MEDIA DAN SIMULASI:
APLIKASINYA DALAM PENGAJARAN BAHASA INGGRIS

Disusun oleh:

Yenni Rozimela

MILIK PERPUSTAKAAN
DITERIMA TGL. : 7 Juli 1998
SUMBER / HARGA : H /
KOLEKSI : K
NO. INVENTARIS : 613 / K / 98 m2/2
Roz m2

Disajikan Pada Penataran

Guru-Guru SMA Cendana Pekanbaru

JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS

FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI

IKIP PADANG

1997

IKIP PADANG

MEDIA DAN SIMULASI SERTA APLIKASINYA DALAM PENGAJARAN BAHASA INGGRIS

A. PENDAHULUAN

Keberhasilan pengajaran biasanya ditandai dengan keberhasilan anak didik dalam berbagai bentuk ujian dan dalam penerapan ilmu yang dia dapat dalam kehidupannya. Namun, sering sekali keberhasilan yang diharapkan tersebut tidak dapat dicapai dengan baik karena berbagai alasan seperti fasilitas yang terbatas, teknik pengajaran yang kurang bervariasi, motivasi siswa yang kurang dan lingkungan tidak mendukung. Hal ini juga terjadi pada pengajaran bahasa Inggris.

Karena banyaknya faktor yang menentukan keberhasilan suatu pengajaran, kegagalan tentunya tidak dapat secara langsung dan gampang dikatakan oleh karena salah satu faktor tersebut. Walaupun demikian, guru sebagai orang yang terlibat langsung dalam proses belajar mengajar, dan yang selalu menginginkan hasil yang lebih baik, tentunya orang yang pertama yang harus mengoreksi diri bila kegagalan itu terjadi.

Ada beberapa hal yang dapat dilakukan seorang guru bahasa Inggris untuk membuat pengajarannya berhasil. Dia bisa membuat pengajarannya menarik dengan penggunaan teknik mengajar yang bervariasi, menggunakan bahan-bahan ajar yang menarik dan sebagainya. Sebahagian guru mungkin telah melakukan hal itu, terutama karena adanya perubahan-perubahan kurikulum.

Tetapi ada satu hal yang sering tidak begitu menjadi perhatian; mungkin karana hal tersebut sudah bukan merupakan isu baru lagi atau tidak begitu dapat menarik perhatian yaitu media pengajaran. Sudah sejak lama manfaat media dalam pengajaran tidak bisa disangkal lagi. Kemudian, teknik mengajar yang juga sudah sangat lama dikenal, namun jarang dilakukan guru di sekolah adalah simulasi dan bermain peran. Alasannya, barangkali karena fokus pengajaran bukan pada ketrampilan berbicara dan sulit melakukannya karena jumlah siswa yang banyak dalam kelas. Sesungguhnya simulasi dan bernmain peran dapat digunakan untuk ketrampilan bahasa yang lain langsung atau tidak langsung. Disamping itu, bila guru cukup jeli guru dapat melakukannya walaupun jumlah siswa agak banyak.

Tulisan singkat dan sederhana ini akan membahas berbagai jenis media serta pemanfaatannya dalam pengajaran bahasa Inggris dan cara-cara penerapan simulasi dan bermain peran.

I MEDIA PENGAJARAN BAHASA INGGRIS

KAJIAN TEORI

1. Pengertian Media Pengajaran

Orang bijak berkata bahwa sebuah gambar bisa mengungkapkan seribu kata. Walaupun pernyataan ini kedengarannya berlebihan, kadang ada juga benarnya. Gambar adalah satu jenis media yang juga bisa digunakan dalam pengajaran.

El-Araby (19 : 1) dengan ringkas mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat membantu guru membuat proses belajar dan hasil belajar lebih baik. Dengan demikian, banyak sekali yang dapat dijadikan sebagai media pengajaran diantaranya film. televisi, gambar,

chart, suara yang direkam (nyanyi atau percakapan) dan labor bahasanya. Media tersebut dapat diklasifikasikan berdasarkan beberapa cara, bisa dari segi cara bentuknya, cara penggunaan ataupun dari segi ketrampilan yang bisa dilakukan dengan media tersebut. ..... ( ) mengklasifikasikan media menjadi media " audio". "visual", dan "audio-visual". El-Araby (1974;10-169) membagi media berdasarkan ketrampilan yang dapat membantu guru dalam mengajarkan ketrampilan bahasa seperti media untuk ketrampilan mendengar dan berbicara.

Untuk pengajaran bahasa Inggris berdasarkan kurikulam 1994 di SMU sekarang yang paling penting barangkali adalah media yang dapat digunakan membantu guru mengajar siswa agar dapat menggunakan bahasa Inggris secara terintagrasi untuk semua ketrampilan. Jadi penamaan dan dasar pengklasifikasian media bukanlah hal yang sangat utama.

2. Manfaat Media Pengajaran

Bila seorang anak dibawa ke negara dimana bahasa Inggris adalah bahasa utamanya dan tinggal di sana untuk beberapa lama, biasanya dia akan dapat menguasai bahasa Inggris dengan baik. Hal ini disebabkan oleh situasi dan kondisi yang mengharuskan anak menggunakan bahasa tersebut dalam kegiatan apapun. Situasi tersebut tidak mungkin ditemuinya bila ia belajar bahasa Inggris di negaranya sendiri.

Yang dapat dilakukan guru adalah menciptakan suasana yang mendekati suasana yang sebenarnya. Media dapat dijadikan sebagai jembatan antara suasana nyata di luar kelas dengan suasana belajar di dalam kelas.

Secara lebih rinci, El-Araby (1974) menjelaskan beberapa manfaat utama dari media . Pertama, media dapat membantu guru dalam menghemat tenaga. Kedua, media dapat digunakan secara efektif di dalam kelas kecil ataupun besar. Selanjutnya, media dapat menghindarkan tugas-tugas rutin yang membosankan karena media memungkinkan guru "mengalihkan" tugas tersebut pada siswa. Kemudian, media dapat membuat kelas lebih jadi hidup, menarik, dan menyenangkan. Disamping itu, media juga membuat guru dan siswa dapat menggunakan bahasa Inggris secara maksimal ( ).

Lebih jauh, penggunaan media mendukung prinsip pengajaran yang komunikatif yang menuntut pengajaran yang alamiah (Littlewood,1983) . Dengan kata lain, walaupun siswa tidak mungkin di bawa ke suasana penggunaan sebenarnya ketika mereka berada di dalam kelas, gambaran dari suasana nyata itu dapat dibawa ke dalam kelas.

Kutipan-kutipan di atas cukup memberikan alasan yang kuat kenapa media sangat perlu dalam pengajaran bahasa Inggris. Hal yang penting dipertimbangkan guru selanjutnya adalah bagaimana memilih media yang baik. .....(19) memberikan pedoman singkat cara memilih dan menentukan media dalam tabel berikut.

1. Cost	
2. Does it need electricity?	
3. Is it suitable for use with large classes?	

4. Portability, convenience- e.g some aids are diffcult or impossible to carry round and take a lot of time to set up.	
5. Static v. changeable	
6. Laborious to prepare	
7. Dramatic impact and interest	
8. Sophistication- beware of over-sophisticated equipment unless you are proficient in using it.	
9. What can it be used for? Is its use limited or is it versatile?	

Sebelum mempertimbangkan beberapa hal yang tercakup dalam tabel di atas, guru tentu harus mempertimbangkan tujuan yang handak dicapai, topik, kemampuan dan tingkatan siswa.

JENIS DAN PENGGUNAAN MEDIA

Seperti telah disebutkan terdahulu, media dapat dikategorikan berdasarkan bermacam cara. Dengan tujuan agar lebih mudah dipahami , di sini media dibagi menjadi tiga kategori dan disertai dengan penjelasan kegunaannya.

1 Media Pandang (Visual)

Ada bermacam-macam media pandang yang dapat digunakan untuk pengajaran berbagai ketrampilan bahasa baik secara terpisah maupun terintegrasi. Yang dimaksud pengajarn terpisah di sini adalah pengajaran yang menekankan pada ketrampilan tertentu.

a. Papan Tulis

Papan tulis adalah media konvensional yang sangat banyak gunanya. Seorang guru akan sangat merasa tidak aman bila tidak ada papan tulis di kelas. Di papan tulis dapat di catat kata-kata baru dalam teks bacaan atau kata-kata yang dianggap sulit ejaannya oleh guru. Papan tulis juga dapat digunakan untuk tempat membuat gambar-gambar sederhana seperti gambar orang, benda-benda, buah-buahan dan sebagainya. Lebih jauh, guru juga dapat menggambarkan beberapa gambar yang melukiskan cerita atau peristiwa.

Tulisan dan /atau gambar-gambar yang ada di papan tulis dapat digunaknan dalam mengajar berbabgai ketrampilan berbahasa, terpisah atau terintegrasi. Untuk ketrampilan berbicara, misalnya, siswa dapat diminta menanggapi gambar yang ada di papan. Bila perlu guru bisa memberikan pertanyaan-pertanyaan sebagai stimulus. Untuk ketrampilan menulis, guru bisa meminta siswanya membuat kalimat tentang gambar yang ada di papan tulis.

Akan tetapi, walaupun tampaknya sederhana, menggunakan papan tulis juga membutuhkan ketrampilan khusus karena menggambar langsung di papan tulis cukup sulit. Perlu diingat bahwa media bertujuan untuk membantu guru menjelaskan atau mempermudah pengertian. Jadi bila gambar yang dibuat guru di papan tulis tidak jelas atau mengundang kegelian, tujuan tidak akan tercapai.

b. Kartu

Kartu dapat dibuat dalam berbagai ukuran dan dari berbagai macam kertas , tergantung kebutuhan. Pada kartu dapat ditulis kata

tertentu untuk latihan pengucapan atau ejaan. Kartu juga dapat digunakan untuk menuliskan instruksi tertentu untuk dilakukan siswa sebagai latihan pemahaman. Kemudian, kartu juga dapat digunakan untuk mendeskripsikan peran yang harus dimainkan siswa dalam satu dialog. Disamping itu, pada kartu juga dapat ditulis pertanyaan yang akan ditanyakan siswa pada temannya. Gambar-gambar tertentu juga dapat digambar pada kartu untuk latihan kosa-kata dan pengucapan. Dengan menggunakan daya kreatifitas, masih banyak lagi kegunaan kartu yang dapat dimanfaatkan guru sebagai media pengajaran bahasa.

Keuntungan penggunaan kartu adalah pada biayanya yang tidak mahal dan kemudahan membawanya.Dan dengan warna kertas yang bervariasi akan membuat siswa akan lebih menyukainya.

c. Gambar

Pada umumnya orang senang melihat gambar, apalagi kalau gambarnya berwarna. Gambar yang paling sederhana sampai gambar yang sulit dapat dijadikan sebagai media pengajaran. Bila guru bisa menggambar, dia bisa membuatnya sendiri, terutama kalau gambar sederhana. Untuk menghemat waktu disamping lebih menarik, guru bisa mengambil gambar jadi dari koran, majalah atau almanak.

Bila gambarnya kecil atau agak kecil, sebaiknya masing- masing siswa atau satu untuk berdua mendapatkan fotokopinya. Sebaliknya, bila gambar cukup besar, dapat dilihat oleh seluruh siswa, gambar boleh digantung di papan atau didinding.

Gambar dapat digunakan untuk melatihkan ketrampilan berbicara, misalnya menceritakan peristiwa atau pemandangan yang ada dalam gambar. Siswa juga bisa diminta menulis karangan berdasarkan

gambar, baik gambar tunggal atau gambar seri. Melalui gambar guru juga dapat melatihkan dua atau lebih ketrampilan sekaligus. Misalnya, guru membaca sebuah teks yang menceritakan tentang seseorang di suatu tempat dan disertai dengan warna-warna, seperti warna bajunya, warna tasnya dan sebagainya. Kemudian, siswa diminta mewarnai gambar yang tersedia. Kegiatan bisa dilanjutkan dengan menyuruh siswa menceritakan kembali.

Karena banyaknya guna gambar, sebaiknya guru tidak langsung membuang koran atau majalah usang, sebaiknya dilihat dulu. Barangkali ada diantara gambar-gambar yang ada di sana yang bisa dimanfaatkan untuk media pengajaran.

d. Realia

Benda-benda nyata yang dapat di bawa ke dalam kelas, bila ada, sebagai media akan sangat menarik. Biasanya siswa akan bisa bicara banyak karena mereka pernah melihat, membaui, merasakan atau punya pengalaman menarik yang berkaitan dengan benda tersebut. Benda-benda tersebut dapat digunakan untuk belajar kosakata, misalnya sekuntum bunga, alat-alat makan dan sebagainya.

2. Media Dengar (Audio)

a. Tape-Recorder

Tape-recorder adalah media audio yang paling biasa digunakan dalam pengajaran bahasa karena mudah dibawa ke kelas dan tidak sulit mengoperasikannya. Guru bisa menggunakan kaset yang dijual di toko-toko buku yang biasanya diisi dengan suara penutur asli atau kaset yang diisi dengan suara guru sendiri. Siswa bisa berlatih mendengarkan

bunyi, intonasi atau memahami teks dari kaset yang diputar. Walaupun media ini adalah media dengar, kegiatan lanjutan dapat berbentuk kegiatan yang dapat melatihkan ketrampilan lain seperti berbicara dan menulis.

b. Labor bahasa

Labor bahasa sebenarnya bukanlah media yang baru dalam pengajaran bahasa. Akan tetapi sebahagian besar sekolah SMU di Indonesia belum lagi punya labor bahasa. Di labor siswa dapat berlatih mendengar dengan lebih aman tanpa merasa segan kalau salah. Setelah mendengar, mereka dapat berlatih mengucapkan dan dapat mendengar ucapan sendiri.

3. Media Pandang Dengar (Audio-visual)

Media pandang dengar yang paling banyak digunakan orang dewasa ini adalah televisi, video dan OHP. Bila ada video di sekolah, guru bisa memutar kaset video dialog, film, debat , talk-show dan sebagainya. Siswa bisa berlatih mendengar, berbicara maupun menulis berdasarkan apa yang mereka lihat.

Bila di sekolah tidak ada televisi dan video, guru dapat memanfaatkan televisi yang dipunyai siswa di rumahnya. Seperti telah diketahui televisi bukanlah benda yang asing lagi, hampir setiap keluarga mempunyainya. Untuk memanfaatkannya, guru dapat menyuruh siswa mendengarkan acara tertentu pada saluran tertentu. Sebelumnya guru sudah harus merancang tugas yang harus dilakukan siswa setelah atau ketika menonton acara yang ditentukan. tugas dapat dirancang dari yang sederhana, seperti menuliskan nama-nama kota

atau orang yang ada tersebut dalam acara tersebut sampai pada tingkat yang tinggi misalnya menyimpulkan isi acara.

Media OHP dapat juga digunakan di kelas untuk untuk menjelaskan bahagian tertentu atau menampilkan kesimpulan pelajaran. Disamping itu guru juga bisa menampilkan gambar dengan OHP. Namun bila tidak tersedia di kelas, cukup sulit menggunakannya karena harus diangkat-angkat. Dan bila guru tidak bisa atau belum biasa menggunakannya, OHP hanya akan merepotkan.

Masih banyak lagi ragam media yang bisa digunakan dalam pengajaran bahasa Inggris. Contoh penggunaan di atas hanya sebahagian kecil dari berbagai kreasi yang bisa dilakukan. Prinsip yang harus diingat adalah bahwa media membantu guru dalam mengajar bukan sebaliknya. Guru hendaknya dapat mengembangkan daya kreasinya untuk menciptakan media yang menarik sehingga bahasa Inggris disukai siswa.

II. SIMULASI. DAN MAIN PERAN

KAJIAN TEORI

Istilah simulasi (simulation) dan main peran (role play) merupakan dua istilah yang tidak begitu jelas bedanya, dua istilah yang sering dipertukarkan orang dalam penggunaannya. Johnson (1981:126-130) menjelaskan bahwa simulasi adalah satu teknik pengajaran dimana siswa memerankan dirinya sesuai dengan peran yang sudah ditentukan dan dideskripsikan sedemikian rupa sehingga kebebasan untuk mengekspresikan bahasa dan pemilihan kata menjadi terbatas. Sedangkan bermain peran siswa juga memerankan suatu peran tapi dengan pilihan bahasa yang lebih bebas. Ladousse (1992:5) menyatakan bahwa simulasi lebih kompleks, panjang dan relatif tidak fleksibel dibandingkan dengan bermain peran.

Tanpa mempersoalkan perbedaan definisi kedua istilah di atas, guru dapat menggunakannya untuk melatihkan ketrampilan berbahasa. Wragg (1974:137) menguraikan beberapa manfaat simulasi dan main peran yang meliputi: 1) kesempatan berlatih bahasa bagi siswa dalam situasi yang lebih santai dan aman, 2) kontrol yang dapat dilakukan oleh guru dari dekat, 3) kesempatan untuk mencoba lagi bagi siswa bila mereka gagal pada usaha pertama, dan 4) kesempatan berbagi pengalaman bagi siswa sesamanya.

Dengan cara yang lebih menarik Ladousse (1992:6-7) menguraikan manfaat penggunaan simulasi dan main peran untuk pengajaran bahasa. Menurutnya teknik ini memberikan kesempatan pada siswa untuk melatihkan fungsi, tatabahasa dan kosakata dalam komunikasi. Kemudian, siswa dapat berlatih menggunakan bentuk-bentuk bahasa sesuai dengan perannya yang nantinya akan ditemuinya dalam

kehidupan sosial yang sesungguhnya. Disamping menyenangkan simulasi dan main peran juga bisa memberikan sebuah topeng yang membuat siswa merasa bahwa mereka tidak memerankan diri mereka yang sebenarnya sehingga mereka tidak merasa segan dan malu-malu. Geddse dan Raz dalam Golebiowska (1989:12) juga berpendapat biasanya siswa takut salah untuk menjawab pertanyaan guru dan malu ditertawakan kawannya karena dia merasa dia memperlihatkan dirinya yang sebenarnya. Perasaan itu dapat berkurang kalau dia memerankan dirinya sebagai orang lain.

Disamping itu, simulasi dan main peran sejalan sekali dengan kebanyakan materi-materi yang ada dalam bubu-buku teks yang beredar. "Pada umumnya buku-buku tersebut memperkenalkan topik bahasannya melalui dialog "yang bisa dipraktekkan dengan main peran (Redfield, 1981:36). Isi buku yang pada umumnya mencakup situasional seperti "berbelanja", "di kantor pos" dan sebagainya dapat dimanfaatkan.

Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa simulasi sangat bermanfaat untuk latihan dan pengembangan ketrampilan menggunakan bahasa dengan aktif. Dua hal lain yang perlu diingat guru bila ingin menggunakan teknik ini yaitu tingkat kesulitan dan perbaikan kesalahan. Golebiowska (1989:14) menekankan bahwa peran yang diberikan hendaknya tidak begitu mengandung banyak kesulitan, misalnya peran yang mengharuskan siswa menggunakan kata-kata ynag belum mereka pelajari atau bentuk bahasa yang sulit yang juga belum mereka pelajari. Dengan kata lain guru harus mempertimbangkan kesulitan bahasa dan pengetahuan atau pengalaman siswa sehubungan dengan peran yang diberikan. Semakin

jauh peran yang diberikan dari pengalaman mereka makin tinggi tingkat imajinatifnya dan semakin sulit bagi siswa melakukannya.

Selanjutnya, perbaikan kesalahan seharusnya tidak dilakukan diwaktu siswa melakukan simulasi atau main peran agar mereka tidak merasa frustasi untuk meneruskan simulasi tersebut karena kesalahan bahasa yang sering dikoreksi guru. Disamping itu, koreksi langsung akan menghambat berkonsentrasi pada isi. Bila mau, guru bisa membuat catatan kecil dan menjelaskannya setelah simulasi atau main peran tersebut (Ladousse, 1992:15 dan Redfield, 1981:36).

Dengan jelasnya konsep dasar, manfaat dan pertimbangan dalam menggunakn simulasi dan main peran dalam pengajaran bahasa, diharapkan guru hendaknya dapat melakukannya dengan baik. berikut ini beberapa contoh simulasi dan main peran akan diberikan.

BEBERAPA CONTOH SIMULASI DAN MAIN PERAN

Simulasi dan main peran sesungguhnya dapat dilakukan untuk berbagai tingkat kemampuan anak, dari tingkat pemula sampai lanjutan. Topik yang dipilih tentu harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan bahasa siswa dan umur siswa. Contoh-contoh berikut ini diperkirakan dapat diterapkan pada anak SMU.

1. Simulasi untuk Berpasangan dan Kelompok Kecil

a Percakapan Terbimbing

Untuk percakapan terbimbing ini, siswa bekerja berdua-berdua. Masing-masing pasangan diberi kartu tentang sebuah percakapan pendek , misalnya perkenalan, dengan penghilangan pada bahagian-

bahagian tertentu. Bahagian yang dikosongkan untuk anak "A" berbeda dari "B".

Contoh: Kartu untuk "A"

A: How do you do?

B: .....?.....

A: I am Imran. Are you a new student here?

B: .....?

A: Where were you before?

B: .....

Kartu untuk B

A: .....?

B: How do you do? My name's Teddy

A: .....

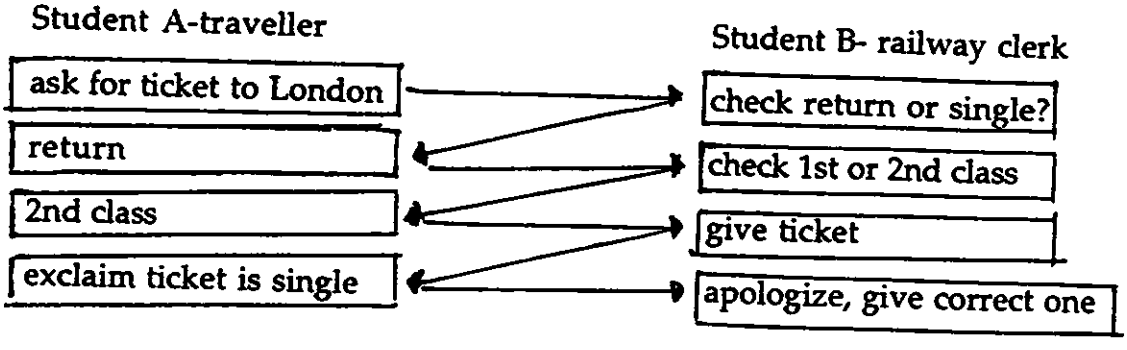
B: Yes. I've just been here for a week

A:.....?

B: In Bandung.

Masing pasangan mendapatkan kartu seperti di atas, tetapi "A" dan "B" tidak boleh saling memperlihatkan kartunya. Waktu si A"" memulai, si "B" harus mendengarkan, dan mengisi bahagian yang kosong, begitu pula halnya dengan "A". Setelah selesai baru A dan B saling memperlihatkan untuk mencek benar atau salah yang mereka tulis. Latihan ini dapat digunakan untuk latihan mengeja yang benar, pengucapan dan intonasi, serta dapat sekaligus menjadi model dialog. Percakapan terbimbing ini dapat dilakukan dengan variasi lain, misalnya dengan mengosongkan sebahagian kalimat dan menyuruh anak mengisi dengan kata-kata atau ekspresi yang tepat, setelah itu baru dicobakan memerankannya.

Untuk tingkat yang lebih ting siswa dapt diberikan kartu dengan keterangan singkat saja dan mereka disuruh mengimprovisasi sendiri. Misalnya : At the railway station



b. Interview

Bagi siswa berapasangan. Berikan kuisioner pada siswa A dan dia harus mengisi kuisioner tersebut berdasarkan jawaban yang diberikan oleh B. Dengan demikian A melatihkan ketrampilan bertanya sedangkan B ketrampilan menjawab dan memahami. Peran yang diberikan contohnya si A adalah seorang polisi (diberi kertas kuisioner) dan si B melaporkan perampokan di sebuah bank. Jadi si A akan bertanya sekitar perampokan seperti waktu kejadian, tempat dan sebagainya, sedangkan si B akan menjawab seakan-akan dia menyaksikan sendiri perampokan tersebut.

Siswa hendaknya diberi waktu yang cukup untuk berlatih berdua-berdua. Setelah merasa yakin mereka bisa mencobakannya di depan kelas. Masih banyak lagi variasi peran yang bisA diberikan, misalnya seorang anak (A melaporkan perkelahian kepada Kepala Sekolah (B) dan lain-lain.

c. Diskusi Panel

Siswa dibagi menjadi beberap kelompok. Masing-masing diberikan topik yang berkembang di masyarakat dan diperkirakan mereka mengetahuinya misalnya tentang penggunaan obat terlarang.

Masing-masing anggota kelompok punya peran sendiri, misalnya sebagai orang tua, anak, guru dan polisi. Guru memberikan waktu bagi kelompok untuk mendiskusikannya dan mencobakannya dalam kelompok.

2. Simulasi untuk kelas

a. Orang Terkenal

Masing-masing siswa disuruh memilih salah satu orang terkenal yang mereka sukai dan mereka harus yakin mereka bisa memerankan (seakan-akan) jadi orang tersebut. Pilihan harus dirahasiakan. Minta salah seorang siswa secara sukarela untuk maju ke depan kelas dan berperan sebagai orang yang dia pilih. Siswa-siswa yang lain mengajukan pertanyaan, tetapi bukan pertanyaan langsung, misalnya:

- What is the most important thing you did?
- Which event in your life was the most significant?

Sebelumnya, guru harus memberikan contoh-contoh pertanyaan yang harus diberikan. Tingkat kesulitan pertanyaan tergantung pada tingkat kelas.

613 /K /98 m 2(2)

Variasi lain yang bisa dilakukan adalah "Who am I?" dimana yang ditanya hanya menjawab Yes dan No saja sampai jumlah pertanyaan tertentu.

b. Karakter dalam Gambar

Guru membawa sebuah gambar ke kelas. Gambar tersebut menggambarkan satu situasi dan ada beberapa karakter di dalamnya, misalnya di kantor pos, di pasar dan sebagainya. Masing-masing siswa mengambil satu peran karakter yang ada dalam gambar tersebut. Kemudian, mereka diberi waktu untuk berpikir tentang apa yang dia lakukan, bagaimana keadaannya, dan kenapa dia begitu sesuai dengan karakter yang dipilihnya. Setelah itu, guru menyuruh salah seorang siswa maju ke depan, dan siswa-siswa yang lain mengajukan pertanyaan sesuai dengan peran yang dipilih. Pertanyaan-pertanyaan tersebut misalnya:

- Why did you stand there?
- Who did you wait for?
- Why did you sit alone?

c. Konferensi Pers

Kelas dibagi menjadi dua kelompok, satu kelompok menjadi jurnalis dan satu kelompok lagi menjadi orangtua murid dari satu desa. Kelompok A (jurnalis akan bertanya tentang sekolah di desa mereka, keadaan gedung, murid dan guru termasuk fasilitas yang tersedia. Kemudian orang tua akan menjawab dan boleh mengemukakan keluhan-keluhan.

Beberapa contoh di atas baru sebahagian kecil dari sedemikian banyak bentuk simulasi dan main peran yang bisa diterapkan dalam pengajaran bahasa Inggris. Guru sendiri dapat menciptakan jenis-jenis lain yang sesuai dengan keadaan siswanya.

PENUTUP

Tulisan sederhana ini telah menjelaskan media dan penggunaannya yang diserati dengan contoh-contoh dan simulasi dan main peran yang juga disertai dengan beberapa contoh.

Bila guru dapat mengembangkan daya kreasi yang dipunyainya, masih banyak lagi contoh dan cara menggunakn media dan simulasi di dalm kelas. Ini berarti kemauan dan kreatifitas guru sangat dituntut. Karena guru dipandu oleh kurikulum yang ditetapkan, maka segala kegiatan yang berkaitan dengan media dan simulasi tentu juga harus berpedoman pada tujuan yang harus dicapai yang sudah ditetapkan dalam kurikulum. Penulis mengharap agar tulisan singkat ini dapat mengingatkan guru akan pentingnya media dan simulasi dalam pengajaran bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

El-Araby, Salah A. 1974. Audio-Visual Aids for Teaching English: An Introduction to Materials and Methods. London: Longman Ltd.

Golebiowska, Aleksandra. 1989. Roleplays Pre-Service Teacher Training. Forum, Volume XXVII, Number 4.

Ladousse, Gillian Porter. 1992. Role Play. Oxford: Oxford University Press.

Littlewood, William. 1983. Communicative Language Teaching: An Introduction. Cambridge: Cambridge Uniearsity Press.

Mora, Edmundo. 1994. Using Cue Cards to Foster Speaking and Writing. Forum, Volume 32, Number 4.

Redfield, Michael 1981. Roile-Play Dialogues: An Excellent Way to Practice " Skill Using. Forum, Volume XIX Number 3.

Wharton, Glenn. 1995. Crossword Puzzles: One Way to Improve Communication Strategies. Forum, Volume 33, Number 1.

Wragg. Ec. 1974. Simulation and Role- Play. London: Newton Abbot.