

Persepsi Mahasiswa terhadap Kegiatan Bermain Mini Drama dalam Bahasa Inggris dan Kontekstualisasi Kearifan Lokal Masyarakat Sasambo (Sasak, Samawa, Mbojo) di Ruang Kelas

Riris Sugianto¹ & Lalu Jaswadi Putera²

¹Universitas Teknologi Mataram, ²Universitas Mataram
sugiantoriris87@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the students' perceptions on performing mini-drama activities in English and contextualizing the Sasambo's (Sasak, Samawa, Mbojo) local wisdoms in English classrooms. The participants of this research were 238 1st semester students from various departments in Mataram University Academic Year 2018/2019 enrolling in English 1 course. The research data were obtained through interviews and questionnaires. The results showed that 219 students had very positive perceptions on performing mini-drama activities in Sasambo's traditional costumes (92%); 229 students had very positive perceptions on performing mini-drama set and themed in the Sasambo's local folklores (96.2%); and 229 students had very positive perceptions on playing mini-drama activities performed in groups of multiethnic members (96.2%). The results conclude that the students' perceptions on performing mini-drama activities in English and contextualizing the Sasambo's local wisdoms in English classroom is very positive with the average score of 94.8%.

Keywords: *Speaking, General English, Role Play, Sasambo, Local Wisdom*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap kegiatan bermain mini drama dalam Bahasa Inggris dan kontekstualisasi kearifan lokal masyarakat Sasambo (Sasak, Samawa, Mbojo) di ruang kelas. Jumlah partisipan dalam penelitian ini adalah 238 mahasiswa semester 1 dari berbagai program studi di Universitas Mataram tahun akademik 2018/2019 yang sedang mengikuti mata kuliah umum Bahasa Inggris 1. Data penelitian diperoleh melalui wawancara dan kuesioner. Hasil analisis data menunjukkan bahwa 96.2% mahasiswa memiliki persepsi yang sangat positif terhadap kegiatan bermain mini-drama dalam kelompok yang dibagi dalam anggota multi-etnis (229 responden); 92% mahasiswa memiliki pendapat yang sangat positif terhadap kegiatan mini-drama dengan menggunakan pakaian tradisional Sasambo (219 responden); 96.2% mahasiswa memiliki persepsi yang sangat positif terhadap kegiatan mini-drama dengan setting dan tema cerita rakyat Sasambo (229

responden); dan 94.5% mahasiswa memiliki persepsi yang sangat positif terhadap kegiatan mini drama dalam Bahasa Inggris dan translasi lisannya dalam bahasa daerah Sasambo (Sasak, Samawa, Mbojo) (225 responden). Dengan rerata persepsi sebesar 94.7%, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang mengikuti mata kuliah umum Bahasa Inggris 1 memiliki persepsi yang sangat positif terhadap kegiatan bermain mini-drama dalam Bahasa Inggris dengan mengkontekstualisasikan kearifan lokal masyarakat Sasambo (Sasak, Samawa, Mbojo) di ruang kelas.

Kata Kunci: Berbicara, Bahasa Inggris untuk umum, Bermain Peran, Sasambo, Kearifan Lokal

PENDAHULUAN

Tiga dari duabelas prinsip yang menjadi kunci pembelajaran bahasa yang berkualitas adalah *contextual* (kontekstual), *fun* (menyenangkan), dan *meaningful* (bermakna) (Brown, 1994). Prinsip *contextual* bermakna pembelajaran yang mampu menyesuaikan apa yang diajarkan dengan situasi dan kondisi lingkungan pembelajar. Prinsip *fun* bermakna bahwa pembelajaran bahasa harus menciptakan suatu kondisi dimana para peserta didik merasa senang dan gembira dengan apa yang dialami sebelum, ketika, dan setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Prinsip *meaningful* bermakna bahwa pembelajaran bahasa harus mampu membuat materi yang diajarkan memiliki makna sehingga berkesan di dalam memori, pikiran, dan perasaan peserta didik sehingga mereka membuat mereka termotivasi dan terinspirasi untuk menerapkan apa yang sudah dipelajari dalam tindak laku dan tindak tutur sehari-hari. Ketiga komponen ini sangat penting sehingga perlu untuk menjadi acuan ketika menyusun suatu materi pembelajar bahasa. Russell (dalam Spadoni, 1985) mengatakan bahwa hal yang jauh lebih penting daripada sekedar bertanya tentang apa kurikulum yang digunakan adalah pertanyaan tentang apa metode pembelajaran yang digunakan dan bagaimana membangkitkan semangat para siswa agar pembelajaran itu menarik dan bermakna.

Pembelajaran bahasa di perguruan tinggi diharapkan mampu menghasilkan output berupa kemampuan berkomunikasi lisan dan tulisan dalam Bahasa Inggris secara baik dari segi akurasi dan fluensinya. Akan tetapi dalam realitanya, alih-alih mampu berkomunikasi lisan dan tulisan secara baik, masih banyak mahasiswa yang belum mampu menulis kalimat sederhana dalam Bahasa Inggris dan merespon secara lisan pertanyaan sederhana dalam bahasa Inggris. Sebagai contoh, dalam kuliah dengan kegiatan presentasi dalam Bahasa Inggris, banyak mahasiswa yang belum mampu membawakan materi sesuai instruksi tugas yang diharapkan. Beberapa indikator ketidakmampuan mereka adalah masih bergantung pada ponsel, buku, atau teks pada Powerpoint untuk menjelaskan materi yang dibawakan dalam Bahasa Inggris.

Ketergantungan diatas bisa disebabkan oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal bisa disebabkan oleh demotivasi dan rendahnya kepercayaan diri untuk berbicara di depan umum, kurangnya kemampuan menggunakan Bahasa Inggris secara lisan, kurangnya literasi/membaca teks-teks berbahasa Inggris, dan kurangnya latihan atau simulasi untuk memperlancar kemampuan komunikatif mereka. Faktor eksternal bisa disebabkan oleh materi pelajaran yang dikemas secara kurang menarik, metode dan strategi pembelajaran yang kurang efektif, atau silabus yang tidak kontekstual dengan kondisi lingkungan dan kearifan lokal (*local wisdom*) dalam masyarakat dimana peserta didik berada.

Materi ajar yang kontekstual, metode mengajar dengan kegiatan-kegiatan yang menyenangkan dan bermakna adalah kata-kata kunci dalam menciptakan suatu pembelajaran bahasa yang berkualitas. Manakala ketiga hal ini tidak dapat dihadirkan, akan menimbulkan kebosanan dan hilangnya motivasi yang lambat laun menghilangkan keinginan untuk serius belajar, berlatih, dan memahami pelajaran Bahasa Inggris. Kunci sebuah pembelajaran yang berkualitas adalah manakala pendidik mampu menciptakan sebuah kondisi dimana materi yang dibawakan dapat memberikan pengalaman *contextual* (sesuai konteks), *fun* (menyenangkan), dan *meaningful* (berkesan) kepada peserta didik. Ketidakmampuan menghadirkan materi pembelajaran bahasa yang dapat mengintegrasikan ketiga komponen diatas akan menghasilkan kualitas output dan input yang tidak sesuai harapan. Kegiatan analisis

kebutuhan peserta didik dan evaluasi berkala perlu terus dilakukan untuk mengetahui seberapa besar dan sejauh mana materi yang diajarkan dapat memberi dampak positif bagi peningkatan kualitas pembelajaran bahasa.

Penelitian ini terfokus untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap kegiatan bermain mini-drama dalam Bahasa Inggris dan kaitannya dengan kontekstualisasi kearifan lokal masyarakat *Sasambo* (Sasak, Samawa, Mbojo) di ruang kelas dimana materi dalam kegiatan bermain mini drama ini disusun dengan berpedoman pada prinsip pembelajaran bahasa yang efektif yakni *contextual, fun, dan meaningful* tersebut.

Adapun yang menjadi fokus penjelasan dalam tulisan ini adalah: (1) persepsi mahasiswa terhadap kegiatan bermain mini-drama dalam Bahasa Inggris dalam grup multietnis (bukan monoetnis); (2) Persepsi mahasiswa terhadap kegiatan bermain mini-drama dalam Bahasa Inggris memakai pakaian tradisional asal *Sasambo* (Sasak, Samawa, Mbojo); (3) persepsi mahasiswa terhadap kegiatan bermain mini-drama dalam Bahasa Inggris dengan setting dan tema cerita rakyat dari negeri *Sasambo* (Sasak, Samawa, Mbojo); (4) persepsi mahasiswa terhadap kegiatan bermain mini-drama dalam Bahasa Inggris dicampur dengan translasi lisan dalam bahasa daerah *Sasambo* (*Sasak, Samawa, Mbojo*); dan (5) identitas kedaerahan para responden yang mengikuti mata kuliah Bahasa Inggris 1.

METODE PENELITIAN

Sampel Penelitian

Penelitian ini melibatkan sebanyak 238 responden yang merupakan mahasiswa semester 1 dari beberapa program studi di Universitas Mataram yang sedang mengikuti mata kuliah umum Bahasa Inggris 1 Tahun Akademik 2018/2019. Beberapa program studi tersebut antara lain Prodi Pendidikan Bahasa Inggris (95 responden), Prodi Pendidikan Biologi (57 responden), Prodi Ilmu Ekonomi Pembangunan (83 responden), dan Prodi Sosiologi (40 responden).

Materi pembelajaran dalam penelitian ini adalah tugas praktik pada bab berjudul “Customs” atau adat istiadat. Bab ini merupakan bab terakhir dari 10 unit bab berbasis tema yang ada pada modul Bahasa Inggris 1. Dalam kegiatan mini

drama ini mahasiswa dibagi dalam 6-7 grup per kelas yang beranggotakan berbagai etnis dari wilayah NTB dan luar NTB. Setelah terbagi, masing masing grup diminta memilih cerita lokal yang akan dipentaskan dalam mini-drama. Cerita yang dipilih kemudian dibuatkan sinopsis dalam Bahasa Inggris dan juga translasinya dalam bahasa daerah *Sasambo* (Sasak, Samawa, dan Mbojo). Para mahasiswa diberi waktu 1 minggu untuk mempersiapkan mini-dramanya. Mahasiswa juga diminta untuk menyiapkan pakaian tradisional dari daerahnya masing-masing untuk dipakai saat kegiatan mini-drama.

Pengambilan data melalui wawancara melibatkan 3 orang responden dari masing-masing kelas. Untuk pengisian kuesioner secara online, sebanyak 275 partisipan diminta mengisi kuesioner dan sebanyak 238 responden mengumpulkan jawaban (86.5%) dan 37 partisipan tidak menjawab (13.5%).

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data melalui wawancara dilakukan dengan mewawancarai 3 orang perwakilan dari tiap-tiap kelas. Untuk pengumpulan data menggunakan kuesioner dilakukan secara *online* (daring) melalui *google forms* yang bisa diakses melalui tautan: <https://forms.gle/B8BCWXXPkEduZniN8>. Pertanyaan dalam kuesioner dibuat dalam format pilihan ganda (*multiple choice*) dan opsi jawaban dibuat dalam skala Likert. Setelah kuesioner dibuat, alamat link kuesioner disebar melalui grup Whatsapp masing-masing kelas untuk diisi oleh responden pada ponsel masing-masing.

Teknik Analisis Data

Setelah mengisi dan men-*submit* jawaban secara online, jawaban dari responden dikelompokkan berdasarkan jenis dan jumlah pertanyaan, ditampilkan dalam bentuk grafis secara otomatis pada *google forms*. Tampilan grafis yang tersedia pada *google forms* berbentuk Pie chart berisi jumlah seluruh responden yang mengisi kuesioner dan persentase opsi jawaban dari tiap pertanyaan yang dijawab oleh responden. Untuk menyederhanakan dan memberi tambahan informasi, data pada tulisan ini ditampilkan dalam bentuk Bar chart dan Column chart.

PEMBAHASAN

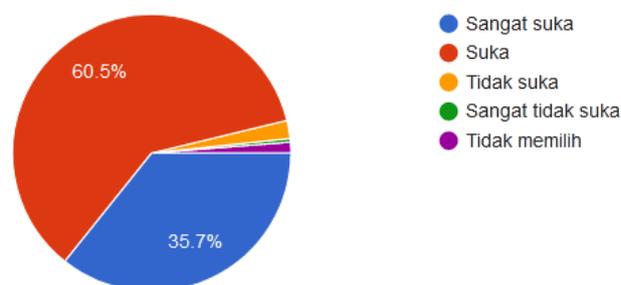
Persepsi mahasiswa terhadap kegiatan bermain mini-drama dalam Bahasa Inggris dalam grup-grup beranggotakan multietnis

Salah satu prinsip yang menunjang keberhasilan pembelajaran bahasa adalah “know your learners” (kenali muridmu). Seorang pengajar harus mempunyai informasi tentang latar belakang siswanya baik itu keluarga, bahasa, budaya, dan pendidikan agar dia dapat mempersiapkan pelajaran dan dapat mengajarkannya dengan lebih efektif di kelas. Dalam konteks pembelajaran di kelas, kegiatan kelompok (*groupwork*) lebih sering dibagi secara acak sehingga dalam satu kelompok dapat terdiri dari hanya satu etnis saja (*monoethnicity*). Prinsip pembelajaran harusnya dapat membuat semua siswa membaaur dengan etnis-etnis lain dalam satu kelompok untuk dapat saling berbagi pengetahuan tentang bahasa, budaya, ataupun kesamaan pandangan.

Persepsi mahasiswa terhadap kegiatan bermain mini-drama yang dibagi dalam grup-grup beranggotakan multietnis menunjukkan bahwa sebanyak 229 (96.2%) responden berpendapat suka dan sangat suka dengan kegiatan ini. Sebanyak 85 (35.7%) responden memilih jawaban “Sangat Suka” dan 144 (60.5%) responden memilih jawaban “Suka”. Sementara itu, jumlah responden yang menjawab “Tidak suka” sebanyak (2.1%) dan “Sangat Tidak Suka” sebesar 0.4%. Sisanya (1.3%) tidak menjawab (lihat **Gambar 1**).

Kegiatan presentasi dan mini-drama dibagi dalam grup-grup multietnis

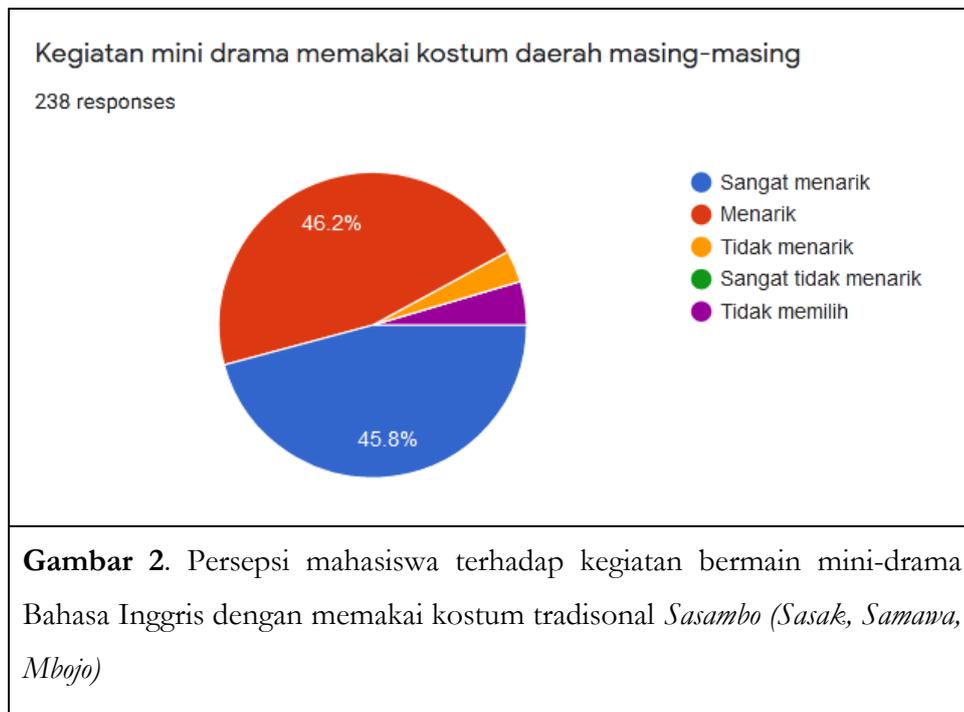
238 responses



Gambar 1: Persepsi mahasiswa terhadap kegiatan bermain mini-drama Bahasa Inggris dalam kelompok beranggotakan multietnis.

Persepsi mahasiswa terhadap kegiatan bermain mini-drama Bahasa Inggris memakai pakaian adat *Sasambo*

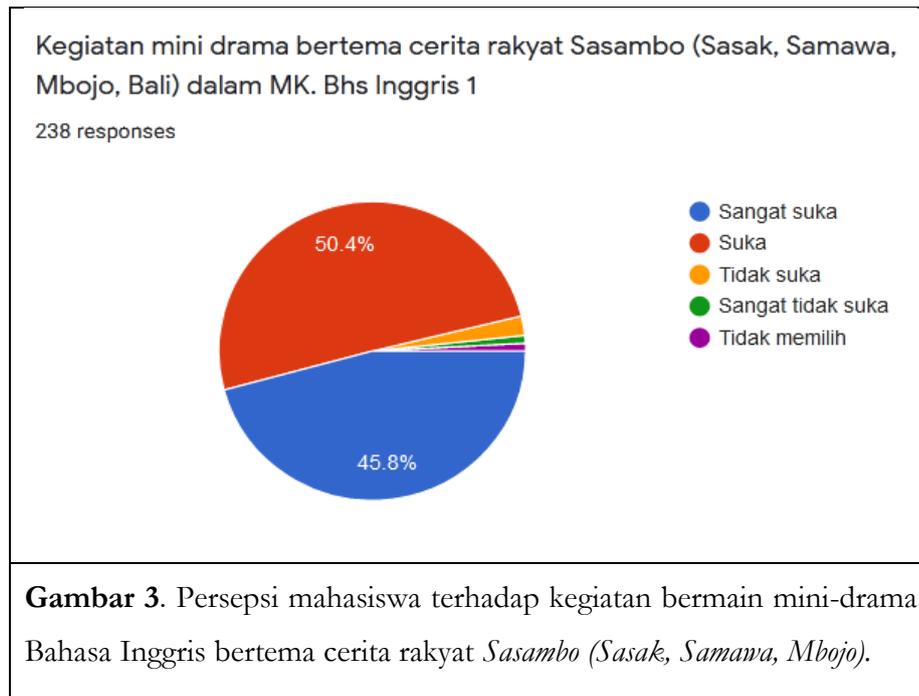
Analisis data persepsi mahasiswa terhadap kegiatan bermain mini-drama Bahasa Inggris memakai pakaian adat *Sasambo* menunjukkan sebanyak 219 (92%) responden berpendapat bahwa kegiatan bermain mini-drama dengan memakai pakaian tradisional *Sasambo* seperti *songket* dan *sapuq* (Sasak), *tempelompa* dan *krealang* (Sumbawa), dan *rimpu* (Bima) adalah “Sangat Menarik” dengan responden sebesar 109 (45.8%), “Menarik” sebesar 110 (46.2%) responden. Hanya 8 (3.4%) responden yang berpendaat kegiatan ini “Tidak Menarik” dan 11 (4.6%) tidak memilih (lihat **Gambar 2**).



Persepsi mahasiswa terhadap kegiatan bermain mini-drama dalam Bahasa Inggris dengan setting dan tema cerita rakyat suku *Sasambo* (Sasak, Samawa, Mbojo)

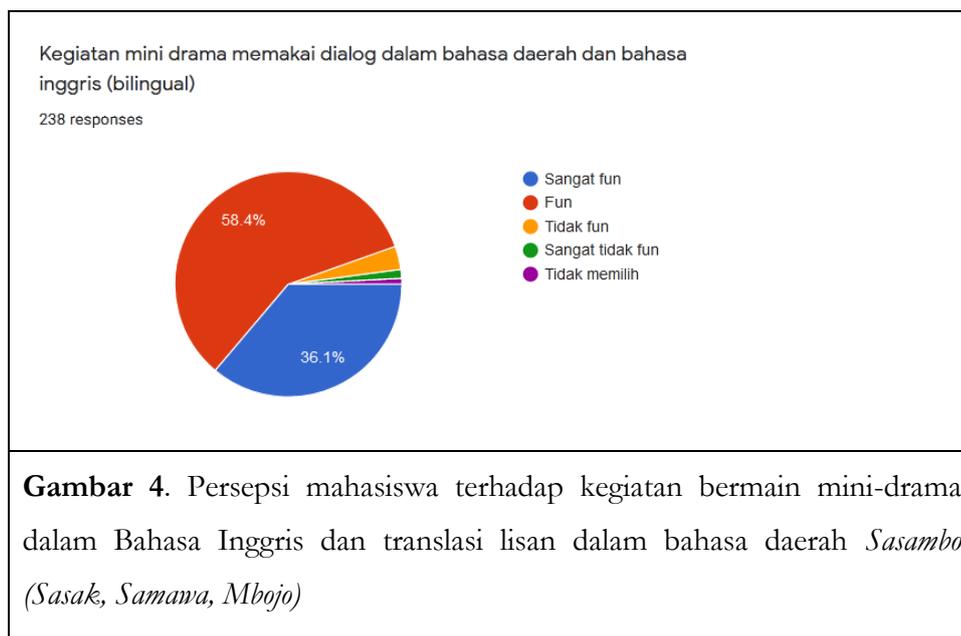
Persepsi mahasiswa terhadap kegiatan bermain mini-drama dalam Bahasa Inggris dengan setting dan tema cerita rakyat *Sasambo* menunjukkan sebanyak 229 (96.2%) responden berpendapat kegiatan mini-drama dalam Bahasa Inggris bertema

cerita rakyat *Sasambo* adalah “Sangat Suka” sebesar 109 (45.8%) responden dan “Suka” sebesar 120 (50.4%) responden. Sementara itu, sebanyak 5 (2.1%) responden berpendapat “tidak suka” dan 2 (0.8%) responden “Sangat tidak suka” dengan kegiatan ini. Terdapat 2 (0.8%) responden tidak memilih (lihat **Gambar 3**).



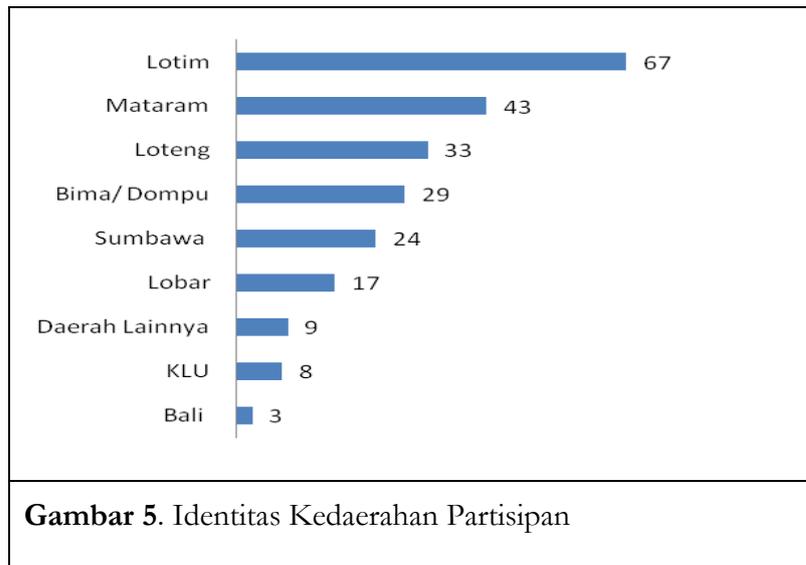
Persepsi mahasiswa terhadap kegiatan bermain mini-drama dalam Bahasa Inggris dan translasi lisan dalam bahasa daerah *Sasambo* (Sasak, Samawa, Mbojo)

Terkait persepsi mahasiswa terhadap kegiatan bermain mini-drama dalam Bahasa Inggris dan translasi lisan dalam bahasa daerah *Sasambo* menunjukkan bahwa sebanyak 36.1% (86 responden) berpendapat kegiatan ini “Sangat Menarik” dan 58.4% (139 responden) berpendapat “Menarik”. Sementara itu, sebanyak 3.4% (8 responden) berpendapat kegiatan ini “Tidak fun”; 1.3% (3 responden) berpendapat “Sangat Tidak Fun”; dan 0.8% (2 responden) tidak memilih (lihat **Gambar 4**).



Identitas Kedaerahan Partisipan

Identitas kedaerahan responden dibagi dalam 8 kelompok yakni Bali, Bima/Dompu, Lombok Utara, Lombok Barat, Lombok Timur, Kota Mataram, dan daerah lainnya (seperti Jawa, Papua, dan lain-lain). Dari total 233 responden yang men-submit jawaban kuesioner, jumlah terbanyak berasal dari Lombok Timur sebesar 28.8% (67 responden), diikuti oleh Mataram 18.5% (43 responden), Loteng 14.2% (33 responden), Bima/Dompu 12.4% (29 responden), Sumbawa 24 (10.3%) dan Lobar 17 (7.3%), dan daerah lainnya 9 (3.9%) responden. Sementara itu, daerah dengan jumlah responden paling sedikit berasal dari KLU dan Bali masing-masing sebanyak 8 (3.4%) dan 3 (1.3%) responden (lihat **Gambar 5**).



KESIMPULAN

Dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa (1) Persepsi mahasiswa terhadap kegiatan bermain mini-drama dalam grup-grup beranggota multietnis sangat positif yakni sebesar 96.2% (229 responden); (2) Persepsi mahasiswa terhadap kegiatan bermain mini-drama dalam Bahasa Inggris memakai pakaian tradisional *Sasambo* sangat positif yakni sebesar 92.0% (219 responden); (3) Persepsi mahasiswa terhadap kegiatan bermain mini-drama dalam Bahasa Inggris dengan setting dan tema cerita rakyat *Sasambo* (Sasak, Samawa, Mbojo) sangat positif yakni sebesar 96.2% (229 responden); dan persepsi mahasiswa terhadap kegiatan bermain min-drama dalam Bahasa Inggris dengan translasi lisan dalam bahasa daerah *Sasambo* (Sasak, Samawa, Mbojo) **sangat positif** yakni 94.7% (Lihat **Tabel 1**).

Tabel 1. Rerata Persepsi Positif Semua Kategori

Kategori	Positif (%)	Sangat positif (%)	Rerata (%)	Konversi
Kegiatan mini drama dalam grup beranggotakan multietnis	60.5	35.7	96.2	Sangat Positif
Kegiatan mini drama memakai pakaian	46.2	45.8	92.0	Sangat Positif

tradisional <i>Sasambo</i> (Sasak, Samawa, Mbojo)				
Kegiatan mini drama dalam Bahasa Inggris dengan setting dan tema cerita rakyat <i>Sasambo</i> (Sasak, Samawa, Mbojo)	50.4	45.8	96.2	Sangat Positif
Kegiatan mini drama dalam Bahasa Inggris dan translasi lisan dalam bahasa daerah <i>Sasambo</i> (Sasak, Samawa, Mbojo)	58.4	36.1	94.5	Sangat Positif
Total Rerata	94.7			Sangat Positif

Berdasarkan data-data yang telah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap kegiatan bermain mini-drama dalam Bahasa Inggris dengan mengkontekstualisasi kearifan lokal masyarakat *Sasambo* (Sasak, Samawa, Mbojo) di ruang kelas sangat positif. Hal ini dilihat dari rerata persentase persepsi mahasiswa pada keempat kategori kegiatan dan kontekstualisasinya sebesar 94.8%.

Melihat antusiasme dan respon yang sangat positif dari mahasiswa terhadap kegiatan bermain mini drama dalam Bahasa Inggris dengan kontekstualisasi budaya daerah *Sasambo* (Sasak, Samawa, Mbojo) yang mengintegrasikan ketiga komponen pembelajaran bahasa khususnya bahasa Inggris yakni *contextual*, *fun*, dan *meaningful*, penulis menyarankan agar para pengajar baik di tingkat sekolah maupun perguruan tinggi mempertimbangkan kontekstualisasi budaya dalm konteks adat istiadat Sasambo khususnya dan nusantara Indonesia pada umumnya untuk dijadikan sebagai strategi pembelajaran untuk (1) menciptakan pengalaman belajar bahasa yang lebih sesuai dengan situasi dan kondisi budaya masyarakat lokal, (2) menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, dan (3) menghasilkan pengalaman belajar yang berkesan dan membekas pada peserta didik dan dapat memotivasi mereka untuk terus belajar bahasa Inggris tidak hanya di dalam kelas tetapi juga di luar kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Bowman, S. L., and Standiford, A., 2016. Educational larp in the middle school classroom: A mixed method case study. *International Journal of Role-Playing*, 5: 4-25.
- Brown, D. H., 1994. *Teaching by Principles*. USA: Prentice Hall Regents.
- Brown, A. M. L., 2015. *Sexuality in role-playing games*. New York, NY: Routledge.
- Crow, M. L., and Nelson, L. P., 2016. The effects of using academic role-playing in a teacher education service-learning course. *International Journal of Role-Playing*, 5: 26-34.
- Calkin, M; Achristie C. (2002). *The Use of Role-play in Teaching Evaluation*. The American Journal of Evaluation 23 (2): 209-218. [https://doi.org/10.1016/S1098-2140\(02\)00170-4](https://doi.org/10.1016/S1098-2140(02)00170-4)
- Chesler, M; Fox, R. (1966). *Role-playing Methods in Classroom..* Chicago: Science Research Associates, Inc.
- Fedoseev, A., Harviainen, J. T., and Vorobyeva, O., eds., 2015. *Nordic-Russian larp dialog*. Moscow: Comcon.
- Lampo, M., 2016. Ecological approach to the performance of larping. *International Journal of Role-Playing*, 5: 66-67.
- Howell, J. (1992). *Using Role Play As A Teaching Method*. Teaching Public Administration 12 (1): 69-75. <https://doi.org/10.1177%2F014473949201200109>
- Lee, M. L., and Heeter, C., 2016. Cognitive intervention and reconciliation: NPC believability in single-player RPGs. *International Journal of Role-Playing*, 5: 47-65.
- Loponen, M., and Särkijärvi, J., 2016. Review: Playing at the World. *International Journal of Role-Playing*, 5: 35-46.
- Simkins, D., 2015. *The Arts of Larp: Design, Literacy, Learning and Community in Live-Action Role Play*. Jefferson, NC: McFarland.
- Spadoni, C; Harley, D. (1985). Bertrand Russell's Library. *The Journal of Library History* 20 (1) 25-45.
- Torner, E., and White, W. J., eds., 2012. *Immersive gameplay: Studies in role-playing and media immersion*. Jefferson, NC: McFarland.
- Yuliana, Y; Kristiawan, M; Suhartie, T. (2014) The Effect of Role Play Toward Students' Speaking Skill (an Experiment Study at Grade XI IPA High School 1 Batang Anai, Padang Pariaman Regency, West Sumatera, Indonesia). *The Journal of Applied Sciences Research*. 1(4): 279-283. 2014.