

Meningkatkan Kompetensi *Interpreting* dengan Menerapkan Metode Skenario *Role-Play and Simulation*

(Sebuah Penelitian Tindakan Kelas pada Mahasiswa Semester VI Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Unsika)

Mobit, Anisa Risatyah

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris,
Universitas Singaperbangsa Karawang

Abstract

Interpreting is one of the language skills which is necessary for the global communication. The required competency shoud be owned by the students (interpreters) is how to translate orally of a source language to the target language well. To create the competent interpreters, an institution should find the best teaching strategy and techniq out. This research used qualitative approach and classroom action research in which deals with some investigations which adress to improve the ongoing technique used and get the better teaching technique variation of Role-play and Simulation scenario in teaching of Interpreting.. The result of the reserach indicates that the second cycle of two implemented cycles was the convinient techniq to the participants.

Key words: interpreter, translate, teaching, techni, role-play, simulation

PENDAHULUAN

Sebagai salah satu ketrampilan berbahasa yang berfungsi untuk menjembatani pemahaman terhadap makna bahasa, *Interpreting* saat ini menjadi kajian yang menarik. Ia merupakan ketrampilan pengalihan bahasa yang berbasis bahasa lisan yang pemanfaatannya pada era sekarang sangat penting di kehidupan dunia global. Bidang yang sering memerlukan jasa tersebut diantaranya bidang bisnis, hubungan diplomatik, pendidikan dan perdagangan baik secara regional maupun internasional.

Oleh karena itu, untuk menjembatani ketidakmampuan dalam memahami komunikasi dengan bahasa Inggris (atau bahasa asing lainnya) diperlukan seorang yang mampu menginterpretasi pembicaraan yang dilakukan oleh pembicara dan target penerima pesan tersebut (*interpreter*). Orang tersebut adalah orang yang mampu mengintrepretasikan (*interpreting*) isi pembicaraan (*message*) antara pemberi pesan/ pembicara dan pendengar tanpa menambahkan atau mengurangi pesan di dalamnya.

Seorang *interpreter* diharapkan mampu menjembatani komunikasi yang antara pembicara dan pendengar menggunakan bahasa yang berbeda. Dengan demikian antara keduanya saling memahami apa maksud yang ingin disampaikan secara benar. Jenis komunikasi seperti itu, sering kita temukan di berbagai peristiwa dalam situasi dan konteks yang berbeda pula. Pembicara menggunakan bahasa Indonesia, sedangkan pendengar menggunakan bahasa Inggris. Penggunaan bahasa yang berbeda tersebut jika tidak dibantu oleh seorang *interpreter*, akan berakibat tidak sampainya pesan yang disampaikan. Hal itu dapat disebabkan karena pesannya tidak dipahami oleh pendengarnya. Padahal dalam komunikasi, pesan harus mencapai dampak yang diinginkannya.

Oleh karena itu, seorang interpreter harus diciptakan melalui proses pembelajaran yang benar-benar dapat membekali apa yang diperlukannya. Untuk membekali calon-calon *interpreter* sebuah proses pembelajaran harus dirancang sebaik mungkin, agar target-target yang akan dicapai oleh *interpreter* dapat tercapai.

Untuk mencetak *interpreter-interpreter* yang kompeten dalam bidangnya, diperlukan upaya optimal dalam proses penyiapan calon interpreter atau mahasiswa bahasa Inggris yang

berfungsi sebagai ketrampilan tambahan bagi seorang pembelajar bahasa yang berorientasi sebagai guru. Oleh karena itu, upaya pencarian metodologi pengajaran dan teknis pengajaran yang tepat yang menyasar kepada peningkatan kompetensi menjadi hal penting untuk dilakukan.

PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pada uraian latar belakang yang telah dikemukakan tersebut, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana proses pengajaran interpreting dengan menggunakan metode skenario Interpreting *Role-play and Simulation* terhadap mahasiswa semester 6? Apa respon mahasiswa terhadap penerapan metode skenario Interpreting *Role-play and Simulation*?

TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan dan manfaat penelitian ini adalah mendeskripsikan proses pengajaran *Interpreting* dengan menerapkan metode skenario Interpreting *Role-play and Simulation* pada mahasiswa Universitas Singaperbangsa Karawang Semester 6 dan mendeskripsikan tanggapan mahasiswa terhadap penerapan metode skenario Interpreting *Role-play and Simulation*.

MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan acuan penyusunan materi yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan memperbaiki metode pengajaran Interpreting. Selain itu dapat pula memberikan gambaran tentang mata kuliah Interpreting yang akan memberikan pengetahuan bagi mereka dan bagaimana mereka harus menyiapkan mengikuti perkuliahan.

KAJIAN TEORI

Bahasa itu berfungsi sebagai alat komunikasi. Proses komunikasi dilakukan oleh pembicara dan pendengar. Pembicara memiliki tugas untuk berkomunikasi dengan mudah, sehingga audien dapat memahami apa yang disampaikan. Disanalah terjadi negosiasi makna sehingga terjadi saling mengerti di antara keduanya.

Namun tidak demikian bagi mereka yang tidak mampu memahami ujaran lawan bicara. Keterbatasan pengetahuan atau kemampuan berbahasa itu dimediasi oleh proses penerjemahan (*translation*) dan penginterpretasian (*interpreting*). Di sini, *interpreting* dimaknai dengan aktivitas penerjemahan (*translational activity*) (Pochpaher: 2004). Selanjutnya Richard (2012) mendefinisikan *interpreting* sebagai “*the act of rendering oral language that is spoken in one language (source language2) into another language (target language2) for the benefit of listeners who do not understand (or who understand imperfectly) the source language*” (tindakan penerjemahan bahasa lisan yang disampaikan dalam satu bahasa (sumber) kepada bahasa yang lain (bahasa target) sebagai demi kepentingan pendengar yang tidak memahami bahasa sumber). Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Interpreting* adalah proses penerjemahan secara lisan sehingga pendengar dapat langsung mengerti dan memahami apa maksud ujaran yang disampaikan oleh pembicara.

Interpreting berbeda dengan *translation*. Perbedaannya sangat banyak, diantaranya bahwa *interpreting* itu dinyatakan secara lisan, sedangkan *translation* itu diekspresikan secara tertulis. Selain itu banyak hal yang dilakukan dalam proses penerjemahan, namun tidak dilakukan dalam proses *interpreting*. Hal itu misalnya, dalam penerjemahan penerjemah menghadap teks di depannya, penerjemah juga dapat membuka kamus dalam melakukan proses translasi dan memiliki waktu yang cukup untuk menyiapkan hasilnya.

Jenis-Jenis Interpreting

Pochhacher (2004) membagi tiga sub-devisi tentang *interpreting* yaitu *consecutive interpreting with note-taking*, *simoultaneous interpreting for international conference setting*, dan *dialog interpreting in the community*.

Consequtive interpreting adalah proses *interpreting* dimana antara pembicara (*speaker*) dan *interpreter* saling bergantian. Dalam konteks tersebut, *interpreter* masih memiliki waktu untuk menginterpretasikan apa yang didengarkan. Dalam waktu tersebut, *interpreter* pun memiliki kesempatan untuk mencatat beberapa kata kunci untuk diinterpretasikan.

Berbeda dengan *consecutive interpreting*, *simoultaneous interpreting* dimaknai sebagai proses interpretasi dimana antara pembicara dengan *interpreter* bersama-sama berbicara. Jeda waktu yang digunakan tidak lama, sehingga *interpreter* tidak memiliki waktu untuk berkonsultasi dengan kamus atau mencatat seperti pada *consecutive interpreting*.

Selain kedua tersebut, adalah *dialog interpreting* (*liaison interpreting/ bilateral interpreting*). Model *dialog interpreting* dilakukan lebih dinamis karena lebih mementingkan proses interaksi interpersonal dari pada konten. Sehingga menurut Pochhacer (2004) pengajaran interpreting dengan *consecutive* dan *simultanous* hanya memiliki cakupan yang terbatas.

Sedangkan *role-play* dan *simulation* merupakan teknis yang berbasiskan dialog, sehingga dalam melakukan praktek, mahasiswa dihadapkan dengan interaksi antar pemain peran. Dengan menggunakan metode skenario *role-plays and simulation* diharapkan akan dapat mengembangkan keterampilan *interpreting* mahasiswa.

Metode Skenario *Role-play and Simulation*

Metode Skenario *Role-play and Simulation* adalah metode yang digunakan pada model Dialog Interpreting. Pengajaran Interpreting dengan menggunakan metode Skenario *Role-play and Simulation* berbeda dengan metode *interpreting* yang lain seperti model *Consecutive* dan *Simultonoues Interpreting*. Pada metode Skenario *Role-play and Simulation* lebih menekankan kepada komunikatif dan interaksional dimana partisipan terlibat dalam komunikasi dengan bahasa target. Dalam metode Skenario *Role-play and Simulation* lebih terjadi dinamika interaksi interpersonal daripada pemrosesan konten (Pochhacker, 2004). Lebih lanjut Pochhacker menekankan bahwa hal yang lebih khusus dan unik, fokus pengajarannya lebih kepada manajemen diskursus yang interaktif dengan memperhatikan pada saling bergiliran dan performansi peran.

Kesulitan-Kesulitan dalam Interpreting

Kegiatan *interpreting* bukan hal yang mudah untuk dilakukan. *Interpreting* itu lebih sulit dilakukan daripada penerjemahan. Bukan saja karena tidak memiliki ketersediaan waktu seperti proses menerjemahkan, *interpreting* memerlukan penguasaan kosa kata yang banyak, kemampuan berbicara yang cukup dan penguasaan tata bahasa yang baik.

Kesulitan-kesulitan yang dialami oleh *interpreter* juga banyak. Adapun kesalahan-kesalahan yang sering terjadi adalah sebagai berikut (Gabrielson: 2008); terjadi penghilangan kata-kata (*omission*), terjadi penambahan-penambahan pemaknaan yang tidak diperlukan (*addition*), kata-kata yang digunakan sering tidak tepat atau malah digantikan dengan kata lain (*substitution*), kesalahan konseptual misalnya terjadi masalah pada diskursus, terjadi pertukaran peran, misalnya karena faktor kurang latihan, kesalahan tata bahasa, kesalahan leksikal.

Dengan demikian seorang *interpreter* atau mahasiswa yang melakukan *interpreting* harus mengetahui teknis-teknis untuk menghadapi kesalahan-kesalahan (masalah) tersebut.

METODOLOGI PENELITIAN

Disain yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode penelitian *Classroom Action Research* atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan ini dimaksudkan untuk dapat memperbaiki metode-metode pengajaran yang digunakan sebelumnya, karena PTK didesain untuk menjembatani gap antara penelitian dan praktek lapangan. Sehingga kekurangan-kekurangan yang selama ini terjadi dapat diperbaiki dengan hasil penelitian yang dilakukan.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini menjawab dua rumusan penelitian pada Bab I, yaitu:

Proses pengajaran Interpreting dengan menggunakan metode skenario Interpreting *Role-play and Simulation* terhadap mahasiswa semester 6

Pembelajaran *Interpreting* di kelas H Semester 6 Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Singaperbangsa Karawang dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus pertama dilaksanakan sejak pertemuan kedua perkuliahan hingga pertemuan keenam dan siklus kedua dilaksanakan setelah pelaksanaan ujian tengah semester (UTS) sampai dengan pertemuan terakhir menjelang Ujian Akhir Semester (UAS).

Pada siklus pertama, peneliti mengawali dengan melakukan beberapa persiapan diantaranya menyiapkan silabus pembelajaran sekaligus satuan acara perkuliahan yang memuat strategi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Pada siklus ini, peneliti menentukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Pertama, membagi kelas menjadi beberapa kelompok untuk melakukan main peran (*role-play*) sekaligus sebagai *interpreter*.
- b. Tiap kelompok mahasiswa terdiri dari empat orang dengan peran yang berbeda. Dua orang sebagai pembicara (*speaker*), dan dua orang yang lain sebagai *interpreter*.
- c. Dua orang pembicara tersebut melakukan percakapan dengan tema tertentu secara spontan. Spontan disini bermakna bahwa percakapan dilaksanakan tanpa perpiapan apapun. Untuk mempermudah mahasiswa membangun dialog, untuk tahap awal penentuan temanya diserahkan kepada mahasiswa. Hal itu dilakukan agar mereka lebih bebas dalam merancang dialog atau percakapan.
- d. Dua orang yang lain menginterpretasi percakapan yang dilakukan oleh dua orang pembicara tersebut pertama.
- e. Peneliti menentukan bahasa sumber dan bahasa target. Pemilihan bahasa sumber dilakukan dengan variasi dan bergantian, masing-masing kelompok bisa berbeda dengan kelompok lain. Bahasa sumber kadang bahasa Indonesia atau bahasa Inggris, sehingga bahasa targetnya harus disesuaikan secara berbalik dengan bahasa sumber. Misalnya dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris atau sebaliknya.
- f. Dalam proses dialog sekaligus dilaksanakan proses interpreting, kalimat demi kalimat, dari kalimat sederhana berkembang hingga kalimat yang lebih panjang, sedangkan peneliti melakukan pencatatan dan penilaian terhadap percakapan yang diciptakan, perluasan cakupan masalah serta proses interpretasi dari bahasa sumber ke bahasa target.
- g. Peneliti memberikan umpan balik (feedback) terhadap beberapa kekurangan dan kesalahan yang harus diperbaiki oleh masing-masing mahasiswa atau kelompok.

Dari proses siklus pertama tersebut, peneliti mengidentifikasi beberapa kelebihan dan kekurangan dari praktek yang dilakukan untuk dapat diperbaiki pada siklus berikutnya. Dengan melakukan komunikasi dengan mahasiswa, observasi dan melakukan refleksi maka peneliti dapat mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan strategi pada siklus pertama.

Adapun kelebihan-kelebihannya adalah sebagai berikut:

- a. Dari aspek proses interpretasi, interpretasi yang bersumber bahasa Inggris lebih mudah dari pada dari bahasa Indonesia.

- b. Dengan cara tersebut, interpreternya lebih mudah dalam menginterpretasikan, karena dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia.
- c. Karena pembicaranya teman sendiri (penutur asli), maka *interpreter* lebih mudah mengerti bahasanya dan menginterpretasinya.

Kekurangan dengan model siklus pertama:

- a. Dalam membuat dialog, mahasiswa merasa kesulitan jika dilakukan secara spontan.
- b. Bila kesempatan pembicara berdialog dengan menggunakan bahasa Inggris, mereka kesulitan untuk membuat dialog spontan yang kemudian langsung diinterpretasikan oleh *interpreter*. Sebaliknya, apabila pembicara diberi kesempatan untuk membuat dialog dengan menggunakan bahasa Indonesia, interpreternya sering pula kesulitan untuk menginterpretasi secara spontan kedalam bahasa Inggris.
- c. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh *interpreter* ketika menginterpretasikan teks dari bahasa Indonesia adalah menemukan diksi yang tepat dan bagaimana merangkai kosa kata tersebut menjadi kalimat yang mudah dipahami oleh pendengarnya. Sebaliknya, apabila dari teks bahasa Inggris ke bahasa Indonesia, pembicaranya yang kesulitan dalam membangun sebuah dialog.
- d. Kosa kata yang digunakan oleh mahasiswa tidak berkembang dan cenderung menggunakan kosa kata yang “itu-itu saja” dan kurang variatif.
- e. Mahasiswa kurang mampu membuat variasi dialog yang menarik dan menyasar pada tema-tema tertentu. Hal itu dikarenakan keterbatasan kosa katanya.
- f. Praktek dengan menggunakan strategi tersebut memerlukan waktu yang lebih lama, terutama untuk membuat dialognya.

Setelah melaksanakan pembelajaran pada siklus pertama, peneliti melakukan refleksi dan melakukan perbaikan-perbaikan, untuk selanjutnya diimplementasikan pada siklus yang kedua. Sehingga dengan demikian masalah yang muncul dalam siklus pertama memperoleh solusi agar selain mahasiswa mampu membangun dialog secara sederhana, dialog itu juga terus berkembang baik dari sisi konten atau cakupan kosa kata dan tata bahasanya akan lebih luas dan menarik.

Akhirnya peneliti mencoba untuk menyediakan materi dialog dari beberapa sumber yang disusun dengan menyasar kepada tema-tema tertentu dan dengan menggunakan kosa kata yang lebih dinamis. Naskah dialog itu selain memiliki cakupan kosa kata yang cukup dan menyasar pada tema, dialognya juga berkembang. Sehingga dengan demikian diharapkan mahasiswa memiliki keluasan pengetahuan, variasi bahasa dan kosa kata yang memadai. Teks tersebut disajikan secara bervariasi, yaitu misalnya dengan membaca langsung dari buku atau disajikan dengan Microsoft Powerpoint untuk dibacakan oleh dua atau tiga mahasiswa (tergantung jumlah agensinya) untuk selanjutnya diinterpretasikan ke bahasa target.

Dengan cara seperti ini, diharapkan selain mahasiswa melakukan main peran (*role-play*) dengan tetap dapat meningkatkan kemampuan *interpreting*-nya sekaligus mampu menambah, memahami kosa kata yang variatif dan konten dialog yang lebih baik.

Pada siklus yang kedua, peneliti melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Peneliti menyiapkan dialog yang menyasar pada tema-tema tertentu, dengan memperhatikan variasi dialog, konten dan keluasan tema.
- b. Peneliti menunjuk dua orang untuk bermain peran dengan membacakan teks baik di dalam buku atau langsung ditampilkan di *slide* dengan menggunakan Ms. Powerpoints.
- c. Peneliti selanjutnya menunjuk dua orang untuk menginterpretasikan percakapan atau agensi yang berbeda, untuk membuat main peran itu lebih menarik.
- d. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran, sehingga semua mahasiswa mampu menunjukkan kemampuan *interpreting*nya.

- e. Pada proses *interpreting*, *interpreternya* tidak diperkenankan melihat teks dan hanya mendengarkan secara langsung ketika teks itu dibacakan.
- f. Dalam proses interpreting, peneliti membuat penilaian dan beberapa catatan kelemahan-kelemahan mahasiswa terkait praktek yang telah dilakukan dengan melakukan perbaikan, baik dari sisi diksi, tata bahasa, atau konteks sosial bahasanya.

Dalam implementasi siklus yang kedua, peneliti mengidentifikasi beberapa kelebihan daripada teknis yang digunakan pada siklus yang pertama, diantaranya adalah:

- a. Mahasiswa yang berperan sebagai pembicara (*speaker*) tidak perlu terfokus pada pembuatan dialog, dan untuk pembicaranya cukup fokus pada ketrampilan dialognya dengan memerhatikan intonasi.
- b. Mahasiswa yang perperan sebagai *interpreter* lebih dapat memusatkan perhatiannya pada proses interpretingnya bukan harus menunggu ide dari pembicaranya seperti pada siklus yang pertama.
- c. Mahasiswa dapat dengan secara langsung memperoleh kosa kata baru yang langsung menyasar pada tema-tema tertentu.
- d. Mahasiswa akan mendapatkan isi pengetahuan yang terkandung dalam teks yang dimainperankam.
- e. *Interpreternya* akan lebih tertantang dengan penggunaan kosa kata yang variatif dan dinamis.

Respon Mahasiswa Terhadap Penerapan Metode Skenario Interpreting *Role-play and Simulation*

Sebagai keterampilan yang tidak terpisahkan dengan penerjemahan *Interpreting* menjadi mata kuliah yang menarik. Hal-hal yang membuat menarik adalah mahasiswa tidak hanya dituntut untuk menerjemahkan teks, baik teks tertulis maupun teks lisan, menjadi teks lisan yang mudah dipahami oleh penggunanya. Tidak hanya itu, seorang *interpreter* tidak pernah mampu menebak apa yang akan dibicarakan oleh pembicara.

Penerapan metode *Role-play* dan *Simulation* dengan melibatkan mahasiswa dalam pembelajaran baik sebagai pembicara (*speaker*), pembaca teks, atau sebagai *interpreter* telah mendorong mahasiswa untuk banyak belajar. Banyak hal yang harus disiapkan oleh mahasiswa saat mengikuti mata kuliah ini.

Mereka tidak hanya harus siap menterjemahkan, namun juga bagaimana merekonstruksi hasil menterjemah itu agar dapat dipahami oleh pengguna atau pendengarnya. Para mahasiswa termotivasi dan tertantang untuk terus meningkatkan penguasaan hal-hal yang terkait dengan bahasa, misalnya tata bahasa (*grammar*), kosa kata (*vocabulary*), pengucapan (*pronunciation*), menginterpretasi makna kamus (*lexical*), budaya, diskursus (*discourse*) dan bahasa sosial (*sociolinguistics*).

Seperti yang disampaikan oleh partisipan 01 bahwa “*yang paling menarik adalah kita ditantang untuk bisa menginterpret dan tanpa tahu akan membahas apa, sehingga ini menjadi tantangan tersendiri.*” Seorang interpreter tidak pernah tahu apa yang akan disampaikan oleh seorang pembicara. Sehingga seorang ia harus siap dalam setiap kondisi untuk mampu memaknai setiap uitaian kalimat, agar penggunanya mengetahui secara utuh pesan yang ingin disampaikan oleh pembicara. Oleh karena itu seorang interpreter harus selalu siap dengan arti atau makna kata, sehingga budaya membaca kamus harus dijadikan kebiasaan. Sebagaimana dikatakan oleh partisipan 04 bahwa, “*....tantangannya, ketika menginterpret suatu bacaan, lalu menemukan kata yang tidak tahu artinya itu menjadikan lebih sering membuka kamus, dan sangat menarik*”

Persiapan yang dilakukan oleh mahasiswa dalam menghadapi mata kuliah Interpreting adalah berlatih conversation, menghafal banyak kosa kata, melatih pronunciation, seperti

dikatakan oleh partisipan 08 bahwa “*mempersiapkan vocab yang lebih banyak karena dalam interpreting kita butuh banyak vocabulary yang dihafal*”

Ketika diminta tanggapannya tentang *Role-play* dan *Simulation*, partisipan 15 memiliki jawaban yang bervariasi, “*menurut saya Role-play adalah metode yang cukup bisa memudahkan mahasiswa, karena bercakap secara langsung bersama rekan kelas lebih mempermudah interpreting*”

Saat diberikan pilihan metode yang pernah ditawarkan kepada mahasiswa, seperti presentasi siswa (*student presentation*), *consecutive*, *simultanous*, *sight translation*, salah satu partisipan (16) mengatakan bahwa yang paling menarik adalah roleplay, “*Role play, jadi mahasiswa dapat mempraktekkannya langsung sendiri dihadapan teman-teman dan roleplay suatu metode yang menarik, tidak membosankan*”. Dengan metode tersebut partisipan 18 langsung merasakan bagaimana rasanya menjadi interpreter. “*Metode role-play, karena disitu kita bisa langsung latihan bagaimana menjadi seorang interpreter*”. Selain itu, partisipan 16 sejatinya tidak hanya mampu menginterpretasikan teks, namun juga mampu mengambil isi atau konten dari percakapan yang diinterpretasikan. “*Dengan metode role-play kita mudah memahami maksud dari isi conversation dan mengukur kemampuan diri sendiri dalam berinteraksi dengan lawan main*”

Dari beberapa teknis yang telah digunakan di beberapa kesempatan, partisipan 14 berpendapat bahwa teknis *role-play* dan *simulation* ini lebih menarik dan tidak menegangkan, “*Metode yang paling saya suka, role play. Karena tidak terlalu menegangkan dan tidak tampil sendiri di depannya*”

Untuk mengetahui hasil dari setiap siklus, peneliti melakukan penilaian yang diperoleh dari nilai evaluasi akhir siklus. Hasil evaluasi terhadap mahasiswa dari siklus pertama dan siklus kedua adalah sebagai berikut;

NO	PARTISIPAN	L/ P	SIKLUS	SIKLUS 2	Nilai UAS
1	Partisipan ke-1	P	68	65	68
2	Partisipan ke-2	P	72	60	71
3	Partisipan ke-3	P	52	70	67
4	Partisipan ke-4	P	48	70	67
5	Partisipan ke-5	P	56	70	66
6	Partisipan ke-6	P	68	75	71
7	Partisipan ke-7	P	64	70	70
8	Partisipan ke-8	P	64	70	70
9	Partisipan ke-9	L	68	65	65
10	Partisipan ke-10	P	52	75	70
11	Partisipan ke-11	P	56	60	64
12	Partisipan ke-12	P	56	70	64
13	Partisipan ke-13	L	72	70	62
14	Partisipan ke-14	P	68	70	71
15	Partisipan ke-15	L	68	70	51
16	Partisipan ke-16	P	48	70	66
17	Partisipan ke-17	L	72	80	76
18	Partisipan ke-18	L	64	75	72
19	Partisipan ke-19	P	48	70	63
20	Partisipan ke-20	L	68	80	75

21	Partisipan ke-21	P	56	75	67
22	Partisipan ke-22	P	56	70	68
23	Partisipan ke-23	P	60	70	69
	Rata-rata		61,04	70,43	67,52

DISKUSI

Siklus pertama pembelajaran Interpreting dimulai sejak pertemuan kedua pada semester. Pada siklus tersebut mahasiswa membuat peran sendiri dan merancang dialog yang akan diinterpretasikan oleh orang lain. Ada dua orang sebagai pembicara dan ada dua orang sebagai *interpreter*. Sehingga masing-masing dua orang itu memiliki peran yang sangat penting untuk mewujudkan dialog yang baik.

Kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh kedua kelompok pun berbeda. Kelompok pembicara yang bertugas merancang dialog, memiliki tugas merancang dialog secara spontan. Sehingga urut-urutan dialog pun harus logis dan dengan menggunakan bahasa yang baik, agar mudah untuk diinterpretasikan oleh *interpreter*.

Interpreter juga memiliki kesulitan tersendiri, berbeda dari dua perancang dialog tersebut. Interpreter harus menginterpretasikan dialog dengan spontan juga. Jika sumber bahasanya Bahasa Inggris lebih mudah diinterpretasikan oleh orang Indonesia. Namun jika sumbernya bahasa Indonesia, yang harus diinterpretasikan kedalam bahasa Inggris, interpreter yang berasal yang berbahasa ibu bahasa Indonesia akan banyak menemui kendala.

Seperti apa yang telah dijelaskan di Bab II, kesalahan-kesalahan peninterpretasian misalnya; terjadi penghilangan kata-kata (*omission*), terjadi penambahan-penambahan pemaknaan yang tidak diperlukan (*addition*), kata-kata yang digunakan sering tidak tepat atau malah digantikan dengan kata lain (*substitution*), kesalahan konseptual misalnya terjadi masalah pada diskursus, terjadi pertukaran peran, misalnya karena faktor kurang latihan, kesalahan tata bahasa, kesalahan leksikal, atau ada kesalahan-kesalahan teknis yang dilakukan oleh mahasiswa.

Penggunaan *Role-play* dan *Simulation* ini dimaksudkan agar terjadi proses interaksi antar para mahasiswa. Proses interaksi itu tentu akan banyak membawa manfaat bagi mereka. Manfaat yang paling dirasakan oleh mahasiswa adalah mereka akan merasakan kesulitan seorang interpreter. Mereka dapat merasakan bagaimana apabila mereka tidak memiliki penguasaan kosa-kata yang cukup, bagaimana mereka harus menkonstruksi kembali hasil terjemahannya sehingga mudah dipahami oleh penggunanya. Selain itu, dalam proses interpreting itu juga tidak dapat dipisahkan dengan etika dan aturan yang harus ditaati oleh para interpreter.

Para mahasiswa yang terlibat dalam mata kuliah *Interpreting*, dalam konteks keterampilan berbahasa harus siap semua aspek. Dari kemampuan berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), menyimak (*listening*), tata bahasa (*grammar*), pengucapan (*pronunciation*) hingga bahasa sosial (*sociolinguistics*) harus benar-benar dijadikan perhatian.

Dari penelitian tindakan kelas di atas, dapat disimpulkan bahwa perubahan siklus pertama ke siklus kedua telah memberikan peningkatan. Karena mahasiswa melakukan hal-hal yang efektif dibandingkan dengan siklus yang pertama.

SIMPULAN

Dari hasil temuan dan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan skenario *Role-play* dan *Simulation* (main peran dan simulasi) memiliki kelebihan dari teknis yang lain. Teknis *Role-play* yang lebih menarik perhatian mahasiswa dan mampu memotivasi mahasiswa adalah teknis pada siklus kedua, yaitu ketika menggunakan teks yang telah disiapkan (*guiding text*). Pada siklus tersebut, mahasiswa bermain peran tertentu dengan menggunakan teks pemandu, untuk selanjutnya

diinterpretasikan ke bahasa target. Kelebihan dari cara sebelumnya adalah mahasiswa lebih memiliki tantangan yang besar terhadap cakupan tema dan variasi kosa kata dan kalimat yang digunakan.

Adapun tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan teknik *Role-play* dan *Simulation* sangat positif, khususnya setelah melakukan dua siklus, siklus kedua lebih efektif (70,43) dari pada siklus pertama (61, 04).

DAFTAR PUSTAKA

- Beebe, S.A, Susan J. Beebe and Diana K. Ivy (2004). *Communication: Principle for Lifetime*, Boston: Pearson Education
- Djojosuroto, Kinayati dan Sumaryati,(2004), *Prinsip-Prinsip Dasar Penelitian Bahasa dan Sastra*, Bandung: Nuansa
- Gabrielson, P.S., Veronica Newington, & Laurie Swabey (2008). *Consecutive Interpreting: An Instructor's Manual*, University of Minoseta,
- Hale, S.B. (2007) *Community Interpreting*. New York: University of Western Sydney
- Phelan, Marry (2001). *The Interpreter Resource*. Sidney: Multilingual Matter LTD
- Pochhacher, Franz, (2007). *Introducing Interpreting Studies*, New York: Roudledge
- Richard, J. And Richard Schmidt *Longman Dictionary of Language Teaching and Applied Linguistics*. London: Pearson
- Sawyer, David B. (2004) *Fundamental Aspects of Interpreter Education: Curriculum and Assessment* : Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company