

Permainan Bola (*Ball Game*) dalam Meningkatkan Kemampuan *Speaking* II di Prodi Bahasa Inggris STKIP PGRI Bangkalan

Moh. Hafidz, M.Pd

Abstrak

Berbicara (*speaking*) adalah interaksi secara lisan untuk menyampaikan suatu pesan kepada pendengar, sehingga pendengar mampu meresponnya sesuai pesan yang disampaikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan Permainan Bola (*Ball Game*) dalam meningkatkan *Speaking Skill*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) deskriptif kualitatif. Terdapat beberapa langkah yang telah dilakukan yaitu: Persiapan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menganalisa penemuan di *pre-liminary studi* tentang masalah yang berkaitan dengan kemampuan berbicara (*speaking skill*). Setelah dianalisa, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan instrumen *checklist*, pertanyaan terbuka (*questioner*) dan dokumentasi. Setelah data terkumpul, peneliti melakukan refleksi (analisa) dari data tersebut. Hasil dari refleksi, terdapat peningkatan melalui beberapa aspek dalam *speaking*, yang paling dominan adalah peningkatan aspek kosa-kata (*vocabulary*), selanjutnya aspek kecakapan (*comprehension*) dan kelancaran (*fluency*), tetapi pada aspek logat (*accent*) dan gramatikal (*grammar*) tidak terlalu berpengaruh karena mahasiswa dituntut berfikir dan berkomunikasi dengan cepat dalam *speaking*.

Abstract

Speaking is oral communication to build and share meaning. The aim of this result is describing the implementation of Ball Game in improving student's speaking skill. The researcher used qualitative descriptive of Classroom Action Research (CAR) design on this research. The procedure of this design was planning, acting, observing, reflecting : success or revise. Before doing this procedure, researcher did a pre-liminary study to get basic data to do action research. Researcher used some instruments such as checklist, opened questioner and documentation. The obtained data was reflected that Ball Game improved the student's vocabulary, comprehension and fluency but these accent and grammar aspects did not improve significantly because of quickly respond.

Keywords: Permainan Bola (*Ball Game*) dan berbicara (*Speaking*)

Pendahuluan

Berbicara adalah interaksi secara lisan untuk menyampaikan suatu pesan kepada pendengar, sehingga pendengar mampu meresponnya sesuai pesan yang disampaikan. Pembicara menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi untuk mempermudah dalam penyampaian pesan. Bahasa pertama (bahasa ibu) diperoleh secara keturunan maupun proses meniru, sehingga proses penyampaian pesan melalui bahasa ibu diperoleh tanpa lingkungan formal.

Akan tetapi, ketika pendengar adalah pengguna bahasa lain dan tidak mengerti bahasa ibu, maka pembicara harus menggunakan bahasa kedua untuk menyampaikan pesannya. Dalam penyampaian pesan ini, baik dalam lingkungan formal atau tidak formal, bahasa lisan akan menjadi kendala terhadap berlangsungnya interaksi tersebut, karena keterbatasannya. Sehingga bahasa lisan harus ditopang dengan bahasa verbal.

Terdapat sebuah study kasus yang dipresentasikan Ellis (2003:8) tentang hasil penelitian Schmidt yang mengkaji tentang dua (2) mahasiswa yang sedang belajar bahasa Inggris setingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) di London dengan materi "*Request*" (Bagaimana cara meminta sesuatu dengan menggunakan bahasa Inggris). Mahasiswa

pertama berasal dari Portugis yang berumur sepuluh (10) tahun dan mempunyai keberanian untuk berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Contohnya, *Give me your pencil! / Would you mind giving me your pencil?*. Sedangkan mahasiswa yang kedua berasal dari Pakistan berumur sebelas (11) tahun yang kurang mempunyai keberanian untuk berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Contohnya, mahasiswa tersebut menggunakan tanda (dalam hal ini berupa kertas) dalam meminta sesuatu, *Give me....(Paper)*. Dalam penelitian ini, Schmidt menekankan penelitiannya terhadap cara pemerolehan bahasa asing dari masing-masing mahasiswa tersebut.

Dalam konteks ini, peneliti melihat kasus diatas lebih kepada tujuan bahasa (*target language*) yaitu menyampaikan pesan secara lisan (*speaking*) yang difahami oleh pendengar meskipun secara tata bahasa (*grammar*) kurang lengkap, dan isi dari pesan (materi pembelajaran) sangat sesuai dengan kondisi mahasiswa. Walaupun mahasiswa tidak bisa menyampaikan kosa-kata apa yang belum diketahui tapi ia mampu menyampaikannya dengan menunjukkan sebuah tanda (*paper*) dengan teknik bermain bola (*Ball Game*).

Dari hasil penelitian sebelumnya, bahwa *Ball Game* merupakan teknik yang baik dalam teori dan metode pembelajaran khususnya dalam menghadapi peserta didik yang heterogen. *Ballgame* ini telah menunjukkan sebuah aktifitas kelas yang lebih aktif, lebih mudah menyampaikan informasi didalam kelas dan menjadi tantangan tersendiri bagi instruktur atau peneliti.

Pembelajaran berbicara menggunakan teknik bermain bola (*Ball Game on Speaking Skill*) merupakan pembelajaran kelompok dengan menggunakan bola untuk memotivasi mahasiswa dalam berbicara secara spontanitas berdasarkan pemahamannya tentang topik yang sudah disediakan dengan ketentuan permainan yang sudah disepakati bersama (David H, 2004: 14). Dalam pembelajaran ini mahasiswa diharapkan untuk menjawab pertanyaan (*How old is your brother?*) dengan waktu yang sangat singkat (berfikir secepat bola bergulir). Sehingga ia boleh menjawab dengan menunjukkan benda (teman) sebelum bola menghampirinya. Contoh, *My brother is* (menunjuk teman). Ketika bola menyentuhnya dan tidak bisa menjawabnya, maka ia akan didiskualifikasi dari kelompok.

Tujuan peneliti adalah untuk endeskripsikan penerapan Permainan Bola (*Ball Game*) dalam meningkatkan kemampuan *Speaking*.

Metode

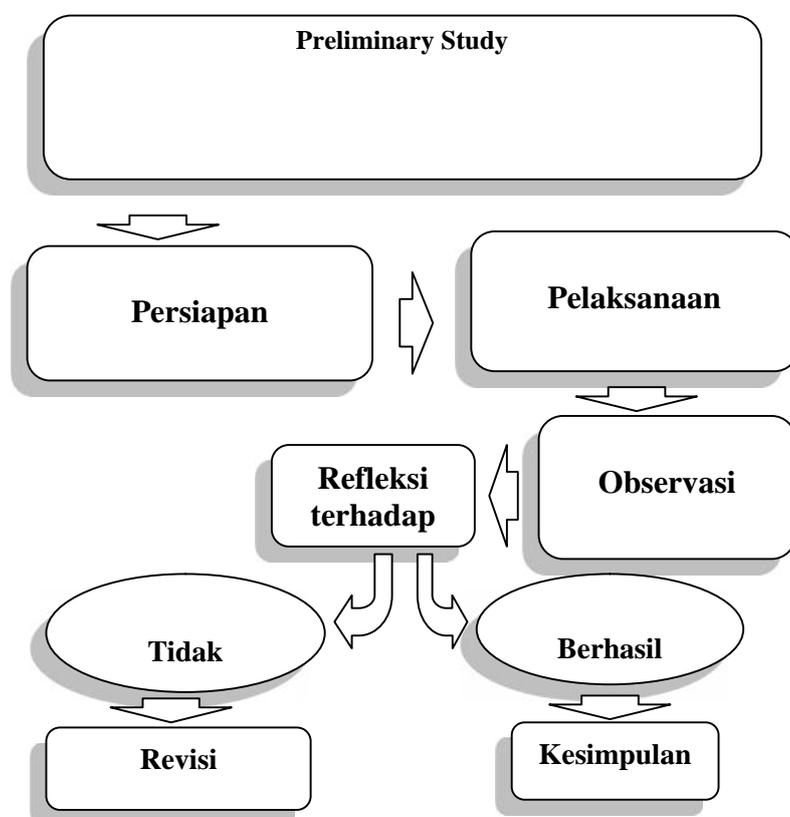
Rancangan penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) karena tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan solusi terhadap permasalahan yang terjadi dikelas. Dalam penelitian ini peneliti, menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran berbicara (*speaking skill*) melalui teknik bermain bola (*Ball Game*). Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara mahasiswa, peneliti menggunakan pensekoran (*scoring rubric*) untuk mengukurnya.

Untuk mengetahui signifikansi teknik bermain bola (*Ball Game*) dalam meningkatkan kemampuan berbicara (*speaking skill*), Peneliti menggunakan kriteria kesuksesan. Untuk mengetahui kesuksesan dalam perlakuan (*treatment*) nya, apabila:

1. Penggunaan teknik bermain bola (*Ball Game*) mudah diterapkan didalam kelas.
2. Memenuhi standar penguasaan kemampuan berbicara (*speaking skill*) mencapai nilai rata-rata 75 (tujuh puluh lima). Apabila mahasiswa nilai kemampuan berbicara (*speaking skill*) mencapai atau melebihi standar, maka kemampuan berbicara (*speaking skill*) meningkat.

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa semester III A di Prodi Bahasa Inggris STKIP PGRI Bangkalan. Terdapat 27 (dua puluh tujuh) mahasiswa dikelas tersebut, peneliti memilih kelas ini karena kelasnya heterogen, sebagian kecil mempunyai kemampuan berbicara sangat baik, sebagian lagi baik, kebanyakan mempunyai kemampuan cukup dan bahkan pasif dalam aktifitas Speaking. Hal ini disebabkan oleh kurang sesuainya dan monotonnya teknik yang digunakan dalam pembelajaran berbicara (*speaking skill*) sehingga kesulitan untuk meningkatkan kemampuan berbicara (*speaking skill*).

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa langkah yang telah dilakukan yaitu: Persiapan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menganalisa penemuan di pre-liminary studi tentang masalah yang berkaitan dengan kemampuan berbicara (*speaking skill*). Setelah dianalisa, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan instrumen *checklist*, pertanyaan terbuka (*questioner*) dan dokumentasi. Adapun langkah-langkah penelitian sebagai berikut:



Preliminary Study

Langkah ini untuk mengetahui tentang masalah-masalah yang dihadapi oleh mahasiswa dalam pembelajaran berbicara (*speaking skill*) dan untuk mengetahui kemampuan berbicara (*speaking skill*) mahasiswa semester III A di Prodi Bahasa Inggris dengan melakukan observasi terlebih dahulu.

Persiapan

Peneliti mempersiapkan segala kebutuhan yang berkaitan dengan perangkat pembelajaran dan perangkat penelitian untuk mendapatkan data yang valid. Pembelajaran ini menggunakan teknik *Ball Game* untuk meningkatkan kemampuan berbicara (*speaking skill*) mahasiswa. Adapun hal-hal yang telah dipersiapkan adalah: Merancang Rencana pembelajaran, memilih materi ajar, mempersiapkan *check list* dan

questioner terbuka, mempersiapkan *handphone* untuk merekam aktifitas mahasiswa dan data-data pendukung lainnya, mempersiapkan pertanyaan untuk tes lisan (*oral test*) kriteria ketuntasan, menentukan kolaborator.

Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti telah meneliti proses pembelajaran Speaking melalui teknik *Ball Game* dan seluruh aktifitas mahasiswa, peneliti dibantu oleh kolaborator untuk mendapatkan data yang valid dengan menggunakan *checklist* dan didukung beberapa pertanyaan terbuka berupa *questioner*.

Refleksi

Setelah penelitian dan data terkumpul, baik melalui observasi (*checklist*), hasil *questioner* terbuka dan rekaman, selanjutnya peneliti merefleksikan (menganalisa) hasil penelitian untuk mengukur kesuksesan proses pembelajaran dan hasil tes kemampuan berbicara (*speaking skill*) mahasiswa, apabila hasil perlakuan belum menunjukkan hasil yang signifikan maka peneliti akan melanjutkan ke siklus berikutnya dan mempersiapkan ulang serta melakukan perlakuan ulang, sehingga mencapai hasil maksimal dari apa yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran.

Hasil dan Analisa Pembahasan

Hasil Penelitian sebelum Penerapan Permainan Bola (Ball Game)

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan beberapa masalah dalam kemampuan Speaking mahasiswa, masalah tersebut berkaitan dengan aspek-aspek dalam *Speaking*. Aspek pertama adalah logat (*accent*), peneliti menemukan salah satu mahasiswa yang nilai aspek logatnya 1 (satu), 10 (sepuluh) mahasiswa yang mendapatkan nilai 2 (dua), 9 (sembilan) mahasiswa yang mendapatkan nilai 3 (tiga) dan 6 (enam) mahasiswa yang mendapatkan nilai 4 (empat). Aspek kedua adalah gramat (*grammar*). Terdapat 5 (lima) mahasiswa yang mendapatkan nilai 18 (delapan belas), 14 (empat belas) mahasiswa yang mendapatkan nilai 24 (duapuluh empat) dan 7 (tujuh) mahasiswa yang mendapatkan nilai 30 (tiga puluh).

Aspek ketiga, kosa-kata (*Vocabulary*), penguasaan kosa-kata mahasiswa bermacam-macam, terdapat 10 (sepuluh) mahasiswa yang mendapatkan nilai 16 (enam belas), 15 (lima belas) mahasiswa yang mendapatkan nilai 20, dan 1 (satu) mahasiswa yang mendapatkan nilai 24 (dua puluh empat). Aspek keempat adalah kelancaran (*fluency*), terdapat 6 (enam) mahasiswa yang mendapatkan nilai 8 (delapan), 15 (lima belas) mahasiswa yang mendapatkan nilai 10 (sepuluh), 5 (lima) mahasiswa yang mendapatkan nilai 12 (dua belas). Sedangkan aspek yang terakhir adalah kecakapan (*comprehension*), terdapat 11 (sebelas) mahasiswa yang mendapatkan nilai 15 (lima belas), 11 (sebelas) mahasiswa yang mendapatkan nilai 19 (sembilan belas) dan 4 (empat) mahasiswa yang mendapatkan nilai 23 (dua puluh tiga).

Nilai rata-rata kemampuan *Speaking* seluruh mahasiswa adalah 73,6 (tujuh puluh tiga koma enam) atau 74 (tujuh puluh empat) dan belum mencapai standar minimal yang telah ditentukan yaitu 75 (tujuh puluh empat).

Pembahasan Hasil Penelitian sebelum Penerapan Permainan Bola (Ball Game)

Dari hasil pemaparan diatas bahwa kemampuan *speaking* mahasiswa masih lemah karena masih belum mencapai standar kriteria penilaian dalam aspek *Speaking*. Dalam pemaparan aspek pertama yaitu logat (*accent*), peneliti menemukan salah satu mahasiswa yang nilai aspek logatnya 1 (satu), 10 (sepuluh) mahasiswa yang mendapatkan nilai 2 (dua), 9 (sembilan) mahasiswa yang mendapatkan nilai 3 (tiga) dan 6 (enam) mahasiswa yang mendapatkan nilai 4 (empat). Dari aspek ini terlihat bahwa logat (*accent*) mahasiswa masih lemah karena yang mencapai diatas standar hanya 6 (enam) mahasiswa

yang mencapai standar maksimal, sehingga masih membutuhkan peningkatan dalam logat atau (*accent*).

Sedangkan pada gramat (*grammar*). Terdapat 5 (lima) mahasiswa yang mendapatkan nilai 18 (delapan belas), 14 (empat belas) mahasiswa yang mendapatkan nilai 24 (dua puluh empat) dan 7 (tujuh) mahasiswa yang mendapatkan nilai 30 (tiga puluh). Dari data ini, kemampuan gramat (*grammar*) mahasiswa masih membutuhkan peningkatan karena mahasiswa masih belum mencapai standar nilai 36 (tiga puluh enam). Sedangkan nilai mahasiswa yang tertinggi adalah nilai 30 (tiga puluh) sebanyak 7 (tujuh) mahasiswa dan yang lain, nilainya masih dibawahnya.

Selain aspek tersebut diatas, perlu ditingkatkan juga tentang aspek kosa-kata (*Vocabulary*), dimana penguasaan kosa-kata mahasiswa masih satu mahasiswa yang mendapatkan nilai maksimal yaitu 24 (dua puluh empat). Sedangkan terdapat 10 (sepuluh) mahasiswa yang mendapatkan nilai 16 (enam belas), 15 (lima belas) mahasiswa yang mendapatkan nilai 20.

Pada aspek keempat adalah kelancaran (*fluency*), tentu juga dipengaruhi oleh aspek penguasaan kosa-kata (*Vocabulary*), tentunya juga membutuhkan peningkatan, karena tingkat kelancaran (*fluency*) mahasiswa masih lebih banyak yang dibawa standar maksimal yaitu nilai 12 (dua belas). Sedangkan mahasiswa yang sudah mencapai nilai tersebut masih 5 (lima) mahasiswa dan mahasiswa lainnya masih dibawah nilai tersebut yaitu 6 (enam) mahasiswa yang mendapatkan nilai 8 (delapan), 15 (lima belas) mahasiswa yang mendapatkan nilai 10 (sepuluh).

Sedangkan aspek yang terakhir adalah kecakapan (*comprehension*), tingkat pencapaian nilai yang harus dicapai oleh masing-masing mahasiswa adalah nilai 23 (dua puluh tiga), sedangkan mahasiswa yang memenuhi standar nilai tersebut masih 4 (empat) mahasiswa dan mahasiswa lainnya masih belum mencapainya, terdapat 11 (sebelas) mahasiswa yang mendapatkan nilai 15 (lima belas), 11 (sebelas) mahasiswa yang mendapatkan nilai 19 (sembilan belas). Sehingga aspek ini juga membutuhkan peningkatan.

Nilai rata-rata kemampuan *Speaking* seluruh mahasiswa adalah 73,6 (tujuh puluh tiga koma enam) atau 74 (tujuh puluh empat) belum mencapai standar minimal yang telah ditentukan oleh Prodi Pendidikan Bahasa Inggris. Standar minimal yang digunakan yaitu 75 (tujuh puluh lima). Sehingga membutuhkan teknik untuk meningkatkan kemampuan *Speaking*-nya.

Hasil Penelitian Siklus Pertama

Dalam siklus ini peneliti melakukan 2 (dua) kali perlakuan (*treatment*) dengan materi yang berbeda dan teknik yang sama. Peneliti menggunakan beberapa tahap dalam penelitian, tahap-tahap tersebut adalah persiapan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Dalam refleksi ini, peneliti akan melanjutkan ke siklus berikutnya apabila hasil penelitian ini belum berhasil.

Persiapan

Pada siklus pertama ini, peneliti mempersiapkan Rencana Persiapan Pembelajaran (RPP) mata kuliah *Speaking* dengan menggunakan teknik Permainan Bola (*Ball Game*). Peneliti menentukan standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, indikator pencapaian, teknik pembelajaran, bahan ajar, penilaian dan media pembelajaran.

Dalam penilaian, peneliti juga mempersiapkan kriteria penilaian untuk mengukur aspek-aspek yang terdapat dalam *Speaking* dengan menggunakan teknik Permainan Bola (*Ball Game*). Untuk mengetahui penerapan Permainan Bola (*Ball Game*) dalam pembelajaran *Speaking*, peneliti menggunakan *checklist* sebagai standar pelaksanaan yang efektif. Sedangkan untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap Permainan Bola

(*Ball Game*) dalam pembelajaran *Speaking*, peneliti menggunakan *questioner* terbuka dengan beberapa pertanyaan yang telah disiapkan. Peneliti juga menggunakan alat digital (*handphone*) untuk mendokumentasikan seluruh kegiatan dan data pendukung dalam penelitian ini.

Pelaksanaan

Perlakuan (*treatment*) pertama dilakukan pada tanggal 11 bulan Nopember tahun 2015 dan dibantu oleh kolaborator. Peneliti menerapkan teknik Permainan Bola (*Ball Game*) dalam pembelajaran *Speaking*. Standar kompetensi yang ingin dicapai adalah memahami dan berinteraksi secara lisan tentang dasar bentuk-bentuk *grammar and speaking, interactive role-play, travelling and touring* dan menjadi partisipan yang lebih aktif, bertanggung jawab dalam kegiatan berkomunikasi baik secara individu ataupun kelompok.

Sedangkan kompetensi dasar yang ingin dicapai adalah bermain peran dalam bentuk dialog sederhana dengan tepat dan benar. Indikator pencapaiannya adalah mengekspresikan tentang kegiatan memberi ajakan dan menerima ajakan dalam bentuk dialog sederhana secara tepat dan benar. Teknik pembelajaran yang digunakan adalah Permainan Bola (*Ball Game*). Materi pembelajarannya adalah *Giving and Accepting Invitations*. Penilaian yang digunakan adalah penilaian secara lisan (*oral test*) dan media pembelajarannya adalah bola.

Dalam pembelajaran *speaking* dengan menggunakan teknik Permainan Bola (*Ball Game*) ini terdapat beberapa langkah dan aturan serta kegiatan.

- Langkah- langkah dan aturan dalam teknik Permainan Bola (*Ball Game*) dalam kemampuan berbicara (*Speaking Skill*).

Terdapat beberapa langkah dalam pembelajaran *speaking* dengan menggunakan teknik Permainan Bola (*Ball Game*) yaitu, Langkah pertama: 1) Membentuk kelompok, maksimal masing-masing kelompok terdiri dari 12 (dua belas) peserta didik. 2) Masing-masing kelompok menentukan ketua kelompok. 3) Ketua kelompok mempersiapkan kelompok masing-masing untuk memulai permainan. Jika anggota kelompok sudah siap (menguasai pertanyaan dan siap untuk menerima berbagai macam pertanyaan sesuai topik). 4) Ketua kelompok memulai permainan dengan memberi satu pertanyaan dan menendang bola secara perlahan. 5) Penendang bola selanjutnya adalah peserta didik yang mendapatkan bola dan menjawab pertanyaan (*selanjutnya bergantian*). 6) Ketua kelompok meminta peserta didik untuk meninggalkan kelompok apabila tidak bisa menjawabnya.

Selanjutnya, Langkah kedua (setelah anggota meninggalkan kelompok) yaitu: 1) Instruktur (dosen atau guru) mencarikan anggota kelompok yang sama-sama keluar dari kelompok masing-masing untuk berpasang-pasangan. 2) Instruktur meminta peserta didik ikut pasangan yang sudah ditentukan apabila belum mendapatkan pasangan. 3) Instruktur meminta masing-masing pasangan untuk berdialog menggunakan pertanyaan yang sudah disediakan dan saling bergantian. 4) Instruktur memberi apresiasi kepada kelompok yang paling sedikit anggotanya yang dikeluarkan (pemenang).

Sedangkan aturan Permainan Bola (*Ball Game*) dalam kemampuan berbicara (*Speaking Skill*) baik sebelum dan sesudah bola ditendang adalah sebagai berikut:

Aturan sebelum bola ditendang yaitu: 1) Masing-masing peserta didik harus menguasai semua pertanyaan. 2) Masing-masing peserta didik harus bisa menjawab pertanyaan. 3) Masing-masing peserta didik harus berada dalam kelompok yang sudah ditentukan. 4) Masing-masing peserta didik didalam kelompok harus memperhatikan pertanyaan sebelum bola ditendang. 5) Masing-masing peserta didik harus memperhatikan bola yang sedang bergulir. 6) Masing-masing peserta didik memastikan bola yang ditendang mengenai peserta didik lainnya. 7) Masing-masing peserta didik harus

menjawab pertanyaan jika bola yang bergulir menghampirinya. 8) Masing-masing peserta didik diperbolehkan menjawab menggunakan bahasa isyarat saat tidak bisa menyebutnya dalam bahasa lisan.

Sedangkan setelah bola ditendang yaitu: 1) Peserta didik yang tidak bisa menjawab pertanyaan atau menjawab pertanyaan setelah bola menyentuhnya, maka ia terdiskualifikasi (dikeluarkan) dari kelompoknya. 2) Apabila peserta didik menendang bola tanpa mengajukan pertanyaan, maka ia terdiskualifikasi atau. 3) Peserta didik menendang bola tapi tidak mengenai peserta didik lainnya, maka ia juga terdiskualifikasi. 4) Peserta didik yang keluar harus mencari pasangan sesuai perintah instruktur.

- Kegiatan Pembelajaran *speaking* dengan menggunakan teknik Permainan Bola (*Ball Game*)

Dalam kegiatan Pembelajaran *speaking* dengan menggunakan teknik Permainan Bola (*Ball Game*) terdiri dari 3 (tiga) langkah kegiatan pembelajaran yaitu: Kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Kegiatan pembuka terdiri dari: Menyapa mahasiswa dengan salam, mengabsen mahasiswa, menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan kelas, menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dalam *Ball Game* dan peraturannya, Mempersiapkan pembelajaran dan mengontrol setiap kegiatan.

Sedangkan kegiatan inti terdiri dari : Meminta mahasiswa untuk memahami materi tentang '*Giving and Accepting Invitations*', meminta mahasiswa untuk membagi kelas menjadi 3(tiga) kelompok, meminta masing-masing kelompok untuk memilih ketua kelompok, meminta masing-masing ketua kelompok untuk menendang bola pertama, mengontrol semua kegiatan masing-masing kelompok dan kegiatan mahasiswa yang terdiskualifikasi dari kelompok, memberi apresiasi kepada mahasiswa yang telah menjadi juara (tidak terdiskualifikasi) dari masing-masing kelompok, meminta semua mahasiswa untuk mengikuti oral test scara individu tentang '*Giving and Accepting Invitations*'

Langkah kegiatan terakhir yaitu penutup yang terdiri dari : Memberi apresiasi kepada seluruh mahasiswa, menyampaikan materi yang akan dipraktikkan untuk pertemuan berikutnya, memanggil salam.

Pada perlakuan (*treatment*) kedua dilakukan pada tanggal 18 bulan Nopember tahun 2015 dan dibantu oleh kolaborator. Perbedaan perlakuan yang pertama dan yang kedua adalah materi dan tesnya. Materi yang digunakan adalah tentang "*Asking and Giving Direction*". Sedangkan tes yang digunakan adalah oral tes dengan menilai dialog mahasiswa dengan mahasiswa.

Observasi

Dari hasil pengamatan peneliti tentang pembelajaran *speaking* dengan teknik Permainan Bola (*Ball Game*), peneliti menemukan beberapa hal yang berkaitan dengan Permainan Bola (*Ball Game*) dalam pembelajaran *Speaking*. Penemuan tersebut adalah:

Permainan ini dimulai dengan pembentukan kelompok yang terdiri dari 3 (tiga) kelompok, masing-masing kelompok terdiri 9 (sembilan) mahasiswa. Dalam kegiatan berkelompok ini masing-masing mahasiswa berkomunikasi antar sesama didalam kelompok masing-masing yang dipimpin oleh ketua kelompok dengan menggunakan media bola. Dalam berkomunikasi, mahasiswa menyampaikan pertanyaan dengan menendang bola secara perlahan (*bouncing ball slowly*) terlebih dahulu, ketika bola menghampiri dan dipastikan bola menyentuh kaki temannya, maka ia menjawab atau merespon sebelum bola menyentuh kakinya sesuai dengan pertanyaan penendang. Jika penerima bola bisa menjawab sesuai dengan aturan yang disepakati, maka ia berhak memberi pertanyaan, dan jika tidak sesuai dengan aturan maka ia terdiskualifikasi.

Dalam menyampaikan pertanyaan, pertanyaan tersebut berisi tentang *Giving and*

Accepting Invitations, seperti “ *would you like come to my house tomorrow?*” , dengan jawaban “ *yes, I would like come to your house tomorrow*, jawaban ini menggunakan jawaban yang lengkap untuk melatih kemampuan *speaking*, meskipun cukup dengan menjawab “*yes I could*”. Langkah tersebut menunjukkan kerjasama yang baik karena tidak ada yang terdiskualifikasi. Ketika tidak bisa kerjasama dengan baik, maka akan terdiskualifikasi seperti tidak bisa menjawab pertanyaan atau menyentuh bola sebelum menjawab. Disini peneliti menemukan mahasiswa yang tidak menjawab pertanyaan “ *would you like to come to my house to dinner with my boy friend?* , karena ia tertawa ketika mendengar pertanyaan tersebut, setelah bola menyentuh kakinya, ia belum menjawab.akhirnya terdiskualifikasi dari kelompoknya.

Dari masing-masing kelompok yang terdiskualifikasi langsung mencari pasangan yang juga terdiskualifikasi untuk berdialog tentang “*Giving and Accepting Invitations*”.

Selama kegiatan berlangsung, peneliti mengamati seluruh kegiatan kelompok untuk mengetahui partisipasi masing-masing mahasiswa dalam mengembangkan kemampuan *speaking*, kerja-sama, tertibnya langkah-langkah dan aturan dalam teknik Permainan Bola (*Ball Game*). Setelah kegiatan berakhir, peneliti melakukan tes lisan (*oral test*) untuk mengetahui tingkat kemampuan *speaking* masing-masing mahasiswa dengan menggunakan kriteria FSI (*Foreign Service Instate*) yang mengukur aspek-aspek dalam *speaking* (logat (*accent*), gramat (*grammar*), kosa-kata (*Vocabulary*), kelancaran (*fluency*) dan kecakapan (*comprehension*). Tes lisan yang pertama peneliti berdialog langsung dengan mahasiswa dan yang kedua, mengamati dialog mahasiswa dengan mahasiswa.

Dari hasil tes lisan yang pertama, peneliti mendapatkan nilai masing-masing mahasiswa sebagai berikut: Aspek pertama adalah logat (*accent*), peneliti menemukan 12 (dua belas) mahasiswa yang nilai aspek logatnya 2 (dua), 9 (sembilan) mahasiswa yang mendapatkan nilai 3 (tiga), dan 6 (enam) mahasiswa yang mendapatkan nilai 4 (empat). Aspek kedua adalah gramat (*grammar*). Terdapat 8 (delapan) mahasiswa yang mendapatkan nilai 18 (delapan belas), 16 (enam belas) mahasiswa yang mendapatkan nilai 24 (dua puluh empat) dan 3 (tiga) mahasiswa yang mendapatkan nilai 30 (tiga puluh).

Aspek ketiga, kosa-kata (*Vocabulary*), penguasaan kosa-kata mahasiswa bermacam-macam, terdapat 14 (empat belas) mahasiswa yang mendapatkan nilai 20 (dua puluh), 13 (tiga belas) mahasiswa yang mendapatkan nilai 24 (dua puluh empat). Aspek keempat adalah kelancaran (*fluency*), terdapat 1 (satu) mahasiswa yang mendapatkan nilai 8 (delapan), 15 (lima belas) mahasiswa yang mendapatkan nilai 10 (sepuluh), 11 (sebelas) mahasiswa yang mendapatkan nilai 12 (dua belas). Sedangkan aspek yang terakhir adalah kecakapan (*comprehension*), terdapat 1 (satu) mahasiswa yang mendapatkan nilai 15 (lima belas), 17 (tujuh belas) mahasiswa yang mendapatkan nilai 19 (sembilan belas), 9 (sembilan) mahasiswa yang mendapatkan nilai 23 (dua puluh tiga).

Nilai rata-rata kemampuan *Speaking* seluruh mahasiswa adalah 78,5 (tujuh puluh delapan koma lima) atau 79 (tujuh puluh sembilan).

Sedangkan dari hasil tes lisan yang kedua, peneliti mendapatkan nilai masing-masing mahasiswa sebagai berikut: Aspek pertama adalah logat (*accent*), peneliti menemukan 11 (sebelas) mahasiswa yang nilai aspek logatnya 2 (dua), 10 (sepuluh) mahasiswa yang mendapatkan nilai 3 (tiga), dan 6 (enam) mahasiswa yang mendapatkan nilai 4 (empat). Aspek kedua adalah gramat (*grammar*). Terdapat 5 (lima) mahasiswa yang mendapatkan nilai 18 (delapan belas), 8 (delapan) mahasiswa yang mendapatkan nilai 24 (dua puluh empat) dan 14 (empat belas) mahasiswa yang mendapatkan nilai 30 (tiga puluh).

Aspek ketiga, kosa-kata (*Vocabulary*), penguasaan kosa-kata mahasiswa bermacam-macam, terdapat 2 (dua) mahasiswa yang mendapatkan nilai 16 (enam belas), 18 (delapan belas) mahasiswa yang mendapatkan nilai 20 (dua puluh) dan 7 (tujuh) mahasiswa yang mendapatkan nilai 24 (dua puluh empat). Aspek keempat adalah kelancaran (*fluency*), terdapat 3 (tiga) mahasiswa yang mendapatkan nilai 8 (delapan), 15 (lima belas) mahasiswa yang mendapatkan nilai 10 (sepuluh), 12 (dua belas) mahasiswa yang mendapatkan nilai 12 (dua belas). Sedangkan aspek yang terakhir adalah kecakapan (*comprehension*), terdapat 4 (satu) mahasiswa yang mendapatkan nilai 15 (lima belas), 14 (empat belas) mahasiswa yang mendapatkan nilai 19 (sembilan belas), dan 9 (sembilan) mahasiswa yang mendapatkan nilai 23 (dua puluh tiga).

Nilai rata-rata kemampuan *Speaking* seluruh mahasiswa adalah 79,7 (tujuh puluh delapan koma tujuh) atau 80 (delapan puluh).

Selain untuk meningkatkan kemampuan *Speaking*, teknik Permainan Bola (*Ball Game*) juga menunjukkan keakraban sesama teman dengan saling memegang tangan untuk tidak terdiskualifikasi. Semua mahasiswa dari masing-masing kelompok berusaha tidak terdiskualifikasi, walaupun ada yang terdiskualifikasi bukan menunjukkan kemarahan tetapi tersenyum semua dan tidak membosankan, bahkan terdapat mahasiswa yang rusak suaranya karena ingin berbicara terus.

Teknik tersebut dimulai dari persiapan materi, bertanya, menjawab dengan menggunakan media bola, terdiskualifikasi jika tidak mematuhi peraturan, berdialog dengan sesama mahasiswa yang didiskualifikasi, dilakukannya dengan menyenangkan dan memberi apresiasi bagi mahasiswa yang tidak terdiskualifikasi dan melakukan tes lisan secara individu.

Untuk mengetahui respon mahasiswa tentang Permainan Bola (*Ball Game*) dalam *Speaking*, peneliti menggunakan quetioner terbuka ini terdiri dari 10 (sepuluh) pertanyaan, dengan hasil sebagian respon sebagai berikut:

Mahasiswa yang menyatakan setuju terhadap kegiatan ini berpendapat bahwa Permainan Bola (*Ball Game*) tersebut seru, menambah kosa-kata, dapat berinteraksi dan tanya jawab, mudah dan menarik, menyenangkan, terdapat fasilitas berupa bola, memancing semangat dalam speaking, mudah memahami pelajaran, sederhana, semua mahasiswa mampu berperan aktif, aturannya mudah dimengerti, melatih speaking, memudahkan dalam penyampaian ide yang akan dikatakan, menggunakan permainan, sarana pembelajarannya mudah didapat.

Sedangkan yang tidak setuju berpendapat bahwa Permainan Bola (*Ball Game*) tersebut belum mempunyai banyak kosa-kata yang sulit, tidak ada perkembangan dalam speaking. Selain tidak setuju, juga terdapat alternatif jawaban yang berpendapat bahwa Permainan Bola (*Ball Game*) Kurang membangkitkan kesempatan untuk berbicara dan menguasai kosa-kata.

Refleksi

Permainan ini dimulai dengan pembentukan kelompok yang terdiri dari 3 (tiga) kelompok, masing-masing kelompok terdiri 9 (sembilan) mahasiswa. Dalam kegiatan berkelompok ini masing-masing mahasiswa berkomunikasi antar sesama didalam kelompok masing-masing yang dipimpin oleh ketua kelompok dengan menggunakan media bola. Tahap ini merupakan prinsip awal yang harus diterapkan dalam Permainan Bola (*Ball game*). Menurut pandangan Halling, prinsip ini untuk menciptakan lingkungan sosial didalam kelas (*learning community*) baik antar sesama mahasiswa ataupun antar mahasiswa dan dosen. Sehingga mahasiswa mempunyai keleluasaan berfikir dan berkomunikasi karena kondisi mendukung terhadap apa yang menjadi keinginan

mahasiswa untuk mengeluarkan idenya kepada temannya dan merasa tidak didalam kelas biasa karena terpengaruh suasana bermain.

Dalam berkomunikasi, mahasiswa menyampaikan pertanyaan dengan menendang bola secara perlahan (*bouncing ball slowly*) terlebih dahulu, ketika bola menghampiri dan dipastikan bola menyentuh kaki temannya, maka ia menjawab atau merespon sebelum bola menyentuh kakinya sesuai dengan pertanyaan penendang. Bertanya dan merespon pertanyaan merupakan salah satu prinsip yang dikemukakan oleh Halling. Menurutnya, berkomunikasi adalah sebuah sistem yang saling keterkaitan antara penanya, responden dan media yang digunakan untuk mendapatkan target yang diinginkan. Ketika mahasiswa bertanya dengan menggunakan media bola, berarti mahasiswa tersebut menginginkan sebuah jawaban atau informasi yang diinginkan dari responden. Akan tetapi, responden disini masih belum jelas karena bola tersebut belum menyentuh mahasiswa lainnya. Setelah bola dipastikan menyentuhnya, maka mahasiswa tersebut berhak menjawab atau meresponnya. Komunikasi inilah yang dimaksud dengan sistem komunikasi (*communication system*).

Dalam menyampaikan pertanyaan, pertanyaan tersebut berisi tentang *Giving and Accepting Invitations*, seperti “ *would you like to come to my house tomorrow?*”, dengan jawaban “ *yes, I would like to come to your house tomorrow*, jawaban ini menggunakan jawabann yang lengkap untuk melatih kemampuan *speaking*, meskipun cukup dengan menjawab “*yes I could*”. Langkah tersebut menunjukkan kerjasama yang baik karena tidak ada yang terdiskualifikasi. Ketika tidak bisa kerjasama dengan baik, maka akan terdiskualifikasi seperti tidak bisa menjawab pertanyaan atau menyentuh bola sebelum menjawab. Disini peneliti menemukan mahasiswa yang tidak menjawab pertanyaan “ *would you like come to my house to dinner with my boy friend?*”, karena ia tertawa ketika mendengar pertanyaan tersebut, setelah bola menyentuh kakinya, ia belum menjawab. Akhirnya terdiskualifikasi dari kelompoknya. Dalam hal ini, sangat jelas bahawa terdapat kompleksitas (*complexity*) langkah ini, karena antara tujuan pembelajaran, melatih kemampuan *speaking*, kerja-sama, partisipasi dari seluruh mahasiswa dan kesesuaian langkah dalam teknik Permainan Bola (*Ball game*) berlangsung dalam satu langkah kegiatan pembelajaran.

Akan tetapi kompleksitas ini tidak boleh terpisah satu sama lainnya bahkan menurut Halling, tidak melupakan tujuan dari kompleksitas tersebut. Tujuan kompleksitas disini adalah melatih dan meningkatkan kemampuan *Speaking* dengan cara yang menyenangkan dan sportif.

Dari ajakan “ *would you like to come to my house to dinner with my boy friend?*” ini, mahasiswa telah mampu membuat permintaan (*invitation*) dengan baik. Tetapi masih terdapat masalah pengucapan seperti “*would you*” masih dibaca perkata, sedangkan menurut Ann Cok (2000:2) penutur asli berbicara tidak perkata melainkan menghubungkan kata dari bentuk bunyi seperti “ *would you* menjadi *wuldju...*”. Disamping itu juga yang membuat pendengar harus konsentrasi penuh dan kadang-kadang ada kesalah pahaman, karena setelah “ *would you like to come to my house to dinner.....*” masih ada pemisah yang agak lama seperti “*...a... ..a... ..a...*” baru mengungkapkan “*with my boy friend?*”, sehingga penerima bola kebingungan untuk menjawabnya, apabila menjawab “*yes*”, ternyata masih ada frase “*with my boy friend?*”. Akhirnya, sebelum menjawab ia menyentuh bola terlebih dahulu dan terdiskualifikasi.

Secara gramatikal dalam ungkapan “ *would you like to come to my house to dinner with my boy friend?*” masih terdapat 2 (dua) kata “*to*” (..... *come to my house to dinner.....*), sedangkan menurut Hewings (2002:63) *to invinitve* dari kata “*come to*” hanya satu. Jadi, ungkapan tersebut sebaiknya “ *would you like to come to my house for dinner with my boy friend?*” kata penghubung (*preposition*) “*for*” digunakan karena

untuk menyatakan alasan (*reason*). Sedangkan dalam ungkapan tersebut mahasiswa telah menggunakan pilihan kosa-kata (*vocabulary*) yang tepat dan benar karena sudah menggambarkan informasi apa yang ingin didapatkan dan mudah difahami oleh responden. Jadi keterbatasan kosa-kata akan mempengaruhi kemampuan *speaking* khususnya dalam aspek kecakapan (*comprehension*) (Hiebert, 2005:29).

Selain aspek tersebut diatas juga aspek kelancaran (*fluency*). Dalam aspek ini, mahasiswa masih tampak sedikit terganggu oleh jedah dengan mengeluarkan vokal “a “ dalam ungkapan “*would you like to come to my house to dinner ... a..a.. with my boy friend* “. Vokal *a* yang terbiasa terucap dalam jedah pembicaraan biasanya disebut *sqquential constraint of phonemes* (Fromkin, 2009:301).

Kecakapan (*comprehension*) dalam *speaking*, selain dipengaruhi oleh beberapa aspek-aspek yang telah dijelaskan juga dipengaruhi oleh sikap, keinginan dan harapan individu mahasiswa untuk menyampaikan gagasannya melalui komunikasi lisan (Harris. K.R. 2007:12). Hal ini tampak ketika mahasiswa menyampaikan ungkapan ajakan (*invitation*) atau meresponnya, biasanya mahasiswa mengulangi ungkapannya untuk berfikir dan mendapatkan respon yang sesuai.

Selama kegiatan berlangsung, peneliti mengamati seluruh kegiatan kelompok untuk mengetahui partisipasi masing-masing mahasiswa dalam mengembangkan kemampuan *speaking*, kerja-sama, tertibnya langkah-langkah dan aturan dalam teknik Permainan Bola (*Ball Game*). Setelah kegiatan berakhir, peneliti melakukan tes lisan (*oral test*) untuk mengetahui tingkat kemampuan *speaking* masing-masing mahasiswa dengan menggunakan kriteria FSI (*Foreign Service Instate*) (Nunan, D. 1994:233) yang mengukur aspek-aspek dalam *speaking* (logat (*accent*), gramat (*grammar*), kosa-kata (*Vocabulary*), kelancaran (*fluency*) dan kecakapan (*comprehension*). Tes lisan yang pertama peneliti berdialog langsung dengan mahasiswa dan yang kedua, mengamati dialog mahasiswa dengan mahasiswa.

Penilaian diatas merupakan bentuk refleksi yang merupakan prinsip pelaksanaan Permainan bola (*Ball Game*) yang dikembangkan oleh Halling, baik dalam bentuk individu maupun kelompok. Refleksi ini untuk mengetahui secara spesifik tentang peningkatan mahasiswa dalam kemampuan *speaking*-nya. Untuk mengetahui peningkatan aspek-aspek dalam *speaking*, peneliti menggunakan kriteria-nya Nunan (1994) untuk mengukur peningkatan *speaking* dari masing-masing aspek.

Dari hasil tes lisan yang pertama, peneliti mendapatkan nilai masing-masing mahasiswa sebagai berikut: Aspek pertama adalah logat (*accent*), peneliti menemukan 12 (dua belas) mahasiswa yang nilai aspek logatnya 2 (dua), 9 (sembilan) mahasiswa yang mendapatkan nilai 3 (tiga), dan 6 (enam) mahasiswa yang mendapatkan nilai 4 (empat). Aspek kedua adalah gramat (*grammar*). Terdapat 8 (delapan) mahasiswa yang mendapatkan nilai 18 (delapan belas), 16 (enam belas) mahasiswa yang mendapatkan nilai 24 (dua puluh empat) dan 3 (tiga) mahasiswa yang mendapatkan nilai 30 (tiga puluh).

Aspek ketiga, kosa-kata (*Vocabulary*), penguasaan kosa-kata mahasiswa bermacam-macam, terdapat 14 (empat belas) mahasiswa yang mendapatkan nilai 20 (dua puluh), 13 (tiga belas) mahasiswa yang mendapatkan nilai 24 (dua puluh empat). Aspek keempat adalah kelancaran (*fluency*), terdapat 1 (satu) mahasiswa yang mendapatkan nilai 8 (delapan), 15 (lima belas) mahasiswa yang mendapatkan nilai 10 (sepuluh), 11 (sebelas) mahasiswa yang mendapatkan nilai 12 (dua belas). Sedangkan aspek yang terakhir adalah kecakapan (*comprehension*), terdapat 1 (satu) mahasiswa yang mendapatkan nilai 15 (lima belas), 17 (tujuh belas) mahasiswa yang mendapatkan nilai 19 (sembilan belas), 9 (sembilan) mahasiswa yang mendapatkan nilai 23 (dua puluh tiga).

Nilai rata-rata kemampuan *Speaking* seluruh mahasiswa adalah 78,5 (tujuh puluh delapan koma lima) atau 79 (tujuh puluh sembilan).

Sedangkan dari hasil tes lisan yang kedua, peneliti mendapatkan nilai masing-masing mahasiswa sebagai berikut: Aspek pertama adalah logat (*accent*), peneliti menemukan 11 (sebelas) mahasiswa yang nilai aspek logatnya 2 (dua), 10 (sepuluh) mahasiswa yang mendapatkan nilai 3 (tiga), dan 6 (enam) mahasiswa yang mendapatkan nilai 4 (empat). Aspek kedua adalah gramatikal (*grammar*). Terdapat 5 (lima) mahasiswa yang mendapatkan nilai 18 (delapan belas), 8 (delapan) mahasiswa yang mendapatkan nilai 24 (dua puluh empat) dan 14 (empat belas) mahasiswa yang mendapatkan nilai 30 (tiga puluh).

Aspek ketiga, kosa-kata (*Vocabulary*), penguasaan kosa-kata mahasiswa bermacam-macam, terdapat 2 (dua) mahasiswa yang mendapatkan nilai 16 (enam belas), 18 (delapan belas) mahasiswa yang mendapatkan nilai 20 (dua puluh) dan 7 (tujuh) mahasiswa yang mendapatkan nilai 24 (dua puluh empat). Aspek keempat adalah kelancaran (*fluency*), terdapat 3 (tiga) mahasiswa yang mendapatkan nilai 8 (delapan), 15 (lima belas) mahasiswa yang mendapatkan nilai 10 (sepuluh), 12 (dua belas) mahasiswa yang mendapatkan nilai 12 (dua belas). Sedangkan aspek yang terakhir adalah kecakapan (*comprehension*), terdapat 4 (satu) mahasiswa yang mendapatkan nilai 15 (lima belas), 14 (empat belas) mahasiswa yang mendapatkan nilai 19 (sembilan belas), dan 9 (sembilan) mahasiswa yang mendapatkan nilai 23 (dua puluh tiga).

Nilai rata-rata kemampuan *Speaking* seluruh mahasiswa adalah 79,7 (tujuh puluh delapan koma tujuh) atau 80 (delapan puluh).

Dari hasil data nilai yang terkumpul antara sebelum menggunakan teknik Permainan Bola (*Ball Game*) dan sesudahnya bahwa kemampuan speaking dari aspek logat (*accent*) tidak berpengaruh secara signifikan, yang meningkat hanya 2 (dua) mahasiswa, yang menurun hanya 1 (satu) mahasiswa dan yang tidak ada perubahan samasekali 24 (dua puluh empat) mahasiswa. Sedangkan pada aspek gramatikal (*grammar*) mengalami peningkatan walaupun tidak signifikan, jumlah mahasiswa yang meningkat terdiri dari 12 (dua belas) mahasiswa dan yang tidak ada perubahan 15 (lima belas) mahasiswa.

Pada aspek kosa-kata (*vocabulary*), jumlah mahasiswa yang meningkat terdiri dari 15 (lima belas) mahasiswa dan yang tidak ada perubahan 12 (dua belas) mahasiswa. Sedangkan pada aspek kelancaran (*fluency*) jumlah mahasiswa yang meningkat terdiri dari 7 (tujuh) mahasiswa dan yang tidak ada perubahan 20 (dua puluh) mahasiswa. Dan aspek terakhir adalah kecakapan (*comprehension*), jumlah mahasiswa yang meningkat terdiri dari 15 (lima belas) mahasiswa dan yang tidak ada perubahan 12 (dua belas) mahasiswa.

Untuk mengetahui peningkatan secara umum tentang kemampuan *speaking* mahasiswa, peneliti menjumlahkan seluruh aspek-aspek dalam speaking dari masing-masing mahasiswa, kemudian seluruh jumlah tersebut dicari nilai rata-ratanya. Nilai rata-rata sebelum pembelajaran *speaking* menggunakan Permainan Bola (*Ball Game*) adalah 74 (tujuh puluh empat) (Pembulatan dari: 73,6) tetapi setelah penggunaan Permainan Bola (*Ball Game*) pada perlakuan pertama mendapatkan nilai rata-rata 79 (tujuh puluh sembilan) (Pembulatan dari:78,5). Sedangkan pada perlakuan kedua mendapatkan nilai rata-rata 80 (delapan puluh) (Pembulatan dari: 79,7).

Selain untuk meningkatkan kemampuan *Speaking*, teknik Permainan Bola (*Ball Game*) juga menunjukkan keakraban sesama teman dengan saling memegang tangan untuk tidak terdiskualifikasi. Semua mahasiswa dari masing-masing kelompok berusaha tidak terdiskualifikasi, walaupun ada yang terdiskualifikasi bukan menunjukkan kemarahan tetapi tersenyum semua dan tidak membosankan, bahkan terdapat mahasiswa

yang rusak suaranya karena ingin berbicara terus.

Menurut Ryan, permainan yang menyenangkan sulit dideskripsikan melalui kata-kata, melainkan ada beberapa kriteria, yang pertama adalah menunjukkan keakraban, dari hasil pengamatan peneliti keakraban terlihat ketika mahasiswa saling berpegangan tangan untuk tidak didiskualifikasi. Kriteria kedua adalah adanya perasaan terhibur, hal ini ditunjukkan dengan adanya saling sorak dan tertawa ketika ada salah satu mahasiswa yang terdiskualifikasi dari kelompoknya.

Kriteria ketiga menemukan hal baru, mahasiswa menemukan banyak kosa-kata baru yang belum diketahui sebelumnya karena otomatis teman kelompok memberi tahu kosa-kata tersebut dan pengalaman baru dari pembelajaran *speaking* dengan menggunakan teknik Permainan Bola bisa dilakukan ditingkat perguruan tinggi. Kriteria keempat adalah unjuk diri, mahasiswa tertantang untuk mengajukan pertanyaan ketika melihat temannya bisa menjawab dengan lancar dan berusaha untuk tidak didiskualifikasi. Kriteria terakhir adalah kegiatannya bertahap, teknik tersebut dimulai dari persiapan materi, bertanya, menjawab dengan menggunakan media bola, terdiskualifikasi jika tidak mematuhi peraturan, berdialog dengan sesama mahasiswa yang didiskualifikasi, memberi apresiasi bagi mahasiswa yang tidak terdiskualifikasi dan melakukan tes lisan secara individu.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) ini, teknik Permainan Bola (*Ball Game*) dalam Pembelajaran *Speaking* II telah berhasil diterapkan didalam kelas karena prinsip-prinsip tersebut : Pembelajaran berkelompok (*learning community*), komunikasi (*communication*), kompleksitas (*complexity*), refleksi (*reflection*) dan menyenangkan (*fun*) diterapkan secara sistematis dan mampu meningkatkan kemampuan *speaking* mahasiswa.

Peningkatan kemampuan *speaking* mahasiswa mencapai rata-rata 7 % (tujuh persen) karena sebelum teknik Permainan Bola (*Ball Game*) dalam Pembelajaran *Speaking* nilai rata-ratanya adalah 74 (tujuh puluh empat), setelah penggunaan teknik tersebut pada perlakuan pertama nilai rata-ratanya adalah 79 (tujuh puluh sembilan) dan setelah perlakuan kedua nilai rata-ratanya adalah 80 (delapan puluh).

Peningkatan tersebut melalui beberapa aspek dalam *speaking*, yang paling dominan adalah peningkatan aspek kosa-kata (*vocabulary*), selanjutnya aspek kecakapan (*comprehension*) dan kelancaran (*fluency*), tetapi pada aspek logat (*accent*) dan gramatikal (*grammar*) tidak terlalu berpengaruh karena mahasiswa dituntut berfikir dan berkomunikasi dengan cepat dalam *speaking*.

DAFTAR PUSTAKA

- Burns, A. 2010. *Doing Action Research in English Language Teaching: A Guide for Practitioners*. New York: Routledge
- Chastain, K, *Developing second language skills: theory to practice*. USA: University of Virginia
- Cohen, L. & Manion, L. & Morrison, K. 2000. *Research Methods in Education. Fifth Edition*. London and New York: Routledge/Falmer Taylor and Francis Group
- Ellis, R. 2003. *Second Language Acquisition*. New York: Oxford University Press
- Fromkin, V. Rodman, R. Hiyams, N. 2009. *An introduction to language..* New York: Wadsworth
- Halling, A, Engell, C, Hansen, T. *Ballgame teaching – the Scandinavian way*. Univ. of Southern Denmark
- Harris, K.R. Graham, S. 2007. *Teaching Reading Comprehension to Students with Learning Difficulties*. New York: The Guilford Press
- Harmer, J. 2007. *How to teach English*. New York: Longman
- Hewings, M. 2002. *English Grammar In Use - Advanced Book*. New York: Cambridge Univ. Press
- Hiebert, 2005. *Teaching and Learning Vocabulary: Bringing Research to Practice*. London: LA Publisher
- Holmes, D. 2004. *Speaking Activities for the Classroom*. Bangkok
- Lindsay, C with Knight, P. 2006. *Learning and Teaching English*. New York : Oxford University
- Nunan, D. 1994, *Second language teaching and learning*, USA: Heinle Publisher
- Cok, A. 2000. *American accent training*. USA: Barons
- Ryan, M. *That Ball Game : A Game for Teaching Game Design*. Sydney Australia: University of New South Wales, (malcolmr@cse.unsw.edu.au, diakses 04 Oktober 2015)
- Thornbury, S. 2003. *How to Teach Speaking*. USA: Longman