

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BUSINESS CONVERSATION BERBASIS DARING DENGAN MENGGUNAKAN ROLE PLAY UNTUK MENUMBUHKAN KETRAMPILAN SPEAKING MAHASISWA

oleh
Nova Jayanti Harahap¹⁾, Fauziah Hanum²⁾, Elysa Rohayani Hsb³⁾, Mila Nirmala Sari Hasibuan⁴⁾

^{1,2,3,4} FEB, Universitas Labuhanbatu

¹novazhrp@gmail.com

²fauziahhanummrp@gmail.com

³milanirmalasari7@gmail.com

⁴elysa.hasby@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi keefektipan belajar mahasiswa melalui daring dengan menggunakan *role play* untuk meningkatkan *speaking* mahasiswa. Metode penelitian yang digunakan adalah *descriptive kualitatif* yaitu metode yang langkah penelitiannya memiliki hasil berupa informasi deskriptif verbal, tulis maupun lisan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan belajar bidang *business conversation* dengan menggunakan strategi *role play* dapat meningkatkan kemampuan dan ketrampilan *speaking* mahasiswa. Manfaat dari penelitian ini diharapkan bisa berkontribusi terhadap bidang studi *Business conversation*, yaitu tidak hanya bagi peserta didik dan dosen, namun bagi pengembang kurikulum juga.

Kata kunci: *Business Conversation, Role Play, Speaking*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Inggris yang menarik dan tidak membosankan merupakan harapan dan keinginan mahasiswa yang menerima pembelajaran dari seorang pengajar di universitas. Untuk menampilkan belajar mengajar yang menarik, interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi mahasiswa seorang pengajar membutuhkan teknik dan strategi. Hal ini tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang selanjutnya dijabarkan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan minat, bakat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Pasal 19, Ayat 1).

Pembelajaran Bahasa Inggris merupakan mata kuliah umum yang harus diambil maupun dipelajari di lingkungan universitas Labuhanbatu khususnya bagi mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam *business conversation* setelah bekerja. *Business Conversation* adalah bagian dari mata kuliah Bahasa Inggris yang mempelajari bagaimana mahasiswa *public speaking* yang baik di depan kelas ataupun pada saat bekerja diperusahaan-perusahaan yang diduduki. Melalui mata kuliah ini diharapkan seluruh mahasiswa dapat berbicara dan menggunakan bahasa Inggris dengan baik.

Proses pembelajaran mata kuliah *Business Conversation* menggunakan metode konvensional,

yaitu dosen menggunakan metode ceramah, demonstrasi, dan praktik, media yang digunakan dari *Microsoft Power Point* yang ditampilkan melalui LCD Projector. Proses pembelajaran *Business Conversation* yang dilakukan dosen masih memanfaatkan media presentasi atau menggunakan metode konvensional. Jumlah waktu pertemuan masih dianggap kurang atau belum sebanding dengan jumlah mahasiswa sehingga pembelajaran praktik belum maksimal oleh seluruh mahasiswa dan penyelesaian latihan praktik menjadi tidak tepat waktu.

Untuk membuat proses belajar dan mengajar menjadi menarik, dosen harus mulai merencanakan pembelajaran dengan merancang desain pembelajaran menggunakan berbagai metode dan pemanfaatan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik mahasiswa. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai untuk dapat memberikan motivasi belajar mahasiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran yang efektif dan terpadu dilakukan dengan memperhatikan karakteristik mahasiswa, standar dan tujuan pembelajaran, strategi, media, dan kesesuaian konteks pembelajaran serta respon yang diharapkan mahasiswa menguasai materi setelah pembelajaran berlangsung (Smaldino, dkk., 2008).

Perancangan metode pembelajaran harus disiapkan oleh dosen sebelum proses belajar mengajar berlangsung. Dick dan Carey (2005:207) mengemukakan bahwa perancangan dilakukan dengan menentukan kebutuhan mahasiswa, menentukan kegiatan pembelajaran, dan memperkirakan hasil pembelajaran yang akan dicapai. Reigeluth (1983: 18) berpendapat bahwa

ada 3 komponen utama dalam pembelajaran, yaitu kondisi, metode, dan hasil yang saling terkait dalam mencapai efektifitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran. Dengan demikian perancangan dilakukan dengan menentukan strategi pembelajaran melalui pemilihan metode dan media pembelajaran serta pemanfaatan waktu belajar yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa untuk mencapai tujuan/kompetensi pembelajaran tertentu agar tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien.

Media pembelajaran merupakan model atau alat yang digunakan pengajar untuk mempermudah mahasiswa untuk mencapai tingkat speaking yang baik. "Media pembelajaran dimaksudkan salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran, dikatakan demikian karena di dalam proses pembelajaran media pembelajaran terdapat proses penyampaian pesan dari pendidik kepada anak didik". Indriana, (2011: 15). "Media pembelajaran juga diartikan sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi untuk mencapai tujuan pembelajaran, dalam arti yang lebih luas media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas" Sanaky, (2009: 4)

Role play merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif digunakan untuk pembelajaran business conversation guna meningkatkan speaking peserta didik. Dananjaya menyebutkan (2013) role play merupakan kegiatan dalam proses pembelajaran yang tidak boleh dikhawatirkan oleh para mahasiswa, karena dalam kegiatan bermain peran ini (role play), situasi kehidupan nyata akan tercipta.

Role play dapat mempermudah mahasiswa untuk mencapai speaking yang baik. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu menyampaikan materi pelajaran untuk peserta didik, sehingga segala proses pembelajaran yang berlangsung memerlukan peran media pembelajaran yang digunakan untuk membantu pengajar menyampaikan materi. Termasuk dalam pembelajaran business conversation untuk meningkatkan speaking.

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran berbasis *internet dan Learning Manajemen System (LMS)*. Situasi pandemic saat ini, sebagian besar peserta didik dan pengajar dirumahkan, sehingga proses belajar mengajar diadakan dirumah masing-masing dengan menggunakan *smartphone via online*. Menggunakan media pembelajaran *role play* saat daring sangat tepat digunakan untuk meningkatkan speaking mahasiswa melalui metode *role play*.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang berfungsi untuk

menjelaskan suatu peristiwa yang sedang berlangsung pada masa sekarang dan juga pada masa lampau. Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Labuhanbatu yang dilaksanakan pada bulan Januari 2020. Berdasarkan penjelasan di atas untuk memperoleh data penelitian, Sugiyono juga menjelaskan (2013:2), Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan.

3. KAJIAN PUSTAKA

Speaking diartikan dalam bahasa Indonesia adalah berbicara, jika dilihat dari asal katanya kata "*speaking*" berasal dari kata *speak* yaitu "*speak is to express opinions; to say; to converse*". Jadi *speak* disini adalah salah satu skills atau kemampuan dalam bahasa Inggris untuk menyatakan pendapat, berkomentar, dan menolak pendapat orang lain apabila tidak sesuai dengan pendapat kita, serta kemampuan bertanya dan menjawab pertanyaan tersebut.

Menurut Chaney dalam Kayi (2006) *speaking* adalah proses membangun dan berbagi makna dengan simbol verbal dan non verbal. Ini berarti bahwa dalam berbagai konteks, bentuk dan maknanya bergantung pada konteks di mana itu terjadi, termasuk para peserta itu sendiri, pengalaman kolektif, lingkungan fisik, dan tujuan mereka untuk berbicara. Hal ini sering spontan, terbuka, dan berkembang. Kemudian didukung oleh Bachman (2002) *speaking* adalah *sharing* aktivitas sosial berbicara. Itu berarti dua atau lebih orang berbicara satu sama lain tentang hal-hal yang menurut mereka saling tertarik dan relevan dalam situasi ini. Tujuan mereka bisa meluangkan waktu, saling menghibur, berbagi pendapat atau dapat menyelesaikan sesuatu.

Business conversation adalah mata kuliah bahasa Inggris yang memiliki beberapa tujuan yang diantaranya adalah untuk meningkatkan speaking peserta didik dalam kelas ataupun setelah menyelesaikan studinya dapat digunakan dalam dunia kerja, bisnis nasional dan internasional, berkirim surat, e-mail, menulis lamaran pekerjaan, bertelpon, membicarakan pekerjaan, Presentasi, meeting, bernegosiasi dengan rekan kerja, serta digunakan dalam sehari-hari.

Model Pengajaran

Role play adalah model pembelajaran yang biasa digunakan oleh para pengajar untuk membuat peserta didik lebih berekspressi baik dari segi pikiran juga dari segi prasaan. Dengan menggunakan *role play* saat belajar bahasa Inggris dapat menarik peserta didik dan tidak membosankan. *Role play* atau disebut juga bermain peran merupakan model pembelajaran yang memiliki karakter sandiwara. *Role play* dapat digunakan dalam belajar business conversation

karena model tersebut memainkan peran dan memperagakan tokoh tertentu sesuai dengan skenario yang ditulis selain itu tujuan dari *role play* ini adalah untuk memberikan rekreasi kesenangan bagi peserta didik.

Adapun scenario atau langkah-langkah yang digunakan model pembelajaran *role play* saat di dalam ruangan oleh peserta didik dan pengajar adalah:

- Pengajar akan meminta siswa untuk membuat grup untuk implementasi bermain peran.
- Pengajar akan mengutarakan dengan gamblang tentang kompetensi yang harus diraih pada aktivitas pembelajaran bermain peran ini.
- Selanjutnya guru akan menunjuk siswa untuk memperagakan sebuah peran sesuai dengan skenario yang sudah dibuat.
- Siswa yang berada di dalam grup belajar diminta untuk mengamati kinerja siswa yang sedang mempertunjukkan peran.
- Berikutnya grup belajar siswa diminta untuk membuat dan mempresentasikan kesimpulan yang berlandaskan skenario yang telah dimainkan oleh grup belajar lain.
- Pada tahap akhir, pengajar akan membuat kesimpulan dari aktivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan. Guru mengutarakan kesimpulan yang mudah dan bisa dipahami siswa dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas model *role play* mempunyai tujuh langkah yang dapat diimplementasikan oleh pengajar. Dalam langkah tersebut pengajar wajib membuatnya dengan baik dan menarik.

Tujuan dari Metode Pembelajaran dengan Teknik Role Playing

Ada beberapa tujuan jika pembelajaran menggunakan model *role plays* sesuai dengan langkah-langkah yang dipaparkan dia atas diantaranya mengembangkan kapabilitas siswa, dan yang menjadi andalan khusus dari *role play* yakni meningkatkan empati dan solidaritas pada siswa. Sebab pada model ini siswa akan mempelajari sebuah dunia yang berbeda. Mereka dipaksa untuk melihat dunia dari prespektif atau sudut pandang orang lain.

Untuk menguasai dan memahami sebuah peran, peserta didikan mempelajari setiap perasaan dan tingkah laku yang diperankankan. Mau tidak mau mereka akan jauh dari dirinya untuk sementara dan menjadi orang lain. Secara tidak langsung peserta didikan mulai memahami dan mengerti tentang karakter orang lain. Dalam artian dalam diri siswa akan tertanam sikap toleransi dan mudah memahami sudut pandang orang lain.

Dalam penerapan model *role play* terdapat manfaat yang bisa dipetik, berikut beberapa kelebihan atau manfaatnya:

- Karakter yang diperankan oleh siswa bisa menolong mereka dalam memahami setiap

masalah yang sedang mereka hadapi di kehidupan sehari-hari.

- Siswa yang memerankan sebuah karakter bisa lebih mudah memahami perasaan orang lain. Hal ini bisa meningkatkan solidaritas dan empati siswa.
- Siswa yang memerankan karakter diluar dirinya maka mereka akan cenderung bisa mengerti sifat dari karakter yang diperankan.

Penggunaan Role Play Belajar Business Conversation

Untuk membuat peserta didik lebih gemar dan tertarik belajar *business conversation* saat belajar *online*, maka pengajar menggunakan model *role play* saat menggunakan aplikasi *Google Meet*. Langkah- langkah yang dilakukan adalah

- Membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, dan menjelaskan bagaimana yang harus dilakukan masing-masing peserta didik dalam bermain peran, pengajar membagi kosakata, tiap kelompok memiliki beberapa kosakata bahasa inggris yang harus muncul atau disebutkan pada langkah berikutnya.
- Pengajar menjelaskan dengan gamblang tentang kompetensi yang harus diraih pada aktivitas pembelajaran bermain peran ini.
- Selanjutnya pengajar menunjuk kelompok untuk memperagakan sebuah peran sesuai dengan skenario yang sudah dibuat. Peserta didik juga menggunakan bahasa inggris dan menyebutkan kosa kata apa saja yang dimiliki tiap kelompok, kosakata tersebut dijabarkan atau dijelaskan dengan kosakata lain agar membentuk kalimat yang utuh.
- Peserta didik yang berada di dalam grup belajar diminta untuk mengamati kinerja siswa yang sedang mempertunjukkan peran dan mendengarkan *conversation* yang disebutkan dalam permainan tersebut
- Berikutnya grup belajar siswa diminta untuk membuat dan mempresentasikan kesimpulan yang berlandaskan skenario yang telah dimainkan oleh grup belajar lain dengan menggunakan bahasa inggris.
- Pada tahap akhir, pengajar akan membuat kesimpulan dari aktivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan. Guru mengutarakan kesimpulan yang mudah dan bisa dipahami siswa dengan baik.

4. KESIMPULAN

Belajar bahasa inggris merupakan bidang studi yang sulit dipelajari oleh peserta didik dikarenakan penulisan kosakata dengan pengucapan yang berbeda. *Role play* merupakan model pembelajaran yang dapat membantu minat mahasiswa untuk lebih aktif speaking atau berbicara dalam bahasa inggris. Penggunaan *role play* membuat para didik lebih tertarik untuk belajar *business conversation* dan menghasilkan

nilai atau skor yang signifikan dalam penilaian speaking.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz Saimima.
<https://www.cregasia.com/blog/383/cara-dan-metode-mengajar-kelas-conversation-bahasa-inggris/>. Diakses 26 agustus 2020
- Anis Harisah.2020. Model Pembelajaran Teknik Role Playing.
<https://www.tripven.com/role-playing/>.
Diakses 11 Oktober 2020
- Armai, Arief. 2002. Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam. Jakarta: Intermedia.
- Bachman, Lyle F. (2002). *Assessing Speaking*.Cambridge University Press.
- Dick dan Carey (2005:207).*PenelitianTindakanKelas*.Malang :Dekdikbud Dirjen Dikti Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva PressSmaldino, dkk., 2008).
- Lia. 2019. *Business Conversation*.
<https://www.lia.co.id/business-conversation/>. Diakses 11 Oktober 2020
- Sudjana, Nana. 1995. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Daryanto.(2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Med