

**SPEAKING SKILL IMPROVEMENT MELALUI ROLE-PLAYING PADA
KOMPETENSI ENGLISH FOR INSTRUCTION
DI PGSD**

Ali Mustadi

PGSD Universitas Negeri Yogyakarta
aly_uny@yahoo.com; ali_mustadi@uny.ac.id

Abstract

The aim of this study is to increase students' achievement of speaking skill in the competence of English for Instruction by implementing *Role Playing* method in English classroom of Elementary School Teacher Education Department (PGSD). The problem related to the students' achievement of speaking skill and this study can be classified into a classroom action research.

The finding shows that *Role Playing* in ESTD is able to improve students' achievement of speaking skill. There is a significant increasing achievement of speaking skill reached by the students. The result of speaking test of cycle 1 shows that there are seven students who got score under the interval of 3,00 and the average score is 70,58. It is still under the score of 75 where 75 is the minimum standard score, but it is better than the score of pre-test. The cycle 2 shows that there is increasing scores, in which there is no student who get under the interval of 2,50-3,00 and the average score is 76,96. It means that the students' achievement of speaking skill increase 6,677% although there is no students who get score in the maximum interval of 4,50-5,00.

Keywords: Speaking skill, role playing, English for instruction.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan bahasa Inggris, khususnya untuk siswa sekolah dasar (SD) di Indonesia menjadi sangat populer dewasa ini. Hal ini menjadi tugas dan tanggung jawab pendidik agar menyiapkan diri dan mendalami bahasa Inggris sebagai salah satu alat komunikasi internasional termasuk sebagai bahasa pengantar dalam proses belajar mengajar di siswa SD.

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) mempunyai tugas mempersiapkan mahasiswanya sebagai calon guru SD yang professional yang mempunyai kemampuan bahasa Inggris yang baik, baik secara lisan maupun tulisan. Hal yang disebutkan di atas mendukung kebutuhan mahasiswa akan kecakapan mengajar di Sekolah Berstandar Internasional (SBI), dimana SBI 'mewajibkan' para guru untuk mempunyai kemampuan berbahasa Inggris terutama bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar dalam proses belajar mengajar di kelas atau *English for Bilingual Instructions*. Tujuan dari pemberian perkuliahan bahasa Inggris adalah untuk memberikan mahasiswa pengetahuan dan keterampilan bahasa Inggris, baik *spoken*

maupun *written*. Hal ini dimaksudkan agar mereka dapat menguasai bahasa Inggris baik *spoken* maupun *written* dan mampu menggunakan *English for Instruction*.

Pelaksanaan perkuliahan bahasa Inggris yang sudah berjalan masih menitikberatkan pada kemampuan bahasa Inggris secara umum atau *General English* bukan bahasa Inggris untuk tujuan khusus atau *English for Specific Purposes*. Perkuliahan bahasa Inggris di PGSD relatif sama dengan materi bahasa Inggris pada jurusan-jurusan yang lain, selain itu materi bahasa Inggris yang diberikan masih bersifat *Passive English* bukan *Active English* sehingga hal ini masih kurang sesuai dengan *Learner's Needs* seperti tersebut diatas. Pembelajaran bahasa Inggris seharusnya mencakup pengetahuan dan keterampilan bahasa Inggris untuk menunjang kemampuan mahasiswa dalam mengajar di dalam kelas. Sesuai dengan penjelasan tersebut, maka perlu diadakan perubahan dari yang bersifat umum (*General English*) menjadi (*English for Specific Purposes*). Selain itu, perlu pula diadakan perubahan terhadap strategi perkuliahan yang bersifat *Passive English* menjadi *Active English* melalui strategi atau teknik *role-playing* sebagai salah satu solusi yang mampu menjawab permasalahan di atas.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah; apakah teknik *role-playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris mahasiswa prodi PGSD? Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris mahasiswa prodi PGSD melalui metode *Role Playing*. Penelitian ini juga disusun berdasarkan pada kajian dan teori-teori terkait, diantaranya yaitu:

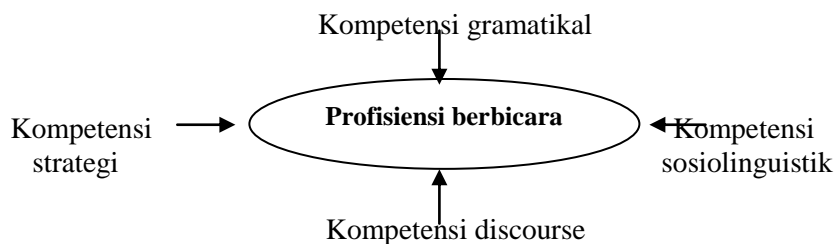
1. Hakikat Keterampilan Berbicara (*Speaking*)

Brown dan Yule (Nunan, 1989; 26) berpendapat bahwa berbicara adalah menggunakan bahasa lisan yang terdiri dari ucapan yang pendek, tidak utuh atau terpisah-pisah dalam lingkup pengucapan. Pengucapan tersebut sangat erat berhubungan dengan hubungan timbale balik yang dilakukan antara pembicara satu dengan pendengar. Bailey (Nunan, 2003: 48) menyatakan bahwa berbicara adalah keterampilan lisan yang terdiri dari menghasilkan ungkapan-ungkapan kebahasaan yang sistematis untuk menyampaikan makna.

2. Pembelajaran Keterampilan Berbicara (*Speaking*)

Tujuan pembelajaran bahasa adalah untuk keterampilan berbicara. Bahasa yang dipelajari termasuk kemampuan reseptif atau produktif. Pembelajaran bahasa didapat melalui visual (membaca dan menulis) dan audio (menyimak dan berbicara). Richards & Renandya (2002: 206) berpendapat bahwa terdapat beberapa komponen yang mendasari keberhasilan

pengajaran *speaking*. Komponen tersebut adalah kompetensi gramatikal, kompetensi *discourse*, kompetensi sosiolinguistik, kompetensi strategi. Kompetensi gramatikal merupakan kompetensi tata bahasa (morfologi dan sintaksis), dan kosakata, termasuk didalamnya *English sounds* dan *spelling, pronunciation, intonation, stressing*, dll. Kompetensi *discourse* (wacana) berhubungan dengan jenis-jenis teks yang dipakai sesuai konteks atau diterapkan dengan penuh kebermaknaan secara fungsional. Kompetensi sosiolinguistik mengacu pada pengetahuan terhadap apa yang diharapkan oleh pengguna bahasa target secara sosial dan budaya, termasuk bagaimana bahasa itu dipakai sesuai dengan situasi sosial budaya masyarakat setempat yang ada. Yang dimaksud dengan kompetensi strategi adalah cara bagaimana menggunakan bahasa untuk mencapai tujuan berkomunikasi secara tepat, baik, dan benar. Kompetensi tersebut di atas dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut:



Bagan 1: Bagan Keberhasilan Pengajaran Keterampilan Berbicara (Richards & Renandya, 2002)

Berdasarkan penjelasan di atas, kegiatan *role-playing* sangat sesuai untuk meningkatkan kemampuan berbicara atau profisiensi berbicara mahasiswa jurusan PGSD. Di dalam kegiatan *role-playing*, semua kompetensi tersebut di atas tercakup di dalamnya.

3. Hakekat *Role-playing*.

Brown (2004: 141-142) membagi keterampilan berbicara ke dalam taksonomi yang muncul pada produksi lisan. Taksonomi ini bertingkat dari imitatif hingga ekstensif, yaitu: imitatif, intensif, responsif, interaktif, dan ekstensif (monolog). Seperti apa yang disampaikan oleh Brown di atas, maka *role-playing* merupakan salah satu aktifitas produksi lisan berbahasa secara ekstensif. Dalam *role-playing* terdapat aktifitas yang dapat mengajak para siswa untuk berinteraksi satu sama lain. Aktifitas dalam keterampilan berbicara oleh Richards dan Renandya (2002: 209-210), dibagi dalam empat kategori: 1) *aural: oral activities*, 2) *visual: oral activities*, 3) *material-aided: oral activities*, dan 4) *culture awareness: oral activities*. Kegiatan *role-playing* yang dilakukan di dalam kelas dengan peran guru dan siswa

mengandung dua kategori yang disebutkan di atas, yaitu *aural: oral activities* dan *cultural awareness: oral-activities*. Sementara itu, Harmer (2007, 348-352) menyarankan berbagai kegiatan yang mendukung peningkatan keterampilan berbicara dalam proses pembelajaran, yaitu: 1) *Acting from a script*, 2) *Communication games*, 3) *Discussion*, 4) *Prepared talks*, 5) *Questionnaires*, 6) *Simulation and role-play*. Sedangkan Bailey dalam (Nunan, 2003: 56) merancang beberapa kegiatan yang dapat diaplikasikan dalam kelas berbicara, yaitu: 1) *information gap*, 2) *jigsaw activities*, 3) *role-plays*, 4) *simulations*, dan 5) *contact assignments*. Lee (1986: 147) menambahkan bahwa “*role-playing is an aspect of simulation. A whole situation is simulated in the classroom, and the participants adopt roles which belong to it*”. Dapat disimpulkan bahwa *role-playing* merupakan bagian dari kegiatan simulasi, dimana para pembelajarnya memerankan peran dalam situasi keseluruhan tersebut.

4. *Role-Playing dalam Pembelajaran Bahasa*

Lee (1986: 147) menjelaskan bahwa *role-playing* bermanfaat untuk membantu membawa bahasa ke dalam kehidupan atau memberikan pengalaman nyata kepada pembelajar menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Amato (2003: 214) menambahkan pula bahwa melalui kegiatan *role-playing* pembelajar dapat menggali kemampuan dirinya. Menurut Harmer (2007: 352) *role-playing* dapat bermanfaat untuk memacu kelancaran lisan dan melatih kemampuan pembelajar dalam kecakapan-kecakapan khusus, terutama dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk tujuan khusus atau *English for Specific Purposes*.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau *classroom action research* dengan jenis penelitian tindakan partisipan. Penelitian ini dilakukan di jurusan PGSD, UNY Kampus 2, yang beralamat di Jl. Kenari, no. 6, Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada semester gasal tahun ajaran 2010/2011. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester satu, tahun akademik 2010/2011, kelas 1A jurusan PGSD, UNY. Tindakan yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah pelaksanaan kegiatan *role playing* yang disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa yaitu sebagai calon guru sekolah dasar. Teknik *role-playing* yang dimaksud adalah pperan sebagai guru dan peran sebagai siswa. Rencana tindakan tersebut adalah sebagai berikut (Hughes, 1985).

(1) Peran sebagai guru, mahasiswa:

- a. Mampu membuka pelajaran dan menguasai: *Expression of how to greet students, how to start the lesson, how to roll call, and how to introduce a topic.*
- b. Mampu menjelaskan pelajaran dan menguasai: *Expressions of how to get started, how to give instructions, how to call on students, how to clarify student's answer, how to give verbal reward, and how to summarize and conclude the lesson.*
- c. Mampu menutup pelajaran dan menguasai: *Expressions of how to signal time to stop, how to preview next class, how to leave the room, and how to close the lesson.*

(2) Peran sebagai siswa, mahasiswa:

- a. Awal pelajaran menguasai: *Expression of how to respond greeting, starting the lesson, rolling call, introducing a topic.*
- b. Proses pelajaran menguasai: *Expressions of how to respond to getting started, giving instructions, calling on students, clarification, giving verbal reward, summarizing and concluding.*
- c. Akhir pelajaran menguasai: *Expression of how to respond to signaling time to stop, previewing next class, leaving the room, and closing.*

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik observasi dengan didukung oleh teknik rekam yang diambil melalui cara perekaman agar dapat tercapai data dan analisis yang lengkap dan akurat. Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Selain itu, peneliti pula membuat catatan lapangan yang dituliskannya pada setiap kali tindakan. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif. Analisis data kualitatif dilakukan melalui tahap-tahap reduksi data, paparan data, dan penyimpulan seperti yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (1992: 16).

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus, dimana pada setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan.

A. Prosedur dan Hasil Penelitian

1. Tindakan Siklus I

a) Perencanaan

Sebelum melakukan tindakan dan observasi siklus 1, ditetapkan rencana tindakan terlebih dahulu, yaitu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran. Hasil rencana pelaksanaan pembelajaran tersebut didiskusikan bersama-sama dengan kolaborator. Desain materi pembelajaran yang dirancang oleh peneliti bersama kolaborator adalah sebagai berikut:

1) Peran sebagai guru, dan 2) Peran sebagai siswa.

b) Pelaksanaan Tindakan dan Observasi

Langkah penelitian setelah merancang tindakan adalah melaksanakan tindakan dan mengobservasi atau mengamati setiap perilaku subjek penelitian pada saat melakukan kegiatan *Role-playing*. Kegiatan *role-playing* yang dilakukan adalah dalam bentuk kelompok yang dalam satu kelompok terdapat lima orang mahasiswa. Sementara itu, langkah-langkah kegiatan pembelajaran dibagi dalam tiga kegiatan, yaitu *pre-activity*, *whilst-activity*, dan *post-activity*. *Pre-activity* merupakan kegiatan pendahuluan. *Whilst-activity* merupakan kegiatan inti. Kegiatan ini adalah kegiatan *role-playing* pada waktu para mahasiswa melakukan kegiatan bermain peran sebagai guru dan siswa. Kegiatan terakhir adalah *post-activity*.

a. Pertemuan 1

Pertemuan 1 berisi tentang kegiatan penjelasan materi tentang *English for Bilingual Instruction*. Materi ini dibagi dalam tiga bagian besar yaitu *beginning of the lesson*, *during the lesson*, dan *the end of the lesson*. Pada *whilst-activity*, dosen memberikan materi tentang *English for Bilingual Instruction* penjelasan tentang ekspresi atau ungkapan bahasa Inggris yang digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas. Mahasiswa juga dilatih pengucapan dengan menirukan ekspresi-ekspresi, atau ungkapan-ungkapan bahasa Inggris yang dipakai pada waktu praktek mengajar, diantaranya yaitu *greetings, starting the lesson, roll call, introducing a topic, getting started, giving instructions, calling on students, clarification, giving verbal reward, summarizing and concluding, signaling time to stop, previewing next class, leaving the room, and closing, dll*.

b. Pertemuan 2

Pertemuan 2 berisi kegiatan *role-playing*. Mahasiswa yang berperan sebagai guru dan siswa dan dilaksanakan secara bergantian dan berurutan. Pada kegiatan *pre-activity*, mahasiswa mempersiapkan diri pada kelompok masing-masing. Pada *whilst-activity*, para mahasiswa mempresentasikan kemampuan *speaking*-nya melalui kegiatan *role-playing*. Praktikan pada sesi pertama masih melakukan kesalahan dalam tata bahasa dan pengucapan, dan ketika memerankan peran sebagai guru terlihat tidak alamiah dan kaku. Selain itu juga ada kesalahan pada aspek kosakata, beberapa diantaranya tidak menggunakan ekspresi-ekspresi secara tepat. Pada aspek tata bahasa, pemeran guru sering menggunakan ekspresi dengan tata bahasa yang salah. Dapat dilihat pada pemakaian ungkapan “*Who is can tell me ...? Who is know?*” Pada aspek pengucapan, hampir seluruh pemeran sebagai guru melakukan kesalahan pengucapan, misalnya pengucapan kata-kata *young, circle, triangle, eight, sport, minister, dll*.

Pada *post-activity*, para kolaborator memberikan apresiasi dan koreksi terhadap penampilan *role-playing*. Mereka menyebutkan bahwa penampilan mahasiswa terkesan kaku, tidak alamiah, dan kurang tepat. Untuk menghindari kesalahan-kesalahan pada sesi praktek berikutnya, para mahasiswa diminta mempersiapkan penampilan sebaik-baiknya, diantaranya menggunakan media agar dapat memudahkan dalam menyampaikan materi pelajaran.

Berdasarkan pada penampilan *role-playing* mahasiswa, dapat disimpulkan bahwa nilai keterampilan berbicara bahasa Inggris mahasiswa belum cukup. Hal ini dikarenakan banyaknya kesalahan-kesalahan yang mereka lakukan pada aspek kosakata, tata bahasa, dan pengucapan. Selain itu, komunikasi yang terjadi dalam *role-playing* juga tidak alamiah atau terkesan kaku.

c) Refleksi

Siklus I menunjukkan bahwa para mahasiswa tidak cukup aktif berbicara menggunakan bahasa Inggris di dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Pada pertemuan 1, hanya terdapat beberapa siswa saja yang berani bertanya kepada peneliti berkaitan dengan materi bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar dalam proses pembelajaran. Pada pertemuan 2 dalam siklus I ini, keaktifan berbicara hanya ditunjukkan oleh mereka yang berperan sebagai guru. Sedangkan yang berperan sebagai siswa tidak dapat berinteraksi dengan baik. Mereka tidak berinteraksi satu sama lain menggunakan bahasa Inggris akan tetapi berinteraksi dengan bahasa tubuh seperti mengangguk, tersenyum, tertawa, menggeleng, atau mengernyitkan dahi. Indikator interaksi antar siswa dalam kegiatan *role-playing* tidak berhasil. Berdasarkan hasil observasi dan analisis data, disimpulkan bahwa nilai keterampilan berbicara mahasiswa belum mencapai hasil yang memuaskan.

Berikut ini disajikan beberapa kesimpulan tentang hal-hal yang terkait dalam peningkatan keterampilan berbicara bahasa Inggris mahasiswa pada siklus I. Pertama, indikator keaktifan berbicara pada kegiatan *role-playing* siklus 1 ini belum berhasil. Hal ini dapat diketahui bahwa beberapa mahasiswa belum mampu menggunakan bahasa Inggris secara baik dalam menjelaskan materi terutama pada pelaksanaan *role-playing* pertemuan 2. Mereka tidak siap dan merasa takut melakukan kesalahan dalam *role-playing*. Kedua, indikator interaksi guru dan siswa cukup baik. Pada umumnya pemeran guru telah dapat menyampaikan materi pelajaran sesuai tahapan walaupun terdapat beberapa siswa tidak secara sistematis dalam menyampaikan pelajaran terutama pada pertemuan 1 karena lupa dan grogi.

Ketiga, indikator interaksi antar siswa dalam kegiatan *role-play* siklus 1 ini tidak berhasil. Pada pelaksanaan *role-playing* hanya terjadi satu kali interaksi antar siswa yaitu pada penampilan *role-playing* pertemuan ke 2. Hal ini terjadi karena strategi pengajaran yang tidak mengaktifkan siswa untuk bekerja sama. Keempat, indikator perhatian dalam kegiatan *role-playing* siklus 1 ini cukup berhasil. Dalam kegiatan *role-playing* siklus 1 ini, semua siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik. Kelima, indikator peningkatan nilai keterampilan berbicara bahasa Inggris tidak berhasil. Hal ini terjadi karena mahasiswa melakukan banyak kesalahan pada aspek kosakata, tata bahasa, dan pengucapan. Pada aspek kosakata misalnya mahasiswa menggunakan ekspresi-ekspresi yang secara kontekstual tidak tepat. Aspek tata bahasa menjadi salah satu kegagalan nilai berbicara bahasa Inggris. Aspek kesalahan pengucapan merupakan aspek yang sering dilakukan oleh mahasiswa. Keterbatasan penguasaan tentang bunyi-bunyi bahasa Inggris menyebabkan mahasiswa belum mampu mengucapkan kosakata bahasa Inggris secara benar. Penilaian didasarkan pada kemampuan membuka, menyampaikan, dan menutup pelajaran menggunakan bahasa Inggris. Berikut ini adalah ringkasan nilai pada siklus I yang divisualisasikan dengan tabel rentangan.

Tabel 1
Nilai Keterampilan Berbicara Siklus I

	Rentangan	Jumlah Mahasiswa
	< 2,00	-
	2,00 – 2,49	3
	2,50 – 3,00	4
	3,10 – 3,49	6
	3,50 – 4,00	26
	4, 10 – 4,49	2
	4,50 – 5,00	-
	Jumlah	41

Berdasarkan hasil pencapaian nilai keterampilan berbicara yang divisualisasikan melalui tabel di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak semua mahasiswa telah mempunyai kecakapan berbicara bahasa Inggris dengan baik. Hal ini dapat dilihat bahwa sebagian besar mahasiswa hanya mencapai nilai rata-rata sebesar 3,50 hingga 4,00. Mahasiswa yang mencapai nilai rata-rata > 4,00 hanya berjumlah 2 orang. Secara umum, persentase pencapaian nilai hanya sebesar 70,58%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berbicara dipandang dari aspek kosakata, tata bahasa, dan pengucapan tergolong rendah.

2. Tindakan Siklus II

a) Perencanaan

Perumusan rencana pada siklus II merupakan pemantapan pelaksanaan metode *role-playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris, yaitu penajaman pada refleksi, terutama pada indikator yang pencapaiannya masih kurang. Indikator tersebut adalah keaktifan berbicara, interaksi antar siswa, dan peningkatan nilai keterampilan berbicara.

b) Pelaksanaan Tindakan dan Observasi

Dalam upaya untuk memecahkan masalah yang dihadapi oleh mahasiswa pada siklus I, observasi terhadap tindakan siklus II dilaksanakan sebanyak 2 kali. Implementasi tindakan siklus II dilaksanakan sebanyak dua kali. Pertemuan 1 adalah pemberian materi materi tentang *English sounds, spelling, dan pronunciation*, penggunaan media sebagai fasilitator dalam pengajaran, koreksi terhadap penggunaan ekspresi yang secara tata bahasa tidak benar. Koreksi terhadap kesalahan tata bahasa dianggap penting karena mahasiswa menggunakan ekspresi yang salah secara tata bahasa. Pertemuan 2 adalah kegiatan *role-playing* yang proses pelaksanaannya diobservasi dan dinilai.

(a) Pertemuan 1

Pertemuan 1 pada siklus II dilaksanakan dengan membahas mengenai *English sounds, spelling, dan pronunciation*. Pembahasan dinyatakan perlu karena berdasarkan pengamatan, mahasiswa sering melakukan kesalahan dalam pengucapan suatu kata bahkan kalimat. Pada *pre-activity*, kegiatan berupa penjelasan tentang *English sound, spelling, dan pronunciation*, dan dilanjutkan pada kegiatan *whilst-activity* yaitu praktek. Untuk mempermudah pemahaman, maka disiapkan contoh-contoh kosakata-kosakata yang berhubungan dengan *alphabets, numbers, things at school, things at home, professions, body parts, family members, colors, days, months, transportation, fruits, vegetables, animals, and public places*. Pada *post-activity*, kegiatan diakhiri dengan kesimpulan tentang *English sound dan pronunciation* dalam praktek *Role-playing* berikutnya.

(b) Pertemuan 2

Pertemuan 2 siklus II berupa penampilan *role-playing* mahasiswa sesi 2. Pada *pre-activity* kegiatan berupa penyiapan praktek *Role Playing* oleh mahasiswa. Pada *whilst-activity*, kegiatan *role-playing* yang dilakukan oleh mahasiswa bervariasi, dan terdapat tiga hal fokus pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, yaitu pengamatan pada aspek pengucapan, media pengajaran, dan penggunaan ekspresi pemahaman atau *understanding*. Secara keseluruhan

mahasiswa yang berperan sebagai guru dapat dengan baik melafalkan kosakata dan ekspresi-ekspresi yang disampaikan ketika mengajar. Pada aspek media pengajaran, para mahasiswa nampak telah menggunakan media pembelajaran, dan kebanyakan media yang digunakan pada kegiatan *role-playing* kali ini adalah gambar dan lagu. Pemeran guru pada kegiatan *role-playing* sesi 2 semakin percaya diri. Pada kegiatan *role-playing* kali ini, pemeran guru juga mengajar dengan teknik yang bervariasi. Hampir semua mahasiswa telah menggunakan ekspresi pemahaman dengan benar, yaitu “*Do you understand?*” Pada *post-activity*, kegiatan perkuliahan diakhiri dengan refleksi singkat dan penutup.

c) Refleksi

Siklus II menunjukkan adanya peningkatan keaktifan berbicara menggunakan bahasa Inggris. Secara umum, keaktifan berbicara jelas terlihat pada pertemuan 2 dimana mahasiswa yang berperan sebagai guru maupun siswa secara aktif mengutarakan pendapatnya dalam bahasa Inggris. Guru juga sering menyampaikan ide, instruksi dan pujian-pujiannya dengan ekspresi yang baru secara kontekstual dan benar. Sehingga pada siklus 2 ini, keaktifan berbicara oleh pemeran guru dan siswa dianggap sudah cukup baik. Dengan demikian, tidak perlu diadakan siklus selanjutnya. Mahasiswa menunjukkan interaksi yang baik kepada lawan bicaranya. Interaksi tidak hanya ditunjukkan oleh guru kepada siswanya namun juga oleh siswa kepada gurunya. Hal ini dapat disimpulkan berdasarkan respon siswa terhadap komunikasi lisan guru dengan melaksanakan semua perintahnya dengan benar. Selain itu, guru juga dapat merespon komunikasi lisan siswa dengan benar dan secara kontinyu, artinya dalam setiap komunikasi lisan antara siswa kepada guru, kedua belah pihak dapat secara berkesinambungan memberikan balikan atas setiap tanggapan yang diucapkan. Hal ini menjadi dasar penilaian bahwa keterampilan berbicara bahasa Inggris meningkat. Pada aspek kosakata, sebagian besar mahasiswa telah dapat mengembangkan ekspresi-ekspresi dalam *classroom English* dengan benar dan sesuai dengan konteksnya. Beberapa ekspresi yang mereka gunakan dalam menyampaikan materi pelajaran sesuai dengan materi dan teknik penyampaian pelajaran yang diinginkan misalnya dengan menggunakan “*Please, come here and match the words with the picture*”. Pada aspek tata bahasa, sebagian besar mahasiswa tidak melakukan kesalahan terutama pada penggunaan ekspresi yang telah dikoreksi oleh peneliti pada pertemuan 1 yaitu ekspresi “*Are you understand?*” Pada aspek pengucapan kosakata, dapat dikatakan mahasiswa mencapai peningkatan walaupun belum sempurna. Pada

akhirnya, dapat disimpulkan bahwa pemerolehan nilai keterampilan berbicara bahasa Inggris mahasiswa meningkat dibandingkan dengan pemerolehan pada siklus sebelumnya, seperti pada tabel berikut:

Tabel 3
Nilai Keterampilan Berbicara Siklus II

No	Rentangan	Jumlah Mahasiswa
1	< 2,00	2
2	2,00 – 2,49	-
3	2,50 – 3,00	-
4	3,10 – 3,49	2
5	3,50 – 4,00	16
6	4, 10 – 4,49	21
7	4,50 – 5,00	-
Jumlah		41

Nilai keterampilan berbicara bahasa Inggris telah dicapai pada siklus II. Berdasarkan hasil nilai yang dicapai, terdapat 2 mahasiswa yang nilai rata-ratanya < 2,00. Hal ini disebabkan oleh tidak hadirnya mahasiswa yang bersangkutan dalam pelaksanaan kegiatan *role-playing* pada pertemuan 2. Visualisasi nilai keterampilan berbicara antara siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut.

Tabel 4
Peningkatan Nilai Rata-rata Keterampilan Berbicara Siklus II

No	Rentangan	Jumlah Mahasiswa
1	$\leq 0,00$	12
2	0,10 – 0,50	18
3	0,51 – 1,00	9
4	1,10 – 1,50	2
5	1,51 – 2,00	-
Jumlah		41

Dari table diatas, diketahui bahwa mahasiswa yang nilainya mengalami penurunan sebanyak 4 orang. Mahasiswa yang nilainya tidak mengalami perubahan atau tetap berjumlah 9 orang. Sebanyak 33 mahasiswa mengalami peningkatan pada nilai keterampilan berbicaranya. Peningkatan nilai sebesar 0,10 hingga 0,50 diperoleh oleh sebanyak 18 mahasiswa. Mereka yang mengalami peningkatan nilai sebesar 1,10 hingga 1,50 hanya sebanyak 2 orang. Secara umum, persentase pencapaian nilai sebesar 76,96% dari total nilai. Bila dibandingkan dengan pencapaian nilai keterampilan berbicara pada siklus sebelumnya, peningkatan nilai rata-rata sebesar 15,13 atau sekitar 6,677%. Hal ini menunjukkan bahwa

kemampuan berbicara dipandang dari aspek kosakata, tata bahasa, dan pengucapan sudah cukup maksimal.

B. Pembahasan

Berikut ini dibahas mengenai indikator-indikator yang digunakan sebagai rambu-rambu keberhasilan dalam penelitian ini:

1) Keaktifan Berbicara

Keaktifan berbicara merupakan salah satu indikator yang mencapai keberhasilan pada awal tindakan hingga akhir tindakan. Pada awal tindakan yaitu pertemuan kedua siklus I atau kegiatan *role-playing* pertama, keaktifan berbicara telah meningkat tapi belum maksimal. Mahasiswa yang berperan sebagai guru telah berkomunikasi lisan menggunakan bahasa Inggris. Keaktifan berbicara pada siklus I didominasi oleh pemeran guru. Pemeran sebagai siswa kurang aktif berbicara dalam proses *role-playing*. Pada siklus II pemeran guru mulai melaksanakan kegiatan *role-playing* secara sistematis dan berurutan. Pemeran guru juga menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan media pengajaran lebih variatif. Pemeran siswa juga menyampaikan pendapatnya menggunakan bahasa Inggris di dalam kelas walaupun tidak diberi instruksi atau diminta oleh guru. Pendapat yang disampaikan oleh para siswa direspon secara baik oleh guru. Pada siklus II keaktifan berbicara bahasa Inggris telah meningkat bila dibandingkan dengan siklus I.

2) Interaksi antara Guru dan Siswa

Pada siklus II, interaksi yang terjadi tidak hanya dari guru kepada siswanya, namun dari siswa kepada guru. Siswa menyampaikan pendapat atau keluhannya baik mengenai pelajaran maupun keadaan dirinya. Pada siklus II, beberapa pemeran sebagai guru menerapkan kegiatan *question and answer* atau tanya jawab dalam menyampaikan materi pelajaran. Hal ini memperbesar kesempatan siswa untuk menggunakan bahasa Inggris secara lisan dan memperbanyak kosakata dalam bahasa Inggris karena harus menyampaikan pendapat atau idenya.

3) Interaksi antara Siswa dan Siswa

Berbeda dengan indikator interaksi antara guru dan siswa atau sebaliknya, maka interaksi antara siswa dan siswa kurang maksimal. Pada awal tindakan, interaksi antara siswa dengan siswa menggunakan bahasa Inggris belum tampak. Akan tetapi pada siklus kedua interaksi antara siswa dan siswa ada peningkatan.

4) Perhatian

Salah satu indikator yang sejak awal tindakan telah mencapai keberhasilannya adalah indikator perhatian. Siklus I menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama yaitu pada waktu peneliti memberikan tutorial materi mengenai *English for Bilingual Instruction*, perhatian mahasiswa terhadap semua ekspresi yang diberikan oleh peneliti tergolong sangat baik. Pada *whilst-activity*, perhatian mahasiswa sangat jelas terarah pada komunikasi verbal dan non-verbal dari guru kepada siswa. Indikator perhatian ini dinyatakan berhasil karena mahasiswa merespon lawan bicara secara *non-verbal* yaitu dengan memandang, mengangguk, menggeleng, tersenyum, tertawa, menoleh, mengangkat tangan, dan lain sebagainya. Secara *verbal*, mereka dapat saling merespon komunikasi lisan dengan benar dan kontekstual.

5) Peningkatan Nilai Keterampilan Berbicara

Penilaian ini diberikan secara individual sehingga dapat dilihat peningkatan atau penurunan skor yang didapat pada setiap siklus tindakan. Penilaian difokuskan pada aspek kosakata, tata bahasa, dan pengucapan bahasa Inggris yang digunakan dalam kegiatan *role-playing*.

Pada siklus I, pencapaian rata-rata mahasiswa tergolong rendah. Nilai rata-rata tertinggi adalah 4,33 dan yang terendah adalah 1,50. Jumlah nilai rata-rata keseluruhan adalah 161,18 atau hanya sekitar 70,579%. Pencapaian nilai mahasiswa masih tergolong rendah disebabkan oleh penampilan kegiatan *role-playing* yang kurang maksimal. Mahasiswa melakukan kesalahan pada beberapa aspek penilaian keterampilan berbicara. Pada aspek kosakata, mahasiswa mengekspresikan kata-kata dan kalimat yang tidak sesuai dengan konteks. Pada aspek tata bahasa, penggunaan kalimat oleh mahasiswa belum sesuai dengan kaidah tata bahasa dalam bahasa Inggris. Penggunaan ekspresi “*Are you understand?*” sering digunakan oleh mahasiswa yang berperan sebagai guru untuk meyakinkan tentang pemahaman siswa-siswanya terhadap pelajaran yang diberikan. Penggunaan ekspresi lain yang tidak sesuai dengan tata bahasa bahasa Inggris adalah “*This is a books*”, “*I think you have know about the color*”, “*What this is?*”, dan “*Are you feel happy now?*”. Hal yang mendasari pemberian materi *English sound* pada tindakan siklus II adalah kesalahan pada aspek pengucapan. Mahasiswa melafalkan beberapa kosakata secara tidak benar, misalnya tentang *body parts*, *days*, dan *color*. Pengucapan kosakata *mouth* yang seharusnya /m^ʌuð/ namun diucapkan /mu:ð/, kosakata *Saturday* yang seharusnya /sætədi/ dilafalkan menjadi /satudai/, dll. Terdapat pula

yang mengucapkan /mornɪŋ/ yang seharusnya /mo:niŋ/. Beberapa hal lain yang menyebabkan rendahnya nilai keterampilan berbicara bahasa Inggris adalah kekakuan dalam penampilan *role-playing*, persiapan yang tidak matang, kurangnya penggunaan media pengajaran sebagai fasilitator, dan teknik pengajaran yang tidak sesuai. Pada siklus II, jumlah pencapaian nilai rata-rata oleh mahasiswa adalah 176,31. Dibandingkan dengan siklus I, pencapaian nilai rata-rata mengalami peningkatan sebesar 15,13 atau 76,956%. Mahasiswa yang pencapaian nilainya tetap sebanyak 9 orang dan yang menurun sebanyak 4 orang. Sebanyak 33 mahasiswa yang lainnya mengalami peningkatan. Pada siklus II, mahasiswa dapat melaksanakan kegiatan *role-playing* dengan sistematis, dan terlihat lebih alamiah. Selain itu, penggunaan media dalam mengajar dapat mempermudah guru dalam menjelaskan pelajaran kepada siswa-siswanya. Media pengajaran yang banyak digunakan adalah gambar dan realia. Ada pula yang memperkenalkan kosakata-kosakata dengan menggunakan lagu sehingga siswa-siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar. Selain yang telah disebutkan, peningkatan nilai keterampilan berbicara juga terjadi disebabkan oleh peningkatan mahasiswa dalam penggunaan kosakata, tata bahasa, dan pengucapan.

Pada siklus II, nilai keterampilan berbicara meningkat. Nilai rata-rata keseluruhan pada siklus II, yaitu dari sebesar 176,31 atau 76,956% menjadi 198,16 atau 85,797%. Namun demikian, tidak semua mahasiswa mencapai peningkatan dalam keterampilan berbicara. Dalam hal ini terdapat 7 orang mahasiswa yang nilai rata-ratanya tetap. Berdasarkan hasil akhir nilai peningkatan keterampilan berbicara bahasa Inggris oleh mahasiswa prodi PGSD FIP UNY, maka diputuskan oleh peneliti dan kolaborator untuk menghentikan tindakan penelitian ini. Peningkatan proses pembelajaran bahasa Inggris dan peningkatan keterampilan berbicara telah dicapai yaitu terdapat peningkatan yang signifikan.

4. KESIMPULAN

Sesuai dengan rumusan masalah, hasil penelitian, dan pembahasan dalam penelitian tindakan kelas ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Kemampuan *speaking* mahasiswa pada pembelajaran bahasa Inggris menggunakan teknik *role-playing* pada mahasiswa PGSD telah mengalami peningkatan. Peningkatan ditandai dengan keaktifan berbicara menggunakan bahasa Inggris, interaksi secara lisan antar mahasiswa yang berperan sebagai guru terhadap siswa maupun siswa terhadap guru menggunakan bahasa Inggris, dan

perhatian terhadap seluruh materi yang diberikan dalam proses pembelajaran. Peningkatan ini juga didukung dengan nilai rata-rata kelas yang didapat dari hasil pengamatan mendalam oleh peneliti dan kolaborator terhadap proses kegiatan *role-playing* dari 161,18 (siklus I), menjadi 176,31 (siklus II). Secara garis besar, peningkatan nilai rata-rata dari siklus I ke siklus II adalah 15,13 atau 6,377%.

Proses pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris pada mahasiswa PGSD dengan teknik *role-playing* yang difokuskan pada keterampilan *speaking* dapat memberikan pengalaman nyata atau *Real Experience* bagi mahasiswa sebelum mereka memasuki dunia kerja menjadi seorang guru sekolah dasar. Bekal pengalaman menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar pembelajaran di dalam kelas akan menambah rasa percaya diri mereka untuk memasuki dunia kerja. Dalam praktik *role-playing*, dimana mahasiswa berperan sebagai guru dan siswa menggunakan *English for bilingual instruction*, selain itu mahasiswa juga diperkenalkan dengan *English Expression* atau ungkapan-ungkapan bahasa Inggris dalam mengajar secara benar dan kontekstual. Hal ini membuat penguasaan mahasiswa terhadap kemampuan *speaking* meningkat.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Brown, H. Douglas. (2001). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy* (2nd ed). New York: Pearson Education Company.
- _____. (2004). *Language Assessment: Principles and Classroom Practices*. New York: Pearson Education Company.
- Harmer, Jeremy. (2007). *The Practice of English Language Teaching* (4th ed). New York: Pearson Longman.
- Hughes, S. Glyn. (1985). *A Handbook of Classroom English*. New York: Oxford University Press.
- Ladousse, Gillian P. (1987). *Role Play*. Oxford: Oxford University Press.
- Lee, W. R. (1986). *Language Teaching Games and Contests* (2nd ed). New York: Oxford University Press.
- Nunan, David. (1989). *Designing Task for the Communicative Classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.
- _____. (2003). *Practical English Language Teaching*. New York: Mc.Graw-Hill Companies.
- Richards-Amato, P. (2003) *Making it Happen: From Interactive to Participatory Language Teaching*. New York: Pearson Education, Inc.
- Richards, J. C. & Renandya, W. A. (2002) *Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practices*. New York: Cambridge University Press.
- Suwarsih Madya. (2007). *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan*. Bandung: Alfabeta

BIODATA

Nama lengkap penulis adalah Dr. Ali Mustadi, S.Pd, M.Pd, lahir di Kudus 10 Juli 1978, dan telah menyelesaikan studi S1 dan S2 nya di Universitas Negeri Semarang pada tahun 2002 untuk jenjang S1 dan 2005 untuk S2. Adapun jenjang Doktoralnya ditempuh di Universitas Negeri Semarang dan Ohio State University, USA dan selesai tahun 2011. Dalam keseharian, penulis merupakan dosen di Fakultas Ilmu Pendidikan prodi PGSD dan bidang keahlian penulis adalah Pendidikan Bahasa Inggris. Beberapa hasil penelitian dan karya tulisnya *concern* pada *English Teaching and Learning (ELT)* termasuk didalamnya adalah *English for Elementary School level*, *English Teaching Strategy and Method*, *English for Instruction*, dan *English Curriculum Development*. Satu hal yang menjadi perhatian khusus penulis saat ini adalah *Communicative Competence in English Language Teaching*. Untuk keperluan korespondensi bisa melalui nomor Hp. 081328089490 atau via email: aly_uny@yahoo.com atau: ali_mustadi@uny.ic.id.