
**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA MAHASISWA DENGAN TEKNIK BERMAIN PERAN (ROLE PLAY) PADA MAHASISWA BAHASA INGGRIS
STKIP KUSUMANEGARA JAKARTA**

Oleh
Megawati
STKIP Kusumanegara
Email: Megawati86@stkipkusumanegara.ac.id

Article History:

Received: 24-08-2024

Revised: 04-09-2024

Accepted: 19-09-2024

Keywords:

Penelitian Tindakan
Kelas, Teknik Bermain
Peran

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berbicara mahasiswa dengan teknik bermain peran (role play) pada mahasiswa prodi pendidikan bahasa Inggris. Berbicara merupakan salah satu keterampilan yang produktif. Penelitian tersebut merupakan penelitian Tindakan kelas yang dilakukan pada mahasiswa semester empat prodi Pendidikan Bahasa Inggris sebanyak 30 mahasiswa. Penelitian Tindakan kelas terbagi menjadi dua siklus yang setiap siklus terdiri atas 4 tahapan. Tahapan tersebut adalah perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Pada siklus pertama didapatkan hasil sebesar 72 % dengan nilai rata-rata adalah 74. Kemudian pada siklus kedua didapatkan hasil 92% dan didapatkan nilai rata-rata adalah 88. Teknik bermain peran memberikan hasil baik terutama dalam kemampuan berbicara mahasiswa. Mahasiswa yang semula pasif menjadi aktif dan lebih percaya diri ketika berbicara di depan banyak orang.

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris memegang peranan penting sebagai alat untuk memandu informasi dari dunia pengetahuan, seperti: pendidikan, ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya. Sebagai bahasa internasional, bahasa Inggris dipelajari mulai dari sekolah dasar hingga universitas. Sebagai seorang pendidik bahasa Inggris kita harus meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar bahasa Inggris khususnya di tingkat dasar. Hal ini merupakan pondasi untuk dapat mengembangkan keterampilan Bahasa Inggris seperti berbicara, menulis, mendengar, dan membaca. Berbicara adalah proses interaktif membangun makna yang melibatkan produksi, penerimaan, dan pemrosesan informasi. Berbicara merupakan sebuah rangkaian proses. Dalam berbicara terdapat langkah-langkah yang harus dikuasai dengan baik oleh seorang pembicara. Berikut ini merupakan langkah-langkah yang harus dikuasai oleh seorang pembicara yang baik yaitu: (a) memilih topik, minat pembicara, kemampuan berbicara, minat pendengar, kemampuan mendengar, waktu yang disediakan, (b) memahami dan menguji topik, memahami pendengar, situasi, latar belakang pendengar, tingkat kemampuan, sarana, dan (c) menyusun kerangka pembicaraan, pendahuluan, isi serta penutup.

Menurut Fakhruddin (2022:57) Kemampuan berbicara sebenarnya adalah mengungkapkan, mengkomunikasikan, menggambarkan ide, pikiran, dan perasaan selancar dan sejelas mungkin dalam kegiatan berbahasa lisan. Menurut Laia (2018) Kemampuan

berbicara bahasa Inggris dapat dibuktikan dari setiap pembicaraan dan bahasa pergaulan mahasiswa setiap hari. Menurut Nurazizah (2022) berbicara merupakan kemampuan seseorang dalam mengucapkan bunyi seperti artikulasi dari sebuah kata dalam mengekspresikan perasaan dan pikiran. Namun, dunia saat ini mengharuskan tujuan pengajaran berbicara harus meningkatkan keterampilan komunikatif mahasiswa. Karena hanya dengan cara itulah mahasiswa dapat mengekspresikan diri dan belajar mengikuti kaidah sosial budaya yang sesuai dalam setiap pendekatan komunikatif. Menurut Nunan (1991: 39) Unsur tutur seperti nada, tekanan, dan intonasi, dan unsur non linguistik seperti gerak tubuh dan bahasa tubuh / postur tubuh, ekspresi wajah, dan mungkin tidak menyertai tuturan, sehingga membuat mahasiswa gugup.

Berbicara adalah satu-satunya aspek terpenting dalam mempelajari bahasa kedua atau bahasa asing dan keberhasilan diukur dari kemampuan melakukan percakapan dalam bahasa. Menurut Nunan (1991:39) Komunikasi adalah usaha kolaboratif di mana lawan bicara menegosiasikan makna untuk mencapai komunikasi mereka, berbicara sebagai cara sistem bahasa diwujudkan melalui penggunaan organ bicara.

Sebagian besar upaya untuk menghasilkan tes sistematis produksi lisan mempunyai masalah eksternal. Alasan utama untuk membuat mahasiswa berbicara di kelas. Pertama, kegiatan berbicara memberikan kesempatan latihan, kesempatan untuk berlatih berbicara dalam kehidupan nyata di kelas. Kedua, tugas berbicara di mana mahasiswa mencoba menggunakan bahasa apa pun yang mereka ketahui memberikan umpan balik bagi guru dan mahasiswa. Menurut Fakhruddin (2022:58) Mereka masih menemukan kesulitan untuk menghasilkan ide-ide ketika mereka berhadapan dengan aktivitas berbicara, dan mereka tampaknya bingung untuk merumuskan kalimat untuk menyampaikan apa yang ingin mereka katakan. Kemampuan berbicara harus memperhatikan beberapa aspek seperti :

1. Tata Bahasa

Tata bahasa Inggris adalah kumpulan aturan yang menggambarkan struktur ekspresi dalam bahasa Inggris. Hal ini meliputi struktur kata, frasa, klausa, dan kalimat. Tata bahasa sangat penting dalam berbicara karena jika pembicara tidak menguasai tata bahasa, dia tidak dapat berbicara bahasa Inggris dengan baik.

2. Kosakata

Menurut Hartman (1973) Kosakata adalah kumpulan kata-kata yang tersedia bagi pembicara atau penulis. Istilah kosakata dapat merujuk pada semua kata dan frasa yang digunakan dalam variasi tertentu seperti dialek, terminologi register.

3. Pengucapan

Pengucapan dianggap sebagai cara pengucapan bahasa atau kata tertentu dan merupakan cara orang tertentu mengucapkan suatu kata atau kata. Mengucapkan adalah mengucapkan bunyi, huruf, kata, dan lain-lain, terutama dengan cara yang benar.

4. Kefasihan

Kefasihan adalah mengucapkan kata-kata tanpa upaya kognitif atau mental yang nyata. Itu berarti menguasai keterampilan pengenalan kata sampai belajar berlebihan. Keterampilan dasar sangat “otomatis” sehingga tidak memerlukan perhatian secara sadar.

Bermain peran atau yang disebut *role play* menggunakan teknik komunikatif yang berbeda dan mengembangkan kefasihan berbahasa, meningkatkan interaksi di kelas dan meningkatkan motivasi. Permainan peran adalah pendekatan pembelajaran langsung

dibandingkan dengan bentuk pembelajaran yang lebih abstrak seperti ceramah atau menulis mudah.

Dengan teknik *role play*, mahasiswa dapat melatih keterampilan berbicara mereka dalam berbagai situasi dan secara tidak langsung, penguasaan kosakata (*vocabulary*) dalam bahasa Inggris akan lebih banyak. Menurut Kasiyati (2015) *Role Play* adalah simulasi tingkah laku dari orang yang diperankan, yang bertujuan untuk melatih siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya; melatih praktik berbahasa lisan secara intensif; dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi. Menurut Nasyatul (2021:12) *Role Play* dapat membuat mahasiswa menjadi lebih tertarik dan terlibat tidak hanya dalam belajar mengenai suatu konsep tetapi juga mengintegrasikan pengetahuan terhadap perilaku melalui pengklasifikasian masalah-masalah, mengeksplorasi alternatif-alternatif dan mencari solusi yang kreatif. Menurut Puji (2019:92) bermain peran merupakan salah satu metode ajar efektif dimana peserta didik melakukan kegiatan bermain atau memainkan peran tokoh lain dengan penuh penghayatan dan kreatifitas berdasarkan peran suatu kasus yang sedang dibahas sebagai materi pembelajaran pada saat itu. Harmer (2007: 352) menyatakan bahwa *Simulation and role play can be used to encourage general oral fluency or to train students for specific situations, especially where they are studying English for specific purposes (ESP)*. Maksudnya adalah bermain peran dapat melatih keterampilan berbicara mahasiswa diantaranya adalah kefasihan terutama dalam menggunakan kosakata, frase atau ungkapan-ungkapan dalam dialog atau percakapan. Mahasiswa dapat mengeksplor keterampilanannya sehingga memiliki kosakata yang beragam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Fakhrudi (2022:59) Tes kemampuan berbicara dikelola untuk mendapatkan data tentang kemampuan mahasiswa peningkatan keterampilan berbicara mereka sebagai efek dari teknik bermain peran. Di sana ada dua macam tes: pre-test, tes yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan berbicara mahasiswa tehnik ditingkat penguasaan sebelum pelaksanaan tindakan, dan post-test, tes yang dilakukan pada akhir setiap siklus. Data Analysis Data tersebut menunjukkan pendapat, hambatan, dan harapan dari tindakan dilaksanakan dari anggota penelitian. Selanjutnya, dosen mencoba menginterpretasikan data tersebut. Di sini, peneliti menganalisis data keduanya secara kualitatif dan kuantitatif.

Siklus pertama dan kedua terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi serta perencanaan ulang untuk siklus berikutnya. Langkah *Role Play* menurut Bruce Joyce (2011:345) yaitu: 1) memanaskan suasana kelompok, 2) memilih partisipan, 3) mengatur setting atau tempat kejadian, 4) menyiapkan peneliti, 5) pemeranan, 6) diskusi dan evaluasi, 7) memerankan kembali, 8) berdiskusi dan mengevaluasi, 9) saling berbagi dan pengalaman.

Pada tahap ini, sebelum dosen meminta mahasiswa untuk memulai bermain peran, berkeliling kelas memeriksa dan memberikan bantuan sesuai kebutuhan mahasiswa dan menunjukkan bagaimana percakapan itu bisa terjadi. Kemudian mahasiswa di dalam kelas dipisahkan menjadi beberapa kelompok, dan setiap kelompok terdiri dari tiga atau empat mahasiswa. Tahap selanjutnya dosen memberikan teks percakapan singkat dari dua orang di luar sana. Mereka membaca teks tersebut dan mendengarkan penjelasan dosen tentang apa yang harus mereka lakukan dalam *role play* sesuai percakapan teks singkat tersebut. Tentukan waktu bagi mahasiswa dalam kelompok sementara lima sampai sepuluh menit untuk bertindak di depan kelas saat bermain peran.

Selanjutnya dosen meminta mahasiswa untuk melakukan permainan peran sesuai percakapan teks pendek satu per satu kelompok. Ketika mahasiswa melakukan permainan peran, dosen membuat catatan tentang kesalahan berbicara mahasiswa. Dosen mengoreksi kesalahan berupa ejaan, tata bahasa, pengucapan dengan menggunakan penjelasan dan contoh cara berbicara yang baik setelah permainan peran selesai. Pada bagian selanjutnya, dosen membuat tes berbicara sederhana kepada mahasiswa. Dosen memberikan komentar dengan mengatakan baik, kerja bagus, atau sangat baik kepada mahasiswa yang berlatih tes berbicara.

Pada Siklus I Dosen menemukan beberapa permasalahan diantaranya adalah lebih dari separuh mahasiswa tidak mempunyai cukup materi untuk belajar pada kali pertama. Kemudian separuh dari mereka belum memahami dengan jelas *Role Play*. Lebih dari separuh mahasiswa mempunyai masalah dalam kesulitan kata, ejaan dan tata bahasa. Hasil evaluasi mahasiswa dalam siklus I, terlihat bahwa masih rendahnya kemampuan mahasiswa dalam pemahaman berbicara. Terdiri 25 mahasiswa hanya 18 atau 72 %.

Pada tahap tindakan Dosen memberikan peran kepada mahasiswa dan membaginya menjadi beberapa kelompok. Kemudian, Dosen menjelaskan kembali perannya, situasi baru yang harus dilakukan mahasiswa dalam permainan peran tersebut dan tujuan atau hasil yang harus mereka peroleh. Dosen juga tidak boleh lupa untuk memperjelas isyarat dan memberikan contoh / model peran yang dimainkan siswa. Terakhir, dosen menetapkan batas waktu dan mendorong mahasiswa untuk berkreasi dan menggunakan sumber bahasanya sendiri.

Hasil evaluasi mahasiswa pada Siklus 2 dalam proses pembelajaran, terlihat adanya peningkatan keterampilan siswa dalam kefasihan berbicara. Terdapat 25 mahasiswa sebanyak 23 atau 92%. Berdasarkan Siklus 2, mahasiswa mulai menunjukkan antusiasmenya dalam pembelajaran bahasa Inggris menggunakan Pendekatan komunikatif dengan menggunakan Teknik *Role Play*. Hal ini disebabkan pada saat kedua kalinya mahasiswa mulai mengenal teknik ini. Hal ini dapat dinikmati dalam diskusi kelompok yang berjalan dengan baik. Aktivitas mahasiswa pada siklus 2 mengalami peningkatan 20% mahasiswa mampu mengikuti teknik pembelajaran *Role Play*. Nilai mahasiswa pada siklus 2 menunjukkan peningkatan dalam pembelajaran berbicara menggunakan Pendekatan komunikatif dengan menggunakan Teknik *Role Play*, yaitu dari 25 mahasiswa terdapat 23 mahasiswa atau 92 % yang mampu memperoleh nilai diatas 80.

Pada siklus II dosen memberikan kata kunci kosakata terkait hal apa yang akan diperankan dalam bermain peran dikelompoknya. Setiap kelompok diberikan kata kunci yang berbeda beda kemudian diberikan klimaks permasalahan. Mahasiswa dapat mengeksplor peran yang diberikan. Mereka dapat membuat dialog serta menghafal kalimat sebelum memerankan peran di depan kelas dan kelompok yang lain.

Dosen menemukan bahwa teknik *Role Play* dapat meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa. Mahasiswa mendapatkan lebih banyak pengalaman dari berdiskusi dengan teman-temannya. Selanjutnya, mahasiswa dapat menambah kosa kata dan memperbaiki tata bahasanya dengan berdiskusi dengan teman dan guru. Mahasiswa juga lebih aktif dan kreatif ketika menyampaikan pendapatnya. Hal ini tentunya memberikan dampak yang baik untuk meningkatkan nilai mereka dalam pelajaran bahasa Inggris khususnya pada sesi berbicara. Terbukti berdasarkan siklus 2 seluruh mahasiswa mampu

memperoleh nilai 88 Berdasarkan wawancara dengan mahasiswa, teknik pembelajaran ini menyenangkan karena berbeda dengan yang biasa digunakan dosen. Mereka juga lebih mudah belajar berbicara karena mereka tidak belajar sendiri tetapi bisa berdiskusi dengan teman-temannya. Sehingga mahasiswa lebih tertarik untuk belajar berbicara setelah menggunakan teknik *Role Play*.

Kegiatan siklus pertama dapat diamati bahwa pengajaran berbicara melalui teknik *Role Play* belum berjalan dengan baik, karena mahasiswa masih malu dan takut untuk berlatih berbicara. Kurangnya motivasi sangat mempengaruhi mereka untuk bersuara. Selain itu tidak ada kebiasaan berbicara bahasa Inggris. Sehingga Dosen dapat mengamati adanya peningkatan pada siklus II. Beberapa mahasiswa memiliki motivasi yang baik dan memahami makna teks yang mereka ucapkan.

Dari kegiatan siklus II Dosen dapat mengamati bahwa proses belajar mengajar melalui teknik *Role Play* berlangsung menarik. Mereka dapat menghasilkan ekspresi sendiri dan meningkatkan nilainya dari siklus I ke siklus II. Dari 72% menjadi 92%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar dari siklus I ke siklus II dapat meningkat secara signifikan.

Sejak awal siklus I, nampaknya sebagian besar siswa masih bingung, malu, dan kurang percaya diri untuk berbicara bahasa Inggris, karena mereka tidak memiliki motivasi dan kurangnya kosa kata. Namun pada siklus kedua, siswa mulai memahami bagaimana berbicara bahasa Inggris melalui teknik *Role Play* meskipun beberapa dari mereka masih mengalami kesulitan dan melakukan kesalahan.

Namun setelah dosen menggunakan teknik *Role Play*, mahasiswa merasa sangat menikmati kegiatan tersebut, karena mendapat pengalaman baru dalam belajar bahasa Inggris berbicara dengan teknik *Role Play*. Tidak hanya itu, mereka juga bisa mengungkapkan pendapatnya kepada teman-temannya.

KESIMPULAN

Keberhasilan dalam mengajar tidak hanya bergantung pada program pembelajaran saja, namun yang lebih penting adalah bagaimana dosen menyajikan pembelajaran dan menggunakan berbagai metode, teknik agar kelas dapat dikelola dengan lebih hidup dan menyenangkan. Mahasiswa tidak boleh malu dalam memerankan perannya. Mahasiswa harus aktif dan kreatif dalam memperkaya kosa kata mereka. Mahasiswa harus menggunakan bahasa Inggris ketika mereka melakukan kegiatan bermain peran meskipun sulit bagi mereka. Mahasiswa harus banyak mengambil bagian dalam memerankan permainan peran. Mahasiswa bertanya kepada guru jika ada yang belum dipahami mengenai kegiatan bermain peran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aisyah, Nasyatul. 2021. *Application of Role Playing Learning Model To Improve Students' Speaking*. DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 11 (1) 2021
- [2] Azizah, Nur. 2022. *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Motivasi Belajar Siswa dalam Menguasai Congratulations Expressions*. *Educatif: Journal of Education Research* 4(1), 2022, 121-131
- [3] Fakhrudin, Afieef. 2022. *Meningkatkan kemampuan Speaking Mahasiswa Teknik Menggunakan Role Play*. Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2022 "Transformasi Pendidikan di Era Super Smart Society 5.0" Oktober 2022.

- [4] Freeman, Larsen. 1987. *Teaching role play*. London: Routledge. page 44
- [5] Joyce, Bruce; Weil Marsha dan Calhoun Emily. 2011. *Models of Teaching, Model-Model Pengajaran*: Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- [6] Kasiyati. 2015. *Upaya Peningkatan Kemampuan Berbicara Dalam Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Role*. jurnal Ilmu Pendidikan LPMP Kalimantan Timur Volume IX Nomor 1. Halaman 55-66 ISSN: 1858-3105
- [7] Laiya, Bestari. 2018. *Kontribusi Motivasi dan Minat Belajar Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Mahasiswa Program Studi Bimbingan Konseling STKIP Nias Selatan*. Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan. Vol.6 No.1 Edisi Oktober
- [8] Nunan, David.1991. *Language Teaching Methodology*. Textbook for Teachers. Great Britain : Prentice Hall. page 39
- [9] Ni Putu Lindawati, Fenny Sengkey. 2017. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Dengan Teknik Role Play Pada Siswa Kelas X SMA Dwijendra Denpasar*. Jurnal Manajemen Pelayanan Hotel Akademi Komunitas Manajemen Perhotelan Indonesia (Lindawati & Sengkey, halaman 1-8) Vol 1, No 1 Edisi Desember
- [10] R.R. Hartman. 1973. *Language And Linguistics*. London : Science Publisher LTD p. 250
- [11] Puji, Lestari. *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018/2019*. Journal Ilmiah Rinjani_Universitas Gunung Rinjani Vol. 7 No.2 Tahun 2019