



MASYARAKAT LINGUISTIK

INTERNATIONAL SEMINAR Proceeding

**" Creative and Innovative Language
Learning in the ICT Era Contributing
to the Development of Indonesia "**

TIM PENYUSUN

1. Prof. Dr. SUMARSIH, M.Pd.
2. Dr. SITI AISAH GINTING, M.Pd.
3. Dr. DWI WIDAYATI, M.Hum.
4. Dra. MEISURI, MA.
5. Dra. RAHMAH, M.Hum.
6. Dra. MASITOWARNI SIREGAR, M.Ed.
7. IMMANUEL PRASETYA GINTINGS, S.S., M.Hum.
8. SAFRIDA LUBIS, S.Pd., M.Hum.
9. Dra. ROSDIANA SIREGAR

**INTERNATIONAL
SEMINAR
Proceeding**

**“Creative and Innovative Language
Learning in the ICT Era Contributing
to the Development of Indonesia”**

**North Sumatra, Indonesia
2011**

**Medan, Mei 2011
ISBN 979-3647-03-9**



BARTONG JAYA

Table of Contents

	Page
ICT for Second Language Teaching and Learning <i>Bahren Umar Siregar</i>	1
Efektifitas Pembelajaran Bahasa: Sebuah Refleksi terhadap Peranan Praktek Penggunaan ICT dalam Pembelajaran Berlin Sibarani, Prof., Dr., M.Pd	8
Using Computer Technology In Stimulating Students' Achievement Of English Vocabulary Anna Riana Suryanti Tambunan	12
Personal Reference in the Newspaper Article Elia Masa Gintings	24
The Strategy Of Teaching Vocabulary In Improving Student's Speaking Skill Through K-W-L Method Elisa Betty Manullang	30
Makna dan Aspek Kewacanaan <i>Catatan Pinggir</i> Bertajuk "KAMAR" Gunawan Muhammad Pada Majalah Mingguan Tempo I Wayan Dirgayasa	35
Penerapan Metode Kasus Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Berbicara Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Isli iriani Indiah Pane, Marisi Debora, Rita Suswati	45
How to Get the TOEFL Score of 600 Lidiman Sinaga	57
Teaching English through Arts to English Language Learners M. Eko Isdianto	61
The Application of Communicative Language Teaching (CLT) in Developing University Students' Speaking Skill Mahmud Layan Hutasuhut, S.Pd., M.Hum	66
Interferensi Morfologi Bahasa Minangkabau Dalam Bahasa Indonesia Pada Masyarakat Minang Perantau Di Medan Dr. Mahriyuni, M.Hum. dan Drs. Syamsul Bahri, M.Hum.	69

Peningkatan Keterampilan Berbicara (Speaking) Mahasiswa Jurusan Bahasa Inggris Melalui Listening Exercise Model (Lem)*	81
Masitowarni Siregar	
The Use of Parts of the Body Metaphors: Study on Ethnics in Medan City	88
Meisuri	
LinguistikFungsionalSistemik: DimensidalamBahasa	92
Muhammad Natsir	
<i>Maggie: A Girl of the Streets</i> and Naturalism	97
NurhayatiPurba, SS, MA	
REVIEW PANDANGAN BEHAVIORISME B.F.SKINNER & NATIVISME NOAM CHOMSKY	101
RafikaDewiNasution, S.Pd.,M.Hum	
A needs analysis study of English materials for Indonesian domestic workers	105
SafridaLubis	
MENULIS DALAM KEHIDUPAN MASA KINI	111
Drs. SanggupBarus, M.Pd.	
Conceptual and Communicative Functions in Written Discourse	116
Tumpal H. Dongoran	
RELATIONAL PROCESS ON FORMAL SPEECH	121
<i>By YeniErlita</i>	
ANALISIS KEMAMPUAN MEMPRODUKSI BUNYI KONSONAN ANAK USIA DUA TAHUN SEPULUH BULAN (<i>Studi Kasus pada anak yang bernama THERO</i>)	127
Yunita Agnes Sianipar	
ENGLISH WORD FORMATION PROCESSES IN GENERATIVE MORPHOLOGY	136
Drs. Zainuddin, M.Hum (Doctorate Candidate) ²	
PEMANFAATAN METODE <i>ROLE PLAYING</i> DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO DALAM KEMAMPUAN BERMAIN DRAMA	147
✓ Dra. Rosdiana Siregar	
IMMEDIATE CONTSTITUENTS (Teknik Analisis Unsur Bawah Langsung) Menyoal Tataran Morfologi dan Sintaksis	150
Muhammad Anggie Januarsyah Daulay, S.S.	
KEPUNAHAN BAHASA - BAHASA DAERAH DAN KETERKAITAN BAHASA DENGAN NASIONALISME TINJAUAN SOSIOLOGI SASTRA	154
Dr. Rosmawaty, M.Pd.	

²Drs. Zainuddin, M.Hum (doctorate candidate) is a senior lecturer at S1 English Language and Literature Department, Faculty of Languages and Arts, State University of Medan, and he is now about to complete his doctorate at the University of North Sumatera (UISU).

Syahnan Daulay

PANTULAN FONEM KONSONAN PROTOBAHASA AUSTRONESIA (PAN) DALAM BAHASA SILADANG

169



THE
Character Building
UNIVERSITY

**PEMANFAATAN METODE *ROLE PLAYING* DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO DALAM
KEMAMPUAN BERMAIN DRAMA**
Dra. Rosdiana Siregar

PENDAHULUAN

Pembaharuan dan inovasi dalam pendidikan merupakan hal yang harus dilakukan. Hal ini dikarenakan pembaharuan atau inovasi pendidikan yang dilakukan tidak terlepas dari upaya pencapaian tujuan pendidikan nasional, yaitu meningkatkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, kecerdasan, keterampilan, mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian dan mempertebal semangat kebangsaan agar dapat menumbuhkan manusia-manusia pembangunan yang dapat membangun dirinya sendiri serta bersama-sama bertanggung jawab atas pembangunan bangsa.

Bertitik tolak dari pemikiran di atas, system pendidikan nasional saat ini maupun masa yang akan datang memang sudah seharusnya sama-sama mengembangkan diri dan memperbaharui. Salah satu pembaharuan pendidikan nasional yaitu perancangan metode pengajaran yang tepat dengan menggunakan media yang menarik bagi siswa. Dimana diharapkan dengan penggunaan metode serta media pembelajaran yang menarik, siswa dapat semakin termotivasi untuk belajar dengan baik. Oleh sebab itu, dalam makalah ini akan dibahas mengenai metode *Role Playing* agar siswa mampu bermain drama dengan baik.

PEMBAHASAN

A. Metode *Role Playing*

Belajar merupakan kegiatan sehari-hari bagi siswa di sekolah. Di mana dalam proses belajar ini diperlukannya motivasi bagi siswa agar mereka mampu menyerap maa pelajaran dengan baik. Oleh sebab itu, memberikan motivasi belajar bagi siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya dengan mengubah metode pembelajaran yang akan digunakan.

Metode pembelajaran ada bermacam-macam, salah satunya adalah metode *Role Playing* yaitu suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan tokoh hidup dan mati.

Metode ini pada umumnya dilakukan oleh lebih dari dua orang. Hal ini bergantung kepada apa yang diperankan. Oleh sebab itu, metode ini sangat cocok dipakai dalam materi pelajaran drama. Dimana drama ini merupakan suatu bentuk karya sastra yang memiliki bagian untuk diperankan oleh pemain drama itu sendiri.

Metode belajar *Role Playing* ini memberikan kesempatan kepada siswanya untuk dapat aktif serta turut serta dalam memainkan peran yang telah ditentukan. Selain itu, dengan penggunaan metode *Role Playing* ini siswa juga dituntut untuk dapat memiliki kemampuan bekerjasama dengan temannya yang lain.

Selain itu, metode *role playing* ini harus memiliki tiga komponen yaitu:

1. Adanya skenario atau lingkungan tempat terjadinya tindakan-tindakan.
2. Adanya sejumlah pran dengan berbagai karakternya yang harus dibawakan.
3. Adanya masalah-masalah yang harus dipecahkan oleh pemegang-pemegang peran tersebut.

Role Playing ini memiliki beberapa kelebihan yaitu:

1. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh. Dimana, ketika siswa diberikan naskah sebuah drama. Mereka mampu mengeksplorasi seluruh kemampuan mereka dalam memainkan sebuah peran. Sehingga siswa tidak merasa memiliki beban dalam bermain drama.
2. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
3. Metode ini juga mempermudah guru dalam mengevaluasi siswa.
4. Metode ini merupakan sebuah permainan yang menyenangkan dan tidak membuat siswa merasa bosan sehingga mereka bersemangat dalam belajar materi drama.
5. Memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Di sini setiap siswa/i menjadi sumber belajar bagi sesamanya.
6. Metode ini memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat. Dimana siswa dapat mempraktikkan tingkah laku yang nyata, tidak hanya mendiskusikannya.
7. *Role Playing* merupakan salah satu metode pengajaran yang menonjolkan keluwesan. Membantu siswa untuk menjadi seseorang yang sangat komunikatif.

B. Media Pembelajaran

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat. Guru bukanlah satu-satunya sumber belajar. Meskipun tugas, peranan, dan fungsinya dalam proses belajar mengajar sangat penting. Oleh sebab itu sumber belajar serta media yang tepat dapat mendukung sebuah pengajaran agar dapat berhasil. Begitu pula halnya dengan metode *Role Playing* ini. Metode pengajaran ini hendaknya menggunakan media yang tepat, agar pengajaran tersebut dapat efisien dan efektif.

Selain itu, media pembelajaran juga memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indera.
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
4. Menimbulkan semangat untuk belajar.
5. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
6. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
7. Media pembelajaran mampu mengatasi kesulitan yang dihadapi siswa apabila tidak mampu memahami suatu materi pembelajaran.

C. Media Audio

Menurut Kerap (1975), "klasifikasi, karakteristik, serta pemilihan media merupakan kesatuan yang tidak dapat terpisahkan dalam penentuan strategi pembelajaran."

Dikarenakan suatu metode pembelajaran juga memiliki kelebihan serta kelemahan. Maka hal ini hendaknya didukung dengan suatu media agar keterbatasan ataupun kelemahan tersebut mampu diatasi. Seperti metode *role playing*, metode ini juga memiliki kelemahan-kelemahan. Namun meskipun demikian kelemahan yang sering ditemukan yakni, Siswa yang sulit mengimajinasikan sesuatu, akan sulit memainkan sebuah peran.

Oleh sebab itu, penggunaan metode audio dinilai mampu mengatasi kelemahan tersebut. Hal ini dikarenakan media audio yang merupakan media yang mengandalkan bunyi dan suara untuk menyampaikan informasi ini, dapat menjadi indah dan menarik karena media ini mampu menimbulkan daya fantasi para pendengarnya.

Karena itu, media audio akan sangat efektif bila dengan menggunakan bunyi dan suara yang merangsang pendengar untuk menggunakan daya imajinasinya sehingga ia dapat memvisualkan pesan-pesan yang ingin disampaikan. Media audio ini meliputi radio, kaset audio, dan laboratorium bahasa.

Media audio yang mampu mendukung metode *Role Playing* dalam memainkan drama ini juga harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut, agar siswa mampu mengembangkan imajinasi dengan mudah:

1. Bahasa, bahasa yang digunakan dalam media audio adalah bahasa percakapan bukan bahasa tulisan. Sehingga mampu dicerna dengan baik oleh siswa yang mendengarnya. Selain itu dianjurkan menggunakan bahasa yang menarik karena mudah ditangkap.
2. Musik dalam program audio. Agar siswa tidak bosan hanya mendengarkan bunyi dan suara saja. Maka kita perlu menggunakan musik, sebab fungsinya adalah menciptakan suasana. Berikut ini berbagai jenis musik yang digunakan:
 - a. Musik tema, adalah musik yang menggambarkan watak atau situasi sesuatu hal. Setiap watak atau situasi itu ingin ditonjolkan maka musik tema itu yang diperdengarkan. Musik tema ini dapat digunakan sebagai musik pengenalan tokoh dalam sebuah cerita, juga pada saat akhir cerita.
 - b. Musik transisi sebagai penghubung dua adegan dan tidak terlalu lama.
 - c. Musik jembatan (*bridge*) bentuk khusus dari musik transisi dalam dua adegan dengan suasana yang berbeda.
 - d. Musi latar belakang, mengiringi teks atau percakapan.
 - e. Musik smash yaitu musik untuk membuat kejutan atau tekanan.
3. Keterbatasan daya konsentrasi, oleh sebab itu dilakukan berulang kali. Agar siswa mampu meresapi watak peran yang akan dimainkan.

D. Pemanfaatan Metode *Role Playing* dengan Menggunakan Media Audio dalam Bermain Drama

Dari uraian yang telah dijelaskan di atas, maka hal ini menunjukkan bahwa metode *role playing* mampu didukung dengan baik oleh media audio. Dimana siswa/i dapat semakin mengembangkan daya imajinasinya terhadap sesuatu peran apabila telah mendengarkan sebuah contoh naskah drama dengan menggunakan program audio.

Selain itu, program audio ini dapat memberikan hasil yang terbaik. Apabila penggunaan media ini dipakai dalam sebuah laboratorium bahasa. Hal ini dikarenakan suasana yang nyaman, dan tenang juga dengan perangkat yang sangat mendukung apabila rekaman audio ini diperdengarkan kepada siswa dalam laboratorium bahasa. Oleh sebab itu, siswa dapat menangkap dengan baik sebuah peran.

Program audio ini juga sebenarnya dapat termasuk dalam salah satu komponen yang ada dalam metode *role playing*. Maksudnya, naskah drama yang dipergunakan dalam *role playing* dapat diwujudkan dalam sebuah program audio seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Sehingga selain siswa dapat membaca naskah dalam bentuk teks atau tulisan. Namun mereka juga dapat mengetahui cara memainkan suatu peran karena siswa mampu mendapatkan kesan sebuah peran secara langsung, dengan memvisualisasikannya.

Metode serta media yang saling mengisi ini tentunya sangat bermanfaat bagi guru. Agar tidak sulit lagi dalam mengevaluasi siswa dalam materi pembelajaran drama. Dan siswa juga mampu mengembangkan bakat serta imajinasinya, tidak dalam memainkan drama saja namun dalam kehidupan sehari-hari mereka mampu membedakan mana kesan yang baik, dan buruk.

Selain itu, media serta metode ini tidaklah memerlukan biaya yang cukup mahal. Hal ini dikarenakan fasilitas-fasilitas sekolah yang ada pada saat ini telah didukung dengan teknologi-teknologi yang canggih. Sehingga guru serta siswa tidak menjadi gaptek, yaitu gagap teknologi.

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari makalah ini yaitu:

1. Pemanfaatan metode *role playing*, serta media audio mampu saling mengisi dalam mengembangkan daya imajinasi siswa pada suatu peran yang akan dimainkan dalam sebuah teks drama.
2. Metode *role playing*, dapat dijadikan suatu metode pembelajaran yang efektif dalam materi drama. Sehingga guru tidak sulit lagi memberikan motivasi serta mengevaluasi siswa.
3. Media audio sangat mendukung metode *role playing* sehingga kedua hal tersebut mampu dibuat sejalan dalam materi pembelajaran drama.
4. Pemanfaatan metode *role playing* dengan menggunakan media audio menjadi suatu hal yang menarik, dan tidak membosankan bagi siswa. Sehingga siswa semakin besar motivasinya dalam belajar memainkan sebuah peran dalam suatu naskah drama.

DAFTAR PUSTAKA

- Sadiman, S. Arief. Dr. M.Sc. dkk. 2006. *Media Pendidikan, pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Semi, Atar. M. Drs. 2001. *Rancangan Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Dimiyati, Dr dkk. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Samsuri. 1985. *Tata Kalimat Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Sastra Hudaya,

THE
Character Building
UNIVERSITY

Dra. Rosdiana Siregar

IMMEDIATE CONTSTITUENTS (Teknik Analisis Unsur Bawah Langsung) Menyoal Tataran Morfologi dan Sintaksis

150

Muhammad Anggie Januarsyah Daulay, S.S.



THE
Character Building
UNIVERSITY