

MENINGKATKAN KEMAMPUAN ‘GRAMMAR’ MAHASISWA JURUSAN BAHASA INGGRIS FBS UNP SECARA LISAN DAN TULISAN

Amri Isyam dan Yetty Zainil
FBS Universitas Negeri Padang

Abstract

English Department Students as EFL learners must be able to use correct grammar of English well either in oral or written form; nevertheless, based on a preliminary observation many of the English Department Students of Faculty of Languages, Letters and Arts of State University of Padang committed grammatical deviations when they communicated in English. This article aims at describing the action research about using OHP/LCDP, Role Plays/Language Games, and written exercises as the efforts to improve Grammatical Ability of the English Department Students. The research was carried out in two cycles, and the subjects were a class of education program consisting of thirty students, who were taking Structure 2 at that time. The findings of the research showed that using OHP/LCDP as media of teaching, Role Play/Language Games as oral exercises, and asking the subjects to do two kinds of written exercises (homework from their handbook as usual and their own sentences/paragraphs as assignments) in teaching Structure 2 communicatively improved the students' grammatical ability either in oral or written forms much more significantly. Their grammatically-oral ability increased by 14.5 points/73.5% (from 21.8 to 36.3) whereas their grammatically-written ability increased by 13.1 points/82.3% (from 19.1 to 32.2) on the average. Thus, the research questions were answered positively, and the hypotheses were proven.

Key words/phrases: *OHP/LCDP, role play, language game, and 'tugas tulisan tersruktur*

A. PENDAHULUAN

Walaupun nilai matakuliah *Structure 1* mahasiswa Jurusan Bahasa Inggris FBS-UNP relatif baik secara rata-rata, berdasarkan pengamatan banyak terdengar penyimpangan-penyimpangan *grammar* yang sangat mendasar bila mereka berkomunikasi dengan bahasa Inggris secara lisan. Sebahagian mereka mengatakan: *'I sick yesterday or I am sick yesterday. I not know it or I am not know it.'* Sebahagian lainnya mengatakan: *'He don't come last week or he not come yet'*. Ini hanya contoh sebahagian kecil saja, masih banyak lagi yang lain. Dalam bahasa Inggris tulisan mereka ditemukan pula misalnya: *'I can't to come today or I must to go to my village/hometown. I am ask you*

permission or Would you to give me permission or Would you like give me permission?', dan masih banyak pula lagi yang lain.

Dengan peningkatan kualitas pengajaran dan pembelajaran melalui pendekatan yang lebih komunikatif dan memberikan latihan lisan dan tulisan di kelas dan tugas rumah yang terstruktur untuk kelompok mata kuliah *Structure* (*Structure 1, 2, dan 3*), diperkirakan penyimpangan-penyimpangan lisan dan tulisan akan sangat jauh berkurang. Namun, nyatanya penyimpangan-penyimpangan yang tidak pantas terjadi lagi masih saja berlanjut, seperti yang dikemukakan di atas. Oleh sebab, itu perlu kiranya dilakukan beberapa upaya untuk meningkatkan

kemampuan mahasiswa dalam menggunakan *grammar* baik secara lisan maupun tulisan ke arah yang lebih baik lagi melalui sebuah penelitian tindakan kelas.

Sebagai usaha untuk memecahkan masalah, tim peneliti dalam penelitian ini berupaya menggunakan *OHP* dan *LCDP* dalam penyajian materi perkuliahan *Structure 2*. Tim juga berupaya memberikan latihan lisan yang komunikatif dalam bentuk *Role Play (RP)* atau *Language Games (LG)* di dalam kelas. Di samping itu selain tugas tulisan terstruktur yang sudah biasa diberikan sebagai pekerjaan rumah (PR), diupayakan pula memberikan tugas terstruktur yang lain sebagai PR dalam bentuk penulisan kalimat-kalimat/paragraf-paragraf dalam bahasa Inggris yang mengungkapkan hal-hal/keadaan yang berkenaan dengan diri masing-masing mahasiswa yang mengambil mata kuliah *Structure2*, atau yang benar-benar mereka alami atau yang sesungguhnya mereka lakukan, atau juga berdasarkan imajinasi mereka.

Perumusan masalah dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan berikut adalah rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini:

- a. Apakah penggunaan *OHP* dan *LCDP* dalam mengajarkan *Structure* dapat lebih jauh meningkatkan pemahaman dan penguasaan *grammar* bagi mahasiswa Jurusan Bahasa Inggris FBS-UNP secara signifikan?
- b. Apakah latihan lisan yang komunikatif dalam bentuk *Role Play* dan *Language Games* dapat lebih jauh meningkatkan kemampuan *grammar* mahasiswa tersebut secara lisan?
- c. Apakah latihan terstruktur dalam bentuk penulisan kalimat-kalimat/paragraf-paragraf pendek Bahasa Inggris yang mengungkapkan keadaan yang berkenaan dengan masing-masing mahasiswa atau yang benar-benar dialaminya, atau berdasarkan imajinasi mereka bisa lebih jauh meningkatkan kemampuan *grammar* mahasiswa yang dimaksud secara tulisan.

Sebagai awal kajian teori, tidak satupun bahasa di jagad raya ini yang tidak mempunyai *grammar* atau *structure*, namun pengertian *grammar* atau *structure* itu perlu dijelaskan di sini untuk menghindari kesalahpahaman.

Sebenarnya, antara *grammar* dan *structure* tidak ada perbedaan arti sejauh itu menyangkut mata kuliah karena bila mengajarkan *grammar* berarti mengajarkan *structure* juga atau sebaliknya. Walaupun menurut Strang (1978) sebagian ilmuwan bahasa lebih menyukai nama *structure*, peneliti memakai kedua nama tersebut dengan pengertian yang sama dalam penelitian ini.

Apa sesungguhnya *grammar* itu? Roberts (1962:3) menyatakan *grammar* adalah seperangkat aturan untuk membuat kalimat. Francis (1970:8) menyatakan *grammar* adalah penjelasan cara, yang kadang-kadang disebut juga kaidah atau hukum, yang menggunakan pola-pola susunan kata menjadi kalimat. Menurut Ostler (1987:236) *grammar* adalah suatu kajian tentang kaidah bahasa yang menjelaskan hubungan antara kata, dan hubungan antara kata ini merupakan susunan yang benar sehingga dia memberikan arti atau makna bagi siapa saja yang menggunakan bahasa tersebut. Pendapat lain mengatakan *grammar* adalah susunan dasar kata-kata yang benar menurut kaidah-kaidahnya untuk mengungkapkan buah pikiran dalam berbicara dan menulis (Werner, 1985:11, Werner and Nelson, 1985: xiv). Pendapat lainnya lagi mengatakan bahwa *grammar* inti kaidah yang menjelaskan bagaimana suatu bahasa bekerja (Emmit and Pallock 1992:101), dan Collerson (1994:2) berpendapat *grammar* adalah cara tertentu memilih dan menyusun kata-kata dan unsur-unsur lainnya menurut azas-asaz/aturan tertentu kapan saja kita menggunakan suatu bahasa, baik dalam berbicara atau mendengar, maupun dalam menulis atau membaca ataupun hanya dalam berpikir.

Berdasarkan pendapat-pendapat para ahli tersebut, dari tahun 1960-an sampai

tahun 1990-an, pengertian *grammar* itu tampaknya mempunyai kata kunci yang sama, yaitu **aturan** atau **kaidah**, akan tetapi yang satu tidak selengkap yang lain. Oleh sebab itu peneliti menggabungkan pendapat-pendapat para ahli tersebut sehingga membentuk pengertian '*grammar*' yang lebih lengkap, yaitu '*grammar*' adalah *seperangkat kaidah atau aturan tertentu untuk menyusun kata-kata dan unsur-unsur lainnya menjadi kalimat-kalimat suatu bahasa yang benar, sehingga dia memberikan arti atau makna bagi siapa saja yang menggunakan bahasa tersebut, baik dalam berbicara (speaking), atau mendengar (listening), maupun dalam menulis (writing) atau membaca (reading), ataupun hanya dalam berfikir (thinking).*

Selanjutnya, Werner dan Nelson (1985: xiv) juga berpendapat bahwa '*grammar*' merupakan rangka bahasa, bukan otot, daging, ataupun darah. River dalam Arnold (1991) lebih mempertegas hal ini dengan mengatakan bahwa kapanpun dan di manapun anda menggunakan bahasa, *grammar* selalu ada di dalamnya. Dengan alasan ini ia juga menyatakan bahwa *bahasa tanpa grammar seperti ayam tanpa tulang.*

Grammar akan menjadi penting apabila digunakan untuk menyusun ide dan mengkomunikasikannya, dan tidak bermakna bila digunakan terpisah-pisah. Penerapan *grammar* dalam konteks ini merupakan paduan *grammatical knowledge* dengan *grammatical skill* yang diperlukan dalam menggunakan bahasa. Menurut Long (1990) *grammar* mempunyai peranan penting terhadap keterampilan lainnya, seperti *Listening*, *Speaking*, *Reading*, dan *Writing*. Bahkan menurut Larsen-Freeman (2003) *grammatical skill* itu menjadi *skill* yang kelima, walaupun menurut peneliti itu harus menjadi *skill* yang pertama karena tanpa kemampuan *grammar* mahasiswa sebagai *EFL learners* tidak bisa apa-apa.

Collerson (1995) mengatakan akhir-akhir ini ada asumsi bahwa jauh lebih penting bagi si pembelajar untuk bisa menggunakan bahasa yang dipelajari secara efektif dari pada mengetahui banyak

mengenai bahasa dan *grammar*-nya, namun dia juga mengemukakan salah satu asumsi lain yang berbunyi: ada kemungkinan bagi si pembelajar bukan hanya mengembangkan kemampuan mereka dalam penggunaan bahasa yang dipelajari, tetapi juga memperoleh pemahaman seperti apa bahasa itu dan bagaimana dia bekerja, dan ada pula kemungkinan memperhatikan *grammar* secara rinci tanpa kehilangan tujuan utama belajar bahasa.

Kadang-kadang muncul pendapat yang kontroversial tentang pengajaran *grammar*. Tiga pandangan tentang pengajaran bahasa dikemukakan oleh Richards (1990): pandangan *structural*, fungsional, dan interaksional yang ketiganya otomatis melibatkan pengajaran *grammar* walaupun menurut Nunan (1991) kedudukan *grammar* dalam kelas bahasa tidak pasti.

Pandangan struktural lebih memfokuskan pengajaran bahasa pada penguasaan unsur-unsur ketimbang sistem bahasa yang dipelajari, dan makna dapat dimiliki apabila *grammar* telah dipahami, sedangkan pandangan fungsional menekankan pada dimensi semantis dan komunikatif ketimbang *grammar* dan belajar bahasa merupakan alat untuk mengungkapkan makna fungsional. Di sisi lain, menurut pandangan interaksional, tujuan belajar bahasa adalah merealisasikan hubungan antar orang untuk transaksi social antara dua individu.

Sementara itu, White (1987) berpendapat bahwa beberapa bentuk *gramatikal* tidak dapat hanya diperoleh dengan dasar *comprehensible input* seperti yang dikemukakan Krashen (1985). Pengajaran *grammar* sebagai mata kuliah formal perlu diyakini bahwa mahasiswa mendapatkan data yang mereka butuhkan dari bentuk-bentuk tersebut. Untuk mengembangkan kemampuan bahasa asing, pembelajar akan melalui beberapa tahap. Belajar bahasa asing pada dasarnya berhubungan dengan kegiatan mental (interaksi antara unsur-unsur gramatikal), yakni struktur tidak dipelajari terpisah-pisah, tetapi berinteraksi satu sama lain.

Sharwood-Smith (1981) dan Ellis (1984) mengemukakan bahwa pengajaran formal suatu bahasa, yang salah satu di antaranya adalah pengajaran *grammar*, dapat mempercepat tingkat pemerolehan bahasa tanpa mengulur-ulur waktu. Pengajaran *grammar* yang diberikan secara eksplisit dalam penjelasan dan latihan otomatis berperan penting dalam pemerolehan bahasa. Karena tujuan utama pengajaran *grammar* adalah membantu mahasiswa menggunakan bahasa Inggris dengan benar dan tepat, ia hanya sebagai alat untuk membantu mereka memiliki kemampuan dan kepercayaan diri terhadap bahasa sasaran (Mc Kay dalam Nunan, 1987).

Pendekatan komunikatif versi Littlewood (1983) yang membahas pembelajaran bahasa asing membedakan dua bentuk kegiatan komunikasi, yakni kegiatan pra-komunikasi dan kegiatan komunikasi. Kedua kegiatan ini merupakan tahap-tahap pembelajaran *grammar* yang harus dilalui pembelajar mulai dari tahap pengenalan dengan kegiatan sangat terkontrol sampai pada kegiatan interaksi social di mana pembelajar telah mampu menggunakan bahasa dengan pilihannya sendiri.

Selain itu, media yang dipergunakan dalam pengajaran *grammar* haruslah media yang sedemikian rupa menariknya bagi mahasiswa sehingga mereka bisa memusatkan perhatian mereka dengan baik pada materi ajar yang sedang disajikan untuk mendapat pemahaman dan penghayatannya yang lebih baik pula sesuai dengan yang diharapkan. Di samping itu, media ini juga harus bervariasi untuk menghilangkan kebosanan, misalnya dari *OHP* ke *LCDP*, atau tayangan dengan *LCDP* itu sendiri bisa bervariasi bentuknya.

OHP dan *LCDP* yang sering disebut *In Focus* adalah proyektor untuk memproyeksikan sesuatu ke layar. *LCDP* hanya bisa menayangkan sesuatu yang ada di layar monitor komputer bila tersambung ke komputer. Kedua media ini adalah media yang paling berguna dalam pengajaran, khususnya pengajaran *grammar*, dan

menghemat waktu sehingga dosen mempunyai banyak waktu untuk memperhatikan dan berinteraksi dengan mahasiswa untuk mendapatkan umpan balik karena dosen mempersiapkan bahan-bahan yang akan ditayangkan dengan sebelum jam tatap muka. Dia bisa mengontrol kelas, memilih transparansi, berhenti bila ada yang bertanya atau melanjutkan penjelasan, mengatur urutan transparansi atau menayangkan ulang mana yang perlu di antara yang sudah ditayangkan sebelumnya, dan mengamati reaksi mahaiswanya (Yunus, 1981; Wright, 1977).

Untuk latihan lisan, *Language Games*, yang merupakan permainan bahasa, disenangi oleh mahasiswa dan jika dirancang dengan tepat dan baik mereka bisa memberikan latihan komunikatif yang berharga bagi mahasiswa (Larsen-Freeman, 1986). *Language Games* sering dihubungkan dengan kegembiraan, dan dia bisa menurunkan kegelisahan, dengan demikian membuat pemerolehan *input* lebih memungkinkan. Di samping itu, dia sering sangat memberi dorongan, relevan, menarik, dan bisa dipahami. *Language Games* kadang-kadang dipakai dalam kelas untuk membangun dan memantapkan konsep-konsep. Fungsinya yang paling penting adalah memberikan latihan dalam berkomunikasi. *Language Games* untuk pengajaran *grammar* adalah *Word Advancing Games*, *Treasure Hunts*, dan *Guessing Games* (Finocchiaro, 1980; Richard-Amato, 1988; dan Brown, 1994).

Menurut Larsen-Freeman (1986) *Role-Play* atau bermain peran juga sangat penting dalam pengajaran bahasa dengan Pendekatan Komunikatif karena dia memberikan kesempatan bagi mahasiswa berlatih berkomunikasi dalam konteks dan peranan sosial yang berbeda. *Role Play* mempunyai daya tarik yang tinggi bagi mahasiswa karena dia membuat mahasiswa menjadi kreatif dan sementara menempatkan diri mereka sebagai orang lain. *Role Play* bisa berimplikasi sosial yang serius seperti dalam *Sosio-Drama*. *Sosio-Drama* berorientasi pada mahasiswa.

Mahasiswa memerankan pemecahan masalah. *Mini-Sosio Drama* disebut juga *Role Play Situation* (Scarcella dalam Long, 1983; Richard-Amato, 1988).

Sehubungan dengan penelitian terdahulu, hasil penelitian Folos dan Ellis (1991) menunjukkan bahwa tugas-tugas *grammar* yang lebih menekankan pada *consciousness-raising* ketimbang *practice* merupakan tipe kegiatan kelas yang efektif dan penggunaannya ditunjang dengan cara pemerolehan bahasa kedua. Jadi, pengajaran *grammar* tersendiri haruslah dilengkapi dengan tugas-tugas yang lebih situasional.

Hasil penelitian Syarif (1989) tentang pengaruh pendekatan komunikatif terhadap hasil belajar mahasiswa D3 jurusan bahasa Inggris, memperlihatkan bahwa dengan (1) teknik pembelajaran yang lebih banyak melibatkan mahasiswa berdiskusi untuk menemukan kaidah – kaidah bahasa, (2) penyajian materi yang dimulai dengan teks, serta (3) memberikan pertanyaan – pertanyaan yang bersifat menggiring, berpengaruh positif terhadap hasil belajar yang dicapainya, walaupun waktu yang dipakai agak lebih banyak.

Selanjutnya Khatib dan Syarif (2001) menyimpulkan penelitian mereka bahwa proses pembelajaran dengan pendekatan komunikatif dapat meningkatkan penguasaan *grammar* mahasiswa. Latihan-latihan penggunaan *grammar* dalam empat ketrampilan berbahasa secara fungsional dan situasional dapat diberikan secara gradual, dan latihan terkontrol tetapi tetap kontekstual sampai pada jenis latihan dalam bentuk komunikasi yang sebenarnya.

Sebelum masuk pada metode penelitian, perlu kiranya dirumuskan hipotesis tindakan penelitian sebagai berikut:

- a. Dengan menggunakan media yang lebih menarik dan bervariasi, motivasi, pemahaman dan penghayatan mahasiswa terhadap materi ajar akan jauh lebih baik.
- b. Latihan dalam bentuk *Role-Play* dan *Language Games* akan lebih jauh meningkatkan kemampuan mahasiswa

dalam menggunakan *grammar* secara lisan.

- c. Tugas rumah terstruktur, baik yang dari buku pegangan mahasiswa maupun dalam bentuk penulisan kalimat-kalimat/paragraf-paragraf yang mengungkapkan keadaan atau kegiatan yang sebenarnya (akan) dialami atau dilakukan oleh setiap orang mahasiswa atau berdasarkan imajinasi mereka masing-masing, akan lebih jauh meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menggunakan *grammar* secara tulisan.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini berbentuk tindakan yang disebut juga penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Mengikuti proses penelitian tindakan (Madya,1994 dan Soedarsono,1996), yaitu model spiral, langkah-langkah (perenungan dan perencanaan, tindakan dan pengamatan, refleksi) untuk setiap putaran akan dirancang sedemikian rupa. Peneliti (termasuk dosen mitra) yang melakukan tindakan terlibat langsung dalam keseluruhan proses penelitian, mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan sampai ke evaluasi dan pelaporan. Jenis penelitian tindakan yang dipilih adalah penelitian tindakan partisipan; peneliti terlibat dan berada langsung dari awal sampai akhir dalam objek dan tempat penelitian (lihat Madya,1994:27). Tim peneliti terdiri dari dua orang dosen Jurusan Bahasa Inggris FBS-UNP.

Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah satu kelas mahasiswa Program Keependidikan Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris FBS-UNP yang sedang mengambil matakuliah *Structure 2* pada semester ganjil/semester 3. Jumlah subyek penelitian ini 30 orang.

Prosedur kerja mengikuti model yang memakai putaran (siklus). Rancangan penelitian ini direncanakan tiga putaran, tetapi hanya dua putaran bisa dilaksanakan karena waktu yang terbatas dari pemberi dana. Setiap putaran meliputi empat komponen yaitu: perencanaan, tindakan,

observasi, dan refleksi (evaluasi), dan berlangsung dalam waktu tiga minggu masing-masingnya, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan pada waktu yang ditentukan oleh pemberi dana.

Kegiatan Siklus/Putaran I

- a. Perencanaan: pembicaraan tim peneliti dengan pihak terkait mengenai kemungkinan terlaksananya penelitian, objek dan tempat penelitian; pertemuan dan diskusi tim peneliti dengan tim pengajar mata kuliah *Structure* adalah dengan mengembangkan hubungan saling percaya, mengidentifikasi masalah, dan merumuskan tindakan.
- b. Tindakan: melaksanakan tindakan yang dirumuskan dengan membenahi materi ajar dan memperbaiki cara penyajiannya.
- c. Observasi: mengamati tindakan yang dilaksanakan dengan memakai panduan yang telah disiapkan.
- d. Refleksi (Evaluasi): dari hasil pengamatan, tim peneliti menganalisis dan menyimpulkan hasil tindakan dari berbagai kriteria. Berdasarkan hasil ini akan dirumuskan macam tindakan untuk kegiatan berikutnya atau revisi rancangan awal untuk dimantapkan pada putaran kedua.

Kegiatan Siklus/Putaran II

- a. Perencanaan: merevisi tindakan pertama untuk dilanjutkan pelaksanaannya pada putaran kedua, dan/atau merumuskan tindakan baru. Rumusan ini disusun oleh tim peneliti dengan memperhatikan refleksi pada putaran pertama.
- b. Tindakan: melaksanakan tindakan seperti yang disusun atau dirumuskan pada tahap pertama di atas.
- c. Observasi: mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan atau yang dikenakan terhadap siswa.

- d. Refleksi: seperti pada putaran pertama, tim peneliti kembali mendiskusikan semua tindakan yang diamati pada putaran ini. Setelah menyimpulkan hasil tindakan kedua ini, hal-hal yang masih terlihat sebagai permasalahan dibicarakan lagi untuk mencari solusi.

C. PENYAJIAN DATA DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sebelum perkuliahan minggu pertama dimulai, tim peneliti (peneliti dan dosen mitra) telah mulai melakukan pertemuan-pertemuan yang intensif pada kesempatan mana dibicarakan/ditetapkan: 1) 1 kelas Program Kependidikan Bahasa Inggris yang sedang mengambil *Structure 2* yang diasuh oleh tim peneliti sebagai subyek penelitian, 2) perubahan rencana tindakan dari 3 siklus menjadi 2 siklus mengingat waktu yang amat terbatas, 3) materi kuliah yang ada pada silabus dan menentukan urutan materi ajar yang tercakup dalam penelitian, 4) pendekatan komunikatif sebagai pendekatan pengajaran, 5) *OHP* dan *LCDP* sebagai media pengajaran, dan 6) *Role-Play* dan *Language Games* sebagai latihan lisan di kelas, dan penulisan kalimat-kalimat/paragraf-paragraf sebagai latihan tulisan terstruktur.

Sebelum penelitian dimulai, subyek penelitian diberikan *Pre-Test Structure 2* tulisan dan lisan untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa dalam menggunakan *grammar* secara lisan dan tulisan. Sebanyak 30 orang mahasiswa yang terdaftar untuk mata kuliah *Structure 2* pada kelas yang diteliti mengikuti *pre-test*.

Siklus Pertama memakan waktu 3 minggu dengan enam kali pertemuan tatap muka yang dilakukan secara bergantian, tiga kali oleh peneliti dan tiga kali oleh dosen mitra. Pada Siklus Kedua, baik lamanya, jumlah tatap mukanya, maupun cara pelaksanaannya sama dengan Siklus Pertama. Di sini dosen mitra dan peneliti

secara bersama-sama terlibat dalam perencanaan, observasi dan evaluasi pada setiap siklus kegiatan penelitian.

Saat perkuliahan berlangsung, peneliti dan dosen mitra secara bergantian mengamati jalannya perkuliahan, mencatat semua tindakan dan kendala pada lembaran pengamatan (*field note*) yang sudah disediakan sebelumnya dan mendiskusikannya bersama untuk menentukan tindakan yang lebih baik pada tahap berikutnya.

Fokus Penelitian

Dengan pendekatan komunikatif, konsep dan teknik pengajaran *Grammar* relatif sama, tetapi media dan latihan yang digunakan bisa saja bervariasi dan tentu pengaruhnya terhadap penguasaan dan kemampuan mahasiswa dalam menggunakan *grammar* kemungkinan besar pula sangat berbeda. Oleh sebab itu tim peneliti memfokuskan penelitian tindakan kelas ini lebih utama pada penggunaan media *OHP* dan *LCDP/IN FOCUS*, latihan lisan dengan *Role-Play* dan *Language Games*, dan latihan tulisan terstruktur.

Perencanaan

Bedasarkan hasil diskusi tim peneliti dapat disimpulkan bahwa kemampuan mahasiswa Jurusan Bahasa Inggris dalam menggunakan *grammar* belum mencerminkan tingkat keberhasilan yang lebih baik dari pengajaran mata kuliah tersebut yang sasaran belajarnya adalah untuk membuat mahasiswa mampu menggunakan bahasa Inggris dengan benar dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan, meskipun usaha perbaikan silabus dan peningkatan kualitas pengajaran dan pembelajaran mahasiswa telah dilakukan. Ini dikuatkan lagi oleh hasil *pre-test* tulisan yang memperlihatkan bahwa rata-rata skor kemampuan awal mahasiswa jurusan Bahasa Inggris Program Kependidikan setelah mereka lulus *Structure 1*, khususnya kelas yang diteliti adalah 19,1, dan rata-rata skor kemampuan awal *pre-test* lisan adalah 21,8. Oleh sebab

itu, tindakan yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan perhatian mahasiswa terhadap materi ajar dan motivasi untuk berlatih, yang selanjutnya diharapkan bermuara pada pemahaman materi ajar yang lebih baik dan peningkatan kemampuan menggunakan *grammar* secara benar, baik lisan maupun tulisan.

Sebagaimana sudah dijelaskan sebelumnya, tim peneliti merumuskan bahwa dalam penelitian siklus pertama ini digunakan *OHP* sebagai media dalam penyajian materi perkuliahan. Untuk latihan lisan digunakan latihan yang komunikatif dalam bentuk *Role Play* atau *Language Games* di dalam kelas. Di samping itu selain tugas tulisan terstruktur yang sudah biasa diberikan sebagai pekerjaan rumah (PR), juga diberikan tindakan berupa tugas terstruktur sebagai PR dalam bentuk penulisan kalimat-kalimat/paragraf-paragraf pendek dalam bahasa Inggris. Kalimat-kalimat ini mengungkapkan hal-hal/keadaan yang berkenaan dengan diri masing-masing mahasiswa yang mengambil mata kuliah *Structure 2*, atau yang benar-benar mereka alami atau mereka lakukan, atau berdasarkan imajinasi mereka. Direncanakan juga bahwa tindakan dilaksanakan secara bergiliran oleh peneliti dan dosen mitra dalam setiap minggu perkuliahan selama masa siklus pertama, yakni dalam dua kali pertemuan dengan jumlah beban mengajar masing-masing 2 jam tatap muka untuk setiap minggu tersebut.

Tindakan

Tindakan dalam kelas dimulai pada minggu kedua perkuliahan semester ganjil tahun akademik saat mana penelitian dilakukan karena pada minggu pertama waktu terpakai untuk *pre-test* lisan dan tulisan.

Materi perkuliahan dibagi dua dalam satu minggu karena ada dua kali pertemuan, ini dilakukan berdasarkan silabus mata kuliah *Structure 2*. Setiap satu kali pertemuan ada dua topik yang diajarkan, misalnya pertemuan pertama

topiknya adalah *The Sentence and Its Type* dan *Word Order*, sedangkan untuk pertemuan kedua adalah *Present and Past Time* dan *Present and Future Time*. Demikian seterusnya sampai pada pertemuan ke enam atau minggu ketiga, siklus pertama (Lihat Lampiran 1).

Dalam Siklus Pertama, pertemuan pertama dengan materi *The Sentence and Its Type* dan *Word Order*, pertemuan kedua dengan materi *Present and Past Time* dan *Present and Future Time* dan materi-materi selanjutnya s/d pertemuan keenam kelas Structure 2 (lihat lampiran 1) dimulai dengan menayangkan OHP serta memberi penjelasan dan kesempatan bagi mahasiswa untuk pendalaman. Setelah itu, aktivitas kelas dilanjutkan dengan latihan lisan. Latihan lisan untuk topik adalah dalam bentuk *Language Games* dengan judul *Where am I/ are we/ is he?* (Lee, 1982: 22-23). Mahasiswa diminta untuk membayangkan suatu situasi di mana dia berada, dan apa yang sedang dia lakukan. Kemudian temannya yang lain diminta untuk menanyakan dimana dia sedang berada. Misalnya pertanyaannya adalah *Are you fighting a lion in Africa? Are you rowing a boat across the Atlantic?*, dan seterusnya. Lama pelaksanaan *Language Games* ini lebih kurang 15 menit.

Untuk topik yang kedua, latihan lisannya berbentuk *Role-Play*, tetapi waktu yang tersedia tidak cukup, sehingga diputuskan latihan lisan hanya diberikan untuk topik pertama. Untuk pertemuan berikutnya penggunaan waktu betul-betul diperhitungkan, akan tetapi tetap saja waktu tidak mencukupi untuk dua aktivitas *Language Game* dan *Role-Play* dalam satu pertemuan. Selain itu juga sukar untuk menemukan *Language Game* untuk setiap topik bahasan. Oleh sebab itu, latihan lisan diberikan hanya dalam bentuk *Role-Play* atau *Language Game* pada masing-masing pertemuan, karena bagaimanapun dalam *Language Games* atau *Role-Play* tentu tidak hanya topik yang sedang diajarkan saja yang terpakai, akan tetapi yang dilatih memang dominan adalah topik yang sedang diajarkan.

Latihan tulisan terstruktur diberikan dalam bentuk tugas rumah. Latihan ini berbentuk kalimat-kalimat yang mesti dibuat oleh mahasiswa sesuai dengan keadaan/kegiatan yang sebenarnya dialami/dilakukan oleh masing-masing mahasiswa. Dengan arti kata latihan ini betul-betul komunikatif. Contoh: masing-masing mahasiswa disuruh menulis sebuah paragraph pendek mengenai keadaan diri masing-masing mereka dan hal-hal apa yang mereka lakukan pada hari libur (hari Minggu) sebelumnya. Salah satu dari hasil tugas mereka tersebut adalah seperti berikut,

'Last Sunday I was very busy. I got up very early, and I did my 'subuh' prayer. Before I washed my clothes, I prepared breakfast. After I finished washing my clothes, I had breakfast. At about 9 I went to the mail box by the main road to mail a letter. Then I came back home, and began typing an assignment. While I was typing the assignment, my friend came. I stopped typing for an hour. During this time we are chatting. After that we prayed 'zohor' and got lunch together. After my friend left, I continued typing the assignment and finished it late in the afternoon. In the evening I also did some homework. At last I became very tired, and I slept soundly at that night'*

Observasi

Dalam tahapan ini betul-betul diperhatikan prinsip saling percaya dan mau saling memberi dan menerima kritikan serta saran untuk meningkatkan mutu pembelajaran *Structure*.

Yang menjadi catatan utama adalah untuk menggunakan *OHP* diperlukan waktu ekstra untuk mempersiapkannya. Meskipun sudah diperkirakan sebelumnya lama waktu

untuk mempersiapkannya ternyata lebih lama dari yang diperkirakan sehingga memakan waktu perkuliahan. Kendala lain yang dihadapi oleh tim peneliti sehubungan dengan *OHP* adalah berbedanya *OHP* yang dipergunakan pada pertemuan berikutnya dengan pertemuan-pertemuan sebelumnya sehingga memakan waktu perkuliahan

karena beberapa menit untuk mempelajari sistem pengoperasian *OHP* yang berbeda tersebut. Ini terjadi pada pertemuan kelima dengan topik *Subject-Verb Agreement with Count Nouns* dan *Word Order of Nouns and Verb Modifiers*. Jalan keluarnya adalah dengan betul-betul mempelajari bagaimana mengoperasikan kedua *OHP* tersebut.

Dari catatan observasi juga terlihat bahwa mahasiswa betul-betul termotivasi dengan adanya penggunaan *OHP*. Pada pertemuan ke enam, setelah perkuliahan berjalan kira-kira sepuluh menit tiba-tiba lampu mati, sehingga tayangan *OHP* terputus. Mahasiswa tidak bersemangat untuk terus mengikuti perkuliahan karena menurut mereka sebaiknya menggunakan *OHP*. Untunglah tidak berapa lama sesudah itu listrik hidup sehingga perkuliahan tidak begitu terganggu. Akan tetapi yang perlu dicatat adalah dengan tayangan *OHP* mahasiswa lebih termotivasi untuk memperhatikan perkuliahan dan berlatih.

Refleksi (Evaluasi)

Berdasarkan hasil observasi dan catatan lapangan selama tiga minggu pelaksanaan tindakan dapat disimpulkan bahwa penggunaan *OHP* dapat memotivasi mahasiswa untuk memusatkan perhatian pada materi ajar. Hal ini disebabkan oleh karena penggunaan *OHP* dalam pengajaran *Structure* merupakan hal yang baru. Dengan arti kata, dengan menggunakan media *OHP* perhatian mahasiswa lebih dapat terfokus sebagai usaha untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang materi perkuliahan, dan melalui latihan juga meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan *grammar* secara baik dan benar. Meskipun begitu, tim peneliti memutuskan bahwa hasil yang sudah dicapai belum begitu memuaskan. Oleh sebab itu, perlu diupayakan usaha lebih lanjut dalam hal penggunaan media.

Latihan lisan berbentuk *Language Games* dan *Role-Play* juga sangat berperan dalam memotivasi mahasiswa. Akan tetapi pelaksanaannya tidak sesuai dengan apa yang dirumuskan dalam tahap perencanaan.

Pada tahap perencanaan ditetapkan latihan lisan untuk setiap topik yang diberikan dalam bentuk *Language Games* dan *Role-Play*. Setelah dilaksanakan ternyata waktu tidak mencukupi sehingga yang dilaksanakan hanya salah satu, *Role-Play* atau *Language Games* untuk setiap pertemuan.

Latihan tulisan terstruktur sebagai tugas yang dikerjakan di rumah diberikan dalam bentuk penugasan mahasiswa untuk menulis kalimat-kalimat atau paragraf-paragraf berdasarkan keadaan dan kegiatan-kegiatan yang sebenarnya (akan) mereka alami/lakukan atau berdasarkan imajinasi mereka. Latihan ini juga dapat memotivasi mahasiswa untuk menggunakan hal-hal yang telah/baru saja mereka pelajari dalam mengomunikasikan secara tulisan apa yang mereka (akan) alami dan lakukan yang muaranya juga pada peningkatan kemampuan mereka dalam menggunakan bahasa Inggris dengan baik dan benar secara tulisan. Karena itu, ditetapkan pula bahwa pada Siklus Kedua latihan seperti ini juga diteruskan.

Sama dengan Siklus Pertama, **Siklus Kedua** juga dilaksanakan selama 3 minggu dan juga melalui empat tahapan: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Perencanaan

Berdasarkan diskusi dan refleksi dalam Putaran Pertama diputuskan untuk merevisi tindakan pertama oleh karena beberapa kekurangan seperti yang sudah dijelaskan di atas. Untuk masing-masing pertemuan direncanakan untuk menggunakan *LCDP* agar mahasiswa lebih dapat memfokuskan perhatiannya. Sementara untuk latihan lisan tetap digunakan *Role-Play* atau *Language Games* dan untuk latihan tulisan digunakan latihan tulisan terstruktur seperti yang sudah dilaksanakan dalam Siklus Pertama. Secara keseluruhan tidak begitu banyak perbedaan tindakan yang dilakukan dengan siklus pertama. Perbedaannya terletak pada penggunaan *LCDP* dan latihan tulisan terstruktur agak lebih panjang. Semua tindakan tersebut bertujuan untuk

meningkatkan perhatian dan motivasi yang sebagai akibatnya juga akan meningkatkan pemahaman dan kemampuan mahasiswa Jurusan Bahasa Inggris dalam menggunakan *grammar* secara benar, baik lisan maupun tulisan.

Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam Siklus Kedua hampir sama dengan pelaksanaan tindakan dalam Siklus Pertama kecuali dalam hal media yang digunakan. Media yang digunakan adalah *LCDP*. Dengan menggunakan *LCDP*, mahasiswa lebih termotivasi untuk memusatkan perhatian mereka dengan lebih baik pada materi ajar yang sedang disajikan untuk mendapat pemahaman dan penghayatan yang lebih baik pula sesuai dengan yang diharapkan. Terlebih-lebih lagi media yang bervariasi dapat menghilangkan kebosanan.

Seperti sudah dijelaskan sebelumnya, latihan lisan tetap diberikan dalam bentuk *Role-Play* atau *Language Games*. Dalam setiap pertemuan mahasiswa dilatih dengan *Language Games* atau *Role-Play*. Pemanfaatan waktu betul-betul harus diperhitungkan dalam pelaksanaan *Language Games* atau *Role-Play*, karena aktivitas ini memang lebih menarik dan kadang-kadang mahasiswa dan dosen larut dalam permainan ini.

Latihan tulisan terstruktur dalam Putaran Kedua ini tetap dilakukan dengan menambah porsi yang lebih besar. Mahasiswa diminta untuk membuat kalimat-kalimat/paragraf-paragraf yang lebih panjang sebagai tugas tulisan terstruktur yang dikerjakan di rumah. Kalimat-kalimat atau paragraf-paragraf tersebut dibuat oleh mahasiswa tetap berdasarkan keadaan/kegiatan yang sebenarnya (akan) dialami/dilakukan atau yang akan dialami/akan dilakukan oleh mahasiswa atau berdasarkan imajinasi mereka. Tugas ini diberikan pada akhir setiap pertemuan dan dikumpulkan pada pertemuan berikutnya pada Siklus Kedua ini.

Observasi

Peneliti dan dosen mitra masuk kelas bersama-sama, peneliti mengajar; sementara itu, dosen mitra membuat *field note* (catatan lapangan) mengenai pengamatan hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakau atau yang dikenakan terhadap mahasiswa, atau sebaliknya.

Sehubungan dengan penggunaan media *LCDP* terlihat sekali mahasiswa jauh lebih antusias dalam belajar. Penayangan melalui *LCDP* dilengkapi dengan bunyian-bunyian yang sangat menarik. Tambahan lagi sewaktu menayangkan materi, tulisan-tulisan di layar monitor dapat muncul dari mana saja, dari atas, samping atau dari bawah, yang kadang-kadang membuat mahasiswa terheran-heran. Hal ini sangat menguntungkan sekali karena dengan begitu perhatian mahasiswa akan lebih terfokus pada materi sehingga tujuan dari tindakan penelitian kelas ini dapat dicapai dengan baik.

Yang menjadi catatan lain adalah salah seorang mahasiswa yang selalu terlambat datang dalam siklus pertama, sudah mulai mempeilihafkan kemajuan dengan datang selalu tepat waktu. Hal ini amat penting sekali karena dengan datang tepat waktunya mahasiswa tersebut tidak akan mengganggu jalannya perkuliahan lagi. Konsentrasi peneliti dan mahasiswa yang lain bisa tetap penuh.

Refleksi

Setelah selesai Putaran Kedua, pada minggu berikutnya Post-Test Structure 2 lisan dan tulisan diberikan kepada mahasiswa untuk melihat perkembangan yang dicapai. Hasil post -test lisan memperlihatkan skor rata-rata 36,3 dengan skor ideal 50, sedangkan skor rata-rata post-test tulisan adalah 32,2 dengan skor ideal sama dengan test lisan. Tim peneliti kembali mendiskusikan semua tindakan yang diamati pada putaran ini dengan beberapa pihak yang terkait di lingkungan Jurusan Bahasa Inggris. Dari hasil diskusi dapat dirumuskan bahwa terjadi peningkatan motivasi mahasiswa dalam

belajar yang berarti juga terjadi peningkatan pemahaman dan kemampuan menggunakan *grammar* secara benar baik lisan maupun tulisan secara sangat signifikan seperti yang ditunjukkan oleh hasil post-test lisan dan tulisan tersebut.

Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa jawaban pertanyaan penelitian positif/ya, dan hipotesis tindakan dari penelitian tindakan kelas ini diterima karena terbukti bahwa penggunaan media *OHP/LCDP* serta pemberian latihan lisan berbentuk *Role-Play/Language Games* serta latihan tulisan terstruktur yang di maksud dapat lebih jauh memotivasi mahasiswa untuk memperhatikan perkuliahan yang muaranya pada peningkatan pemahaman dan kemampuan mahasiswa Jurusan Bahasa Inggris FBSS-Universitas Negeri Padang dalam menggunakan *grammar* secara benar, baik lisan maupun tulisan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil *pre-test*, baik lisan maupun tulisan, kemampuan mahasiswa sangat tidak memuaskan. Skor rata-rata *pre-test* memperlihatkan bahwa kemampuan lisan mahasiswa lebih tinggi dari kemampuan tulisan dalam menggunakan *grammar* yang benar, yaitu lisan 21,8 dan tulisan 19,1. Akan tetapi yang menjadi fokus dalam penelitian tindakan kelas ini apakah terdapat peningkatan motivasi untuk memperhatikan pelajaran, pemahaman, dan kemampuan dalam menggunakan *grammar* secara benar, baik lisan maupun tulisan. Ternyata dari hasil pengamatan terlihat peningkatan motivasi dan pemahaman, dan hal ini didukung oleh hasil *post-test* yang memperlihatkan peningkatan kemampuan yang tajam.

Skor rata-rata *post-test* lisan adalah 36,3 sedangkan tulisan adalah 32,2. Kalau dirinci lebih jauh kenaikan rata-rata dari hasil *pre-test* lisan (21,8) ke *post-test lisan* (36,3) adalah 14,5 atau 73,5%. Ini berarti bahwa kemampuan mahasiswa dalam menggunakan *grammar* secara lisan meningkat cukup tajam. Demikian juga

halnya dengan kemampuan menggunakan *grammar* secara tulisan. Hasil skor rata-rata *pre-test* adalah 19,1 dan hasil *post-test* adalah 32,2. Skor rata-rata *post-test* ini memperlihatkan peningkatan sebesar 13,1 atau 82,3%, suatu peningkatan yang amat tajam (lihat Lampiran 2).

Peningkatan kemampuan mahasiswa dalam menggunakan *grammar* yang benar secara lisan dapat dilihat dari jawaban *pre-test*. Sebagian besar mahasiswa kurang menyadari penggunaan *-s/-es ending* sebagai penanda *singular verb* bila subyeknya orang ketiga tunggal dalam kalimat dengan tensis *The Simple Present Tense*. Dari jawaban *post-test*, kesalahan ini sudah sangat jauh berkurang. Contoh peningkatan yang lainnya adalah dalam penggunaan *Exclamation* dan *Be: Present and Past Tense*, dan masih banyak lagi yang lainnya yang tidak niungkin diuraikan di sini satu persatu.

Sehubungan dengan penggunaan media *OHP* dan *LCDP*, aktivitas ini menjadi sangat menarik. Selain ini juga menghemat waktu sehingga dosen mempunyai banyak waktu untuk memperhatikan dan berinteraksi dengan mahasiswa. Dosen bisa mengontrol kelas lebih baik, memilih transparansi/tayangan, berhenti bila ada yang bertanya atau melanjutkan penjelasan, mengatur urutan transparansi atau menayangkan ulang mana yang perlu di antara yang sudah ditayangkan sebelumnya, dan mengamati reaksi mahasiswa.

Di samping itu, melalui latihan lisan dengan menggunakan *Language Games* dan *Role-Play* serta latihan-latihan tulisan terstruktur, latihan-latihan *grammar* lebih menekankan pada *consciousness-raising* ketimbang *practice*. Tipe kegiatan kelas seperti ini, menurut penelitian Folos dan Ellis (1990) lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan *grammar* mahasiswa dan penggunaannya ditunjang dengan cara pemerolehan bahasa yang sedang dipelajari karena pengajaran *Grammar* dilengkapi dengan tugas-tugas yang situasional agar pengetahuan *grammar* tidak hanya menjadi sekedar

pengetahuan (knowledge) saja, tetapi membuat mahasiswa mampu menggunakannya dengan benar, baik serara lisan maupun tulisan alias menjadi *grammatical skill*.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan temuan-temuan yang diuraikan terdahulu, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengajaran *Structure* secara komunikatif dengan menggunakan *OHP* dan *LCDP* sebagai media yang diikuti dengan pemberian latihan lisan berbentuk *Role-Play* dan *Language Games* dan latihan tulisan terstruktur yang lain di samping yang sudah biasa diberikan, dapat lebih meningkatkan motivasi dan pemahaman mahasiswa Jurusan Bahasa Inggris FBS-UNP dalam belajar *Structure* yang akhirnya juga meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan *grammar* dengan benar secara sangat signifikan, baik secara lisan maupun tulisan, dan hal ini didukung oleh hasil pre-test dan post-test seperti yang diuraikan sebelumnya. Jadi, jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan penelitian adalah **positif (ya)** dan hipotesis-hipotesis tindakan yang dirumuskan **diterima**.

Oleh sebab itu, tim peneliti menyarankan, 1) para sejawat yang membina mata kuliah *Structure* (1, 2, 3), terutama di Jurusan Bahasa Inggris FBS-UNP, sebaiknya menggunakan media yang bervariasi, misalnya memakai *OHP* atau *LCDP*, apalagi sekarang media *LCDP* sudah banyak tersedia di jurusan; 2) latihan lisan, seperti *Role-Play* atau *Language Games*, alangkah baiknya juga mendapat porsi yang cukup; dan 3) sebaiknya latihan tulisan terstruktur yang betul-betul komunikatif dapat pula diberikan kepada mahasiswa, misalnya dengan meminta mereka untuk menuliskan kalimat-kalimat atau paragraf-paragraf berdasarkan keadaan atau kegiatan yang sebenarnya (akan mereka alami/lakukan, atau berdasarkan imajinasi mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Collerson, J. 1995. *English Grammar: A Functional Approach*. Newtown: Primary English Teaching Association.
- Ellis, R. 1984. *Second Language Development*. Oxford : Pergamon Press.
- Emmit, M. dan J. Pollock. 1992. *Language Learning : An Introduction to Teaching*. Melbourne: Oxford University Press.
- Fotos, S. dan R. Ellis. 1991. 'Communicating about Grammar: A Task Based Approach' dalam *TESOL Quarterly*. Vol. 25. No.4, pp. 618-623.
- Francis, N. W. 1967. *The English Language*. London: The English Universities Press Limited.
- Khatib, Y. K. 2000. 'Upaya Meningkatkan Penguasaan 'Grammar' Mahasiswa Jurusan Bahasa Inggris FBSS-UNP dengan Pendekatan Komunikatif.' *Laporan Penelitian*. Padang: Jurusan Bahasa Inggris FBSS-UNP.
- Kohonen, V., R. Jaatinen, P. Kaikkonen, and J. Lehtovaara. 2001. *Experiential Learning in Foreign Language Education*. London: Longman.
- Krashen, S. D. 1983. *Principles in Second Language Acquisition*. London: A Wheatan & Co Ltd, Exater.
- Larsen-Freeman, D. 1986. *Techniques and Principles in Language Teaching*. Hong Kong: OUP.
- Larsen-Freeman, D. 2003. *Teaching Language: From Grammar to Grammmaring*. Canada: Thompson Heinle.

- Lee, W.R. 1982. *Language Teaching Games and Contests*. London: Oxford University Press.
- Littlewood, W. 1983. *Communicative Language Teaching: An Introduction*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Long, M. 1990. 'Maturational constraints on language learning' dalam *Studies in Second Language Acquisition* 9: 63-82.
- Lubis, Y. 1988. *Developing Communicative Proficiency in the English as a Foreign Language (EFL) Class*. Jakarta: Proyek PLPTK.
- Madya, S. 1994. *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta.
- Nunan, D. 1991. *Language Teaching Methodology*. London: Prentice Hall International Ltd.
- Richards, J. 1990. *The Language Teaching Matrix*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Roberts, P. 1962. *English Sentences*. New York: Harcourt, Brace & World, Inc.
- Scovel, T. 2001. *Learning New Languages: A Guide to Second Language Acquisition*. Scarborough, Ontario: Newbury House.
- Strang, B. M. H. 1978. *Modern English Structure*. London: Edward Arnold Ltd.
- Syarif, H. 1989. 'Pengaruh Pendekatan Komunikatif Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah 'Structure' Mahasiswa D3 Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris FPBS-IKIP Padang'. Air Tawar: Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris FPBS-IKIP Padang.
- Werner, P. K. 1985. *Mosaic I: A Content-Based Grammar*. New York: Random House, Inc.
- Werner, P. K., and J. P. Nelson. 1985. *Mosaic II: A Content-Based Grammar*. New York Random House Inc.
- Werner, Patricia K., and Lou Spaventa. 2002. *Mosaic I: Grammar*. (4-th Edition/International Edition) New York: McGraw-Hill Contemporary.
- White, Lydia. 1987. 'Against comprehensible input: the input hypothesis and the development of L2 competence' dalam *Applied Linguistics* 8: 95-110.
- White, Lydia. 2003. *Second Language Acquisition and Universal Grammar*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Woodward, Tessa. 1991. *Models and Metaphors in Language Teaching Training*. Cambridge: Cambridge University Press.

Lampiran 1

PROGRAM PENGAJARAN STRUCTURE 2

Cakupan Materi Penelitian

Siklus/ Minggu ke	Perte- muan	MATER I	Media	Latihan Lisan	Latihan Tulisan Tersruk- tur
	0	0. PRE-TEST			
1/I	1	1. The Sentence and Its Type 2. Word Oder	OHP OHP		V V
	2	3. Present and Past time 4. Present and Future time	OHP OHP	LG LG	V V
1/II	3	5. Simple Present with Future meaning 6. Present Perfect & Present Perfect Continuous Tenses	OHP OHP	RP RP	V V
	4	7. Modal Auxiliaries and Related Structure 8. Noun Plurals, and Non-Count Nouns	OHP OHP	LG LG	V V
1/III	5	9. Subject -Verb Agreement with Count and Non-Count Nouns 10. Word Order of Nouns and Verb Modifiers	OHP OHP	RP RP	V V
	6	11. Past Perfect Tense vs Past Perfect Continuous Tense 12. Future Perfect Tense vs Past Perfect Continuous Tense.	OHP OHP	LG LG	V V
2/IV	7	13. Imaginative Conditional: Otherwise, Present and Unspecified Time with Should and Were 14. Perfect Modal Auxiliaries.	LCDP LCDP	LG LG	V V
	8	15. Imaginative Conditional: Otherwise, Past Time, Past and Present 16. Inversions of Subjects and Verbs after Certain Adverbs.	LCDP LCDP	RP RP	V V
2/V	9	17. Forms of Gerunds and Infinitives 18. Verbs and Common Expressions with Prepositions Followed by Gerunds	LCDP LCDP	RP RP	V V
	10	19. Verbs Followed by Infinitives 20. Verbs Followed by either Gerunds or Infinitives	LCDP LCDP	LG LG	V V
2/VI	11	21. To Be and To Have after Certain Verbs 22. Adjectives, Adverbs, and Nouns Followed by Infinitives	LCDP LCDP	RP RP	V V
	12	23. Causative Verbss and Structurally Related Verbs 24. Subject + Verb + Complement	LCDP LCDP	LG LG	V V
	0	0. POST-TEST			

Lampiran 2

Tabel: Skor dan Persentase Kenaikan Skor Pre-Test dan Post-Test Structure II Lisan dan Tulisan Subyek Penelitian.

No Kode Subyek	Skor		Kena- ikan Skor	%	Skor		Kena- ikan Skor	%
	Pre-Test Tulisan	Post- Test Tulisan			Pre- Test Lisan	Post- Test Lisan		
1	21	31	10	47,6	26	38	12	46,2
2	24	38	14	58,3	28	44	16	57,1
3	14	31	17	121,4	16	34	18	112,5
4	16	30	14	87,5	18	32	14	77,8
5	15	25	10	66,7	16	38	22	137,5
6	24	41	17	70,8	20	44	24	120
7	19	31	12	63,2	24	38	14	58,3
8	20	31	11	55	14	32	18	128,6
9	23	39	16	69,6	16	38	22	137,5
10	27	40	13	48,1	26	38	12	46,2
11	26	33	7	26,9	20	40	20	100
12	21	28	7	33,3	26	38	12	46,2
13	12	28	16	133,3	12	24	12	100
14	8	34	26	325	17	36	19	111,8
15	16	27	11	68,8	22	30	8	36,4
16	15	31	16	106,7	16	34	18	112,5
17	22	35	13	59,1	22	38	16	72,7
18	16	33	17	106,3	28	38	10	35,7
19	15	36	21	140	22	38	16	72,7
20	20	26	6	30	30	34	4	14,3
21	15	28	13	86,7	28	38	10	35,7
22	9	34	25	277,8	28	32	4	14,3
23	23	32	9	39,1	24	40	16	66,7
24	23	32	9	39,1	26	40	14	53,8
25	23	31	8	34,8	26	42	16	61,5
26	18	32	14	77,8	26	42	16	61,5
27	16	24	8	50	14	20	6	42,9
28	19	32	13	68,4	14	32	18	128,6
29	22	33	11	50	24	36	12	50
30	31	40	9	29	24	40	16	66,7
Jumlah	573	966	393	2470,3	653	1088	435	2204,7
Rata- rata	19,1	32,2	13,1	82,3	21,8	36,3	14,5	73,5

Lampiran 3

LEMBARAN OBSERVASI (PENGAMATAN) SIKLUS I

Siklus I/ Pertemuan	Catatan	Permasalahan	Solusi
1	Mahasiswa terlihat begitu antusias memperhatikan tayangan 'OHP'.	Ada 3 (tiga) orang mahasiswa yang terlambat.	Diingatkan agar tidak terlambat.
2	Mahasiswa terlihat begitu bersemangat bermain dalam 'role play'.	Ada beberapa mahasiswa yang mencatat di buku catatan, padahal mereka hanya diminta untuk mendengar karena kesempatan untuk mencatat dan bertanya nanti akan diberikan.	Diminta hanya untuk mendengar.
3	Mahasiswa dan dosen sangat antusias mengikuti 'language games'.	'Language games' terlalu memakan waktu.	Pertemuan berikutnya diusahakan sesuai waktu.
4	Meskipun masih ada yang terlambat, beberapa orang mahasiswa yang terlambat sebelumnya, sudah datang tepat waktu.	Masih ada mahasiswa yang terlambat. Belum banyak mahasiswa yang berpartisipasi dalam tanya jawab.	Memotivasi mahasiswa agar datang tepat waktu. Memotivasi mahasiswa untuk berpartisipasi.
5	Mahasiswa bersemangat memberikan contoh kalimat sesuai dengan topik yang diajarkan.	Sebagian mahasiswa melihat buku mereka ketimbang transparansi/tayangan karena transparansi kurang jelas dari posisi mereka duduk.	Diusahakan transparansi/tayangan jelas tampak dari segala arah.
6	Mahasiswa memilih untuk menunggu listrik hidup agar tayangan 'OHP' dapat digunakan.	Listrik padam sehingga perkuliahan sedikit tertunda.	Berusaha mengontak PLN agar listrik hidup segera.

Lampiran 4

LEMBARAN OBSERVASI (PENGAMATAN) SIKLUS II

Siklus II/ Pertemuan	Catatan	Permasalahan	Solusi
7	Mahasiswa bersemangat membantu pemasangan LCDP.	Pemasangan LCDP memakan waktu perkuliahan.	Diusahakan untuk dipasang lebih awal.
8	Mahasiswa membantu mengganti latar belakang layar monitor laptop.	Latar belakang layar monitor kurang jelas karena berwarna.	Ditukar dengan warna putih.
9	Huruf-huruf pada layar monitor yang dapat datang dari berbagai arah membuat mahasiswa bersemangat memperhatikan tayangan materi pelajaran.	Sewaktu diberi kesempatan untuk bertanya mahasiswa kurang motivasi.	Memancing/menggiring mahasiswa untuk bertanya dengan menayangkan ulang LCDP.
10	Selain huruf, bunyi-bunyian yang terdengar menambah semangat mahasiswa untuk memfokuskan perhatian terhadap materi perkuliahan.	Mahasiswa masih bingung dengan topik bahasan (infinitives/gerunds).	Menayangkan ulang LCDP sehingga waktu untuk latihan lisan sedikit berkurang.
11	'Role Play' sangat membantu dalam mengatasi suasana kelas yang mulai kurang bagus.	Mahasiswa punya masalah dalam mengerjakan tugas terstruktur (homework/ assignments).	PR didiskusikan.
12	Mahasiswa bersemangat untuk bertanya dan berdiskusi meskipun materi yang diajarkan cukup berat.	Mahasiswa merarasa bingung dengan materi yang cukup 'complicated'.	Diberikan contoh lebih banyak sebelum latihan lisan diberikan.