

## ***Role Playing (Bermain Peran) Tingkatkan Minat Belajar Teks Negosiasi***

Kenyataan di dunia Pendidikan Sekarang ini mata pelajaran Bahasa Indonesia banyak tidak disukai oleh siswa, bacaannya Panjang, hafalannya banyak, perlu keterampilan berpikir. Meskipun pemerintah terus menggalakkan program literasi yang salah satunya dengan membaca buku, akan tetapi dampak yang dihasilkan belum maksimal. Penulis sebagai guru Bahasa Indonesia merasa prihatin dengan kondisi tersebut. Untuk itu, penulis berpikir bagaimana meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi teks negosiasi.

Pembelajaran akan berjalan dengan maksimal apabila menggunakan model pembelajaran yang menarik dan memberikan kesempatan yang luas bagi siswa untuk aktif di dalamnya. Apalagi jam mata pelajaran Bahasa Indonesia berada di jam siang hari atau jam terakhir di hari tersebut. Hal ini harus benar-benar dipertimbangkan dalam menggunakan model pembelajaran yang akan dipilih. *Role Playing* (bermain peran) merupakan salah satu daya tarik untuk menarik siswa dalam pelajaran teks negosiasi. Dengan *Role Playing* siswa akan diajak aktif dalam proses pembelajaran.

*Role playing* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang memperlihatkan cara pembelajaran dengan permainan yang efektif, meningkatkan kemampuan kerja sama kelompok, dan diharapkan dengan metode ini, minat, motivasi, peran serta peserta didik dalam belajar juga akan meningkat (Kasmiyatun dalam Saputro, 2016). Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi: kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan – hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Tujuan model pembelajaran bermain peran agar siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku, atau memanggil gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial atau manusia. Selain itu agar siswa dapat menghayati peran apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam interaksi orang lain yang dikehendaki guru.

Adapun tahapan penerapan *role playing* sebagai berikut. 1) Tahap orientasi: Pendidik membuka pembelajaran. 2) Apersepsi: Pendidik bertanya seputar negosiasi yang pernah dilakukan peserta didik. 3) Pemilihan masalah: Selesai menjelaskan, pendidik membagi kelas menjadi 5 kelompok. 4) Pemilihan peran: Pendidik mengarahkan peserta didik memilih peran sesuai permasalahan yang didapat. 5) Menyusun tahap bermain peran: Pendidik memberikan fasilitas dialog negosiasi dan memberikan pengarahan. 6) Menyipakan pengamat: Peserta didik menyimpulkan hasil diskusi dengan kelompok masing-masing untuk memberikan penilaian kelompok lain. 7) Pemeranan: Peserta didik memerankan karakter berdasarkan tema negosiasi. 8) Evaluasi: Pendidik bersama peserta didik melakukan penilaian penampilan kelompok lain.

Kelebihan *role playing*, yaitu a) Menyenangkan, sehingga meningkatkan keaktifan peserta didik. b) Komunikasi akan terjalin dengan baik sesama peserta didik. c) Membangkitkan

motivasi dan respon peserta didik. d) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh. e) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda. f) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan. g) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.