

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA MATAKULIAH ENGLISH FOR MEDIA UNTUK MAHASISWA SASTRA INGGRIS UMN AL-WASHLIYAH

Ayu Melati Ningsih
Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah
Kampus A: Jl. Garu II No.93. Kampus B: Jl.Garu II No.2,
ayumelatiningsih@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran role playing pada mata kuliah english for media. Model pembelajaran sering kali digunakan untuk mendapatkan informasi yang lebih banyak tentang gejala-gejala. Hal ini sesuai dengan fungsi model itu sendiri yaitu bersifat mencari. Berdasarkan pengamatan di Fakultas Sastra UMN AW proses pembelajaran masih didominasi oleh dosen, sehingga membuat mahasiswa pasif. Untuk mencapai kompetensi pembelajaran adalah melakukan perbaikan dengan menerapkan model role playing. Permasalahan: 1) Apakah model pembelajaran role playing tepat jika digunakan pada mata kuliah english for media? 2) Bagaimana respon mahasiswa setelah di terapkannya model pembelajaran role playing pada matakuliah english for media?. Tujuan: 1) Mengembangkan pemahaman tentang pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang dimiliki mahasiswa. 2) Mengetahui respon / tanggapan mahasiswa terhadap model role playing. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif metode survey. Instrument pada penelitian ini adalah angket yang berisikan beberapa item kuesioner pertanyaan terbuka tentang persepsi terhadap masalah penelitian. Selain kuesioner, wawancara juga dilakukan sebagai tindak lanjut dari pemberian angket agar hasil penelitian lebih akurat.

Kata kunci: penerapan, model pembelajaran, role playing

Abstract

This study aims to apply the role playing learning model to the English for media course. Learning models are often used to get more information about symptoms. This is in accordance with the function of the model itself which is seeking. Based on observations at the UMN Faculty of Literature AW the learning process is still dominated by lecturers, thus making students passive. To achieve learning competencies is to make improvements by applying the role playing model. Problems: 1) Is the role playing learning model appropriate when used in English for media courses? 2) What is the student response after the role playing learning model is applied in the English for media course ?. Objectives: 1) Develop an understanding of the knowledge, skills and abilities students have. 2) Knowing student responses / responses to the role playing model. In this study using a quantitative approach to survey methods. The instrument in this study was a questionnaire that contained several questionnaires open questions about perceptions of research problems. In addition to the questionnaire, interviews were also conducted as a follow-up to giving questionnaires so that the results of the study were more accurate.

Keywords: application, learning model, role playing.

1. PENDAHULUAN

Mengajar adalah salah satu kegiatan yang sengaja dilakukan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan pengetahuan dan

informasi kepada peserta didik sehingga terjadilah proses belajar mengajar tersebut. Yang dikatakan proses belajar mengajar adalah adanya sebuah pembelajaran yang mana pembelajaran tersebut dilakukan oleh

pengajar terhadap peserta didik dengan cara berinteraksi untuk saling bertukar informasi. Dalam sebuah pengajaran terdapat sebuah model pembelajaran yaitu sebagai rencana atau pola yang mengatur materi peserta didik, dan sebagai petunjuk bagi pengajar dalam mengajar. Model Pembelajaran merupakan suatu teknik pembelajaran yang digunakan pengajar dalam mengajarkan suatu pokok bahasan atau materi tertentu dan dalam pemilihan suatu model harus disesuaikan terlebih dahulu dengan materi pelajaran. Pada tingkat perkembangan kognitif peserta didik dan sarana atau fasilitas yang tersedia sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga model pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Model pembelajaran dalam pengajaran digunakan untuk dapat membantu memperjelas prosedur, hubungan serta keadaan keseluruhan dari apa yang didesain.

Pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dimaksudkan sebagai salah satu bentuk bentuk aktifitas dimana peserta didik membayangkan dirinya seakan-akan berada di luar kelas dan berperan sebagai orang lain. Penerapan model pembelajaran *Role Playing* yang titik fokusnya terletak pada keterlibatan emosional serta pengamatan indera ke dalam situasi permasalahan nyata yang dihadapi. Model pembelajaran *Role Playing* disebut juga dengan model pembelajaran bermain peran. Pengorganisasian kelas secara berkelompok, masing-masing kelompok memperagakan/ menampilkan scenario yang telah disiapkan pengajar. Peserta didik diberi kebebasan berimprovisasi namun masih dalam batas-batas scenario dari pengajar. Melalui model pembelajaran *Role Playing* diharapkan peserta didik dapat mengeksplorasi

perasaannya, mendapatkan wawasan tentang nilai sikap dan persepsinya, dapat mengembangkan sikap keterampilan dalam memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi dan dapat mengeksplorasi inti dari masalah yang di rankan melalui berbagai teknik ataupun cara.

Pada kasus ini penerapan model pembelajaran *Role Playing* sangat diharapkan karena dapat memotivasi peserta didik lebih aktif dan kreatif. Dikarenakan masih banyak peserta didik yang masih didominasi oleh pengajar sehingga membuat peserta didik menjadi pasif. Perilaku pasif adalah perilaku yang tidak dapat menyatakan perasaan, tidak antusias dan kebutuhannya dengan tepat. Perilaku pasif ini biasanya bersifat emosional. Dalam kegiatan belajar mengajar perilaku pasif dapat menghambat proses nya belajar. Peran pengajar dalam menentukan model pembelajaran yang menarik bagi peserta didik sangat diperlukan karena dapat mencapai ketuntasan dala belajar. Berdasarkan uraian di atas perlu adanya Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Mata Kuliah English For Media Untuk Mahasiswa Sastra Inggris UMN Al-Washliyah.

2. METODE

Metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian inilah adalah survey. Metode survei merupakan suatu teknik pengumpulan informasi yang dilakukan dengan cara menyusun daftar pertanyaan yang diajukan pada

responden. Berdasarkan jenis penelitian dalam penelitian ini yaitu penelitian survey. Survey adalah metode riset pertama dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan datanya.

2.1 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data penelitiannya. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa metode penelitian adalah cara yang dipergunakan untuk mengumpulkan data yang di perlukan dalam penelitian yaitu:

1. Kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket bisa berupa daftar pertanyaan atau angket tertulis. Sampel yang sesuai dengan karakteristik diberi kuesioner mengenai masalah penelitian.

2. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara juga merupakan salah satu cara untuk memahami sesuatu yang terjadi dalam proses belajar ini. Terutama menggali apa saja kendala yang terjadi dalam matakuliah English for Media. Selain menggali masalah apa yang terjadi, peserta didik/ mahasiswa juga dapat memberikan pendapat atau ide-ide, agar proses belajar mengajar terealisasi dengan baik.

2.2 Analisis Data

Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan adalah dengan

memberikan pertanyaan terbuka dalam bentuk kuesioner kepada mahasiswa untuk menggali informasi terkait permasalahan penelitian. Setelah penyebaran kuesioner, maka tahap selanjutnya adalah melakukan wawancara kepada mahasiswa untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat dan hasilnya adalah menyimpulkan hasil kuesioner dan wawancara yang telah dilakukan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pengamatan melalui kuesioner dan wawancara yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa tertarik dalam pembelajaran english for media dengan menggunakan model pembelajaran role playing. Menggunakan model pembelajaran role playing dirasa lebih tepat digunakan dalam matakuliah ini. Ini dapat dilihat dari hasil jawaban kuesioner pertanyaan terbuka dan melalui wawancara yang telah dilakukan.

3.1 Pembahasan

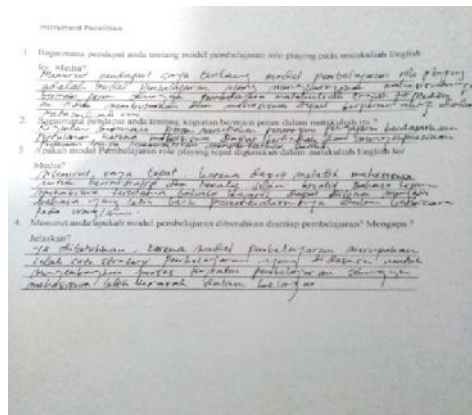
Model pembelajaran role playing merupakan suatu kegiatan bermain peran yang diperankan oleh peserta didik. bermain peran memiliki fungsi untuk mengeksplorasi skill pemecahan masalah dan tingkah laku, dan mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda. Penggunaan media pembelajaran role playing dengan menerapkan beberapa langkah. Langkah – langkah tersebut diterapkan oleh dosen pengampuh mata kuliah dan juga oleh mahasiswa yang menjadi objek penelitian. Langkah-langkah tersebut yaitu:

a. Memotivasi kelompok

Pada tahap ini dosen membagi kelompok peran dan memperkenalkan suatu masalah dengan melibatkan mahasiswa yang akan bermain peran.

- b. Memilih pemeran
Pemilihan pemeran yang dipilih mahasiswa dan dosen menguraikan peran.
- c. Menyiapkan pengamat
Dosen mengamati kegiatan yang dilakukan mahasiswa.
- d. Menyiapkan tahap-tahap permainan peran
- e. Menjelaskan naskah dan menjelaskan tahap-tahap kegiatan.
- f. Menetapkan pemain peran masing-masing kelompok.
Menetapkan mahasiswa dalam bermain peran sesuai dengan kelompok masing-masing dengan tema yang berbeda.
- h. Mendiskusikan dan evaluasi peran. Dalam kegiatan ini dosen mendiskusikan dan mengevaluasi peran kelompok yang sudah tampil.
- i. Berbagai pengalaman dan menarik kesimpulan.

Kegiatan terakhir dalam penerapan media pembelajaran role playing adalah mahasiswa dapat lebih berperan aktif dalam matakuliah english for media melalui media pembelajaran role playing. Pembelajaran english for media dengan menerapkan model role playing membuat mahasiswa lebih tertarik dan aktif dalam matakuliah ini. Hal ini dapat dilihat dari salah satu kuesioner pertanyaan terbuka yang telah diberikan mahasiswa dibawah ini:



Gambar 5.2.1: Instrumen kuesioner

Dari hasil kuesioner diatas adalah :

- 1). Mahasiswa lebih aktif dan kreatif pada matakuliah english for media, dimana pembelajaran yang aktif menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan.
- 2). Mahasiswa lebih percaya diri dalam mengungkapkan perasaan dan pikiran secara lisan.
- 3). Interaksi dalam belajar terjadi dan meningkat.

Tidak hanya menggunakan kuesioner pertanyaan terbuka, tetapi juga menggunakan wawancara. Wawancara adalah salah satu bagian terpenting dari survey, yang dengan tujuan untuk menggali informasi dengan cara bertanya langsung oleh responden. Dalam penelitian ini mahasiswa ditanya tentang bagaimana respon nya terhadap model pembelajaran role playing yang digunakan dalam matakuliah english for media. Dari hasil respon tersebut mendapatkan respon positif yang dinyatakan mahasiswa-mahasiswa. Respon positif tersebut dapat disimpulkan bahwa model role playing ini tepat digunakan dalam matakuliah english for media.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pembelajaran melalui model role playing merupakan model pembelajaran dengan bermain peran dan berlatih untuk menerapkan prinsip-prinsip demokrasi. Dari hasil penelitian diatas maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat penting. Selain untuk proses kegiatan belajar belajar menyenangkan, peserta didik juga dapat mengeksplor yang berhubungan dengan tema terkait. Pada matakuliah english for media telah diterapkan

model pembelajaran role playing, model pembelajaran ini telah dilaksanakan pada mahasiswa sastra inggris UMN AW, yang mendapat respon sangat baik. Terlihat dari keaktifan dan kreativitas mahasiswa yang senang bermain peran. Sehingga matakuliah tidak monoton. Interaksi dalam proses belajar pun meningkat sehingga mahasiswa tidak pasif malah sebaliknya, mahasiswa mudah untuk mengungkapkan ide, pikiran dan perasaannya, menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Sugiono.2012:8-13.*Motode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung.Afabeta
- Arikunto, S. 2002. Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sugiono.2012.*Motode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.*Bandung.Afabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.