

**PELAKSANAAN ROLE – PLAYING DALAM UPAYA MENINGKATKAN
KEMAMPUAN SPEAKING UNTUK MAHASISWA FKIP BAHASA
INGGRIS DALAM PEMBELAJARAN ENGLISH PROFICIENCY
DI UNIVERSITAS MUSLIM NUSANTARA
AL-WASHLIYAH MEDAN**

Zulfitri1 Yuliasari Harahap
Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Kampus
Jl. Garu II No. 93, Kampus B: Jl. Garu II No.2
zulfitriumnaw@gmail.com

Abstrak

Dalam pembelajaran keterampilan berbicara (Speaking), para mahasiswa sering menemukan beberapa masalah. Masalah yang sering ditemukan adalah bahwa bahasa asli mereka menyebabkan mereka sulit untuk menggunakan bahasa asing. Alasan lainnya adalah karena kurangnya motivasi untuk berlatih bahasa kedua dalam percakapan sehari-hari. Dengan latar belakang permasalahan ini peneliti melakukan pendekatan kepada mahasiswa dengan menggunakan salah satu metode aktif dalam pembelajaran yaitu metode role-playing (permainan peran) dalam pelatihan Speaking di FKIP Bahasa Inggris UMN Al – Washliyah Medan khusus nya pada pembelajaran English Proficiency. Speaking adalah salah satu kemampuan yang harus kita kuasai dalam mempelajari Bahasa Inggris. Keterampilan berbicara adalah diukur dari kemampuan untuk melakukan percakapan dalam bahasa. Ini realitas membuat para pengajar khususnya Dosen dan orang tua berpikir bahwa kemampuan berbicara harus dikuasai oleh mahasiswa dan anak-anak mereka. Berdasarkan alasan di atas, peneliti terfokus pada mengajar bahasa Inggris dari pada mengajarkan tentang Inggris bahasa. Penekanannya bukan hanya pada kompetensi linguistik bahasa mahasiswa tetapi juga pada pengembangan kemampuan komunikatif mereka. Oleh karena itu peneliti melakukan metode tindakan kelas (Classroom Action Research) yang bertujuan untuk memperbaiki mutu dan peningkatan hasil pembelajaran. Objek dan lokasi pelaksanaan penelitian adalah mahasiswa UMN Al-Washliyah Semester VIIC dan VIID Tahun Ajaran 2018/2019 dengan jumlah 40 orang yang berlokasi di kampus C Jl. Garu II Medan. Agar mengembangkan kemampuan komunikatif mahasiswa, Dosen perlu menciptakan skenario untuk mengajar bahasa secara dinamis, aktif dan menarik. Menurut Stephen D.Hattings berdasarkan pengamatan percakapan di kelas, role playing akan tampaknya menjadi aktivitas yang ideal di mana mahasiswa dapat menggunakan bahasa Inggris mereka kreatif dan bertujuan untuk merangsang situasi percakapan di mana mahasiswa mungkin menemukan diri mereka sendiri dan memberi mereka kesempatan untuk berlatih dan mengembangkan mereka keterampilan komunikasi. Untuk alasan ini, peneliti tertarik untuk menganalisis penggunaan role-playing dalam upaya meningkatkan kemampuan speaking dalam pembelajaran English Proficiency. Peneliti berharap dengan dilakukannya penelitian ini dapat memberi pengaruh yang signifikan bagi mahasiswa untuk peningkatan kemampuan speaking nya dan juga metode ini bisa menjadi salah satu referensi bagi dosen-dosen yang mengajarkan bahasa asing kepada peserta didiknya.

Kata kunci: *Role-playing, Communicative, Speaking, English Proficiency*

Abstract

In learning Speaking skills, students often encounter several problems. The problem that is often found is that their native language makes it difficult for them to use a foreign language. Another reason is due to lack of motivation to practice second language in everyday conversation. Against this background the researcher approached the students by using one of the active methods of learning, namely the role-playing method in the Speaking training at the FKIP UMN Al-Washliyah Medan English Language specifically on learning English Proficiency. Speaking is one of the abilities we must master in learning English. Speaking skills are measured by the ability to have a conversation in language. This reality makes teachers especially lecturers and parents think that the ability to speak

must be mastered by students and their children. Based on the above reasons, researchers are focused on teaching English rather than teaching about English languages. The emphasis is not only on the language linguistic competence of students but also on the development of their communicative abilities. Therefore researchers conducted a class action method (Classroom Action Research) which aims to improve the quality and increase learning outcomes. The object and location of the research are UMN Al-Washliyah students in the VIIC and VIID Semesters 2018/2019 Academic Year with a total of 40 people located on campus C Jl. Garu II Medan. In order to develop students' communicative abilities, lecturers need to create scenarios to teach languages dynamically, actively and attractively. According to Stephen D. Hattings based on the observation of conversations in class, role playing will seem to be an ideal activity where students can use their English creatively and aim to stimulate conversation situations where students might find themselves and give them the opportunity to practice and develop their communication skills. For this reason, researchers are interested in analyzing the use of role-playing in an effort to improve speaking skills in learning English Proficiency. Finally, researcher hope that by doing this research can give a significant influence on students to improve their speaking skills and also this method can be a reference for lecturers who teach foreign languages to their students.

Keywords: *role-playing, communicative, speaking, english proficiency*

1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris sudah menjadi Bahasa yang terpenting di dunia ini merupakan fakta yang tidak bisa dipungkiri. Keutamaannya bisa kita lihat langsung baik di dunia pendidikan maupun dunia kerja. Hampir semua orang dari berbagai negara di seluruh dunia menggunakannya untuk berkomunikasi baik dalam situasi formal maupun non formal. Bahasa Inggris selalu menjadi minat khusus. Dalam hubungan internasional, kemampuan berbahasa Inggris sangat penting untuk dapat berpartisipasi dalam dunia yang lebih luas dari pekerjaan baik itu wirausaha ataupun pegawai atau karyawan di sebuah perusahaan dalam negeri dan luar negeri. Keterampilan berbicara adalah diukur dari kemampuan untuk melakukan percakapan dalam bahasa. Ini realitas membuat para pengajar khususnya Dosen dan orang tua berpikir bahwa kemampuan berbicara harus dikuasai oleh mahasiswa dan anak-anak mereka.

Berdasarkan alasan di atas, peneliti terfokus pada mengajar bahasa Inggris dari pada mengajarkan tentang Inggris bahasa. Penekanannya bukan hanya pada kompetensi linguistik bahasa mahasiswa tetapi juga pada pengembangan kemampuan komunikatif mereka. Agar

mengembangkan kemampuan komunikatif mahasiswa, Dosen perlu menciptakan skenario untuk mengajar bahasa secara dinamis, aktif dan menarik. Dalam pembelajaran keterampilan berbicara, para mahasiswa sering menemukan beberapa masalah. Masalah yang sering ditemukan adalah bahwa bahasa asli mereka menyebabkan mereka sulit untuk menggunakan bahasa asing. Alasan lainnya adalah karena kurangnya motivasi untuk berlatih bahasa kedua dalam percakapan sehari-hari. Banyak teknik dapat diterapkan termasuk role playing karena banyak temuan penelitian mengatakan bahwa teknik ini efektif untuk digunakan dalam mengajar berbicara.

Menurut Stephen D.Hattings berdasarkan pengamatan percakapan di kelas, role playing akan tampaknya menjadi aktivitas yang ideal di mana mahasiswa dapat menggunakan bahasa Inggris mereka kreatif dan bertujuan untuk merangsang situasi percakapan di mana mahasiswa mungkin menemukan diri mereka sendiri dan memberi mereka kesempatan untuk berlatih dan mengembangkan keterampilan komunikasi mereka. Untuk alasan ini, peneliti tertarik untuk menganalisis penggunaan role playing dalam mengajar speaking dalam pembelajaran English Proficiency pada Mahasiswa Semester 7C dan 7D Fakultas

Bahasa Inggris Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan. kami juga ingin mengetahui manfaat dan masalah yang dihadapi oleh mahasiswa.

Penelitian ini bertujuan agar siswa dapat mampu menggunakan bahasa Inggris untuk hal hal yang sederhana seperti :

1. Bertanya
2. Menjawab pertanyaan ketika berkomunikasi dalam ber Bahasa Inggris,
3. Tidak merasa malu berbicara dalam Bahasa Inggris.

Keterampilan berbicara adalah salah satu kemampuan yang harus di kuasai dalam pembelajaran Bahasa Inggris (English Proficiency). Keterampilan ini adalah kemampuan mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan, baik secara berhadapan ataupun dengan jarak jauh. Lebih jauh lagi Wilkin dalam Oktarina (2002) menyatakan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan menyusun kalimat kalimat karena komunikasi terjadi melalui kalimat kalimat untuk menampilkan perbedaan tingkah laku yang bervariasi dari masyarakat yang berbeda.

Suatu hal yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa secara spontan, yaitu dengan menggali pengetahuan siswa tentang tema yang di ajarkan. Wright dan Backy (1984) mengatakan bahwa permainan bahasa bisa membantu dan memotivasi siswa serta melibatkan mereka dalam berbicara dan bekerja. Permainan bahasa diyakini dapat menimbulkan situasi dimana bahasa itu berguna dan berarti. Permainan bahasa yang dapat digunakan disini diantaranya Role Play.

1.1 Perumusan Masalah

Dari uraian di atas permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

Ada banyak masalah pengajaran bahasa yang dapat diidentifikasi sebagai subjek penelitian. Dalam hal ini, peneliti ingin

meneliti tentang:

1. Apa itu berbicara/ Speaking?
2. Apa itu role playing?
3. Apa masalah yang dihadapi oleh para mahasiswa untuk berlatih berbicara/speaking pada pembelajaran English Proficiency?

1.2 Batasan Masalah

Untuk memperjelas masalah ini, peneliti membatasi masalah tersebut dalam penggunaan metode role playing dalam kegiatan belajar dalam mengajar speaking pada pembelajaran English Proficiency untuk semester 7C dan 7D Fakultas Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan, serta langkah – langkah dalam menggunakan metode role playing.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan mahasiswa dalam berkomunikasi aktif dalam Bahasa Inggris melalui pembelajaran dengan metode Role Playing. Penerapan model pembelajaran Role Playing adalah salah satu model pembelajaran inovatif dimana pembelajaran lebih banyak menggunakan peranan siswa dalam belajar, guru/dosen hanya sebagai fasilitator, pembimbing untuk siswa-siswinya. Beberapa tujuan dalam menggunakan Metode Role Playing yaitu :

1. Menanamkan keberanian dalam berinteraksi dan berkomunikasi
2. Menanamkan sikap percaya diri
3. Menanamkan kemampuan bertanggung jawab dalam bekerjasama dengan orang lain
4. Menghargai pendapat dan kekurangan orang lain
5. Menanamkan peranan orang lain pada kehidupan masyarakat
6. Belajar mengambil keputusan dalam hubungan kerja kelompok

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan

mampu memberikan manfaat kepada institusi. Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah: untuk meningkatkan serta menggali daya kreatifitas mahasiswa/i dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang berhubungan dengan kemahiran atau keahlian dalam berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Inggris yang baik. Hal ini tentu sangat bermanfaat bagi pengajar karena dapat menunjang wawasan disiplin ilmu dalam proses belajar mengajar.

2. METODE

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode tindakan kelas (Classroom Action Research). Metode tindakan kelas adalah suatu ancangan penelitian pembelajaran dalam kelas yang dilakukan oleh pengajar/peneliti untuk memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran (Carr dan Kemmis dalam www.m-edukasi.web.id). Adapun teknik yang dilakukan dalam penelitian ini dengan menggunakan pendekatan teknis role-playing pemeragaan yaitu dilakukan dalam beberapa pertemuan yaitu :

- 1) Pada tahap pertama yaitu 1-3 dilakukan brainstorming mengenai tentang materi, dari definisi, ungkapan ungkapan yang sering digunakan
- 2) Tahap kedua yaitu pertemuan 4-6 mulai mengetahui istilah istilah bahasa yang digunakan dalam bahasa Inggris khususnya dalam dialog Percakapan dalam berbagai situasi, siswa di minta memahi ungkapan ini dan mengambil kesimpulan dari pemahaman yang diperoleh di kelas didukung oleh literatur-literatur yang lain yang mereka dapat baik dari library research ataupun internet research
- 3) Tahap ketiga yaitu pertemuan 7-9 mulai siswa di ajak menggali ide-ide kreatif pikiran mereka untuk menciptakan sebuah percakapan yang menirukan seseorang dan memerankan tokoh tokoh tersebut di depan kelas.
- 4) Tahap keempat yaitu pertemuan 10-12

siswa mulai mempresentasikan hasil kerja mereka serta siswa diajak mengkritisi hasil kerja temannya, selanjutnya di lakkan evaluasi serta membuat kesimpulan dari hasil kerja siswa dengan didukung oleh teori yang telah dipelajari.

2.1 Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan, tepatnya berada di kampus C. Penelitian dilakukan kepada kelas Semester Ganjil Tahun ajaran 2018/2019 yaitu Semester VIIC dan VIID yang mana jumlah total semua siswa kurang lebih 40 orang. Objek penelitian adalah kegiatan selama pembelajaran dan hasil belajar siswa. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 4 siklus yang mana etiap siklus masing masing terdiri dari 3 pertemuan yang dilaksanakan pada bulan Oktober – Desember.

2.2 Rancangan Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terdiri atas empat tahapan, yaitu:

- 1) Perencanaan
- 2) Pelaksanaan
- 3) Pengamatan
- 4) refleksi. (Suharsimi Arikunto, 2006).

Dalam penelitian ini kegiatan pada masing-masing tahapan adalah :

1. Perencanaan

Kegiatan perencanaan merupakan kegiatan awal dari setiap pertemuan. Kegiatan ini diawali dengan adanya keprihatinan peneliti terhadap kebanyakan mahasiswa yang takut untuk berkomunikasi dengan bahasa Inggris, apakah dikarenakan malu atau takut salah. Dari hasil observasi dan dialog dengan siswa peneliti menentukan masalah penelitian. Berdasarkan data yang diperoleh serta hasil diskusi, kemudian peneliti memilih strategi berdasarkan bobot data permasalahan dan pemecahannya, dalam hal ini model pembelajaran yang dipilih adalah model pembelajaran

tindakan kelas/ praktek dengan menggunakan metode Role Playing

2. Tindakan

Dalam tahap ini peneliti melaksanakan penerapan model Role Playing yang telah ditentukan sebelumnya sebagai upaya memecahkan masalah pembelajaran. Materi/kompetensi dasar yang diberikan tindakan adalah kompetensi dasar mengenai beberapa tema percakapan/ bermain peran yang biasa dilakukan atau di jumpai dalam kehidupan sehari-hari.

3. Observasi

Observasi dilaksanakan oleh dosen dan observer ketika pelaksanaan penerapan tindakan dalam pembelajaran sedang berlangsung. observasi dilakukan terhadap proses tindakan, efek tindakan dan terhadap hasil tindakan yang dilakukan dengan menggunakan instrument observasi.

4. Refleksi

Refleksi dilaksanakan terhadap hasil observasi untuk mengevaluasi pelaksanaan dan hasil tindakan. Dari kegiatan refleksi dapat diketahui masalah dan segala hal yang muncul berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Berdasarkan hasil refleksi kemudian dirumuskan perencanaan tindakan berikutnya.

2.3 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data adalah cara- cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data-data untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Data yang diperlukan peneliti untuk menjawab rumusan masalah penelitian adalah data hasil belajar dari tindakan kelas yaitu dengan menggunakan metode Role Playing atau bermain peran yang dilakukan secara kelompok di dalam kelas ataupun diluar kelas. Untuk memperoleh data-data tersebut peneliti menggunakan instrument antara lain :

1. Pengamatan

Instrumen pengamatan digunakan untuk mengukur hasil belajar terhadap aktifitas siswa pada saat siswa melaksanakan kegiatan bermain peran dengan melakukan percakapan dalam Bahasa Inggris di depan kelas maupun di luar kelas.

Aktifitas siswa yang diamati untuk memperoleh data hasil belajar yakni kemampuan berbicara adalah :

kejelasan pelafalan

intonasi kalimat

diksi atau pilihan kata-kata

2. Aktifitas siswa yang diamati pada kegiatan kerja kelompok untuk memperoleh data hasil belajar afektif adalah keterampilan kooperatif siswa yang terdiri atas 1) Kontribusi anggota terhadap kinerja kelompok (2) Keterampilan kerja sama antar anggota dalam kelompok (3) Keterampilan dalam mengelola dan memelihara kelompok. (4) mengambil keputusan yang bertanggung jawab.

3. Dokumentasi

Dokumen dalam penelitian ini adalah hasil pengamatan observer selama siswa melaksanakan diskusi, kerja kelompok dan presentasi, hasil pekerjaan siswa dan dokumen peningkatan nilai siswa.

4. Dialog

Dialog dalam penelitian ini diperlukan untuk melengkapi informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran dan partisipasi siswa. Dialog juga diperlukan untuk cross check apabila ada hal-hal yang tidak dapat atau kurang jelas diamati pada saat observasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Djumingin (2011: 174) menyatakan bahwa sintak dari model pembelajaran ini adalah: guru menyiapkan skenario pembelajaran; menunjuk beberapa siswa untuk memelajari Setelah selesai ditampilkan, setiap siswa diberikan lembar kerja untuk membahas

penampilan kelompok masing-masing; Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya; Guru memberikan kesimpulan skenario tersebut; pembentukan kelompok secara umum; siswa; penyampaian kompetensi; menunjuk siswa untuk melakoni skenario yang telah dipelajari; kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon; presentasi hasil kelompok; bimbingan penyimpulan; dan refleksi. Secara lebih lengkap, berikut langkah-langkah sistematisnya:

1. Guru menyuruh menyiapkan skenario yang akan ditampilkan;
2. Guru menunjuk beberapa siswa untuk memelajari skenario yang sudah dipersiapkan dalam beberapa hari sebelum kegiatan belajar-mengajar;
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya lima orang;
4. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai;
5. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakoni skenario yang sudah dipersiapkan;
7. Setiap siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan; Evaluasi;
8. Penutup.

3.1 Kelebihan dan Kekurangan

Banyak kelebihan yang dimiliki model pembelajaran *role playing*. Kelebihan-kelebihan tersebut di antaranya:

- 1) Menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka; Bagi siswa; berperan seperti orang lain, ia dapat merasakan perasaan orang lain; mengakui pendapat orang lain itu; saling pengertian; tenggang rasa; toleransi;
- 2) Melatih siswa untuk mendesain penemuan;
- 3) Berpikir dan bertindak kreatif;
- 4) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayatinya;

- 5) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan;
- 6) Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan;
- 7) Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat;
- 8) Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja (Djumingin, 2011: 175- 176)..
- 9) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh;
- 10) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan;
- 11) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias;
- 12) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi (Santoso, 2011).

Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran *role playing* pun bukanlah model pembelajaran yang sempurna dan tentu memiliki kekurangan seperti halnya model pembelajaran lainnya. Kekurangan-kekurangan tersebut di antaranya:

- 1) Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan metode ini. Misalnya, terbatasnya alat-alat laboratorium menyulitkan siswa untuk melihat dan mengamati serta akhirnya dapat menyimpulkan kejadian atau konsep tersebut;
- 2) Guru harus memahami betul langkah-langkah pelaksanaannya, jika tidak dapat mengacaukan pembelajaran;
- 3) Memerlukan alokasi waktu yang lebih lama (Djumingin, 2011: 175-176). Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu; Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain pemeran mengalami kegagalan,

bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai (Santoso, 2011).

4. KESIMPULAN

Model pembelajaran *role playing* adalah suatu model pembelajaran dengan melakukan permainan peran yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar-mengajar. Dalam *role playing*, peserta didik dituntut dapat menjadi pribadi yang imajinatif, mempunyai prakarsa, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, ingin tahu, penuh energi dan percaya diri.

Di antara manfaat model pembelajaran *role playing* yaitu membuat semua siswa aktif dalam pembelajaran serta pembelajaran menjadi dinamis dan menyenangkan. Sintak dari model pembelajaran ini adalah: guru menyiapkan skenario pembelajaran; menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut; pembentukan kelompok siswa; penyampaian kompetensi; menunjuk siswa untuk melakukan skenario yang telah dipelajari; kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon; presentasi hasil kelompok; bimbingan penyimpulan; dan refleksi. Disamping memiliki kelebihan, model pembelajaran *role playing* juga memiliki kekurangan. Model pembelajaran *role playing* sama seperti model pembelajaran pembelajaran lainnya yang tak bisa diterapkan di semua bahan ajar. Telah banyak penelitian yang menggunakan model pembelajaran *role playing* dan terbukti bahwa model pembelajaran pembelajaran ini dapat meningkatkan prestasi belajar para siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Penny Ur. *A Course in Language Teaching: Practice and Theory*. Cambridge University Press: Britain. 1996. hal 131
Jeremy Harmer, *How To Teach*

English, An ntroduction To The Practice Of EnglisLanguage Teaching, Addison Wesley Longman: England. 1998. hal.93

UNY. Roestiyah. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta. Syaiful B.Djamarah dan Azwan Zain. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.1999.*SuplemenGB PP*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Wright and Backy. 1984. *Language art: Contentand strategies*. London: Longman.