

PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAY* DENGAN BANTUAN VIDEO PADA MATA KULIAH *SPEAKING 2* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA MAHASISWA JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS UNDIKSHA TAHUN AJARAN 2011/2012

L.D.S. Adnyani¹, P.E. Dambayana²

^{1,2}Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: luh_diah@yahoo.com, dambayana_eka@yahoo.com

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan teknik *role play* berbantuan video mampu meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris mahasiswa kelas 2C Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris yang mengambil mata kuliah *Speaking 2* tahun ajaran 2011/2012. Dalam penelitian ini terdapat tiga siklus dan empat tahapan dalam tiap siklusnya, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tiap siklus terdiri dari tiga pertemuan, yaitu pembahasan materi dan bermain peran, menonton video yang disiapkan di rumah dan berdiskusi, serta melaksanakan tes akhir dan kuesioner. Dari 16 (67%) pada pre tes, nilai rata-rata mahasiswa meningkat menjadi 16,93 (70,55%) pada post tes I, 18,52 (77,16%) pada post tes II, dan 19,21 (80,03%) pada post tes III. Hal ini berarti penggunaan teknik *role play* berbantuan video mampu meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris mahasiswa dengan mencapai standar ketuntasan (80%). Peningkatan tersebut selaras dengan data yang diperoleh dari hasil kuesioner dan jurnal kegiatan.

Kata kunci: keterampilan berbicara, *role play*, video.

Abstract

This classroom action research was aimed at finding whether *role play* combined with video recorded task could improve the speaking skill of 2C students of English Education Department who took *Speaking 2* subject in academic year 2011/2012. There were three cycles with four steps applied in this study; planning, action, observation, and reflection. Each cycle was conducted in three meetings, one for discussing the topic dan playing a *role play*, one for watching video and discussing, and the last for giving post test and questionnaire. From 16 (67%) on pre test, students' mean score is improved to 16,93 (70,55%) on post test I, 18,52 (77,16%) on post test II, and 19,21 (80,03%) on post test III. It means that *role play* combined with video recorded task can improve students' speaking skill and it is supported by the result of questionnaire and the journal.

Key words: *role play*, speaking skill, video.

PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris perlu dikuasai dengan baik karena keterampilan ini merupakan suatu indikator bagi keberhasilan seseorang dalam belajar bahasa Inggris. Berhubungan dengan deskripsi tersebut, Ur (1996) mengungkapkan bahwa jika seseorang menguasai suatu bahasa, secara intuitif ia dikatakan mampu berbicara dalam bahasa tersebut. Ungkapan ini jelas mengidentifikasi bahwa keterampilan berbicara menunjukkan suatu indikasi bahwa seseorang mengetahui suatu bahasa.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada semester sebelumnya terhadap mahasiswa kelas 2C yang mengambil mata kuliah *Speaking 1* tahun ajaran 2011/2012 di Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, ditemukan bahwa mahasiswa masih memiliki keterampilan berbicara yang rendah. Permasalahan utama yang ditemukan adalah dalam kompetensi linguistik dan diskursus, yaitu meliputi isi, ketepatan, dan kefasihan bahasa. Dalam masalah isi, mahasiswa kurang mampu mengungkapkan informasi yang berhubungan dengan topik yang dibicarakan karena kurang persiapan dalam berbicara. Mereka belum mampu mengatur diri untuk mempersiapkan diri dengan menghimpun informasi tentang topik terkait dari berbagai sumber walaupun sumber dan *link website* tentang topik tersebut telah diberikan kepada mereka. Dalam masalah ketepatan bahasa, mahasiswa sering melakukan kesalahan dalam pemilihan kosa kata dan penggunaan gramatika yang sifatnya masih sangat sederhana dengan tidak mengindahkan kaidah-

kaidah bahasa. Dalam hal kefasihan, masalah mahasiswa berawal dari kurangnya rasa percaya diri dalam berbicara untuk mengungkapkan ide-ide yang ingin disampaikan. Hal ini kemudian berimplikasi pada keraguan mereka yang terwujud pada kurang lancar dan seringnya mereka terdiam ketika diminta berbicara di depan kelas. Permasalahan ini secara keseluruhan menyebabkan suatu atmosfer belajar yang kurang kondusif bagi kemajuan mahasiswa dalam belajar bahasa Inggris. Hal tersebut tercermin pada hasil Ujian Akhir Semester mata kuliah *Speaking 1*, yaitu hasil evaluasi akhir menunjukkan, dari 38 mahasiswa di kelas IC, hanya 10 mahasiswa atau 26,32% mendapat skor A, 8 mahasiswa atau 21,05% mendapat B, 11 mahasiswa atau 28,95% mendapat C, dan 9 mahasiswa atau 23,68% tidak lulus mata kuliah *Speaking 1*.

Berdasarkan analisis dan refleksi yang dilakukan dalam proses pembelajaran *Speaking 1*, peneliti, yang merupakan dosen pengajar mata kuliah *Speaking 1*, menemukan bahwa permasalahan yang ada cenderung disebabkan oleh kurang efektifnya pendekatan yang dipakai selama proses pembelajaran. Dalam pembelajaran *Speaking 1*, pengajar cenderung berorientasi pada pendekatan berbasis topik, yaitu pengajar biasanya menyiapkan sebuah topik untuk setiap pertemuan lengkap dengan *link website* tentang topik tersebut serta ekspresi-ekspresi bahasa yang menunjang, dan mahasiswa diharapkan banyak membaca dan mempersiapkan diri dalam berbicara dan berdiskusi mengenai topik tersebut di dalam kelas.

Kegiatan di kelas diwarnai dengan bercakap-cakap, berdiskusi, baik secara kelompok maupun individu, dan setiap mahasiswa diharapkan untuk berbicara, mengungkapkan informasi, pendapat ataupun argumen tentang topik yang dibicarakan menggunakan *language function* dan *language expression* yang menunjang. Sebelum perkuliahan berakhir, pengajar memberikan umpan balik berupa analisis kesalahan gramatika dan diksi (kosa kata) yang digunakan oleh mahasiswa.

Berdasarkan evaluasi dengan melakukan wawancara terhadap mahasiswa di akhir semester, diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran yang dijalankan mengandung beberapa kekurangan. Pertama, model pembelajaran tersebut membuat mahasiswa sangat terbebani, karena mahasiswa yang mengambil *Speaking 1*, yang merupakan mahasiswa semester pertama di jurusan pendidikan Bahasa Inggris, masih dalam tahap adaptasi, belum terbiasa dengan sistem pembelajaran di universitas yang menuntut mereka untuk bisa belajar mandiri tanpa harus selalu disuapi materi seperti yang biasa mereka alami di SMA. Dalam hal ini, di kampus mahasiswa diharapkan mampu berbicara bahasa Inggris di depan kelas, di depan banyak orang, dengan persiapan yang matang melalui membaca, menganalisis, menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari, dan mengemukakan argumen tentang suatu topik. Kedua, kesempatan mahasiswa dalam berbicara selama proses pembelajaran sangatlah terbatas. Jika per-mahasiswa diberi kesempatan berbicara selama 5 menit, maka diperlukan 150 menit bagi

30 mahasiswa hanya untuk berbicara, dan itu merupakan pengelolaan waktu yang kurang efektif. Ketiga, umpan balik yang diberikan bersifat tidak efektif karena cenderung melebar, sesuai dengan kesalahan mahasiswa dan kurang memberi kesempatan untuk terjadinya suatu *grammar exercise*.

Ada beberapa metode yang tepat untuk digunakan untuk membantu peningkatan keterampilan mahasiswa dalam berbicara. Salah satu senior di Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris pernah menggunakan *task-based activities* dan *task-based activities berbantuan AVA* pada perkuliahan *Speaking 1* dan *Speaking 2*. Pada penelitian tersebut disimpulkan bahwa strategi tersebut ternyata cukup efektif untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam berbicara (Ramendra dan Barustyawati, 2007). Akan tetapi, setelah melalui diskusi dan kajian yang cukup mendalam tentang karakteristik dari permasalahan yang ada, kombinasi penggunaan *roleplay* dan *video* disepakati sebagai teknik yang paling tepat untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam bicara. *Roleplay* merupakan suatu teknik pembelajaran dengan memberikan peran-peran atau situasi-situasi tertentu untuk diperankan. Dalam konteks kampanye politik misalnya, beberapa mahasiswa bisa berperan sebagai calon legislatif yang sedang memaparkan program-program politiknya pada mahasiswa lainnya yang berperan sebagai pendukung. Dalam konteks di pasar, ada mahasiswa yang berperan sebagai pedagang dan yang lainnya sebagai pembeli.

Menurut Ur (1996), *roleplay* merupakan teknik pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan rasa percaya

diri dan kerjasama antar mahasiswa jika diterapkan dengan efektif. Dengan berpartisipasi pada peran-peran tertentu, secara perlahan-lahan mahasiswa akan melihat bahwa dirinya bisa, sehingga pada gilirannya akan merasa percaya diri untuk berbicara. Selain itu, Ur juga mengungkapkan bahwa roleplay juga memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk melatih *real life spoken language* yang sesungguhnya di kelas. Pernyataan ini jelas menunjukkan sifat kebermaknaan dari teknik roleplay yang mampu menghubungkan dunia sehari-hari dan situasi di kelas.

Ide yang sama juga diungkapkan oleh Harmer (2002) yang menyatakan bahwa roleplay menyenangkan dan memotivasi, meningkatkan rasa percaya diri, dan memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk menggunakan ragam bahasa yang lebih luas dengan memasukkan “dunia luar” ke dalam kelas. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Shen dan Suwantep (2011) di Thailand, yang menggunakan *role play* dan *e-learning* dalam meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *role play* dan *learning* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan mahasiswa dalam berbicara, terutama dalam hal kualitas dan produksi bahasa.

Terkait dengan teknik roleplay, penggunaan video dapat memberi suatu nilai tambah dan inovasi yang lebih dalam proses pembelajaran. Menurut Harmer (2002), penggunaan video memungkinkan mahasiswa melihat penggunaan bahasa dalam realitas yang sebenarnya. Dalam hal ini, mahasiswa bisa memahami bagaimana

makna dan mood pembicara bisa disampaikan baik itu melalui ekspresi bahasa, intonasi, dan/atau gerak tubuh. Selain itu, penggunaan video juga memiliki sifat yang sangat memotivasi. Kirkgoz (2011) menyarankan penggunaan video karena sesuai hasil penelitian yang dilakukannya di Turki, penggunaan video dalam pembelajaran berbicara bahasa Inggris mampu menumbuhkan sikap kritis mahasiswa dalam mengevaluasi keterampilan yang dimiliki olehnya maupun oleh teman sekelasnya.

Mengacu pada paparan sebelumnya, peneliti tertarik untuk mengimplementasikan teknik roleplay yang berbantuan video untuk meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa kelas 2C yang mengambil mata kuliah *Speaking 2* tahun ajaran 2011/2012. Peneliti ingin mengetahui apakah teknik ini mampu meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris mahasiswa. Sehingga, berdasarkan latar belakang tersebut, masalah yang ingin diselesaikan dalam penelitian ini adalah ‘apakah *Role Play* yang berbantuan video mampu meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa kelas 2C jurusan Pendidikan bahasa Inggris yang mengambil mata kuliah *Speaking 2*.’

METODE

Penelitian tentang peningkatan kualitas pembelajaran ini tergolong penelitian tindakan kelas. Permasalahan yang diidentifikasi yaitu tentang rendahnya kemampuan berbicara mahasiswa kelas 2C Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, diberikan tindakan yaitu penggunaan teknik *role*

play dibantu dengan video, sehingga permasalahan tersebut dapat diperbaiki.

Sesuai dengan sifat penelitian tindakan kelas, yaitu bersifat siklik (berupa siklus), maka penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk siklus. Tahap awal dari penelitian ini adalah melakukan observasi dan refleksi awal, yang dipergunakan sebagai informasi awal untuk membuat perencanaan dalam setiap siklus. Berdasarkan refleksi awal, terlihat bahwa kemampuan berbicara mahasiswa masih rendah dan perlu diupayakan suatu kegiatan yang dapat memfasilitasi mahasiswa untuk tidak merasa terbebani, dapat berbicara dengan lancar, tidak berbelit-belit, tidak menimbulkan interpretasi berbeda, berbicara menggunakan kosakata dan tata bahasa yang sesuai, dan tampil dengan lebih percaya diri.

Berdasarkan observasi dan refleksi awal di atas, maka secara kolaboratif tim peneliti mendesain pembelajaran *speaking 2* dengan menggunakan teknik *role play*, yang kemudian dikombinasikan dengan tugas *speaking* yang direkam dalam bentuk video, dan merancang tes dan kuesioner. Secara lebih rinci, kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan siklus adalah sebagai berikut. (1) Membuat skenario pembelajaran berdasarkan silabus *speaking 2*. (2) Mendesain materi lengkap dengan *language function* dan *language expression* yang digunakan untuk topik tertentu, disertai dengan latihan berupa skenario *role play* yang dilakukan di kelas setelah membahas materi. (3) Menentukan pemberian tugas yaitu membuat video percakapan dengan bermain peran berdasarkan

instruksi sesuai topik. (4) Menentukan jadwal dan waktu pelaksanaan. (5) Menyiapkan jurnal kegiatan, dan (6) menyiapkan post test, rubrik, dan kuesioner akhir yang berisi penilaian diri tentang kemampuan berbicara dan implementasi teknik *role play* berbantuan video.

Setelah kegiatan perencanaan di atas, segala rencana diimplementasikan pada tahap pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini, dilakukan pula 2 tahap observasi, yaitu pada saat mahasiswa melaksanakan pembelajaran dan setelah mahasiswa selesai melakukan pembelajaran. Selain observasi, dilaksanakan pula evaluasi terhadap keberhasilan teknik yang digunakan.

Hasil observasi dan evaluasi yang telah dilakukan digunakan untuk melakukan refleksi untuk mencermati fenomena dan hubungan antar fenomena yang terjadi pada saat berlangsungnya pembelajaran, sehingga akan dapat ditemukan dampak positif dan negatif dari tindakan yang diberikan sebagai bahan perencanaan tindakan selanjutnya.

Data dalam penelitian dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner, jurnal kegiatan, dan tes. Kuesioner dipergunakan untuk mengambil data tentang respon mahasiswa terhadap pelaksanaan *role play* berbantuan video, yaitu apakah teknik ini dapat membantu meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa. Kuesioner diisi oleh mahasiswa pada pertemuan ketiga pada setiap siklusnya, setelah pelaksanaan post tes. Jurnal kegiatan digunakan untuk mengambil data tentang pelaksanaan pembelajaran di kelas. Jurnal ini diisi oleh peneliti setelah

proses pembelajaran, dengan meringkas aktivitas serta permasalahan yang timbul di dalam kelas. Sedangkan tes digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data hasil belajar mahasiswa dalam keterampilan berbicara. Tes yang diberikan adalah tes keterampilan berbicara yang dilaksanakan di dalam kelas menggunakan acuan rubrik keterampilan berbicara. Teknik pelaksanaan tes adalah dua mahasiswa diminta ke depan, mengambil lotere yang berisi peran sesuai dengan topik, mempersiapkan diri selama 5 menit, dan kemudian tampil bercakap-cakap memerankan peran sesuai dengan yang tertera di lotre. Percakapan mereka direkam dalam bentuk audio.

Teknik analisa yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisa kuantitatif, yaitu respon-respon mahasiswa dalam kuesioner dideskripsikan dan hasil belajar mereka melalui tes keterampilan berbicara di tiap akhir siklus dianalisis intensitas dan tingkat keberhasilannya dengan membandingkan perkembangan dari pre tes, post tes I, post tes II, dan post tes III, untuk kemudian dideskripsikan, diargumentasikan dan diinterpretasikan sesuai dengan konteksnya. Untuk mendukung proses analisis tersebut, dilakukan pula analisis kualitatif dengan memberikan pemaknaan secara kontekstual dan mendalam mengenai proses pembelajaran dalam penelitian dengan mengacu pada catatan dalam jurnal kegiatan yang memuat kegiatan dan permasalahan yang timbul selama proses pembelajaran menggunakan *role play* berbantuan video.

Penelitian ini dianggap berhasil bila 80 % mahasiswa dapat mencapai

tingkat penguasaan keterampilan. Kriteria ini dipergunakan sebagai indikator karena sebagai mahasiswa Jurusan Bahasa Inggris, keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang paling mampu menunjukkan kemampuan mahasiswa tersebut dalam menguasai bahasa asing.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil evaluasi awal menunjukkan bahwa keterampilan berbicara mahasiswa kelas 2C Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha yang mengambil mata kuliah *Speaking 2* tergolong masih rendah yaitu dengan rerata 16 (67%) dari 29 mahasiswa, dari nilai maksimal 100%. Hal ini disebabkan karena mahasiswa belum mampu berbicara dengan mengulas lebih dalam topik yang dibicarakan, belum mampu berbicara dengan lancar tanpa berhenti lama saat ingin mengungkapkan sesuatu, berbicara berbelit-belit dan membingungkan karena kurangnya pengetahuan tentang kosa kata, tentang bagaimana pelafalan kata yang tepat, dan kurangnya pengetahuan tentang tata bahasa.

Berdasarkan hasil evaluasi awal, pembelajaran *speaking 2* dilaksanakan dengan menerapkan teknik *role play* yang berbantuan video, yaitu dengan bermain peran sesuai topik. Topik yang dibicarakan pada siklus pertama adalah *talking about future*. Diakhir pertemuan pertama, sebagai bahan persiapan untuk pertemuan selanjutnya, mahasiswa diminta untuk menyiapkan sebuah video tentang *talking about future*, satu orang menjadi peramal dan 2-3 lainnya menjadi orang yang ingin diramal. Pertemuan kedua diisi dengan

kegiatan menonton video yang telah dibuat dan membahas kesalahan-kesalahan dalam hal penyelesaian tugas, penyampaian pesan, kefasihan, pelafalan, kosa kata, dan tata bahasa. Sedangkan pertemuan ketiga diisi dengan pemberian post test dan kuesioner pasca implementasi teknik.

Nilai rata-rata mahasiswa dalam keterampilan berbicara bahasa Inggris pada Post test I adalah 16,93 (70,55%) dan berada pada kategori baik, meningkat sedikit dari pre tes yaitu 16 (67%) dengan kategori cukup. Dari 29 mahasiswa yang mengikuti Post test I, 3 orang (10, 34%) mendapat nilai yang sangat baik, 14 orang (42,28%) mendapat nilai baik, 12 orang (41,38%) mendapat nilai cukup, dan tidak ada yang mendapat nilai kurang. Hal ini menunjukkan kemampuan berbicara mahasiswa sudah meningkat namun masih dibawah standar ketuntasan (80%).

Pada siklus I, kemampuan mahasiswa setelah implementasi *role play* yang berbantuan video telah berada pada kategori baik. Mahasiswa mampu berbicara sesuai peran dengan baik, namun tidak disertai penjelasan yang lebih dalam tentang prediksinya mengenai masa depan. Mahasiswa mengetahui teknik membuka dan menutup percakapan, namun masih bermasalah dalam penyampaian pesan, menggunakan kalimat berbelit-belit, tidak nyambung dalam segi sebab akibat, menggunakan kalimat yang rancu sehingga membingungkan pendengar dan menimbulkan interpretasi yang berbeda. Mahasiswa belum mampu berbicara tanpa berhenti dan terdiam atau mengulang kata-kata tertentu sambil mengingat-ingat dan

berpikir apa yang akan diucapkannya. Pelafalan kata-kata tertentu yang sebenarnya umum dan sering digunakan mahasiswa masih belum dapat dilafalkan dengan baik oleh beberapa mahasiswa. Dalam hal kosa kata, mahasiswa sudah lebih mampu berbicara dengan kosa kata yang bervariasi, namun masih terdapat kesalahan pemakaian kosa kata sehingga menimbulkan makna yang berbeda dan membingungkan. Yang terakhir, masih terdapat kesalahan dalam hal *grammar* atau tata bahasa.

Dalam implementasi *role play* berbantuan video pada siklus I, peneliti mengalami beberapa kendala, yaitu pada pertemuan pertama, saat mahasiswa diperkenalkan dengan topik yang dibahas dan diminta menyiapkan percakapan, mahasiswa cenderung menulis percakapan yang akan ditampilkan. Hal tersebut membuat mahasiswa memerlukan waktu yang cukup banyak untuk menyatukan persepsi mengenai percakapan yang mereka buat, apalagi satu kelompok terdiri dari 4 orang. Hal ini menunjukkan mahasiswa belum mampu untuk memberi respon langsung dalam percakapan menggunakan bahasa Inggris, mereka memerlukan persiapan yang cukup lama. Saat mahasiswa menampilkan percakapannya, mahasiswa lain banyak yang tidak memperhatikan, mereka sibuk menyiapkan diri untuk maju ke depan, sehingga mereka tidak benar-benar menyimak masukan yang diberikan untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan yang dilakukan. Kendala lain, pada pertemuan kedua, saat menonton video yang dibuat mahasiswa, pengeras suara yang dipergunakan tidak dapat

bersuara dengan keras sehingga kerap kali peneliti menekan *pause* dan meminta mahasiswa untuk tenang dan mendengarkan dengan seksama.

Berdasarkan refleksi diatas, ditarik kesimpulan bahwa siklus II perlu dilakukan untuk lebih meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam berbicara sampai mencapai standar ketuntasan belajar. Hal-hal perbaikan yang perlu dilakukan pada siklus kedua adalah mahasiswa diminta untuk mengulas lebih dalam mengenai topik yang dibicarakan, tidak menggunakan kalimat yang berbelit-belit, rancu, yang membingungkan pendengar, melatih kemampuannya di rumah dalam memberi respon terhadap pertanyaan yang diberikan dengan bercakap-cakap menggunakan bahasa Inggris di rumah, dan melatih kemampuannya dalam hal pelafalan kata dengan membaca bacaan bahasa Inggris, dan mempelajari lagi tata bahasa. Sementara itu, dalam hal implementasi teknik, peneliti perlu menyiapkan ekspresi-ekspresi bahasa yang lebih bervariasi yang sesuai dengan topik yang dibahas, menyiapkan situasi yang lebih rinci yang memudahkan mahasiswa berbicara dalam bermain peran tanpa perlu waktu yang lama untuk menyatukan persepsi, memperhatikan dan melibatkan mahasiswa agar lebih aktif dalam sesi diskusi untuk menghindari kesalahan yang sama terulang kembali, dan yang terakhir mempersiapkan pengeras suara yang lebih baik demi kelancaran pembelajaran.

Kegiatan yang dilakukan pada siklus II sama dengan kegiatan pada siklus sebelumnya, namun dengan topik yang berbeda. Topik pada siklus II

adalah *giving opinions, agreeing and disagreeing, and discussing*, yaitu mereka berperan sebagai dua orang teman yang membicarakan mitos yang mereka percayai dan menanyakan pendapat temannya, apakah setuju atau tidak dengan mitos yang disebutkan dan memberi alasan untuk mendukung pendapat tersebut.

Setelah diadakan post test II, diperoleh data bahwa nilai rata-rata mahasiswa dalam keterampilan berbicara bahasa Inggris pada Post test II adalah 18,52 (77,16%) dan berada pada kategori baik, meningkat dari post tes I yaitu 16,93 (70,55%) dengan kategori baik pula. Dari 29 mahasiswa yang mengikuti Post test II, 5 orang (17,24%) mendapat nilai yang sangat baik, 18 orang (62,07%) mendapat nilai baik, dan 6 orang (20,69%) mendapat nilai cukup. Hal ini menunjukkan kemampuan berbicara mahasiswa semakin meningkat namun masih dibawah standar ketuntasan (80%).

Kemampuan mahasiswa dalam berbicara menggunakan bahasa Inggris setelah implementasi *role play* yang berbantuan video pada Siklus II tetap berada pada kategori baik. Mahasiswa mampu bercakap-cakap dengan menanyakan dan menyatakan pendapat tentang mitos yang beredar di masyarakat, apakah mereka sependapat atau tidak dengan mitos-mitos tersebut, dan memberikan alasan untuk memperkuat pendapat mereka. Mahasiswa mampu menyampaikan pesan dengan baik dan merespon pertanyaan yang diberikan tanpa menimbulkan interpretasi yang berbeda, namun dalam penyampaian pendapat, beberapa mahasiswa terkesan memaksakan pendapatnya agar

temannya mempercayai dan melakukan seperti apa yang disebutkan dalam mitos yang dia percaya. Dalam hal ini, pendidikan karakter yang perlu ditanamkan adalah menghargai pendapat orang lain, yaitu mereka diharapkan untuk mampu menghormati pendapat orang lain walaupun tidak sejalan dengan pendapat mereka. Dalam hal kefasihan berbicara, tidak ada peningkatan dari siklus sebelumnya, mahasiswa masih belum mampu berbicara tanpa berhenti dan terdiam atau mengulang kata-kata tertentu sambil mengingat-ingat dan berpikir apa yang akan diucapkannya. Pelafalan kata-kata tertentu yang sebenarnya umum dan sering digunakan mahasiswa masih belum dapat dilafalkan dengan baik oleh beberapa mahasiswa, namun hal baik yang ditunjukkan adalah mahasiswa berusaha memperbaiki kesalahan pengucapannya ketika mereka melakukan kesalahan. Hal tersebut menunjukkan ada usaha untuk memperbaiki dan mereka setidaknya tahu telah melakukan kesalahan dan berusaha untuk memperbaikinya. Dalam hal kosa kata, masih terdapat kesalahan pemakaian kosa kata sehingga menimbulkan makna yang berbeda dan membingungkan. Yang terakhir, masih terdapat banyak kesalahan dalam hal *grammar* atau tata bahasa. Berdasarkan refleksi diatas, ditarik kesimpulan bahwa Siklus III perlu dilakukan karena ketuntasan belajar mahasiswa masih dibawah 80%. Hal-hal perbaikan yang perlu dilakukan pada siklus ketiga adalah mahasiswa diminta untuk lebih melatih kemampuannya di rumah untuk meningkatkan kefasihan berbicara dan pelafalan kata, menghindari

pengulangan kata dan berpikir lebih cepat mengenai kata yang akan diucapkan sehingga tidak terdapat jeda yang cukup lama dalam berbicara, serta mempelajari lagi tata bahasa.

Topik pada siklus III adalah *offering to do something*. Sama seperti dua siklus sebelumnya, mahasiswa diminta bermain peran di kelas dan kemudian mempersiapkan video yang ditonton pada pertemuan berikutnya. Pada pertemuan ketiga mahasiswa diberikan tes dan kuesioner. Berdasarkan hasil post test III, nilai rata-rata mahasiswa dalam keterampilan berbicara bahasa Inggris adalah 19,21 (80,03%) masih berada pada kategori baik, meningkat dari post tes I yaitu 16,93 (70,55%) kategori baik dan post test II 18,52 (77,16%) dengan kategori baik pula. Dari 29 mahasiswa yang mengikuti Post test III, 6 orang (20,69%) mendapat nilai yang sangat baik, 19 orang (65,52%) mendapat nilai baik, dan 4 orang (13,79%) mendapat nilai cukup. Hal ini menunjukkan kemampuan berbicara mahasiswa semakin baik dan telah mencapai standar ketuntasan (80%), sehingga siklus berikutnya tidak perlu dilaksanakan lagi, dapat berakhir sampai siklus III saja.

Kemampuan mahasiswa dalam berbicara menggunakan bahasa Inggris setelah implementasi *role play* yang berbantuan video pada Siklus III berada pada kategori baik. Mahasiswa mampu bercakap-cakap sebagai seorang pegawai dan pelanggan dengan ekspresi bahasa *offering to do something* (menawarkan bantuan), *accepting, and refusing an offer* (menerima dan menolak tawaran). Mahasiswa mampu menyampaikan

pesan dengan baik dan merespon pertanyaan yang diberikan tanpa menimbulkan interpretasi yang berbeda. Dalam hal kefasihan berbicara, terdapat sedikit perbaikan namun mahasiswa masih belum mampu berbicara tanpa berhenti dan terdiam atau mengulang kata-kata tertentu sambil mengingat-ingat dan berpikir apa yang akan diucapkannya. Dalam melafalkan suatu kata, mahasiswa berusaha memperbaiki kesalahan pengucapannya ketika mereka melakukan kesalahan. Hal tersebut menunjukkan mereka setidaknya tahu telah melakukan kesalahan dan berusaha untuk memperbaikinya. Dalam hal kosa kata, masih terdapat beberapa kesalahan pemakaian kosa kata sehingga menimbulkan makna yang berbeda dan membingungkan. Yang terakhir, masih terdapat banyak kesalahan dalam hal *grammar* atau tata bahasa.

Peningkatan nilai rata-rata keterampilan berbicara dari siklus pertama sampai ketiga dalam penelitian ini mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Shen dan Suwanteph (2011) di Thailand, yang menggunakan *role play* dan *e-learning* dalam meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa dan Kirkgoz (2001) di Turki, yang menggunakan video dalam pembelajaran berbicara Bahasa Inggris. Hasil penelitian Shen dan Suwanteph menunjukkan bahwa *role play* dan *e-learning* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan mahasiswa dalam berbicara, terutama dalam hal kualitas dan produksi bahasa. Sedangkan Hasil penelitian Kirkgoz menunjukkan penggunaan video dalam pembelajaran berbicara bahasa Inggris mampu menumbuhkan sikap kritis

mahasiswa dalam mengevaluasi keterampilan yang dimilikinya maupun teman sekelasnya. Dalam penelitian ini, penggunaan *role play* yang berbantuan video mampu memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan nilai rata-rata mahasiswa dan mampu menumbuhkan sikap kritis mahasiswa dalam berdiskusi, menilai keterampilan mereka sendiri dan teman sekelasnya.

Hasil post test didukung oleh data yang didapat dari hasil kuesioner yang diisi oleh mahasiswa. Berdasarkan persentase hasil kuesioner, dapat ditarik kesimpulan bahwa hampir seluruh mahasiswa mengatakan menyukai teknik *role play* berbantuan video yang digunakan dalam pembelajaran. Teknik tersebut membantu mereka dalam berbicara bahasa Inggris dan memotivasi mereka untuk berbicara. Dalam bermain peran, lebih dari separuh mahasiswa mengatakan mampu memberi respon yang baik terhadap pertanyaan yang diberikan, yakin apa yang diucapkannya dapat dimengerti oleh rekannya dan mereka merasa mampu melakukan percakapan yang baik, serta tidak mengalami kesulitan mengenai topik yang dibahas. Mengenai video yang mahasiswa tonton, sebagian besar dari mereka menyukai saat menonton videonya di kelas, dan seluruh mahasiswa mengaku menyukai saat mereka menonton video temannya. Mengenai sesi diskusi yang dilakukan setelah menonton video mereka sendiri, hampir seluruhnya merasa mendapat banyak masukan mengenai kelebihan dan kekurangan mereka dan dapat belajar dari kelebihan dan kesalahan-kesalahan teman-temannya dalam berbicara.

Hasil kuesioner tersebut sesuai dengan prinsip-prinsip yang dikemukakan oleh Brown (2001), yaitu teknik *role play* dikatakan sangat mengutamakan kebutuhan pebelajar untuk berbicara dari yang berfokus pada ketepatan sampai pada yang berfokus pada pesan, interaksi, makna dan kefasihan. Selain itu, teknik ini juga dapat memotivasi pebelajar dari dalam diri mereka, mendorong penggunaan bahasa yang otentik dalam konteks yang bermakna, mampu memfasilitasi pemberian balikan dan koreksi yang tepat, menekankan keterhubungan alami antara berbicara dan mendengarkan, memberikan kesempatan pada pebelajar untuk memulai komunikasi lisan dan mendorong pertumbuhan strategi berbicara.

Selain itu, sesuai juga dengan apa yang dipaparkan Ur (1996), yaitu *roleplay* merupakan teknik pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan rasa percaya diri dan kerjasama antar mahasiswa jika diterapkan dengan efektif. Dengan berpartisipasi pada peran-peran tertentu, secara perlahan-lahan mahasiswa akan melihat bahwa dirinya bisa, sehingga pada gilirannya akan merasa percaya diri untuk berbicara. Selain itu, Ur juga mengungkapkan bahwa *roleplay* juga memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk melatih *real life spoken language* yang sesungguhnya di kelas. Ide yang sama juga diungkapkan oleh Harmer (2002) yang menyatakan bahwa *roleplay* adalah kegiatan yang menyenangkan dan memotivasi, meningkatkan rasa percaya diri, dan memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk menggunakan ragam

bahasa yang lebih luas dengan memasukkan “dunia luar” ke dalam kelas

Penggunaan video sebagai media pembelajaran memiliki andil yang cukup besar dalam peningkatan keterampilan berbicara mahasiswa dalam penelitian ini. Hal ini sesuai dengan apa yang ditegaskan oleh Rowntree (dalam Tegeh, 2005) yaitu video sebagai media pembelajaran mampu membangkitkan motivasi belajar mahasiswa, memungkinkan untuk mengulang apa yang telah ditonton, dibahas, atau dipelajari, mampu menyediakan stimulus belajar, mengaktifkan respon pebelajar, dan mampu memberikan balikan belajar dengan segera atau setelah pengulangan beberapa kali.

Berdasarkan refleksi dan pembahasan di atas, hasil penelitian ini sesuai dengan kajian teori dan bukti empiris yang berhubungan dengan penggunaan *role play* dan video untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris. Namun, untuk lebih meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa kelas IIC Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha, ada beberapa hal yang harus ditingkatkan kedepannya, yaitu mahasiswa harus lebih melatih kemampuannya di rumah untuk meningkatkan kefasihan berbicara dan pelafalan kata, menghindari pengulangan kata dan berpikir lebih cepat mengenai kata yang akan diucapkan sehingga tidak terdapat jeda yang cukup lama dalam berbicara, banyak membaca untuk meningkatkan pengetahuan tentang kosa kata, mempelajari lagi tata bahasa, serta melatih kemampuan bicara di depan

teman untuk meredakan rasa grogi dalam berbicara.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti menyimpulkan bahwa implementasi teknik *role play* yang berbantuan video terbukti mampu meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa kelas 2C jurusan Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha yang mengambil mata kuliah Speaking 2 tahun ajaran 2011/2012. Terjadi peningkatan nilai rata-rata mahasiswa mulai dari pre test, post test I, post test II, dan post test III. Pada post test III, nilai rata-rata mahasiswa telah mencapai standar ketuntasan, sehingga penelitian dapat diakhiri sampai pada siklus III saja. Peningkatan nilai rata-rata mahasiswa terjadi secara bertahap dan disertai dengan kesan mahasiswa terhadap teknik *role play* berbantuan video yang digunakan. Semakin hari mahasiswa merasa semakin menyukai teknik yang digunakan dan merasa terbantu dan termotivasi dalam berbicara. Mereka suka menonton video mereka, apalagi menonton hasil karya teman-temannya. Diskusi yang dilaksanakan untuk membahas penampilan mahasiswa dalam video dinilai sangat berkontribusi terhadap pengetahuan dan pemahaman mereka dalam berbicara. Hal-hal yang masih perlu ditingkatkan oleh mahasiswa adalah melatih mental agar tidak grogi saat berbicara di depan kelas dan meningkatkan kemampuan dalam hal pelafalan kata dan keragaman kosa kata dengan banyak membaca, baik membaca dengan keras maupun membaca pemahaman. Selain itu, hal yang harus mendapat perhatian serius

adalah *grammar* karena mahasiswa masih belum mampu berbicara dengan tata bahasa Inggris yang baik dan benar.

Penelitian ini merupakan suatu upaya inovatif dalam pembelajaran keterampilan berbicara yang diterapkan di jurusan Pendidikan Bahasa Inggris. Untuk itu, hasil-hasil penelitian yang diperoleh diharapkan dapat berkontribusi optimal terhadap mahasiswa, mahasiswa dapat meningkatkan keterampilannya dalam berbicara dengan menggunakan teknik yang menyenangkan yaitu bermain peran sesuai topik yang dipelajari dan menuangkan kreatifitasnya dalam bentuk rekaman video yang nantinya ditonton bersama-sama di dalam kelas. Mahasiswa dapat belajar dari kesalahan sendiri dan juga kesalahan teman-temannya, dan menjadikannya acuan untuk tampil lebih baik dikemudian hari. Dalam berbicara, mahasiswa harus mampu mengatasi rasa grogi, memperhatikan dan menghargai pendapat orang lain, dan meningkatkan kemampuannya dalam hal kefasihan, kosa-kata, dan tata bahasa. Bagi dosen, dosen dapat menggunakan teknik *role play* yang berbantuan video karena teknik ini terbukti mampu meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa kelas 2C yang diobservasi paling bermasalah pada saat perkuliahan Speaking 1 pada semester sebelumnya. Teknik *role play* berbantuan video ini dapat dijadikan alternatif dalam merancang kegiatan belajar mengajar mata kuliah Speaking 2. Hal-hal yang perlu disiapkan untuk memperlancar jalannya kegiatan di kelas adalah rencana pembelajaran, materi, alat perekam, laptop, LCD, dan pengeras

suara. Selain itu, melalui pembicaraan informal, seminar, dan karya tulis, hasil-hasil penelitian ini dapat diketahui oleh dosen lainnya, dan dapat dimanfaatkan sebagai bahan perbaikan kinerja dan berguna untuk menambah wawasan para pendidik, menambah khasanah ilmu pengetahuan utamanya ilmu pendidikan dan pengajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, D. H. 2001. *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. New York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Harmer, J. 2002. *The Practice of English Language Teaching* (3rd ed). New York: Addison Wesley Longman Limited.
- Kirkgoz, Y. 2011. A Blended Learning Study on Implementing Video Recorded *Speaking* Tasks In Task-Based Classroom Instruction. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*. October 2011, volume 10 Issue 4. Diunduh 15 Februari 2012 di <http://www.tojet.net/articles/v10i4/1041.pdf>
- Ramendra, D. P. dan Barustyawati a. A. 2007. *Meningkatkan Keterampilan Berbicara Mahasiswa Semester II Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris S1 Universitas Pendidikan Ganesha Dalam Mata Kuliah Speaking 2 Dengan Menggunakan Teknik Task-Based Activity Berbantuan AVR*. (Laporan Penelitian Yang Tidak Dipublikasikan). Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Shen, L., dan Suwanteph, J. 2011. E-learning Constructive Role Plays for EFL Learners in China's Tertiary Education. *Asian EFL Journal. Professional Teaching Articles*. Vol. 49 January 2011. Diunduh 15 Februari 2012 di http://www.asian-efl-journal.com/PTA/January_2011.pdf
- Tegeh, I Made. 2005. *Media Pembelajaran*. (Modul). Singaraja: IKIP Negeri Singaraja.
- Ur, P. 1996. *A Course in language teaching: Practice and Theory*. Cambridge: Cambridge University Press.