kecemasan digunakan sebagai instrument penelitian. Kemudian data penelitian diolah menggunakan rumus uji t dan Anova dua arah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) *Games Strategy* memberikan kemampuan mendengarkan yang lebih baik secara signifikan dibandingkan dengan *Note Taking Strategy*. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t, dimana nilai thitung (3,028) lebih besar dari ttabel (1,993), (2) *Games Strategy* memberikan kemampuan mendengarkan yang lebih baik secara signifikan kepada siswa dengan tingkat kecemasan tinggi dibandingkan dengan *Note Taking Strategy*. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t, dimana nilai thitung (3,338) lebih besar dari ttabel (2,100), (3) *Games Strategy* tidak memberikan kemampuan mendengarkan yang lebih baik secara signifikan kepada siswa dengan tingkat kecemasan rendah dibandingkan dengan *Note Taking Strategy*. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t, dimana nilai ttabel (2,100) lebih besar dari thitung (0,569), (4) tidak terdapat interaksi antara kedua strategi dan kecemasan siswa terhadap kemampuan siswa dalam mendengar. Hal ini dibuktikan dari hasil uji Anova dua arah dimana nilai Fhitung(2.809) lebih kecil dari pada Ftabel (3.25). Kesimpulannya, *Games Strategy* memberikan kemampuan mendengarkan yang lebih baik secara signifikan dibandingkan dengan *Note Taking Strategy* dan tidak terdapat interaksi antara kedua strategi pembelajaran dan kecemasan siswa terhadap kemampuan siswa dalam mendengar.

ABSTRACT

The Effect of Games and Students' Anxiety toward Students' Listening Ability at the Second Year Students of SMAN 1 Tanjungpinang

M. Syauli Perdana Putra

The research was conducted to find out the effect of Games Strategy and students' anxiety toward students' listening ability. The design of this research was quasi experimental with 2x2 factorial design. The population of this research was the second year students of SMAN 1 Tanjungpinang, 2016/2017 academic year. Listening ability test and anxiety questionnaire were used as the research instruments. Then, the data were analyzed by using ttest formula and two ways Anova.

The result of this research shows that (1) Games Strategy gives significant effect on students' listening ability as compared to Note Taking Strategy. It was indicated by the result of t-test which showed that tobserved (3,028) was higher than ttable, (1,993), (2) Games Strategy gives significant effect on students' listening ability for students with high anxiety as compared to Note Taking Strategy. It was indicated by the result of t-test which showed that tobserved (3,338) was higher than ttable (2,100), (3) Games Strategy does not give significant effect on students' listening ability for students with low anxiety as compared Note Taking Strategy. It was indicated by the result of t-test which showed that tobserved (0,569) was less than ttable (2,100), (4) There is no interaction between both strategies and students' anxiety toward students' listening ability, where Fobserved (2.809) was less than Ftable (3.25). In conclusion, Games Strategy gave significant effect on students' listening ability as compared to Note Taking Strategy and there was no interaction between teaching strategies and students' anxiety toward students' listening ability.