

Phenomenon of Role Playing Community on Twitter as a Learning Media for Written English

Lego Prayogo¹, Fathiyah Alawiyah², Miftahul Khairi³, Amrina Rosyada⁴
{lxgoboy@gmail.com¹, fathiyahalawiyah12@gmail.com², miftahulkhairi21@gmail.com³,
4mrin4@gmail.com⁴}

Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia¹²³⁴

Abstract. Advances in technology and communication have brought many changes in human life. Humans have transformed from a real-life civilization to a virtual-life civilization using various social media to communicate with each other. This research was conducted to describe how one of the social media, namely Twitter, can bring various benefits in facilitating the learning of written English, especially through the Role Playing community. By involving learners aged from 15 to 25 years, this study was conducted using a qualitative research design with descriptive analysis. The results revealed that the Role Playing community has provided an interesting and enjoyable experience for learners in learning written English. Furthermore, the Role Playing community has also facilitated learners to be more expressive and explorative in role playing or playing someone they really admire.

Keywords: Written English, role playing community, Twitter

Fenomena Komunitas *Role Playing* pada *Twitter* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Tertulis

Abstrak. Kemajuan teknologi dan komunikasi telah membawa begitu banyak perubahan dalam kehidupan manusia. Manusia telah bertransformasi dari peradaban kehidupan nyata menuju peradaban kehidupan maya dengan menggunakan berbagai media sosial untuk berkomunikasi dan berinteraksi sesamanya. Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan bagaimana salah satu media sosial, yaitu *Twitter*, dapat membawa berbagai manfaat dalam memfasilitasi pembelajaran Bahasa Inggris tertulis melalui komunitas *Role Playing*. Dengan melibatkan pembelajar muda berusia antara 15 sampai dengan 25 tahun, penelitian ini dilakukan menggunakan desain penelitian kualitatif dengan analisis deskriptif. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa komunitas *Role Playing* telah memberikan pengalaman yang menarik dan menyenangkan bagi para pembelajar dalam mempelajari Bahasa Inggris tertulis. Lebih jauh, komunitas *Role Playing* juga telah memfasilitasi para pembelajar untuk lebih ekspresif dan eksploratif dalam bermain peran atau memerankan seseorang yang benar-benar mereka kagumi.

Kata Kunci: bahasa Inggris tertulis, komunitas *role playing*, *Twitter*

1 Pendahuluan

Perkembangan zaman yang sangat pesat di era industrialisasi 4.0 telah membawa perubahan yang juga sangat cepat, utamanya dalam hal kemajuan teknologi dan komunikasi. Hal ini memunculkan berbagai media teknologi dan komunikasi yang sangat canggih yang menembus ruang dan waktu. Salah satu media tersebut adalah media sosial *twitter* [1]. Media *twitter* bukan lagi hal asing bagi masyarakat. *Twitter* saat ini digunakan tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi telah merambat menjadi media informasi, seperti portal berita terbaru. Hal ini terbukti dengan ditemukannya akun *twitter* pada berbagai media surat kabar berbasis daring. Selain itu, *twitter* yang semula hanya menjadi situs jejaring sosial, telah berubah fungsinya menjadi media interaksi dan bermain daring tidak hanya berskala lokal, tetapi juga berskala nasional bahkan internasional [2].



Gambar 1. Penggunaan Bahasa Inggris dalam Komunitas *Role Playing*

Salah satu model bermain daring yang menjadi fenomena di media *twitter* adalah permainan *role-playing* yang ditiru oleh banyak remaja Indonesia. *Role-playing* atau bermain peran adalah salah satu teknik pembelajaran dengan meniru suara atau gaya sesuai peran tokoh yang diperankannya. Teknik ini adalah teknik yang efektif di dalam menciptakan suasana pengajaran dan pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan minat belajar pembelajar, dan membantu kemampuan pemerolehan Bahasa [3]. Permainan ini muncul sebagai refleksi kegemaran para pengguna media *twitter* terhadap idolanya di bidang film dan musik. Umumnya, permainan *role-playing* ini berupa peniruan atas tokoh-tokoh *anime*, artis-artis *Korean-pop* dan artis-artis barat. Para penggemar tokoh tersebut membuat akun di media *twitter* dan menuliskan status pada linimasa mereka, seolah-olah mereka adalah karakter atau tokoh yang mereka perankan. Peniruan tokoh tersebut didorong oleh rasa para penggemar yang ingin menciptakan kedekatan antara dirinya dengan idola mereka. Para penggemar yang melakukan *role-playing* tidak hanya melibatkan dirinya, namun ada juga yang menggunakan figur lain. Adapun figur yang dipilih oleh para penggemar merupakan figur yang dianggap

ideal dengan fantasinya. Dengan menggunakan tokoh-tokoh idola mereka, muncul para penggemar yang menciptakan suasana romantis sesuai dengan yang diinginkan dirinya bersama idolanya. Di Indonesia, para pemain peran atau *role-player* biasanya senang menirukan para K-pop, baik para aktris-aktor, *soloist*, *boyband-girl band*, maupun *host* dari Korea.

Role-playing di *twitter* ini tentunya memberikan banyak dampak bagi para penggunanya, baik berupa dampak positif maupun dampak negatif. Salah satu dampak positif yang bisa dirasakan adalah komunikasi yang menggunakan bahasa asing. Dalam meniru atau memerankan tokoh yang mereka idolakan, para pemain *role-playing* mau tidak mau harus menggunakan bahasa Inggris sesuai peran tokoh mereka. Penggunaan Bahasa Inggris ini merupakan alat berkomunikasi dengan pemain *role-playing* yang berasal dari negara lain. Penggunaan Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional menjadi pilihan alat komunikasi para pemain *role-playing* dari berbagai negara yang memiliki bahasa yang berbeda-beda. Dengan menggunakan Bahasa Inggris, para pengguna yang semakin sering menuliskan statusnya atau semakin sering berinteraksi dengan pemeran *role-playing* dari negara lain, maka semakin terasah kemampuan menulis Bahasa Inggris mereka.

Implementasi *role-playing* sudah sangat banyak dilakukan dalam proses pembelajaran, dan pada umumnya dalam meningkatkan kemampuan berbicara pembelajar. Penggunaan model *role-playing* ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara pembelajar, tidak hanya di Indonesia, tetapi juga di berbagai negara di dunia [4], [5]. Selain memberikan dampak positif dalam pembelajaran berbicara Bahasa Inggris, metode *role-playing* juga memberikan kemudahan bagi pembelajar dalam proses mempelajari kosa kata. Penguasaan kosa kata menjadi bagian yang paling penting dalam mempelajari Bahasa Inggris, baik dalam hal berbicara maupun dalam hal menulis. [6]. Model pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan tentunya akan membantu para pembelajar untuk dapat terlibat aktif dan interaktif. Hasilnya tentu juga akan menggembirakan sesuai dengan harapan para pengajar. Model pembelajaran *role-playing* yang dipadukan dengan media teknologi yang sesuai, terbukti dapat meningkatkan kemampuan pembelajar Bahasa Inggris, baik dalam kemampuan berbicara maupun dalam kemampuan menulis [7].

Fenomena ini menjadi menarik untuk diteliti, mengingat bermain peran yang selayaknya menjadi salah satu model pembelajaran ini, dalam kenyataannya telah berubah fungsinya menjadi bermain peran dalam satu komunitas media sosial. Untuk itu perlu diketahui lebih jauh, apakah bermain peran di dunia media sosial ini dapat memberikan dampak positif seperti layaknya di dunia pendidikan. Selain itu, perlu juga diketahui sejauh mana komunitas bermain peran ini memberikan kontribusi positif bagi para penggunanya di media *twitter*, khususnya dalam hal mendorong praktik menulis Bahasa Inggris.

2 Metode

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif dengan analisis deskriptif, yaitu analisis yang mendeskripsikan satu fenomena dan karakteristiknya [8]. Analisis ini menitikberatkan penelitian pada apa yang menjadi fenomena, bukan mengapa dan bagaimana satu fenomena itu terjadi. Untuk itu, instrumen yang digunakan dalam analisis ini adalah berupa observasi dan survei. Pengumpulan data dilakukan terhadap 45 responden dengan menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner dalam bentuk *Google Form*, untuk memudahkan pengisian dan pengoptimalan keikutsertaan responden. Kuesioner ini bersifat

partially open-ended questionnaire dalam dua jenis kuesioner yang menjangkau informasi tentang penggunaan *twitter* dan *role playing*, serta komunitas *role playing* dalam mempelajari Bahasa Inggris tertulis. Hasil pengumpulan data tersebut kemudian didokumentasikan, dianalisis dan disajikan dalam bentuk tabel dan gambar dengan disertai deskripsi secara rinci.

3 Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Penelitian

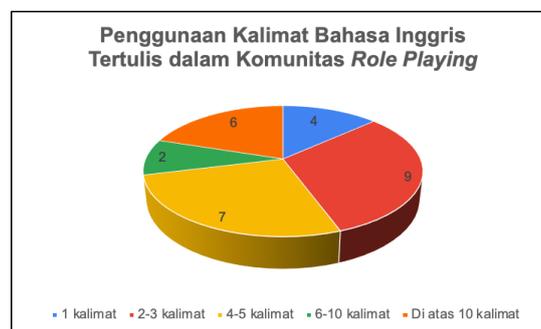
Sesuai dengan hasil pengumpulan data melalui kuesioner kepada para responden yang seluruhnya berjumlah 45 responden, dapat diketahui bahwa jumlah tersebut terdiri dari 6 responden laki-laki dan 39 responden perempuan. Dari jumlah 45 responden tersebut juga dapat diketahui bahwa 3 responden berusia 15-17 tahun; 17 responden berusia 17-20 tahun; dan 25 responden berusia 20-25 tahun. Dengan demikian dapat dilihat bahwa usia terendah dari responden adalah 15 tahun dan usia tertinggi adalah 25 tahun. Dapat dikatakan bahwa usia responden adalah berkisar mulai dari usia remaja sampai dengan usia dewasa.

Selain informasi umum di atas, data rinci menunjukkan bahwa dari 45 responden terdapat 41 responden sebagai pengguna aktif media sosial *twitter* dan dari 41 responden tersebut terdapat 37 responden yang aktif menggunakan *role playing* di dalam *twitter*. Lebih jauh lagi, dari data 37 responden yang aktif menggunakan *role playing* dalam *twitter*, terdapat 28 responden yang aktif tergabung dalam komunitas *role playing*. Responden yang aktif tergabung dalam komunitas *role playing* tersebut hanya 4 responden yang menghabiskan waktunya kurang dari 2 jam pada komunitas tersebut, sementara sebanyak 24 responden menghabiskan waktunya lebih dari 2 jam untuk bermain peran dalam komunitasnya di *twitter*.

Selanjutnya, untuk kuesioner menulis bahasa Inggris dalam komunitas *role playing*, data yang terkumpul menunjukkan informasi seperti ditampilkan pada gambar 1 dan 2. Gambar 1 menunjukkan distribusi responden yang menggunakan Bahasa Inggris dalam komunitas *role playing*, sementara pada gambar 2 menunjukkan komposisi banyaknya kalimat Bahasa Inggris yang digunakan oleh responden di dalam komunitas Bahasa Inggris mereka. Berdasarkan kedua gambar tersebut, dapat dilihat bahwa dengan bergabungnya para responden di dalam komunitas *role playing*, sebanyak 16 responden menggunakan Bahasa Inggris di dalam berkomunikasi dalam komunitas *role playing*. Selain itu, sebanyak 9 responden mengimplementasikan Bahasa Inggris tertulis sebanyak 2-3 kalimat; 7 responden menggunakan sebanyak 4-5 kalimat; 6 responden menggunakan lebih dari 10 kalimat; 4 responden menggunakan 1 kalimat; dan 2 responden menggunakan 6-10 kalimat Bahasa Inggris tertulis. Dengan demikian dapat dilihat bahwa bergabungnya para responden di dalam komunitas *role playing*, membantu dan mendorong para responden dalam mengimplementasikan Bahasa Inggris tertulis.



Gambar 2. Penggunaan Bahasa Inggris dalam Komunitas *Role Playing*



Gambar 3. Penggunaan Kalimat Bahasa Inggris Tertulis

3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang telah disajikan pada deskripsi dan gambar di atas, dapat diketahui bahwa keberadaan komunitas *role playing* telah mendorong para responden dalam penggunaan Bahasa Inggris tertulis. Keberadaan komunitas *role playing* ini semakin berkembang dengan fasilitas media sosial yaitu *twitter* yang menjangkau dunia. Dengan *twitter* pengguna bisa mengirimkan pesan singkat kepada orang-orang dengan jumlah nyaris tidak terbatas. Hal itu dapat dilakukan karena pesan yang dikirimkan ke *twitter* ditampilkan di internet. Inilah kekuatan utama *twitter*. Tidak hanya itu, *twitter* pun dimanfaatkan sebagian orang untuk mengumpulkan orang yang satu visi dengan mereka. Orang yang berkumpul karena mempunyai visi yang sama. Mereka menggunakan *twitter* untuk bertemu atau mengajak orang baru untuk bergabung dalam komunitasnya [9]. Dalam penelitian ini juga telah dapat dibuktikan bahwa selain sebagai media sosial, media *twitter* terbukti dapat memberikan manfaat bagi dunia Pendidikan seperti bertambahnya kosakata baru, memahami *grammar* secara baik dan benar dengan rentang usia remaja sampai dengan dewasa. Hal ini sesuai dengan hasil sebuah penelitian yang membuktikan bahwa dengan menggunakan media *twitter*, proses pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menarik dan melibatkan secara aktif para pembelajarnya [10]. Di Indonesia sendiri, media *twitter* terbilang banyak digunakan oleh masyarakat secara luas, baik pelajar, mahasiswa atau masyarakat umum. Media ini digunakan sebagai ajang eksistensi diri dengan memperbarui status atau membagi berbagai kegiatan si pengguna sehingga menjadi *trend* di kalangan banyak orang [11].

Selanjutnya, terkait dengan kemampuan menulis dalam Bahasa Inggris, pada dasarnya menulis dalam Bahasa Inggris merupakan bagian penting dalam menguasai Bahasa Inggris.

Untuk dapat menulis dalam Bahasa Inggris memerlukan metode dan langkah-langkah yang sistematis sehingga proses menulis tersebut menjadi mudah dan menyenangkan. Oleh karena itu, berbagai metode dan media pembelajaran menulis Bahasa Inggris terus dipelajari, diimplementasikan, dan dievaluasi, sehingga dapat ditemukan acuan model pembelajaran menulis Bahasa Inggris yang terbaik sesuai dengan kebutuhan para pembelajarnya [12]. Seiring dengan kemajuan zaman dengan semakin canggihnya teknologi dan informasi, metode dan media pembelajaran juga mengalami perubahan yang begitu cepat. Pembelajaran menulis Bahasa Inggris kini dapat dilakukan tanpa keterbatasan ruang dan jarak melalui media *online*. Dengan media *online*, pembelajaran dapat dilakukan dengan memandu para pembelajar dari jarak jauh, dan hasilnya cukup memuaskan [13].

Seperti telah diperlihatkan pada hasil penelitian ini bahwa pembelajaran menulis dalam Bahasa Inggris melalui media *online* berupa *twitter* terbukti memberikan dampak yang positif bagi para pembelajarnya. Dengan media ini, pembelajar dapat ditantang untuk berpikir kritis, bertambahnya kosakata baru dan memahami *grammar* secara baik dan benar [14]. Dengan semakin canggihnya zaman, maka pembelajaran Bahasa Inggris secara umum, khususnya pembelajaran menulis Bahasa Inggris, dapat lebih bervariasi dan menyenangkan bagi para pembelajar. Dalam penelitian ini telah diperlihatkan bahwa penggunaan media sosial tidak hanya menambah luas jejaring pertemanan para penggunanya, tetapi juga di sisi lain telah membantu dan mendorong para penggunanya untuk belajar dan berani mengimplementasikan pengetahuan mereka dalam komunitas mereka. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media sosial dalam hal ini *twitter*, dan komunitas yang berada di dalamnya yaitu komunitas *role playing*, telah memberikan dampak yang positif dalam proses pembelajaran para penggunanya, baik di kalangan remaja maupun di kalangan responden dewasa [15].

4 Simpulan

Media *twitter* bukan lagi hal asing bagi masyarakat yang semula hanya menjadi situs jejaring sosial, telah berubah fungsinya menjadi media interaksi dan bermain daring tidak hanya berskala lokal, tetapi juga berskala nasional bahkan internasional. Media sosial ini kemudian memunculkan salah satu model bermain daring yang menjadi fenomena, yaitu permainan *role-playing* yang ditiru oleh banyak remaja Indonesia. *Role-playing* atau bermain peran ini adalah salah satu teknik pembelajaran yang terbukti efektif di dalam menciptakan suasana pengajaran dan pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan minat belajar pembelajar, dan membantu kemampuan pemerolehan Bahasa. Dengan demikian, keberadaan media sosial ini dan komunitas yang berada di dalamnya, telah menjadi salah satu pilihan model pembelajaran dan hendaklah dapat didorong pemanfaatannya untuk hal-hal yang positif. Oleh karena itu, para penggunanya dapat mendapatkan lebih banyak lagi manfaat dari fungsi dan komunitas yang ada di dalamnya.

Referensi

- [1] R. Oktavianti, R. Loisa. Penggunaan Media Sosial Sesuai Nilai Luhur Budaya di Kalangan Siswa SMA. *J. Pengabd. Kpd. Masy. (Indonesian J. Community Engag.*, vol. 3, no. 1, pp. 86–95, 2017, doi: 10.22146/jpkm.26925.
- [2] T. D. Baruah. Effectiveness of Social Media as a tool of communication and its potential for technology enabled connections: A micro-level study. *Int. J. Sci. Res. Publ.*, vol. 2, no. 5, 2012, doi: ISSN 2250-3153.

- [3] F. Liu and Y. Ding. Role-play in English Language Teaching. *Asian Soc. Sci.*, vol. 5, no. 10, pp. 140–143, 2009, doi: 10.5539/ass.v5n10p140.
- [4] M. Aliakbari and B. Jamalvandi. The Impact of ‘Role Play’ on Fostering EFL Learners’ Speaking Ability: A Task-Based Approach. *J. Pan-Pacific Assoc. Appl. Linguist.*, vol. 14, no. 1, pp. 15–29, 2010.
- [5] D. M. Krebt. The Effectiveness of Role Play Techniques in Teaching Speaking for EFL College Students. *J. Lang. Teach. Res.*, vol. 8, no. 5, p. 863, 2017, doi: 10.17507/jltr.0805.04.
- [6] T. A. Alabsi. The Effectiveness of Role Play Strategy in Teaching Vocabulary. *Theory Pract. Lang. Stud.*, vol. 6, no. 2, pp. 227–234, 2016, doi: 10.17507/tpls.0602.02.
- [7] Y. C. Yen, H. T. Hou, and K. E. Chang. Applying role-playing strategy to enhance learners’ writing and speaking skills in EFL courses using Facebook and Skype as learning tools: a case study in Taiwan. *Comput. Assist. Lang. Learn.*, vol. 28, no. 5, pp. 1–24, 2015, doi: 10.1080/09588221.2013.839568.
- [8] H. Nassaji. Qualitative and descriptive research: Data type versus data analysis. *Lang. Teach. Res.*, vol. 19, no. 2, pp. 129–132, 2015, doi: 10.1177/1362168815572747.
- [9] E. Kassens-Noor. Twitter as a teaching practice to enhance active and informal learning in higher education: The case of sustainable tweets. *Act. Learn. High. Educ.*, vol. 13, no. 1, pp. 9–21, 2012, doi: 10.1177/1469787411429190.
- [10] R. Junco, G. Heiberger, and E. Loken. The effect of Twitter on college student engagement and grades. *J. Comput. Assist. Learn.*, vol. 27, no. 2, pp. 119–132, 2011, doi: 10.1111/j.1365-2729.2010.00387.x.
- [11] N. Anasari and P. Handoyo. Media Sosial Sebagai Panggung Drama (Studi Deskriptif Presentasi Diri Pengguna Twitter di Kalangan Mahasiswa Unesa). *Paradigma*, vol. 3, no. 3, pp. 41–45, 2015.
- [12] A. Ariyanti. The Teaching of EFL Writing in Indonesia. *Din. ILMU*, vol. 16, no. 2, pp. 263–277, 2016, doi: 10.21093/di.v16i2.274.
- [13] D. K. Comer, C. R. Clark, and D. A. Canelas. Writing to learn and learning to write across the disciplines: Peer-to-peer writing in introductory-level MOOCs. *Int. Rev. Res. Open Distance Learn.*, vol. 15, no. 5, pp. 26–82, 2014, doi: 10.19173/irrodl.v15i5.1850.
- [14] T. B. Crews and W. L. Stitt-Gohdes. Incorporating Facebook and Twitter in a Service-Learning Project in a Business Communication Course. *Bus. Commun. Q.*, vol. 75, no. 1, pp. 76–79, 2012, doi: 10.1177/1080569911431881.
- [15] L. Setiawati. Implementasi Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *PEDAGOGIA*, vol. 14, no. 2, pp. 318–332, 2016, doi: 10.17509/pedagogia.v14i2.3881.