

Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Berbasis Role Playing Pada Siswa SMP di Kota Makassar

Munir¹, Ahmad Talib², Abdullah³

^{1,2,3}Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar

Abstrak. Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan perangkat pembelajaran kosakata dasar bahasa Inggris berbasis Role Playing pada siswa SMP di Kota Makassar. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran kosakata dasar bahasa Inggris berbasis Role Playing untuk meningkatkan kemampuan pengetahuan kosakata dasar bahasa Inggris siswa SMP di kota Makassar. Pengembangan perangkat pembelajaran yang direncanakan akan mengikuti model desain penelitian dan pengembangan yang dirancang oleh Borg & Gall (1983). Penelitian ini merupakan suatu proses ekstensif dalam meneliti kebutuhan murid dan kemudian dikembangkan produk yang didesain khusus untuk memenuhi kebutuhan murid dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan kosakata dasar bahasa Inggris. Populasi penelitian ini adalah siswa SMP di Kota Makassar. Sampel penelitian adalah siswa SMPN 2 Makassar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa design materi bahan ajar kosakata dasar bahasa Inggris dan perangkat pembelajarannya telah disusun dengan baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas

Kata Kunci: perangkat pembelajaran, kosakata dasar, bahasa Inggris, Role Playing

Abstract. The problem statement of this research is how to develop instructional tools of teaching model and material design of Basic English vocabulary based on Role Plying for Junior High School in Makassar. This research is an extensive process to investigate students' needs and then develop a product which is specifically design to fulfill them. This research is development research at aimed at developing instructional model and material design of basic English vocabulary based on Role Plying for SMP students in Makassar. The development of instructional design followed model of research design and development by Borg & Gall (1983). This research is an extensive process to investigate students' needs. Subject of this research are experts of English and learning material, teacher of English and students of SMPN 2 Makassar. The result of the research showed that the development of instructional material design of basic English vocabulary for SMP students were composed well and can be used in teaching and learning process in the class room

Keywords: develop instructional tools, teaching model and material design, Basic English vocabulary, Role Plying

PENDAHULUAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada siswa SMP di Kota Makassar, dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan kosakata dasar bahasa Inggris bagi mereka

Penelitian ini memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam upaya untuk meningkatkan intelektual, sosial, dan emosional pada mahasiswa, maka diperlukan cara yang efektif dapat dilakukan. Salah satu cara atau metode untuk meningkatkan kemampuan intelektual dalam komunikasi adalah bahasa yang diajarkan di sekolah-sekolah seperti bahasa Inggris sebagai bahasa internasional. Bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tertulis dimana bahasa tersebut termasuk salah satu kurikulum sekolah sebagai mata pelajaran muatan

nasional yang diajarkan mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Tujuan belajar mengajar bahasa Inggris di Indonesia tidak hanya untuk meningkatkan potensi akademik siswa SMP, namun juga bertujuan untuk pembangunan nasional dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi.

Salah satu elemen penting dalam meningkatkan bahasa Inggris adalah dengan belajar kosakata. Kosakata merupakan faktor yang menjadi bahan perhatian dalam pengajaran bahasa Inggris karena tanpa penguasaan kosakata siswa tak dapat mengekspresikan diri dengan menggunakan bahasa Inggris. Siswa yang hanya menguasai sedikit kosakata akan kesulitan untuk mengungkapkan ide atau opini mereka. Goodman (1973:1) menyatakan bahwa murid atau siswa dengan penguasaan kosakata yang banyak akan lebih berhasil dibandingkan dengan murid/siswa yang kurang memiliki kosakata. Di samping itu, siswa akan sulit mempelajari suatu bahasa tanpa kosakata.

Banyak siswa merasa sulit membaca dan menulis, atau memahami teks dalam bahasa Inggris karena mereka memiliki kemampuan kosakata yang sedikit. Siswa merasa bimbang atau tak tahu mengungkapkan ide baik membaca maupun menulis karena kosakata mereka terbatas. Tentu hal ini sangat berhubungan dengan latar belakang kemampuan mereka dimana mereka gagal menguasai kosakata yang telah ditentukan untuk dikuasai. Di samping itu, tak sedikit guru yang mengeluh dengan keberhasilan murid mereka yang sangat jauh dari yang diharapkan terutama mereka yang berada di daerah yang jauh dari lingkungan kota. Banyak alasan yang diungkapkan oleh siswa tentang ketidakmampuan mereka belajar bahasa Inggris. Diantaranya adalah mereka menganggap bahasa Inggris itu susah, mereka sulit mengucapkan dan menghafal kata, dan mereka tak tahu menulis, ataupun membaca dalam bahasa Inggris.

Dari sekian banyak alasan yang paling banyak adalah siswa sulit mengucapkan dan menghafal kata-kata bahasa Inggris. Hal tersebut juga ditunjang oleh latar belakang di lingkungan keluarga siswa dimana kebanyakan orang tua siswa sibuk bekerja sehingga anak-anak mereka kurang diperhatikan dalam pembelajaran. Akibatnya, mereka tidak mempunyai waktu yang banyak untuk belajar.

Oleh karena itu, disinilah peran guru untuk memotivasi siswa mereka betapa pentingnya bahasa Inggris di era sekarang ini. Guru sebaiknya memberikan pengetahuan kepada muridnya bahwa mengetahui dan menguasai kosakata dasar bahasa Inggris akan membantu mereka untuk mengerti bahasa Inggris baik membaca maupun tertulis.

Meningkatkan kosakata bukanlah hal yang mudah, akan tetapi jika murid berusaha untuk belajar maka mereka akan cepat menguasainya. Sehubungan dengan pernyataan di atas, maka guru dituntut untuk meningkatkan kosakata siswa, guru seharusnya mampu menciptakan suasana belajar yang santai dan nyaman dalam mengajar sehingga murid/siswa dapat mempelajari bahasa Inggris dengan mudah dan tanpa adanya tekanan psikologis.

Ada banyak teknik mengajarkan kosakata yang dapat diajarkan oleh guru. Salah satunya adalah dengan menggunakan games/Role playing. Games/Role playing merupakan salah satu cara terbaik untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa karena games dapat melatih otak siswa, games/role playing itu menarik dan menantang sehingga siswa dapat menguasainya dengan mudah

METODE PENELITIAN

Penelitian ini pada dasarnya merupakan *Research and Development*, penelitian pengembangan (Gay 1987). Tujuan utamanya bukan untuk menguji teori tetapi untuk mengembangkan suatu produk untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris di SMP. Produk tersebut berupa perangkat pembelajaran kosakata bahasa Inggris berbasis role playing. Penelitian ini akan dilaksanakan pada siswa SMP di kota Makassar yang menjadikan bahasa Inggris sebagai muatan lokal. Objek yang akan diteliti ialah perangkat pembelajaran yang digunakan, siswa SMP yang mengikuti pembelajaran dan guru yang menyelenggarakan pembelajaran.

Pada tahap awal pembelajaran akan diberikan perangkat pembelajaran kosakata dasar bahasa Inggris berupa nama diri, nama hari dan bulan, nama-nam benda yang ada disekitar lingkungan mereka.

Materi pembelajaran akan didisain dalam bentuk perangkat pembelajaran kosakata dasar bahasa Inggris berbasis role playing. Pengembangan materi tersebut disesuaikan dengan model interaksi dan prinsip-prinsip pedagogis yang mendasari pengembangan perangkat pembelajaran tersebut. Prosedur dan hasil pengembangan perangkat pembelajaran akan didokumentasikan sesuai catatan harian pengembangan.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran kosakata berbasis role playing akan dilaksanakan dengan mengikutsertakan siswa dan guru. Petunjuk teknis bagi guru dan murid yang mengikuti pembelajaran ini akan disusun untuk dapat digunakan oleh guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran kosakata berbasis role playing, begitu pula untuk siswa untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Untuk mengetahui pendapat guru dan siswa tentang perangkat pembelajaran ini digunakan daftar tanya. Daftar tanya mengenai Pengembangan perangkat pembelajaran kosakata dasar bahasa Inggris berbasis role playing

Subjek uji penelitian terdiri atas: 1) ahli pembelajaran dan bahan ajar, 2) guru dan 3) siswa SMP. Uji coba lapangan dilaksanakan di kelas sesuai yang dimaksud pada bagian sistematika alur penelitian tersebut. Pemilihan kelas ini didasarkan pertimbangan bahwa kelas tersebut memiliki visi pembelajaran yang efektif.

Tahap Perancangan

Tahap perancangan berkaitan dengan pemilihan format, dan rancangan awal perangkat pembelajaran yang disertai rancangan pembelajaran dan instrumen penilaiannya.

a. *Pemilihan Model*

Pemilihan model bertujuan menetapkan wujud bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran linguistik.

b. *Pemilihan Format*

Pemilihan format dilakukan dengan menetapkan model, pendekatan, dan strategi pembelajaran yang bersesuaian dengan perangkat pembelajaran yang dirancang.

c. *Perancangan Bahan Ajar dan Perangkat Pembelajaran*

1) *Perancangan Bahan Ajar*

Perancangan dilakukan melalui langkah-langkah: 1) mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, 2) mengidentifikasi dan menuliskan kompetensi dasar beserta indikatornya, 3) mengidentifikasi bahan ajar yang sesuai, 4) menyusun strategi pembelajaran yang digunakan, dan 5) mengembangkan bahan ajar. Hasil perancangan ini menjadi *prototipe-1*.

2) *Perancangan Perangkat Pembelajaran*

Untuk mendukung penerapan perangkat pembelajaran, peneliti merancang perangkat pembelajaran yang digunakan. Perangkat pembelajaran yang dirancang terdiri atas; 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, 2) Buku siswa, (3) Buku guru, dan 4) Lembar Kerja siswa.

Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan bertujuan menghasilkan prototipe perangkat pembelajaran yang telah divalidasi ahli.

Validasi Ahli dan Praktisi

Prototipe bahan ajar dan perangkat pembelajarannya yang telah didesain akan divalidasi oleh beberapa orang validator yang terdiri atas ahli pembelajaran Bahasa Inggris dan pengembangan bahan ajar Bahasa Inggris, dan praktisi pelajaran Bahasa Inggris. Validator akan menilai bahan ajar, rencana pelaksanaan pembelajaran, buku murid/siswa, buku guru, dan lembar kegiatan murid/siswa. Validator penelitian ini adalah Prof. M. Basri Djafar, MA.,Ph.D. dan Dr. Shril, M.Hum

Analisis Hasil Validasi

Berdasarkan validasi ahli dan praktisi, peneliti melakukan analisis terhadap isi, bahasa, desain perangkat pembelajaran. Hasil perbaikan melahirkan *prototipe-2* bahan ajar dan perangkat pendukungnya.

a. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan yang dilakukan, meliputi: uji coba lapangan terbatas dan uji coba lapangan secara meluas. Melalui uji coba lapangan tersebut didapatkan respon guru dan murid terhadap bahan ajar beserta perangkat pendukungnya. Melalui uji coba diperoleh data kepraktisan dan keefektifan perangkat pembelajaran.

Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data penelitian meliputi; (1) Tim peneliti sebagai instrumen utama, (2) lembar panduan pengembangan sebagai perangkat keras, (3) lembar validasi, (4) lembar observasi, (5) angket, dan tes hasil belajar. Tugas dan fungsi tim peneliti adalah mengkaji, menyusun, dan mengembangkan bahan ajar.

Lembar Validasi Bahan Ajar

Validasi bahan ajar dilakukan oleh ahli pembelajaran bahasa Inggris atau linguistik, ahli pengembangan bahan ajar, dan praktisi. Validator memberikan penilaian berdasarkan isi, kesesuaian dengan kompetensi dasar, kesesuaian tingkat intelektual murid SD. Penilaian juga mencakup aspek teknis, yakni bahasa dan tampilan. Validator diminta memberikan penilaian berdasarkan instrumen dan juga diberikan kesempatan mengomentari secara bebas (*feel free comments*). Validator juga melakukan validasi terhadap perangkat pendukung bahan ajar yang dirancang, meliputi: 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, 2) Buku pegangan siswa, 3) Buku pegangan guru, dan 4) LK

DAFTAR PUSTAKA

- Gay, L.R. 1987. *Educational Research. Competencies for Analysis and Application*. Columbus: Merrill Publishing Company.
- Gerlach, Nalson & Elly.1971. *Teaching and Media*. New Jersey: Prentice Hall.
- Goodman, CV. 1973. *Dictionary of Education*. New York: Mc.Grow Hill Inc.
- Hadfield J. 1984. *Advance Communication Games*. London: Nelson
- Hedge.Trecia. 2000. *Teaching and Learning in the Class room*. Oxfort University Press
- Hill., David A. 1990. *Visual Impact: Creative Language Learning Through Pictures*.
- Quill, Roy. 1984. *96 Games for Beginners in ESL*. Canberra. Australian Government Publishing
- Hill., David A. 1990. *Visual Impact: Creative Language Learning Through Pictures*.



Essex: Logman Group UK Limited.
<http://www.infodiknas.com/meningkatkan-kemampuan-penguasaan-kosa-kata-bahasa-Inggris-anak-usia-dini> :
diakses 20 April 2015
<http://jurnalpendidikaninside.blogspot.com/2014/05/jurnal-teknik-penguasaan-kosakata-Inggris.html>: diakses 20 April 2015.

Suyanto, Kasihani K. E. 2008. *English for Young Learners Melejitkan Potensi Anak Melalui English Class yang Fun, Asyik, dan Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.

Quill, Roy. 1984. *96 Games for Beginners in ESL*. Canberra. Australian Government Publishing