



ISSN 2615-4714

EISSN 2685-0745

WACANA SARASWATI

MAJALAH ILMIAH TENTANG BAHASA, SASTRA
DAN PEMBELAJARANNYA

Penerapan Metode Role Play dalam Pembelajaran Bahasa Inggris pada Siswa di LPK Mahima Institut Indonesia

Ida Ayu Gede Wisma Dewi¹

Joemila Indraloka Nilakandi²

Penina³

Andreas⁴

Gusti Ayu Gede Sukraningsih⁵

¹²³⁴⁵Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP Saraswati

@Email: gsukraningsih@gmail.com

Article Info:

Masuk: 10 Agustus 2023

Diterima: 20 Agustus 2023

Terbit: 1 Oktober 2023

Kata Kunci: *roleplay, keterampilan berbicara*

Keywords: *roleplay, speaking skills*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode role-play terhadap keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa di Lembaga Kursus dan Pelatihan Mahima Indonesia (LPK). Metode role-play juga disebut metode bermain peran. Bermain peran merupakan salah satu bentuk metode pembelajaran, dimana siswa secara aktif terlibat dalam memainkan peran. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak mencoba menyelidiki dan memperoleh pengalaman dari dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitarnya. Siswa di LPK Mahima Institut Indonesia menggunakan beberapa media pembelajaran, salah satunya adalah media presentasi. Presentasi adalah kombinasi yang kuat dari desain, implementasi, pesan yang terkandung, dan niat untuk menarik perhatian pemirsa. Berbicara merupakan keterampilan berbahasa produktif yang digunakan secara lisan untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan sehingga dengan menggunakan metode role-play siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran berbicara bahasa Inggris yang dapat memotivasi siswa.

Abstract

This research focuses on the application of the role-play method to students' English speaking skills at the Mahima Institute of Indonesia (LPK) Course and



ISSN 2615-4714

EISSN 2685-0745

**WACANA
SARASWATI****MAJALAH ILMIAH TENTANG BAHASA, SASTRA
DAN PEMBELAJARANNYA****Corresponding Author:**

Email:

gsukraningsih@gmail.com**DOI:**

DOI

10.46444/wacanasaraswati.
v23i2.652

Training Institute. The role-play method is also called role-playing. Role play is a form of learning method, where students are actively involved in playing a role. Through fun playing activities, children try to investigate and gain experience from themselves, other people, and the environment around them. Students at LPK Mahima Institute Indonesia use several learning media, one of which is presentation media. Presentation is a potent combination of design, implementation, the message contained, and the intention to catch the viewer's attention. Speaking is a productive language skill that is used orally to express thoughts and feelings so that by using the role-play method students can be actively involved in learning to speak English which can motivate students.



PENDAHULUAN

Di dalam dunia pendidikan, pembelajaran Bahasa Inggris diarahkan kepada kemampuan berbahasa Inggris untuk tujuan akademik yang dapat menunjang kemampuan peserta didik. Peserta didik memerlukan Bahasa Inggris bukan hanya sebagai media untuk mempelajari berbagai literatur dari berbagai negara yang disajikan dalam Bahasa Inggris yang berkaitan dengan bidangnya namun juga sebagai alat untuk berkomunikasi.

Dalam penerapannya, perlu menggunakan pendekatan maupun metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas dan tujuan pembelajarannya. Penggunaan metode pembelajaran bisa dilihat dari segi usia peserta didik. Karena penggunaan metode pembelajaran yang tepat sesuai usia peserta didiknya, memiliki pengaruh besar terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Khususnya dalam mempelajari speaking pada usia anak-anak, perlu menggunakan metode yang sesuai agar pembelajaran menjadi lebih menarik atau menyenangkan mengingat usia anak-anak akan lebih merasa cepat bosan jika menggunakan metode pembelajaran yang

kurang menarik.

Salah satu metode pembelajaran aktif yang dapat mengatasi permasalahan tersebut yaitu metode pembelajaran Role Play. Metode Role Play merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif dimana peserta didik melakukan kegiatan bermain atau memainkan peran tokoh lain dengan penuh penghayatan dan kreatifitas. Metode role-play penekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Murid diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu.

Menurut Saefuddin dan Berdiati (2014), metode pembelajaran bermain peran memiliki tujuan, memberikan pengalaman konkret dari apa yang telah dipelajari, mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran, menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial, menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa, dan menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi dibalik suatu keinginan.

Menurut (Craciun, 2010), Tujuan dari



penggunaan metode role-play adalah sebagai berikut: (a) untuk memotivasi siswa; (b) untuk menarik minat dan perhatian siswa; (c) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi situasi dimana mereka mengalami emosi, perbedaan pendapat

Menurut Huda (2014: 208) adapun langkah-langkah yang digunakan dalam menerapkan metode role play diantaranya adalah: 1. Guru menentukan skenario pembelajaran dengan topik dan situasi yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik, 2. Siswa yang sudah ditunjuk oleh guru mempelajari skenario tersebut dalam beberapa hari sebelum kegiatan belajar mengajar, 3. Guru membentuk kelompok siswa yang terdiri dari lima orang anggota, 4. Guru menjelaskan tentang kompetensi yang akan dicapai, 5. Sesuai kelompok, siswa memainkan skenario yang sudah dipersiapkan, 6. Siswa yang tidak tampil mengamati skenario dan peran yang sedang diperagakan, 7. Setelah penampilan selesai, siswa berdiskusi untuk membahas hasil penampilan

Menurut Setyonegoro (2013: 68), berbicara ialah satu kemampuan berkomunikasi dengan lawan tuturnya. Tujuan berbicara menurut Djago Tarigan *Wacana - Volume XXIII Edisi Oktober 2023*

dan permasalahan dalam lingkungan kehidupan sosial anak; (d) menarik siswa untuk bertanya; (e) mengembangkan komunikasi kemampuan siswa;

(f) melatih siswa untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata.

(1995:149) terdapat lima golongan yakni:

(1) menghibur: pembicara mempunyai berbagai cara untuk membuat pendengar tertarik untuk mendengarkannya: (2) menginformasikan: pembicara informasi kepada pendengar; (3) menstimulasi pembicara: pembicara dapat mempengaruhi dan meyakinkan pembicara; (4) mengerakan dalam berbicara: pembicara harus pintar dalam berbicara dan mempunyai kecakapan untuk memanfaatkan situasi.

METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian deskriptif kualitatif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif menurut Hendryadi, et. al, (2019:218) merupakan proses penyelidikan naturalistik yang mencari pemahaman mendalam tentang fenomena sosial secara alami. Penelitian kualitatif menekankan pada kualitas



bukan kuantitas dan data-data yang dikumpulkan bukan berasal dari kuisioner melainkan berasal dari wawancara, observasi langsung dan dokumen resmi yang terkait lainnya. Penelitian kualitatif juga lebih mementingkan segi proses daripada hasil yang didapat. Hal tersebut disebabkan oleh hubungan bagian-bagian yang sedang diteliti akan jauh lebih jelas jika diamati dalam proses. Penelitian ini difokuskan dalam kegiatan kuliah kerja lapangan (KKL) di LPK Pelatihan Mahima Institut Indonesia.

Teknik pengumpulan data dalam bebas namun masih tetap berada pada pedoman wawancara yang sudah dibuat. Pertanyaan akan berkembang pada saat melakukan wawancara. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memperoleh informasi yang relevan dengan penelitian. Menurut Sugiyono (2018:476) dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi atau wawancara akan lebih dapat dipercaya atau mempunyai kredibilitas yang tinggi

Wacana - Volume XXIII Edisi Oktober 2023

penelitian ini dilakukan melalui teknik observasi dengan didukung oleh teknik rekam yang diambil melalui cara perekaman agar dapat tercapai data dan analisis yang lengkap dan akurat. Selain itu, peneliti pula membuat catatan lapangan yang ditulisnya pada setiap kali tindakan. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif. Serta wawancara, dan dokumentasi. Menurut Arikunto (2016:199) Wawancara bebas terpimpin adalah wawancara yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara jika didukung oleh foto-foto atau karya tulis akademik yang sudah ada. Tetapi tidak semua dokumen memilih tingkat kredibilitas yang tinggi. Sebagai contoh banyak foto yang tidak mencerminkan keadaan aslinya, karena foto bisa saja dibuat untuk kepentingan tertentu. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian adalah dokumen yang memiliki proses saat pembelajaran, penggunaan presentasi saat pembelajaran, proses siswa dalam bermain peran secara berkelompok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Guru sebagai peneliti melaksanakan pembelajaran dengan mengamati kegiatan pembelajaran dan kegiatan siswa



di dalam kelas. Selanjutnya, guru mengidentifikasi temuan saat melakukan observasi. Kelemahan dan keberhasilan belajar dianalisis untuk diperhatikan pada langkah pembelajaran selanjutnya. Metode role-play dipilih sebagai metode yang dianggap oleh guru sebagai langkah untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris mereka. Hal ini senada dengan pendapat Aliakbari dan Jamaludin, (dalam Arifin, 2021) yang mengatakan bahwa role-play efektif dalam membantu siswa meningkatkan keterampilan berbicara. Teknik role-play yang dimaksud adalah peran sebagai guru dan peran sebagai siswa. Rencana tindakan tersebut adalah sebagai berikut (Hughes, 1985).

1. Peran sebagai guru

- 3) Mampu menutup pelajaran dan menguasai: Ungkapan tentang cara memberi tanda waktu berhenti, cara melihat kelas berikutnya, cara meninggalkan ruangan, dan cara menutup pelajaran.

2. Peran sebagai siswa

- 1) Awal pelajaran menguasai: Ungkapan cara menanggapi sapaan, mengawali pembelajaran, panggilan

- 1) Mampu membuka dan menguasai pelajaran: Ungkapan cara menyapa siswa, cara memulai pelajaran, cara absensi, dan cara memperkenalkan suatu topik.

- 2) Mampu menjelaskan pelajaran dan menguasai: Ungkapan tentang bagaimana memulai, bagaimana memberikan instruksi, bagaimana memanggil siswa, bagaimana memperjelas jawaban siswa, bagaimana memberikan penghargaan secara lisan, dan bagaimana merangkum dan menyimpulkan pelajaran. bergulir, dan memperkenalkan suatu topik.

- 2) Proses pelajaran menguasai: Ungkapan bagaimana menyikapi memulai, memberi instruksi, memanggil siswa, klarifikasi, memberi imbalan lisan, merangkum, dan menyimpulkan.

- 3) Akhir pelajaran menguasai: Ungkapan bagaimana menyikapi isyarat waktu



berhenti, melihat kelas berikutnya, meninggalkan ruangan, dan menutup.

Menurut hasil wawancara, Interaksi yang terjadi tidak hanya dari guru kepada siswanya, namun dari siswa kepada guru. Siswa menyampaikan pendapat atau keluhannya baik mengenai pelajaran maupun keadaan dirinya. Beberapa pemeran sebagai guru menerapkan kegiatan tanya jawab dalam menyampaikan materi pelajaran. Hal ini memperbesar kesempatan siswa untuk menggunakan bahasa Inggris secara lisan dan memperbanyak kosakata dalam bahasa Inggris karena harus menyampaikan pendapat atau idenya.

2. Pengecekan Validitas Temuan

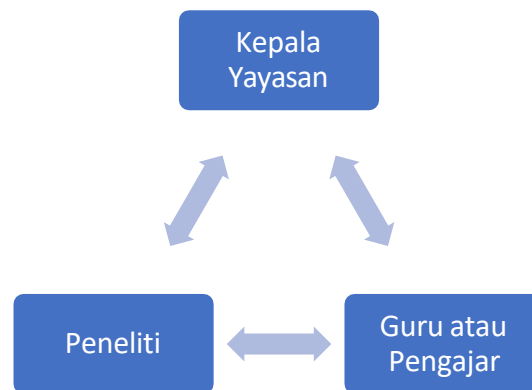
Menurut Sugiyono (2010), temuan atau data dinyatakan valid jika tidak ada perbedaan antara apa yang dilaporkan oleh peneliti dengan apa yang sebenarnya terjadi pada objek yang diteliti. Pengecekan keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan melalui uji kredibilitas yang meliputi triangulasi (triangulation) dan penggunaan referensi (Sugiyono, 2010). Triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber

Wacana - Volume XXIII Edisi Oktober 2023

dengan berbagai cara. Berdasarkan hal tersebut, triangulasi yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi: triangulasi sumber, dan triangulasi teknik pengumpulan data.

a) Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengecek silang data yang diperoleh dari beberapa sumber yaitu Kepala Yayasan, Guru atau Pengajar, dan Peneliti. Data dari ketiga sumber tersebut dideskripsikan dan dikategorikan mana pandangan yang sama, mana yang berbeda, dan mana yang spesifik pada ketiga sumber data tersebut. Secara rinci, gambaran triangulasi sumber dapat dilihat pada Gambar 2.

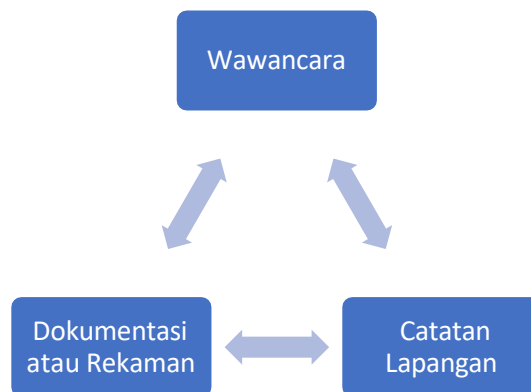


Gambar 1. Triangulasi Sumber Data

b) Triangulasi Teknik Pengumpul Data

Triangulasi teknik dalam penelitian ini dilakukan dengan cara cross check data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda, misalnya data yang

diperoleh dari hasil wawancara dicross check dengan catatan lapangan dan dokumentasi atau rekaman yang diambil saat wawancara. Gambaran triangulasi teknik dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Triangulasi Teknik Pengumpulan Data



3. Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap guru untuk mengetahui sikap siswa ketika belajar di kelas, strategi pembelajaran dan teknik penilaian yang digunakan guru yang tujuan utamanya adalah mengetahui disposisi berpikir kreatif siswa. Berikut rangkuman hasil wawancara terhadap guru.

LPK Mahima Institut Indonesia membuka kursus Bahasa Inggris pada tahun 2016, dimana yang pada awalnya hanya memiliki 6-8 orang siswa SD (Sekolah Dasar) yang dijadikan 1 kelas pertama. Seiring berjalannya waktu banyak dari orang tua siswa yang ingin anaknya bergabung di LPK Mahima Institut Indonesia, sehingga sampai saat ini LPK Mahima Institut Indonesia memiliki jumlah siswa yang signifikan tidak hanya siswa SD tetapi juga siswa SMP, SMA, bahkan Perguruan Tinggi. Siswa SD kelas 4,5,6 dengan jumlah 10 siswa, siswa SD digabungkan dalam 1 kelas, siswa SMP kelas 7,8,9 dengan jumlah 14 orang, siswa SMA dengan jumlah 7 orang, dan Perguruan Tinggi sebanyak 3 orang. Pengajaran Bahasa Inggris ini berlangsung selama 90 Menit

per pertemuan, LPK Mahima Institut Indonesia membuka Pelajaran dengan membangun semangat siswa terlebih dahulu dengan menggunakan sapaan atau Greeting “Hello, Student how are you today? Before we start the lesson today, lets play a games.” Game yang digunakan merupakan bentuk untuk meningkatkan confident atau kepercayaan diri siswa, sehingga siswa tidak takut dalam berbicara Bahasa Inggris. LPK Mahima Institut Indonesia memiliki cara mengajar yang berbeda dengan pengajaran yang dilakukan di sekolah umum , yaitu LPK Mahima Institut Indonesia lebih memilih membangun topik sesuai dengan pengalaman yang dimiliki oleh siswa sehingga siswa lebih mudah dalam menggali ide-ide dalam topik pembahasan tersebut.

Pembelajaran Bahasa Inggris di LPK Mahima Institut Indonesia tidak berpatokan pada materi pembelajaran yang ada di sekolah umum, namun guru membangun suasana belajar yang menyenangkan dan menanyakan kepada siswa “apakah ada kesulitan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah?” yang mana kemudian guru akan membahas kesulitan yang dinyatakan oleh siswa tersebut sebagai



bahan diskusi dengan menggunakan Teknik pembelajaran yang simple dan lebih mudah dipahami. Aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris di LPK Mahima Institut Indonesia lebih memilih siswa untuk lebih aktif dalam hal berdiskusi contoh: siswa diminta untuk membuat sebuah proyek atau sebuah poster lalu mereka mempresentasikan tugas mereka masing-masing di depan teman-teman mereka, sehingga aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris tidak membosankan dan membuat semangat siswa dalam berbicara Bahasa Inggris juga memotivasi dan lebih percaya diri.

Adapun kesulitan yang dihadapi dalam mengajar yaitu saat mengatur schedule yang mana guru pun harus menyesuaikan schedule mereka di sekolah, namun hal tersebut masih dapat teratasi dengan baik, kemudian kesulitan yang dihadapi dalam mengajar Bahasa Inggris terhadap siswa yaitu siswa yang memiliki keterbatasan dalam Vocabulary sehingga membuat siswa tersebut rentan atau susah untuk berbicara Bahasa Inggris. Namun hal tersebut tidak mempengaruhi kualitas pengajaran yang berlangsung karena guru atau pengajar selalu

memonitor perkembangan siswa dan selalu bertanya “do you understand?”, selain itu siswa juga dapat berinteraksi dengan teman-temannya sehingga siswa tersebut bisa lebih aktif dalam belajar Bahasa Inggris.

4. Penutup

Metode pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dengan demikian kegiatan belajar benar-benar merupakan kegiatan yang mempunyai tujuan dan tersusun secara sistematis. Metode Role Play merupakan suatu metode pembelajaran dimana siswa berperan. Metode Role Play termasuk dalam pertunjukan drama yang sangat sederhana. Peran-peran tersebut diambil dari kehidupan nyata sehari-hari. Dari metode pembelajaran Role Play, aspek perasaan, sikap, nilai, persepsi, keterampilan pemecahan masalah, dan pemahaman terhadap materi pelajaran



dapat tercapai.

Role play adalah bertindak menurut peran yang telah ditentukan untuk tujuan tertentu. Permainan peran dapat menciptakan situasi belajar yang berdasarkan pengalaman dan menekankan pada dimensi tempat dan waktu sebagai bagian dari materi pelajaran. Agar siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan metode Role Play dengan baik. Guru yang menggunakan metode pembelajaran Role Play disarankan untuk memperhatikan kondisi kelas dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar menggunakan metode pembelajaran Role Play. Guru juga hendaknya melakukan persiapan yang matang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran role play mampu membuat siswa lebih cepat menerima pelajaran dibandingkan menggunakan strategi konvensional. Selain itu guru harus selalu membimbing siswa dalam pembelajaran dengan metode Role Play agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Untuk mendapatkan hasil yang optimal setiap siswa harus aktif berperan dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan metode Role Play. Siswa harus dapat bekerja sama dengan temannya agar role play dalam pembelajaran khususnya

bahasa Inggris dapat terlaksana secara maksimal

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Craciun, D. (2010). "Role-Playing as a Creative Method in Science Education". *Journal of Science and Arts*. 1. (12), 175-182
- Hendryadi, Tricahyadinata, I., & Zannati, R. (2019). *Metode Penelitian: Pedoman Penelitian Bisnis dan Akademik*. Jakarta: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Publikasi Imperium (LPMP Imperium)
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Miles, M. B. & Huberman, M. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia
- Saefuddin, A., & Berdiati, I. (2014). *Pembelajaran efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 58.
- Setyonegoro, Agus. 2013. *hakikat, alasan,*



ISSN 2615-4714

EISSN 2685-0745

**WACANA
SARASWATI**

**MAJALAH ILMIAH TENTANG BAHASA, SASTRA
DAN PEMBELAJARANNYA**

dan tujuan berbicara. dasar
pembangun kemampuan
berbicara mahasiswa. 3 : 67-80

Sugiyono. (2018). Pengertian
Dokumentasi. Skripsi dari: Rizal
Achmad Maulana, Lesmana
Elyan, Habibi Faisal. Hal: 5.

Tarigan, Djago. 1995. Materi Pokok
Pendidikan Bahasa Indonesia I
Universitas Terbuka.

Jakarta: Depdikbud.