

PENGEMBANGAN KETERAMPILAN BERBICARA BAGI PEMELAJAR BIPA TINGKAT B1 (CEFR) DI UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA MELALUI METODE BERMAIN PERAN

Tofan Gustyawan¹, Woro Wiratsih², Lusi Handayani³, Ikhsan Satria Irianto⁴

Sendratasik, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia^{1,3,4}

Manajemen, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia²

e-mail: tofan.gustyawan@unja.ac.id¹, woro.wiratsih@uajy.ac.id², handayani19@unja.ac.id³, ikhsan.irianto@unja.ac.id⁴



This is an open-access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

Received : May, 2023

Accepted : August, 2023

Published : December, 2023

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan pengembangan keterampilan berbicara bagi pemelajar BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) tingkat B1 (CEFR) melalui metode bermain peran (*role play*). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah pengajar dan pemelajar BIPA, khususnya tingkat B1 (CEFR), di Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analitik, yaitu mendeskripsikan data yang dikumpulkan berupa kata-kata dan gambar dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pelaksanaan pembelajaran BIPA tingkat B1 (CEFR) dengan penerapan metode bermain peran yang difokuskan pada keterampilan berbicara dapat memberikan pengalaman nyata bagi pemelajar BIPA untuk mempraktekkan secara langsung pelafalan kosakata sulit dan kalimat panjang dalam pembelajaran berbicara. Dibutuhkan pengajar yang kreatif agar dapat mengolah budaya lisan menjadi naskah untuk menghadirkan pemahaman budaya dalam aspek berbicara. Pengajar BIPA harus mampu mengaplikasikan kemampuan berkeseniannya dalam mengaplikasikan nilai budaya sebagai strategi dalam proses pemerolehan bahasa.

Kata kunci: Bermain peran, BIPA, cerita rakyat.

ABSTRACT

This study aims to describe the development of speaking skills for BIPA (Indonesian Language for Foreign Speakers) level B1 (CEFR) students through the role play method. The method used in this research is descriptive qualitative. The subjects in this study were BIPA teachers and students, especially B1 level (CEFR), at Atma Jaya University, Yogyakarta. The data analysis technique used in this study is descriptive analytic, which describes the data collected in the form of words and pictures from the results of interviews, observations, and documentation. The results of the study show that the process of implementing BIPA level B1 (CEFR) learning by applying the role playing method focused on speaking skills can provide real experience for BIPA students to practice directly pronouncing difficult vocabulary and long sentences in learning to speak. Creative teachers are needed to be able to process oral culture into texts to present cultural

understanding in the aspect of speaking. BIPA teachers must be able to apply their artistic skills in applying cultural values as a strategy in the language acquisition process.

Keywords: *Role playing, BIPA, folklore*

PENDAHULUAN

Pembelajaran BIPA di kelas merupakan proses pemerolehan bahasa kedua. Pada proses pembelajaran di kelas, terdapat dua kemampuan utama yang menjadi fokus pembelajaran bahasa, yaitu kemampuan yakni kemampuan memahami (*comprehension*) dan mempergunakan (*production*), masing-masing bersifat reseptif (*decode*) dan produktif (*encode*) (Nurwati, 2014). Proses berbahasa reseptif (*decode*) merupakan proses berbahasa di dalam otak yang bersifat reseptif. Kegiatan dalam proses ini adalah menerima berita, pesan, dan amanat. Proses ini berupa proses berbahasa yang bersifat menerima. Kemampuan mendengarkan dan membaca merupakan kegiatan reseptif yang diproses dalam otak. Sedangkan, proses berbahasa produktif (*encode*) merupakan proses berbahasa di dalam otak yang bersifat produktif. Kegiatan dalam proses ini adalah menghasilkan berita, pesan, dan amanat. Kemampuan berbahasa yang memiliki sifat produktif adalah menulis dan berbicara (Trisnawati, 2018).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, pada materi-materi yang bersifat reseptif seperti mendengarkan dan membaca, hampir sebagian besar pemelajar BIPA tingkat B1 (CEFR) tidak merasa kesulitan. Akan tetapi, untuk materi-materi yang bersifat produktif seperti berbicara dan menulis, pemelajar BIPA tingkat B1 (CEFR) masih merasa kesulitan karena harus memproduksi tuturan dan wacana.

Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang sangat penting sebagai penunjang dalam berkomunikasi di kehidupan sehari-hari. Bagi pemelajar BIPA, keterampilan berbicara lebih sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, misalnya bertelepon, memesan makanan, jalan-jalan, mengobrol dengan kenalan baru, percakapan sehari-hari di kelas, hingga presentasi di kelas. Namun, realita yang terjadi di kelas BIPA tingkat B1 (CEFR) mengindikasikan bahwa sebagian pemelajar BIPA masih mengalami beberapa kesulitan berkaitan dengan pelafalan kata atau kalimat panjang, pelafalan kata berimbuhan, serta kata-kata dalam bidang tertentu (kosakata baru).

Untuk mengatasi kesulitan yang dialami oleh pemelajar BIPA tersebut, pengajar BIPA diharapkan memiliki strategi agar pembelajaran lebih efektif. Pemilihan strategi pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar BIPA diharapkan akan memudahkan pemelajar BIPA dalam menerima dan memahami materi di kelas. Untuk memilih suatu strategi dalam menangani permasalahan pembelajaran, perlu mempertimbangkan beberapa hal, yaitu: kondisi pemelajar (mental, kesehatan, dan kemampuan berpikir), cakupan pengetahuan yang dimiliki, serta waktu, situasi, dan kondisi tempat belajar (Umam, 2020).

Demikian pula pembelajaran berbicara harus dikaitkan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, selain itu pembelajaran harus menantang dan mendorong pemelajar untuk belajar. Hal lain yang tak kalah pentingnya adalah pembelajaran berbicara harus mampu merangsang kreativitas pemelajar sendiri atau kelompok. Selain itu, sangat penting bagi pemelajar untuk memahami topik yang disajikan sehingga indikator tercapai dengan benar (Istanti, 2017).

Pada level B1 (CEFR) pemelajar dapat berbahasa Indonesia secara pasif dan aktif dengan topik yang lebih variatif daripada level sebelumnya, baik dalam situasi informal maupun formal namun masih terbatas. Pada level ini perlu adanya variasi dalam proses pembelajaran bahasa terutama pada kemampuan berbicara. Variasi ini harus dirancang dengan baik dengan metode belajar yang menyenangkan dan dapat membantu pemelajar dalam memahami dan melatih pemahaman bahasa serta budaya yang ada pada kekayaan bahasa Indonesia. Pada level sebelumnya pemelajar kurang memiliki kesempatan dalam praktek berbicara dikarenakan kosa kata yang masih terbatas. Pada level ini pemelajar diberi kesempatan untuk lebih aktif dan dapat mengembangkan kemampuan berbicara melalui sarana yang pengajar siapkan.

Dalam rangka pemilihan strategi pembelajaran yang sesuai, pemilihan metode belajar merupakan hal yang tak kalah pentingnya. Metode belajar menurut Wina Sanjaya (Sanjaya, 2016) yaitu cara untuk mengimplementasikan rencana yang dibuat untuk tindakan nyata untuk mencapai tujuan yang optimal

Metode bermain peran menjadi sarana yang tidak hanya menyenangkan namun proses mengenalkan dialog yang nyata dan imajinatif dapat membantu pemelajar dalam mengingat serta menerapkan kata baru sesuai dengan konteks yang dibicarakan. Pengembangan metode bermain peran ini cukup mudah dilakukan oleh pengajar BIPA, pada prosesnya kelas akan lebih bervariasi kegiatannya, karena pemelajar tidak hanya dituntut untuk memahami isi naskah namun mengetahui hal apa saja yang perlu disiapkan untuk memaksimalkan role play seperti kostum properti dan sebagainya.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian Tofan Gustyawan (2020) yang berjudul *Bermain Peran (Role Play) Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bagi Pemelajar Bipa Tingkat Pemula*, yang merancang bermain peran sesuai dengan kebutuhan keseharian pemelajar untuk tingkat pemula sedangkan penelitian ini mengaplikasikan metode bermain peran pada level B1 (CEFR) atau B1 (CEFR) yang mengubah cerita rakyat menjadi naskah bermain peran.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah, bagaimana keterampilan berbicara pemelajar BIPA tingkat B1 (CEFR) di Universitas Atma Jaya Yogyakarta, bagaimana perancangan metode bermain peran dalam pembelajaran BIPA tingkat B1 (CEFR) di Universitas Atma Jaya Yogyakarta, serta bagaimana fungsi bermain peran dalam pembelajaran BIPA di Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Melalui penelitian ini, diharapkan pengajar BIPA memiliki variasi dalam mengajarkan BIPA dengan metode yang lebih menyenangkan dan dapat dikembangkan sesuai kebutuhan pemelajar terutama tingkat B1. Selain itu, pemelajar BIPA selama ini belum memiliki kesempatan yang banyak dalam melakukan praktik berbicara. Kegiatan yang dirancang dapat membantu pemelajar dalam menggunakan keterampilan berbicara lebih banyak dan membuka kesempatan pemelajar untuk memahami budaya Indonesia lebih mendalam dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan pemelajar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Sugiyono (Sugiyono, 2017) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas. Sejalan dengan hal

tersebut, menurut (Moeleong, 2012) penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Subjek dalam penelitian ini adalah pengajar dan pemelajar BIPA, khususnya tingkat B1 (CEFR), di Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Pemelajar BIPA tingkat B1 (CEFR) di Universitas Atma Jaya Yogyakarta berjumlah 8 orang.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan yaitu pedoman wawancara, pedoman observasi, dan dokumentasi. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti menggunakan komunikasi langsung dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan terbuka, sehingga informasi yang diperoleh semakin lengkap dan mendalam serta berkaitan dengan masalah yang diteliti. Wawancara ini dilakukan dengan bantuan alat perekam. Selain itu, peneliti juga mencatat hal-hal pokok dalam wawancara, dilanjutkan dengan pencatatan yang lebih lengkap dan rinci setelah wawancara selesai. Selain pengumpulan data dengan wawancara, beberapa informasi juga diperoleh melalui observasi. Beberapa informasi yang diperoleh dari hasil observasi adalah ruang (tempat), pelaku, kegiatan, objek, perbuatan, kejadian atau peristiwa, waktu, dan perasaan responden. Alasan peneliti melakukan observasi adalah untuk menyajikan gambaran realistik perilaku atau kejadian, untuk menjawab pertanyaan, untuk membantu mengerti perilaku manusia, dan untuk evaluasi yaitu melakukan pengukuran terhadap aspek tertentu melakukan umpan balik terhadap pengukuran tersebut. Untuk melengkapi data yang diperlukan dalam penelitian ini digunakan metode dokumentasi sebagai alat bantu dan alat penunjang.

Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif analitik, yaitu mendeskripsikan data yang dikumpulkan berupa kata-kata dan gambar. Data yang berasal dari transkrip wawancara, catatan observasi, dan dokumentasi kemudian dideskripsikan sehingga dapat memberikan kejelasan terhadap kenyataan atau realitas. Menurut Sugiyono (2017), terdapat tiga alur analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

- 1) Reduksi data dipahami sebagai proses seleksi, yang mana perhatian diberikan pada penyederhanaan, abstraksi, dan transformasi "data mentah" dari catatan lapangan. Reduksi dilakukan mulai dari awal pengumpulan data, mulai dari meringkas, mengkode, melacak topik, menulis catatan, dan lain-lain dengan tujuan menghilangkan data atau informasi yang tidak relevan. Data tersebut kemudian diverifikasi.
- 2) Penyajian data adalah deskripsi dari sekumpulan informasi terstruktur yang memberikan kesempatan untuk menarik kesimpulan dan mengambil tindakan. Informasi kualitatif disajikan sebagai teks naratif, yang tujuannya adalah untuk menyatukan informasi terstruktur dalam bentuk yang seragam dan mudah dipahami.
- 3) Penarikan kesimpulan atau kegiatan akhir dari penelitian kualitatif. Peneliti harus menarik kesimpulan dan memeriksanya untuk makna dan kebenaran kesimpulan yang dicapai dari tempat penelitian. Kebenaran, penerapan dan kekokohan pendapat peneliti yang terbentuk dari data harus diperiksa. Peneliti harus memahami bahwa dalam mencari makna hendaknya menggunakan pendekatan emic, yaitu dari sudut pandang informasi kunci, dan bukan menafsirkan makna dari sudut pandang peneliti.

Rencana Pembelajaran BIPA

Perancangan rencana pembelajaran BIPA menjadi dasar dalam proses kegiatan yang harus dilakukan oleh pengajar. Pada pembelajaran tingkat *B1 (CEFR)*, pengajar harus memperhatikan bagaimana kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan berbagai konsep struktur kalimat yang lebih kompleks. Penerapan kemampuan berbicara tidak hanya pada konteks kehidupan sehari-hari namun pada ranah imajinasi. Hal ini dapat didukung dengan pengaplikasian pemahaman budaya dengan dijumpai cerita rakyat yang sesuai pada budaya lokal tempat pemelajar berproses memperoleh bahasa.

Perlu adanya persiapan agar dapat dilakukan dalam proses pembelajaran agar sesuai dengan konteks budaya. Kegiatan ini dilakukan dalam kondisi pra-pembelajaran dan kegiatan saat pembelajaran berlangsung. Kegiatan pra-pembelajaran yang pertama adalah observasi yang meliputi pemilihan cerita rakyat yang dikembangkan dalam naskah untuk tujuan belajar berbicara tingkat *B1 (CEFR)*, yang kedua menyusun RPP sesuai silabus yang sesuai kebutuhan, ketiga memilih media pendukung kegiatan pembelajaran, keempat analisis materi dalam buku BIPA, kelima membagikan setiap adegan dalam proses pembelajaran berbicara, keenam menyiapkan lembar refleksi serta lembar *feedback* sebagai bentuk evaluasi pemelajar, ketujuh menyiapkan informasi terkait kebudayaan yang terdapat dalam naskah.

Kegiatan persiapan sebagai berikut (1) melakukan observasi kelas untuk mengetahui situasi kelas, (2) melakukan pembagian naskah cerita rakyat, (3) membaca dan membedah naskah bersama, (4) diskusi terkait kata baru, baik aspek budaya yang ada pada naskah, (5) pembagian peran sesuai kebutuhan naskah, (6) proses latihan sesuai adegan, (7) refleksi dan pemberian *feedback* sebagai bentuk evaluasi (7) analisis kesulitan yang dihadapi pemelajar (8) memberikan apresiasi pada pemelajar.

Pada proses tersebut bukanlah hal yang mutlak dan akan ada kemungkinan terjadi perubahan menyesuaikan kondisi kelas. Namun dengan adanya perencanaan ini dapat menjadi strategi dan panduan dalam melaksanakan proses pembelajaran BIPA. Ini menjadi aspek yang penting dalam pembelajaran BIPA. Pengajar harus memiliki ide kreatif dalam proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran BIPA bermain peran tidak berfokus pada kemampuan akting pembelajar, namun berfokus pada kemampuan berbahasa. Aspek pemahaman bahasa dapat ditunjukkan melalui dialog dan kemampuan memahami lawan bicara. Hal ini juga mendorong pembelajar dalam memahami dan mengkreasi kata dalam dstruktur kalimat yang sesuai dengan keinginan isi cerita rakyat. Proses ini tentu memperbaiki aksen dalam berbicara yang mana pemelajar berbicara dipengaruhi oleh bahasa ibu masing-masing. Dengan demikian, pembelajar dapat berlatih dengan baik dalam mengucapkan kata dengan artikulasi yang jelas dan baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterampilan Berbicara Pemelajar BIPA Tingkat *B1 (CEFR)*

Hasil dari penelitian ini diperoleh dengan melihat hasil evaluasi setiap kegiatan yang dilaksanakan pada tahap satu hingga selesai. Pemelajar dapat memahami naskah serta mempraktikkan dengan baik kemampuan berbicara dalam Bermain peran. Peneliti menggunakan Teknik observasi pada kelas dan berfokus pada kemampuan berbicara pemelajar.

Menurut Djiwandono (Mustika & Lestari, 2020), keterampilan berbahasa dibagi menjadi dua kategori besar, yaitu: *receptive* (memahami) yang terdiri dari mendengarkan

dan membaca, dan *productive* (menghasilkan) yang terdiri dari berbicara dan menulis. Di antara keempat keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan berbicara dianggap paling sulit bagi kebanyakan pemelajar BIPA. Hal ini dikarenakan untuk menguasai keterampilan berbicara memerlukan kosakata dan ungkapan-ungkapan serta pengucapan yang benar dari pemelajar BIPA dalam mengekspresikan ide-ide, pikiran, dan pengalaman mereka secara utuh dan komunikatif. Pemelajar memahami adegan, budaya yang ada di dalamnya, pemakaian intonasi yang benar, serta artikulasi dan volume yang jelas. Pemelajar dapat menggunakan ungkapan-ungkapan yang sesuai dengan konteks naskah. Selain itu pemelajar dapat mengekspresikan dialog dan melakukan improvisasi yang sesuai dengan kebutuhan naskah.

Akan tetapi, berdasarkan hasil observasi di kelas, pemelajar BIPA tingkat B1 (CEFR) mengalami beberapa kesulitan yang berkaitan dengan pelafalan kata atau kalimat panjang, pelafalan kata berimbuhan, serta kata-kata dalam bidang tertentu (kosakata baru). Sebagai contoh kata ‘terselesaikan’. Bagi beberapa pemelajar BIPA tingkat B1 (CEFR) yang berasal dari Eropa mengalami kesulitan dalam pengucapan kata tersebut terutama pelafalan huruf ‘r’ dan ‘e’. Begitu pula pemelajar BIPA yang berasal dari Jepang dan Korea mengalami kesulitan dalam pelafalan huruf ‘r’ dan ‘l’.

Observasi ini menjadi bahan evaluasi yang nantinya akan menjadi bahan pada pertemuan berikutnya, dalam persiapan latihan mahasiswa melakukan pemanasan serta pengucapan huruf vokal dan konsonan untuk melatih kemampuan artikulasi pemelajar. Pengajar juga menyiapkan berbagai gim yang menyenangkan untuk melatih artikulasi dari kata kata suli sebelum praktik bermain peran.

Selain itu, kosakata baru dalam bidang tertentu juga masih sulit untuk dilafalkan oleh pemelajar BIPA tingkat B1 (CEFR). Misalnya, kata ‘mengusung’. Bagi sebagian besar pemelajar BIPA tingkat B1 (CEFR), kata tersebut membingungkan, bahkan mereka kebingungan menentukan kata dasar dari kata berimbuhan tersebut. Namun, hal tersebut dapat diatasi dengan memberikan pemahaman arti kepada pemelajar sehingga mereka dapat memahami maksud dari kata tersebut.

Pada akhir tahap satu hingga tiga selalu dilakukan evaluasi sesudah latihan, evaluasi tidak hanya diberikan guru namun kesadaran pemelajar atas kesulitan yang ia hadapi selama proses latihan terkait atas pemahaman Bahasa serta kemampuan dalam melafalkan naskah. Hal ini penting dilakukan untuk melihat perkembangan kemampuan berbicara pemelajar.

Kesulitan lain yang dialami pemelajar BIPA tingkat B1 (CEFR) adalah masih kesulitan dalam memproduksi kalimat panjang dan kompleks secara spontan. Biasanya, pemelajar BIPA menuliskan terlebih dahulu kalimat yang diproduksinya di buku catatan, mengoreksi diksi dan tata bahasa terlebih dahulu, kemudian mengucapkannya. Hal ini dapat diatasi dengan kuantitas praktik berbicara di kelas. Praktik berbicara di kelas dapat dilakukan dengan obrolan ringan, bercerita, gim, dan bermain peran.

Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran BIPA

Bermain peran (*role playing*) adalah salah satu metode yang dapat digunakan guna meningkatkan perkembangan kognitif di berbagai aspek usia pemelajar (Anggraini & Darma Putri, 2019). Sedangkan, Kasanah, dkk. berpendapat bahwa *role playing* merupakan model yang tepat untuk melatih daya ingat pada pemelajar. Melalui *role*

playing, suatu penguasaan materi dilakukan melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan pembelajaran (Kasanah et al., 2019).

Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan oleh pelajar. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan pelajar dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung pada apa yang diperankan (Yulianto et al., 2020).

Model pembelajaran *role playing* dirasa dapat menjadi cara yang tepat bagi pelajar untuk belajar dan berlatih berbicara dan berkomunikasi dengan menilai aspek-aspek dalam berbicara, mengungkapkan perasaan melalui berbagai gerakan serta ekspresi wajah (mimik), sehingga keterampilan berbicara dan berkomunikasi pelajar semakin meningkat (Priatna & Setyarini, 2019).

Pandangan lain menjelaskan bahwa metode bermain peran (*Role Play*) merupakan metode pembelajaran yang efektif di mana pelajar terlibat dalam kegiatan bermain atau memerankan tokoh lain dengan penuh penghayatan dan kreativitas. Model pembelajaran bermain peran menekankan keterlibatan emosional dan pengamatan indera dalam situasi masalah yang nyata. Pelajar diperlakukan sebagai subjek yang aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama rekannya pada situasi tertentu. (Purnaningsih et al., 2022)

Metode pembelajaran bermain peran memiliki beberapa tujuan yaitu memberikan pengalaman konkret dari apa yang telah dipelajari, mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran, menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial, menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa, dan menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi dibalik suatu keinginan (Saefuddin & Berdiati, 2014).

Pengalaman konkret dari apa yang telah dipelajari akan memiliki kesan dan melekat pada pengalaman berkomunikasi penutur. pengalaman konkret juga membekas karena kata yang dipelajari didapatkan pada konteks yang sesuai dengan kejadian serta budayanya. Bermain peran menjadi sarana yang baik untuk memberikan pengalaman konkret pada pelajar.

Berdasarkan jenisnya, metode bermain peran terdiri dari dua jenis yang berbeda. Hal ini sesuai dengan pendapat Purnaningsih, dkk. yang mengatakan bahwa metode bermain peran terdiri dari metode bermain peran makro dan mikro. Metode bermain peran makro adalah permainan kooperatif dengan lebih dari dua orang menggunakan peralatan permainan yang berukuran sesungguhnya. Sedangkan, metode bermain peran mikro, pemain menggunakan mainan kecil yang dimainkan oleh dua orang atau bahkan sendirian (Purnaningsih et al., 2022).

Bermain peran pada tingkat B1 (CEFR) merupakan metode bermain peran makro karena melibatkan lebih dari dua orang pemain dan menggunakan konteks semirip mungkin dengan peran yang dimainkan. Pemain berusaha menggunakan intonasi, artikulasi, bahkan perasaan serta imajinasi dari tokoh yang diperankan. Hal ini sudah dapat dilakukan oleh pelajar bipa tingkat BI karena pelajar dapat menggunakan bahasa formal maupun non formal. Bermain peran menggunakan naskah dari cerita rakyat dapat lebih membantu pelajar dalam mendorong serta mengimprovisasi kemampuan berbicara.

Terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan pada penerapan metode bermain peran. Menurut Huda dalam (Pradana & Sholihah, 2019), tahapan dalam bermain peran adalah: 1) pemanasan suasana kelompok; 2) seleksi partisipan; 3) pengaturan *setting*; 4) persiapan pemilihan siswa sebagai pengamat; 5) pemeranan; 6) diskusi dan evaluasi; 7) pemeranan kembali; 9) sharing dan generalisasi pengalaman.

Menurut Uno dalam (Nirmayani, 2020), terdapat tujuh langkah dalam pelaksanaan model pembelajaran bermain peran, yaitu: 1) menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik; 2) memilih peran; 3) menyusun tahap-tahap peran; 4) pemeran; 5) diskusi dan evaluasi; serta 6) membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.

Tahapan yang harus dilakukan pada penerapan metode role playing menurut Shaftels dalam (Nurhasanah et al., 2016), yaitu: 1) penjelasan umum, guru menjelaskan secara umum penggunaan metode *role playing* serta materi yang akan diperankan; 2) pemilihan para pelaku untuk bermain perandan menentukan pengamat (observer) yang bertugas untuk mengamati penampilan permainan peran serta memberikan penilaian; 3) penentuan jalan carita yang dimainkan; 4) pelaksanaan *role playing*, diskusi dan penilaian yang dilakukan observer, kelompok bermain peran memainkan peran ulang, kelompok observer melakukan diskusi ulang; 5) berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Sedangkan, menurut Gustyawan (Gustyawan, 2019) terdapat tiga langkah bermain peran yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran BIPA, yaitu:

1) Perencanaan Persiapan

Pada tahapan ini pengajar menyampaikan konsep dan struktur yang menjadi target dalam pembelajaran.

2) Pelaksanaan *Role Play*

Pada tahap pelaksanaan ini, pengajar menyiapkan kertas berisi rubrik penilaian.

3) *Feedback*

Pada tahap akhir ini pengajar memberi apresiasi, umpan balik, serta memberi koreksi terkait struktur kalimat dan ucapan peserta *role play*.

Berdasarkan tahapan-tahapan di atas, maka langkah-langkah bermain peran dalam pembelajaran BIPA di kelas yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1) Tahap Persiapan

Teknik bermain peran pada tingkat B1 (CEFR) cukup sederhana namun harus memiliki persiapan karena pemelajar akan tampil pada akhir semester. Pemelajar ditargetkan memiliki pemahaman kebahasaan sesuai naskah yang sudah disiapkan oleh pengajar. Pada tahap persiapan ini pengajar mengajak pemelajar BIPA untuk terlibat aktif dalam tahapan persiapan bermain peran, yaitu:

a) Pengajar memilih cerita rakyat sesuai dengan konteks kebudayaan yang dekat dengan pemelajar, terutama daerah lokasi pemelajar BIPA.

b) Pemelajar membaca naskah dan melakukan diskusi terkait kata baru dan aspek budaya di dalamnya

c) Bedah naskah, naskah dimodifikasi bersama oleh pengajar dan pemelajar BIPA. Peran pengajar BIPA sangat penting untuk menyesuaikan tingkat kemampuan pemelajar BIPA *B1 (CEFR)*.

d) Pembahasan adegan per adegan. Pada tahapan ini dilakukan tanya-jawab kosakata baru yang masih membingungkan bagi pemelajar.

e) Pengajar membantu pemelajar berlatih pelafalan kalimat panjang.

f) Pemelajar dan pengajar mendiskusikan terkait properti dan kostum pendukung proses bermain peran.



Gambar 1. Proses Diskusi dan Bedah Naskah oleh Pengajar dan Pemelajar BIPA

Gambar 1 menunjukkan tahap persiapan dalam kelas berbicara untuk bermain peran. Pengajar dan pemelajar BIPA melakukan diskusi dan bedah naskah cerita rakyat *Ande-Ande lumut* yang akan dipentaskan. Pada tahap ini pula dilakukan tanya-jawab terkait kosakata baru dan sulit bagi pemelajar serta latihan pelafalannya.

2) Tahap Proses Pelaksanaan Latihan Bermain Peran

- a) Pengajar memilih pemeran sesuai kebutuhan naskah.
- b) Pengajar membagikan naskah yang sudah disepakati dan dievaluasi bersama pemelajar.
- c) Latihan per adegan sesuai pertemuan yang telah direncanakan.
- d) Penulisan refleksi, *feedback* sebagai bentuk evaluasi

Kegiatan ini dilakukan beberapa bulan dalam satu semester sesuai dengan target yang sudah ditetapkan, melalui proses latihan, praktik, diskusi, dan evaluasi. Pada proses ini tentu dibutuhkan kreativitas pengajar dalam mengelola kelas supaya tahap persiapan sesuai dengan target yang ada.



Gambar 2. Pelaksanaan Latihan Bermain Peran

Gambar 2 merupakan pelaksanaan latihan bermain peran yang dilakukan mulai minggu keenam hingga minggu kesepuluh. Pada proses awal latihan, pemelajar BIPA

masih menggunakan naskah ketika latihan. Pelafalan kosakata sulit dan kalimat panjang pun masih belum lancar, namun pada minggu kedelapan pemelajar BIPA mulai mampu melafalkan kalimat panjang dengan lancar.

3) Tahap Pelaksanaan

Pada tahapan ini, pelaksanaan bermain peran dilakukan sebagai pementasan drama akhir semester dengan durasi 30 menit. Pada tahapan pelaksanaan pementasan drama ini sudah adanya penggunaan kostum dan properti yang lengkap. Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana seorang pemelajar memahami struktur kalimat serta pelafalannya.



Gambar 3. Pementasan Drama Ande-Ande Lumut

Gambar 3 merupakan pementasan drama Ande-Ande Lumut oleh pemelajar BIPA tingkat B1 (CEFR) Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Pementasan drama berlangsung selama 60 menit. Pemelajar BIPA sudah mengenakan kostum dan property yang lengkap. Efek suara dan musik juga disertakan untuk mendukung proses pementasan.

4) Tahap Evaluasi

Pengajar memberikan apresiasi, umpan balik, serta memberikan koreksi terkait struktur kalimat dan pelafalan saat pementasan drama. Oleh sebab itu, pengajar mencatat segala hal yang menjadi kendala dan kesulitan yang dialami pemelajar saat pementasan drama agar dapat dijadikan bahan masukan kepada pemelajar BIPA.

Fungsi Bermain Peran dalam Pembelajaran BIPA Tingkat B1 (CEFR)

Pengaplikasian metode bermain peran dalam sebuah pembelajaran diharapkan akan membuat pemelajar dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, serta merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah (Puspitasari, 2015).

Selain itu, Endraswara dalam (Puspitasari, 2015) berpendapat bahwa dengan penggunaan metode bermain peran dapat mendorong pemelajar untuk menciptakan realitas mereka sendiri, mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang

lain, meningkatkan motivasi belajar pemelajar, melibatkan para pemelajar pemalu dalam kegiatan kelas, membuat rasa percaya diri pemelajar, membantu pemelajar untuk mengidentifikasi dan kesalahpahaman yang benar, menunjukkan pemelajar bahwa dunia nyata yang kompleks dan masalah yang muncul di dunia nyata tidak dapat diselesaikan dengan hanya menghafal informasi, serta menggarisbawahi penggunaan simultan keahlian yang berbeda (yang diperoleh secara terpisah).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik simpulan bahwa bermain peran tidak hanya dikarenakan menarik dan menyenangkan saja, namun ada beberapa hal yang didapatkan melalui bermain peran tingkat B1 (CEFR), yaitu: a) pemelajar mendapatkan kata baru terkait kebudayaan lokal sesuai naskah, b) kelas menjadi lebih antusias karena pemelajar lebih banyak praktik berbicara dan dibantu oleh pengajar dalam pengucapan kata, intonasi serta artikulasi yang benar, c) pemelajar akan lebih percaya diri karena pemelajar terlibat secara nyata dalam proses untuk memerankan peran yang terdapat dalam naskah, serta d) pemelajar berproses lebih kompleks karena akan ada banyak diskusi terkait budaya.

Sakillah, dkk. menjelaskan bahwa cerita rakyat adalah cerita yang berasal dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang menjadi ciri khas di setiap bangsa yang mempunyai kultur budaya beraneka ragam yang mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa (Simanjuntak, 2021). Sedangkan, menurut Hutomo (Rahayu & Subagiharti, 2018) cerita rakyat merupakan ekspresi budaya suatu masyarakat melalui bahasa lisan, yang berkaitan langsung dengan berbagai aspek budaya dan susunan nilai-nilai sosial masyarakat tersebut. Sejalan dengan kedua pendapat tersebut, Rahayu dan Subagiharti (Rahayu & Subagiharti, 2018) berpendapat bahwa cerita rakyat ialah cerita yang berasal dari suatu masyarakat dan berkembang di masyarakat pada masa lampau. Cerita rakyat merupakan ciri khas suatu bangsa dan berkaitan langsung dengan berbagai aspek budaya dan struktur nilai sosial masyarakat tersebut.

Berdasarkan penjelasan mengenai cerita rakyat di atas, cerita rakyat dipilih sebagai media bermain peran yang cukup efektif. Dalam penerapan kemampuan berbicara tidak hanya ditekankan pada situasi nyata seperti kehidupan sehari-hari, namun juga terkait dengan ranah imajinasi. Dengan pertimbangan tersebut, pemahaman budaya dalam cerita rakyat dapat menjadi media yang tepat dan efektif dalam proses peningkatan kemampuan berbicara pemelajar BIPA. Cerita rakyat dapat yang dipilih dapat disesuaikan dengan budaya lokal tempat pemelajar berproses memperoleh bahasa.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pelaksanaan pembelajaran BIPA tingkat B1 (CEFR) dengan penerapan metode bermain peran yang difokuskan pada keterampilan berbicara dapat memberikan pengalaman nyata bagi pemelajar BIPA untuk mempraktekkan secara langsung pelafalan kosakata sulit dan kalimat panjang dalam pembelajaran berbicara. Hal tersebut dilaksanakan melalui proses latihan, praktik, diskusi, dan evaluasi selama tahap persiapan pementasan drama. Pada proses ini, pengajar harus kreatif mengelola kelas supaya tahap persiapan sesuai dengan target yang ada.

Metode bermain peran dalam peningkatan keterampilan berbicara pemelajar BIPA diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi pengajar BIPA untuk mengembangkan pembelajaran dengan implementasi metode bermain peran pada proses pembelajaran di

kelas. Penerapan metode ini baik dilakukan dalam kelas BIPA sehingga pengajar menjadi yang lebih kreatif lagi dan pemelajar dapat menemukan pengalaman baru dan pengetahuan baru dalam pembelajaran BIPA.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, W., & Darma Putri, A. (2019). Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. In *JECED* (Vol. 1, Issue 2). <https://doi.org/https://doi.org/10.15642/jeced.v1i2.466>
- Gustyawan, T. (2019). Bermain Peran (Role Play) dalam Pemelajaran Keterampilan Berbicara bagi Pemelajar BIPA Tingkat Pemula. *Deskovi : Art and Design Journal*, 2(2), 65–68. <https://ejournal.umaha.ac.id/index.php/deskovi/article/view/515/407>
- Istanti, W. (2017). Strategi Pembelajaran BIPA Aspek Berbicara dengan Metode Bermain Peran menjadi Presenter TV bagi Mahasiswa Level C1. *PIBSI*, XXXIX, 642–651. [http://eprints.undip.ac.id/58802/1/WATI_ISTANTI\).pdf](http://eprints.undip.ac.id/58802/1/WATI_ISTANTI).pdf)
- Kasanah, S. A., Damayani, A. T., & Rofian. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3, 519–526. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22308>
- Moeleong, L. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mustika, N., & Lestari, R. (2020). Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Mahasiswa STIKes Perintis Padang. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 202–209. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i2.125>
- Nirmayani, L. H. (2020). EdukasI: Jurnal Pendidikan Dasar Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar Melalui Model Pengajaran Bermain Peran. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 207–215. <https://doi.org/https://doi.org/10.55115/edukasi.v1i2.925>
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan Metode Role Playing untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Mahluk Hidup dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620. <https://doi.org/https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.2992>
- Nurwati, A. (2014). Penilaian Ranah Psikomotorik Siswa dalam Pelajaran Bahasa. *EDUKASIA: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 9(2), 385–400. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21043/edukasia.v9i2.781>

- Pradana, A. A., & Sholihah, A. U. (2019). Peningkatan Hasil Belajar dengan Metode Bermain Peran pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Kelas IV MI Thoriqotul Falah Talangkembar Tahun Pelajaran 2017/2018. *Premiere: Journal of Islamic Elementary Education*, 1(1), 1–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.51675/jp.v1i1.44>
- Priatna, A., & Setyarini, G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 2477–2143. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v4i2.2139>
- Purnaningsih, P., Sukmawati, N., & Isnaeni, R. (2022). Penerapan Role Play dalam Basic English Conversation untuk Anak-Anak Griya Yatim Dhuafa Permata Pamulang. *JCRS (Journal of Community Research and Service)*, 6(2). <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jcrs/index>
- Puspitasari, W. D. (2015). Metode Pembelajaran Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Ekspresif Drama pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1), 68–77. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v1i1.347>
- Rahayu, S., & Subagiharti, H. (2018). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Pemahaman Cerita Rakyat. *Jurnal Komunitas Bahasa*, 6(2), 128–135.
- Saefuddin, A., & Berdiati, I. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Simanjuntak, M. M. (2021). Analisis Nilai Budaya Dalam Cerita Rakyat “ Mado-Mado Nias .” *KODE: Jurnal Bahasa*, 10, 136–149.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trisnawati, W. (2018). Permasalahan Pemerolehan Bahasa pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Inggris STKIP-MB Ditinjau dari Aspek Neurolinguistik. *Jurnal Muara Pendidikan*, 3(2), 183–190. <https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/mp/article/view/37/52>
- Umam, S. (2020). Pemilihan Strategi sebagai Alternatif Solusi Permasalahan Pembelajaran Berbasis Daring. *Al Hikmah: Journal of Education*, 1(1), 1–10. http://ejournal.yphn.ac.id/index.php/Alhikmah/article/view/1/pdf_1
- Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 97–102. <https://doi.org/10.30605/>

jsgp.3.1.2020.173