

Nanggroe: Jurnal Pengabdian Cendikia  
 Volume 2, Nomor 8, November 2023, Halaman 22-27  
 Licenced by CC BY-SA 4.0  
 ISSN: [2986-7002](https://doi.org/10.5281/zenodo.10081149)  
 DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10081149>

## Sosialisasi Metode Pembelajaran *Role Play* Dalam Peningkatan Komunikasi Bahasa Inggris Menggunakan Perangkat *Multimedia* di SMAN 8 Palembang

Yuspar Uzer<sup>1\*</sup>, Herlina<sup>2</sup>, Marleni<sup>3</sup>, Ferri Hidayad<sup>4</sup>, Yus Vernandes Uzer<sup>5</sup>,  
 Reza Syahbani<sup>6</sup>, Ali Akbar Zam<sup>7</sup>

<sup>123456</sup>Universitas PGRI Palembang

Co-Author email: [yusparuzer@gmail.com](mailto:yusparuzer@gmail.com)

### Abstrak

*Role playing* merupakan pementasan drama yang sangat sederhana. Peran diambil dari kehidupan sehari-hari (bukan imajinatif). *Role playing* merupakan langkah awal dalam pengajaran drama. Dari *role playing* dapat dicapai aspek perasaan, sikap, nilai, persepsi, keterampilan pemecahan masalah, dan pemahaman terhadap pokok permasalahan. Para murid berpartisipasi sebagai pemain dengan peran tertentu atau sebagai pengamat bergantung dari tujuan-tujuan dari penerapan metode “*role playing is the acting of roles decided upon in advanced, for such purpose as recreating historical scenes of the past, possible event of the future, significant current events, or imaginary situations at any place or time*”. Dapat diartikan bahwa bermain peran adalah memerankan dari suatu keputusan peraturan yang teratur, untuk tujuan seperti menciptakan kembali adegan sejarah dari peristiwa masa lalu, memungkinkan peristiwa yang akan datang, peristiwa nyata yang signifikan, atau situasi imajiner di setiap tempat atau waktu.

**Kata Kunci:** *Sosialisasi Metode Role Play, Komunikasi Bahasa Inggris, Multimedia*

### Article Info

Received date: 15 October 2023

Revised date: 26 October. 2023

Accepted date: 05 November 2023

### PENDAHULUAN

Bahasa Inggris yang digunakan sebagai bahasa komunikasi antar bangsa telah menjadi sebuah bahasa yang dibutuhkan selain bahasa ibu di Indonesia saat ini. Tidak sulit kita temukan orang yang ingin menguasai bahasa Inggris, bahkan saat ini bahasa Inggris telah menjadi mata pelajaran yang penting dalam dunia pendidikan mulai dari tingkat dasar. Sedemikian pentingnya bahasa Inggris dalam kehidupan masyarakat saat ini sehingga dalam mempelajari bahasa Inggris kita dituntut untuk menguasainya secara lisan maupun secara tulisan, yang utama adalah secara lisan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar komunikasi antar bangsa sering digunakan dalam bentuk lisan atau percakapan (*conversation*).

Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang penting di tingkat SD, SMP, SMA dan Universitas, siswa sudah dituntut untuk menguasai empat keahlian dalam berbahasa Inggris itu keahlian membaca, keahlian berbicara, keahlian mendengar, dan keahlian menulis. Pada berbicara diyakini sebagai keahlian utama yang harus dimiliki siswa agar dapat berkomunikasi secara benar dan lancar. Dalam hal ini berbicara melibatkan interaksi satu atau lebih lawan bicara (Harmer, 2001 : 271).

Dengan berdasarkan hal tersebut maka kami berusaha untuk membantu siswa dalam Sosialisasi Metode Role Play Dalam Peningkatan Komunikasi Bahasa Inggris Menggunakan Perangkat *Multimedia* di SMAN 8 Palembang serta siswa diharapkan dapat lancar berbicara bahasa Inggris melalui pelatihan percakapan bahasa Inggris komunikatif dengan system 4 jam. Umumnya siswa hanya mempelajari bentuk-bentuk dasar kalimat dengan cara

penyusunan kalimat dalam bahasa Inggris serta cara pengucapannya dalam belajar percakapan, tetapi dalam pelatihan ini kami para dosen DTY Program Studi FKIP melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini akan memberikan pembelajaran Bahasa Inggris dengan judul Sosialisasi Metode Role Play Dalam Peningkatan Komunikasi Bahasa Inggris Menggunakan Perangkat *Multimedia* di SMAN 8 Palembang dalam satu hari kegiatan belajar (Durasi 4 jam pembelajaran).

Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan sebagai perwujudan pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi Dosen Universitas PGRI Palembang dan L2 Dikti Palembang. Sasaran yang ingin dicapai atas pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah para dosen dapat menerapkan dan mengembangkan kemampuan akademik yang dimilikinya, selain itu setelah mengikuti pelatihan ini para siswa diharapkan dapat menampilkan percakapan Bahasa Inggris secara langsung dan tulisan sehingga siswa dapat berbicara Bahasa Inggris secara lancar, komunikatif dan cerdas dalam menggunakan bahasa Inggris dengan judul Sosialisasi Metode Role Play Dalam Peningkatan Komunikasi Bahasa Inggris Menggunakan Perangkat *Multimedia* di SMAN 8 Palembang

## HASIL Dan PEMBAHASAN

### Materi

#### 1. Pemahaman Metode Role Play

*Role playing* merupakan pementasan drama yang sangat sederhana. Peran diambil dari kehidupan sehari-hari (bukan imajinatif). *Role playing* merupakan langkah awal dalam pengajaran drama. Dari *role playing* dapat dicapai aspek perasaan, sikap, nilai, persepsi, keterampilan pemecahan masalah, dan pemahaman terhadap pokok permasalahan. Yamin, Martinis (2015:76) menyatakan bahwa metode bermain peran (*role playing*) adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua murid atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Murid melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang dilakoninya. Mereka berinteraksi dan melakukan peran terbuka. Murid diberikan kesempatan seluas luasnya untuk memerankan sehingga menemukan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya.

Menurut Oemar, Hamalik (2013:199) *role playing* adalah teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan social dan hubungan antarinsani. Para murid berpartisipasi sebagai pemain dengan peran tertentu atau sebagai pengamat bergantung dari tujuan-tujuan dari penerapan metode tersebut. Treffinger (dalam Waluyo, Herman J, 2012:189) mengungkapkan bahwa “*role playing is the acting of roles decided upon in advanced, for such purpose as recreating historical scenes of the past, possible event of the future, significant current events, or imaginary situations at any place or time*”. Dapat diartikan bahwa bermain peran adalah memerankan dari suatu keputusan peraturan yang teratur, untuk tujuan seperti menciptakan kembali adegan sejarah dari peristiwa masa lalu, memungkinkan peristiwa yang akan datang, peristiwa nyata yang signifikan, atau situasi imajiner di setiap tempat atau waktu.

Gillian Porter Ladousse memberi dukungan bahwa *role-play* menambah variasi, perubahan perilaku dan kesempatan memproduksi kalimat serta banyak kesenangan. (*role play into the classroom adds variety, a change of pace and opportunities for a lot of language production and also a lot of fun!*)<sup>1</sup>. Pendampingan guru dalam hal ini mutlak diperlukan karena mereka masih baru mengenal tata bahasa Inggris dan minim kosakata. Kedua, setelah siswa selesai menyusun narasi, mereka belajar memperagakan isi narasi tersebut dalam unjuk kerja yang berupa bermain peran. Siswa secara tidak sengaja lagi belajar melafalkan kosakata dengan benar dan juga belajar akting sesuai dengan yang mereka perankan. Dengan semakin sering siswa diberi kesempatan untuk tampil di depan kelas baik itu menjawab pertanyaan ataupun unjuk kerja lainnya, lama-kelamaan mereka akan berani

menyampaikan gagasannya, dan nantinya mereka akan mempunyai rasa percaya diri. Tidak sedikit orang yang takut berbicara baik secara formal maupun informal didepan forum.

Pendapat ini didukung oleh Maidar G. Arsjad yang juga menyatakan bahwa banyak ahli terampil menuangkan gagasannya dalam bentuk tulisan, namun mereka sering kurang terampil menyajikannya secara lisan. Apalagi berbicara secara formal tidaklah semudah yang dibayangkan orang. Walaupun secara alamiah setiap orang mampu berbicara, namun berbicara secara formal atau dalam situasi resmi sering menimbulkan kegugupan sehingga gagasan yang dikemukakan menjadi tidak teratur. Bahkan yang lebih parah lagi ada orang yang tidak berani berbicara sama sekali. Anggapan bahwa setiap orang dengan sendirinya dapat berbicara, telah menyebabkan pembinaan kemampuan berbicara ini sering diabaikan. Ujaran (*speech*) merupakan suatu bagian yang integral dari keseluruhan personalitas atau kepribadian, mencerminkan lingkungan sang pembicara, kontak-kontak sosial, dan pendidikannya. Aspek-aspek lain seperti cara berpakaian atau mendandani pengantin, adalah bersifat eksternal, tetapi ujaran sudah bersifat inheren, pembawaan.

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Sebagai perluasan dari batasan ini dapat kita katakan bahwa berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar (*audible*) dan yang kelihatan (*visible*) yang memanfaatkan sejumlah otot dan jaringan otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan-gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan. Lebih jauh lagi, berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis,neurologis, semantik, dan linguistik sedemikian ekstensif, secara luas sehingga dapat dianggap sebagai alat manusia yang paling penting bagi kontrol sosial.

Dengan demikian maka berbicara itu lebih daripada hanya sekedar pengucapan bunyi atau kata-kata. Berbicara adalah suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau penyimak. Berbicara merupakan instrument yang mengungkapkan kepada penyimak hampir-hampir secara langsung apakah sang pembicara memahamai atau tidak, baik bahan pembicaraannya maupun para penyimaknya: apakah dia bersikap tenang, serta dapat menyesuaikan diri atau tidak, pada saat dia mengkomunikasikan gagasan-gagasannya; dan apakah dia waspada serta antusias atau tidak. Wilayah ‘berbicara’ biasanya dibagi menjadi dua bidang umum, yaitu : Berbicara terapan atau berbicara fungsional (*the speech arts*). 2. Pengetahuan dasar berbicara (*the speech sciences*)<sup>6</sup>. Dengan perkataan lain, berbicara dapat ditinjau sebagai *seni* dan juga *ilmu*.

Menurut Gillian Porter Ladousse ‘*role play*’ berasal dari kata ‘*role*’ yang artinya ambil bagian dalam sebuah kegiatan khusus dan ‘*play*’ yang artinya peranan itu diambil/dipakai dalam sebuah lingkungan dimana siswa dapat mengembangkan sepenuhnya daya cipta dan bermain. Sekelompok siswa bermain peran di dalam kelas dengan baik sama halnya dengan sekelompok anak yang sedang bermain sekolah-sekolahan, perawat dan dokter, atau *Star wars*. Keduanya secara tidak sadar mengaktualisasikan dan dengan bermain peran mereka mencobakan pengetahuan dunia nyatanya dan mengembangkan kemampuannya untuk berinteraksi dengan masyarakat. Kegiatan ini sangat menyenangkan dan tidak merusak pribadi siswa atau anak tersebut. Bermain peran ini akan dapat menumbuhkan kepercayaan diri daripada merusaknya.

## 2. Jenis- Jenis Media Pembelajaran

Media di klasifikasi dalam lima kelompok, yaitu (1) media berbasis manusia (guru, tutor dll); (2) media berbasis cetak; (3) media berbasis visual (gambar, grafik, slide); (4) media berbasis audio visual (televisi, film, video), (5) media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*). Salah satu ciri dari media ini bahwa ia membawa pesan kepada penerima. Sebagian diantaranya memproses pesan atau informasi

yang diungkapkan oleh peserta didik. Dengan media ini akan tercipta lingkungan belajar yang interaktif.

Menurut Haney dan Ullmer ada 3 kategori utama berbagai bentuk media pembelajaran yaitu (1) media yang mampu menyajikan informasi (media penyaji) yang dapat dikelompokkan menjadi media grafis, cetak, gambar diam, proyeksi diam audio, audio visual, film, televisi dan multimedia. (2) media objek yaitu media tiga dimensi yang mengandung informasi, tidak dalam bentuk penyajian tetapi melalui ciri fisiknya seperti ukuran dan berat. (3) media interaktif, karakteristik terpenting kelompok ini ialah bahwa peserta didik tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran. Menurut Allen, terdapat sembilan kelompok media, yaitu: visual diam, film, televisi, objek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan. Disamping mengklasifikasikan, Allen juga mengaitkan antara jenis media pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Allen mengungkapkan tujuan belajar, antara lain: info faktual, pengenalan visual, prinsip dan konsep, prosedur keterampilan, dan sikap.

### 3. Konsep Dasar Berbicara

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia tertulis bahwa berbicara adalah berkata, bercakap, berbahasa atau melahirkan pendapat (dengan perkataan, tulisan, dan sebagainya) atau berunding. Berbicara secara umum dapat diartikan suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh orang lain. Pengertiannya secara khusus banyak dikemukakan oleh para pakar. Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Keterampilan berbicara (*speaking skill*) dalam bahasa Inggris merupakan suatu keterampilan seseorang untuk menyampaikan hasrat dan pemikirannya kepada siapa saja melalui lisan, akan tetapi, keterampilan berbicara sulit berkembang kalau tidak dilatih secara terus menerus dan bisa dilakukan dengan rekan-rekan di dalam kelas, guru-guru bahasa Inggris, atau guru-guru lainnya yang bisa berbahasa Inggris. Tujuannya untuk memperlancar keterampilan berbicara, memperkaya penggunaan kosa kata, memperbaiki tatanan berbahasa, menyempurnakan ucapan-ucapan kosa kata, kalimat-kalimat bahasa Inggris, dan melatih pendengaran sehingga mudah menangkap pesan dari lawan bicara.

Dalam pelajaran bahasa Inggris terdapat beberapa materi pokok bahasan yang terintegrasi, seperti: keterampilan mendengarkan, bicara, membaca dan menulis. Semuanya dipelajari secara beraturan sesuai dengan buku paket yang telah disediakan oleh sekolah. Akan tetapi, tulisan ini hanya terfokus pada keterampilan berbicara (*speaking skill*) untuk membantu gurugurumata pelajaran bahasa dalam meningkatkan metoda pengajarnya dengan menggunakan teori '*Guide Conversation*'. Besar kemungkinan masalah ini berhubungan dengan rendahnya motivasi siswa terhadap keterampilan berbicara bahasa Inggris. Benar atau tidak, bahwa belajar berbicara dalam bahasa asing (bahasa Inggris) dirasa sulit karena bukan bahasa sendiri. Ada beberapa tahap perkembangan kompetensi berbicara siswa dalam bahasa Inggris, antara lain:

#### a. *Receive speaking*

Dalam tahapan ini, siswa atau pelajar yang belajar keterampilan berbicara bahasa Inggris lebih banyak menerima dari lingkungan belajar atau mendengarkan ragam bentuk dan gaya berbicara orang lain, ucapan, struktur bahasa yang dipakai, dan pengembangan *vocabulary*-nya sehingga bisa diulanginya di rumah atau di sekolah. Siswa menyimpang dalam memorinya sebanyak mungkin berupa: kosa kata baru tingkat dasar (*basic*), kalimat-kalimat baru, ucapan, dan lain-lain yang siap dipraktikkan dengan lawan bicara sekedar menjawab pertanyaan-pertanyaan (misal, "*what is this?, what is that?, and how are you?, dan seterusnya*).

Persiapan ini disebut dengan *receive speaking* yang siapditerapkan keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris (*speaking skill*) yang baik. Dengan pola ini, siswa bisa berfikir dan memperkaya diridengan ragam bentuk bahasa yang siap pakai.

#### **b. Productive speaking**

Berdasarkan konsep menerima berarti siswa telah menyimpan banyak persiapan untuk melakukan praktik keterampilan berbicara. Maka selanjutnya adalah kemampuan siswa untuk membentuk dan memperbanyak ungkapan-ungkapan baru, seperti: bertanya, menjelaskan, berdiskusi, dan bahkan membantu rekan sekelas. Dalam hal ini, siswa diberikan kesempatan sebanyak mungkin untuk menggunakan beragam kalimat baru bahasa Inggris sesuai tingkat kelasnya. Pengaruh dari *productive speaking* bisa menjadi indikasi bahwa siswa yang berkemampuan tinggi dalam keterampilan berbicara justru akan lebih berhasil dalam mengembangkan diri bidang keterampilan berbicara Bahasa Inggris dalam mata pelajaran bahasa Inggris.

#### **c. Descriptive Speaking.**

Dari gambaran kedua tahapan di atas, berarti kesiapan siswa dalam menekuni keterampilan berbicara Bahasa Inggris sangat baik. Dari gabungan kedua tahapan tersebut maka siswa mampu menerima dan memberi (Tanya-jawab) dengan menggunakan rangkaian kalimat sederhana (*simple sentence*), kalimat gabungan (*compound sentence*), dan kalimat kompleks (*complex sentence*) dan kalimat rumit gabungan (*compound complex sentence*). Artinya, siswa mampu menjawab pertanyaan bahasa Inggris secara lisan, mampu bertanya, memberipenjelasan, berdiskusi, dan mampu menuliskan ungkapan bahasa Inggris secara tertulis juga dengan menggunakan ragam kalimat. Tujuan *descriptive speaking* adalah menyuruh siswa berbicara sebanyak mungkin dengan gambaran dari berbagai sumber bahan bacaan atau menurut pengalaman belajar yang dilaluinya. Adapun ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Inggris di SD/MI mencakup kemampuan berkomunikasi lisan secara terbatas dalam konteks sekolah, yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

- 1) Mendengarkan
- 2) Berbicara
- 3) Membaca
- 4) Menulis

### **4. Multimedia**

Multimedia menurut etimologi atau asal usul bahasanya adalah berasal dari kata *multi* (latin) “multus” yang berarti banyak atau lebih dari satu. Dan *media* (latin) berasal dari kata latin *medius* yang merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”, yang berarti perantara atau pengantar. Dalam pengertian ini, guru, buku, dan lingkungan sekolah merupakan media. (Sadiman, dkk), media adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai penyalur pesan dan mengirim pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan juga minat serta perhatian dari siswa sedemikian rupa, sehingga di dalam proses mengajar dapat berlangsung dengan efektif dan juga efisien sesuai dengan apa yang diharapkan. Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996) atau Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks atau Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat audio (suara, musik), animasi video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002) atau Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video (Robin dan Linda, 2001) atau Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Hofstetter, 2001).

## KESIMPULAN

Dalam PKM ini dengan judul Sosialisasi Metode Role Play Dalam Peningkatan Komunikasi Bahasa Inggris Menggunakan Perangkat *Multimedia* di SMAN 8 Palembang, Pengajaran bahasa Inggris pada anak usia sekolah dasar bukanlah hal yang mudah, sebab karakter dan personaliti siswa merupakan salah satu faktor yang dapat menentukan cepat atau lambatnya mereka mencapai tujuan pembelajaran. Sebagai bahasa asing bagi siswa, belajar Bahasa Inggris tentunya memiliki tantangan tersendiri. Oleh karenanya, salah satu upaya yang dapat dilakukan guru di dalam kelas adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan permainan atau game. Role play atau bermain peran merupakan salah satu metode belajar bahasa Inggris yang dapat melatih siswa untuk berkomunikasi bahasa Inggris berdasarkan konteks situasi tertentu. Selain itu, metode ini juga melatih siswa untuk dapat berkomunikasi bahasa Inggris dengan menggunakan ekspresi dan gerak tubuh yang tepat sesuai dengan maksud ucapannya. Melalui penerapan role play, peserta pelatihan dalam kegiatan pengabdian ini lebih tertarik untuk belajar bahasa Inggris, lebih mudah memahami dan mengingat materi yang diajarkan, meningkatkan keterampilan mereka dalam membuat kalimat-kalimat sederhana, serta mempraktekannya di dalam kelas. Selain itu, ada interaksi yang baik antara instruktur dan peserta selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung, sehingga tujuan kegiatan dapat tercapai dengan baik

## Referensi

- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta:BSNP
- G.Arsjad, Maidar, Dra. dan U.S, Mukti, Drs. 1988. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta : Erlangga
- Joanna Budden, British Council. Spain, [http://www.teachingenglish.org.uk/think/speak/role\\_play.shtml](http://www.teachingenglish.org.uk/think/speak/role_play.shtml) (10 Oktober 2006) 103
- Ladousse, Gillian Porter. 1987. *Role Play*. Oxford: Oxford University Press
- Nur, Mohamad, Prof.Dr. 1999. *Teori Belajar*. Surabaya : University Press UNESA
- Paulston, Christina Bratt, dkk. 1975. *Developing Communicative Competence*. Pittsburg: University of Pittsburg Press.
- Poole, Deborah and Thrush, Emily Austin. 1991. *Interactions II: A Speaking Activities Book* . Singapore: McGraw-hill, Inc.
- Tarigan, Henry Guntur, Prof. Dr. 1986. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa
- Tim Pelatih Proyek PGSM. 1999. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta : Depdikbud Direktorat Pendidikan Tinggi, Pengembangan Guru Sekolah Menengah