



## **SIMULASI SEBAGAI *PROJECT-BASED LEARNING* DALAM PENINGKATAN *SPEAKING PERFORMANCE* MAHASISWA PADA MATA KULIAH *BUSINESS ENGLISH***

**Ryani Yulian<sup>1</sup>, Yuniarti<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Prodi Manajemen, UM Pontianak, ryani.yulian@unmuhpnk.ac.id

<sup>2</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Prodi PG PAUD, UM Pontianak, yuniarti@unmuhpnk.ac.id

### **Abstrak:**

Dewasa ini, mahasiswa harus disituasikan dalam proses pembelajaran yang berorientasi pada penerapan ilmu aplikatif dimana perkuliahan konvensional sudah dianggap bukan sebagai cara yang terbaik untuk mengikutsertakan mahasiswa dalam pembelajaran aktif di kelas. Mahasiswa semester dua pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Pontianak melakukan presentasi dalam mata kuliah Business English sebagai salah satu prasyarat kelulusan pada mata kuliah ini. Dalam mata kuliah ini, mahasiswa diwajibkan untuk mempresentasikan barang maupun jasa. Kegiatan ini diharapkan menjembatani teori dengan kegiatan nyata sehingga mahasiswa dapat memiliki kemampuan praktis ketika berada dalam dunia kerja. Secara spesifik penelitian ini menerapkan Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*) dengan kombinasi metode simulasi sebagai *project-based learning* pada mata kuliah Business English. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus penelitian dimana nilai rata-rata *speaking performance* mahasiswa meningkat secara signifikan yaitu dari 58.23 menjadi 67.65. Mahasiswa juga memiliki persepsi yang positif terhadap metode ini dimana mayoritas mahasiswa setuju bahwa simulasi dapat memberikan motivasi (82,35%), simulasi merupakan cara pembelajaran yang menyenangkan (79,41%), dan simulasi memberikan pengalaman belajar dan memberikan nilai lebih pembelajaran dari *self-study* (88,24%). Persepsi mahasiswa terhadap *project-based learning* mengindikasikan bahwa metode ini dapat meningkatkan *speaking performance* mereka (88,24%). Dengan kombinasi metode simulasi sebagai *project-based learning*, kemampuan *speaking* mahasiswa dapat meningkat.

**Kata kunci:** *simulasi, project-based learning, classroom action research, business English*

### **I. PENDAHULUAN**

Proses pembelajaran tidak hanya meliputi aktifitas siswa berpikir, mendengar, dan memberikan tanggapan terhadap materi pembelajaran. Pembelajaran juga harus disajikan dalam bentuk yang lebih kongkrit. Pada level mahasiswa, mereka harus disituasikan dalam konteks pembelajaran yang nyata. Pembelajaran konvensional tidak dianggap lagi sebagai metode terbaik untuk melibatkan peran serta mahasiswa dalam pembelajaran aktif. Hal ini

sangat relevan dalam upaya untuk mengkondisikan mahasiswa merasakan pengalaman yang autentik misalnya melakukan presentasi dalam kegiatan pembelajarannya.

Presentasi bisnis telah diterapkan pada mata kuliah Business English di Fakultas Ekonomi dan Bisnis di Universitas Muhammadiyah Pontianak. Mahasiswa sangat antusias melakukan kegiatan presentasi dimana mereka dapat terlibat langsung sebagai agen pembelajaran. Namun, berdasarkan observasi yang dilakukan pada mata kuliah ini, ditemukan beberapa masalah dalam *speaking performance* mahasiswa misalnya dalam aspek *accuracy*, *fluency* dan *comprehensibility*. Seringkali pelafalan kalimat diucapkan tidak sesuai dengan kaidahnya. Permasalahan lainnya yaitu mereka tidak dapat menyusun kalimat efektif sesuai dengan kaidah presentasi dan kurangnya pemahaman untuk memahami informasi lisan yang didengarkan. Oleh karena itu, sangatlah penting untuk menerapkan sebuah metode yang dapat membantu mahasiswa untuk meningkatkan *speaking performance*.

Penggunaan simulasi telah diimplementasikan pada mata kuliah Business English di Fakultas Ekonomi dan Bisnis di Universitas Muhammadiyah Pontianak. Mahasiswa semester Dua diwajibkan untuk melakukan simulasi dalam bentuk presentasi barang dan jasa. Menurut Kanner (2007), kegiatan simulasi memberikan kesempatan untuk mengaplikasikan teori, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan memberikan ketenangan dari rutinitas tugas dalam belajar misalnya seperti membaca dan persiapan kelas lainnya. Oleh karena itu, simulasi dapat digunakan untuk memaksimalkan penggunaan kegiatan pembelajaran yang terintegrasi. Penerapan yang berkesinambungan akan memudahkan mahasiswa untuk memiliki kemampuan yang berguna bagi kebutuhan kerja mereka di masa depan.

Secara spesifik, penelitian ini telah menerapkan metode simulasi dalam bentuk *project-based learning* yang dibagi dalam dua bentuk yaitu presentasi di kelas dan presentasi dalam bentuk video. *Project-Based Learning* ini sendiri dikembangkan oleh William Heard Kilpatrick dengan fokus akan kebutuhan siswa untuk kegiatan pembelajaran yang lebih bermanfaat (Becket; Muniandy; Wolk dalam Simpson, 2011). Simulasi sebagai *project-based learning* akan menjadi metode yang tepat untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran yang terintegrasi. Penerapan metode simulasi ini sangatlah relevan dengan disiplin ilmu Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis. Penelitian ini menerapkan simulasi sebagai *project-based learning* bagi mahasiswa dimana kombinasi metode ini diharapkan dapat mengatasi masalah dalam *speaking performance* seperti *accuracy*, *fluency* dan *comprehensibility*. Penggunaan simulasi sebagai *project-based learning* juga dilaksanakan untuk mengakomodir praktek pengajaran yang kreatif.

Penelitian tindakan kelas dengan metode simulasi sebagai *project-based learning* ini telah mengakomodir proses pembelajaran yang kreatif dimana mahasiswa termotivasi untuk menyajikan barang dan jasa dalam kemasan yang sangat menarik. Selain itu, mereka juga berlatih kemampuan Bahasa Inggris saat melakukan presentasi bisnis di depan kelas. Melalui proses penelitian tindakan kelas yang terperinci, mahasiswa melakukan proses pembelajaran dengan mensimulasikan format presentasi barang dan jasa yang benar. Dalam 2 siklus yang diimplementasikan, mahasiswa dapat mengaplikasikan teori dari *opening*, *body*, dan *closing* dalam bentuk simulasi di depan kelas. Selain itu, adanya penilaian teman (*peer assessment*) menjadi salah satu elemen penting untuk memberikan masukan kepada mahasiswa untuk meminimalisir kekurangan yang terjadi ketika melakukan presentasi. *Peer assessment* ini juga mencakup *error correction* terhadap masalah dalam *speaking performance* meliputi aspek *accuracy*, *fluency* dan *comprehensibility*.

Simulasi di dalam kelas juga diperkuat dengan memberikan tugas video kepada mahasiswa yang merupakan proyek akhir mereka untuk menyempurnakan presentasi barang dan jasa ketika di dalam kelas. Secara tidak langsung, implementasi *project-based learning* memacu mahasiswa untuk menyeimbangkan kemampuan *speaking* dengan pengetahuan tentang teknologi informasi dan komunikasi dalam proyek video. Mahasiswa memperbaiki kesalahan ketika mensimulasikan di dalam kelas dan menyempurnakannya dalam bentuk video. Mereka dilatih untuk mendayagunakan ide kreatif untuk menyajikan video presentasi dengan substansi bahasa yang benar selaras dengan kualitas video yang bagus.

Berdasarkan hasil kombinasi metode simulasi sebagai *project-based learning*, dosen pengampu mata kuliah *Business English* dapat mengakomodir pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang kreatif. Mahasiswa dapat meningkatkan *speaking performance* mereka dalam aspek *accuracy*, *fluency* dan *comprehensibility*. Peningkatan *speaking performance* mahasiswa juga meningkat secara signifikan dimana nilai rata-rata yang meningkat dari 58.23 menjadi 67.65. Mahasiswa juga dapat menikmati pembelajaran yang bermakna sambil menciptakan hasil proyek akhir dalam bentuk video sebagai hasil akhir yang bermanfaat.

## II. STUDI PUSTAKA

Penggunaan simulasi dalam pembelajaran sudah cukup lama digunakan dalam berbagai disiplin ilmu dan jenjang pendidikan. Hal ini merupakan dampak dari kebutuhan untuk memfasilitasi siswa untuk merasakan aktifitas yang realistis di lingkungan yang situasional. Salah satu variabel penting dalam penggunaan simulasi sebagai metode

pembelajaran berkaitan erat dengan aktifitas yang menekankan bahwa mahasiswa adalah agen pembelajaran (*student-centered*) sehingga mereka harus terlibat langsung. *Project-Based Learning* dapat melengkapi penerapan metode simulasi untuk hasil yang lebih maksimal.

#### **A. Simulasi sebagai *Project-Based Learning***

Simulasi merupakan sebuah metode pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran seperti di dunia nyata. Metode ini dilaksanakan ketika siswa mengkondisikan diri mereka seolah-olah nyata. Simulasi dan bermain peran memiliki peran yang sangat besar dalam belajar bahasa karena kegiatan ini dianggap sebagai cara yang sesuai untuk menjembatani *gap* antara teori dengan aplikasi di kehidupan nyata. Menurut Russell & Shepherd (2010), simulasi adalah salah satu bentuk belajar melalui pengalaman sehingga kegiatan simulasi dapat mengenalkan berbagai macam cara yang membuat seluruh proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menantang, dan hidup. Pemaparan yang mendalam dengan kegiatan menyenangkan yang aplikatif dan realistis akan mendorong siswa untuk memperoleh kemampuan presentasi sebagai kemampuan unggul mereka. Simulasi memberikan proses pembelajaran bahasa substansi karena simulasi dan bahasa itu sendiri saling bersinergi satu sama lain.

Menurut Hyland (2009:3), simulasi telah digunakan di berbagai pengajaran bahasa Inggris karena simulasi merupakan teknik yang ideal dimana siswa dapat menggunakan bahasa secara kreatif dan komunikatif sehingga sangatlah relevan bagi mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis untuk melengkapi diri dengan komponen lisan dalam ranah *Teaching English for Other Speakers of Languages (TESOL)*. Simulasi dapat mengembangkan kemampuan untuk mengaplikasikan ide teoritis menjadi nyata. Hal ini terjadi karena siswa tidak hanya berada pada zona menghafal tetapi juga menggali lebih dalam kemampuan berpikir mereka seperti kemampuan memecahkan masalah, kemampuan mendapatkan informasi, kemampuan berkomunikasi, serta kemampuan membuat konsep.

Dalam konteks penelitian ini, *Project-Based Learning* ditujukan untuk melibatkan peran aktif mahasiswa dalam pembelajaran autentik sesuai dengan kegiatan di dunia kerja. Mereka diberikan kesempatan untuk mensimulasikan situasi profesional. Menurut Moursund pada Musa, dkk (2010) *Project-Based Learning* merupakan kegiatan individu maupun kelompok di suatu masa tertentu yang menghasilkan sebuah produk, presentasi, dan penampilan. Keseluruhan proses ini harus menghasilkan produk yang autentik dimana mahasiswa menggunakan ide pikiran sendiri dan pendekatan untuk menyelesaikan tugas yang ada. Sebuah kegiatan dimana karakteristiknya adalah tugas kompleks berdasarkan

permasalahan yang ditemukan oleh siswa, kemudian dilakukan pada masa waktu tertentu yang pada akhirnya direalisasikan dalam bentuk presentasi. Oleh karena itu, simulasi sebagai *Project-Based Learning* akan sangat efektif untuk meningkatkan *speaking performance* mahasiswa.

## **B. Kemampuan Speaking**

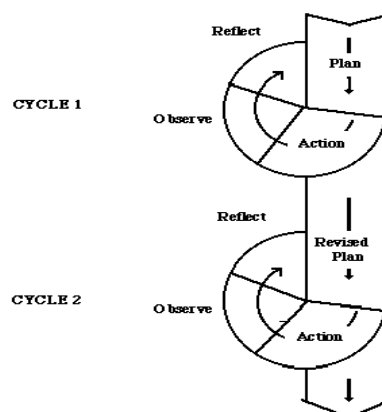
Speaking merupakan kemampuan produktif dalam Bahasa Inggris yang sangat penting dimiliki oleh mahasiswa. Menurut Parel dan Jain, (2008) fungsi utama dari belajar Bahasa Inggris adalah komunikasi, ekspresi diri, dan berpikir kritis. Kajian ini berada pada ranah *speaking*. *Speaking* dapat membangun interaksi dan hubungan dalam kehidupan sosial. Pada penelitian ini, *speaking* yang ditekankan adalah *speaking: perform in public* dimana mahasiswa akan secara aktif terlibat dengan mahasiswa lainnya baik secara intrapersonal maupun interpersonal. Proses *speaking* meliputi aktifitas yang terjadi sebelum, selama, dan setelah peristiwa *speaking* yang sesungguhnya terjadi. Ketika mahasiswa melakukan presentasi, mereka harus menentukan isi aktual dari pesan, bagaimana mereka menyajikannya, dan jenis penonton yang akan mendengarnya. Mereka harus menyajikan pesan yang jelas, suara dengan intonasi yang tepat, kosakata yang relevan, dan respon yang positif. Hal ini sesuai dengan pendapat Richard (2008) bahwa signifikansi *speaking* tidak hanya menampilkan transaksi dasar namun untuk menjaga hubungan sosial di dalamnya. Brown (2007:327) menjelaskan ada enam kategori dari *speaking performance* yang diharapkan dapat diterapkan di dalam kelas yaitu: *imitatif*, *intensive*, *responsif*, *transaksional (dialog)*, *interpersonal (dialog)*, dan *extensive (monolog)*. Dalam penelitian ini, interaksi sosial akan diterapkan dalam bentuk simulasi presentasi sebagai *Project-Based Learning* sehingga mahasiswa mempunyai kesempatan untuk membagi ide mereka dalam bentuk produk karya mereka baik secara langsung di dalam kelas dan dalam bentuk video. Kegiatan ini sesuai dengan teori Konstruktivisme (Whatley, 2009) yang mengatakan siswa dapat bernegosiasi tentang hal-hal sulit yang mereka hadapi dengan pengalaman pribadi siswa lainnya misalnya dalam presentasi di dalam kelas.

Dalam penelitian ini, fokus penelitian ditujukan pada *speaking performance* yaitu *accuracy*, *fluency*, dan *comprehensibility*. Nunan (2015) berpendapat bahwa *accuracy* merujuk kepada ujaran seorang pembicara yang dapat diterima dengan jelas baik dengan pilihan pelafalan yang pas dan pilihan kosakata yang sesuai, sedangkan *fluency* merupakan kelancaran dimana seorang pembicara dapat berbicara pada tingkat kecepatan dan keraguan

yang masih bisa diterima. Accuracy fokus kepada kaidah grammar dan tata bahasa sebuah bahasa dan fluency merupakan kemampuan spontan seseorang ketika berbicara. Sebagai tambahan Thornbury (2005:8) menyatakan bahwa pembicara dapat diklasifikasikan sebagai pembicara yang fasih apabila mereka memenuhi syarat-syarat seperti: jeda mungkin panjang tapi tidak sering, jeda yang bisa disisipi, jeda yang muncul pada titik transisi yang bermakna, dan panjangnya silabel dan kata-kata ketika jeda terjadi. Aspek yang terakhir dalam *speaking performance* yaitu *comprehensibility* yaitu element dari kontrol bahasa dimana ujaran yang dihasilkan oleh seorang pembicara dapat dipahami oleh pendengarnya. Harmer in Zulfiqar (2013:19) menjelaskan bahwa *comprehensibility* dapat terjadi jika dua orang pembicara ingin melakukan komunikasi satu sama lain; mereka harus berbicara karena mereka mempunyai informasi yang berbeda. Singkat kata, *comprehensibility* terjadi jika ada dua komunikasi yang tersambung dimana makna dan ujaran dapat disampaikan dan diterima dengan baik oleh pembicara dan pendengar.

### **III. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan tujuan untuk mengatasi permasalahan yang muncul di dalam kelas. Penelitian tindakan kelas adalah sebuah metode sistematis yang dilakukan oleh pengajar, administrator, konselor dengan fokus utamanya yaitu mengumpulkan informasi tentang cara mereka mengajar dan cara siswa belajar (Mills dalam Mertler, 2009: 4). Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi situasi problematik dari objek penelitian dan melakukan perubahan dalam aplikasinya. “Penelitian tindakan kelas merupakan metode yang sangat penting dan bermakna untuk perubahan dan peningkatan pada sebuah tingkat pendidikan tertentu (Cohen, Manion, Marrison, 2000: 226). Untuk melihat skema penelitian dengan sistematis, model penelitian tindakan kelas digambarkan sebagai langkah spiral oleh Kemmis dan McTaggart dalam Burns (2010:9) sebagai berikut:



**Gambar Proses Spiral dari Penelitian Tindakan Kelas**

Penelitian ini dilakukan di Universitas Muhammadiyah Pontianak, Jl. A. Yani No.111 Pontianak. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Maret - Mei 2018. Subjek penelitian ini adalah Mahasiswa Semester Dua Fakultas Ekonomi dan Bisnis Prodi Manajemen Kelas 06 yang berjumlah orang 42 orang. Ada dua jenis data dalam penelitian tindakan kelas ini: yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Sebagaimana fokus dari penelitian tindakan kelas adalah proses, maka instrumen yang digunakan untuk mengambil data dapat menggambarkan proses pembelajaran mahasiswa di kelas. Instrumen pengumpulan data terdiri atas daftar pengamatan, video kamera, *field notes*, kuesioner, dan tes *speaking performance* mahasiswa. Data kualitatif dilakukan dengan menggunakan pengkodean deduktif sedangkan data kuantitatif dinilai dengan menggunakan formula deskriptif statistik.

#### **IV. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini telah dilaksanakan dalam dua siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dalam pelaksanaan siklus ini, peneliti berkolaborasi dengan kolaborator untuk menentukan jadwal penerapan siklus. Di setiap pertemuan, kegiatan pembelajaran terdiri dari kegiatan awal, kegiatan utama dan kegiatan akhir. Pada tahap pertama penelitian tindakan kelas ini yaitu perencanaan aktifitas; dosen pengampu mata kuliah dan kolaborator telah mendiskusikan rencana pembelajaran yang telah dituangkan dalam rencana pembelajaran semester (RPS) mata kuliah Business English. Bahan ajar yang dituangkan dalam modul telah dimatangkan bersama kolaborator dilengkapi dengan media pengajaran yang kontekstual, relevan, dan mendukung serta video contoh tentang cara melakukan presentasi bisnis. Masukan dari kolaborator sangat penting untuk memantapkan rencana pengajaran dengan metode simulasi sebagai *project-based learning*. Pada kegiatan awal, dosen memberikan beberapa pertanyaan awal yang bersifat *open-ended* didukung dengan gambar

yang relevan untuk menarik mahasiswa mengekspresikan pendapatnya. Dosen memberikan *stimulus* dan *reinforcement* kepada mahasiswa yang bersedia menjawab pertanyaan.

Setelah melakukan curah pendapat dan diskusi, mahasiswa sudah mulai memutuskan materi yang akan mereka sajikan dalam presentasi bisnis. Pada kegiatan pembelajaran inti, dosen memberikan teori tentang model presentasi bisnis dan bagaimana merancang video sebagai *project-based learning* untuk mengatasi permasalahan dalam *speaking*. Dalam kegiatan ini, dosen menjelaskan tahapan presentasi yang dimulai dari *opening*, *body*, dan *closing*. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan memberikan tugas kepada mahasiswa untuk memilih satu materi barang dan jasa yang pada pertemuan berikutnya akan dielaborasi bersama. Dosen memfasilitasi mahasiswa untuk melakukan *brainstorming* lanjutan tentang materi diskusi pada pertemuan sebelumnya. Dosen memberikan penguatan tentang ungkapan yang digunakan ketika membuka sebuah presentasi yang diawali dengan: *greeting*, *introduction*, *introduction the member of the group*, dan *the purpose of the presentation*. Mahasiswa duduk bersama kelompoknya yang sudah dipilhkan pada pertemuan sebelumnya. Satu persatu mereka melakukan simulasi bagaimana melakukan *greeting* sesuai dengan kaidah yang benar. Kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar karena masih menggunakan frase dan kalimat yang pendek.

Data kuantitatif siklus pertama pada tes *speaking performance* dilakukan berdasarkan rubrik *accuracy*, *fluency*, dan *comprehensibility* dapat dilihat sebagai berikut.



**Gambar 1 Kualifikasi Speaking Performance Mahasiswa Siklus 1**

Nilai pada siklus pertama menunjukkan nilai yang tidak memuaskan. Mayoritas nilai mahasiswa dikategorikan rendah. Berdasarkan nilai rata-rata mahasiswa pada *speaking performance* yaitu sebesar 58.23 yang dikategorikan antara buruk dan sedang dimana nilai



pencapaian yang harus dicapai adalah 65. Nilai ini dapat dijabarkan lebih rinci yaitu dengan kualifikasi buruk (23.33%), buruk-sedang (56.67%), dan sedang-baik (20%). Persentase *accuracy* pada siklus pertama yaitu 53.53%, *fluency* 60%, dan *comprehensibility* 61.17%.

Data kuantitatif siklus kedua pada tes *speaking performance* menunjukkan adanya peningkatan *speaking performance* mahasiswa. Berdasarkan hasil yang diperoleh, nilai rata-rata *speaking performance* mahasiswa telah meningkat menjadi 67.65. Berikut ini merupakan gambar kualifikasi *speaking performance* siklus 2.



**Gambar 2 Kualifikasi Speaking Performance Siklus 2**

Hasil kualifikasi menunjukkan bahwa pada siklus kedua ini delapan orang mahasiswa mendapatkan kualifikasi baik-memuaskan (23,53%), sedang-baik yang meningkat secara signifikan (73,53%). Hasil penelitian menunjukkan *speaking performance* mahasiswa meningkat meliputi aspek *accuracy*, *fluency* dan *comprehensibility*. Pada siklus ini, mahasiswa lebih aktif dan berani untuk berbicara dan tingkat partisipasi memberikan *peer assesement* sudah tinggi. Persentase elemen *speaking performance* meningkat, *accuracy* (53.53% to 65.35%), *fluency* (60% to 75.29%) dan *comprehensibility* (61.17% to 65.88%).

Sementara itu, hasil kuesioner persepsi mahasiswa terhadap metode simulasi menunjukkan bahwa secara umum mereka membutuhkan metode pembelajaran yang melibatkan peran aktif mahasiswa dimana materi tidak hanya bersifat teoritis namun juga aplikatif. Secara detil, persepsi mahasiswa terhadap implementasi simulasi secara umum menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa setuju bahwa simulasi dapat memberikan motivasi (82,35%), simulasi merupakan cara pembelajaran yang menyenangkan (79,41%), simulasi memberikan pengalaman belajar dan memberikan nilai lebih pembelajaran dari *self-study*

(88,24%). Implementasi simulasi memberikan kesan positif dan diharapkan dapat diterapkan pada mata kuliah yang menuntut praktek dan latihan.

Untuk melihat keberhasilan implementasi simulasi sebagai *project-based learning*, mahasiswa juga diminta untuk memberikan pendapatnya tentang penggunaan *project-based learning* secara umum. Mereka lebih memilih untuk bekerja sama dalam sebuah kegiatan pembelajaran kelompok dimana tidak satupun dari mereka yang memilih untuk belajar secara individu. Persepsi mahasiswa terhadap PjBL juga menunjukkan persepsi yang baik dimana mayoritas mahasiswa senang bekerja dalam kelompok dan mendapatkan masukan dari anggota kelompok lainnya (88,24%) dan mahasiswa menganggap bahwa merancang presentasi sebagai *project* kelompok merupakan kegiatan yang menyenangkan, memotivasi, dan menantang (82,35%).

## V. KESIMPULAN

Penerapan metode simulasi sebagai *project-based learning* menunjukkan bahwa metode ini sangat relevan untuk meningkatkan kemampuan *speaking* mahasiswa dalam melakukan presentasi bisnis. Hal ini ditunjukkan dari pencapaian kriteria keberhasilan pada akhir siklus 2 dimana nilai rata-rata mahasiswa yang meningkat dari 58.23 menjadi 67.65. Berdasarkan persepsi mahasiswa terhadap metode simulasi dan *project-based learning* untuk meningkatkan kemampuan *speaking* mahasiswa menunjukkan persepsi yang positif dimana mahasiswa berpendapat perlu adanya metode interaktif, menarik dan aplikatif dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

## VI. DAFTAR PUSTAKA

- Boaler, J. (1999, March 31). Mathematics for the Moment, or The Millennium? Education Week
- Bransford, J., Brown, A., & Cocking, R. (2000). *How People Learn: Brain, Mind, Experience, and School*. Washington, Dc: National Academy Press.
- Brown, H. Douglas. (2007). *Teaching by Principles. An Interactive Approach to Language Pedagogy*. New York: Pearson Longman.
- Burns, A. (2010). *Doing Action Research in English Language Teaching. A Guide for Practitioners*. London: Routledge Taylor & Francis Group.
- Cohen, Louis, Dkk. (2000). *Research Methods in Education*. London: Routledgefalmer.
- Hyland, K. (2009). Language-Learning Simulations: A Practical Guide in: English Teaching Forum (31, 4). Diakses pada 12 November, 2017, dari <http://www.English Teaching Forum Online – Bureau of Educational and Cultural Affairs.Htm>
- Jeremy, Harmer. (2007). *The Practice of English Language Teaching; (Fourth Edition)*. England: Longman.

- Mertler, C.A. (2009). *Action Research. Teachers as Researchers in the Classroom. Second Edition*. USA: Sage Publication.
- Musa, Farida., Mufti Norlaila., Latiff, Rozmel Abdul., Amin, Maryam Mohamed. (2011). Project-Based Learning: Promoting Meaningful Language Learning for Workplace Skills. *Procedia Social Dan Behavioral Sciences*, 18 (11), 187-195.
- Nunan, D. (2015). *Teaching English to Speakers of Other Languages: An Introduction*. New York, NY: Routledge.
- Parel, MF., Jain, Praveen M. (2008). *English Language Teaching (Methods, Tools & Technique)*. Jaipur: Sunrise Publishers.
- Railsback, J. (2002). *Project-Based Instruction: Creating Excitement for Learning*. Portland, or: Northwest Regional Educational Laboratory. <http://www.nwrel.org/request/2002aug/index.html>\*
- Sri International. (2000, January). *Silicon Valley Challenge 2000: Year 4 Report*. San Jose, CA: Joint Venture, Silicon Valley Network. <http://Pblmm.K12.Ca.Us/Sri/Reports.Htm>\*
- Richard, J.C. (2005). *Curriculum Development in Language Teaching*. New York: Cambridge University Press.
- Russell, C. and Shepherd, J. (2010), Online Role-Play Environments for Higher Education. *British Journal of Educational Technology*, 41: 992–1002. doi:10.1111/J.1467-8535.2009.01048.X
- Simpson, Jantima. (2011). *Integrating Project-Based Learning in an English Language Tourism Classroom in a Thai University Institutions*. Doctoral Thesis: Australian Catholic University.
- Thomas, J.W. (1998). *Project-Based Learning: Overview*. Novato, CA: Buck Institute for Education.
- Thomas, J.W. (2000). *A Review of Research on Project-Based Learning*. San Rafael, CA: autodesk. <http://www.k12reform.org/foundation/pbl/research>\*
- Thornbury, S. (2005). *How to Teach Speaking*. Epsom: Longman.
- Ul Hasan, Syed Sharjeel., Khan Shabbir Ahmed. (2016). *Perceptions of Students Who Participated in Business Simulation At Umeå School of Business, Sweden A Model for Educational Simulations*. Lap Lambert Academic Publishing.
- Whatley, J. (Ed). (2009). *E-Learning and Construtivism: from Theory to Application*. *Interdisciplinary Journal of E-Learning and Learning Objects Vol.5.2009*. Diakses pada November 17, 2017.
- Zulfiqar, Saidna Bin Tahir, Lc. (2013). *Teaching Speaking Through Yahoo Messenger*. Jakarta Selatan: Qalam Media Pustaka.