

ANALISIS WACANA DALAM SKENARIO *ROLEPLAY* KELAS BIPA: EKSPLORASI KEMAMPUAN PRAGMATIK MAHASISWA

Zahra Tama Ritonga

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Email : zahratama30@gmail.com

Abstrak : Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi kemampuan pragmatik mahasiswa BIPA melalui skenario *roleplay* interaktif dengan konteks “pergi ke pasar tradisional”. Skenario ini dirancang untuk menstimulasi penggunaan bahasa Indonesia dalam situasi sehari-hari yang melibatkan negosiasi, tawar-menawar, ungkapan sopan, serta interaksi sosial khas budaya lokal. Mahasiswa asing diminta berperan sebagai pembeli yang berinteraksi dengan penjual di pasar, dengan fokus pada penggunaan ungkapan pragmatik seperti membuka percakapan, meminta harga, menawar, serta mengakhiri percakapan. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan mengamati beberapa mahasiswa asing yang sedang berinteraksi dengan para pedagang pasar. Melalui analisis percakapan yang terjadi dalam *roleplay* tersebut, ditemukan bahwa mahasiswa menunjukkan berbagai strategi komunikasi, termasuk penggunaan ekspresi kesopanan. Metode Aktivitas ini tidak hanya melatih kemampuan berbahasa secara fungsional, tetapi juga meningkatkan kesadaran mahasiswa terhadap aspek sosial-budaya dalam penggunaan bahasa Indonesia. *Roleplay* terbukti menjadi pendekatan yang efektif untuk menumbuhkan sensitivitas pragmatik mahasiswa BIPA, sekaligus menyediakan ruang belajar yang dinamis dan bermakna. Penelitian ini terdapat adanya analisis wacana dalam skenario *roleplay* kelas BIPA pada eksplorasi kemampuan pragmatik mahasiswa.

Kata Kunci: BIPA, *Roleplay*, Pragmatik, Ekspresi

Pendahuluan

Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) adalah program pembelajaran yang bertujuan untuk memperkenalkan bahasa dan budaya Indonesia kepada penutur asing. Pengajaran BIPA tidak hanya berfokus pada penguasaan tata bahasa yang benar, tetapi juga pada pengembangan kemampuan pragmatik mahasiswa, yaitu kemampuan untuk menggunakan bahasa dengan tepat sesuai dengan konteks sosial dan budaya tertentu. Kemampuan pragmatik ini sangat penting karena meskipun mahasiswa asing dapat berbicara bahasa Indonesia dengan struktur yang benar, komunikasi yang efektif memerlukan pemahaman mendalam tentang norma-norma sosial dan budaya yang berlaku di Indonesia.

Penguasaan pragmatik dalam BIPA memungkinkan mahasiswa untuk menyesuaikan cara mereka berbicara sesuai dengan situasi komunikasi, lawan bicara, serta tujuan komunikasi tersebut. Dalam hal ini, penggunaan bahasa tidak hanya terbatas pada aspek formalisasi linguistik, tetapi juga pada kesesuaian dengan nilai-nilai dan praktik sosial yang berlaku dalam masyarakat Indonesia. Tanpa pemahaman yang cukup tentang konteks budaya ini, meskipun seorang mahasiswa berbicara dalam kalimat yang benar secara tata bahasa, pesan yang disampaikan mungkin tidak diterima dengan baik atau bahkan dapat menyinggung lawan bicara.

Salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk mengasah kemampuan pragmatik mahasiswa BIPA adalah melalui roleplay atau permainan peran. Roleplay memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk berlatih berkomunikasi dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata, di mana mereka harus menyesuaikan bahasa yang digunakan dengan konteks sosial yang ada. Dalam roleplay, mahasiswa berperan dalam berbagai skenario komunikasi yang dapat mencakup interaksi sehari-hari, seperti berbelanja, meminta bantuan, atau menghadiri acara formal. Melalui situasi ini, mereka diharapkan tidak hanya dapat berbicara dengan benar, tetapi juga mampu mengaplikasikan norma-norma budaya Indonesia dalam cara mereka berbicara, seperti dalam penggunaan kata sapaan, strategi permintaan, atau ekspresi sopan santun.

Dalam konteks ini, analisis wacana menjadi alat yang sangat berguna untuk menilai bagaimana mahasiswa BIPA memahami dan mengaplikasikan aspek pragmatik bahasa dalam situasi roleplay. Dengan melakukan analisis wacana terhadap percakapan yang terjadi selama roleplay, kita dapat mengidentifikasi bagaimana mahasiswa menanggapi situasi komunikasi dengan menggunakan bahasa yang tepat, serta sejauh mana mereka mampu menyesuaikan diri dengan norma-norma sosial yang berlaku dalam budaya Indonesia. Analisis ini juga memungkinkan peneliti untuk menggali lebih dalam mengenai pemahaman mahasiswa terhadap makna implisit dalam komunikasi, misalnya mengenai cara-cara sopan dalam bertanya, menyapa, atau memberikan tanggapan.

Penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam mengenai penggunaan bahasa dalam skenario roleplay dalam kelas BIPA, dengan fokus pada kemampuan pragmatik mahasiswa. Dengan menganalisis wacana yang muncul dalam roleplay, penelitian ini akan mengeksplorasi sejauh mana mahasiswa mampu beradaptasi dengan budaya komunikasi Indonesia melalui bahasa yang mereka gunakan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penting dalam pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran BIPA yang lebih efektif, khususnya dalam aspek pengajaran pragmatik, sehingga mahasiswa tidak hanya fasih berbahasa Indonesia secara teknis, tetapi juga mampu berkomunikasi dengan lebih natural dan sesuai dengan nilai-nilai budaya Indonesia.

Tinjauan Pustaka

1. Analisis Wacana

Analisis wacana adalah pendekatan linguistik yang menelaah bahasa tidak hanya sebagai sistem struktur, tetapi juga sebagai praktik sosial yang mengandung nilai, ideologi, dan relasi kuasa. Fairclough (1995) menyatakan bahwa analisis wacana harus mengungkap relasi antara bahasa dan struktur sosial, karena setiap bentuk tuturan tidak pernah netral. Dalam konteks ini, analisis wacana tidak hanya membedah kalimat atau ujaran, tetapi juga menelusuri konteks sosial budaya yang melingkupinya. Dalam konteks pembelajaran BIPA, analisis wacana menjadi alat penting untuk mengidentifikasi bagaimana mahasiswa asing membentuk, menyesuaikan, dan menegosiasikan makna dalam komunikasi lintas budaya. Hal ini sejalan dengan pendapat Eriyanto (2012), yang menyatakan bahwa analisis wacana merupakan jendela untuk memahami struktur kekuasaan dan makna sosial di balik ujaran, termasuk bagaimana identitas penutur dan audiens terbentuk melalui bahasa. Sari (2017) menekankan bahwa dalam konteks BIPA, analisis wacana dapat digunakan untuk melihat sejauh mana mahasiswa mampu menggunakan bahasa Indonesia tidak hanya secara gramatikal benar, tetapi juga sesuai dengan ekspektasi sosial dan budaya Indonesia.

Dengan demikian, fokus analisis berpindah dari bentuk ke fungsi dan penggunaan bahasa dalam kehidupan nyata.

2. Pembelajaran BIPA dan Skenario Roleplay

Program BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) menekankan pembelajaran bahasa sebagai sarana interaksi antarbudaya. Menurut Alwasilah (2010), pengajaran bahasa harus diarahkan pada pengembangan kompetensi komunikatif yang tidak hanya mencakup struktur bahasa, tetapi juga mencakup kemampuan pragmatik dan pemahaman budaya lokal. Salah satu metode pembelajaran efektif yang menggabungkan aspek linguistik dan budaya adalah roleplay. Budiana (2019) menyatakan bahwa roleplay memungkinkan mahasiswa menginternalisasi nilai-nilai budaya Indonesia melalui praktik komunikasi yang menyerupai konteks nyata. Metode ini juga memfasilitasi keterlibatan emosional dan kognitif mahasiswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih mendalam dan bermakna. Menurut Prasetyo (2018), skenario roleplay yang dirancang secara kontekstual dapat meningkatkan kesadaran pragmatik mahasiswa BIPA karena mereka dituntut untuk menyesuaikan cara berbicara sesuai dengan peran sosial, usia lawan bicara, dan situasi komunikasi. Hal ini mencerminkan aspek penting dalam budaya Indonesia yang menekankan kesopanan, hierarki sosial, dan konteks situasional.

3. Kemampuan Pragmatik dalam Pembelajaran Bahasa

Pragmatik berkaitan dengan kemampuan menggunakan bahasa secara tepat dalam konteks sosial tertentu. Levinson (1983) mendefinisikan pragmatik sebagai studi tentang hubungan antara tanda dan pemakainya, atau antara ujaran dan konteksnya. Dalam pengajaran bahasa, pragmatik tidak kalah penting dari tata bahasa, karena kesalahan pragmatik sering kali lebih berdampak pada komunikasi antarpersonal daripada kesalahan struktural. Dalam konteks Indonesia, kesalahan pragmatik bisa berujung pada kesan tidak sopan atau bahkan konflik antarbudaya. Oleh karena itu, Chaer (2015) menekankan bahwa pengajaran bahasa Indonesia kepada penutur asing harus meliputi unsur-unsur pragmatik seperti tindak tutur, kesantunan, dan register. Mahasiswa harus memahami kapan harus menggunakan bahasa formal, kapan harus berbicara secara santai, serta bagaimana menyampaikan permintaan, penolakan, atau kritik secara sopan. Penutur asing yang belajar bahasa Indonesia perlu memahami nilai-nilai sosial yang menyertai penggunaan bahasa, seperti nilai gotong royong, sopan santun, serta norma berbicara terhadap orang yang lebih tua.

4. Pengajaran BIPA dan Pendekatan Interkultural

Pendekatan interkultural dalam pengajaran BIPA sangat penting untuk membekali mahasiswa asing dalam memahami dan beradaptasi dengan budaya komunikasi Indonesia. Mahsun (2014) menyatakan bahwa bahasa adalah cerminan budaya, sehingga pengajaran bahasa yang baik harus menyentuh aspek budaya sebagai landasan penggunaan bahasa. Suhendar dan Chaer (2018) menegaskan bahwa komunikasi antarbudaya tidak cukup hanya menguasai struktur bahasa, tetapi juga harus memahami bagaimana dan kapan struktur itu digunakan. Hal ini sangat relevan dalam masyarakat Indonesia yang kompleks secara sosial dan budaya, di mana kesantunan, hubungan hierarkis, dan konteks sosial memainkan peranan penting. Roleplay dalam BIPA, ketika dikembangkan dengan pendekatan interkultural, menjadi media efektif untuk membentuk kompetensi tersebut. Mahasiswa dapat belajar membedakan cara berbicara dengan teman sebaya, dosen, atau orang tua. Mereka juga belajar mengenali ekspresi yang dianggap sopan, netral, atau kasar dalam budaya Indonesia.

5. Penelitian Terkait

Penelitian sebelumnya memberikan dasar yang kuat bahwa penggunaan metode roleplay dalam pembelajaran BIPA sangat efektif untuk melatih kemampuan pragmatik dan kompetensi interkultural mahasiswa asing. Penelitian Rachman (2017) menunjukkan bahwa integrasi budaya lokal dalam skenario roleplay dapat memperkuat kelancaran dan keberterimaan ujaran mahasiswa asing. Nasution et al. (2023) menggarisbawahi pentingnya analisis wacana terhadap praktik roleplay dalam BIPA untuk menilai apakah mahasiswa sudah dapat memahami konteks budaya komunikasi. Hwita (2019), dalam kerangka analisis wacana kritis, menyoroti bahwa bahasa tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga merefleksikan nilai-nilai dominan dalam masyarakat. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia kepada penutur asing perlu menjadikan konteks sosial budaya sebagai bagian penting dalam proses pembelajaran.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan secara mendalam fenomena kebahasaan dan penggunaan bahasa dalam konteks sosial tertentu. Pendekatan ini dianggap tepat karena penelitian ini ingin menelusuri bagaimana mahasiswa asing sebagai penutur kedua menggunakan bahasa Indonesia secara pragmatik dalam kegiatan roleplay, serta bagaimana mereka memahami dan menyesuaikan diri dengan norma budaya Indonesia. Moleong (2017) menyebutkan bahwa penelitian kualitatif memungkinkan peneliti menangkap makna dan interpretasi subjek penelitian terhadap fenomena yang mereka alami secara langsung. Penelitian ini tidak berupaya menguji hipotesis, tetapi justru ingin menggali dan memaknai proses belajar bahasa dalam konteks komunikasi nyata. Subjek penelitian adalah mahasiswa asing yang sedang mengikuti program BIPA di perguruan tinggi negeri di Indonesia. Kegiatan roleplay dirancang menyerupai situasi kehidupan sosial masyarakat Indonesia: meminta bantuan, memberi saran, menolak dengan sopan, menyampaikan kritik secara halus, atau berdiskusi santai. Skenario dirancang berdasarkan nilai-nilai budaya lokal agar mahasiswa tidak hanya belajar bahasa, tetapi juga konteks penggunaannya. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, rekaman audio-visual, dan wawancara semi-terstruktur. Observasi dilakukan saat kegiatan roleplay berlangsung, sedangkan wawancara dilakukan setelah kegiatan untuk menggali persepsi dan pemahaman mahasiswa terhadap interaksi yang mereka lakukan. Analisis data menggunakan metode analisis wacana model Eriyanto (2012), yang melihat bahasa sebagai konstruksi sosial yang sarat makna, ideologi, dan kekuasaan. Data berupa transkrip percakapan dianalisis dengan memerhatikan bentuk tindak tutur, kesantunan verbal, register bahasa, serta relevansi tuturan terhadap konteks sosial yang disimulasikan. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi teknik dan sumber data (observasi, wawancara, dan dokumentasi video), serta melalui teknik member check dengan partisipan, seperti yang disarankan oleh Bungin (2007) dalam metodologi penelitian kualitatif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran BIPA berbasis pendekatan pragmatik-interkultural, sekaligus memperkaya studi analisis wacana dalam pengajaran bahasa kedua.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi kepada mahasiswa BIPA (Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing) di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, ditemukan bahwa hampir seluruh mahasiswa memiliki perspektif positif terhadap budaya dan keramahan Indonesia.

Tabel 1

	“Saya mau belanja sayur, sayur dari petisah”
---	--

Pada kalimat "*Saya mau belanja sayur, sayur dari Petisah*" dapat dianalisis dalam kajian pragmatik dengan melihat konteks dan tujuan komunikatif pembicara. Dalam hal ini, pembicara mengungkapkan niat atau rencana untuk pergi berbelanja sayur. Menurut teori Searle (1969) tentang tindak tutur, kalimat ini termasuk dalam kategori **tindak tutur deklaratif** yang menyampaikan niat atau informasi mengenai apa yang akan dilakukan pembicara. Tindak tutur ini mengimplikasikan adanya niat untuk membeli sayur di pasar tertentu (dari Petisah) dan bisa dianggap sebagai bentuk **pernyataan** yang mengarahkan pendengar pada suatu pemahaman.

Data 2

	“Assalamualaikum bu, ini wortel berapa harganya?”
---	---

Pada data di atas menunjukkan bahwa mahasiswa BIPA Menurut teori kesantunan Brown dan Levinson (1987) kalimat "**Assalamualaikum Bu, ini wortel berapa harganya?**" mencerminkan penggunaan strategi kesantunan **negatif**. Dalam interaksi ini, penyapa menggunakan bentuk pertanyaan untuk menghindari pemberian perintah langsung, dengan tujuan menjaga jarak sosial dan memberikan kebebasan bagi lawan bicara untuk memilih respons tanpa merasa tertekan. Dengan menambahkan kata "Bu" sebagai tanda penghormatan dan menggunakan bahasa yang sopan, pembicara mengurangi ancaman terhadap **face** (martabat) pihak yang dia ajak bicara.

Dua data yang dianalisis menunjukkan bahwa mahasiswa BIPA telah mengembangkan pemahaman pragmatik pada level dasar hingga menengah dalam penggunaan bahasa Indonesia, terutama dalam konteks sosial budaya yang nyata.

Dalam Data 1, mahasiswa mampu menyampaikan keinginannya secara langsung dan jelas, namun tetap sesuai dengan konteks lokal dengan menyebut lokasi (Petisah). Hal ini

mengindikasikan bahwa mereka telah memiliki kemampuan menggunakan tindak tutur representatif dalam situasi sehari-hari.

Sementara itu, Data 2 menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya menguasai struktur bahasa, tetapi juga menunjukkan kesadaran terhadap norma kesopanan sosial, seperti memberikan salam, menggunakan sapaan hormat, serta bertanya dengan cara yang santun. Ini mencerminkan pemahaman pragmatik yang lebih kompleks karena mahasiswa mampu mengelola hubungan sosial melalui pilihan bahasa mereka.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode roleplay dalam pembelajaran tidak hanya berguna untuk melatih kemampuan berbicara, tetapi juga efektif dalam membantu mahasiswa BIPA memahami dan menerapkan strategi komunikasi yang sesuai dengan nilai-nilai budaya Indonesia.

Kesimpulan

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa mahasiswa mampu menyampaikan maksud atau niat pribadi secara jelas (seperti dalam Data 1) dan menggunakan strategi kesantunan yang mencerminkan rasa hormat dalam interaksi sosial (seperti dalam Data 2). Temuan ini menandakan bahwa mahasiswa telah mencapai tingkat kematangan pragmatik pada level dasar hingga menengah, dengan menunjukkan kemampuan berbahasa yang mempertimbangkan faktor sosial dan budaya. Melalui analisis wacana, penelitian ini menelusuri bagaimana mahasiswa menyesuaikan penggunaan bahasa mereka terhadap struktur sosial yang berlaku dalam budaya Indonesia, termasuk penggunaan salam, sapaan, serta tata cara bertanya yang sopan. Hal ini sejalan dengan pemikiran para ahli bahasa (seperti Fairclough, Eriyanto, Suhendar, Chaer, dan Mahsun) yang menekankan bahwa pembelajaran bahasa asing harus mencakup pemahaman interkultural dan konteks sosial sebagai bagian integral dari kompetensi berbahasa.

Secara keseluruhan, kegiatan roleplay terbukti memberikan dampak yang signifikan, karena selain meningkatkan kemampuan berbicara, juga membantu mahasiswa BIPA memahami nilai-nilai budaya yang hidup dalam masyarakat. Oleh karena itu, disarankan agar pengajaran BIPA di masa mendatang lebih menekankan pendekatan berbasis pragmatik dan budaya, agar mahasiswa tidak hanya cakap berbahasa secara teknis, tetapi juga mampu berinteraksi dengan tepat dan sensitif terhadap konteks budaya yang mereka hadapi.

Daftar Pustaka

- Alwasilah, A. C. (2010). *Pokoknya kualitatif: Dasar-dasar merancang dan melakukan penelitian kualitatif*. Bandung: PT Dunia Pustaka Jaya.
- Brown, P., & Levinson, S. C. (1987). *Politeness: Some universals in language usage*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Budiana, I. G. P. (2019). Penggunaan role play dalam pengajaran Bahasa Indonesia bagi penutur asing. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(1), 45–54.
- Bungin, B. (2007). *Penelitian kualitatif: Komunikasi, ekonomi, kebijakan publik, dan ilmu sosial lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Chaer, A. (2015). *Bahasa, sapaan, dan pola komunikasi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Eriyanto. (2012). *Analisis wacana: Pengantar analisis teks media*. Jakarta: Kencana.
- Fairclough, N. (1995). *Critical discourse analysis: The critical study of language*. London: Longman.

- Hwita, Y. (2019). Analisis wacana kritis dalam pengajaran BIPA: Telaah terhadap representasi budaya. *Jurnal Linguistik Indonesia*, 37(2), 213–227.
- Levinson, S. C. (1983). *Pragmatics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mahsun. (2014). *Metode penelitian bahasa: Tahapan strategi, metode, dan teknik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif* (ed. revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasution, M., Putri, R., & Wulandari, A. (2023). Pengaruh metode roleplay dalam pembelajaran BIPA terhadap kemampuan berbahasa dan pemahaman budaya. *Jurnal Pengajaran Bahasa Indonesia*, 14(1), 22–35.
- Prasetyo, H. (2018). Meningkatkan kemampuan komunikasi mahasiswa BIPA melalui metode roleplay. *Bahasa dan Seni*, 46(1), 61–70.
- Rachman, A. (2017). Efektivitas roleplay bertema budaya lokal dalam keterampilan berbicara mahasiswa BIPA. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 149–158.
- Sari, D. K. (2017). Peran analisis wacana dalam pengajaran Bahasa Indonesia untuk penutur asing. *Lingua*, 14(2), 101–113.
- Searle, J. R. (1969). *Speech acts: An essay in the philosophy of language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Suhendar, U., & Chaer, A. (2018). *Sosiolinguistik: Perkenalan awal*. Jakarta: Rineka Cipta.