

***Storytelling* dengan menggunakan media *flashcard* terhadap Kemampuan Berbicara bahasa Inggris Mahasiswa Arsitektur**

Fenti Mariska Yohana¹⁾,
fentiyohana113@gmail.com,

Bambang Perkasa Alam²⁾,
perkasaalam.bambang@gmail.com,

Fitria Iswari³⁾
fitriaiswari@gmail.com

Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Bahasa dan Seni ¹⁾³⁾
Program Studi Arsitektur Fakultas Ilmu Teknologi Komputer ²⁾
Universitas Indraprasta PGRI

ABSTRACT

The purpose of this research is to gaining the speaking ability of Architecture students by storytelling method that using flashcard media in a groups class. After that, one of them speaking and doing storytelling about the picture on flashcard. Role play storytelling method is a method to mastery the lesson of studying by story telling of any kinds a story with how to gaining your imagination and appreciation that do by the act as a living figures or inanimate objects. Qualitative method is using in this research where is the data that taken from many books and journal, information are needed, concept, and discuss the object problem. The students of Architecture has learn the English language by this method and using the flashcard as a media to storytelling, because the media that they use is interesting, colorful, and by the figures, so the students can raise their imagination by this flashcard. Flashcard is a card bearing information, a word or numbers, or either both sides that by picture, used in classroom drills or in private study. Flashcard can bear a vocabulary, historical dates, formula, or any subject matter that can be learned. In this globalization era, teachers must be creative to do teaching and learning activities, by this method learning activities, teacher hopes that the students are going to interesting in their English class.

Keywords: *Storytelling, Flashcard, Architecture students.*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini ialah meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa Arsitektur dengan metode *storytelling* menggunakan media *flashcard* yang dibentuk dalam berkelompok. Lalu mereka berbicara di depan kelas menceritakan gambar yang ada pada *flashcard* tersebut. Metode *role play storytelling* adalah metode penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui bercerita tentang apapun menggunakan media ataupun tidak melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Metode penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif, dimana data yang dikumpulkan berupa kepustakaan, informasi, tanggapan, konsep, maupun uraian yang mengungkapkan masalah.

Paramahasiswa Arsitektur lebih mudah bercerita berbahasa Inggris dengan menggunakan media *flashcard*, karena media yang digunakan menarik, berwarna, dan menggunakan gambar sehingga siswa mampu bermain dengan imajinasinya melalui media tersebut. *Flashcard* mampu meningkatkan penguasaan kosakata, sejarah, rumus, atau berbagai subjek permasalahan pembelajaran yang diajarkan. Era globalisasi saat ini mengharuskan pengajar lebih kreatif dalam kegiatan belajar mengajar, karena dengan metode tersebut di harapkan kegiatan pembelajaran bermakna dan menyenangkan serta tidak membosankan, dengan metode dan penggunaan media tersebut diharapkan kemampuan bahasa anak tercapai dengan baik. .

Kata Kunci: *Storytelling, Flashcard, Mahasiswa Arsitektur.*

1. PENDAHULUAN

Sebagai makhluk sosial, sejatinya manusia mampu berkomunikasi dengan cara berbicara sebagai bentuk ungkapan tahu akan suatu/ banyak hal dan atau sebagai bentuk ungkapan gagasan untuk satu atau ke banyak orang.

Sejalan dengan itu, Arsjad dan Mukti (1993: 17), mengemukakan bahwa kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Pendengar menerima informasi melalui rangkaian nada, tekanan, dan penempatan persendian (*juncture*). Jika komunikasi berlangsung secara tatap muka, ditambah lagi dengan gerak tangan dan air muka (mimik) pembicara.

Komunikasi dibagi menjadi dua jenis, yaitu komunikasi verbal dan non verbal. Komunikasi verbal ialah komunikasi yang terjadi antar dua orang atau lebih hingga kelompok sehingga membentuk suatu ide, gagasan, pendapat dan berbagai informasi dari satu pihak ke pihak lain. Sementara itu komunikasi non verbal ialah komunikasi yang disampaikan tidak dengan kata-kata melainkan dengan bahasa isyarat, bahasa tubuh, ekspresi wajah, kontak mata, simbol bicara seperti intonasi, penekanan, gaya emosi hingga gaya bicara.

Komunikasi adalah serangkaian perbuatan atau *speech act* yang dipergunakan secara sistematis untuk menyelesaikan atau mencapai sesuatu dengan maksud tertentu.

Dalam hal ini kita harus tekankan pentingnya konsekuensi - konsekuensi komunikasi linguistik. Sejumlah penelitian mengenai hal ini telah dilakukan oleh para ahli dan hasilnya menunjukkan bahwa efek atau akibat itu mempunyai implikasi-implikasi terhadap produksi dan komprehensi, terhadap penghasilan dan pemahaman sesuatu ucapan; kedua cara performansi atau penampilan cenderung mengarah kepada perbuatan komunikasi pada tujuannya yang pokok, tujuan yang utamanya.

Adapun faktor yang menunjang keefektifan berbicara diantaranya faktor kebahasaan yang meliputi ketepatan ucapan, penempatan tekanan, nada, sendi dan durasi, pilihan kata (diksi), dan ketepatan sasaran pembicaraan. Sedangkan faktor non-kebahasaan yang meliputi yaitu sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku, pandangan harus diarahkan kepada lawan bicara, kesediaan menghargai pendapat orang lain, gerak-gerik dan mimik yang tepat, kenyaringan suara, kelancaran, relevansi/ penalaran dan penguasaan topik (Arsjad dan Mukti dalam Marlina, 2018: 86).

Penilaian kemampuan berbicara peserta didik harus dilakukan dengan mencatat kekurangan-kekurangan siswa serta mencatat kemajuan yang telah dicapai dengan cara bercerita atau *storytelling*. Adapun penilaian yang dilakukan diantaranya bercerita berdasarkan rangsang gambar pada *flashcard* serta berdasarkan rangsang suara. Peneliti hendak menggunakan media *flashcard* untuk membantu peserta didik yaitu mahasiswa Arsitektur dalam mata kuliah bahasa Inggris.

Bercerita yang baik yaitu apabila bercerita dengan jelas dan memberikan informasi yang tepat menguasai pendengar dan untuk perilaku menarik. Cerita yang menarik akan dapat dipahami anak dan pesan dalam cerita tersampaikan. Mengembangkan kemampuan berpikir karena dengan bercerita siswa diajak untuk memfokuskan perhatian, dan juga dapat berekspresi mengembangkan potensi kreatif siswa melalui keragaman ide cerita yang disampaikan. Pengamatan yang dilakukan dalam bercerita yaitu berekspresi dan intonasi yang jelas.

Bercerita merupakan sebuah keterampilan. Keterampilan akan didapat apabila seseorang selalu melakukan praktik ataupun latihan. Begitu pula halnya dengan keterampilan bercerita siswa memerlukan sebuah latihan dan praktik agar berkembang dengan baik. Karena tanpa adanya latihan dan praktik maka keterampilan bercerita tidak akan dikuasai dengan baik.

Menurut Majid (2001: 9) bercerita berarti menyampaikan cerita kepada pendengar atau membacakan cerita bagi mereka. Dari batasan yang dikemukakan oleh Abdul Majid ini menunjukkan paling tidak ada 3 komponen dalam bercerita, yaitu (1) pencerita, orang yang menuturkan atau menyampaikan cerita, cerita dapat disampaikan secara lisan maupun tertulis, (2) cerita atau karangan yang disampaikan, cerita ini bisa dikarang sendiri oleh pencerita atau cerita yang telah dikarang atau ditulis oleh pengarang lain kemudian disampaikan oleh pencerita, (3) penyimak yaitu individu yang menyimak cerita yang disampaikan

baik dengan cara mendengarkan maupun membaca sendiri cerita yang disampaikan secara tertulis.

Bercerita akan lebih interaktif jika menggunakan media bergambar sebagai alat penyampainya. Metode bercerita atau *storytelling* merupakan salah satu metode yang digunakan para pendidik untuk memberikan pengalaman belajar anak. Melalui metode pembelajaran bercerita anak akan mudah mengembangkan kemampuan berbahasa, baik dengan bahasa lisan yang didengarnya maupun dengan bahasa lisan sederhana yang digunakannya, sehingga metode ini berpengaruh terhadap kemampuan berbicara. Media penyampai cerita diantaranya poster, gambar, benda tiruan atau patung, boneka, serta *flashcard* (kartu bergambar).

Tujuan metode bercerita ialah untuk menghibur, melatih komunikasi dengan baik, memahami pesan dari gambar atau alat peraga yang digunakan, hingga mampu mengungkapkan ide dan gagasan serta menambah wawasan bahasa dengan luas. Bercerita juga dapat menstimulus pendengar atas apa yang diceritakan penutur untuk membangkitkan emosi pendengar. Selain itu, dengan bercerita kita juga mampu menginformasikan, meyakinkan, serta menghibur pendengar atas apa yang kita ceritakan.

Jenis metode bercerita ada dua, dengan alat peraga dan tanpa alat peraga. Bercerita dengan alat peraga yaitu dengan menggunakan media atau alat pendukung salah satunya yaitu media gambar *flashcard* dimana dengan gambar dan warna yang

menarik menjadikan si pencerita mampu membangkitkan imajinasinya akan gambar tersebut sehingga diharapkan penutur atau pencerita bisa menceritakan gambar yang digunakannya. Selain itu, dengan media dapat memperjelas penuturan cerita yang akan disampaikan. Metode bercerita tanpa alat peraga yaitu kegiatan bercerita yang dilakukan mengandalkan kemampuan ekspresi muka, mimik, *gesture* atau gerak tubuh, sehingga mampu menimbulkan persepsi tentang cerita yang disampaikan.

Flashcard ialah media pembelajaran bergambar yang digunakan berbentuk kartu berukuran 25 x 30 atau sekitarnya. Gambar-gambar yang digunakan berbentuk apapun dan disertakan tulisan atau beberapa pertanyaan yang dibuat dengan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar yang sudah ada lalu ditempelkan pada lembaran-lembaran pada karton *board*.

Flashcard adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata yang diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania.

Tujuan dari metode *flashcard* ialah melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan membaca anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak usia dini. Para ahli pendidikan anak, yaitu Dr. Maria Montessori dan Dr. Makoto Shichida dan lainnya menemukan fakta menarik bahwa otak kanan manusia mengalami perkembangan paling pesat ketika usianya 0-6 tahun. Setelah usia 3,5 tahun maka secara berangsur peran otak

kiri akan menjadi lebih dominan.

Dengan metode *storytelling* dan media *flashcard* yang diusung, peneliti akan menguraikan dan mengungkapkan masalah mengenai kemampuan berbicara mahasiswa Arsitektur dalam berbahasa Inggris. Pemilihan media *flashcard* mewakili bentuk pengajaran di kelas yang efektif, karena dengan menggunakan media *flashcard* yang bergambar dan berwarna mahasiswa lebih memberikan atensinya ke media yang digunakan untuk mereka jadikan bahan belajar berbicara bahasa Inggris yang baik. Sehingga membuat peneliti ingin menguraikan dan mengungkapkan masalah, apakah metode bercerita (*storytelling*) menggunakan media *flashcard* pada kemampuan berbicara bahasa Inggris dapat diterapkan kepada mahasiswa Arsitektur?

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dimana data yang dikumpulkan berupa kepustakaan, informasi, tanggapan, konsep, maupun uraian yang mengungkapkan masalah.

Penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi alamiah. Dalam penelitian kualitatif harus memiliki bekal teori agar dalam menganalisis dan mengonstruksi objek menjadi lebih jelas.

Pemilihan media *flashcard* menjadi alat untuk memudahkan mahasiswa Arsitektur dalam bercerita berbahasa Inggris dengan menggunakan media *flashcard*, karena media yang digunakan menarik, berwarna, dan menggunakan gambar sehingga siswa

mampu bermain dengan imajinasinya melalui media tersebut. *Flashcard* mampu meningkatkan penguasaan kosakata, sejarah, rumus, atau berbagai subjek permasalahan pembelajaran yang diajarkan. Era globalisasi saat ini mengharuskan pengajar lebih kreatif dalam kegiatan belajar mengajar, karena dengan metode tersebut diharapkan kegiatan pembelajaran bermakna dan menyenangkan serta tidak membosankan, dengan metode dan penggunaan media tersebut diharapkan kemampuan bahasa peserta didik tercapai dengan baik.

3. TINJAUAN TEORITIS

A. Metode *Storytelling*

Storytelling yang biasa dikenal dengan bercerita atau mendongeng adalah metode yang dapat diaplikasikan untuk menyampaikan buah pikiran, ide, gagasan dengan menceritakan sesuai yang dilihat baik secara visual maupun non visual.

Storytelling atau bercerita merupakan sebuah keterampilan. Keterampilan akan didapat apabila seseorang selalu melakukan praktik ataupun latihan. Begitu pula halnya dengan keterampilan bercerita mahasiswa memerlukan sebuah latihan dan praktik agar berkembang dengan baik. Karena tanpa adanya latihan dan praktik maka keterampilan bercerita tidak akan dikuasai dengan baik.

Collin (dalam Isbell, dkk, 2004) menegaskan *storytelling* mempunyai banyak kegunaan di dalam pendidikan utama anak. Dia juga menyimpulkan bahwa *story* menyediakan sebuah kerangka konseptual

untuk berpikir yang menyebabkan anak mampu membentuk pengalaman menjadi keseluruhan yang dapat mereka pahami. *Story* menyebabkan mereka dapat memetakan secara mental pengalaman dan melihat gambaran di dalam kepala mereka.

Joseph Campbell seorang akademisi yang meneliti tentang *story* dari seluruh dunia dalam kompilasinya di tahun 80-an "*Transforming of Myth Thought Time*" menyampaikan bahwa *story* menjadi sangat kaya dan sarat pesan serta pelajaran hidup yang dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan (The Golden Surprise, 2014).

Tujuan dari bercerita atau *storytelling* diantaranya yaitu menciptakan suasana senang, mengembangkan wawasan pendengar, pendengar belajar berbicara dalam gaya dan bahasa yang menyenangkan serta menambah perbendaharaan kata dan bahasanya, melatih daya tangkap dan konsentrasi pendengar, serta menanamkan budi pekerti.

Storytelling dibagi dalam beberapa jenis, namun peneliti membatasinya yaitu *storytelling* visual pendidikan ialah cerita yang diangkat sebagai visualisasi pendidikan bagi dunia anak, misalnya menggugah sikap hormat, mampu mengedukasi, dan lain sebagainya.

Bercerita adalah metode komunikasi universal yang sangat berpengaruh kepada jiwa manusia. Karena metode ini sangat efektif untuk mempengaruhi jiwa anak-anak. Mengapa metode cerita ini efektif? jawabannya tidak sulit. Pertama, cerita pada umumnya lebih berkesan daripada nasehat murni, sehingga pada umumnya

cerita terekam jauh lebih kuat dalam memori manusia. Cerita-cerita yang kita dengar dimasa kecil masih bisa kita ingat secara utuh selama berpuluh-puluh tahun kemudian. Kedua, melalui cerita manusia diajar untuk mengambil hikmah tanpa merasa digurui. Memang harus diakui, sering kali hati kita tidak merasa nyaman bila harus diceramahi dengan segerobak nasehat yang berkepanjangan.

B. Flashcard

Flashcard ialah media pembelajaran bergambar yang digunakan berbentuk kartu berukuran 25 x 30 atau sekitarnya. Gambar-gambar yang digunakan berbentuk apapun dan disertakan tulisan atau beberapa pertanyaan yang dibuat dengan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar yang sudah ada lalu ditempelkan pada lembaran-lembaran pada karton *board*.

Flashcard adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata yang diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania.

Tujuan dari metode *flashcard* ialah melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan membaca anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak usia dini. Para ahli pendidikan anak, yaitu Dr. Maria Montessori dan Dr. Makoto Shichida dan lainnya menemukan fakta menarik bahwa otak kanan manusia mengalami perkembangan paling pesat ketika usianya 0-6 tahun. Setelah usia 3,5 tahun maka secara berangsur peran otak

kiri akan menjadi lebih dominan.

Arsyad (2007:120) memiliki pendapat yang berbeda seperti diungkapkan sebagai berikut : "*Flashcard* biasanya berukuran 8 x 12cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi, kartu-kartu tersebut berisi gambar-gambar (binatang, benda, buah-buahan dan sebagainya) dapat digunakan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata".

Berdasarkan pendapat Arsyad tersebut, dapat dijelaskan bahwa ukuran *flashcard* adalah 8 x 12 cm atau biasa disesuaikan dengan keadaan siswa yang dihadapi, apabila jumlah siswa banyak maka *flashcard* dibuat dengan ukuran yang lebih besar dan jika jumlah siswa sedikit maka *flashcard* dibuat dengan ukuran kecil.

Selain itu menurut izzan (2009:176) mengemukakan bahwa : "Flashcard merupakan alat peraga dari koran berukuran 18 x 16 inci yang dibubuhi gambar-gambar menarik, kata, ungkapan, atau kalimat."

Media *flashcard* tergolong dalam media visual (gambar), media *flashcard* memiliki beberapa kelebihan, sebagaimana yang diungkapkan oleh Susilana dan Riyana (2009 : 94) antara lain:

1. Mudah dibawa kemana-mana; yakni dengan ukuran yang kecil *flashcard* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas.
2. Praktis; yakni dilihat dari cara pembuatannya dan penggunaannya, media *flashcard* sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak

perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakannya kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.

3. Gampang diingat; kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui nama sebuah benda atau konsep dengan melihat hurufnya atau teksnya.
4. Menyenangkan; media *flashcard* dalam penggunaannya dapat melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari suatu benda atau nama-nama tertentu dari *flashcard* yang disimpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuatu perintah.

4. PEMBAHASAN

Pemilihan sampel menggunakan media *flashcard* sebagai bentuk pengajaran efektif dimana dengan menggunakan media membantu peneliti dalam menguraikan dan mengungkapkan masalah yang ada yaitu apakah mahasiswa Arsitektur dapat dengan baik berbicara bahasa Inggris menggunakan metode *storytelling*.

Metode mengajar ialah cara yang diterapkan kepada peserta didik agar kegiatan belajar mengajar lebih aktif. Oleh karena itu pendidik harus bisa lebih aktif dalam berkegiatan di dalam kelas dan tidak terlepas dari tujuan pembelajaran yaitu materi yang diberikan dapat diterima dengan baik oleh semua peserta didik. Pemilihan metode sangat berpengaruh terhadap hasil yang akan diperoleh. Selain itu, pemilihan metode pengajaran yang tepat akan menimbulkan pembelajaran yang edukatif, kondusif, dan menantang (Hamdayama, 2016:94).

Peserta didik yaitu mahasiswa Arsitektur dimana mereka mendapatkan mata kuliah Bahasa Inggris selama dua semester, di semester awal dan juga di semester dua. Para peserta didik diajarkan untuk mampu berbicara bahasa Inggris serta memahami apa yang disampaikan pendidik dalam perkuliahan. Materi yang diberikan selama dua semester selalu terdapat tentang empat aspek dalam berbahasa Inggris yang baik yaitu *Reading* (membaca), *Writing* (menulis), *Speaking* (berbicara), dan *Listening* (mendengar).

Persoalan penguasaan Bahasa Inggris memang tidak dapat dilepaskan dari perencanaan program pendidikan bangsa. Bahasa Inggris itu sendiri secara praktis, tetap merupakan ilmu bahasa yang harus diajarkan kepada para siswa dan di pelajari oleh para siswa baik di sekolah maupun perguruan tinggi.

Belajar bahasa Inggris tidak harus selalu kaku dan membosankan. Belajar bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja,

tidak harus selalu berwujud formal, namun bisa melalui hal-hal ringan dan sederhana, seperti: belajar di tempat-tempat yang seru seperti *cafe*, melalui youtube maupun media sosial lainnya, atau bergabung dengan *English speaking club*.

Berbicara tentang *speaking club* dimana kegiatan sehari-hari mereka yaitu bercakap-cakap menggunakan bahasa Inggris, baik dalam bentuk langsung maupun tidak langsung. Salah satu kegiatan *speaking* yang dapat diterapkan pada kegiatan perkuliahan yaitu bercerita atau *storytelling*.

Storytelling atau bercerita merupakan sebuah keterampilan. Keterampilan akan didapat apabila seseorang selalu melakukan praktik ataupun latihan. Begitu pula halnya dengan keterampilan bercerita mahasiswa memerlukan sebuah latihan dan praktik agar berkembang dengan baik. Karena tanpa adanya latihan dan praktik maka keterampilan bercerita tidak akan dikuasai dengan baik.

Mengembangkan kemampuan berpikir yaitu dengan bercerita karena cara ini cukup membuat penutur cerita dan pendengar diajak fokus terhadap media yang digunakan untuk penyampaian cerita. Selain itu dengan bercerita juga dapat mengekspresikan dan mengembangkan penguasaan kosakata sehingga cerita dapat dimengerti dan diterima.

Metode Bercerita berarti penyampaian cerita dengan cara bertutur. Yang membedakan antara bercerita dengan metode penyampaian cerita lain adalah lebih menonjol aspek teknis penceritaan lainnya.

Mempelajari bahasa Asing, termasuk

bahasa Inggris, membutuhkan banyak motivasi dari dalam diri. Motivasi membantu Anda tetap berada di jalur yang benar untuk mencapai tujuan. Beberapa hal berikut ini bisa membantu Anda tetap terus termotivasi dalam mempelajari bahasa Inggris:

1. Berkomitmen Penuh untuk Bisa Menguasai Bahasa Inggris.

Luangkan waktu khusus dan pikirkan tentang peluang dan kesempatan yang mungkin diraih jika Anda berhasil dan mampu menguasai bahasa Inggris dengan baik.

2. Jangan Takut Pada Grammar.

Banyak orang yang terobsesi dengan grammar ketika belajar bahasa Inggris. Padahal struktur gramatik hanyalah salah satu instrumen mikro dari berbagai keterampilan berbahasa yang ada, seperti *listening*-, *speaking*-, *reading*-, dan *writing skill*.

Tanpa penguasaan gramatik yang sempurna, seseorang tetap bisa berkomunikasi dan memahami sebuah percakapan secara kontekstual. Untuk itu jangan kaku dan terjebak dalam kondisi tersebut.

3. Berpikirlah dalam Bahasa Inggris.

Latihlah otak Anda untuk berpikir dalam bahasa Inggris. Butuh waktu tidak sebentar memang untuk mengatur *setting*-an otak agar keterampilan berbahasa—yang ada di ranah motorik—bisa bekerja secara otomatis tanpa berpikir terlalu lama. Yang harus Anda lakukan adalah latihan berulang-ulang, seperti halnya belajar berenang, mengetik, atau bahkan menari.

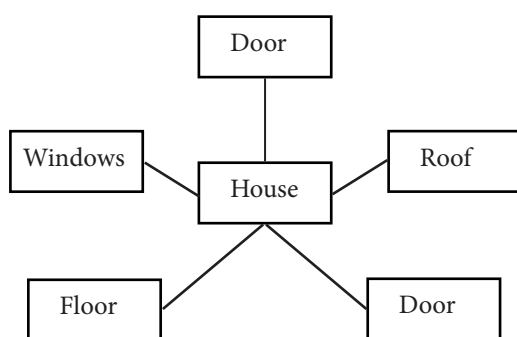
4. Terus Berlatih dan Praktikkan Ilmu

Yang Sudah Didapat

Agar tidak merasa bosan dan terbebani dalam mempelajari materi-materi bahasa Inggris, terapkanlah *“study in short but in regular periods”*. Praktikkan kemampuan Anda setiap hari. Tidak usah terlalu intensif, yang penting ada pengulangan yang dilakukan sehingga otak merekamnya secara lebih baik.

Satu lagi yang bisa dilakukan untuk menambah semangat belajar adalah dengan menjadwalkan *“English time”* satu hari dalam seminggu. Di waktu tersebut, Anda bisa mengagendakan hal-hal yang berbau bahasa Inggris, seperti misalnya menonton film-film berbahasa Inggris, kunjungan ke perpustakaan British Council, memasak menu masakan barat dengan menggunakan resep berbahasa Inggris, dan sebagainya.

Adapun untuk memperkaya perbendaharaan kata, Anda bisa menyediakan buku catatan khusus atau membuat pohon kata dan memetakannya secara kontekstual. Seperti contoh di bawah ini:



Kegiatan pertama yaitu sedikit stretching dengan kegiatan membuat lingkaran besar sebanyak 35 mahasiswa. Dari sekian mahasiswa, pengajar melontarkan pertanyaan-pertanyaan ringan yang sesuai

dengan *flashcard* tersebut, lalu beberapa dari mereka diminta menceritakan tentang *flashcard* yang diberikan.

Kegiatan berikutnya yaitu membentuk kelompok kecil terdiri dari 5 kelompok, masing-masing kelompok 7 orang dan masing-masing mereka diminta mendiskusikan gambar yang ada pada *flashcard* lalu diceritakan nantinya berdasarkan *flashcard* yang sudah diberikan.

Berikut ini hasil kegiatan bercerita mahasiswa Arsitektur menggunakan *flashcard* bergambar dengan berbicara bahasa Inggris.

Kelompok I

Bercerita tentang gambar ke-4:

There is a girl that sleep in front of laptop. She do some a homework. Anna so happy watching and for her it good movie. She is sleepy after watching video of Korea movie, for Anna it is an amazing movie and then in front of laptop there are some bread and a cup of tea on the her desk. Anna is very tired because her task also, so Anna already sleepy after she is watching movie too.

Kelompok II

Bercerita tentang gambar ke-2:

We can see from this art, there is a little girl riding her bike in the country yard that she is bike after the winter day is over. She is open the road the street that so clean, she left the village and through the country yard to playing there.

Kelompok III

Bercerita tentang semua gambar:

There is a little girl that going to sleep

after do the task in front of her laptop (picture no 4). Then, the situation about Mosque is so beautiful with blue sky (picture 1). And the little girl that playing with her bicycle in the yellow background (picture 2). Then the last picture is the clock with number of time that arrounding our day everyday (picture 3).

Kelompok IV

Bercerita tentang gambar ke-1

I want to telling about this picture, there is Mosque with 5 tower. In this picture 2 tower is in front of the Mosque that the highest tower and the other tower is on the back side. The tower and the dome are likely unity with the God and by with 5 tower and dome seems 5 times to pray, and the dome is so characteristic because the architecture so great.

Kelompok V

Bercerita tentang gambar ke-3:

We can see in this picture there is a clock, cloud, some buildings, trees, some plants, birds, and the center of all are arrounding with the clock. What the connecting around it in this picture? It means that all of it are arrounding our life, because life is about the time that arround our every time life. So, we must save our life with a good time.

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan diharapkan menjadi salah satu metode bagi pengajar lainnya dalam kegiatan belajar mengajar di kelas agar dapat membangun kelas yang aktif, eksploratif, dan interaktif.

Hasil yang telah dicapai dari pelaksanaan ini, yaitu:

1. Membangun penguasaan kosakata mahasiswa dengan media flashcard melalui metode bercerita dalam bahasa Inggris.
2. Mahasiswa mulai bereaksi sesuai dengan gambar pada *flashcard*
3. Mahasiswa perempuan lebih aktif dan lancar dalam menceritakan gambar pada *flashcard*.
4. Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah, serta pertanyaan yang muncul dari peserta didik.
5. Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.
6. Menceritakan apa yang ada pada gambar
7. Menciptakan daya kreasi dan imajinasi berbahasa siswa sehingga bisa membangun banyak kosakata.

5. SIMPULAN

Kegiatan bercerita ini merupakan metode yang menarik dan dapat membuat rasa penasaran juga membangkitkan kreatifitas berbicara mahasiswa dalam bahasa Inggris karena menggunakan media flashcard yang colorfull sehingga mereka tertarik secara visual. Kegiatan storytelling ini diterapkan juga untuk menyadari betapa pentingnya berbahasa Inggris dalam kehidupan di era globalisasi yang sudah semestinya dikuasai oleh generasi muda Indonesia.[]

DAFTAR PUSTAKA

Hamdayama, J. (2016). *Metodologi*

- Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV.Andi.
- Littlewood, William (1985). *Communicative Language Teaching*. New York: Cambridge University Press.
- Majid, Abdul. (2001). *Perencanaan Pembelajaran dan Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Putri, M.W. (2016). *Jurnal Santiaji Pendidikan*. Vol.6: *Peningkatan Kemampuan Berbicara dengan menggunakan Metode Talking Stick pada siswa kelas VIII 6 SMP Negeri 4 Denpasar tahun ajaran 2015/ 2016*. Other thesis, Universitas Mahasaraswati Denpasar.
- Strickland, D.S., Galda, L., & Cullinan, B.E (2007). *Language Art: Learning and Teaching*. New York: Thomson Wadsworth.
- Wijayanti, Titin. (2004). *Penerapan Metode Picture and Picture dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Dan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Klepek Kabupaten Kediri*. Other thesis, University of Muhammadiyah Malang.
- <http://jakafilyamma.blogspot.co.id/2012/07/pengertian-cerita-dongeng-dan-metode.html..>