

DOI: doi.org/10.21009/ISLLAE.01108

Received: 5 June 2018
Revised: 10 June 2018
Accepted: 14 August 2018
Published: 31 January 2019

The Effectiveness of Role Play Method Using The Role Card on Kaiwa Learning in Improving Speech Ability

Alo Karyati^{1,a)}

Universitas Pakuan Bogor¹⁾

kaorichiichai@yahoo.com^{a)}

Abstract

The ability to have the skills in speaking is an important factor in *Kaiwa* class/in speaking class. Speaking is the means of communication to express ideas, purpose and intentions of speakers. To improve speaking skills there needs to be an appropriate methodology. Previous techniques in teaching of *Kaiwa* mainly focused on question and answer, memorization and discussion with a theme prepared. These types of activities have proven not satisfactory in enhancing the speaking ability of students. I propose a method using role cards for students in university in their 2nd, 3rd and 4th semester. This method has the following steps: teacher gives the role cards to students, the cards are written in Indonesian, the students read the cards then conduct the instructions. The improvement of student's skills is seen in their confidence in using the L2 not only with their peers, but also to the tutor and native speakers. This technique allows students to explore further their speaking ability. The method used in this research is quasi experiment. It also allows students to apply their knowledge in *bunpou* in *Kaiwa* class.

Keyword: Method, Role Cards, *Kaiwa*, Speaking Skills

Abstrak

Kemampuan untuk memiliki keterampilan berbicara merupakan faktor penting dalam kelas *Kaiwa*/dalam kelas berbicara. Berbicara adalah sarana komunikasi untuk mengekspresikan ide, tujuan, dan niat pembicara. Untuk meningkatkan keterampilan berbicara perlu ada metodologi yang tepat. Teknik-teknik sebelumnya dalam pengajaran *kaiwa* terutama berfokus pada pertanyaan dan jawaban, menghafal, dan diskusi dengan tema yang disiapkan. Jenis kegiatan ini terbukti tidak memuaskan dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Metode penelitian ini menggunakan kartu peran untuk siswa di universitas di semester 2, 3, dan 4. Langkah-langkah metode ini yaitu: guru memberikan kartu peran kepada siswa dan ditulis dalam bahasa Indonesia, siswa membaca kartu kemudian melakukan instruksi. Peningkatan keterampilan menggunakan L2 tidak hanya terlihat dalam kepercayaan diri siswa, tetapi juga bagi tutor dan penutur asli. Teknik ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi lebih jauh kemampuan berbicara mereka. Metode yang digunakan eksperimen kuasi. Ini

juga memungkinkan siswa untuk menerapkan pengetahuan mereka di *bunpou* dalam kelas *Kaiwa*.

Kata Kunci: Metode, Kartu Peran, Kaiwa, Keterampilan Berbicara

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran kemampuan berbicara terdapat bermacam-macam metode, antara lain: reka cerita gambar, *role play*/bermain peran, wawancara, percakapan langsung, diskusi, presentasi, dan lain-lain.

Dari berbagai metode pengajaran *Kaiwa* yang dikemukakan di atas, penulis sering memakai metode ulang ucap, wawancara, reka cerita gambar, dan lain-lain. Tetapi, dari banyaknya metode pengajaran yang penulis pergunakan hasilnya kurang efektif. Kemampuan berbicara mahasiswa kurang meningkat. Mahasiswa cenderung kaku ketika harus berbicara berbahasa Jepang. Kemudian penulis mengikuti Workshop Pembelajaran *Kaiwa* yang diselenggarakan The Japan Foundation. Dalam pelatihan tersebut penulis mendapatkan pengajaran metode *Kaiwa* menggunakan metode *role play* dengan *role card*/kartu peran sebagai medianya. Setelah, penulis mengikuti pelatihan tersebut penulis menjadi tertarik mendalami apa itu metode *role play* dengan *role card*. Kemudian penulis mulai membaca beberapa literatur yang berhubungan dengan metode pengajaran kemampuan berbicara, dan menemukan bahasan tentang *role play* dalam berbagai macam jurnal pembelajaran bahasa Jepang. Setelah membaca jurnal-jurnal tersebut penulis menjadi paham bagaimana pengajaran *kaiwa* menggunakan metode *role play* dengan *role card*. Berdasarkan hal-hal tersebut yang melatarbelakangi mengapa penulis membahas tentang “Efektivitas Metode *Role Play* Menggunakan *Role Card* pada Pembelajaran *Kaiwa* dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara”.

Pengertian Berbicara

Berbicara merupakan kegiatan menyampaikan ide, gagasan, dan pikiran kepada lawan bicara. Melalui berbicara kita dapat menyampaikan sesuatu yang ada di pikiran kita kepada orang lain, sehingga orang lain menjadi paham apa yang kita inginkan. Berbicara merupakan aktivitas yang lumrah dilakukan setiap hari. Berbicara digunakan seseorang untuk menyampaikan maksud dan tujuannya kepada pihak atau orang.

Sedangkan menurut Mari (2007:11) bahwa pengertian berbicara sebagai berikut:

話す行為は、言いたい内容を考え、言いたい表現を選び、音声に出して相手に伝えるというプロセスをたどります。 *Hanasu kouji wa, itai naiyou wo kangae, itai hyougen wo erabi, onsei ni dashite aite ni tsutaeru toiu purosesu wo tadorimasu.* Artinya bahwa berbicara meliputi suatu proses memikirkan isi yang ingin disampaikan, memilih ungkapan yang sesuai dengan apa yang ingin disampaikan, lalu menyampaikannya kepada lawan bicara melalui suara.

Akan tetapi, menurut Iskandar Wassid & Sunendar (2009:241) bahwa keterampilan berbicara adalah keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada

orang lain. Sedangkan menurut Tarigan (1981:15) bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Teknik-teknik Berbicara

Agar pembelajaran berbicara ini dapat tercapai dengan baik, tentu saja diperlukan teknik-teknik yang akan menunjang pengajaran tersebut. Seperti halnya yang dikemukakan (Iskandarwassid & Sunendar, 2008:287) bahwa teknik-teknik pembelajaran keterampilan berbicara yang dapat digunakan adalah sebagai berikut: Alat ucap, lihat ucap, permainan kartu kata, wawancara, permainan memori, reka ulang gambar, biografi, manajemen kelas, bermain peran, permainan telepon, permainan alfabet.

Pengertian *Role Play*/bermain peran

Role play/bermain peran merupakan kegiatan pembelajaran kemampuan berbicara dengan cara bermain peran, yaitu 2 siswa melakukan latihan percakapan di depan kelas berdasarkan tema yang diberikan pengajar.

Kobayashi (2001:70) dalam Restoeningrum (2014) mengungkapkan bahwa *role play* adalah kegiatan berdialog yang mengikuti suatu latar dan peran “*Role play* adalah suggestopedia yang mendukung teori suggestologi, yaitu kegiatan kelas yang kelas yang digunakan untuk mempermudah belajar, membebaskan ekspresi (kejiwaan) siswa dengan cara menentukan peran dan latar”.

Menurut (Suharto, 1997:85) dalam (Ziadatus, 2012) Bermain peran adalah suatu gambaran spontan dari situasi, kondisi atau keadaan yang khusus dilakukan oleh sekelompok orang yang terdiri dari para siswa. Bermain peran disini yaitu terjadinya hubungan antara siswa dalam situasi tertentu (Suharto, 1997:85). Sedangkan menurut (Syah, 2001) dalam Bayu (2013) Metode bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan (*Education games*) yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang, dan cara berpikir orang lain dengan memerankan peran orang lain.

Teknik – teknik pengajaran menggunakan *Role Play*

Dalam pembelajaran *role play*/bermain peran diperlukan bermacam-macam teknik. Seperti yang diungkapkan oleh Okazaki, dkk (1987:14) dalam Restoeningrum (2014) bahwa tahap-tahap kegiatan *role play*. adalah seperti berikut:

1. Tahap persiapan : (a) menjelaskan isi tujuan, dan prosedur *role play* kepada siswa dengan baik, (b) Membagikan peran. Guru mengambil keputusan agar hasil yang diinginkan tercapai. (c) membagikan kartu peran dan memberi waktu persiapan kepada siswa.
2. Tahap pelaksanaan
(a) Guru berkeliling di antara para siswa, melihat siapa yang akan tampil dengan lancar (b) Guru mengajarkan ungkapan (*hyoogen*) dengan perlahan-lahan apabila ada kelompok yang tidak tampil karena tidak mengerti.
3. Alat pementasan:
(a) Menanyakan kesan tentang *role play* yang baru dipentaskan, (b) Menanyakan

bagaimana gaya pementasan, (c) Membicarakan teknik *role play* tersebut dengan siswa.

Langkah-langkah Pengajaran Role play dengan *role card*

Berikut ini adalah langkah-langkah pengajaran kawi menggunakan *role card*/kartu peran:

- (1) Pengajar menyiapkan kartu peran
- (2) Pengajar memberikan kartu peran kepada 2 orang siswa. Siswa A dan B masing-masing tidak mengetahui isi dari kartu masing-masing.
- (3) 2 orang siswa praktek percakapan di depan kelas sambil melihat *role card*/kartu peran yang sudah disiapkan oleh pengajarnya..
- (4) Pengajar memperbaiki kesalahan tata bahasa dan kosa kata yang digunakan siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penulisan ini adalah eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Pada penulisan ini penulis tidak mengadakan kelas kontrol, tetapi hanya kelas eksperimen. Hal ini dikarenakan agar lebih fokus melakukan penulisan di satu kelas. Tujuan penulisan eksperimental-Semu adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan/atau memanipulasikan semua variabel yang relevan.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan hasil penulisan dan pengamatan selama mempraktekan metode ini pada pembelajaran kawi menggunakan metode *role play*/bermain peran dengan *role card*/kartu peran. Penulis menilai metode ini efektif digunakan dalam pembelajaran mata kuliah kawi. Karena metode ini dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa. Sebelum menggunakan metode *role play* dengan *role card* siswa kurang berani berimprovisasi ketika harus melakukan percakapan, siswa terlihat terbata-bata ketika sedang berbicara bahasa Jepang. Akan tetapi, setelah menggunakan metode *role play* dengan *role card*, kemampuan siswa dalam berbicara menjadi meningkat. Siswa menjadi berani melakukan percakapan dengan berimprovisasi, siswa tidak merasa dibatasi harus berbicara apa ketika sedang melakukan percakapan.

Untuk melihat keefektifan metode *Role play* dengan *role card* ini, penulis membagikan angket kepada beberapa orang siswa semester 2 yang memiliki tingkat kemampuan bahasa Jepang berbeda. Penulis memberikan 10 pertanyaan, dengan jawaban: Sangat setuju, setuju, tidak setuju, ragu ragu dan sangat tidak setuju. Selain itu, penulis meminta siswa menuliskan masukan, kelebihan dan kekurangan dari metode *role card* ini, dan penulis juga mewawancarai beberapa orang siswa tentang metode pembelajaran *Role play* dengan *role card* ini.

Berdasarkan 10 pertanyaan yang penulis sampaikan melalui angket, didapat jawaban yang bervariasi. Rata-rata siswa menjawab metode ini efektif diterapkan dalam pengajaran kawi, metode ini dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa dan siswa dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam melakukan percakapan menggunakan *role card*. Selain itu, penulis menemukan beberapa masalah ketika menggunakan metode ini. Masalah – masalah tersebut diantaranya:

1. Siswa sering tidak percaya diri ketika harus berbicara di depan umum/orang banyak.
2. Siswa tidak terbiasa latihan kaiwa dengan melihat kartu peran/*role card*, sehingga ketika melakukan percakapan terlihat seperti kaku.
3. Siswa yang kemampuan tata bahasanya kurang, agak susah beradaptasi dengan metode *role card* ini. Akibatnya siswa tersebut menjadi susah mengembangkan kalimat-kalimat percakapannya.
4. Siswa yang perbendaharaan kosa katanya kurang, akan mengalami kesulitan ketika harus membaca kartu peran, dan langsung latihan praktek *kaiwa* dengan melihat kartu peran tersebut.
5. Pada saat pengajaran menggunakan *role card*, pengajar memiliki peranan penting dalam membimbing dan mengarahkan siswa bagaimana latihan *kaiwa* dengan metode *role card* ini menjadi metode yang menarik dan tidak membosankan.

Dari beberapa permasalahan yang ditemukan pada saat menggunakan metode *Role Play* dengan *role card* ini, sebelum mempraktekan kepada siswa perlu memberi pengarahan atau tutorial bagaimana latihan percakapan yang baik dan benar ketika menggunakan *Role play* dengan *role card* /kartu peran. Pengajar dapat memberikan contoh praktek percakapan dulu dengan salah satu siswa dengan menggunakan *Role play* dengan *role card*. Jika perlu pengajar memperlihatkan video percakapan yang hampir sama kepada siswa. Dalam hal ini video - video percakapan menggunakan *role play* yang ada di *youtube*. Sehingga siswa menjadi paham bagaimana latihan percakapan menggunakan metode *Role play*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil jawaban pertanyaan angket dan wawancara yang penulis lakukan, dapat disimpulkan bahwa metode pengajaran *role card* efektif digunakan pada mata kuliah *kaiwa*. Metode ini dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Siswa menjadi lebih dapat berimprovisasi ketika melakukan percakapan. Tidak hanya itu, siswa pun dapat mengaplikasikan/ menerapkan bunpou yang telah dipelajari kedalam pelajaran *kaiwa*. Sebelumnya siswa lebih banyak belajar *kaiwa* dengan metode menghafal bahan *kaiwa* yang ada di buku pelajaran, akan tetapi setelah menggunakan metode *Role play* dengan *role card* siswa menjadi lebih bebas dalam membuat kalimat percakapan

Dari saran-saran yang siswa kemukakan di angket tentang metode *Role play* dengan *role card* ini, didapat jawaban sebagai berikut:

1. Harus ada evaluasi pada setiap siswa yang sudah selesai latihan percakapan, hal ini agar siswa tersebut paham kekurangan dan kesalahan mereka.
2. Metode ini agar banyak digunakan dalam pembelajaran *kaiwa*.
3. *Role card* atau kartu peran agar dibuat sesuai dengan pelajaran.
4. Ketika siswa mengalami kesulitan latihan *kaiwa* menggunakan *role card*, pengajar harus membimbing mengarahkan siswa tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Iskandarwassid dan Sunendar, D. (2006). Strategi Pembelajaran Bahasa. Rosda : Bandung
- Kida, M. etc. (2007). Nihongo Kyozuho Shirizu 6. Hanasu Koto o oshieru. Tokyo: Kokusai koryoku kikin
- Kobayashi, M. Yoku Wakani Kyoojuhoo Nihongo Kyooiku Nooryokukentei (2001)

- Rakhmat, J. (2007). *Retorika Modern (Pendekatan Praktis)*. Remaja Rosdakarya, PT. Bandung.
- Restoeningroem, Teknik Role Play terhadap pembelajaran berbicara bahasa Jepang (Kaiwa) E-Journal WIDYA Non-Eksakta 2017
- Syah Muhibbin,. (2006). *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Suharto, B. (1997). *Pendekatan Dan Teknik Belajar Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Tarsito
- Tarigan, HG. (ed). (1981). *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.