

STRATEGI BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) SEBAGAI UPAYA MEMINIMALISASI KEJENUHAN MAHASISWA MEMAHAMI CERPEN

Iis Suwartini
Universitas Ahmad Dahlan

Abstrak

Proses pembelajaran diupayakan menciptakan pembelajaran yang menarik dan berkualitas. Melihat kenyataan di lapangan, masih banyak pembelajaran cerpen yang hanya menggunakan metode ceramah dan hanya mementingkan aspek membaca sastra. Pembelajaran pun terkesan monoton dan menjenuhkan.

Melihat hal tersebut, maka sangat diperlukan suatu perbaikan proses pembelajaran sastra khususnya cerpen. Pembelajaran cerpen hendaknya mencakup empat aspek keterampilan berbicara. Menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran sastra (cerpen).

Metode pembelajaran bermain peran adalah suatu pembelajaran yang dimaksudkan untuk menciptakan situasi dan suasana tertentu dengan melakukan pemeranan. Metode ini sengaja dipilih mengingat keuntungannya antara lain: 1) membangun kerjasama antar mahasiswa dan keterlibatan emosional yang tercipta selama pemeranan dilaksanakan. 2) mahasiswa dapat dengan mudah memahami suatu permasalahan berikut cara pemecahannya. 3) memberikan kebebasan berekspresi pada mahasiswa.

Kata kunci : *Pembelajaran, Cerpen, Bermain Peran*

A. Pendahuluan

Cerpen merupakan salah satu karya sastra yang mengandung nilai-nilai luhur budaya bangsa. Cerpen mampu meningkatkan daya imajinasi dan kreatifitas. Pembelajaran cerpen sudah mulai dikenalkan sejak sekolah dasar. Pada umumnya pembelajaran cerpen hanya terpusat pada guru. Metode yang digunakan sebagian besar menggunakan metode ceramah. Proses pembelajaran pun hanya berlangsung satu arah sehingga pembelajaran terkesan monoton.

Rusman (2013: 1) berpendapat pembelajaran merupakan sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran harus diperhatikan untuk memilih model-model pembelajaran.

Tidak jauh berbeda dengan pendapat Rusman, Majid (2014: 6) bahwa pembelajaran adalah upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik.

Pembelajaran cerpen sering kali hanya menekankan pada sumber bacaan. Hal tersebut tentu menjadi kendala besar karena minat membaca mahasiswa tergolong rendah. Mahasiswa merasa jenuh ketika diminta untuk membaca cerpen. Sangat disayangkan apabila hal tersebut tidak dapat ditangani. Nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerpen seharusnya dapat dijadikan pembelajaran bagi mahasiswa dalam mengamalkan nilai-nilai kehidupan.

Mahasiswa sebaiknya dilibatkan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang monoton berdampak pada hasil pembelajaran yang kurang memuaskan. Tujuan pembelajaran pun tidak akan tercapai dengan baik. Pembelajaran cerpen hendaknya menggunakan metode yang menarik. Dosen hendaknya menjadi fasilitator untuk menciptakan pembelajaran aktif, kreatif, inovatif gembira dan berbobot.

Salah satu metode untuk mengatasi kejenuhan dalam proses pembelajaran cerpen yaitu dengan menerapkan metode bermain peran (*role playing*). Penggunaan metode *role playing* pada pengajaran cerpen menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, inovatif, gembira dan berbobot. Pembelajaran cerpen dapat dijadikan sarana untuk membentuk karakter, mengembangkan keterampilan dan melatih mahasiswa untuk berfikir kritis.

Berdasarkan kondisi di atas, sudah saatnya diterapkan sebuah pendekatan yang diharapkan mampu menghubungkan teori-teori yang diperoleh mahasiswa di dalam kelas dengan realita kehidupan. Hal tersebut tentu dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa untuk mempelajari apresiasi sastra (cerpen). Meningkatnya motivasi belajar akan berpengaruh terhadap meningkatnya prestasi mahasiswa. Untuk mewujudkan hal tersebut penulis menerapkan metode bermain peran (*role playing*) pada pembelajaran apresiasi sastra (cerpen).

B. Pembahasan

Motivasi mahasiswa yang rendah terhadap aktivitas membaca khususnya membaca cerpen perlu diminimalisasi. Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran cerpen perlu menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan. Dosen pun perlu memberikan motivasi kepada mahasiswa untuk meningkatkan rasa ingin tahu terhadap sumber bacaan khususnya cerpen. Cerpen merupakan cerminan kehidupan sehingga dapat dijadikan media pembelajaran bagi mahasiswa. Cerpen mengandung nilai-nilai pendidikan dan sangat relevan dengan kehidupan. Melalui cerpen diharapkan dapat mendidik mahasiswa dalam menerapkan nilai-nilai luhur budaya bangsa.

Pembelajaran *role playing* memiliki beberapa langkah. Langkah-langkah pembelajaran tersebut, antara lain (1) Dosen memilih cerpen yang mengandung nilai-nilai pendidikan untuk diperankan mahasiswa; (2) Dosen menjelaskan tujuan, manfaat, dan teknik bermain dalam pembelajaran bermain peran (*role playing*); (3) Dosen membentuk kelompok pemeranan. Hendaknya kelompok pemeranan terdiri dari kelompok heterogen; (4) Setelah kelompok terbagi, dosen menginstruksikan kepada mahasiswa untuk bergabung pada kelompoknya masing-masing; (5) Dosen meminta kepada masing-masing kelompok untuk memilih ketua kelompoknya sendiri; (6) Ketua kelompok memilih salah satu rekannya untuk bertindak sebagai pengamat; (7) Dosen memberikan/membagikan teks cerita yang harus dimainkan masing-masing kelompok di depan kelas nantinya; (8) Mempersiapkan/ mengatur/menata ruangan untuk keperluan menciptakan situasi/suasana pemeranan; (9) Kelompok pertama diberi kesempatan untuk melakukan dramatisasi di depan kelas; (10) Dosen dan kelompok lain mengamati proses jalannya pemeranan sambil membuat catatan-catatan penting berupa penilaian terhadap penampilan kelompok yang tampil; (11) Kegiatan pemeranan berakhir apabila semua kelompok telah mendapat giliran untuk tampil di depan kelas; (12) Dosen dan mahasiswa melakukan diskusi untuk membicarakan hasil kegiatan yang sudah terlaksana, berikut penilaian-penilaian yang sudah dilakukan; (13) Dosen memberikan penilaiannya kepada masing-masing kelompok; (14) Dosen dan mahasiswa melaksanakan *role playing* sesion kedua; (15) Dosen dan mahasiswa mengamati dan menilai proses jalannya pemeranan; (16) Dosen dan mahasiswa melakukan diskusi dan penilaian; dan (17) Dosen dan mahasiswa bersama-sama menyimpulkan materi pelajaran.

1. Langkah-langkah mengatasi hambatan penggunaan metode bermain peran.

Penerapan metode bermain peran pada pembelajaran cerpen memiliki beberapa hambatan. Hambatan tersebut dapat mengganggu proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut akan dibahas teknik mengatasi hambatan penerapan metode bermain peran pada pembelajaran cerpen.

a. Tingkat pemahaman yang rendah

Pemahaman mahasiswa terhadap metode bermain peran pada umumnya kurang menguasai. Dosen perlu menerangkan secara rinci langkah-langkah bermain peran. Kemudian dosen meminta beberapa mahasiswa untuk mempraktekan metode tersebut dan memberikan tanggapan. Apabila masih banyak terdapat kesalahan maka dosen mencari solusi dan menerangkan kembali sampai mahasiswa benar-benar paham.

b. Kurangnya rasa percaya diri

Penerapan metode bermain peran pada pembelajaran cerpen memerlukan rasa percaya diri yang tinggi. Rasa percaya diri dapat membantu mahasiswa memerankan perannya dengan baik. Mahasiswa yang memiliki rasa percaya diri yang rendah dapat diatasi dengan memberikan motivasi di awal pembelajaran. Apabila mahasiswa termotivasi maka akan mempengaruhi rasa percaya diri.

c. Suasana kelas yang kurang kondusif

Suasana kelas yang kurang mendukung dapat mempengaruhi aktivitas pembelajaran. Ruang kelas yang nyaman akan membantu mahasiswa menerapkan metode bermain peran dengan baik. Keadaan ruang kelas perlu di seting disesuaikan dengan peran yang akan dimainkan. Apabila ingin mendapatkan hasil yang lebih baik dapat menggunakan lab pemeranan atau ruangan yang luas.

d. Kurang mendalami peran

Memainkan peran dengan baik merupakan salah satu kunci kesuksesan dalam metode bermain peran. Agar mahasiswa dapat memainkan perannya dengan baik dosen perlu mengajarkan teknik bermain drama.

e. Sulitnya membangun tim yang kompak

Untuk lancarnya bermain peran, diperlukan kelompok yang sensitif, imajinatif, terbuka, saling mengenal dan bekerjasama dengan baik. Kelompok hendaknya bersifat heterogen dan memiliki tujuan yang sama.

C. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka penelitian dengan judul *Penggunaan Metode Bermain Peran sebagai Upaya Mengatasi Kejenuhan Mahasiswa PBSI UAD dalam Memahami Cerpen* dapat disimpulkan sebagai berikut.

Pembelajaran cerpen dengan menggunakan metode bermain peran dapat berjalan dengan baik apabila dosen memperhatikan tingkat kemampuan mahasiswa. Dosen hendaknya menyesuaikan tingkat kesulitan cerpen terhadap kemampuan mahasiswa. Langkah-langkah pembelajaran bermain peran dijelaskan dosen secara detail sebelum proses pembelajaran berlangsung. Seting tempat pun perlu dibuat sesuai dengan seting pada cerpen. Hal tersebut tentu membutuhkan kerja sama tim dan kreatifitas mahasiswa. Apabila mahasiswa telah memahami langkah-langkah pembelajaran bermain peran maka pembelajaran akan berjalan dengan baik.

Pembelajaran cerpen menggunakan metode bermain peran terdapat beberapa kekurangan. Pada awalnya mahasiswa merasa kurang percaya diri dalam memainkan perannya. Oleh karena itu, dosen perlu memberikan motivasi dan menanamkan rasa percaya diri supaya mahasiswa tidak mengalami demam panggung.

Pembelajaran cerpen hendaknya menggunakan metode pembelajaran aktif kreatif gembira dan berbobot. Apabila dosen hanya menerapkan metode ceramah maka mahasiswa akan merasa jenuh. Hal tersebut dikarenakan mahasiswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran pun hendaknya melibatkan empat keterampilan berbahasa. Apabila hanya menekankan pada keterampilan membaca maka suasana pembelajaran aktif kreatif inovatif gembira dan berbobot sulit terwujud.

Salah satu upaya yang dapat ditempuh yaitu dengan menerapkan bermain peran. Pembelajaran bermain peran mencakup empat keterampilan berbahasa. Pembelajaran menggunakan metode bermain peran akan menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif.

Apabila ingin menerapkan pembelajaran bermain peran pada materi membaca cerpen maka dosen perlu mempersiapkannya dengan baik. Dosen hendaknya memperkenalkan terlebih dahulu tentang metode Bermain peran. Penerapan metode bermain peran membutuhkan motivasi yang cukup besar dari dosen. Pada umumnya mahasiswa memiliki rasa kurang percaya diri pada saat memainkan perannya. Dosen perlu membangun rasa percaya diri mahasiswa. Dosen pun perlu memperhatikan tingkat kesulitan cerpen yang akan diperankan. Pembagian kelompok hendaknya heterogen. Pada setiap kelompok terdapat mahasiswa yang tingkat penguasaan materi tinggi, sedang, dan rendah. Pembagian kelompok secara heterogen mempermudah pembelajaran bermain peran. Mahasiswa yang kurang percaya diri akan termotivasi dengan teman sekelompoknya yang aktif.

D. Daftar Pustaka

Arikunto, Suharjono dan Supriadi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta:

Bumi Aksara.

Depdiknas. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Fanie, Zainuddin. 2002. *Telaah Sastra*. Surakarta: Muhammadiyah University Press

- Lightbown, Patsy M and Nina Spada. 2000. *How Language Are Learn*. New York: Oxford University Press.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia group.
- Wellek, Rene dan Austin Warren (Terjemahan Melani Budianto). 1990. *Teori Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Umum.
- Zaini, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD Uin Sunan Kalijaga.