

BERMAIN PERAN DALAM PENINGKATAN KETERAMPILAN BAHASA INGGRIS SISWA DI SD RANTAU KADAM MUSI RAWAS UTARA

Aldi Saputra, Agus Triyogo
aldy290704@gmail.com, agustriyogo@gmail.com
Universitas PGRI Silampari

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan berbahasa Inggris siswa sekolah dasar, khususnya pada aspek kosakata dan keberanian berbicara. Mitra kegiatan adalah SD Rantau Kadam, Kabupaten Musi Rawas Utara, yang menghadapi permasalahan siswa cenderung pasif, memiliki kosakata terbatas, serta merasa malu dan takut melakukan praktik berbicara dalam bahasa Inggris. Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa melalui penerapan metode bermain peran (role play) dengan dialog pendek berbasis film kartun anak. Metode pelaksanaan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu observasi awal, pemilihan film kartun yang sesuai dengan usia siswa, penyusunan dialog pendek, latihan penghafalan kosakata sambil memperagakan aktivitas tokoh, dan praktik bermain peran secara berkelompok. Kegiatan dilaksanakan selama satu bulan dengan melibatkan 30 siswa sebagai mitra sasaran. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan bahasa Inggris siswa, khususnya pada penguasaan kosakata dan keberanian berbicara. Berdasarkan evaluasi akhir, seluruh siswa memperoleh nilai rata-rata 77, yang menunjukkan kategori baik. Selain itu, siswa terlihat lebih aktif, percaya diri, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Kegiatan ini berkontribusi sebagai alternatif model pembelajaran kreatif yang menyenangkan bagi siswa sekolah dasar serta dapat menjadi referensi bagi guru dalam meningkatkan keterampilan bahasa Inggris melalui pendekatan komunikatif dan kontekstual.

Kata Kunci : bermain peran; bahasa Inggris; kosakata; siswa sekolah dasar; pengabdian masyarakat

Abstract

This community service program was motivated by the low English language skills of elementary school students, particularly in vocabulary mastery and speaking confidence. The partner of this program was SD Rantau Kadam, Musi Rawas Utara Regency, where students tended to be passive, had limited vocabulary, and felt shy and afraid to speak English. The objective of this program was to improve students' English skills through role-play activities using short dialogues based on children's cartoon films. The implementation method involved several stages: initial observation, selection of age-appropriate cartoon films, preparation of short dialogues, vocabulary memorization while acting out characters' activities, and group role-play practice. The program was conducted for one month involving 30 students as the target participants. The results showed an improvement in students' English skills, especially in vocabulary acquisition and speaking confidence. Based on the final evaluation, all students achieved an average score of 77, categorized as good. Moreover, students became more active, confident, and enthusiastic during the learning process. This program contributes an alternative fun and creative learning model for elementary school students and serves as a reference for teachers to enhance English skills through a communicative and contextual approach.

Keywords: role play; English language; vocabulary; elementary students; community service

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membangun kemampuan akademik dan nonakademik siswa. Pada jenjang ini, siswa mulai dikenalkan pada berbagai kompetensi dasar yang akan memengaruhi perkembangan mereka di masa depan. Salah satu kompetensi yang perlu diperkenalkan sejak dini adalah keterampilan berbahasa Inggris. Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional memiliki peran strategis dalam menghadapi tantangan global, perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta komunikasi lintas budaya. Oleh karena itu, pengenalan bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar menjadi sangat relevan untuk membekali siswa dengan kemampuan dasar berkomunikasi secara global.

Namun, pada kenyataannya, pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, terutama di wilayah rural dan daerah dengan keterbatasan akses pendidikan. SD Rantau Kadam yang terletak di Kabupaten Musi Rawas Utara merupakan salah satu sekolah yang berada di wilayah dengan karakteristik daerah tertinggal, terdepan, dan terluar (3T). Kondisi geografis yang relatif jauh dari pusat kota menyebabkan keterbatasan sarana pendidikan pendukung, termasuk akses terhadap lembaga kursus atau les bahasa Inggris bagi anak-anak. Masyarakat setempat umumnya memiliki keterbatasan ekonomi dan transportasi, sehingga sulit untuk mengakses layanan pendidikan tambahan di luar sekolah.

Berdasarkan hasil observasi awal, siswa-siswa di SD Rantau Kadam menunjukkan kemampuan kosakata bahasa Inggris yang masih rendah serta cenderung malu dan pasif ketika diminta untuk berbicara. Proses pembelajaran yang selama ini berlangsung masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru, dengan penekanan pada hafalan tanpa praktik komunikasi yang memadai. Akibatnya, siswa jarang mendapatkan kesempatan untuk menggunakan bahasa Inggris secara langsung dalam konteks yang menyenangkan dan bermakna.



Permasalahan utama yang dihadapi mitra adalah lemahnya penguasaan kosakata dasar bahasa Inggris serta rendahnya kepercayaan diri siswa dalam berbicara. Banyak siswa merasa takut melakukan kesalahan pengucapan dan khawatir ditertawakan oleh teman-temannya. Kondisi psikologis ini semakin diperparah oleh minimnya paparan bahasa Inggris di lingkungan sekitar serta ketiadaan fasilitas les atau bimbingan belajar tambahan. Situasi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan berbicara dan kurang optimalnya pencapaian hasil belajar bahasa Inggris.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan solusi pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya di wilayah 3T. Salah satu solusi yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah penerapan metode bermain peran (role play) dengan dialog pendek berbasis film kartun anak. Bermain peran memungkinkan siswa belajar bahasa melalui konteks nyata, meniru tokoh, serta mengekspresikan diri secara alami tanpa tekanan. Penggunaan film kartun dipilih karena dekat dengan dunia anak-anak, menarik secara visual, dan mudah dipahami.

Metode bermain peran dipilih karena mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa secara simultan. Dengan memanfaatkan film kartun anak sebagai media pembelajaran, siswa lebih mudah memahami makna kosakata dan dialog karena disajikan secara visual dan kontekstual. Selain itu, aktivitas menghafal kosakata sambil memperagakan gerakan tokoh membantu siswa mengingat kosakata dengan lebih baik, meningkatkan keberanian berbicara, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Pendekatan ini diharapkan dapat menjadi solusi alternatif pembelajaran bahasa Inggris yang efektif bagi siswa sekolah dasar di wilayah 3T.

METODOLOGI

Waktu Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan selama satu bulan, mulai dari tahap persiapan hingga evaluasi akhir. Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada jam pembelajaran tambahan di SD Rantau Kadam agar tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar utama.

Mitra Sasaran

Mitra sasaran dalam kegiatan ini adalah siswa SD Rantau Kadam Kabupaten Musi Rawas Utara. Jumlah peserta yang terlibat sebanyak 30 siswa yang terdiri dari siswa kelas IV dan V. Pemilihan mitra sasaran didasarkan pada kebutuhan siswa terhadap peningkatan keterampilan bahasa Inggris, khususnya kosakata dan berbicara.

Solusi

Solusi yang ditawarkan dalam kegiatan ini adalah penerapan metode bermain peran dengan dialog pendek berbasis film kartun anak. Metode ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan komunikatif sehingga siswa lebih termotivasi dan percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris.

Metode Pelaksanaan

Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang secara sistematis dengan mengacu pada pendekatan pembelajaran komunikatif dan teori pembelajaran bahasa anak. Tahap pertama adalah observasi awal, yang bertujuan untuk mengidentifikasi kemampuan awal bahasa Inggris siswa serta permasalahan yang dihadapi di kelas. Observasi merupakan langkah penting untuk memahami kebutuhan belajar peserta didik agar program yang dirancang tepat sasaran (Sugiyono, 2021). Tahap kedua adalah pemilihan media pembelajaran, yaitu film kartun anak yang sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan kognitif siswa. Penggunaan media audiovisual dinilai efektif dalam pembelajaran bahasa karena mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman makna secara kontekstual (Arsyad, 2019). Selanjutnya, dilakukan penyusunan dialog pendek berdasarkan adegan film kartun dengan kosakata sederhana. Dialog kontekstual membantu siswa memahami penggunaan bahasa dalam situasi nyata (Harmer, 2007).

Tahap berikutnya adalah latihan kosakata, di mana siswa menghafal kosakata sambil memperagakan aktivitas tokoh. Aktivitas ini sejalan dengan teori pembelajaran kinestetik yang menyatakan bahwa gerakan fisik dapat memperkuat daya ingat dan pemahaman siswa (Slavin, 2018). Setelah itu, siswa melaksanakan bermain peran dalam kelompok kecil untuk mempraktikkan dialog. Role play terbukti efektif dalam meningkatkan keberanian berbicara dan keterampilan komunikasi siswa (Larsen-Freeman, 2000). Tahap terakhir adalah evaluasi, yang dilakukan melalui penilaian keterampilan berbicara dan penguasaan kosakata siswa untuk mengukur keberhasilan program.



Kegiatan Praktik bermain peran

HASIL

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SD Rantau Kadam Kabupaten Musi Rawas Utara berjalan dengan baik dan mendapat respons yang sangat positif dari siswa maupun pihak sekolah. Pada tahap awal pelaksanaan, sebagian besar siswa menunjukkan sikap pasif, malu, dan ragu-ragu ketika diminta menggunakan bahasa Inggris secara lisan. Hal ini sejalan dengan hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya penguasaan kosakata serta minimnya pengalaman siswa dalam praktik berbicara bahasa Inggris.

Seiring berjalannya kegiatan, terjadi perubahan yang cukup signifikan pada sikap dan keterampilan siswa. Penggunaan film kartun anak sebagai media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Siswa terlihat antusias menyimak tayangan film, menirukan pelafalan kosakata, serta mengikuti dialog pendek yang disusun berdasarkan adegan film. Aktivitas menghafal kosakata sambil memperagakan gerakan tokoh membantu siswa memahami makna kata secara kontekstual dan memperkuat daya ingat mereka.

Pada tahap bermain peran, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dan diminta mempraktikkan dialog secara bergantian. Kegiatan ini mendorong siswa untuk saling bekerja sama, berani tampil di depan teman-temannya, serta menggunakan bahasa Inggris secara aktif. Meskipun pada awalnya beberapa siswa masih tampak canggung, namun secara bertahap mereka mulai menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan kelancaran berbicara.

Hasil evaluasi akhir menunjukkan bahwa seluruh siswa yang berjumlah 30 orang memperoleh nilai rata-rata 77. Nilai tersebut menunjukkan kategori baik dan mencerminkan adanya peningkatan keterampilan bahasa Inggris, khususnya dalam penguasaan kosakata dan keberanian berbicara. Selain hasil kuantitatif, perubahan positif juga terlihat pada aspek afektif siswa, seperti meningkatnya motivasi belajar, partisipasi aktif, dan sikap percaya diri. Dokumentasi kegiatan berupa foto-foto pelaksanaan menunjukkan keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahap kegiatan, mulai dari latihan kosakata hingga penampilan bermain peran di depan kelas.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SD Rantau Kadam Kabupaten Musi Rawas Utara ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa sekolah dasar melalui penerapan metode bermain peran berbasis dialog pendek dan media film kartun anak. Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi kegiatan, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran merupakan strategi pembelajaran yang efektif, khususnya bagi siswa sekolah dasar yang berada di wilayah 3T dengan keterbatasan akses pendidikan tambahan.

Permasalahan utama yang dihadapi mitra, yaitu rendahnya penguasaan kosakata dan rasa malu siswa dalam berbicara bahasa Inggris, dapat diminimalkan melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual. Bermain peran memberikan ruang bagi siswa untuk belajar bahasa secara alami, meniru tokoh, serta mengekspresikan diri tanpa tekanan. Penggunaan film kartun sebagai media pendukung terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa karena sesuai dengan dunia dan karakteristik anak-anak.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan yang tidak hanya terlihat dari aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotor siswa. Nilai rata-rata siswa sebesar 77 menunjukkan bahwa keterampilan bahasa Inggris siswa berada pada kategori baik. Lebih dari itu, siswa menjadi lebih berani berbicara, aktif berpartisipasi, dan percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris di depan kelas. Perubahan sikap ini merupakan

indikator penting keberhasilan pembelajaran bahasa, khususnya di tingkat sekolah dasar.

Dari sisi pengabdian kepada masyarakat, kegiatan ini memberikan kontribusi nyata bagi sekolah mitra yang berada di wilayah dengan keterbatasan fasilitas pendidikan. Metode bermain peran berbasis media sederhana dapat diterapkan tanpa memerlukan sarana yang mahal, sehingga sesuai dengan kondisi sekolah di daerah 3T. Guru juga memperoleh pengalaman dan alternatif strategi pembelajaran bahasa Inggris yang dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran sehari-hari.

Selain itu, kegiatan ini menunjukkan bahwa keterbatasan akses terhadap lembaga kursus atau les bahasa Inggris di luar sekolah tidak menjadi hambatan utama apabila guru dan pendidik mampu menerapkan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dengan memanfaatkan sumber belajar yang dekat dengan kehidupan siswa, seperti film kartun anak, pembelajaran bahasa Inggris dapat dilakukan secara efektif dan bermakna.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini membuktikan bahwa metode bermain peran dengan dialog pendek berbasis film kartun anak merupakan solusi yang relevan dan aplikatif untuk meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa sekolah dasar, khususnya di wilayah 3T. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model atau rujukan bagi program pengabdian masyarakat selanjutnya serta mendorong guru untuk terus berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.

Ke depan, disarankan agar kegiatan serupa dapat dikembangkan dengan durasi yang lebih panjang serta melibatkan lebih banyak variasi media dan aktivitas komunikasi. Dengan demikian, peningkatan keterampilan bahasa Inggris siswa dapat berlangsung secara berkelanjutan dan memberikan dampak yang lebih luas bagi peningkatan kualitas pendidikan dasar di daerah tertinggal. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui penerapan metode bermain peran berbasis film kartun anak di SD Rantau Kadam Kabupaten Musi Rawas Utara berhasil meningkatkan keterampilan

bahasa Inggris siswa. Metode ini efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan keberanian berbicara siswa sekolah dasar.

Hasil evaluasi menunjukkan seluruh siswa memperoleh nilai rata-rata 77, yang menandakan peningkatan hasil belajar yang positif. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris. Dengan demikian, metode bermain peran dapat direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran bahasa Inggris yang kreatif dan menyenangkan di sekolah dasar.

REFERENSI

Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.

Harmer, J. (2007). *How to teach English*. Pearson Education Limited.

Larsen-Freeman, D. (2000). *Techniques and principles in language teaching*. Oxford University Press.

Slavin, R. E. (2018). *Educational psychology: Theory and practice* (12th ed.). Pearson Education.

Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.