



Prosiding

# Seminar Internasional

18 Desember 2010

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BAHASA ASING  
DALAM PERSPEKTIF GLOBAL**

**Roswita Lumban Tobing (Editor)**



**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNY**

# BERMAIN PERAN: AKTUALISASI PEMBELAJARAN INOVATIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA ASING

Oleh: Wening Sahayu

## Abstrak

Makalah ini bertujuan membahas pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang mempelajari bahasa asing atau bahasa target. Salah satu aktualisasi dari model pembelajaran di atas adalah pembelajaran dengan teknik bermain peran. Pembelajaran inovatif yang dibahas diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang sedang mempelajari bahasa asing atau bahasa target di Sekolah Menengah Atas, dimana bahasa Jerman termasuk salah satu di dalamnya. Motivasi belajar sangat diperlukan dalam menciptakan pembelajaran yg efektif. Pembelajaran inovatif dapat dikembangkan dari model pembelajaran, antara lain *content-based instruction*, *theme-based instruction*, *theme-based instruction*, *the episode hypothesis*, dan *task-based teaching*.

Esensi kelima contoh model pembelajaran di atas adalah untuk menumbuhkembangkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar peserta didik merupakan komponen penting dalam mencapai tujuan pembelajaran bahasa asing, dimana bahasa Jerman termasuk salah satu di dalamnya. Bermain peran merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang inovatif. Dengan demikian bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa asing.

Kata kunci: pembelajaran inovatif, bermain peran, motivasi belajar bahasa asing.

## A. PENDAHULUAN

Makalah ini ingin mendiskusikan teknik bermain peran sebagai aktualisasi dari pembelajaran inovasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang mempelajari bahasa asing atau bahasa target, yang salah satunya bahasa Jerman. Salah satu hal yang melatarbelakangi diangkatnya tema ini adalah masih rendahnya motivasi belajar bahasa Jerman peserta didik di SMA di Daerah Istimewa Yogyakarta. Diharapkan makalah ini dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi hal tersebut.

Motivasi belajar merupakan elemen penting untuk keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran apapun, termasuk pembelajaran bahasa asing. Bagi peserta didik motivasi belajar merupakan perangkat penting untuk mencapai tujuan yang dicita-citakannya. Dalam pembelajaran bahasa asing, motivasi belajar peserta didik perlu selalu diupayakan agar semakin meningkat.

Seperti diketahui bersama di era global bahasa asing sangat luas dan penting. Salah satu manfaat yang paling nyata adalah peluang untuk dapat memahami ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya bangsa lain yang terekam dalam berbagai media cetak dan elektronik.

Bermain peran yang diusulkan dalam makalah ini dapat dijadikan alternatif untuk menumbuhkembangkan motivasi belajar bahasa asing bagi peserta didik di SMA pada umumnya. Bermain peran merupakan salah satu aktualisasi dari pembelajaran inovatif yang diasumsikan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

## B. MODEL PEMBELAJARAN BAHASA

Beberapa model pembelajaran bahasa dapat dikemukakan sebagai berikut (Nurkamto, 2009).

### 1. *Content-Based Instruction*

*Content-based instruction* adalah model pembelajaran yang mengintegrasikan mata pelajaran tertentu dengan pembelajaran bahasa target atau bahasa asing yang dipelajari.

### 2. *Theme-Based Instruction*

*Theme-based instruction* adalah pembelajaran yang menempatkan tema-tema tertentu sebagai fokus yang mengorganisasikan pengembangan keterampilan berbahasa.

### 3. *Experiential Learning*

*Theme-based instruction* adalah pembelajaran yang berisi aktivitas yang mengkontekstualisasikan bahasa target, mengintegrasikan bahasa target, menekankan penggunaan bahasa yang autentik, dan memberi pengalaman nyata.

### 4. *The Episode Hypothesis*

*The episode hypothesis* adalah pembelajaran yang mengembangkan kegiatan pembelajaran bahasa target. Kegiatan yang dimaksud antara lain pembahasan episode-episode novel atau drama secara bersambung.

### 5. *Task-Based Teaching*

*Task based teaching* adalah pembelajaran yg memfokuskan diri pada kegiatan kelas yang memberi kesempatan peserta didik mempraktekkan bahasa target.

## C. PEMBELAJARAN BAHASA YANG INOVATIF

Pada dasarnya kclima model pembelajaran di atas berorientasi pada pengembangan pembelajaran yang memberikan kesempatan seluas-luasnya bagi peserta didik bahasa asing untuk mempraktekkan bahasa target yang dipelajarinya melalui berbagai metode dan teknik pembelajaran yang dipersiapkan oleh pengajar. Dalam konteks yang demikian, pengajar juga memiliki tanggung jawab untuk memotivasi, memfasilitasi, dan membimbing pembelajar agar dapat belajar secara efektif dalam menggunakan bahasa target untuk tujuan komunikasi.

Dalam PP no. 19/2005 tentang SNP, pasal 19:1 dijelaskan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Selanjutnya diungkapkan, bahwa karakteristik pembelajaran yang efektif daapat diringkas dengan akronim PAIKEM, yaitu pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Pembelajaran yang aktif bermaksud menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif, dimana peserta didik berpartisipasi aktif di dalamnya. Dalam hal ini, pengajar berperan sebagai mediator atau fasilitator.

Pembelajaran yang inovatif adalah pembelajaran yang berkiblat pada model-model pembelajaran yang mutakhir. Contoh bentuk pembelajaran yang seperti dimaksud antara lain bermain peran atau *role play*, *problem-based learning*, dan *inquiry-based learning* (Nurkamto, 2009). *Problem-based learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar melalui berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah dalam rangka memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari suatu mata pelajaran. *Inquiry-based learning* adalah pendekatan pembelajaran yang mengikuti metodologi sains dan memberi kesempatan untuk pembelajaran bermakna (Ngatmini, 2009).