

**PERANAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PERCAKAPAN BAHASA
INGGRIS DENGAN MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAY
(LOKASI : SMP NEGERI 7 TANJUNG BALAI)**

Cecep Maulana^{*}, Iin Almeina Lubis, Ramadhani

Sistem Informasi, STMIK Royal

email:cecep.maulana1977@gmail.com

Abstract: This study aims to obtain (1) using role play to improve the students' conversation for Class XI-5 of SMP Negeri 7 Tanjung Balai; (2) The form of learning activity for communicating in daily conversation by using the interactive media; (3) system of conversation learning in dialogue by using role play; and (4) the increase of students' skills to practice English by using the interactive media. such as: video, picture from *CD* for communicating in the conversation and then students tried to practice english and used the expression in the classroom with the simple topic. Then used to provide speaking practice but can also develop listening. we can use conversation to introduce and practice a function, structure, or vocabulary, and to illustrate degrees of politeness, levels of formality, and values and attitudes of the target culture. We can also work with students to analyze written dialogues for any of these materials. conversations are useful for listening to and practicing pronunciation, intonation, and other phonological. result this training is also expected to provide motivation to learners in terms of active learning, innovative and creative.

Keywords: Interactive media, English conversation, Role playing method

Abstrak: penelitian ini bertujuan untuk memperoleh (1) penggunaan role playing atau bermain peran untuk meningkatkan percakapan siswa XI-5 SMP Negeri 7 Tanjung Balai; (2) bentuk dari kegiatan pembelajaran untuk berkomunikasi dalam percakapan sehari – hari dengan menggunakan media interaktif; (3) sistem pembelajaran percakapan dalam dialog dengan menggunakan bermain peran; dan (4) peningkatan keterampilan siswa untuk berlatih bahasa inggris dengan menggunakan media interaktif seperti video, gambar dari CD untuk berkomunikasi dalam percakapan dan kemudian siswa mencoba untuk berlatih bahasa inggris dan menggunakan ekspresi di kelas dengan topik sederhana. Kemudian digunakan untuk memberikan latihan berbicara tetapi juga dapat mengembangkan dalam sesi mendengarkan. Kita dapat menggunakan percakapan untuk memperkenalkan dan fungsi mempraktikkan, struktur, atau kosa kata, dan untuk menggambarkan tingkat kesopanan , tingkat formalitas, dan nilai – nilai pencapaian sikap dan budaya. Kita juga dapat bekerja dengan siswa untuk menganalisis dialog tertulis untuk semua materi ini. percakapan berguna untuk mendengarkan dan mempraktikkan pengucapan, intonasi, dan fonologi. Hasil pelatihan ini juga diharapkan dapat memberikan motivasi kepada peserta didik dalam hal pembelajaran aktif, inovatif dan kreatif.

Kata kunci: Media interaktif, Percakapan Bahasa Inggris, Metode bermain peran

PENDAHULUAN

Media dalam bahan ajar memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan oleh dosen/guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar para mahasiswa /siswa.

Menurut Briggs (1977) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dimana akan berlangsung dalam suatu sisyem, maka media interaktif menempati posisi yang paling penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan berjalan dan proses komunikasinya juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

Hal ini mendorong penulis untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat (P2M) di SMP Negeri 7 Tanjung dalam peranan media interaktif yang merupakan salah satu faktor terpenting yang bisa mempengaruhi seseorang dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Pengaruh media interaktif terhadap pembelajaran dapat dilihat dari keterlibatan dan respon siswa terhadap materi yang disampaikan, biasanya mengacu pada produk dan layanan digital pada sistem berbasis komputer yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, audio, audio, dan video game.

SMP Negeri 7 Tanjung Balai merupakan pendidikan pada jenjang

menengah pertama yang mengutamakan perkembangan keterampilan siswa. Keterampilan yang dimiliki yang dimiliki merupakan hasil dari pembelajaran di sekolah. Selama ini cara pembelajaran secara tatap muka masih memiliki beberapa kelemahan. Salah satunya adalah masih rendahnya motivasi siswa serta kurangnya merespon kegiatan percakapan bahasa inggris. Hal ini disebabkan metode pengajaran masih menerapkan *traditional method*. Penggunaan media yang kurang efektif misalnya: siswa tidak diberikan media pengajaran yang menarik yang dapat mempengaruhi percakapan siswa dalam bahasa inggris.

Percakapan atau (*Conversation*) merupakan kegiatan yang dilakukan kepada orang lain untuk membahas ssesuatu hal yang dianggap penting atau tidak penting. Bisa dilakukan oleh dua orang atau lebih dalam suatu kelompok atau pertemuan.

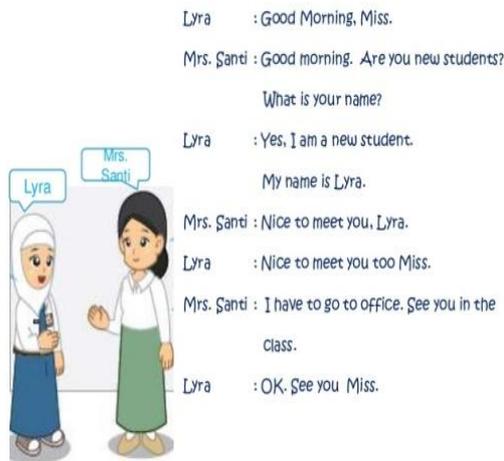
Untuk alasan ini, penulis tertarik untuk penerapan media interaktif dalam percakapan bahasa inggris dengan menggunakan metode bermain peran. Kami juga ingin mengetahui manfaat dan masalah yang dihadapi oleh peserta didik.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan dalam bentuk pembelajaran dan pengajaran dengan penggunaan metode role play bagi siswa kelas XI-5 di SMP Negeri 7 Tanjung Balai dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Landasan teoritis tentang penggunaan role playing dalam

percakapan bahasa Inggris .



Gambar: 1 penggunaan role playing dalam percakapan bahasa Inggris.

2. Penerapan media interaktif sebagai alat pendukung dalam kegiatan pengajaran misalnya: video, gambar dalam bentuk CD.



Gambar 2 menggunakan video

3. Mendengarkan percakapan melalui media interaktif di depan kelas untuk memotivasi mereka dalam berdialog bahasa Inggris secara berkelompok.
4. Praktek di depan kelas melalui percakapan sederhana dengan menggunakan *Role playing*

(bermain peran) secara berkelompok

Penggunaan metode *role playing* atau bermain peran memiliki kelebihan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Permainan yang diperankan sendiri, membantu dalam memahami masalah – masalah yang sedang dihadapi (Santoso, 2010).
- 2) Bagi peserta yang memainkan peran sebaagai orang lain, maka peserta tersebut dapat menempatkan dirinya seperti watak karakter yang dimainkan itu.
- 3) Mampu merasakan yang dialami oleh orang lain. Hal tersebut mampu menumbuhkan sikap saling memperhatikan orang lain.

Selain memiliki beberapa kelebihan, metode *role playing* atau bermain peran juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Apabila pelatih tidak menguasai metode bermain peran dalam setiap sesi yang diadakan dalam pelatihan, maka akan menjadi tidak berhasil (Santoso, 2010).
- 2) Langkah – langkah dalam metode bermain peran yang tidak dipahami trainer dengan baik, dapat menimbulkan kekacauan selama kegiatan berlangsung (Santoso, 2010).

Langkah – langkah Metode *role playing*

Adapun langkah – langkah yang perlu dilakukan, ketika menerapkan metode pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (Wicaksono dkk. 2016) dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Menyusun atau menyiapkan tentang skenario yang akan ditampilkan di kelas.
- 2) Membentuk siswa dalam kelompok – kelompok.
- 3) Memberikan penjelasan pada siswa tentang kompetensi - kompetensi yang ingin dicapai melalui kegiatan pembelajaran *role playing*.
- 4) Memanggil siswa yang telah ditunjuk untuk memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah disiapkan.
- 5) Masing – masing siswa berada dalam kelompoknya, kemudian siswa tersebut melakukan pengamatan pada siswa yang sedang memeragakan skenarionya.
- 6) Masing – masing kelompok untuk menyusun dan menyampaikan hasil kesimpulan berdasar skenario yang dimainkan oleh kelompok yang lain.
- 7) Pada langkah terakhir ini, memberikan kesimpulan dari kegiatan *role playing* yang dilakukan bersama siswa.

PEMBAHASAN

Media interaktif pada percakapan sangat efektif dalam kegiatan bahasa Inggris khususnya berkomunikasi langsung secara berkelompok. Hal ini memberikan arti dalam pelatihan di SMP Negeri 7 Tanjung Balai pada kelas XI-5 yang sangat antusias dalam penyampaian materi pembelajaran bahasa Inggris yang telah dikembangkan dengan memperhatikan aspek pembelajaran dan media sebagai prinsip desain pesan pembelajaran

Manfaat yang diperoleh dari penggunaan media interaktif adalah konsep yang disajikan mudah dipelajari, dipahami dan sistematis. Media interaktif memberi kesempatan pada siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing, belajar lebih cepat dan tidak menimbulkan kebosanan karena dilengkapi dengan gambar-gambar dan animasi serta soal latihan yang bervariasi. Adanya pengulangan yang harus dilakukan saat jawaban salah menjadikan siswa lebih memahami materi dalam penggunaan metode bermain peran atau *role playing* di dalam kelas .

Metode *role playing* atau dikenal dengan bermain peran merupakan salah satu bentuk drama. Dalam metode ini, siswa diminta untuk bermain suatu drama, secara spontan untuk memeragakan peran – perannya dalam berinteraksi. Peran yang dilakukan berhubungan dengan masalah maupun tantangan dan hubungannya dengan manusia. Jadi metode bermain peran, meminta subjek untuk memainkan peran tertentu, melalui interaksi dengan lingkungan sosialnya.



Gambar 1. Penyampaian Materi



Gambar 2. Penyampaian Materi



Gambar 3. Foto Bersama Peserta Pelatihan

SIMPULAN

Pengabdian pada masyarakat dengan memberikan pelatihan pengajaran bahasa Inggris dengan menggunakan metode role playing di SMP Negeri 7 Tanjung Balai telah dilaksanakan dengan baik dan tertib. Dengan kerja sama tim pengabdian yang baik dan peran serta aktif narasumber dalam kegiatan pengabdian ini semuanya berjalan dengan sesuai yang diharapkan serta guru dapat melaksanakan metode pengajaran ini dengan menggunakan metode role playing /bermain peran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah terlaksanakannya pengabdian masyarakat di SMP Negeri 7 Tanjung Balai pada kelas XI-5, beberapa saran yang disampaikan

adalah, guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran agar menggunakan metode kreatif dan inovatif dan menggunakan media - media yang ada disekitarnya, karena siswa akan belajar dengan pengalaman yang dialaminya sehingga pembelajarannya lebih bermakna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis berterima kasih kepada ketua LPPM STMIK Royal Kisaran yang telah memberi kami kontribusi dalam penelitian ini. Dan terima kasih kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 7 Tanjung Balai, Guru Bahasa Inggris SMP Negeri 7 Tanjung Bali, dan semua siswa Khusus untuk XI-5 yang terlibat langsung dalam pelatihan ini guna memberikan solusi dalam pengajaran yang efektif dan inovatif. Akhirnya, terima kasihnya yang tulus kepada semua orang yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang membantunya menyelesaikan penelitian ini

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Ronald H. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Alessi, S.M., & Trollip, S.R. 2001. *Multimedia for learning method and development*. Needham Heights: Allyn & Baco
- Binato Iwan, 2008. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Perkembangannya*, Yogyakarta: Andi Offset

Joyce, Bruce R. and Weil, Marsha. 1972. Models of Teaching. Michigan: Prentice-Hal

Susanti, A.D.H. 2007. Using Role Play in Teaching Speaking (A Pre-Experimental Study at Islamic Junior High School Soebono Mantofani Jombang - Ciputat) A Paper Presented to the Faculty of Tarbiyah and Teachers Training