

# DAMPAK TEKNIK *ROLE PLAYING* SEBAGAI METODE PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN DALAM MATA KULIAH BAHASA INGGRIS MAHASISWA ADMINISTRASI RUMAH SAKIT

Wiwin Winarti<sup>1\*</sup> , Dian Nuramdiani<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Politeknik Al Islam Bandung, Jln. Cisaranten Kulon no.120 Bandung

\*[wiwinwinarti@politeknikalislam.ac.id](mailto:wiwinwinarti@politeknikalislam.ac.id)

## ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak teknik Role Playing dalam jangka panjang kepada para alumni Politeknik Al Islam Bandung (PAIB), khususnya alumni mahasiswa Program Studi Administrasi Rumah Sakit. Penelitian dilakukan selama lima bulan dari bulan Juli hingga November 2019. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Adapun teknik pengumpulan data, karena domisili para alumni tersebar di banyak tempat yang berjauhan, maka untuk mempermudah pengumpulannya dilakukan penyebaran angket melalui *google form* yang disebarakan melalui jaringan Grup WA alumni, Facebook dan Instagram. Selain itu juga dilakukan *focus Group Discussion* kepada 20 alumni, serta wawancara kepada lima alumni yang berlokasi di Garut, Tasikmalaya, Depok, Soreang dan kota Bandung. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa role play bagi para alumni memupuk kekompakan kelompok dan kesolidan kelas. Mahasiswa yang memiliki kemampuan lebih dalam Bahasa Inggris membantu mahasiswa lain yang kesulitan, baik dalam menghafal dialog, berlatih melafalkan dan mempersiapkan tata panggung, sehingga mahasiswa mampu mengekspresikan perasaannya dalam role play dan mampu mengurangi rasa gugup saat pentas.

**Kata kunci:** fenomenologi, komunikasi kelompok, Politeknik Al Islam Bandung, role play, teori penstrukturan adaptif

## ABSTRACT

*The purpose of this study was to determine the impact of the long-term Role-Playing technique to the alumni of the Al Islam Bandung Polytechnic (PAIB), especially alumni of Hospital Administration Study Program students. The study was conducted for five months from July to November 2019. The research method used in this study was a qualitative method with a phenomenological approach. The data collection techniques, because the domicile of the alumni are scattered in many places far apart, then facilitate the collection of questionnaires through a Google form that is distributed through the WA alumni network, Facebook and Instagram. In addition, a Focus Group Discussion was held on 20 alumni, as well as interviews with five alumni located in Garut, Tasikmalaya, Depok, Soreang and Bandung. The results of the study*

*show that role play for alumni fosters group cohesiveness and class solidarity. Students who have more proficiency in English help other students who have difficulties, both in memorizing dialogue, practicing reciting and preparing the stage set, so that students are able to express their feelings in role-playing and are able to reduce their nervousness when performing.*

**Keywords:** *phenomenology, group communication, Al Islam Bandung Polytechnic, role play, adaptive structuring theory*

## PENDAHULUAN

Setelah AEC (Asean Economic Community) resmi diterapkan pada tahun 2015, maka keran kerjasama antar negara Asean sudah sangat terbuka luas dengan potensi kesempatan usaha yang lebih bervariasi. Pola pikir bangsa ini tidak lagi berpikir secara lokal dan regional, melainkan harus sudah mengglobal. Namun kesempatan ini hanya dinikmati oleh segelintir orang, yaitu mereka yang telah mempersiapkan diri dan memampukan diri untuk mahir berbahasa Inggris. Kemampuan berbahasa Inggris merupakan keharusan dan wajib dikuasai untuk turut andil dalam komunitas global ini.

Salah satu Profil Lulusan Program Studi Administrasi Rumah Sakit adalah mejadi seorang komunikator yang baik. Sebagai tenaga ahli madya yang berkecimpung di bidang kesehatan, persinggungan dengan berbagai kalangan dengan beragam latar belakang budaya dan bangsa akan terjadi. Tidak menutup kemungkinan juga akan bergaul dengan komunikasi internasional. Dengan demikian salah satu *soft-skill* yang harus dimiliki kemampuan para Administrator Rumah Sakit adalah bahasa Inggris.

Kemampuan Bahasa Inggris mahasiswa yang rendah di lingkungan Politeknik Al Islam Bandung (PAIB), khususnya mahasiswa Program Studi ARS menjadi perhatian khusus bagi para dosen Bahasa Inggris, karena posisi mereka di tempat bekerja diproyeksikan akan banyak yang menempati posisi *front liners*. Hal ini dilatarbelakangi oleh sebagian besar mahasiswa yang diterima di kampus PAIB adalah limpahan mahasiswa setelah gagal diterima di perguruan tinggi terkemuka. Mereka rata-rata berasal dari daerah dimana mata pelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMA juga kurang mendapat perhatian khusus, sehingga tingkat kemampuan Bahasa Inggrisnya dibawah rata-rata.

Mengetahui fakta tersebut, maka pengajaran Bahasa Inggris di PAIB harus menggunakan metode yang khusus pula. Penulis menggunakan teknik Role-Play atau bermain peran dengan harapan, walaupun kemampuan Bahasa Inggris para mahasiswa dibawah rata-rata, namun dengan pemberian metode yang tepat dapat langsung dimanfaatkan di dunia kerja. Teknik ini memaksa para mahasiswa untuk berbicara Bahasa Inggris tanpa merasa dipaksa. Sebaliknya mereka merasa senang sehingga motivasi untuk belajar Bahasa Inggris meningkat.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak teknik Role Playing kepada para alumni prodi ARS, untuk mengetahui dampaknya dalam jangka panjang. Objek dari penelitian ini adalah mahasiswa alumni prodi ARS mulai dari angkatan 1 (satu) hingga angkatan 16 (enam belas) yang pernah mendapat teknik role play.

## METODOLOGI PENELITIAN

Metode pengajaran yang digunakan adalah mengadaptasi teknik role playing. Mark Chesler dan Robert Fox mengatakan bahwa bermain peran membantu setiap individu untuk memahami perilaku diri dan orang lain sehingga bisa memanfaatkan potensi intelektualnya secara optimal

(Chesler & Fox, 1948). Dengan teknik ini peserta akan saling bersinergi dan mengisi agar tujuan kelompok dapat dicapai, dalam hal ini pelaksanaan tugas role play dapat dilaksanakan secara memuaskan.

Pendekatan teori dalam penelitian menggunakan Teori Penstrukturan Adaptif dari Anthony Giddens, M. Scitt Poole, David R. Seibold dan Robert D. McPhee yang diambil dari buku Pengantar Teori Komunikasi, Analisis dan Aplikasi oleh Richard West dan Lynn H. Turner, dimana dalam komunikasi kelompok, sebuah keberhasilan kelompok ditentukan oleh Sistem dan struktur yang ada dalam kelompok tersebut. Sistem adalah kelompok atau organisasi dan perilaku yang dilakukan oleh kelompok itu untuk mencapai tujuannya. Struktur adalah aturan dan sumber daya yang digunakan untuk mempertahankan suatu kelompok atau organisasi. Dengan adanya sistem dan struktur, maka para peserta harus mematuhi aturan yang dibuat oleh kelompok tersebut untuk mencapai tujuan yang sama. (West & Turner, 2008)

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Edmund Husserl dalam buku Handbook of Qualitatif Researach berpendapat bahwa pengetahuan selalu berpijak pada “yang eksperiensial” (yang bersifat pengalaman). Husserl lebih jauh mengatakan bahwa kesadaran manusia secara aktif mengandung objek-objek pengalaman (Denzin & Lincoln, 2009).

Teknik pengumpulan data. Teknik Role Play berupa penampilan drama pada mata kuliah Bahasa Inggris, diberikan mulai dari mahasiswa angkatan 1 (satu) Politeknik Al Islam Bandung yang lulus tahun 2004 hingga kepada yang baru lulus, yaitu angkatan 16 yang lulus tahun 2019, meski ada 4 (empat) angkatan yang tidak diberikan teknik role play drama. Sehubungan dengan tersebarnya alumni mahasiswa ARS, maka teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menyebarkan kuesioner melalui google form, yang dapat ditemui di dengan link url: <https://forms.gle/aqcR191VJL6dJ1mx8> dan disebarakan melalui beberapa fasilitas media sosial seperti messenger via Facebook, Instagram dan grup WA alumni angkatan. Selain menyebarkan kuesioner wawancara dilakukan pula secara mendalam kepada 5 (lima) alumni. Selain itu dilakukan pula Focus Group Discussion untuk lebih memahani mengenai teknik role play ini. Dalam pembahasan, hasil kusioner dan wawancara akan dijadikan dalam satu bagian, dan FGD pada bagian yang berbeda.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Alumni yang mengembalikan kuesioner sejumlah 18 orang dengan 72% perempuan dan 27% laki-laki, Untuk melihat data angkatan lulus dapat dilihat dari table berikut:

**Tabel 1: Data Responden**

Jenis kelamin	Laki-laki	5 (27,8%)
	perempuan	13 (72,2%)
Total		100%
Angkatan lulus	2004	3 (16,7 %)
	2005	2 (11,1%)
	2006	3 (16,7 %)
	2016	4 (22,2%)
	2017	2 (11,1%)
	2018	3 (16,7 %)
	2019	1 (5,6%)
Total		100%

Rentang usia responden sekitar 21- 48 tahun (rata-rata usia 28,8 thn) dengan Status belum menikah sebanyak 11 orang (61,1%) dan sisanya sudah menikah. Mayoritas responden masih tinggal di daerah kota Bandung, daerah lainnya adalah Depok, Sumedang, Tasik dan Cianjur.

Pekerjaan yang digeluti responden setelah lulus dari prodi ARS adalah bekerja di bidang kesehatan/Rumah Sakit baik sebagai staff admin, bagian pengadaan barang, staff billing RS. Hanya sebagian kecil yang bekerja sebagai wiraswasta dan sebagai ibu rumah tangga.

### **Tentang Role Play**

Dari 18 responden, judul yang disebutkan begitu beragam. Ada *Onion Ranger (Ranger Bawang)*, *Dinner at Kampung Daun*, *Maleficent*, *Power Ranger*, *The Chosen One*, *Faces at the window*, *Bawang Merah dan Bawang Putih*, *Malin Kundang at Cinderella's Country (Komedi & Fantasi)*, *Pangeran*, *In Hospital*, *Bank*, dan *Cinderella*. Terdapat 2 (dua) orang mengaku lupa dengan judul roleplay yang pernah dimainkan dahulu pada saat kuliah, namun mereka masih bisa menyebutkan teman satu kelompoknya paling sedikit 2 (dua) orang.

Mereka pun memiliki peran dan nama yang beragam dalam cerita yang dimainkan. Ada yang menjadi Shallot Ranger, Saudagar/ pedagang, Maleficent, Penjahat, Ibu, Police, Putri (anak pertama dari Intan & Emsa), Floella, Penjahat/antagonis, suster rumah sakit, Bawang Merah, Cinderella's mother / ibu tiri cinderella, Tamu restaurant, Pangeran, Administration Officer, Customer Service, dan Anastasia. Rata –rata durasi mereka berbicara adalah sekitar kurang dari 5 menit karena harus berbagi peran dengan teman sekelompok lainnya. Tapi ada juga beberapa orang yang mengaku melakukan dialog dengan durasi 10 menit.

*“...This is a future story in 2999, in this year there was many crime happen every time and everywhere, there was no justice and peace, this situation have given Professor Douglas an idea to create a power full Rangers for justice and make peace in the world. But there is a human error, Professor intentionally give wrong formula to one of Rangers (Leek), and it make him a "Bad Ranger", Professor and other Rangers try so hard to stop but not to kill Leek Ranger, but then a Bad thing happen Leek Ranger has to live the world forever...”.* (alur cerita yang diungkapkan oleh Teisa Agista Rostiawati)

*“.....Terdapat satu keluarga yang mempunyai 2 anak perempuan. Namun, hubungan kekeluargaannya tidak harmonis. Yang mana sang ibu adalah wanita yg senang dan memprioritaskan pekerjaan diatas keluarganya. Sehingga anak pertama menjadi korban dari ketidak harmonisan keluarga tersebut. Anak pertama (putri) berkenalan dan menjalin hubungan dengan seorang pria (rizki) yang mana hubungan tersebut membawa putri terjerumus kedalam pergaulan bebas (narkoba). Akan tetapi putri tidak mengetahui bahwa rizki yang ternyata tak lain adalah kakak kandung nya, hasil dari perselingkuhan yang dilakukan oleh ayah putri (emsa) dengan wanita lain (hairunnisa).....”* (cerita dari Putri Agustiani Pertiwi)

*“.....Kisah seorang anak yg bisa melihat wajahnya sendiri di sebuah jendela rumah tua yg jaraknya sangat jauh, dan ternyata rumah tsb dihuni oleh seorang ilmuwan yg telah memanggil teman-temannya secara tidak langsung dg menampilkan wajah mereka di jendela utk datang dan dijadikan percobaan. Namun hal tersebut bisa digagalkan oleh kakaknya yg bernama floella, sehingga ilmuwan tsb yg menjadi kelinci percobaannya.....”* (Cerita dari Finny Yulianti)

*“.....Berkisah mengenai malin kundang yg menemukan mesin waktu di perantauan dan masuk kedalam mesin waktu yg kemudian tersesat di dunia cinderella. Lalu malin kundang bertemu cinderella dan saling jatuh cinta. Ketika cinderella dibawa ke ibu malin kundang, ternyata malin kundang sudah tak mengenali ibunya (efek mesin waktu) lalu malin kundang & cinderella dikutuk menjadi batu.....”* Cerita dari Anari Sumartika)

ingat dengan sangat jelas kegiatan roleplay yang dilakukannya pada saat kuliah dulu. Namun pada saat ditanya adakah dialog yang masih diingat dan diminta untuk diulang dialognya dalam bahasa inggris, hanya 12 orang saja yang memberi tanggapan. Begitupun pada saat ditanyakan mengenai dialog teman satu kelompoknya, responden sebagian besar sudah lupa. Namun diantara responden yang masih ingat, ada 1 (satu) orang yang masih bisa mengungkapkan dialog antara dirinya dan teman sekelompok, yaitu Sri Nur Tisnawati (lulusan tahun 2017). Dialognya adalah sebagai berikut: Cerita-cerita diatas adalah alur atau kisah yang disampaikan oleh beberapa alumni yang masih

Sri : *"Well my guess is that you entered the wrong PIN number. If you enter the wrong number three time, the machine withholds your card."*  
 Firna : *"That could be it, I can never remember the number."*  
 Sri : *"if you like we can change it, perhaps to something easier to remember?"*  
 Firna : *"thanks, but I don't have a time right now. Thank you for your help."*

Masih dialog yang diungkapkan Sri

Indah : *"okay thank you Sir. I need one more help".*  
 Salamet : *"Sure Ms. What can help?"*  
 Indah : *"I want to ask about the motorcycle bonus that I get from making bank account. I haven't got the motorcycle until now. So, when can I get it?"*  
 Salamet : *"Yes, we from POLAIS management are so sorry about that. The stock of the motorcycle next week."*  
 Indah : *"Ok. Thanks for the information sir."*

**Proses yang paling Diingat saat Role Play**

Dari berbagai tahapan yang dilewati dalam role play, responden dimintai pendapatnya mengenai proses mana yang paling diingat. Dengan memberikan skor penilaian 1-5, jawaban beragam diberikan: berikut adalah hasil rekapan dari tanggapan responden dalam mengingat proses role play:

Tabel 2: Proses yang Paling Diingat

Tahapan proses	Pembuatan narasi	Menentukan pemeran	Pembuatan dialog	Penerjemahan dialog	Menghafal dialog	Membahas layout saat tampil	Memperiapkan property	Menyiapkan kostum	Menghafal bersama	Tampil bersama
nilai tanggapan responden	57	60	53	50	58	62	68	65	64	71

Kebanyakan responden menanggapi bahwa proses yang paling diingat adalah pada saat tampil bersama dan mempersiapkan property. Hal ini diakui bahwa pada saat tampil bersama sangat dibutuhkan kekompakan dan kerja sama yang luar biasa agar dapat menampilkan role play terbaik. Bagi Teisa, karena dia sebagai mahasiswa angkatan 3 (tiga) dia bisa melihat para senior dalam melakukan role play.

**Tentang saya dalam Role Play**

Ketika ditanya mengenai diri responden dalam role play yang dimainkan, hasil tanggapan tercantum dalam table berikut:

**Tabel 3: Tentang saya dalam Role Play**

Tahapan proses	Mudah memahaminya artinya	Menghafal dialog lebih cepat	Terpaksa harus bicara dalam bahasa Inggris	Terpaksa harus berpikir dalam bahasa Inggris	Terpaksa harus dua kali berpikir karena harus acting sekaligus melakukan dialog dalam bahasa Inggris	Terpaksa harus banyak berinteraksi dalam bahasa Inggris	Dialog saat role play masih saya ingat	Belajar team work
nilai tanggapan responden	60	60	38	38	42	41	37	70

Aspek diri yang paling menonjol dari sejumlah responden dalam memainkan roleplay ini adalah dalam hal belajar teamwork. Bagaimana suatu tim bekerja bersama, membangun kekompakan melewati seluruh tahapan mempersiapkan roleplay, saling mendukung satu dengan yang lainnya dalam satu tim yang sama, demi menghasilkan penampilan terbaiknya. Walaupun di dalam tim tidak semua jago dalam bahasa inggris, sebagian sulit menghafal dialog, bahkan memahami maksud dialog pun mengalami kesulitan, tapi disana lah peran timwork harus dimainkan. Dan hal itulah yang menjadi kesan terbaik tentang diri responden.

Intan, alumni angkatan 13, mengatakan, bahwa dia lebih banyak bertindak sebagai manajer yang mengatur bagaimana agar saat role play, mereka bisa tampil baik, sehingga bagi dirinya Intan tidak terlalu fokus kepa dialog, dan bahkan lupa kepada isi dialognya. Hanya saja, sejak saat itu kelas mereka menjadi lebih kompak dan solid.

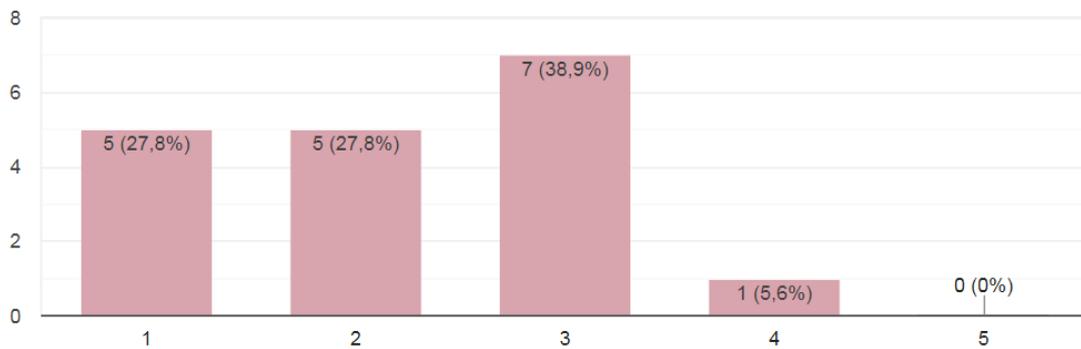
**Tentang Kelompok saya dalam Role Play**

Ketika ditanya tentang kelompok, responden memberikan tanggapan yang sangat bervariasi, mulai dari kekompakan saat mulai membuat naskah, menerjemahkan, menghafal, sampai berlatih berulang kali sehingga membuat roleplay terasa menyenangkan, seru, lucu, dan membuat kelas semakin solid, namun ada juga yang memberi tanggapan bahwa role play terkesan serius dan menegangkan.

Khusus Untuk angkatan 13, pelaksanaan role play lain dari pada angkatan lain. Bila angkatan lain satu kelompok hanya membawakan naskah drama kelompok mereka, angkatan 13, dari 4 (empat) kelompok yang ada ceritanya saling berkaitan satu sama lain sehingga menjadi beberapa episode yang saling berkesinambungan. Menurut Intan, masih terbayang repotnya melaksanakan tugas ini, kami semua jadi saling mendukung dan kompak.

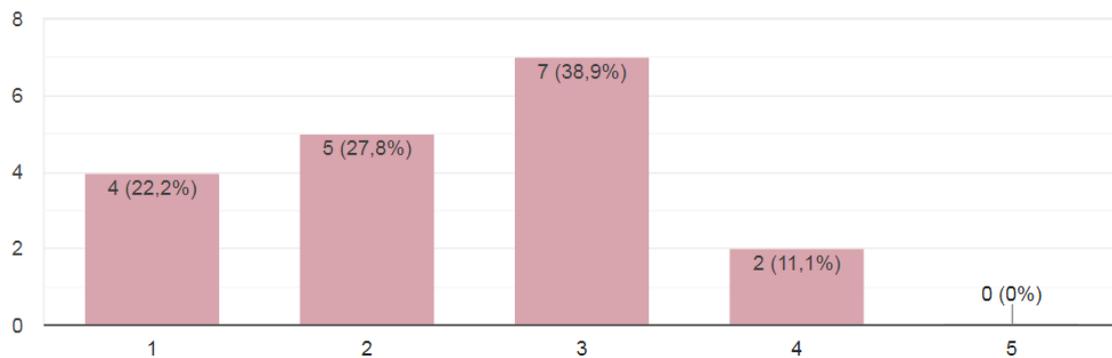
**Role Play dan Pekerjaan**

Walaupun tempat bekerjanya alumni sebagian besar merupakan perusahaan atau organisasi yang tidak banyak orang asingnya, namun ada beberapa kejadian tempatnya kedatangan orang asing. Sebanyak 38,9% responden mengatakan hasil role play digunakan di tempat kerja sehari-hari.



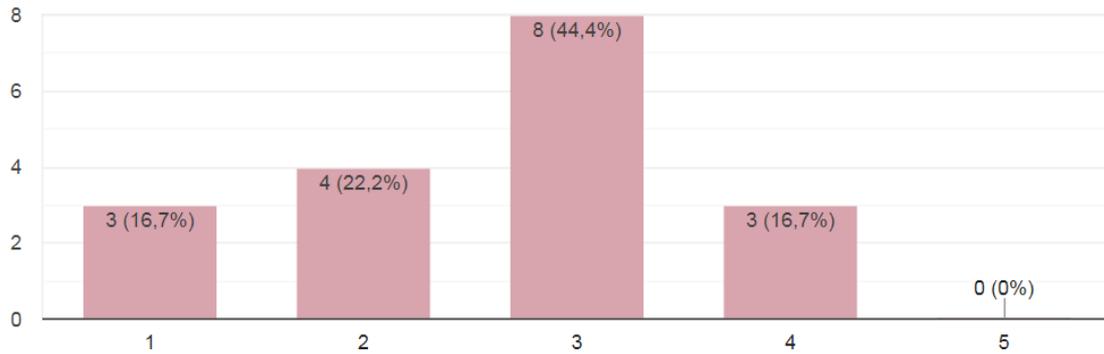
**Gambar 1: Bahasa Inggris digunakan di tempat kerja sehari-hari**

Sebanyak 38,9% responden juga mengatakan bahwa dialog role play dapat diaplikasikan di tempat kerja. Paling tidak mereka lebih berani dan percaya diri untuk berbicara Bahasa Inggris.



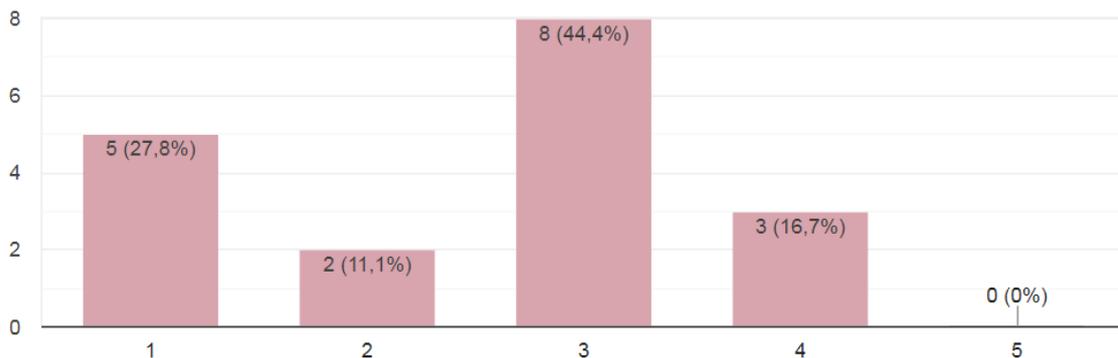
**Gambar 2: Dialog Role Play dapat diaplikasikan di tempat kerja**

Situasi role play atau suasana saat role play dapat diaplikasikan di tempat kerja. Teisa mengatakan bahwa saat mengikuti kuliah dahulu, kami dikondisikan untuk rileks dan santai. Sehingga kami tidak merasa terbebani dan sangat menikmati setiap tahapnya. Sehingga saat bekerja pun bila ada orang asing, saya tidak merasa gugup.



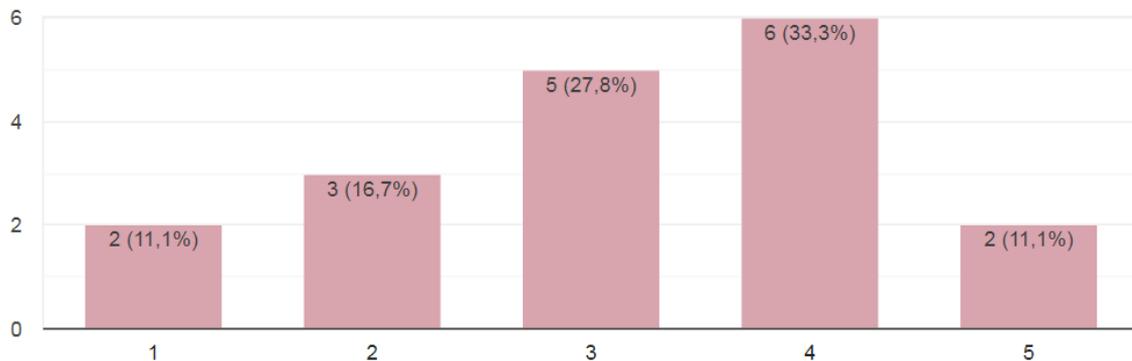
**Gambar 3: Situasi dalam Role Play dapat diaplikasikan di tempat kerja**

Yuyun Cerlia ARS angkatan 2 (dua) mengatakan, bahwa kosa kata yang telah dipelajari dulu, istilah-istilahnya banyak digunakan di tempat kerjanya sekarang, sehingga tidak berangkat dari nol. Demikian pula yang disampaikan Debi Sondani ARS angkatan 2 (dua), saya tinggal menambah saja kosa kata yang baru yang sebelumnya tidak saya pelajari saat role play dulu.



**Gambar 4: Dialog Role Play saya kembangkan sesuai kebutuhan di tempat kerja**

Kekompakan yang terbangun saat melakukan role play saya terapkan di tempat kerja. Teisa menambahkan, saat sebelum role play, kami kurang mengenal satu sama lain. Setelah role play kami menjadi lebih terbuka, dan kadang-kadang merasa *surprise* bahwa teman-temannya memiliki potensi yang dalam role play bisa dieksplorasi.



**Gambar 5: Role Play memberikan inspirasi suasana di tempat kerja**

### **Harapan Responden Tentang Role Play**

Responden menjawab bahwa role play sebagai metode pembelajaran Bahasa Inggris harus terus diberikan karena menurut mereka belajar Bahasa Inggris dengan teknik ini tidak membosankan, sangat menyenangkan, menambah rasa percaya diri, memaksa mahasiswa berdialog dalam Bahasa Inggris, mengasah softskill, memorable, melatih tim work, lebih mengenal teman satu kelompok, sangat bermanfaat dan mudah dimengerti.

### **Saran terhadap Teknik Role Play**

Beberapa saran disampaikan oleh responden. Salah satunya adalah role play yang dilakukan satu kali tidak cukup. Paling sedikit dilakukan dua kali dengan situasi khususnya situasi kerja, walau dikemas lucu, tapi membuatnya serius dan isi dialognya bisa diambil dari materi mata kuliah untuk diterapkan di dunia kerja. Saran lain mengenai dekorasi, responden bingung dalam membagi waktu antara menghafal dialog dan membuat dekorasi. Dan karena setting penampilan dilakukan di dalam kelas, mengakibatkan kurang penghayatan. Saran dari responden agar untuk gladi bersih sebaiknya ditonton oleh orang lain, agar saat tampil bisa mengurangi rasa gugup. Dan disarankan agar saat tampil, penampilan mereka bisa ditonton oleh banyak orang di Kampus. Saran yang lain adalah sebaiknya waktu tampil ditambah, bukan hanya sekedar 15 menit. Selain itu narasi harus fokus pada satu tema sehingga pesan dapat dimengerti oleh penonton. Sebagai penutup, masing-masing kelompok memberikan penilaian terhadap kelompok lainnya untuk perbaikan bila dirasa masih ada yang kurang.



**Ghost Story**



**Kabayan and The Angel Lake**



**Snow Sweet**



**Selebrasi di Akhir Penampilan**

**Gambar 6: Foto-foto Role Play**

**Focus Group Discussion (FGD)**

Menurut Indrizal, FGD biasa juga disebut sebagai metode dan teknik pengumpulan data kualitatif dengan cara melakukan wawancara kelompok. Guna memperoleh pengertian yang lebih saksama, kiranya FGD dapat didefinisikan sebagai suatu metode dan teknik dalam mengumpulkan data kualitatif di mana sekelompok orang berdiskusi tentang suatu fokus masalah atau topik tertentu dipandu oleh seorang fasilitator atau moderator. (Indrizal1, p. 76)

Peserta yang hadir dalam Focus Group Discussion atau FGD adalah alumni mahasiswa Politeknik Al Islam Bandung mulai dari angkatan 1 (satu) lulusan 2004, hingga angkatan 16 (enam belas) lulusan tahun 2019 pernah menjadi mahasiswa penulis dan mendapatkan materi *role play* (RP).

Peserta yang mengikuti FGD adalah 20 orang, dilaksanakan di kampus Politeknik Al Islam Bandung pada tanggal 13 September yang dipandu oleh satu orang moderator, satu pencatat proses dan satu orang yang mendokumentasikan kegiatan. Peserta dibagi menjadi 2 kelompok



**Gambar 7: Focus Group Discussion**

Tahapan-tahapan FGD tentang materi pelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan teknik Role Play, pertama-tama para peserta diminta untuk menutup mata selama 5 menit, lalu diminta untuk mengingat kembali saat mereka melaksanakan penampilan role play tersebut. Hal yang diminta untuk diingat adalah; mengingat situasi saat itu, apakah judulnya, siapa saja teman dalam satu kelompok, memerankan siapa, kostum yang dikenakan, penataan ruangan saat tampil, dialog yang dilakukan dan adegan yang diperankan. Selain itu ditanyakan pula yang menjadi masalah atau kendala dalam melaksanakan role play. Di akhir, moderator melemparkan beberapa pertanyaan mengenai kesan mereka tentang role play.

Dari pertanyaan diatas, yang paling mudah mereka ingat adalah kostum. Selanjut hasil FGD akan disusun berurutan berdasarkan dari apa yang paling cepat diingat dapat dilihat dari tabel berikut ini.

**Tabel 4: Hal Yang Paling Cepat Diingat**

No	Yang paling cepat diingat	Spesifik
1	Kostum	<p>Kostum lebih mudah diingat karena unik.</p> <p>Judul: Malificent.</p> <p>Kostum sebagai Malificent yang dikenakan oleh teman satu grup. Peserta mendapatkan kesan yang mendalam atas kostum yang dikenakan karena harus membuat sayap, pedang, mahkota, tanduk warna merah dari kardus pake pewarna emas, <i>make-up bold</i>, pake kerudung dengan jarum-jarum, selendang pink. Dan putri aurota mengenakan baju biru dengan mahkota pink</p> <p>Peserta lain pun dapat mendeskripsikan kostum masing-masing dengan baik</p>

2.	Penataan ruangan/Layout saat tampil	<p>“Duduk di meja melingkar, candle light, pake partisi, ada vas bunga?”</p> <p>“Ada adegan beberapa latar yang berbeda, di hutan, di istana”</p> <p>“Di pengadilan”</p> <p>“Di ruang emergency”</p> <p>“Di rumah, di rumah lagi tapi yang lain, punya ibu”</p> <p>“Di sungai”</p> <p>“Di ruangan”</p>
3.	Judul	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Faces at the window</li> <li>▪ Maleficent</li> <li>▪ Snow sweet</li> <li>▪ Kabayan and the Angel Lake</li> <li>▪ Red onion and White onion</li> </ul>
4	Teman satu kelompok	<p>Hampir semua peserta dengan mudah mengingat siapa saja teman yang ada dalam kelompoknya. Bahkan ada yang sangat fasih menyebutkan satu persatu.</p> <p>Untuk alumni angkatan lama perlu mengingat lebih lama dibanding alumni yang baru lulus.</p>
5.	Dialog yang diingat	<p>Berikut adalah kalimat-kalimat yang diingat secara random oleh peserta:</p> <p>“I will give tip”</p> <p>“Aurora... Aurora, put your finger here”</p> <p>“Mirror mirror on the wall, who is the most beautiful woman in youtube”</p> <p>“What are you doing here?”</p> <p>“But Mom”</p> <p>“I’m sorry honey, I made mistake, I hope we can go back together as we used to be”</p> <p>“Please don’t kill me. Let me alive. I will do what you want”</p> <p>“Run!”</p> <p>“We need a menu”</p> <p>“Will you marry me?”</p> <p>“Yes I will”</p> <p>“I am a moon fairy”</p>

Selanjutnya peserta diminta untuk menjawab permasalahan yang sering dihadapi saat mendapat tugas untuk melakukan role play dalam mata kuliah Bahasa Inggris. Jawaban peserta dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

**Tabel 5: Permasalahan Yang Sering Dihadapi**

No.	Permasalahan	Deskripsi
1.	Membagi peran	Tidak semua anggota kelompok bisa cepat memahami tugas. Bila dalam kelompok ada anggota yang mengalami kesulitan, maka dia akan diberi peran dan dialog yang sederhana

2.	Menghafal dialog	Karena dalam adegan role play dialog harus “tik-tok”. Misalnya ada adegan makan. Sambil makan, harus berfikir dialog yang akan diucapkan. Dan itu sulit. Ada anggota yang jarang datang latihan, sehingga kesulitan menghafal dialog padahal memegang peran yang penting
3.	Menyusun dialog	Harus menyesuaikan dialog dengan kemampuan berbahasa anggota yang tingkat kemampuannya berbeda
4.	Menentukan tema/ mengubah ide cerita	Mengubah ide cerita dari yang biasa menjadi lebih menarik. Misalnya merubah cerita <i>Snow White</i> dengan kondisi kekinian.
5.	Peralatan/ <i>property</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penataan panggung ingin terlihat nyata, namun sulit. Akhirnya hanya berupa tempelan-tempelan saja.</li> <li>• Keterbatasan dana.</li> </ul>

Selanjutnya pendapat peserta FGD dengan pertanyaan-pertanyaan pada Table 11 di bawah ini:

**Tabel 6: Pendapat Peserta FGD**

No.	Pertanyaan	Deskripsi
1.	Apakah pelajaran Bahasa Inggris dengan teknik role play berdampak dalam dunia kerja?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lebih PD berkomunikasi bila bertemu dengan orang asing</li> <li>• Lebih bisa berusaha dalam memahami percakapan dalam Bahasa Inggris</li> <li>• Pernah melakukan proses “ticketing” dan menggunakan Bahasa Inggris</li> <li>• Lebih memahami istilah-istilah pekerjaan yang memakai Bahasa Inggris</li> </ul>
2.	Kesan yang didapat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memaksa kita untuk belajar Bahasa Inggris</li> <li>• Mau tidak mau harus belajar Bahasa Inggris</li> <li>• Menambah vocabulary</li> <li>• Berani berbicara. Salah benar yang penting bicara</li> </ul>
3.	Dalam skala 1 – 10 Apakah teknik role play penting diberikan?	Sebagian besar menjawab 9, satu orang menjawab 10 Karena: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memaksa kita untuk belajar Bahasa Inggris</li> <li>• Seru!</li> <li>• Harus menghafal tapi harus juga memahami konteks</li> <li>• Solidaritas antar kelompok tambah kuat</li> <li>• Bisa tampil di acara PKKMB (Pengenalan Kehidupan Kampus Mahasiswa Baru)</li> </ul>
4.	Dalam skala 1 – 10 Apakah role play harus tetap diberikan	Semua peserta menjawab 10, karena: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memotivasi untuk berbicara Bahasa Inggris</li> <li>• Selain dituntut belajar Bahasa Inggris, dituntun untuk berperan menjadi selain dirinya</li> <li>• Berbaur dengan kelompok</li> <li>• Team work</li> </ul>
5.	Dalam skala 1 – 10 Apakah dengan role play kelas menjadi semakin solid?	Jawaban peserta bervariasi, dari 10, 7, 5
6.	Dalam skala 1 – 10 Apakah role play membentuk team work yang baik?	Mayoritas menjawab 10, ada yang menjawab 8.5

7.	Dalam skala 1 – 10 Apakah role play menyenangkan?	Semua peserta menjawab 10
8.	Dalam skala 1 – 10 Apakah role play seru?	Semua peserta menjawab 10
9.	Dalam skala 1 – 10 Apakah role Play menegangkan?	Jawaban peserta bervariasi, dari 7, 5, 3  Peserta merasa tegang saat role play, namun kegiatan ini melatih mental
10	Dalam skala 1 – 10 Apakah role play lucu	Semua peserta menjawab 10
11.	Dalam skala 1 – 10 Apakah role play serius?	Jawaban peserta bervariasi, dari 9, 7,

### KESIMPULAN

Dari seluruh rangkaian data yang diperoleh, pembelajaran dengan menggunakan teknik role play dalam mata kuliah Bahasa Inggris diketahui sangat memudahkan proses belajar. Selain belajar bahasa, banyak hal lain yang mereka dapatkan, seperti memahami bagaimana mengorganisasi sebuah tugas, dengan anggota kelompok dapat lebih saling memahami, kekompakan kelas lebih terbangun dan yang terpenting adalah proses pembelajaran dilakukan dengan menyenangkan, jauh dari rasa gugup dan stress. Mahasiswa merasa rileks, santai namun serius dalam waktu yang bersamaan.

Seperti yang diungkapkan dalam Teori Penstrukturan Adaptif oleh Giddens, Poole dan Seibold, keberhasilan suatu kelompok ditentukan oleh sistem dan struktur yang ada dalam kelompok tersebut. Dengan teknik role play, anggota kelompok mau tidak mau harus membangun system dan struktur yang baik agar tujuan bersama kelompok dapat dicapai. Dengan memiliki ide yang sama, mereka mengalami rasa susah dan senang untuk mencapai tujuan bersama.

Walaupun secara teori teknik ini biasanya diberikan kepada anak-anak dimana pembelajaran berpusat kepada para siswa, namun teknik ini untuk mata kuliah Bahasa Inggris masih sangat relevan diaplikasikan kepada mahasiswa. Dengan demikian mereka mampu mengekspresikan konteks pembelajaran dan mengembangkan pemahaman dalam konteks yang sulit, walaupun pada awalnya para mahasiswa merasa bingung, namun dengan melewati segala tantangan yang ada, mereka mampu mengatasinya dengan suka cita.

Dengan demikian teknik role play dalam bentuk drama pada mata kuliah Bahasa Inggris sangat disarankan untuk diterapkan. Apabila mata kuliah ini diberikan dalam waktu 4 (empat) semester, disarankan agar 2 (dua) diantaranya diberikan role play drama. Satu role play diberikan tema bebas, dimana para mahasiswa bebas melakukan eksplorasi imajinasi untuk memilih narasinya. Satu role play berisi muatan yang berhubungan dengan mata kuliah ke-prodi-an. Misalnya untuk prodi ARS, bisa menampilkan suasana di rumah sakit, fasilitas kesehatan, ataupun situasi dimana lulusan mahasiswa berkontribusi di bidang perumaha-sakitan.

Menurut Teisa, banyak film mengenai kedokteran dapat dicari di *you tube*. Itu bisa dijadikan ide atau inspirasi untuk membuat role play yang bermuatan Administrai Rumah Sakit . Dengan

demikian saat mahasiswa terjun ke lapangan, mereka sudah terbiasa dengan istilah-istilah yang akan muncul di tempat kerja.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih kepada pemerintah, dalam hal ini Kementerian Riset dan Dikti, dimana penelitian ini dapat dilaksanakan atas bantuan dana Hibah DIKTI tahun 2019.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Chesler, M., & Fox, R. (1966). Role Playing Methods in the Classroom. *Journal of Consulting Psychology, 12*.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2009). *Handbook of Qualitative Research*. New Delhi, India: Sage Publication.
- Indrizal1, E. (n.d.). DISKUSI KELOMPOK TERARAH Focus Group Discussion (FGD) (Prinsip-Prinsip dan Langkah Pelaksanaan Lapangan).
- McSharry, G., & Jones, S. (2000, September). Role-play in Science Teaching and Learning . *School Science Review*, p. 298.
- West, R., & Turner, L. H. (2008). *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.