

**METODE SIMULASI TEMATIS
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS;
Spesifikasi Teaching Speaking
Oleh: Anis Sutrisno***

Abstrak

Bahasa Inggris merupakan aset intelektual yang harus dimiliki oleh segenap komponen bangsa, terutama para generasi penerus. Ruang dan waktu belajar bahasa Inggris yang utama adalah di sekolah. Bentuk pembelajaran harus dikemas sedemikian rupa, sehingga target yang diharapkan sesuai dengan ketetapan standard kompetensi.

Adalah sebuah paradigma paradox, ketika Bahasa Inggris dicanangkan dan diprogramkan sebagai bahasa nasional kedua di negeri ini. Pola pendidikan disetting berbasis internasional, tehnik penyampaian materi diberikan dalam bentuk bilingual, tetapi di sisi lain kondisi kemampuan siswa terhadap bahasa Inggris masih sangat jauh dari harapan.

Metode pembelajaran dalam bentuk simulasi tematis sangat membantu para siswa dalam penguasaan bahasa Inggris komunikatif.

Kata kunci: Pembelajaran, simulasi tematis dan prestasi.

A. Pendahuluan

Ada sebuah fakta ironis atas kondisi kemampuan berbahasa Inggris para siswa. Mereka belajar Bahasa Inggris sejak dari SD, tetapi saat mereka duduk di bangku SMA mengapa sebagian besar mereka masih belum mampu berbicara Bahasa Inggris? Jika dilihat dari input prestasi siswa ketika masuk sebuah SMA, mereka mempunyai tingkat kemampuan yang heterogen. Tetapi di sekolah negeri yang favorit sekalipun, kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Inggris masih sangat rendah. Padahal rata-rata nilai masuk mereka adalah 7 ke atas. Bahkan beberapa siswa yang nilai EBTANAS Bahasa Inggris SMP-nya 9, tetapi mereka tidak bisa berkomunikasi dengan lancar.

Inilah dampak sistem persekolahan yang hanya mentransfer *the dead knowledge*, pengetahuan yang telalu bersifat *text bookish* yang ibarat sudah diceraikan baik dari akar sumbernya maupun aplikasinya karena tersusun dalam struktur yang bersifat rigid, manajemen bersifat sentralistis, kurikulum penuh dengan pengetahuan dan teori-teori (Zamroni, 2000:5).

Sebuah pertanyaan besar, bagaimana para siswa nanti akan menyikapi kehidupan global yang sarat dengan komunikasi dalam bahasa Inggris? Sebagai contoh internet, mereka mungkin tidak gagap teknologi karena cukup mengenal kemajuan teknologi tersebut, tetapi bahasa pergaulan yang dipakai sehubungan dengan teknologi tersebut adalah bahasa Inggris, bagaimana mereka bisa menang dalam kompetisi global tersebut? Berangkat dari kenyataan tersebut, dunia pendidikan di negara kita mestinya menempatkan

materi Bahasa Inggris dalam setting pendidikan prioritas dengan pola *paedosenstris*. Namun, suasana belajar yang tidak menyenangkan dan proses pembelajaran Bahasa Inggris yang belum berhasil walaupun sudah bertahun-tahun mengisyaratkan bahwa ada masalah yang menghadang di depan kita. (Nurdin Somantri, 2009: 4)

Menyadari hal tersebut di atas, ada sebuah media pembelajaran yang menarik dan membangkitkan minat siswa, yaitu simulasi tematik. Sebuah media bantu yang disamping murah juga akurat dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris bagi para siswa khususnya speaking sekaligus membuat suasana kelas menyenangkan. Media bantu tersebut adalah berbentuk papan simulasi sederhana yang di dalamnya terdapat kumpulan pertanyaan atau instruksi yang sesuai dengan tema yang kita bawakan di kelas. Dalam hal ini, penulis membuat tema *English for Tourism* untuk kelas XI di SMAN 2 Pacitan. Media tersebut sangat cocok untuk fokus speaking tingkat SMA. Bahkan juga bisa dikaitkan dengan bermain peran dalam bentuk instruksi. Sehingga sangat relevan dengan pepatah yang mengatakan "*I see I forget, I read I remember, I do I understand*".

Para siswa tidak percaya diri apabila guru Bahasa Inggris memberi pertanyaan atau mengajak bicara mereka dalam Bahasa Inggris. Hal tersebut dapat diartikan bahwa komunikasi tidak berjalan dengan wajar dan baik. Komunikasi yang harus digunakan adalah komunikasi sebagai transaksi yang di dalamnya terjadi relasi yang seimbang antara pribadi yang satu dengan pribadi yang lain. Dengan bantuan analisa transaksional akan memungkinkan seorang guru mengatur dan merencanakan komunikasinya dengan para siswa dalam rangka mempercepat tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan pribadi siswa (Hadiatmadja, 1982:47).

B. Permasalahan

1. Mengapa suasana kelas begitu membosankan bagi para siswa dan juga mungkin guru? Apakah karena faktor guru, siswa, sekolah atau muatan kurikulum?
Apabila pembelajaran Bahasa Inggris itu meliputi empat keahlian membaca, menulis, mendengar, dan berbicara, mengapa dalam ujian justru tidak ada ujian berbicara (*speaking*)? Lalu untuk apa proses pembelajaran *speaking* selama ini?
2. Mengapa para siswa masih mencari lembaga lain di luar sekolah untuk belajar Bahasa Inggris khususnya *speaking*? Kalau begitu apa fungsi sekolah dan atau guru-guru Bahasa Inggris? Bagi siswa yang mampu, mereka dapat menimba ilmu speaking di kursus Bahasa Inggris. Bagaimana dengan yang tidak mampu? Jelas, mereka tetap mengandalkan sekolah dan akhirnya harus rela dengan kemampuan Bahasa Inggris yang lemah.
3. Penekanan materi pada reading dengan mengadopsi bacaan-bacaan yang bersifat ilmiah. Akibatnya, para siswa lebih mengerti industrialisasi teknologi dan sebagainya, tetapi mereka tidak tahu bagaimana berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari?

4. Buku-buku paket Bahasa Inggris baik terbitan pemerintah lebih-lebih swasta lebih berorientasi uang atau keuntungan. Apakah kegunaan buku dan LKS tersebut apabila ternyata para siswa tidak mampu berbicara Bahasa Inggris?
5. Apakah dampak psikologis jika peran guru diganti oleh teman sekelas/sebaya dengan mereka? Apakah pendekatan tutor sebaya mampu memotivasi para siswa sehingga mereka mendapat pengalaman berbicara Bahasa Inggris?

C. Tujuan

1. Memberikan suasana baru kepada para siswa bahwa belajar Bahasa Inggris tidak harus selalu melalui metode konvensional, membuka buku paket, mengerjakan LKS, sehingga para siswa tidak merasa jenuh di kelas.
2. Memberikan suatu gambaran dan wawasan bahwa mereka bisa menggunakan metode simulasi tematis selain metode yang ada untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris siswa.
3. Sebagai alat bantu untuk memperlancar proses tanya jawab tentang tema tertentu dengan pendekatan teman sebagai tutor sebaya dengan demikian diharapkan terjadi pemahaman yang lebih baik atas tema yang dibawakan.
4. Agar siswa berlatih untuk memiliki rasa percaya diri dengan mengurangi peran dominan guru, sehingga mereka dapat mengungkapkan kemampuannya, berlatih speaking secara bebas dan leluasa.
5. Melihat apakah ada perubahan kemampuan para siswa secara signifikan setelah dilakukan metode simulasi tematis dalam pemahaman speaking.

D. Pengertian

Simulasi adalah sebuah metode permainan bernomor yang disertai kartu-kartu berisi instruksi atau pertanyaan tertentu dari setiap nomor. Permainan ini seperti monopoli atau ular tangga hanya lebih sederhana. Metode ini membutuhkan media bantu lain seperti dadu, identitas peserta, kartu-kartu dan amplop-amplop kecil untuk menyimpan kartu-kartu. Tematis, karena dikaitkan dengan tema-tema atau sub-sub tema dalam GBPP Mata Pelajaran Bahasa Inggris. Hal ini penting agar proses pembelajaran tetap terkontrol dan tidak menyimpang dari tujuan dan masih terkait dengan kurikulum.

Kelompok, karena harus dilakukan secara berkelompok.. Untuk kelas klasikal idealnya beranggotakan 5 - 6 siswa. Pembagian kelas ke dalam kelompok-kelompok kecil bisa menjadi solusi masalah-masalah pembelajaran Bahasa Inggris. Salah satu keuntungan yang jelas adalah dapat mendorong anggota kelompok untuk secara aktif melakukan apa yang telah menjadi kesepakatan kelompok tersebut.

E. Penggunaan Metode Simulasi Tematis

1. Persiapan.

Pada tahap ini penulis mencoba berbagai metode untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam hal *speaking*. Setelah mendapatkan hipotesa-hipotesa tentang kondisi kemampuan Bahasa Inggris siswa per kelas, kemudian penulis menyebarkan angket agar diperoleh hasil yang lebih valid.

Berikut ini hasil angket yang dilakukan pada tanggal 22 Pebruari 2009. Dari 4 kelas, hadir 156 siswa/responden. Sebanyak 87 siswa (55,7%) merasa bingung dan tidak tahu harus menjawab apa apabila guru Bahasa Inggris bertanya atau berbicara kepada mereka. Sebanyak 17 siswa (10,8%) merasa gugup, 14 siswa (8,9%) merasa antara mengerti dan tidak, 15 siswa (9,6%) memilih diam saja, 17 siswa (10,8%) sama sekali tidak mengerti pertanyaan atau pembicaraan guru dan 6 siswa (3,8%) yang tidak mau tahu tentang materi pelajaran Bahasa Inggris.

Rasa percaya diri siswa justru muncul jika yang mengajak berbicara Bahasa Inggris tersebut adalah teman sekelas/sebaya dengan mereka yaitu 99 siswa (63,4%). Yang tidak mengerti pembicaraan teman mereka ada 13 siswa (8,3%), yang merasa tidak tahu ada 14 siswa (8,9%), gugup ada 9 siswa (5,7%), diam ada 4 siswa (2,5%), menjawab semampunya ada 11 siswa (7,5%) dan yang tidak tahu menahu sebanyak 6 (3,8%).

2. Media Yang Dibutuhkan.

Media bantu yang dibutuhkan adalah sejenis papan ular tangga. Pembuatannya cukup mudah. Di tengah-tengah papan tersebut kita tuliskan kata-kata yang bisa menggugah semangat mereka, misalnya: *Let's speak up!*, *Let's improve our English!*, *Let's talk!*, dan sebagainya. Jumlah papan yang kita buat disesuaikan dengan kebutuhan berdasarkan jumlah siswa per kelas. Apabila satu kelas berisi 40 siswa paling tidak kita harus membuatnya 8 sehingga per kelompok ada 5 siswa.

Media lain yang dibutuhkan adalah dadu dan daftar pertanyaan atau instruksi yang berkaitan dengan tema / sub-tema. Pertanyaan-pertanyaan / instruksi-instruksi itu kita tuliskan di kertas-kertas kecil seukuran amplop kecil.

Selanjutnya kertas koleksi kosa kata baru. Setiap siswa dalam kelompok wajib menyediakan kertas kosong yang digunakan untuk menulis setiap kata baru yang mereka dapatkan selama permainan simulasi tersebut. Pada akhir permainan kertas-kertas tersebut dikumpulkan untuk dilihat guru kemudian dikembalikan kepada siswa.

F. Proses Pembelajaran

Langkah-langkah pembelajaran meliputi Pre Activity, Whilst-Activity, dan Post Activity. Guna mengetahui apakah ada perubahan yang signifikan pada kemampuan berbahasa Inggris siswa maka perlu diadakan test baik sebelum maupun sesudah proses pembelajaran.

1. Pre-Activity.

Setelah salam dan berdo'a, adalah pemberian pre-test yang berhubungan dengan tema *English for Tourism*. Waktu untuk mengerjakan test ini 10 menit. Kemudian para siswa kita arahkan ke tema yang akan dibahas.

Langkah berikutnya penjelasan umum kepada siswa mengenai metode simulasi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, memilih organizer dan pembagian kelompok berisi 5 - 6 siswa termasuk pengatur.

Organizer tersebut akan menerima 1 papan simulasi dan perlengkapan lain. Penjelasan diberikan sambil proses berjalan supaya menghemat waktu. Setelah semuanya siap, maka simulasi sudah bisa dimulai.

3. Whilst-Activity.

Selama simulasi berjalan tugas guru yang utama adalah memonitor dan mengingatkan mereka apabila tidak menggunakan Bahasa Inggris dan memberikan penilaian proses. Begitulah seterusnya sampai waktu yang disediakan untuk simulasi tersebut selesai. Biasanya 3 putaran sudah dapat mencakup semua pertanyaan/instruksi.

3. Post-Activity.

Pada termin Post Activity adalah mendiskusikan kesalahan ungkapan Bahasa Inggris yang tadi digunakan kemudian menyimpulkan. Langkah terakhir adalah memberikan post test.

Kemudian penulis menyebarkan angket guna mengetahui tanggapan mereka tentang metode simulasi tematis ini.

G. Hasil Pembelajaran

1. Hasil Pembelajaran Dalam Ranah Kognitif.

Berikut ini hasil skor pre dan post test dari 4 kelas sample.

Tabel 1: Nilai Rata-rata Pre Test dan Post Test Pemahaman Siswa

KLS	JML SSW HDR	MEAN PRE TEST	MEAN POST TEST	SKOR MIN PRE TEST	SKOR MAX PRE TEST	SKOR MIN POST TEST	SKOR MAX POST TEST	DEV STD PRE TEST	DEV STD POST TEST
XI A/1	40	7,05	7,13	4	9	5	9	1,94	1,42
XI A/2	39	7,36	7,43	4	5	9	9	2,08	1,42
XI S/1	40	7,04	7,14	4	5	8	9	1,94	1,42
XI S/2	37	7,03	7,03	4	4	9	9	2,16	1,91

2. Hasil Pembelajaran Kemampuan Speaking.

Dalam hal ini penulis mengambil sample 9 orang siswa.

Tabel 2: Nilai Pre Test Speaking Siswa

NO.	PRON /ACC	STRC	VOC	FLU	COM	TTL	RAT
1.	70	65	70	75	60	340	6,80
2.	60	60	65	60	65	310	6,20
3.	70	70	70	70	65	345	6,90
4.	65	60	60	60	60	305	6,10
5.	50	60	50	55	50	265	5,30
6.	45	45	45	50	50	235	4,70
7.	40	40	40	45	45	210	4,20
8.	40	45	50	40	45	220	4,20
9.	55	55	55	50	60	275	5,50

Tabel 3: Nilai Post Test Speaking Siswa

NO.	PRON /ACC	STRC	VOC	FLU	COM	TTL	RAT
1.	70	70	75	65	75	355	7,10
2.	60	65	70	55	70	320	6,40

3.	70	70	75	70	75	360	7,20
4.	60	70	70	60	65	325	6,50
5.	65	75	70	65	70	345	6,90
6.	55	60	65	55	65	300	6,00
7.	50	55	60	45	60	270	5,40
8.	50	55	60	45	60	270	5,40
9.	50	55	60	55	60	280	5,60

Berikut adalah contoh naskah English for tourism pada salah satu kotak simulasi.

Pacitan has three types of tourism object, namely natural, historical and natural objects. Describe each of them!

H. Analisis Hasil Pembelajaran

Ada sebuah dilematis pada diri guru ketika mendapatkan siswa yang mempunyai input NEM sudah baik. Padahal, nilai raport yang baik belum merupakan jaminan bahwa kemampuan oral mereka juga baik.

Seorang pendidik dari Australia, Ian Briggs, dalam sebuah seminar "*Towards More Innovative and Communicative English Language Teaching*" mengatakan bahwa banyak lulusan SLTA tak mampu berbahasa Inggris dengan baik kendati sudah mempelajarinya selama 6 tahun di sekolah formal. Kesalahannya bukan pada materi pelajaran tapi karena guru kurang aktif menciptakan strategi pengajaran yang dapat memotivasi siswa. Oleh karena itu, sangat dipandang perlu dan penting bagi guru untuk secara kreatif menciptakan metode / media pembelajaran yang sesuai dan terukur.

Hasil pembelajaran dengan menggunakan metode Simulasi Tematis pada tabel di depan dapat dianalisa sebagai berikut.

Tabel 4: Perubahan Pemahaman Siswa

NO.	KELAS	PRE TEST (%)	POST TEST (%)	KETERANGAN
1.	XI A/1	32,88	33,03	Naik 0,15%
2.	XI A/2	34,33	34,41	Naik 0,08%
3.	XI S/1	32,56	32,79	Naik 0,32%
4.	XIS/2	34,33	34,41	Naik 0,08%

Dari tabel tersebut terjadi perubahan kenaikan tingkat pemahaman siswa. Perubahan tersebut tidak hanya terjadi pada nilai rata-rata tetapi juga pada skor. Berarti proses simulasi tersebut secara implisit telah memberikan perubahan pada daya persepsi siswa.

I. Penutup

1. Kesimpulan

Muatan kurikulum Bahasa Inggris yang terlalu padat, membahas banyak tema belum tentu tepat sasaran jika tidak disertai dengan metode pembelajaran yang menyenangkan, membuat suasana pembelajaran atau suasana kelas dalam pandangan para siswa membosankan. Hal tersebut mengakibatkan tidak adanya apresiasi siswa terhadap pelajaran Bahasa Inggris yang pada kelanjutannya kemampuan berbahasa Inggris mereka tidak sebanding dengan jumlah anggaran yang dikeluarkan negara.. Salah satu solusi adalah melalui penerapan metode pembelajaran.

Metode simulasi tematis di samping mampu membuat suasana kelas hidup dan menyenangkan, juga mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan berbahasa Inggris siswa yang cenderung lebih baik dalam bentuk pemahaman terhadap tema tertentu dalam konteks speaking khususnya.

2. Saran-saran

- a. Peningkatan kreatifitas guru dalam menyampaikan pelajaran Bahasa Inggris perlu lebih ditingkatkan. Orientasi paedosentris harus dikedepankan, apalagi dalam proses pembelajaran bahasa.
- b. Forum MGMP Bahasa Inggris tidak hanya membahas tentang pembuatan LKS dan modernisasi alat Bantu pembelajaran. Kontrol pemahaman siswa jangan sampai ditinggalkan, karena bagaimanapun juga kemampuan berbahasa Inggris secara komunikatif menjadi tolok ukur keberhasilan dalam proses pembelajaran bahasa.

Daftar Pustaka

- Adi, Endang. 2002, *Kartu Simulasi. Media Bantu Pemerolehan Bahasa Inggris Bagi Anak-Anak*. Majalah Gerbang, Edisi 6 TH. I, Maret - April 2002.
- Anis Sutrisno, 2007. *English for Tourism, The Communicative Approach*. Pacitan, Yunas Offset.
- Arikunto, Suharsimi, 1993. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Cetakan Pertama, Jakarta: Rieneka Cipta.
- 2000 Quantum Learning, *Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung, Kaifa.
- DePorter, B. et al. 2001 Quantum Teaching.
- Fajar, A. Malik. 2002, *Pendidikan Sebagai Praksis Humanisasi*. Aspek Kemanusiaan Sebagai Basis Pembaharuan Paradigma Pendidikan Nasional. Majalah GERBANG, Edisi 2 TH.II, Agustus 2002.
- Hadfield, Jill 1984, *Elementary Communication Games*. Australia, Nelson.
- 1996 *Intermediate Communication Games. A Collection of Games and Activities for Low to Mid-Intermediate Students of English*. Essex, Longman.
- Hadiatmadja, Musman. 1982 "Analisa Transaksional Dalam Proses Belajar Mengajar" dalam, *Kumpulan Pikiran-Pikiran Dalam Pendidikan*. Jakarta, Rajawali.
- Harris, David P. 1977, *Testing English as a Second Language*. New Delhi, Tata Mc Graw Hill Publishing Company.
- Purwanto, M. Ngalim. 2000, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung, PT Remaja Rosdakarya.
- Robert J. Dixson, 1975. *Practical Guide to the Teaching of English*. New York, Regent Publishing Company, Inc.
- Rogers, John. 1977, *Group Activities for Language Learning*. Singapore, SEAMO Regional Language Centre.
- Rooijackers, Ad. 1993, *Mengajar Dengan Sukses*. Petunjuk Untuk Merencanakan dan Menyampaikan Pengajaran. Jakarta, PT Grasindo.
- Somantri, Nurdin. 2002, *Visi Keberagaman Kita Sekarang dan Masa Depan*.
- Tarigan, Henry Guntur. 1985, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung, Angkasa.
- Tittil, Bruce and Mary Newton Bruder. 1985, *Speaking Naturally. Communication Skills in American English*. Melbourne - Australia, Cambridge University Press.
- Stevens, Peter. t.t. *Teaching English as an International Language*. From Practice to Principle. Oxford, Pergamon Institue of English.
- Watcyn-Jones, Peter. 1988, *Pair Work. Activities For Effective Communication*. London, Penguin Books.
- Zamroni. 2000, *Paradigma Pendidikan Masa Depan*. Yogyakarta, Bigraf Publishing.