

Penerapan Metode *Role Play Storytelling* dengan Menggunakan Media Poster pada Kemampuan Berbahasa Inggris Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Fenti Mariska Yohana¹⁾,
fentiyohana113@gmail.com,

Heppy Atma Pratiwi²⁾
heppy.unindra@gmail.com

Khikmah Susanti³⁾
soezhan99@gmail.com

Program Studi Desain Komunikasi Visual ¹⁾²⁾³⁾
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Indraprasta PGRI

ABSTRACT

Role play storytelling method is a method to mastery the lesson of studying with how to gaining your imagination and appreciation that do by the act as a living figures or inanimated objects. The students of SMPN 1 Bojonggede has learn in English langunge by this method and using the poster as a media to storytelling, because the media that they use is interesting, colorful, and by the figures, so the students can raise their imagination by this poster. Poster is a strong combination of design, blending color, and the intention to capture the attention for those who see it. In this globalization era, teachers must be creative to do teaching and learning activities, by this method learning activities are going to interesting.

Keywords: *Role play, Storytelling, Poster.*

ABSTRAK

Metode role play storytelling adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Para siswa SMPN 1 Bojonggede lebih mudah bercerita berbahasa Inggris dengan menggunakan media Poster, karena media yang digunakan menarik, berwarna, dan dengan gambar sehingga siswa mampu bermain dengan imajinasinya melalui media tersebut. Poster merupakan kombinasi yang kuat antara rancangan, paduan warna, pesan yang terkandung, serta maksud untuk menangkap perhatian orang yang melihatnya. Era globalisasi saat ini mengharuskan pengajar lebih kreatif dalam kegiatan belajar mengajar, karena dengan metode tersebut di harapkan kegiatan pembelajaran bermakna dan menyenangkan serta tidak membosankan, dengan metode dan penggunaan media tersebut diharapkan kemampuan bahasa anak tercapai dengan baik.

Kata Kunci: *Role play, Storytelling, Poster.*

1. PENDAHULUAN

Belajar berkomunikasi merupakan salah satu tugas perkembangan anak sejak usia dini. *National Assosiation Education for Young Child* (NAEYC) menyatakan bahwa anak usia dini atau *early childhood education* adalah anak yang berada dalam rentang usia nol sampai delapan tahun (dalam Tadkiroatun Musfiroh, 2008: 1).

Menurut Depdiknas (2003: 105), fungsi pengembangan bahasa bagi anak usia dini adalah sebagai alat untuk berkomunikasi dengan lingkungan, sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak, sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak, sebagai alat untuk menyatakan perasaan dan buah pikiran kepada orang lain.

Pengembangan Berbahasa mempunyai empat komponen yang terdiri dari tiga pemahaman, pengembangan perbendaharaan kata, penyusunan kata-kata menjadi kalimat dan ucapan (Dahlan, 2004: 119).

Menurut Wothman (2006: 212) bahwa kesiapan anak untuk berinteraksi dengan orang dewasa berarti berkembangnya pemahaman mereka mengenai aturan dan fungsi bahasa dengan orang dewasa akan menyediakan hubungan dengan konsep, dalam hal ini anak akan mendapatkan pengalaman belajar tentang bahasa dari lingkungan sekitar tempat tinggalnya dengan meniru gaya bahasa orang dewasa di sekitarnya juga.

Anak-anak dengan begini akan berkembang dengan baik dan dapat

menyampaikan apa yang dirasakan. Mereka sangat senang bercerita maupun mendengarkan cerita karena sejatinya manusia senang berkomunikasi dan bercerita. Melalui bercerita baik anak-anak hingga orang dewasa dapat menyampaikan apa yang dirasakannya dan mampu menjelajah banyak kosakata dengan baik. Mereka berkomunikasi dan bercerita menggunakan bahasa.

Bahasa merupakan media penyampai maksud yang dilakukan penutur terhadap tindak tutur. dalam kehidupannya tidak terlepas dari berbahasa. Mereka harus menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi, karena dengan bahasa komunikasi akan berjalan dengan baik. Komunikasi yang dua arah adalah komunikasi yang benar sesuai tujuannya komunikasi yaitu adanya *feedback* atau umpan balik dari si lawan bicara. Bahasa mempunyai peranan penting bagi kehidupan manusia (Suhartono, 2005:12). Kemampuan berbahasa anak merupakan suatu hal yang penting karena dengan bahasa tersebut anak dapat berkomunikasi dengan teman sekitarnya. Bahasa juga merupakan bentuk utama dalam mengekspresikan pikiran dan pengetahuan anak dalam mengadakan hubungan dengan orang lain.

Era globalisasi pada saat ini menuntut generasi muda untuk selalu mengembangkan potensi diri. Satu hal yang perlu dikuasai untuk meningkatkan daya saing di pasar global adalah penguasaan Bahasa Inggris. Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional berperan sangat penting dalam dunia industri, perdagangan, dan pendidikan.

Hampir semua sektor menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar. Melihat peran bahasa Inggris yang dominan, sudah selayaknya penguasaan keterampilan bahasa Inggris menjadi penting umumnya bagi mahasiswa Indonesia, khususnya mahasiswa Desain Komunikasi Visual.

Manusia dalam kehidupannya tidak terlepas dari berbahasa. Mereka harus mampu menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi, karena dengan bahasa komunikasi akan berjalan dengan baik. Komunikasi yang dua arah adalah komunikasi yang benar sesuai tujuannya komunikasi yaitu adanya *feedback* atau umpan balik dari si lawan bicara. Bahasa mempunyai peranan penting bagi kehidupan manusia (Suhartono, 2005:12). Kemampuan berbahasa anak merupakan suatu hal yang penting karena dengan bahasa tersebut anak dapat berkomunikasi dengan teman sekitarnya. Bahasa juga merupakan bentuk utama dalam mengekspresikan pikiran dan pengetahuan anak dalam mengadakan hubungan dengan orang lain.

Manusia adalah makhluk sosial dan tindakan pertama yang paling penting adalah tindakan sosial, suatu tindakan tepat saling menukar pengalaman, saling mengemukakan dan menerima pikiran, saling mengutarakan perasaan atau saling mengekspresika, serta menyetujui suatu pendirian atau keyakinan. Oleh karena itu dalam setiap tindakan sosial haruslah terdapat elemen-elemen umum yang sama-sama disetujui dan dipahami oleh sejumlah orang yang merupakan anggota masyarakat sehingga diperlukanlah komunikasi.

Komunikasi mempersatukan para individu ke dalam kelompok-kelompok dengan jalan menggolongkan konsep-konsep umum. Selain itu, menciptakan dan menetapkan suatu tindakan. Oleh karena itu hal tersebut tidak akan ada serta tidak akan bertahan lama tanpa adanya masyarakat berbahasa. Ini berarti masyarakat berada dalam komunikasi linguistik.

Ujaran sebagai suatu cara berkomunikasi yang memengaruhi kehidupan individual kita. Dalam sistem inilah kita bertukar pikiran, pendapat, gagasan, perasaan, dan keinginan dengan bantuan lambang-lambang yang disebut kata. Sistem inilah yang memberi keefektifan bagi individu dalam mendirikan hubungan mental dan emosional dengan anggota-anggota masyarakat lainnya.

Komunikasi dapat dipandang sebagai suatu kombinasi perbuatan atau tindakan-tindakan serangkaian unsur-unsur yang mengandung maksud dan tujuan. Komunikasi bukan melulu merupakan suatu kejadian, peristiwa, atau sesuatu yang terjadi. Akan tetapi komunikasi adalah sesuatu yang fungsional, mengandung maksud, dan dirancang untuk menghasilkan beberapa efek atau akibat pada lingkungan para penyimak dan para pembicara.

Komunikasi adalah serangkaian perbuatan atau *speech act* yang dipergunakan secara sistematis untuk menyelesaikan atau mencapai sesuatu dengan maksud tertentu. Dalam hal ini kita harus tekankan pentingnya konsekuensi-konsekuensi komunikasi linguistik. Sejumlah penelitian mengenai hal ini telah dilakukan oleh para ahli dan

hasilnya menunjukkan bahwa efek atau akibat itu mempunyai implikasi-implikasi terhadap produksi dan komprehensi, terhadap penghasilan dan pemahaman sesuatu ucapan; kedua cara performansi atau penampilan cenderung mengarah kepada perbuatan komunikasi pada tujuannya yang pokok, tujuan yang utamanya.

Setiap anggota masyarakat terlibat dalam komunikasi linguistik; di satu pihak sebagai pembicara dan pada pihak lain sebagai penyimak. Dalam komunikasi yang efektif proses perubahan dari pembicara menjadi penyimak dan dari penyimak menjadi pembicara begitu cepat, terasa sebagai suatu peristiwa biasa dan wajar, yang bagi orang kebanyakan. Namun, lain halnya para ahli yang mengatakan “suatu peristiwa bahasa” atau “*language event*” yang terjadi antara si pembicara (*speaker*) dan pendengar/ penyimak (*listener*) terlihat seperti proses peralihan. Peralihan ini bisa berupa kegiatan bercerita atau menceritakan hal-hal yang menarik dengan menggunakan media maupun secara langsung.

Bercerita yang baik yaitu apabila bercerita dengan jelas dan memberikan informasi yang tepat menguasai pendengar dan untuk perilaku menarik. Cerita yang menarik akan dapat dipahami anak dan pesan dalam cerita tersampaikan. Mengembangkan kemampuan berpikir karena dengan bercerita siswa diajak untuk memfokuskan perhatian, dan juga dapat berekspresi

mengembangkan potensi kreatif siswa melalui keragaman ide cerita yang disampaikan. Pengamatan yang dilakukan

dalam bercerita yaitu berekspresi dan intonasi yang jelas.

Bercerita merupakan sebuah keterampilan. Keterampilan akan didapat apabila seseorang selalu melakukan praktik ataupun latihan. Begitu pula halnya dengan keterampilan bercerita siswa memerlukan sebuah latihan dan praktik agar berkembang dengan baik. Karena tanpa adanya latihan dan praktik maka keterampilan bercerita tidak akan dikuasai dengan baik.

Menurut Majid (2001: 9) bercerita berarti menyampaikan cerita kepada pendengar atau membacakan cerita bagi mereka. Dari batasan yang dikemukakan oleh Abdul Majid ini menunjukkan paling tidak ada 3 komponen dalam bercerita, yaitu (1) pencerita, orang yang menuturkan atau menyampaikan cerita, cerita dapat disampaikan secara lisan maupun tertulis, (2) cerita atau karangan yang disampaikan, cerita ini bisa dikarang sendiri oleh pencerita atau cerita yang telah dikarang atau ditulis oleh pengarah lain kemudian disampaikan oleh pencerita, (3) penyimak yaitu individu yang menyimak cerita yang disampaikan baik dengan cara mendengarkan maupun membaca sendiri cerita yang disampaikan secara tertulis.

Bercerita yang baik yaitu dengan memiliki persiapan yang baik pula dalam penyampaian, bisa secara langsung maupun menggunakan media. Media yang baik untuk bercerita salah satunya yaitu poster.

Poster telah muncul mengisi fungsi yang unik ditengah-tengah media komunikasi visual. Poster yang sudah ada

sekitar abad 18 dimana seorang *lithographer* bernama Cheret dipercaya oleh Sarah Bernhardt untuk menyiapkan ilustrasi suatu iklan untuk memperkenalkan penampilan Sarah di panggung kota Paris. Dari situlah poster dilahirkan. Poster merupakan kombinasi yang kuat antara rancangan, paduan warna, pesan yang terkandung, serta maksud untuk menangkap perhatian orang yang melihatnya.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti menemukan permasalahan: Bagaimana Poster dapat digunakan dalam kegiatan *role play story telling* berbahasa Inggris bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dimana data yang dikumpulkan berupa kepustakaan, informasi, tanggapan, konsep, maupun uraian yang mengungkapkan masalah.

Penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi alamiah. Dalam penelitian kualitatif harus memiliki bekal teori agar dalam menganalisis dan mengonstruksi objek menjadi lebih jelas.

Pemilihan sampel poster yang mewakili kehadirannya sebagai bentuk pengajaran dikelas yang efektif, membuat peneliti ingin menguraikan dan mengungkapkan masalah yang ada yaitu apakah mahasiswa DKV dapat dengan baik melaksanakan *role play story telling* berbahasa Inggris dengan menggunakan media Poster. Kegiatan yang dilakukan terhadap mahasiswa DKV dalam

mata kuliah bahasa Inggris ini dimaksudkan untuk mengungkap masalah yang ada, apakah media Poster dapat digunakan sebagai metode belajar mereka dalam kegiatan bercerita.

Metode mengajar ialah cara yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didik. Oleh karena itu, guru dalam memilih metode mengajar harus tepat dengan tujuan pembelajaran. Pemilihan metode sangat berpengaruh terhadap hasil yang akan diperoleh. Selain itu, pemilihan metode pengajaran yang tepat akan menimbulkan pembelajaran yang edukatif, kondusif, dan menantang (Hamdayama, 2016:94).

Oleh karena itu pendidik harus bisa menentukan kelasnya seperti apa sehingga tepat sasaran memilih metode mengajar. Kelas yang baik yaitu yang memiliki proses interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik dan memperoleh feedback atau respon terhadap usaha pendidik dalam membangun kondisi kelas.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti menggunakan media poster dalam metode bercerita *role play storytelling* pada mahasiswa Desain Komunikasi Visual agar mereka lebih mudah dalam berbahasa Inggris sehingga meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris para siswa, agar dikemudian hari peserta didik tidak mengalami kegagalan dalam berbahasa Inggris dikarenakan era atau zaman yang semakin maju, maka dari itu sudah seharusnya pendidik dapat menyampaikan metode yang menarik juga praktis serta menyenangkan dengan bercerita

menggunakan media poster, dengan metode tersebut di harapkan kegiatan pembelajaran bermakna dan menyenangkan serta tidak membosankan lagi bagi anak, dengan metode dan penggunaan media tersebut diharapkan kemampuan bahasa anak tercapai dengan baik.

Indikator yang digunakan dalam penelitian ini ialah unsur-unsur yang hadir pada kegiatan *role play story telling* berbahasa Inggris dengan menggunakan media Poster. Pelaksanaan *role play* ini dimaksudkan untuk mendorong mahasiswa agar dapat membangun kerjasama yang baik, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian melalui bermain peran serta tujuan dari metode belajar ini yang hendaknya dijadikan patokan dalam memiliki dan menetapkan efektifitas metode mengajar.

3. TINJAUAN TEORITIS

A. Metode Bercerita *Role Playing*

Metode *Role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada peran yang dimainkan.

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antarmanusia dengan cara memeragakan dan mendiskusikannya

sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah (Hamdayama, 2016:113).

Langkah-langkah pembelajaran *role playing* (dalam Djamarah: 2002, dalam Hamdayama 2016) sebagai berikut:

- 1) Memilih masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaian.
- 2) Pemilihan peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
- 3) Menyusun tahap-tahap bermain peran. Dalam hal ini guru telah membuat dialog sendiri.
- 4) Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua peserta didik yang tidak menjadi pemain atau peran.
- 5) Pemeranan, pada tahap ini, para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan apa yang terdapat pada scenario bermain peran.
- 6) Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah, serta pertanyaan yang muncul dari peserta didik.
- 7) Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.

B. *Story Telling* (bercerita)

According to Strickland, Galda, & Cullinan (2007, p.178) "storytelling is yet another way for children to use oral language differently from their everyday usage".

Storytelling is the art in which a teller

conveys a message, truths, information, knowledge, or wisdom to an audience – often subliminally – in an entertaining way, using whatever skills, (musical, artistic, creative) or props he chooses, to enhance the audience's enjoyment, retention and understanding of the message conveyed. Stories are sometimes told purely for joy and delight.

Bercerita yang baik yaitu apabila bercerita dengan jelas dan memberikan informasi yang tepat menguasai pendengar dan membuat mereka berperilaku yang menarik. Cerita yang menarik akan dapat dipahami oleh pendengar dan juga pesan yang ada dalam cerita dapat tersampaikan. Mengembangkan kemampuan berpikir yaitu dengan bercerita karena cara ini cukup membuat penutur cerita dan pendengar diajak focus terhadap media yang digunakan untuk penyampaian cerita. Selain itu dengan bercerita juga dapat mengekspresikan dan mengembangkan penguasaan kosakata sehingga cerita dapat dimengerti dan diterima.

Bercerita merupakan sebuah keterampilan. Keterampilan akan didapat apabila seseorang selalu melakukan praktik ataupun latihan. Begitu pula halnya dengan keterampilan bercerita mahasiswa memerlukan sebuah latihan dan praktik agar berkembang dengan baik. Karena tanpa adanya latihan dan praktik maka keterampilan bercerita tidak akan dikuasai dengan baik.

Cerita adalah rangkaian peristiwa yang disampaikan, baik berasal dari kejadian nyata (non fiksi) ataupun tidak nyata (fiksi). Kata Dongeng berarti cerita rekaan/tidak

nyata/fiksi, seperti: fabel (binatang dan benda mati), sage (cerita petualangan), hikayat (cerita rakyat), legenda (asal usul), *mythe* (dewa-dewi, peri, roh halus), *ephos* (cerita besar; Mahabharata, Ramayana, Saur Sepuh, Tuter Tinular). Jadi kesimpulannya adalah “Dongeng adalah cerita, namun cerita belum tentu dongeng”.

Metode Bercerita berarti penyampaian cerita dengan cara bertutur. Yang membedakan antara bercerita dengan metode penyampaian cerita lain adalah lebih menonjol aspek teknis penceritaan lainnya. Sebagaimana *phantomin* yang lebih menonjolkan gerak dan mimik, operet yang lebih menonjolkan musik dan nyanyian, puisi dan deklamasi yang lebih menonjolkan syair, sandiwara yang lebih menonjol pada permainan peran oleh para pelakunya, atau monolog (teater tunggal) yang mengoptimalkan semuanya. Jadi tegasnya metode bercerita lebih menonjolkan penuturan lisan materi cerita dibandingkan aspek teknis yang lainnya.

Bercerita adalah metode komunikasi universal yang sangat berpengaruh kepada jiwa manusia. Karena metode ini sangat efektif untuk mempengaruhi jiwa anak-anak. Mengapa metode cerita ini efektif? jawabannya tidak sulit. Pertama, cerita pada umumnya lebih berkesan daripada nasehat murni, sehingga pada umumnya cerita terekam jauh lebih kuat dalam memori manusia. Cerita-cerita yang kita dengar dimasa kecil masih bisa kita ingat secara utuh selama berpuluh-puluh tahun kemudian. Kedua, melalui cerita manusia diajar untuk mengambil hikmah tanpa

merasa digurui. Memang harus diakui, sering kali hati kita tidak merasa nyaman bila harus diceramahi dengan segerobak nasehat yang berkepanjangan.

Bercerita yang baik yaitu dengan memiliki persiapan yang baik pula dalam penyampaian, bisa secara langsung maupun menggunakan media. Media yang baik untuk bercerita salah satunya yaitu poster.

C. Poster

Poster telah muncul mengisi fungsi yang unik ditengah-tengah media komunikasi visual.

Poster yang sudah ada sekitar abad 18 dimana seorang *lithographer* bernama Cheret dipercaya oleh Sarah Bernhardt untuk menyiapkan ilustrasi suatu iklan untuk memperkenalkan penampilan Sarah di panggung kota Paris. Dari situlah poster dilahirkan. Poster merupakan kombinasi yang kuat antara rancangan, paduan warna, pesan yang terkandung, serta maksud untuk menangkap perhatian orang yang melihatnya.

Karakteristik poster yang baik yaitu menarik, dinamis, dan menonjolkan kualitas. Poster harus didisain sederhana dan sedikit kata-kata yang digunakan, ini mencirikan poster yang berwatak kuat. Elemen-elemen lain yang kurang penting tidak perlu ditonjolkan sehingga terlihat harmonis.

Petunjuk yang dikemukakan oleh Siebert dan Ballard mengenai acuan dalam membuat poster (Supriyono, 2010:159)

- 1) Ukuran huruf untuk poster dibuat besar sehingga terbaca dari jarak yang

diperkirakan (sekitar 10-15 kali lebar poster). Jika lebar poster 30cm maka harus dapat terbaca dari jarak sekitar 3 - 4,5 meter.

- 2) Layout dibuat *simple*, tidak membingungkan pembaca. Pilih satu elemen kunci (huruf atau ilustrasi) sehingga pembaca dapat dengan cepat menangkap pesan.
- 3) Masukkan informasi penting yang dibutuhkan pembaca, seperti tanggal, jam, tempat, harga tiket, kontak, dan sebagainya.
- 4) Ada satu elemen yang ditonjolkan (paling dominan) baik judul ataupun ilustrasi yang sekilas dapat menarik perhatian.
- 5) Memuat satu informasi yang penting dan ditonjolkan dengan ukuran warna, atau *value* (kontras).
- 6) Memuat unsur seni yang sesuai dengan pesan atau informasi.
- 7) Huruf dan elemen visual disusun dalam urutan yang logis (dibaca dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah)
- 8) Ilustrasi foto hendaknya dipilih yang tidak lazim (*unusual*) dan bila perlu di *cropping* agar lebih terlihat.
- 9) Huruf pada poster sebaiknya tebal (*bold*) dengan warna-warna kontras sehingga mudah terlihat dari kejauhan.

Tugas utama poster ialah mengundang perhatian publik dan memberi informasi secepat mungkin karena dibaca hanya sekilas. Secara visual, ruang kosong (*white space*) dapat memberikan kelegaan pada mata untuk istirahat sekaligus menonjolkan pesan utamanya (Supriyono, 2010:164)

Poster dibagi menjadi 2 macam, yaitu:

1) Poster Komersial.

Ialah poster yang memiliki tujuan untuk mengkampanyekan suatu brand produk dagang untuk meningkatkan volume penjualan dan pemasaran itu sendiri.

2) Poster Non Komersial atau Sosial

Poster non Komersial atau Sosial adalah poster yang memiliki tujuan untuk melayani kepentingan umum bersifat sosial kemasyarakatan. Sarananya ialah sebagai media penyampaian atau informasi yang bersifat sosial.

Poster yang digunakan sebagai media penyampai dalam kegiatan bercerita ini adalah poster sosial dimana fungsinya sebagai pendukung dalam pembelajaran dan juga memiliki peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar.

4. PEMBAHASAN

Hal utama yang harus dimiliki adalah minat dan kreatifitas agar mampu menghasilkan karya yang baik. Jika kreatifitas timbul dari hobi maka akan menghadirkan kenyamanan dalam bekerja, mencintai pekerjaannya sehingga ide dan inovasi akan terus dikembangkan untuk menciptakan karya yang tidak lekang oleh zaman.

Kegiatan pertama yaitu sedikit *stretching* dengan kegiatan membuat lingkaran besar sebanyak 40 mahasiswa. Dari sekian mahasiswa, pengajar melontarkan pertanyaan-pertanyaan ringan yang sesuai dengan poster dalam lingkaran tersebut, lalu beberapa dari mereka diminta

menceritakan tentang pertanyaan yang diajukan tadi. Seperti contoh:

1. *Do you know about Poster?*
2. *Have you seen the poster?*
3. *Have you create some poster?*
4. *What do you know about poster?*
5. *Can all of you create a poster?*

Hampir semua dari mereka mampu menjawabnya dengan baik, meski tidak terlalu lancar berbahasa Inggris-nya. Namun setidaknya karena mereka memiliki ilmu dan pengetahuan bahasa Inggris sejak sekolah dasar, mereka dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan singkat ini dengan berbagai penjelasan.

Kegiatan kedua, yaitu membentuk kelompok kecil terdiri dari 5 orang yang masing-masing mereka diminta mendiskusikan apa yang akan diceritakan nantinya berdasarkan poster yang sudah diberikan.



Gambar 1: Poster Life Skills
Sumber: Rayhan Muhammad Hadi

Kelompok 1:

Perspective from poster color

I think the background colour doesn't suit with poster theme, because green can create the impression of hope, health, adventure and renewal, and harmonization for anyone who looks at it.

Physically and mentally, green gives effect to human who see it in various ways. Green has a calming effect, relaxing, and reflects a young soul. Green is a type of colour that can be relief the anxiety, depression of nervousness, because green can create the impression of hope, health, adventure, and renewal, too harmonization for anyone who looks at it.

Like other colors using too much or too little green will also cause things that are not desirable. Too much green will actually give the impression of being lazy, slow, moody, and even depressed, while too little green will actually give the impression of apathy and fear of rejection.

I think if the background colour is orange it will be better, because the orange color gives the impression of warmth and excitement and is a symbol of adventure, optimism, confidence and ability to socialize. The color orange means a melting of red and yellow, both have a strong and warm effect.

Kelompok II:

Life skill

Life skill is an education that gives personal skill, social skill, intellectual skill, and vocational skill for work or life independent. Orientation of life skills, build an attitude of independence, to find skills as

a provision to work and develops themselves (skills orientation).

Personal skills consist of awareness of who I am and awareness of self potential. Awareness of himself (who I am) is specified as: faith as a creature of God almighty; character development includes; love of truth, responsibility and discipline, mutual respect and help; learn to respect the environment. While awareness of self potential can be broken down into: learning to help yourself in dressing, eating, toileting; learning foster self-confidence and is not whiny through various activities and learning to care for oneself; recognize the functions of the limbs and how to optimize them, for example, functioning of both hands to work.

Social skill divided into two parts, communication skill with empathy and cooperation skill. Communication skill with empathy can be developed, among others through telling stories, listening to other people/ friends, telling stories attentively, pouring thoughts/ ideas through pictures or writing (if you can). Whereas collaboration skills can be developed among others, through group work, being a member of the group and group leadership as well as working together to clean up the class.

Vocational skill divided into three parts, eye-hand, eye-leg coordination can be developed through among others: drawing, drawing, throwing, climbing, the board rocking, playing catching the ball; locomotors skill, can be developed among others through walking, marching, running, jumping, crawling, and non-locomotor skills, can be developed, among others, through various

body movements and gymnastics.

Kelompok III:

Whole poster

Overall, this poster is very useful in terms of delivering the message, especially in the character of the father who was carrying his child very much. This poster is also very useful for new families or parents who want to provide provisions for their children so that they will become children who are creative and careful in dealing with problems.

For the matter it is easy to understand, but lacking in detail in the delivery. In terms of colour is less supportive, because it is too bright so it is not comfortable in the eyes, quite my opinion about the poster.

Kelompok IV:

Color of poster

In my opinion in terms of the color on the poster is not good, very striking, because overall the color is bright. The color should be a little soft to make it more comfortable in the eyes, pink is also very disturb, the yellow is also striking because this yellow very bright, too many opposite colors become less comfortable.

Kelompok V:

In this poster we can see daughter and her father that laughing together. They show us the happiness indeed, the daughter very happy to get play together with her father. Overall, they are very happy.

By this poster, we now life skills are getting by family's role. Our personal skills are, social skill, vocational skill, that must be

grows from the children.

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan semoga menjadi salah satu metode bagi pengajar dalam kegiatan belajar mengajar di kelas agar dapat membangun kelas yang aktif, eksploratif, dan interaktif.

Hasil yang telah dicapai dari pelaksanaan ini, yaitu:

- 1) Membangun penguasaan kosakata mahasiswa dengan media poster melalui metode *role play* bercerita dalam bahasa Inggris.
- 2) Mahasiswa mulai bereaksi sesuai dengan apa yang terdapat pada scenario bermain peran.
- 3) Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah, serta pertanyaan yang muncul dari peserta didik.
- 4) Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.
- 5) Menciptakan daya kreasi dan imajinasi berbahasa siswa sehingga bisa membangun banyak kosakata.

5. SIMPULAN

Kegiatan *role play* ini merupakan metode yang menarik dan dapat membuat rasa penasaran juga membangkitkan kreatifitas bercerita karena menggunakan media poster yang colorfull sehingga mereka tertarik secara visual. Role play ini diterapkan juga untuk menyadari betapa pentingnya berbahasa Inggris dalam kehidupan di era globalisasi yang sudah semestinya dikuasai oleh generasi muda Indonesia. Dalam penguasaan bahasa

Inggris para mahasiswa diminta agar dapat mengeksplorasi kegiatannya mencapai dan menggapai cita-cita untuk ke luar negeri, atau setidaknya menambah pengetahuan berbahasa dan bekerja sama.[]

DAFTAR PUSTAKA

- Hamdayama, J. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV.Andi
- Littlewood, William (1985). *Communicative Language Teaching*. New York: Cambridge University Press.
- Majid, Abdul. (2001). *Perencanaan Pembelajaran dan Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: CV.ANDI
- Strickland, D.S., Galda, L., & Cullinan, B.E (2007). *Language Art: Learning and Teaching*. New York: Thomson Wadsworth
- Wijayanti, Titin. (2004). *Penerapan Metode Picture and Picture Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Dan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Klepek Kabupaten Kediri*. Other thesis, University of Muhammadiyah Malang
- <http://jakafilyamma.blogspot.co.id/2012/07/pengertian-cerita-dongeng-dan-metode.html>
- <http://lib.unnes.ac.id/18889/1/1601910029.pdf>