

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

**Zulfitri<sup>1)</sup>, Yuliasari Harahap<sup>2)</sup>**  
Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah  
[zulfitriumnaw@gmail.com](mailto:zulfitriumnaw@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pentingnya penggunaan role – play ( permainan peran ) dalam pelatihan Speaking di FKIP Bahasa Inggris UMN Al – Washliyah Medan khusus nya pada pembelajaran English Proficiency. Bahasa Inggris menjadi bahasa yang paling penting di dunia. 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 mereka keterampilan komunikasi. Untuk alasan ini, peneliti tertarik untuk menganalisis penggunaan role playing dalam upaya meningkatkan kemampuan speaking dalam pembelajaran English Proficiency. kami juga ingin mengetahui manfaat dan masalah yang dihadapi oleh mahasiswa.

**Key Words :** role-playing, communicative, speaking, English Proficiency, creativity

**ABSTRACT**

This research is motivated by the importance of using role-play (role playing) in Speaking training in the English Language FKIP UMN Al-Washliyah Medan specifically in English Proficiency learning. English is the most important language in the world. Nearly all people from various countries around the world use it to communicate in both formal and informal situations. English is always a special interest. In international relations, English language proficiency is very important to be able to participate in the wider world of work, be it entrepreneurship or employees or employees in a company in the country and abroad. Speaking skills are measured by the ability to have conversations in language. This reality makes the instructors, especially lecturers and parents, think that speaking skills must be mastered by students and their children. Based on the above reasons, researchers focused on teaching English rather than teaching about English language. The emphasis is not only on student linguistic competence but also on developing their communicative abilities. In order to develop students' communicative abilities, Lecturers need to create scenarios to teach languages dynamically, actively and attractively. In learning speaking skills, students

often find several problems. The problem that is often found is that their native language makes it difficult for them to use foreign languages. Another reason is due to a lack of motivation to practice a second language in everyday conversation. Many techniques can be applied including role playing because many research findings say that this technique is effective for use in teaching speaking. According to Stephen D.Hattings based on conversational observation in the classroom, 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 opportunities 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 English Proficiency learning. we also want to know the benefits and problems faced by students.

**Key Words :** role-playing, communicative, speaking, English Proficiency, creativity

## 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.

### **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:

- a) Apa itu berbicara/ Speaking?
- b) Apa itu role playing?
- c) Apa masalah yang dihadapi oleh para mahasiswa untuk berlatih berbicara/speaking pada pembelajaran English Proficiency?

### **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.

### **Perumusan Masalah**

Apakah nilai bicara yang diajarkan dengan menggunakan metode role playing lebih baik atau tidak?

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **1. Speaking**

Di Oxford Dictionary Lanjutan definisi speaking adalah Untuk mengekspresikan atau Menurut Chaney, speaking adalah Proses membangun dan berbagi

makna melalui penggunaan simbol-simbol verbal dan non-verbal dalam berbagai konteks. Sementara itu menurut Theodore Huebner speaking adalah keterampilan yang digunakan oleh seseorang dalam komunikasi kehidupan sehari-hari apakah di sekolah atau di luar.

Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa speaking adalah mengekspresikan ide, pendapat, atau perasaan kepada orang lain dengan menggunakan kata-kata atau suara artikulasi untuk menginformasikan, membujuk, dan menghibur yang dapat dipelajari dengan menggunakan beberapa pengajaran metodologi pembelajaran. Salah satunya menggunakan metode Role Playing (bermain peran).

## 2. Role Playing

Pengertian Role Playing menurut mengkomunikasikan pendapat, perasaan, beberapa para ahli:

ide-ide, dll. dengan berbicara melibatkan kegiatan di bagian dari pembicara tahap psikologis, fisiologis (artikulator) dan fisik (akustik). Speaking/ berbicara juga merupakan salah satu dari beberapa kemampuan yang harus kita kuasai/pelajari dalam mempelajari ilmu Bahasa Inggris atau disebut dengan istilah English Proficiency.

Menurut Husein Achmad dalam (Hidayati, 2004: 93), Role playing adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain.

Menurut Sugihartono (2006: 83) metode role playing adalah metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa

dengan cara siswa memerankan suatu tokoh baik tokoh hidup maupun tokoh mati, sehingga siswa berlatih untuk penghayatan dan terampil memakai materi yang dipelajari.

Sedangkan Syaiful Sagala (2003: 213) menjelaskan bahwa metode role playing adalah cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukan dan memerankan cara tingkah laku dalam hubungan sosial, metode role playing dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk memerankan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari situasi sosial.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa metode role playing adalah cara bermain peran yang ditekankan pada setiap individu dengan berbagai figure penghayatan dan perasaan. Metode role playing ditekankan kepada setiap individu siswa dalam memerankan suatu tokoh pada drama yang bersangkutan. Dengan metode role playing siswa diharapkan dapat memerankan berbagai figure dan menghayati dalam berbagai situasi. Jika metode role playing direncanakan dengan baik dapat menanamkan kemampuan bertanggung jawab dan bekerja sama dengan orang lain, menghargai pendapat orang lain dan mengambil keputusan dalam kerja kelompok.

## 3. Menggunakan Metode Role Playing Dalam Mengajar Speaking.

Dalam pembelajaran *speaking*, ada beberapa metode belajar yang bisa dijadikan sebagai alternative bagi para pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas. Salah satunya adalah

metode *Role-Play* atau bermain peran.

Role-Play atau biasa disebut dengan bermain peran merupakan metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk mengimajinasikan dirinya berada pada suatu kondisi di luar kelas, atau memerankan tokoh lain dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan konteks. Senada dengan yang dikatakan oleh Harmer (1998) dalam bukunya yang berjudul :

**“How To Teach English, An Introduction To The Practice Of English Language Teaching”**

mengemukakan bahwa:

*Role-play activities are those where students are asked to imagine that they are in different situations and act accordingly.* Azies dan Alwasilah (1996: 95-101) menjelaskan dalam bukunya bahwa teknik bermain peran banyak dipakai dalam pengajaran bahasa karena kegiatan belajar dan mengajar dengan menggunakan metode ini sangat menyenangkan. Bermain peran bisa dilakukan dengan mengikuti dialog yang ada dalam wacana, bisa berperan bebas sesuai dengan imajinasi, memerankan berbagai peran yang berbeda, (senang, sedih, bosan, marah, gembira dan sebagainya), atau dalam memerankan suatu hubungan (misalnya berperan sebagai orang tua dan anak, suami dan istri, dan sebagainya).

Kegiatan ini juga bisa dilakukan dengan menggunakan *role-cards* dan dibagikan pada masing-masing kelompok. Dalam melaksanakan teknik bermain peran ada beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya memilih peran.

Dalam kegiatan ini, para siswa memiliki identitas baru sesuai dengan tokoh yang diperankannya. Latihan menjadi orang lain ini menjadi simulasi. Kegiatan ini bisa

dilakukan dengan berpasangan. Setelah itu beberapa pasang yang lain diminta tampil untuk mengulangi percakapannya. Dalam bermain peran ada dua atau lebih yang dipraktikkan oleh para siswa. Para siswa terlebih dahulu diberi ungkapan-ungkapan berupa kalimat dan kosa kata yang berkaitan dengan topik pembicaraan pada sesi tertentu. Jadi bermain peran bisa diadakan dengan mengaplikasikan bentuk-bentuk bahasa yang ada dalam dialog. Mungkin saja bermain peran ini tidak murni komunikatif tetapi kegiatan ini merupakan bentuk lain latihan komunikasi. Adapula bermain peran yang bebas yaitu para siswa hanya diberi bentuk bahasa lisan kemudian mereka sendiri yang membuat skenarionya. Mungkin tipe ini lebih disenangi para siswa karena mereka memiliki beberapa keunggulan, tipe ini memberikan kesempatan pada siswa untuk berimprovisasi dalam menggunakan bahasa Inggris yang biasa diucapkan dalam kehidupan sehari-hari serta memotivasi siswa untuk lebih kreatif.

## **TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **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  
Menanamkan kemampuan bertanggung jawab dalam bekerjasama dengan orang lain
3. Menghargai pendapat dan kekurangan orang lain
4. Menanamkan peranan orang lain pada kehidupan masyarakat
5. Belajar mengambil keputusan dalam hubungan kerja kelompok

## **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 PENELITIAN**

### **Metode dan Desain Penelitian**

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode tindakan kelas ( Classroom Action Research ). Metode tindakan kelas adalah suatu angsan penelitian pembelajaran dalam kelas yang dilakukan oleh pengajar/peneliti untuk memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran (Carr dan Kemmis dalam [www.m-edukasi.web.id](http://www.m-edukasi.web.id)).

Adapun teknik yang di lakukan dalam penelitian ini dengan menggunakan pendekatan teknis role-playing pemeragaan yaitu dilakukan dalam beberapa pertemuan yaitu :

Pada tahap pertama yaitu 1-3 dilakukan brainstorming mengenai tentang materi, dari definisi, ungkapan ungkapan yang sering digunakan 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

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. Tahap keempat yaitu pertemuan 10-12 siswa mulai mempresentasikan hasil kerja mereka serta siswa diajak mengkritisi hasil kerja temannya, selanjutnya di lakukan evaluasi serta membuat kesimpulan dari hasil kerja siswa dengan didukung oleh teori yang telah dipelajari.

### **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 setiap siklus masing-masing terdiri dari 3 pertemuan yang dilaksanakan pada bulan Oktober – Desember.

### **Ruang Lingkup**

Ruang lingkup penelitian ini adalah penerapan model tindakan kelas dengan menggunakan metode Role Playing. Keberhasilan metode ini diukur dari peningkatan hasil belajar dari pertemuan semester ganjil. Hasil belajar yang diamati pada masing – masing siklus adalah hasil belajar yang diambil dari hasil belajar pada saat kegiatan penampilan peran bersama kelompok dan presentasi.

### **Rancangan Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini

terdiri atas empat tahapan yaitu perencanaan, (2) pelaksanaan, pengamatan, dan (4) refleksi. (Suharsimi Arikunto, 2006). Dalam penelitian ini kegiatan pada masing – masing tahapan adalah :

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 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.

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.

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.

### **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 :

### **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 :

- (1) kejelasan pelafalan
- (2)intonasi kalimat

- (3) diksi atau pilihan kata-kata

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.

### **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.

### **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**

### **Hasil Penelitian**

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;

6. Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya;
7. Guru memberikan kesimpulan skenario tersebut; pembentukan kelompok secara umum;

siswa; penyampaian kompetensi; menunjuk siswa untuk melakonkan 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 melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan;
  8. Setiap siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang dipergakan; Evaluasi;
  9. Penutup.

### **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
2. merasakan perasaan orang lain; mengakui pendapat orang lain itu; saling pengertian; tenggang rasa; toleransi;
3. Melatih siswa untuk mendesain penemuan;
4. Berpikir dan bertindak kreatif;
5. Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayatinya;
6. Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan;
7. Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan;
8. Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat;
9. Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja (Djumingin, 2011: 175- 176)..
10. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh;
11. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan;
12. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias;
13. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi (Santoso, 2011).
14. 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 DAN SARAN

##### A. 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 melakonkan 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 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.

##### B. Saran

Model pembelajaran *role playing* merupakan model pembelajaran yang baik untuk digunakan dalam rangka meningkatkan kemampuan bahasa dan sastra Indonesia bagi peserta didik. Selain itu, model pembelajaran ini bisa digunakan mata pelajaran lain. Oleh karena itu, para pengajar dapat menggunakan model pembelajaran *role playing* ini sebagai model pembelajaran alternatif yang layak dikembangkan untuk mutu proses dan hasil pembelajaran bagi para siswa di sekolah.

#### 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 English Language 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. *Suplemen GB PP*. Jakarta: Departemen

Pendidikan dan Kebudayaan.

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