

## KETERAMPILAN BERBICARA MAHASISWA DENGAN INTEGRASI MEDIA *SCREENCAST O MATIC* DENGAN PEMBELAJARAN INKUIRI

**Rini Fadhillah Putri dan Rizqy Fadhlina Putri**

Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris dan Akuntansi, Universitas Muslim Nusantara Al  
washliyah, Jalan Garu II No. 93, Medan, Sumatera Utara, 20147, Indonesia.

E-mail: [rinfadhillah25@gmail.com](mailto:rinfadhillah25@gmail.com), Telp: +6285762007925

### ABSTRAK

Berdasarkan observasi dilapangan, mahasiswa belum mampu memanfaatkan perkembangan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran mereka. Hal ini dapat dilihat dari kecenderungan mahasiswa mampu mengikuti pembelajaran ketika materi yang disampaikan harus dijelaskan tahap demi tahap. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi *screencast o matic* dengan menggunakan pembelajaran inkuiri dalam meningkatkan ketrampilan berbicara mahasiswa dan mengetahui interaksi implementasi *screencast o matic* dengan menggunakan pembelajaran inkuiri dalam meningkatkan ketrampilan berbicara mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain true experimental. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa semester IV jurusan Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah yang berjumlah 60 orang. Penelitian ini dibagi atas dua kelas yaitu kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II, dengan tehnik analisa data berupa ANAVA (General Linear Models), uji normalitas (*one sample Kolmogorov Smirnov*) dan homogenitas data (*One way Anova*), dengan menggunakan *SPSS 22 IBM for Windows* dan *MS.Excel* untuk mengetahui skor masing-masing indikator. Hasil menunjukkan (a) implementasi *screencast o matic* dengan menggunakan pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan ketrampilan berbicara mahasiswa (b) tidak adanya interaksi implementasi *screencast o matic* dengan menggunakan pembelajaran inkuiri dalam meningkatkan ketrampilan berbicara mahasiswa., hal ini terlihat dari nilai ketrampilan berbicara > 0,05.

**Kata Kunci** : Ketrampilan Berbicara,  
*Screencast O Matic*,  
Pembelajaran Inkuiri

### PENDAHULUAN

Teknologi dalam proses pembelajaran sangat berperan penting untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran yang inovatif akan mendorong mahasiswa untuk berfikir kreatif, artinya semakin inovatif pembelajaran yang terjadi di dalam kelas, maka semakin mudah kompetensi materi tersampaikan. Pembelajaran yang inovatif ditandai dengan media, media digunakan sebagai perantara penyelesaian masalah. Media pembelajaran akan membantu setiap kegiatan pada proses penyampaian dalam pembelajaran. Penggunaan media digital lebih menarik dibandingkan dengan media konvensional, karena media digital merupakan *software* pembelajaran dengan penampilan yang lebih menarik yang mendorong mahasiswa berfikir kreatif. Salah satu contohnya adalah *software screencast o matic*. Pada *software screencast o matic*, mahasiswa akan mengunggah gambar atau foto lalu mereka akan diajak untuk berfikir secara kreatif untuk menceritakan ide yang berkaitan dengan gambar atau foto tersebut. Dalam penggunaannya, mahasiswa diberi kesempatan memilih gambar atau foto yang mereka sukai, kemudian dengan bantuan *software* ini, mahasiswa akan mengunggah gambar atau foto tersebut lalu mahasiswa akan diberi waktu untuk berfikir secara kreatif untuk menceritakan atau mengkomunikasikan gambar atau foto tersebut dengan cara merekam suara mereka pada icon menu recorder. Dengan *software screencast o matic* ini, mahasiswa akan diberikan kesempatan

dalam proses berfikir untuk mengembangkan kreatifitas yang mereka punya dan berkomunikasi dengan cara yang lebih menarik sehingga akan melatih ketrampilan berbahasa mereka khususnya ketrampilan berbicara (*speaking skills*). Selanjutnya untuk menjadi mahasiswa jurusan bahasa Inggris yang aktif, mahasiswa dituntut untuk dapat berbicara berbahasa Inggris karena hal ini akan menunjukkan kredibilitas mereka sebagai mahasiswa jurusan bahasa Inggris.

## KAJIAN TEORI

### 1. Screencast O Matic

*Screencast O Matic* adalah sebuah aplikasi berbasis Java yang digunakan untuk membuat *screencasts* pada sistem operasi Windows, Mac, dan Linux. *Screencast O Matic* memberikan layanan *software* yang memungkinkan pengguna untuk merekam semua tampilan dan gerakan dari layar monitor, baik itu gerakan kursor dan klik indikator, mudah untuk digunakan, dapat menambahkan keterangan atau komentar dengan mudah. Jika komputer memiliki built in kamera (web cam) maka dapat digunakan untuk menyertakan video sendiri juga memiliki kemampuan untuk menambahkan sebuah file teks untuk captioning dan berbagi video dengan audiens. Video dapat disimpan dalam format MP4, AVI, FLV, atau dan kemudian upload ke *screencast o matic*, web space atau Youtube.

Dosen dapat menggunakan *screencasts* untuk merekam ceramah pembelajaran, demonstrasi praktek, orientasi untuk kelas online, bercerita secara digital, dan memberikan umpan balik pada tugas-tugas mahasiswa, dan lain sebagainya. Dosen juga dapat menciptakan tugas yang meminta mahasiswa untuk menghasilkan *screencast*.

### 2. Pembelajaran Inkuiri

Inkuiri merupakan model pembelajaran yang membimbing mahasiswa untuk memperoleh dan mendapatkan informasi serta mencari jawaban atau memecahkan masalah terhadap pertanyaan yang dirumuskan. Dalam model pembelajaran inkuiri mahasiswa terlibat secara mental dan

fisik untuk memecahkan suatu permasalahan yang diberikan oleh dosen.

Menurut Sanjaya (2009) mendefinisikan Metode inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Proses berpikir itu sendiri biasanya dilakukan melalui tanya jawab antara guru dan siswa.

Putrayasa (2009: 2) menyatakan bahwa inkuiri adalah salah satu strategi yang digunakan dalam kelas yang berorientasi proses, inkuiri merupakan sebuah strategi pengajaran yang berpusat pada mahasiswa yang mendorong mereka untuk menyelidiki masalah dan menemukan informasi.

Dari pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa model inkuiri adalah model pembelajaran yang menekankan kepada mahasiswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, dimana mereka dapat menemukan atau meneliti masalah berdasarkan fakta untuk memperoleh data, sedangkan dosen hanya sebagai fasilitator dan pembimbing dalam belajar. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran inkuiri, mahasiswa hendaknya memperhatikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model inkuiri agar pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal dan sesuai dengan apa yang diharapkan.

### 3. Keterampilan berbicara

#### 3.1. Pengertian Keterampilan Berbicara

Keterampilan (kemampuan) berbahasa yang harus dimiliki oleh seluruh mahasiswa meliputi empat aspek dasar, yaitu keterampilan mendengarkan (*listening skills*), membaca (*reading skills*), berbicara (*speaking skills*), dan menulis (*writing skills*) Tarigan (2008: 1). Keterampilan berasal dari kata dasar terampil yang berarti cakap, mampu, dan cekatan dalam menyelesaikan tugas.

Seseorang dikatakan mempunyai keterampilan apabila orang tersebut mempunyai kesanggupan untuk berbuat dan melakukan tindakan dengan mudah dan tepat setelah melalui belajar (Sulastrri, 2008: 9). Agar terampil seseorang harus belajar, artinya keterampilan seseorang

tidak serta-merta bisa terampil melainkan harus dengan pembelajaran terlebih dahulu, semakin seseorang termotivasi mau belajar maka keterampilannya akan semakin terasah. Demikian halnya dengan keterampilan berbahasa, semakin sering belajar dan berlatih secara rutin dan teratur dalam berkomunikasi aktif maka kemampuan berbahasanya menjadi lebih terampil.

Keterampilan berbicara (*speaking skills*) pada hakikatnya merupakan keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Dalam hal ini, kelengkapan alat ucap seseorang merupakan persyaratan alamiah yang memungkinkan untuk memproduksi suatu ragam yang luas bunyi artikulasi, tekanan, nada, kesenyapan, dan lagu bicara.

Berbicara sebagai cara berkomunikasi antara pembicara dan pendengar. Komunikasi lisan memerlukan keterampilan berbicara dan saling pengertian antara pembicara dan pendengar (Sulastri, 2008: 14).

### 3.2. Tujuan Pengajaran Keterampilan Berbicara

Program tujuan pengajaran keterampilan berbicara (*speaking skills*) harus mampu memberikan kesempatan kepada setiap individu untuk dapat mencapai tujuan yang dicita-citakan (Iskandarwassid dan Suhendar, 2011: 242). Tujuan tersebut mencakup hal-hal berikut.

#### 1. Kemudahan berbicara

Mahasiswa harus mendapat kesempatan yang besar untuk berlatih berbicara sampai mereka mengembangkan keterampilan ini secara wajar, lancar, dan menyenangkan, baik di dalam kelompok kecil maupun di hadapan pendengar umum yang lebih besar jumlahnya. Mahasiswa perlu mengembangkan kepercayaan diri yang tumbuh melalui latihan.

#### 2. Kejelasan

Mahasiswa berlatih berbicara dengan tepat dan jelas, baik artikulasi maupun diksi kalimat-kalimatnya. Gagasan yang diucapkan harus tersusun dengan baik melalui latihan seperti berdiskusi, seminar, wawancara, memandu acara dalam suatu gelar wicara, yang semuanya membutuhkan keterampilan

mengatur cara berpikir yang logis dan jelas sehingga kejelasan berbicara tersebut dapat tercapai.

#### 3. Bertanggung Jawab

Latihan berbicara yang baik menekankan pembicara untuk bertanggung jawab agar berbicara secara tepat, dan dipikirkan dengan sungguh-sungguh mengenai apa yang menjadi topik pembicaraan, tujuan pembicaraan, siapa yang diajak berbicara, dan bagaimana situasi pembicaraan serta momentumnya. Latihan demikian akan menghindarkan mahasiswa dari berbicara yang tidak bertanggung jawab atau bersilat lidah yang mengelabui kebenaran.

#### 4. Membentuk Pendengaran yang Kritis

Latihan berbicara yang baik sekaligus mengembangkan keterampilan menyimak secara tepat dan kritis juga menjadi tujuan program ini. Di sini mahasiswa perlu belajar mengevaluasi kata-kata, niat, dan tujuan pembicara.

#### 5. Membentuk kebiasaan

Keterampilan berbicara tidak dapat dicapai tanpa kebiasaan berinteraksi dalam bahasa yang dipelajari atau bahkan dalam bahasa ibu. Faktor ini demikian penting dalam membentuk kebiasaan berbicara dalam perilaku seseorang.

Sejalan dengan tujuan berbicara di atas, ketercapaian tujuan pembicaraan merupakan salah satu indikator terpenting dalam kegiatan berbicara (Abidin, 2012: 130). Beberapa indikator ketercapaian tujuan berbicara adalah sebagai berikut:

#### 1. Pemahaman Pendengar

Tujuan dapat dikatakan tercapai jika pembicara mampu meningkatkan pengertian dan pemahaman pendengar. Artinya, pendengar mampu menerima dan memahami secara cermat gagasan yang disampaikan oleh pembicara sehingga terdapat kesamaan antara maksud pembicara dan pendengar.

#### 2. Perhatian Pendengar

Tujuan dapat dikatakan tercapai jika pembicara mampu menumbuhkan perhatian pendengar untuk menyimak secara sungguh-sungguh segala sesuatu yang disampaikan pembicara.

#### 3. Cara Pandang Pendengar

Tujuan ini dapat dikatakan tercapai jika pembicara mampu memengaruhi cara

pandang pendengar agar sesuai dengan cara pandang dirinya.

#### 4. Perilaku Pendengar

Indikator terakhir adalah berubahnya perilaku pendengar setelah menyimak pemaparan, gagasan yang dilakukan pembicara. Tujuan keterampilan berbicara seperti yang dikemukakan di atas akan dapat tercapai jika program pengajaran dilandasi prinsip-prinsip yang relevan, dan pola kegiatan belajar mengajar yang membuat para mahasiswa secara aktif mengalami kegiatan berbicara. Prinsip-prinsip tersebut adalah pengintegrasian program latihan keterampilan berbicara sebagai bagian dari penggunaan bahasa secara menyeluruh dengan penekanan pada unit-unit khusus yang melibatkan aktivitas pengajar dan mahasiswa.

### METODE PENELITIAN

#### 1. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi yang dijadikan dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa jurusan pendidikan bahasa Inggris FKIP Universitas Muslim Nusantara (UMN) Al-Washliyah semester IV, sehingga sampel diambil secara *random purposive*, maka dapat diambil dua kelas dengan jumlah masing-masing kelas sebanyak 30 mahasiswa.

#### 2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah desain faktorial yang merupakan modifikasi dari *design true experimental* dimana memperhatikan kemungkinan variabel moderator yang mempengaruhi keterampilan berbicara (*independent variabel*) terhadap *ScreenCast O Matic* (*dependent variable*).

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berfungsi untuk memberikan informasi penelitian. Instrumen yang akan nilai adalah ketrampilan berbicara mahasiswa.

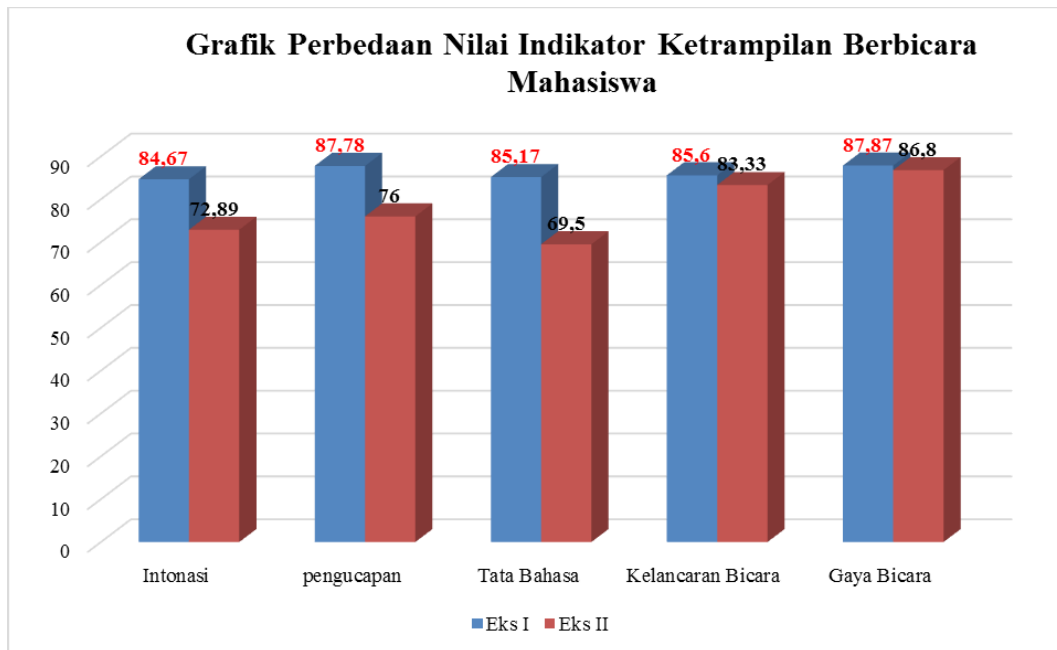
Instrumen untuk mengetahui ketrampilan berbicara, meliputi:

1. Silabus dan Rencana Perkuliahan Semester (RPS)
2. Bahan Ajar
3. Media Pembelajaran berupa *software screencast o matic*.
4. Perangkat nilai, meliputi kisi-kisi tes. Instrumen tes digunakan untuk mengetahui keberhasilan mahasiswa setelah proses pembelajaran. Kedua kelas diberikan terlebih dahulu pre-test dan post-test untuk mengetahui keberhasilan mahasiswa. Tes merupakan produk yang dihasilkan oleh peneliti, oleh karena itu diperlukan validasi (uji coba instrumen) dalam rangka menajaring instrumen yang layak digunakan dalam penelitian ini.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Keterampilan Berbicara Mahasiswa

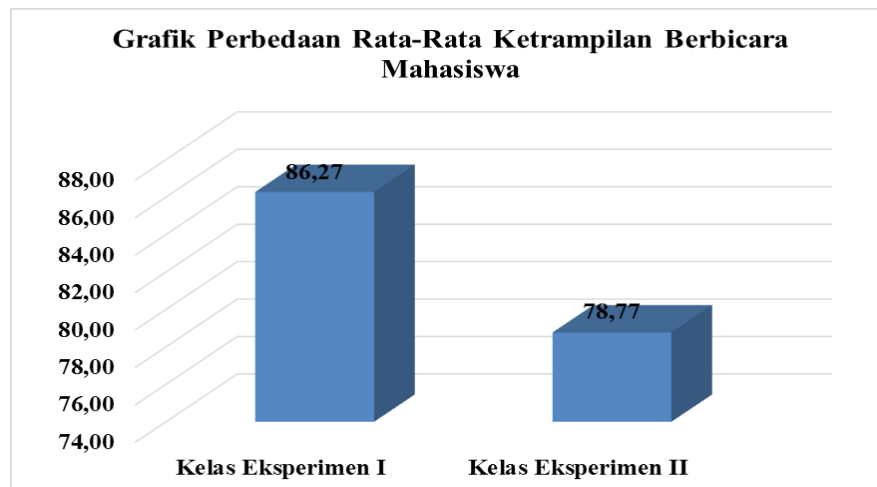
Terdapat beberapa indikator dalam penilaian ketrampilan berbicara mahasiswa, berdasarkan indikator tersebut maka dapat diperoleh grafik perbedaan penilaian yang dapat dilihat pada grafik dibawah ini :



Dari grafik diatas dapat dilihat bahwa ketrampilan berbicara mahasiswa di kelas eksperimen I lebih baik dibanding kelas eksperimen II.

Ketrampilan Berbicara mempunyai beberapa indikator diantaranya :

1. Intonasi
2. Pengucapan
3. Tata Bahasa
4. Kelancaran berbicara
5. Gaya Bicara



Dari gambar grafik memperlihatkan dengan jelas bahwa kelas eksperimen I memperoleh nilai rata-rata hasil ketrampilan mahasiswa 86,27, sedangkan kelas eksperimen II memperoleh 78,77.

## 2. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah analisis antara variabel dependen dan variabel

independen mempunyai distribusi normal. Normalitas merupakan pengujian, apakah dalam sebuah model regresi, variabel dependen, variabel independen atau keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah distribusi datanya normal atau mendekati normal. Untuk menguji normalitas dalam penelitian ini dengan menggunakan uji *kolmogorov-smirnov*.

Tabel 1 Uji Normalitas

Test Of Normality				
	Kelas Penelitian	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
		Statistic	df	Sig.
Speaking Skill	Eksperimen I	,180	30	,014
	Eksperimen II	,163	30	,041

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 1 diatas, model regresi dinyatakan normal, hal ini dikarenakan nilai signifikansi dari ketrampilan berbicara adalah 0,41 lebih besar dari 0,05.

tunjukkan pada tabel 2., yang menyatakan bahwa nilai signifikansi dari ketrampilan berbicara  $\geq 0,05$ . Dengan demikian data tersebut dinyatakan homogen serta dinyatakan juga sampel penelitian homogen.

### 3. Uji Homogenitas

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas data, hal ini juga di

Tabel 2. Uji Homogenitas  
Levene's Test of Equality of Error Variances<sup>a</sup>

	F	df1	df2	Sig.
Kelas Penelitian	2,620	20	39	,005

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + Speaking

### 4. Uji Hipotesis

Dengan diketahui uji awal tersebut, maka dapat dilanjutkan uji untuk hipotesis dengan menggunakan jalur ANAVA dengan menggunakan analisa SPSS 22

for windows. Dalam hal dilakukan dengan syarat sig < 0,05. Hal ini akan diperlihatkan pada tabel 3 sebagai berikut:

Table 3. Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Speaking Skills

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	472.733 <sup>a</sup>	32	14.773	.971	.536
Intercept	63670.198	1	63670.198	4183.562	.000
Kelas_Penelitian	92.331	1	92.331	6.067	.020
Speaking_Skills	234.268	22	10.649	.700	.802
<b>Kelas_Penelitian * Speaking_Skills</b>	<b>142.893</b>	<b>9</b>	<b>15.877</b>	<b>1.043</b>	<b>.433</b>
Error	410.917	27	15.219		
Total	89127.000	60			
Corrected Total	883.650	59			

a. R Squared = .535 (Adjusted R Squared = -.016)

Dengan tabel diatas, diketahui dengan jelas bahwa sig pada **kelas\_penelitian \* Speaking Skills** sebesar 0,433 artinya diketahui dengan jelas bahwa sig > 0,05 (0,433 > 0,05). Dengan demikian diketahui bahwa H<sub>0</sub> diterima yaitu dengan tidak ada interaksi

implementasi *screencast o matic* dengan ketrampilan berbicara mahasiswa.

### 5. Pembahasan

Penggunaan media yang inovatif dalam proses pembelajaran akan mengoptimalkan hasil pembelajaran. Akan tetapi, untuk mengaplikasikan media tersebut dibutuhkan unsur yang saling

mendukung baik dari dosen yang mengajar maupun kesiapan mahasiswa dalam menerima hal yang baru. Penggunaan *screencast o matic* dalam meningkatkan kemampuan berbicara (*speaking skills*) mahasiswa merupakan hal yang baru dalam proses pembelajaran di Univeritas Muslim Nusantara Al-Washliyah sehingga dalam penerapannya masih ditemukan beberapa kendala yang dihadapi oleh mahasiswa. Kendala tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya :

- a. Ketidaksiapan mahasiswa dalam menerima inovasi pembelajaran
- b. Ketidakpahaman mahasiswa dalam mengikuti prosedur kerja yang disediakan dalam *software* pembelajaran
- c. Rasa antusias yang berlebihan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### 1. Kesimpulan

Dari penelitian yang sudah dilakukan, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa tidak ada interaksi antara implementasi *screencast o matic* dengan ketrampilan berbicara mahasiswa.

### 2. Saran

Setelah melakukan penelitian, pengolahan data maka ada beberapa saran, sebagai berikut:

- a. Bagi mahasiswa sebaiknya lebih percaya diri untuk berkomunikasi dan mengemukakan ide dalam bahasa Inggris dan siap menerima inovasi dalam pembelajaran.
- b. Bagi dosen sebaiknya menggunakan media dalam setiap proses pembelajaran untuk membantu proses peningkatan ketrampilan berbahasa khususnya ketrampilan berbicara.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aly Diyab, Eman, Mahsoub. 2013, Using Multimedia-Based Program for Developing Student Teachers' EFLSpeaking Fluency Skills.
- Brick, Billy and Jasper Holmes, 2008, Using Screen Capture Software For Student Feedback: Towards A Methodology. Coventry University Priory Street Coventry, UK, ISBN: 978-972-8924-69-0 © 2008 IADIS 340
- D Shyamlee, Solanky and M. Phil, 2012, "Use of Technology in English Language Teaching An Learning":An Analysis, International Conference on Language, Medias and Culture, IPDER Vol 33 (2012), IACSIT Press, Singapore
- Eristi, S.D., Haseski, H.I., Uluuysal, B., & Karakoyun, F. (2012). The use of mobile technologies in multimedia-supported learning environments. Turkish Online Journal of Distance Education, 12(3), 130-141.
- Friend, J., Adams, A., & Curry, G. (2011). Breaking news: Utilizing video simulations to improve educational leaders' public speaking skills. Journal of Research on Leadership Education, 6(5), 234249
- Kirkgoz, Y. (2011). A blended learning study on implementing video recorded speaking tasks in task-based classroom instruction. Turkish Online Journal of Educational Technology TOJET. 10(4), 1-13.
- Patel, Chirag. 2013. Use of Multimedia Technology In Teaching And Learning Comunication Skill ; An Analysis. International Journal of Advancement in Research and Technology, Volume 2, Issue 7, July 2013, ISSN 2278-7763
- Priyatno., 2011. Buku Saku SPSS Analisis Statistik Data (lebih Cepat, Efisien dan Akurat). Penerbit Mediakom. Yogyakarta
- Purwanto. 2011. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Belajar Putrayasa,2009. Model Pembelajaran Inkuiri. Jakarta
- Sugiono., 2010. Metode Penelitian Pengajaran Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Penerbit Alfabeta. Bandung
- Tarigan. & Guntur, H. (2008). Berbicara sebagai sebagai suatu

keterampilan berbahasa. Bandung :  
Angkasa

Yang, J., Chen, C. H., & Jeng, M. C.  
(2010). Integrating video-capture  
virtual reality technology into a  
physically interactive learning  
environment for English Learning.  
*Computers & Education*, 55(3),  
1346-1356.