

SOSIALISASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ***ROLE PLAY*** SEBAGAI MEDIA BELAJAR BERBICARA DAN KOSAKATA DALAM BAHASA INGGRIS GURU PKBM HARMONIS

Rima Novia Ulfa¹⁾, Rr.Astri Indriana Octavita²⁾, Tiarma Ika Yuliana³⁾, M.Ali Ghufron⁴⁾

^{1,2,3,4} Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI

Abstrak

Bahasa Inggris memberikan kontribusi yang luar biasa sebagai perantara yang dapat menghubungkan kita dengan negara luar. Proses belajar Bahasa Inggris yang baik setidaknya didukung juga oleh kebaikan kualitas sumber dayanya. Diantara jenis keterampilan yang harus diwasih yaitu berbicara dan peningkatan kosakata sangat perlu untuk dibuat dan diteliti. Era globalisasi menuntut setiap individu untuk dapat setidaknya memahami bahwa Bahasa Inggris sudah menjadi pajanan umum yang bisa dijumpai diberbagai tempat di negara kita, contohnya bisa kita jumpai dalam alat -alat berbasis teknologi dan komunikasi. Guru sebagai salah seorang yang memiliki peran dominan dalam membantu siswa menguasai keterampilan dalam berbahasa Inggris. Guru seyogyanya bisa terus mengembangkan diri sehingga menjadi lebih kreatif, inovatif dan juga dapat membuat proses pembelajaran yang efektif bagi para siswa. *Games* memberi peluang untuk guru agar dapat diterapkan pada siswa sebagai cara menghilangkan kebosanan dan kejemuhan siswa dalam belajar Bahasa Inggris khususnya keterampilan berbicara dan peningkatan kosakata. Istilah *Role Play* atau metode bermain dengan memeragakan kegiatan orang lain merupakan permainan yang dapat diterapkan kepada siswa sehingga tim menjadikan metode ini sebagai salah satu kegiatan pelatihan bagi guru khususnya pengajar PKBM Harmonis kecamatan Matraman Jakarta Timur ,agar dapat sebagai satu diantara berbagai media pembelajaran untuk mencapai tujuan agar meningkatkan Kosakata dan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris.

Kata Kunci: Berbicara, Kosakata, Bahasa Inggris, *Role Play*

Abstract

English makes a tremendous contribution as an intermediary that can connect us with other countries. A good English learning process is at least supported by the good quality of its resources. Among the types of skills that must be honed are speaking and vocabulary improvement is very necessary to be made and researched. The era of globalization requires every individual to be able to at least understand that English has become a common exposure that can be found in many different places in our country, for example we can find it in technology and communication-based tools. Teachers as one who has a dominant role in helping students master skills in English. Teachers should be able to continue to develop themselves so that they become more creative, innovative and can also make the learning process effective for students. Games provide an opportunity for teachers to be applied to students as a way to eliminate boredom and burnout in learning English, especially speaking skills and vocabulary improvement. The term Role Play or the method of playing by acting out the activities of others is a form of play that can be applied to students so that the team makes this method one of the training activities for teachers, especially PKBM Harmonis teachers, Matraman sub-district, East Jakarta, so that it can be one of the various learning media to achieve the goal of increasing Vocabulary and Speaking ability.

Keywords: Speaking, Vocabulary, English, *Role play*

Correspondence author: Rima Novia Ulfa rymanovia@outlook.com, Jakarta, Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang memudahkan para penggunanya untuk saling memahami satu sama lain. Bahasa sebagai perantara penyambung antar manusia mengharuskan kita sebagai makhluk sosial menggunakananya untuk kepentingan komunikasi. Disetiap daerah memiliki bahasa komunikasi yang telah disepakati oleh penduduk didaerah tersebut. sehingga mereka bisa saling memahami apa yang dimaksud dan apa yang ingin dituju serta pesan yang ingin disampaikan oleh pembicara. Menurut Todd (2000:6) "*A language is a set of signals by which we communicate.*" Bahasa adalah seperangkat atau serangkaian tanda yang kita gunakan untuk berkomunikasi. Jadi, sekelompok manusia secara bersama-sama menggunakan bahasa yang sama sehingga bisa saling memahami apa-apa yang dimaksudkan.

Salah satu bahasa populer dan telah menjadi bahasa kedua bagi warga negara Indonesia tidak lain ialah bahasa Inggris. Selaku bahasa yang telah menjadi bahasa universal sehingga para masyarakat mulai sadar dan memaksa diri untuk mempelajari bahasa ini. Lembaga-lembaga pendidikan dari mulai kelompok belajar hingga perguruan tinggi menyediakan bahasa Inggris sebagai alat komunikasi yang sebaiknya harus dipelajari.

Sebagai Bahasa yang memiliki peranan penting dalam rangka proses komunikasi dengan negara lain, Bahasa Inggris dipandang perlu sebagai bahan pertimbangan bagi setiap individu untuk menjadikan bahasa ini sebagai salah satu bahasa yang harus dipelajari agar dapat menjadi alat komunikasi.

Bahasa Inggris memberikan kontribusi yang sangat signifikan sebagai Bahasa komunikasi dan sebagai sarana yang dapat menghubungkan dengan dunia luar. Bahasa tersebut juga berperan sangat strategis disetiap jenjang pendidikan baik dasar dan juga menengah. Penentu keberhasilan proses ini salah satunya adalah perbaikan kualitas belajar, serta adanya proses pengajaran yang meningkat dan yang tidak boleh dilewatkan adalah dukungan dari kualitas pendidik yang ikut andil dalam proses ini. Dengan kata lain peningkatan kualitas sumber daya manusia dapat berdampak positif terhadap peningkatan pembelajaran bahasa Inggris. Untuk itu, perlu dikembangkan berbagai pilihan model dari sistem pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan minat berbahasa Inggris.

Bahasa yang sedang dibahas ini telah diajarkan disetiap jenjang pendidikan dari mulai lembaga mereka kelompok belajar sampai perguruan tinggi. Kesadaran masyarakat tentang pentingnya dapat berbicara atau berkomunikasi dengan Bahasa Inggris telah menjamur sehingga mereka merasa perlu menempatkan putra dan putri mereka dilembaga yang menyediakan materi Bahasa Inggris.

Berbagai macam model pembelajaran bahasa Inggris yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan peningkatan kosakata sangat perlu untuk dibuat dan diteliti. Apalagi kita berada pada era yang menghendaki individunya sadar betul bahwa Bahasa Inggris telah menjadi bahasa universal sebagai bahan untuk komunikasi secara lisan maupun tulisan dengan sebagai bekal dalam menggunakan berbagai macam ilmu pengetahuan dan teknologi.

Proses pembelajaran yang menjadi kategori berhasil adalah proses yang melibatkan banyak faktor seperti guru dan juga orang tua. Keterampilan guru dalam membuat siswasiswinya tertarik dengan proses pembelajaran yang dilakukan sehingga minat dan motivasinya menjadikan mereka semangat dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Setidaknya penguasaan serta kemampuan untuk menyampaikan pengetahuan menjadi perhatian khusus disini. Guru berperan penting dalam menentukan keberhasilan belajar

siswa. Oleh sebab itu, guru tidak hanya dituntut harus ahli dan profesional, tetapi lebih dari itu dituntut memiliki komitmen tinggi demi terselenggaranya pembelajaran yang efektif dan efisien. *Games* merupakan salah satu cara untuk menghilangkan kebosanan dan kejemuhan siswa dalam belajar Bahasa Inggris khususnya keterampilan berbicara.

Dengan memanfaatkan permainan sebagai sarana belajar bisa meningkatkan minat dan partisipasi serta semangat siswa dalam belajar sehingga hasil yang didapatkan adalah hasil yang positif. Salah satu permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara dan meningkatkan kosakata bahasa Inggris adalah bermain peran atau *role play*.

Role play dijelaskan oleh Harmer (2002:275) sebagai simulasi perilaku orang yang diperankan. Tujuan dari latihan ini adalah agar mampu terampil menghadapi situasi yang sebenarnya; keterampilan dalam rangka intensitas praktik penggunaan Bahasa lisan dalam mengembangkan keterampilan berkomunikasi. Karena kegiatan bermain peran ini memberikan pengaruh positif dan memotivasi siswa agar mampu menguatkan pendapat dengan sebenarnya sehingga Bahasa yang digunakan semakin luas dan variatif. Uno (2012) dalam akupintar.id memberikan ulasan yang sangat mencerahkan terkait dengan penggunaan *role play* dalam belajar yang dipopulerkan oleh George Shaftel yang mendapati bahwa aktivitas bermain peran ini dapat membantu siswa untuk mengutarakan perasaan dan mampu menganalisa situasi serta terlibat langsung dalam penyelesaian masalah yang dihadapi dalam kehidupan nyata.

Teknik bermain peran ini mengajarkan tentang bagaimana mengekspresikan sesuatu dan juga proses dalam menghargai diri dan juga memahami perasaan orang lain. Proses yang terjadi diantaranya bagaimana cara tokoh yang diperankan menyelesaikan dan mencari solusi dalam menghadapi persoalan hidupnya. Teknik ini pun dapat diterapkan dalam proses pengungkapan makna dalam teks monolog sejenis naratif.

Secara praktis ada aktivitas dan juga strategi yang merubah pembelajaran pasif menjadi aktif karena ada keterlibatan langsung dari siswa dalam aktivitas bermain peran ini. Ringkasnya, aktivitas bermain peran ini dimaksudkan agar dapat menjelaskan prosedur dan manfaat penerapan *role play* dalam pembelajaran kosa kata dan kemampuan berbicara bahasa Inggris kepada guru PKBM Harmonis di kecamatan Matraman Jakarta Timur.

Pusat kegiatan belajar masyarakat atau PKBM Harmonis merupakan PKBM swasta yang dikepalai oleh bapak Suryono dengan masa pengabdian kurang lebih 15 tahun. Seperti yang sudah jelas tertera PKBM Harmonis ini menjadi satu diantara sekian banyak PKBM di wilayah Jakarta Timur. Program-program yang dilaksanakan PKBM Harmonis ini mayoritas adalah program yang bertujuan untuk peningkatan potensi peserta didik dengan pembelajaran dan keterampilan. PKBM Harmonis juga dalam tahap mengusahakan keterampilan di berbagai bidang dapat terlaksana karena nyatanya PKBM Harmonis jarang melakukan keterampilan diberbagai bidang dikarenakan masih membutuhkan dukungan dari segi materi dan waktu. Beberapa keterampilan yang menjadi konstentrasi oleh pihak PKBM Harmonis diantaranya keterampilan usaha, keterampilan, dan kesenian. Keterangan tersebut adalah keterangan hasil wawancara independen dan observasi awal, menunjukkan bahwa para guru di PKBM tersebut berminat dalam mempelajari metode *role play* dalam mengajarkan dasar bahasa Inggris kepada siswa melalui permainan dengan memberikan lagu, gambar dan lain-lain nya.

Sebagai dasar pelaksanaan, maka aktivitas pengamatan dilakukan dari pihak pelaksana agar bisa memberikan masukan dalam rangka proses pembelajaran yang positif dan berkesinambungan berupa pelatihan kepada guru bahasa Inggris di PKBM tersebut,

mengenai pengenalan bermain peran atau *role play* sebagai media belajar Bahasa Inggris. Langkah pertama yaitu memilih dan menawarkan salah satu metode yang sesuai dengan kebutuhan untuk dapat mengajarkan kosakata dan berbicara pada pengajar di PKBM tersebut. Kegiatan ini menjadi proses yang membawa kami pada kegiatan untuk mengenalkan serta mengajarkan kepada guru di PKBM tersebut yaitu tentang langkah-langkah yang bisa diterapkan dalam bermain peran atau *role play* sebagai media belajar untuk meningkatkan kosakata anak didik sehingga kemampuan berbicara mereka pun meningkat.

METODE PELAKSANAAN

Pemilihan mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah berdasarkan kebutuhan guru yang belum menggunakan strategi pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran kosakata dan keterampilan berbicara yang dapat mendukung peningkatan kemampuan berbicara para peserta didik.

Tim abdimas kami memberikan konsen melalui kegiatan pelatihan terutama kepada para guru PKBM Harmonis. Pemberian pelatihan diutamakan bagi guru PKBM Harmonis, itu semua disebabkan karena penggunaan model konvensional masih dilakukan akibatnya siswa kurang partisipatif dalam prosesnya sehingga hanya satu arah. Proses Pembelajaran bahasa Inggris semacam ini kurang memberikan kesempatan berinteraksi dengan teman-temannya. Sifat pembelajaran berbicara yang umumnya menghafal bisa ditingkatkan menjadi proses interaksi antar siswa sehingga potensi dari masing-masing siswa bisa dimunculkan. Untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, pelaksana menerapkan beberapa langkah berikut:

1. Pemaparan informasi mengenai model pembelajaran yang digunakan untuk memudahkan dalam belajar berbicara.
2. Penjelasan terkait sample penggunaan model pembelajaran dalam proses mempelajari keterampilan berbicara diantara belajar bermain peran atau *role play*.
3. Praktik kegiatan bermain peran dalam proses pengajaran keterampilan berbicara.
4. Proses pendampingan atau biasa dikenal dengan istilah (*monitoring*) dilaksanakan dengan menjadikan guru dalam satu forum yang sama guna memberikan latihan berulang atau dikenal dengan istilah *repetition drill*, dan sebelum berakhir adalah melakukan monitor kegiatan praktik para guru dalam pengaplikasian *role play* dalam pengajaran keterampilan berbicara di kelas.

Pelatihan ini dilakukan Bersama-sama oleh Tim Pengabdian Masyarakat Bersama dengan mitra guru PKBM Harmonis Kecamatan Matraman Jakarta Timur melalui langkah-langkah sebagai berikut.

1. Survei

Kegiatan Pelaksanaan Survei atau tinjauan awal ini dimaksudkan sebagai sebagai salah satu kegiatan untuk mengetahui jumlah guru PKBM Harmonis Kecamatan Matraman Jakarta Timur, khususnya guru bahasa Inggris yang masih kurang memahami penggunaan model pembelajaran *role play* sebagai media pengajaran keterampilan berbicara bahasa Inggris. Selain itu, survei juga dilakukan untuk mengetahui dampak penggunaan model pembelajaran *role play* sebagai media pengajaran keterampilan berbicara bahasa Inggris di kelas.

2. Perencanaan

Tim pengabdian masyarakat bekerja sama dengan kepala sekolah beserta guru PKBM Harmonis Kecamatan Matraman Jakarta Timur menyusun perencanaan yang didalamnya terdapat aktivitas penentuan jadwal untuk pertemuan berikutnya berikut tempat, agendaserta tenaga pelatih yang akan terlibat dan daftar panitia pelaksana.

3. Perijinan

Kegiatan perijinan dilaksanakan oleh Tim kepada segenap pihak yang berkaitan dengan PKBM tersebut untuk memberikan pelatihan mengenai cara menggunakan model pembelajaran *role play* sebagai media pengajaran keterampilan berbicara bahasa Inggris.

4. Daftar Peserta Pelatihan

Dalam kegiatan ini melibatkan guru PKBM Harmonis Kecamatan Matraman Jakarta Timur yang berjumlah 10 orang sebagai daftar peserta pelatihan.

5. Kegiatan inti pelaksanaan

Kegiatan inti pelaksanaan oleh tim pengabdian masyarakat. Sementara pihak PKBM Harmonis mendapatkan tugas untuk menyediakan alat serta perlengkapan yang dibutuhkan untuk mendukung kelancaran kegiatan pelatihan seperti alat-alat kelistrikan, ruang pertemuan berikut alat penunjang yang dibutuhkan. Pelaksanaan pelatihan ini berdasarkan pendekatan andragogi. Dimana andragogi berarti memaksimalkan kegiatan demonstrasi yang disertai dengan kegiatan tanya jawab dan praktik. Dengan proses penyajian materi legraktik daripada teori, dengan rasio perbandingan 30 % teori dan 70 % praktik.

6. Evaluasi

Kegiatan evaluasi ini menjadi mudah dikarenakan adanya pengamatan langsung (*observation*). Yang mana indikator yang mendukung faktor keberhasilan dari kegiatan ini adalah:

- a. Bertambahnya pengetahuan serta keterampilan guru dalam menggunakan model pembelajaran *role play* dalam pengajaran berbicara Bahasa Inggris.
- b. Keterampilan dalam menggunakan model pembelajaran *role play* dalam pengajaran berbicara Bahasa Inggris secara efektif.

Dengan diadakannya “Pelatihan Penggunaan Metode *Role Play* Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kosakata dan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Bagi Guru PKBM Harmonis di Kecamatan Matraman Jakarta Timur” mendapatkan sambutan yang sangat antusias dan luar biasa karena program ini sesuai dengan kebutuhan mereka. Bentuk sambutan positif tersebut antara lain antusias anggota untuk mengikuti pelatihan ini segera, juga menyiapkan surat-surat yang diperlukan agar anggotanya bisa menjadi mitra pelatihan ini dan mempersiapkan alat-alat serta keperluan yang akan dipergunakan selama kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berbicara, menulis, membaca dan mendengarkan adalah aspek keterampilan berbahasa yang dipelajari di sekolah dengan tujuan agar para peserta didik mengerti maksud yang terkandung di dalam bacaan sehingga mampu memahami isi bacaan dengan baik dan benar. Berbicara dan mempelajari kosakata merupakan aspek kemampuan berbahasa yang saling berkaitan dan tidak terpisahkan. Pada saat guru memperkenalkan dalam bahasa Inggris, maka peserta didik akan memahami kosakata yang diucapkan. Salah satu keterampilan aktif yang harus dikuasai yaitu berbicara menjadi kegiatan yang

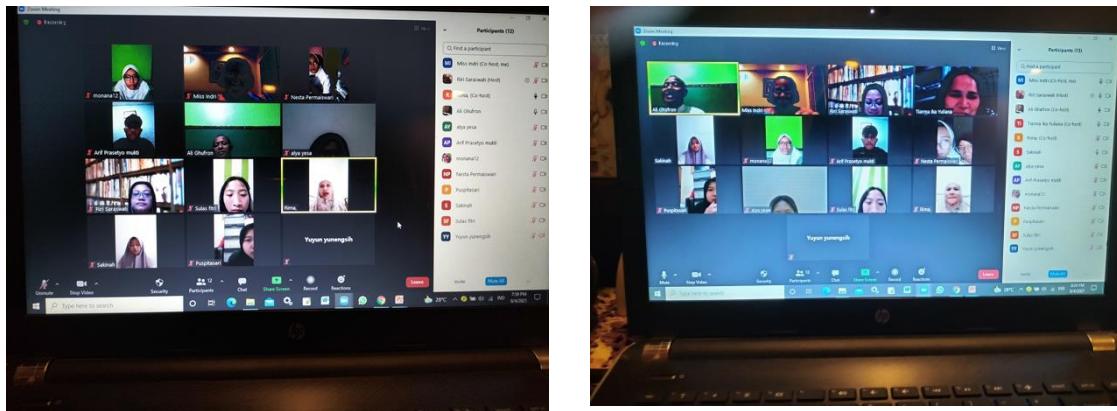
menjadi pusat perhatian para guru agar dapat dikuasai peserta didik. Pemahaman kosakata dan keterampilan berbicara menjadi cukup rumit dalam proses pembelajarannya. sehingga seseorang butuh ketekunan serta praktik dalam mempelajarinya. Sehingga *role play* menjadi metode praktik yang sesuai untuk diterapkan untuk menambah semangat dalam suasana belajar yang berbeda.

Penggunaan metode *role play* dapat memberikan pengalaman baru tentang belajar dari sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret. Kegiatan bermain peran atau Metode *role play* dalam pembelajaran dapat memberikan semangat para peserta didik dalam mengenal pelajaran khususnya dalam pembelajaran berbicara dan memahami kosakata dalam Bahasa Inggris. Dengan menerapkan metode *role play* dalam pembelajaran bahasa Inggris, proses pembelajaran memberi kesan yang dibandingkan sebelumnya yang barangkali cukup dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Satu diantara sekian banyak media yang dapat dimanfaatkan adalah *flashcard* atau *board games*.

Flash card atau *board games* adalah media untuk membantu memperbaiki tambahan wawasan linguistik dalam hal berbicara khususnya dan memperkaya kosakata bahasa Inggris. Akan tetapi, pada faktanya *Flashcard* atau *board games* dapat memberi nuansa baru dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Inggris. Keterampilan yang salah satunya berbicara ini terjadi ketika pengguna mengulang kembali kata-kata yang telah dilafalkan melalui *flashcard*, sementara terampil membaca terjadi pada saat pengguna memainkan mode *stories* dan *nursery rhymes* dengan membacakan tulisan yang terdapat dalam cerita dan bernyanyi sesuai dengan ejaan, dan mengasah keterampilan menulis dimanfaatkan pada saat praktik mengetik jawaban dengan ejaan yang benar.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan dalam jaringan karena efek pandemi yang berada dalam masa PPKM. Tim pengabdian kepada masyarakat memberikan penjelasan kepada peserta bagaimana menerapkan metode pembelajaran *role play* untuk meningkatkan kosakata dan berbicara dalam bahasa Inggris. Para peserta mengetahui dan mempelajari bahwa dengan belajar bahasa Inggris menggunakan metode pembelajaran *role play* ini membuat anak jadi lebih tertarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mereka tidak merasa takut untuk berbicara bahasa Inggris.

Harapandari tim pelaksana diantaranya dapat menjadikan hasil penerapan metode *role play* ini dalam luaran (*output*) pembelajaran agar dapat digunakan khalayak ramai, dalam hal ini secara khusus terhadap dunia pendidikan dan pengajaran. Kegiatan pengabdian masyarakat ini menghasilkan luaran antara lain berupa *flashcard* atau buku seperti penyusunan modul (*workbook*) untuk para peserta didik agar dapat memahami materi ajar secara lebih detail. Penyusunan modul menjadi hal yang perlu dilakukan dalam rangka pemberian umpan balik tim pelaksana kepada guru dan peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman kosakata untuk kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris.



Gambar 1 Kegiatan PKM

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diantaranya memunculkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran dengan *role play* merupakan satu diantara sekian banyak metode pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berbicara dan kosakata bahasa Inggris yang tepat untuk digunakan dalam mengajarkan Bahasa Inggris kepada siswa atau anak didik agar dapat belajar dengan baik, cepat dan tentunya mudah.
2. Penerapan metode ini diharapkan dapat mempermudah tugas guru dalam mengajar bahasa Inggris, karena proses penyerapan kosa kata yang diajarkan, diucapkan tampil dalam wujud permainan, sehingga otak anak akan merekam bentuk tulisan dari suatu kata yang dipelajarinya.
3. Antusias anak dalam keterlibatan mereka selama proses kegiatan akan memberikan efek yang baik karena dapat belajar sekaligus bermain.

DAFTAR PUSTAKA

Harmer, Jeremy. 2002. *The Practice of English Language Teaching*. Edinburgh Gate: Pearson Education Limited.

Sadiman, Arief. 2002. Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya, Jakarta: Raja Grafindo Persada.

<https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/mengenal-metode-pembelajaran-role-playing>