

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA  
MAHASISWA SASTRA INGGRIS UNIVERSITAS  
KANJURUHAN MALANG DENGAN MENGGUNAKAN  
METODE *ROLE PLAY***

M.G. Sri Ningsih (Corresponding Author)

Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Kanjuruhan Malang  
Jl. S. Supriyadi 48 Malang, Indonesia  
Phone (0341) 801488 (ext. 341) e-mail:-

**Siane Herawati**

Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Kanjuruhan Malang  
Jl. S. Supriyadi 48 Malang, Indonesia  
Phone (0341) 801488 (ext. 341) e-mail:-

**ABSTRAK:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses implementasi Metode Role Play untuk meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa Sastra Inggris Universitas Kanjuruhan Malang. Desain penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan tiga instrument penelitian, yaitu Lembar Pengamatan, Dokumentasi, dan Tes. Hasil penelitian yang dilakukan dalam dua siklus ini menunjukkan bahwa Metode Role Play ini tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa tapi juga partisipasi aktif mahasiswa selama proses belajar mengajar berlangsung.

**Kata Kunci:** Role play, PTK, Partisipasi

#### Latar Belakang

Bahasa Inggris sebagai bahasa asing atau EFL (*English as a foreign language*) di Indonesia diajarkan sejak level sekolah menengah pertama sampai dengan perguruan

tinggi dengan harapan agar siswa mampu menguasai empat kemampuan dasar Bahasa Inggris, yaitu: berbicara, membaca, mendengarkan, dan menulis.

Djiwandono (2008: 121) mengatakan bahwa ketrampilan berbahasa dibagi ke dalam dua kategori besar: *receptive* (memahami) yang terdiri dari *listening* dan *reading* dan *productive* (menghasilkan) yang terdiri dari *speaking* dan *writing*. Dengan penguasaan keterampilan berbahasa Inggris yang memadai, siswa tidak hanya dapat mengekspresikan ide-ide, perasaan, maupun keinginan mereka baik secara lisan maupun tertulis namun juga menggali pengetahuan yang dibutuhkan yang merupakan tuntutan kemajuan jaman.

Di antara keempat ketrampilan berbahasa Inggris tersebut di atas, keterampilan berbicara atau *Speaking skill* yang diajarkan di perguruan tinggi dianggap sulit bagi kebanyakan mahasiswa. Hal ini dikarenakan keterampilan berbicara memerlukan kosa kata dan ungkapan-ungkapan serta pengucapan (*pronunciation*) yang benar dari mahasiswa dalam mengekspresikan ide-ide, pikiran, dan pengalaman mereka secara utuh dan komunikatif.

Menurut pengamatan dan pengalaman mengajar yang dilakukan oleh peneliti dalam pembelajaran Berbicara atau *Speaking Course*, kesulitan-kesulitan tersebut juga dialami oleh mahasiswa-mahasiswa jurusan Sastra Inggris Universitas Kanjuruhan – Malang. Kesulitan utama mereka adalah menemukan kosa kata dan ungkapan yang tepat dalam bahasa Inggris untuk mengekspresikan ide-ide mereka. Kesulitan tersebut berdampak pada kurangnya kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris.

Selain faktor tersebut di atas, faktor yang perlu diperhatikan dalam

proses pengajaran keterampilan berbicara bahasa Inggris adalah penerapan pendekatan (*approach*) dan metode yang tepat sehingga dapat merubah paradigma siswa yang berpendapat bahwa berbicara itu sulit dan membuat mereka takut berbuat salah utamanya dalam tata bahasa dan ungkapan-ungkapan. Dalam hal ini mahasiswa perlu dilatih untuk berani berbicara dan mengemukakan ide-ide mereka dengan bahasa lisan.

Penelitian ini mencoba mencari solusi untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa dalam kegiatan belajar mengajar *Speaking Course*. Untuk membantu meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam berbicara dalam bahasa Inggris, maka peneliti menggunakan Metode *Role Play* dengan harapan dapat membantu mahasiswa menggali dan mengorganisir ide-ide mereka dalam pembelajaran berbicara.

*Role Play* adalah suatu metode yang membantu siswa untuk mengekspresikan diri dalam bahasa lisan dengan cara bermain peran sebagai seseorang. Dalam hal ini siswa diberi sebuah peran dalam kegiatan belajar mengajar *Speaking Course*. Dengan memahami beberapa kosa kata serta hubungannya satu dengan yang lain yang membentuk satu kesatuan, diharapkan siswa dapat mengekspresikan ide mereka dengan baik dalam berbicara.

Beranjak dari permasalahan di atas, maka penelitian ini difokuskan pada kajian terhadap persoalan:

“Bagaimanakah mengembangkan Metode *Role Play* yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris bagi mahasiswa program studi Sastra

Inggris di Universitas Kanjuruhan Malang?”

Fokus persoalan penelitian tersebut di atas dapat dijabarkan pada perumusan masalah yang lebih terperinci sebagai berikut:

1. Bagaimanakah gambaran kegiatan penerapan Metode *Role Play* pada kegiatan belajar mengajar *Speaking Course*?

2. Apakah penerapan Metode *Role Play* mampu meningkatkan kemampuan

Berbicara mahasiswa?

3. Langkah – langkah atau step-step apa sajakah yang harus diterapkan dalam

kegiatan belajar mengajar *Speaking* dengan penerapan Metode *Role Play*?

## TINJAUAN PUSTAKA

Berbicara atau *Speaking skill* dalam bahasa Inggris merupakan salah satu tujuan utama dalam pembelajaran bahasa Inggris. Oleh sebab itu, kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris di era globalisasi, dimana batas-batas sudah demikian sempit, saat ini sangatlah penting, karena dengan kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris, setiap individu akan mampu berkomunikasi dengan baik, tidak hanya untuk tujuan akademik tetapi untuk tujuan-tujuan yang lebih profesional contohnya; untuk kebutuhan dunia kerja, industri, pariwisata, dll.

Berkaitan dengan pengajaran berbicara dalam bahasa Inggris, Nunan (1991) mengatakan bahwa “kesuksesan diukur dari kemampuan berbicara dengan menggunakan bahasa target” (“*success is measured in terms of the ability to carry out a*

*conversation in the target language*”). Jadi apabila siswa tidak belajar berbicara atau tidak mendapatkan kesempatan berbicara, mereka akan kehilangan minat untuk belajar bahasa tersebut. Sebaliknya, apabila pelajaran *Speaking* diberikan secara benar, siswa akan mendapatkan motivasi untuk belajar dan suasana kelas akan menjadi hidup dan dinamis.

Lawtie (2004: 1) mengatakan bahwa kesulitan dalam berbicara yang dialami siswa disebabkan beberapa faktor: siswa tidak ingin berbicara atau mengatakan sesuatu dalam kelas, siswa bercanda dengan teman-temannya dengan menggunakan bahasa ibu (L1), dan kelas terlalu gaduh sehingga guru kehilangan kendali atas kelas tersebut.

Burns dan Joyce (1997: 134) menulis bahwa ada tiga faktor yang mungkin menyebabkan siswa enggan berpartisipasi dalam tugas-tugas di kelas: pertama, karena siswa beranggapan bahwa belajar bahasa cukup dengan mendengarkan guru, memahami bacaan dan menulis dari buku teks dan mengerjakan latihan-latihan; kedua, kesulitan linguistik, yaitu kesulitan memahami perbedaan antara bahasa ibu dan bahasa yang dipelajari, kesulitan memahami pengucapan penutur asli, dan kesulitan memahami perbedaan tata-bahasa dari bahasa ibu dan bahasa yang dipelajari (Bahasa Inggris); dan ketiga adalah faktor psikologis dan faktor-faktor lain, misalnya, faktor kultur, pengalaman, kurang motivasi, kecemasan dan malu berbicara di dalam kelas.

Berbicara (*Speaking*) meliputi tiga macam pengetahuan:

- Mekanisme (pengucapan, tata bahasa, dan kosa kata): menggunakan kata yang tepat dengan tata bahasa yang tepat dan pengucapan yang tepat.
- Fungsi (transaksi dan interaksi): memahami bahwa penyampaian berita/ maksud adalah yang terpenting (transaksi/pertukaran informasi) dan bila pemahaman yang tepat tidak terlalu diperlukan (interaksi/relasi).
- Aturan-aturan dan norma-norma sosial dan kultural (bergantian berbicara, kecepatan berbicara, panjangnya pause antara pembicara, peran partisipan): memahami bagaimana mempertimbangkan siapa lawan bicaranya, dalam situasi macam apa, tentang apa, dan untuk keperluan pembicaraan.

Larsen dan Freeman (1986) menjelaskan bahwa *Role Play*, yang merupakan pendekatan komunikatif, dapat memberi siswa kesempatan untuk mempraktekkan komunikasi dalam konteks dan peran sosial yang berbeda.

Seorang ahli lain, Ladousse (1987), mengemukakan bahwa *role play* menggunakan teknik-teknik komunikatif yang berbeda dan mengembangkan kelancaran berbahasa, meningkatkan interaksi di dalam kelas, dan meningkatkan motivasi. Dalam metode ini belajar dengan pasangan berbicara dan berbagi tanggung-jawab antara guru dan siswa dapat dilaksanakan.

Penelitian terdahulu antara lain dilakukan oleh Eklova (2007)

kepada murid-murid kelas 9 yang berusia antara 14 – 15 tahun di sebuah sekolah dasar (*Primari School*) di Checo, dan hasilnya menunjukkan bahwa kemampuan berbicara Bahasa Inggris murid-murid di sekolah itu meningkat setelah diterapkannya metode *Role Play*.

Selain itu juga ada peneliti lain, Sodik (2009), dengan penelitiannya yang berjudul *The Influence of Role Playing Strategy on the Speaking Ability of the Second Year Students of SMA Negeri 1 Tenggarong* berhasil meningkatkan kemampuan berbicara para murid di sekolah tersebut.

Dalam model pembelajaran bahasa yang komunikatif, *Role Play* membantu siswa mengembangkan pengetahuan mereka dengan praktek otentik dan menyiapkan siswa untuk situasi komunikasi dalam kehidupan nyata. Pembelajaran semacam ini membantu siswa mengembangkan kemampuan mereka untuk berbicara dengan menggunakan kalimat-kalimat dengan tata-bahasa yang benar dalam konteks yang benar dan pengucapan (*pronunciation*) yang benar pula.

## METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Menurut Arikunto (2008) Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu usaha guru untuk meningkatkan kemampuan para murid dengan menggunakan suatu strategi/metode. Ini sejalan dengan pernyataan Burns and Joyce (1996).

Penelitian ini menggunakan *collaborative research* dimana seorang peneliti (peneliti kepala) bertindak selaku *teacher-researcher*. Sedangkan peneliti anggota (ke-2) yang juga salah satu dosen Sastra Inggris Universitas Kanjuruhan Malang bertindak selaku *observer*.

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Sastra Inggris Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Kanjuruhan Malang yang berlokasi di Jl. Sodanco Supriadi No. 48 Malang. Sementara itu obyek penelitian difokuskan pada pengembangan Metode *Role Play* untuk meningkatkan kemampuan berbicara dalam Bahasa Inggris bagi mahasiswa Program Studi Sastra Inggris Universitas Kanjuruhan Malang. Sedangkan subyek penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Sastra Inggris Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Kanjuruhan Malang yang mengambil mata kuliah *Speaking 3* Kelas A semester 3 tahun akademik 2013/2014 yang berjumlah 21 orang.

Data yang diperlukan diperoleh selama pelaksanaan kegiatan belajar (KBM) mengajar *Speaking 3* dengan menggunakan Metode *Role Play*. Peneliti tidak hanya memfokuskan pada nilai yang diperoleh mahasiswa tapi juga tingkat partisipasi mahasiswa selama KBM.

Pertama, data yang menyangkut pelaksanaan KBM diperoleh melalui lembar pengamatan disajikan dalam bentuk uraian atau deskripsi. Sementara itu data tentang kemampuan berbicara mahasiswa diperoleh melalui hasil penilaian peneliti terhadap presentasi mahasiswa dalam *Speaking* yang menggunakan Metode *Role Play* atau Bermain Peran.

Penilaian *Speaking* mahasiswa menggunakan Rubrik Penilaian (*Scoring Rubric*) yang diajukan oleh O'Malley dan Pierce (1996). Sedangkan siklus pelaksanaan penelitian mengadopsi siklus yang diajukan Kemmis & McTaggart (1984) di mana siklus akan dilanjutkan ke siklus selanjutnya bila kriteria keberhasilan belum tercapai.

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Menurut hasil pengamatan dan presentasi berbicara yang dihasilkan mahasiswa, metode ini terbukti membantu mahasiswa untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar serta meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa khususnya dalam menggali ide-ide tentang kosa kata yang akan dipakai dalam suatu pembicaraan (*conversation*).

Berdasarkan penemuan hasil penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus ini, penelitian ini membuktikan bahwa Metode *Role Play* dapat meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa. Peningkatan kemampuan berbicara mahasiswa yang terrefleksikan dari presentasi dan nilai rata-rata mahasiswa mulai dari *Preliminary Study* (74,88), Siklus 1 (77,6), dan Siklus 2 (81,07) serta jumlah nilai siswa yang mendapat nilai di atas 71 pada *Preliminary Study* (71,43%), Siklus 1 (76,19%), dan Siklus 2 (90,48%).

Kesimpulannya, berdasarkan hasil penelitian ini dan penelitian-penelitian lain yang dilakukan di atas, adalah bahwa Metode *Role Play* sangat baik untuk membantu

meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan pada hasil penemuan penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan tiga hal sesuai dengan jumlah permasalahan penelitian ini, yaitu:

1. Implementasi Metode Role Play pada upaya meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa tetapi juga tingkat partisipasi aktif mahasiswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Interaksi antara dosen dengan mahasiswa dan mahasiswa dengan mahasiswa juga berlangsung positif karena adanya sharing dan atau diskusi.
2. Implementasi metode ini pada Siklus 1 dan Siklus 2 mengindikasikan bahwa metode ini sangat bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam berbicara Bahasa Inggris. Hal ini berdasarkan pada pencapaian kriteria keberhasilan pada akhir Siklus 2 dimana nilai rata-rata mahasiswa mencapai 81,07. Selain itu prosentase jumlah mahasiswa yang mendapatkan nilai  $\geq 71$  mencapai 90,48 %.
3. Adapun langkah-langkah atau *step-step* yang harus

diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar *Speaking* dengan penerapan Metode *Role Play* mengikuti alur sebagai berikut:

- a. Menampilkan gambar topic melalui display
- b. Menghubungkan topic dengan pengetahuan mahasiswa sebelumnya melalui
- c. pertanyaan-pertanyaan.
- d. Membagi mahasiswa menjadi beberapa kelompok di mana masing-masing
- e. kelompok terdiri dari 2 atau 3 orang.
- f. Meminta mahasiswa mencari kosa kata dan ungkapan-ungkapan yang
- g. sesuai dengan gambar yang ditampilkan.
- h. Memberi contoh beberapa ungkapan yang berhubungan dengan topik.
- i. Meminta mahasiswa presentasi *Speaking* di depan kelas sesuai topik.
- j. Menganalisa presentasi *Speaking* mahasiswa.

Sehubungan dengan kesimpulan hasil penelitian yang menyatakan bahwa Metode Role Play sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa, dengan ini peneliti memberikan saran-saran kepada guru atau dosen untuk mengimplementasikan Metode *Role Play* sebagai salah satu alternatif pada kegiatan belajar mengajar *Speaking*.

Bagi ketua Program Studi Sastra Inggris diharapkan

menginformasikan manfaat metode ini dalam kegiatan belajar mengajar Speaking atau Berbicara serta bermanfaat dalam menentukan kebijakan proses belajar mengajar Bahasa Inggris.

Bagi peneliti lain diharapkan peneliti melaksanakan penelitian dengan menggunakan metode ini dalam mata kuliah Speaking di kelas lain di mana siswa mengalami kesulitan dalam berbicara Bahasa Inggris.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Burns, A. & Joyce, H. 1999. *Focus on Speaking*. Sydney: NCLLTR Publications.
- Djiwandono, M. Soenardi. 2008. *Tes Bahasa: Pegangan bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta: P.T. Indeks.
- Eklova, Ilona. 2007. *Role Play in Upper Primary Classes*. Thesis. Masaryk University Brno.
- Kemmis, S. and McTaggart. 1984. *The Action Research Planner*. California: Deakin University Press.
- Ladousse, G.P. 1997. *Role Play*. Oxford: Oxford University Press.
- Larsen-Freeman, D. 1986. *Techniques & Principles in Language Teaching*. Oxford: Oxford University Press
- Lawtie, Fiona. 2004. *Teaching Speaking Ability 2 – Overcoming Classroom Problems*. (online: <http://britishcouncil.org//accessed> on January 10, 2013).
- Nunan, D. 1991. *Language Teaching Methodoly: A Textbook for Teachers*. Englewood Cliffts: Prentice Hall.
- O'Malley, J.M. & Pierce, V.L. 1996. *Authentic Assesment in English Language Learners*. Boston: Addison Wesley Publishing Co. Inc.
- Sodik, Jakfar. 2009. *The Influence of Role Playing Strategy on the Speaking Ability of the Second Year Students of SMA Negeri 1 Tenggarong*. Tesis. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.