

Periode : Semester Genap
Tahun : 2020/2021
Skema Abdimas : Mandiri
Kode Renstra : 7. HDC

**LAPORAN PENGABDIAN MASYARAKAT
MANDIRI**

Pemberian kesempatan berbicara melalui bermain peran

(Maret - Mei 2021)

1. Rika Mutiara, S.Pd., M.Hum. (0305128702)	Ketua
2. Noni Agustina, M.Pd.	Anggota
3. Safi Aini, M.Sc.	Anggota
4. Wulandari Pasaribu (20191102039)	Anggota
5. Ferdy Satrio (20191102031)	Anggota
6. Zussron Abigael (20181102012)	Anggota
7. Anes Eka Lestari (20181102003)	Anggota
8. Taufik Ismail (20181102011)	Anggota

FKIP/Pendidikan Bahasa Inggris

Universitas Esa Unggul
2021

Halaman Pengesahan Laporan Program Pengabdian Masyarakat Universitas Esa Unggul

1. Judul kegiatan abdimas : Pemberian kesempatan berbicara melalui bermain peran
2. Nama mitra sasaran : LKP Pistar
3. Ketua tim
 - a. Nama : Rika Mutiara
 - b. NIDN : 0305128702
 - c. Jabatan Fungsional : Lektor
 - c. Fakultas/Prodi : FKIP
 - e. Bidang Keahlian : Pendidikan bahasa
 - f. Telepon : 085280486075
 - g. Email : rika.mutiara@esaunggul.ac.id
4. Jumlah anggota dosen : 2 orang
5. Jumlah anggota mahasiswa: 5 orang
6. Lokasi kegiatan mitra (1)
 - Alamat : Jl. Setia No.19, Kel. Tanjung Gusta, Kec. Medan Helvetia
 - Kabupaten/Kota : Medan
 - Propinsi : Sumatera Utara
7. Periode/waktu kegiatan : 2 pertemuan
8. Luaran yang dihasilkan : Laporan
9. Usulan/realisasi anggaran : Mandiri

Menyetujui
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu



Universitas
Esa Unggul
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Dr. Harlinda Syofyan, S.Si., M.Pd.
NIK 214070540

Jakarta, 12 Juni 2021

Ketua Tim Pelaksana



Rika Mutiara, M.Hum.
NIK 216090646

Ketua LPPM



Universitas
Esa Unggul
LPPM

Dr. Erry Yudhya Mulyani, S. Gz., M. Sc.
NIK 209100388

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

1. Judul pengabdian : Pemberian kesempatan berbicara melalui bermain peran
2. Tim pelaksana

No	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian
1	Rika Mutiara, S.Pd., M.Hum	Ketua	Pendidikan bahasa
2	Noni Agustina, M.Pd.	Anggota	Pendidikan bahasa
3	Safi Aini, M.Sc.	Anggota	Pendidikan bahasa
4	Wulandari Pasaribu	Anggota	Pendidikan bahasa
5	Ferdy Satrio	Anggota	Pendidikan bahasa
6	Zussron Abigael	Anggota	Pendidikan bahasa
7	Anes Eka Lestari	Anggota	Pendidikan bahasa
8	Taufik Ismail	Anggota	Pendidikan bahasa

3. Khalayak sasaran pengabdian kepada masyarakat
Orang dewasa (mahasiswa, guru, dan siswa SMA)
4. Masa pelaksanaan
Mulai : Maret 2021
Berakhir : Mei 2021
5. Lokasi pengabdian kepada masyarakat
Jl. Arjuna Utara No.9, Kebon Jeruk, Jakbar
Jl. Setia No.19, Kel. Tanjung Gusta, Kec. Medan Helvetia, Medan
6. Mitra yang terlibat
LKP Pistar
7. Permasalahan yang ditemukan dan solusi yang ditawarkan
Peserta kegiatan memiliki keinginan untuk meningkatkan kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris namun sedikit kesempatan yang ada untuk berlatih. Peserta kegiatan juga merasa malu untuk berbicara karena merasa kemampuan bahasa Inggrisnya tidak bagus. Peserta kegiatan perlu difasilitasi belajar bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan sehingga tidak terbebani melalui bermain peran dengan memanfaatkan imajinasi peserta.
8. Kontribusi mendasar pada khalayak sasaran
Kegiatan ini memperbesar kesempatan peserta untuk berbicara dalam bahasa Inggris dengan cara yang tidak menegangkan. Kegiatan bermain peran yang dirancang adalah permainan yang membangkitkan imajinasi peserta sehingga peserta merasa tertantang untuk mencoba. Dengan adanya kesempatan berbicara kemampuan peserta dalam aspek kosakata, tata bahasa, dan juga pengucapan akan menjadi lebih baik. Peserta juga menjadi lebih percaya diri.
9. Rencana luaran berupa jasa, model, sistem, produk/barang, paten dan luaran lainnya yang ditargetkan seperti Haki dan publikasi jurnal
Luaran program ini laporan pengabdian masyarakat.

DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan	i
Identitas dan Uraian Umum	ii
Daftar Isi	iii
Ringkasan	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Analisis Situasi	1
1.2 Permasalahan Mitra	2
BAB II SOLUSI DAN TARGET LUARAN	3
2.1 Solusi	3
2.2 Jenis Luaran yang Dihasilkan	4
BAB III METODE PELAKSANAAN	5
3.1 Metode	5
BAB IV KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI	8
4.1 Kinerja Fakultas/Prodi	8
4.2 Kepakaran Pengusul	11
BAB V BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN	12
5.1 Bentuk Kegiatan	12
5.2 Hasil dan Luaran yang Dicapai	13
5.3 Realisasi Penyerapan Anggaran	14
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	15
6.1 Kesimpulan	15
6.2 Saran	15
Daftar pustaka	16

RINGKASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini diadakan untuk memberikan kesempatan bagi orang dewasa yang ingin berlatih berbicara bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan. Rasa malu menjadi penghalang orang dewasa untuk belajar bahasa. Orang dewasa malu jika membuat kesalahan ketika mengucapkan kalimat. Dengan memberikan kesempatan bagi peserta berlatih bahasa melalui bermain peran maka peserta mendapatkan kesempatan untuk menggunakan bahasa yang sesuai dengan kehidupan nyata. Kegiatan bermain peran ini juga memberikan situasi di mana peserta harus menggunakan imajinasinya misalnya mewawancarai pemain sepak bola terkenal. Peserta menjadi tertantang dan akhirnya mau mencoba. Ketika imajinasi diaktifkan, peserta juga menjadi lebih santai untuk berbicara dan tidak cemas. Melalui kegiatan ini, peserta menjadi lebih berani berbicara. Hal ini sejalan dengan tujuan mitra abdimas yang memberikan wadah acara *Dare to Speak English* sebagai ajang meningkatkan kesempatan berbicara.

Kata kunci: berbicara, bermain peran

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

LKP Pistar sudah menyelenggarakan *Dare to Speak English* selama 1 tahun. Hampir semua peserta adalah orang dewasa yang menyadari pentingnya bahasa Inggris dan ingin meningkatkan kemampuan bicara dalam bahasa Inggris. Di Indonesia, bahasa Inggris adalah bahasa asing sehingga bahasa Inggris tidak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa Inggris hanya digunakan di lingkungan pendidikan seperti sekolah, kampus, dan institusi pendidikan lainnya dan juga lingkungan kerja seperti kerja sama dengan orang asing.

Sedikitnya kesempatan untuk menggunakan bahasa Inggris membuat peserta sulit untuk berlatih berbicara. Mereka tidak menemukan orang yang juga tertarik berlatih bicara dalam bahasa Inggris. Melihat hal ini, LKP Pistar menyelenggarakan acara yang bernama *Dare to Speak English*. Tujuan awalnya adalah untuk membuat peserta berani bicara dalam bahasa Inggris. Jika peserta sudah berani, maka nantinya peserta akan bicara. Bahasa adalah kecakapan dan prinsip utama pengembangan kecakapan adalah memberikan kesempatan sebesar-besarnya untuk peserta menggunakan bahasa target. Dengan adanya kesempatan yang luas maka kecakapan berbicara akan menjadi lebih baik.

Orang dewasa memiliki harga diri dan rasa malu yang lebih tinggi dibanding anak-anak ketika belajar bahasa. Orang dewasa mudah malu jika salah mengucapkan kata tertentu. Dan jika sudah salah, mereka menjadi lebih takut untuk mencoba bicara kembali. Mereka menjadi ragu-ragu dan tidak percaya diri untuk berbicara. Jika mereka sudah tidak mau mencoba maka hampir tidak mungkin kemampuan berbicara mereka akan menjadi lebih baik. Satu-satunya cara supaya bisa berbicara bahasa Inggris secara lancar adalah dengan berbicara bahasa Inggris. Mengerjakan latihan tata bahasa atau percakapan tertulis tidak akan membuat kemampuan berbicara mereka menjadi lebih baik. Keberanian mereka untuk berbicara dalam bahasa Inggris perlu ditumbuhkan sejak awal

sehingga akhirnya mereka mau terlibat langsung dalam berbicara dalam bahasa Inggris.

1.2 Permasalahan Mitra

Walaupun tujuan kegiatan *Dare to Speak English* adalah untuk memberi kesempatan peserta berbicara, tidak semua peserta berbicara. Beberapa peserta memilih diam dan hanya menjadi pendengar dan mengamati peserta lain berbicara. Peserta merasa tidak nyaman untuk berbicara bahasa Inggris. Dalam acara ini, peserta tidak mengenal satu dengan yang lainnya dan hanya berjumpa secara luring di acara tersebut sehingga rasa malu atau takut salah bicara semakin besar. Peserta perlu ada di acara yang dapat membuat mereka merasa nyaman bicara. Bermain peran dapat dijadikan satu kegiatan dalam *Dare to Speak English* karena beberapa riset sebelumnya menunjukkan bermain peran memberikan kesenangan terhadap peserta. Situasi yang diatur sedemikian rupa ketika bermain peran membuat peserta tahu apa yang harus disampaikan dan tidak merasa bingung.

BAB II

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

2.1 Solusi

Solusi yang ditawarkan adalah menyelenggarakan kegiatan bermain peran di acara *Dare to Speak English*. Bermain peran dalam acara ini memanfaatkan imajinasi peserta. Kasus-kasus yang diberikan bersifat menarik dan menantang sehingga peserta mau terlibat berbicara. Selain menyenangkan dan memotivasi, peserta yang biasanya lebih sedikit berbicara, mendapatkan kesempatan yang lebih besar untuk bicara karena ada sesi yang disediakan.

Duong (2014) mengemukakan bahwa bermain peran memberikan kesempatan yang besar untuk menggunakan bahasa Inggris. Guru yang menggunakan metode ini menemukan bahwa pemelajar menjadi lebih percaya diri. Bermain peran mengurangi beban psikologis sehingga mereka menjadi mampu berbahasa Inggris secara lebih berterima.

Bermain peran juga membuat pemelajar menyadari bahwa mereka menggunakan bahasa untuk tujuan komunikasi dan bukan hanya aktifitas di kelas. Pemelajar juga diberikan kesempatan untuk mengekspresikan dirinya. Mereka bisa menyisipkan humor mereka dan juga menggunakan gaya komunikasi yang nyaman bagi mereka (Drills, Dialogues, and Role Plays, n.d.) Bermain peran juga mendukung terciptanya jiwa pemelajar yang mandiri dan tidak bergantung pada guru. Pemelajar mengeksplorasi penggunaan bahasa bersama dengan temannya. Mereka tidak merasa tertekan dan terintimidasi. Mereka merasa bahwa bermain peran memberikan perasaan positif (Kuśnierek, 2015). Metode bermain peran dalam kegiatan abdimas ini tidak menyediakan naskah bagi peserta. Jenis bermain peran seperti ini bisa menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan juga memberikan informasi yang besar bagi peserta untuk saling berinteraksi (Phuetphon, Chayanuvat, Sitthitikul, 2012).

2.2 Jenis Luaran yang Dihasilkan

Luaran dari program ini adalah laporan pengabdian masyarakat yang tersimpan di perpustakaan Universitas Esa Unggul.

gggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Un

gggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Un

gggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Un

BAB III

METODE PELAKSANAAN

3.1 Metode

Dalam kegiatan ini ada tiga tahap yang dilakukan. Tahap pertama adalah membuat materi yaitu situasi bermain peran yang akan diberikan. Di pertemuan pertama, topik bermain peran adalah mewawancarai selebritis dan wartawan. Di tahap kedua, topik yang diberikan adalah tanya jawab antara penjual dan pengunjung rumah makan tentang makanan yang tidak lazim. Gambar selebritis dan makanan disiapkan sehingga nantinya peserta dapat membayangkan. Selain itu, berbagai informasi mengenai selebritis dan makanan juga dikumpulkan sehingga nantinya peserta mendapatkan ide tentang apa yang dapat dibicarakan. Kosakata dalam penyajian informasi ada dalam level mudah sehingga dapat dipahami oleh semua peserta.

Tahap 2 merupakan pelaksanaan kegiatan secara daring dengan Google meet selama 1,5 jam. Sesi Google meet diadakan selama 2 kali di bulan Maret dan Mei. Di awal acara, peserta dimotivasi untuk mengguakan kesempatan ini untuk berbicara dalam bahasa Inggris. Kegiatan selanjutnya adalah pengenalan bermain peran. Dua orang pemandu acara menjelaskan apa yang harus dilakukan peserta ketika bermain peran. Ungkapan yang mungkin diperlukan oleh peserta juga dipresentasikan dalam bagian ini. Selain itu, pemandu acara juga memberikan model bermain peran yang diharapkan. Pemandu acara memastikan semua instruksi sudah jelas sehingga nantinya hanya ada sedikit kendala. Setelah itu, peserta bermain peran. Dalam topik pertama, dalam setiap sesi bermain peran ada 2 orang peserta yang terlibat. Dalam topik kedua, dalam setiap sesi ada 3 orang peserta yang terlibat.

Tahap 2 adalah pelaksanaan kegiatan dengan menggunakan Google meet. Durasi pertemuan adalah 90 menit. Pertemuan dilakukan sebanyak 2 kali. Di awal kegiatan, peserta diberi motivasi tentang belajar bahasa Inggris. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan sesi berbicara. Dalam sesi berbicara, *host* memandu

kegiatan. *Host* menyampaikan apa yang akan dilakukan peserta dan mengarahkan peserta dalam berbicara. Misalnya, *host* mengarahkan peserta menceritakan media sosial favoritnya. *Host* juga mengarahkan peserta bermain peran dengan menekankan apa yang akan menjadi topik tanya jawab. Selama bermain peran, *host* menyampaikan apa yang akan dilakukan oleh peserta. *Host* juga menyajikan beberapa informasi tentang tokoh yang dimainkan perannya. Hal ini membuat peserta memiliki gambaran tentang apa yang dibicarakan. Selain informasi yang diberikan oleh *host*, peserta bisa menambahkan informasi lainnya.

Tahap 3 adalah evaluasi kegiatan yang dilakukan pemandu acara dengan pihak LPK Pistar.

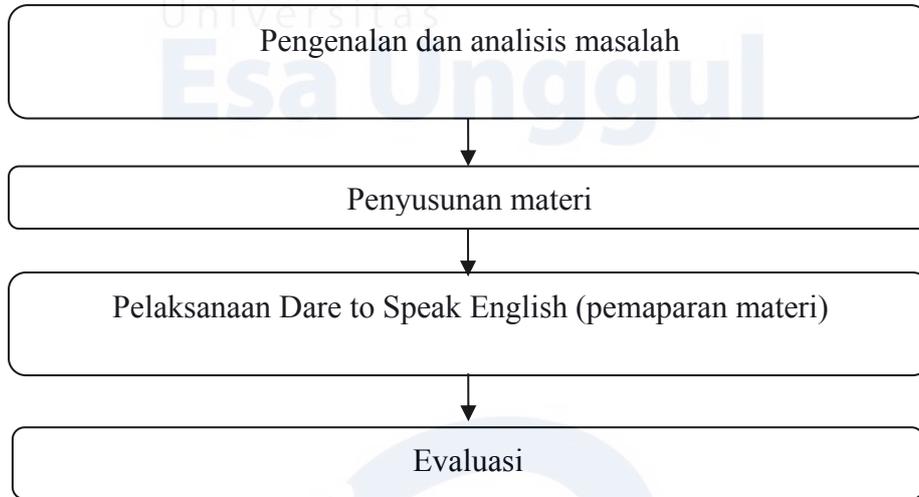
Kegiatan pengabdian bagi masyarakat dilakukan dengan alur sebagai berikut.

Alur Kegiatan

ALUR/LANGKAH	PIHAK TERKAIT	KETERANGAN
<pre> graph TD Start([Start]) --> A[PEMBAHASAN INTERNAL] A --> B[/Disetujui/] B --> C[Pelaksanaan Kegiatan] C --> D[/Evaluasi/] D --> E[Penyusunan Laporan] </pre>	<p>Pusat Studi & Tim Pengabdian Masyarakat FKIP UEU</p> <p>Arahan dan Persetujuan Dekan FKIP UEU</p>	<p>Februari 2021</p> <p>Maret 2021</p> <p>Maret-Mei 2021</p> <p>Mei 2021</p> <p>Juni 2021</p>

Adapun pelaksanaan kegiatan dapat dilihat dalam bagan berikut.

Bagan Tahapan Pelaksanaan Kegiatan



BAB IV

KELAYAKAN FAKULTAS DAN PROGRAM STUDI

4.1 Kinerja Fakultas/Program Studi

FKIP UEU berdiri pada tahun akademik 2013-2014 dan salah satu misinya adalah menyelenggarakan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat khususnya di bidang keguruan dan ilmu pendidikan. Misi tersebut diwujudkan melalui kinerja Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dan Prodi Pendidikan Bahasa Inggris (PBI) dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.

Tabel 1. Kinerja FKIP UEU Dalam Program Pengabdian Kepada Masyarakat

No.	Nama	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
				Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	Dr. Rokiah Kusumapradja, MHA	2013	Anggota Steering Committee Seminar Nasional XII PERSI dan Seminar Nasional Tahunan VII Patient Safety 2013 dan Hospital EXPO XXVI	PERSI	2.005.000
		2013	Pemberdayaan Masyarakat Kecamatan Teluk Naga Dalam Menurunkan Angka Kesakitan Demam Berdarah.	Puskesmas Teluk Naga Cengkareng	6.000.000
2.	Ainur Rosyid, S.Pdi, MA.	2015	Pengenalan Kewirausahaan Bagi Masyarakat Desa Semplak Bogor	Universitas Esa Unggul	3.000.000
		2016	Pelatihan Pengembangan Silabus dan RPP Kurikulum KTSP Bagi Guru-Guru Di Yayasan Perguruan Birrul Walidain Bogor.	Universitas Esa Unggul	3.000.000
3	Prayogo Hadisulistio, S.Pd.,M.Pd	2017	Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Merancang Digital <i>Mind Map</i> Dengan <i>Mindmaple</i> .	Universitas Esa Unggul	3.150.000
		2017	Pelatihan Pembuatan Modul Pembelajaran Di SMP Providentia Jakarta Barat.	Universitas Esa Unggul	3.150.000
4	Dr. Ratnawati Susanto, S.Pd.,M.M., M.Pd.	2017	Keterampilan Manajemen Kelas melalui Gerakan Sederhana Senam Otak (Brain Gym) Di SD Pelita 2, Jakarta Barat	Universitas Esa Unggul	3.500.000
		2017	Peningkatan Keterampilan Manajemen Proses Pembelajaran Inovatif dan Interaktif Di SMP St. Andreas, Jakarta.	Universitas Esa Unggul	3.000.000
5	Harlinda Syofyan, S.Si.,M.Pd	2015	Pelatihan Keterampilan Menyulam di Desa Gunung Bunder Bogor	Universitas Esa Unggul	1.000.000
		2015	Pelatihan Pembuatan Kisi-Kisi Soal	Universitas	1.000.000

			di Perguruan Darrul Wallidain Semplak Bogor	Esa Unggul	
		2016 Anggota Pengusul	IPTEKS BAGI MASYARAKAT (IbM) PENINGKATAN KEMAMPUAN MASYARAKAT DALAM PENCEGAHAN PENYALAHGUNAAN NARKOBA PADA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) DI KECAMATAN PULOGADUNG DAN JATINEGARA WILAYAH JAKARTA TIMUR .	IbM DIKTI	50.000.000
		2016	Pelatihan Metode Pembelajaran IPA di Perguruan Darrul Wallidain Semplak Bogor	Universitas Esa Unggul	1.000.000
		2017	Pelatihan Penerapan Keterampilan Proses Dalam Pembelajaran IPA di SD Pelita 2, Jakarta Barat	Universitas Esa Unggul	3.000.000
		2017	Pelatihan penerapan Pembelajaran Inovatif dan Interaktif Pada Pembelajaran IPA Di SMP St. Andreas, Jakarta Barat	Universitas Esa Unggul	2.000.000
6	Noni Agustina, M.Pd	2016	Pelatihan Penerapan Electornic Storybook Dalam eningkatkan Kemampuan Berbicara Di Yayasan Birrul Waalidain.	Universitas Esa Unggul	3.000.000
		2017	Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Merancang Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Powtoon	Universitas Esa Unggul	3.150.000
		2017	Peningkatan Kemampuan Menulis Makalah Di SMP Providentia	Universitas Esa Unggul	3.162.000
7	Rika Mutiara, M.Hum	2017	Program Range Untuk Menyusun Daftar Kosakata Bahasa Inggris Di SD Pelita II	Universitas Esa unggul	2.200.000
		2017	Penggunaan <i>Antconc</i> Untuk Identifikasi Karakteristik Genre Naratif Di SMP Providentia	Universitas Esa unggul	500.000
8	Albert Supriyanto Manurung, S.Si.,M.Pd	2016	Pelatihan Aritmatika Bagi Ibu-Ibu (Orang Tua Siswa) Di Yayasan Perguruan Birrul Waalidain Semplak Bogor.	Universitas Esa Unggul	3.000.000
		2017	Konsep Luas Pada Bangun Datar Bagi Guru Di Kelas V SD Pelita 2, Jakarta Barat	Universitas Esa Unggul	3.000.000

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilaksanakan oleh FKIP UEU kepada Sekolah-sekolah mitra merupakan rekomendasi Kasudin Pendidikan Wilayah II, Jakarta Barat yang diklasifikasikan sebagai sekolah mitra binaan FKIP UEU. Berdasarkan peta identifikasi Sudin Pendidikan, maka permasalahan sekolah mitra memerlukan pendampingan dalam penyelesaian persoalan yang dihadapi dengan jenis kepakaran: pendidikan, pendidikan dasar, manajemen pendidikan, pendidikan kesehatan, pendidikan matematika, pendidikan agama, pendidikan bahasa Indonesia, pendidikan sosial, pendidikan matematika, pendidikan statistik, pendidikan bahasa Inggris, pendidikan jasmani, pendidikan keuangan, pendidikan komputer, kepramukaan dan pendidikan perpustakaan.

Dalam pelaksanaan kegiatannya secara keseluruhan didukung oleh para tim dosen abdimas yang didukung dengan kepakaran di berbagai bidang disiplin ilmu dan memiliki pengalaman dan kompetensi yang sesuai untuk melakukan solusi bagi permasalahan mitra dan skema abdimas yang ada memberikan peluang untuk lintas bagi disiplin ilmu yang ada di UEU, antara lain Teknik Planologi, Transport Planning, Traffic Engineer, Teknik Informatika, Teknik Industri, Ekonomi, Akuntansi, Manajemen, Hukum, Kesehatan Masyarakat, Administrasi Bisnis, Psikologi, Ilmu Komunikasi, Perpajakan, Desain Industri, Fisioterapi, Farmasi dengan kualifikasi Doktor dan Master.

Skala prioritas untuk menyelesaikan permasalahan sekolah-sekolah mitra berdasarkan kesepakatan Sudin, FKIP UEU dan Sekolah Mitra distrategikan dalam Program Pengabdian Kepada Masyarakat Tim Dosen dan Mahasiswa FKIP UEU Periode Pelaksanaan Januari – Juni 2018 dengan skema Abdimas Unggulan prodi, yang mengambil tema Sentral: Pembangunan Manusia dan Daya Saing Bangsa (*Human Development and Competitiveness/HDC*) dan RIP Renstra FKIP: Peningkatan Mutu Pendidikan. Tema yang diusung adalah: Gerakan Literasi Sekolah Untuk Peningkatan Mutu Pendidikan. Tema ini diangkat dengan latar belakang: (1) Kebutuhan dan permasalahan sekolah menuntut adanya gerakan “melek secara modern” dalam berbagai bidang, (2) Mendukung Gerakan Literasi Sekolah Tahun 2018, (3) Keunggulan konsentrasi mata kuliah FKIP UEU pada mata kuliah PSD 362 Pengembangan Literasi.

Program studi Pendidikan Bahasa Inggris mulai berdiri pada bulan Februari 2017. Dosen program studi Pendidikan Bahasa Inggris sudah aktif melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat selama 1 tahun yaitu semester genap dan ganjil tahun 2017. Kegiatan ini dilakukan bagi guru SD dan SMP di wilayah Jakarta Barat. Topik yang dibahas adalah pengembangan media berbasis teknologi, penggunaan perangkat lunak untuk menganalisa teks, pengembangan modul, pelatihan membuat penelitian tindakan kelas dan karya tulis ilmiah, dan kajian nilai-nilai dalam materi ajar. Berdasarkan penjabaran di atas, program studi Pendidikan Bahasa Inggris memiliki keterlibatan dalam mengembangkan berbagai aspek di komunitas sekolah yang bertujuan untuk mendukung peningkatan kemampuan guru. Peningkatan ini tentunya memberikan dampak positif bagi kegiatan belajar mengajar di kelas.

Untuk mengembangkan gerakan literasi di SMP Negeri 220 Jakarta dan SMP 274 Jakarta dibutuhkan kemampuan di bidang bahasa yang meliputi pembelajaran bahasa dan penggunaan teks. Selain itu, kepakaran di bidang pendidikan kewarganegaraan juga diperlukan. Melalui hal-hal tersebut gerakan literasi di dua sekolah bisa diperdalam. Gerakan literasi tersebut mencakup keseluruhan kecakapan bahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

4.2 Kepakaran Pengusul

Pengusul memiliki kepakaran di bidang Bahasa Inggris khususnya analisa teks terkait dengan pembelajaran Bahasa Inggris. Pengusul sudah pernah mengadakan penelitian analisa teks dengan fokus di struktur frase kata benda, analisa wacana teks akademik atau non-akademik berdasarkan metode korpus linguistik. Penelitian tersebut memiliki implikasi terhadap pembelajaran bahasa Inggris.

BAB V

Realisasi Kegiatan dan Penyerapan Anggaran

5.1 Bentuk Kegiatan Abdimas

Bentuk kegiatan pengabdian masyarakat adalah ajang berbicara dalam bahasa Inggris yang dilakukan pada 6 Maret 2021 dan 29 Mei 2021 pada pukul 15.00-16.30. Peserta harus mendaftarkan diri ketika hendak mengikuti kegiatan ke LPK Pistar. Selanjutnya peserta akan diundang dalam Whatsapp Group. Link acara akan diberikan di Whatsapp Group tersebut. Dalam pertemuan 1 terdapat 18 orang peserta dan dalam pertemuan 2 ada 9 orang peserta.

Dalam pertemuan 1, berbagai selebritis dalam dan luar negeri ditampilkan. Mereka adalah artis, penyanyi, pemain bola, dan politikus.

Berikut contoh tampilan informasi dan gambar yang disajikan.

Nadiem

- He is the Founder and CEO of [Gojek](#).
- He was the co-founder and the Managing Director of [Zalora Indonesia](#).
- He took his bachelor and master's degrees in USA.
- He is the Minister of the Ministry of Education and Culture



Salah satu peserta menjadi selebritis dan satu peserta lainnya mewawancarai selebritis.

Pewawancara dapat menggunakan informasi yang disajikan sebagai bahan membuat pertanyaan. Peserta yang menjadi selebritis bisa menggunakan informasi tersebut untuk menjawab pertanyaan. Tanya jawab yang dilakukan tidak hanya terbatas pada informasi yang disajikan. Pewawancara bisa menanyakan apa saja dan peserta yang menjadi selebritis boleh mengarang jawaban. Peserta yang menjadi selebritis tidak harus tahu dan memberikan informasi yang sebenarnya.

Pertemuan kedua melibatkan 3 orang peserta dalam 1 sesi. Satu orang peserta menjadi pemilik rumah makan yang mempromosikan makanan yang tidak lazim kepada 2 orang pelancong yang adalah warga asing. Sebelum bermain peran, peserta mendengarkan penjelasan pemandu acara tentang cara mengungkapkan pendapat

mengenai makanan dalam bahasa Inggris. Peserta juga mendapatkan pengetahuan cara menolak makanan secara sopan. Berikut contoh informasi yang disajikan.

Chicken feet dim sum—East Asia

- They're pretty tasty when flavoured properly.
- The chicken feet are drained, mixed with a marinade consisting of oyster sauce, sugar, pepper, and black bean sauce.
- They are served while still hot, typically with black bean sauce on the side.



Informasi yang disajikan mendorong peserta yang menjadi pelancong bertanya mengenai bahan, cara pembuatan, dan rasa. Mereka juga bisa bertanya tentang hal lain. Umumnya peserta membuat improvisasi dengan menanyakan apakah pemilik restoran mempunyai menu lain. Di pertemuan pertama dan kedua, pemandu acara memberikan penguatan terhadap peserta karena sudah berani berbicara dan juga memberikan tips dan saran apa yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berbicara.

5.2 Hasil dan Luaran yang Dicapai

Observasi dan diskusi dilakukan untuk mengetahui hasil yang dicapai. Observasi yang dilakukan mencakup hal-hal berikut:

- Sikap peserta
Saat bermain peran dengan topik selebritis, peserta sangat antusias terutama ketika tokoh yang ditampilkan adalah artis yang sedang naik daun. Sebagian besar peserta membuat pertanyaan yang cukup kreatif dan mendorong peserta yang menjadi artis untuk menjawab pertanyaan dengan kreatifitas pula. Peserta berani berbicara dalam bahasa Inggris. Jika ada satu kata yang mereka tidak tahu, mereka akan menggunakan kata dalam bahasa Indonesia. Mereka tidak ragu mencoba walaupun tidak tahu sepenuhnya bahasa Inggris.

Dalam pertemuan kedua, peserta awalnya ragu-ragu untuk mencoba. Setelah mendengarkan penjelasan dari pemandu acara, salah satu peserta mengatakan bahwa tugas yang diberikan sulit. Pemandu menjelaskan kembali apa yang harus

dilakukan berdasarkan contoh. Pemandu mendorong peserta untuk berbicara dan mengingatkan bahwa mereka tidak harus berbicara secara sempurna. Setelah dua sesi, akhirnya peserta menjadi antusias untuk bermain peran. Sama seperti di sesi 1, peserta menggunakan kreatifitas dalam bertanya jawab.

- **Interaksi**

Peserta dapat berinteraksi satu sama lain walaupun baru bertemu secara daring. Mereka bisa bekerja sama menciptakan interaksi yang hidup untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Interaksi yang terjadi memungkinkan tercapainya tujuan komunikasi. Peserta tidak merasa tegang sehingga bisa menghasilkan interaksi yang alami. Peserta mengaktifkan imajinasinya ketika berinteraksi sehingga hal yang disampaikan menjadi tidak terduga dan juga seru. Peserta lain meresponnya dengan antusias sehingga interaksi menjadi lebih hidup.

Diskusi dilakukan pemandu bersama dengan LKP Pistar setelah acara selesai. LKP Pistar setuju bahwa peserta menjadi lebih hidup dengan metode bermain peran. Peserta menjadi lebih berani. Mereka juga merasa kegiatan tersebut menyenangkan sehingga tidak merasa takut untuk mencoba. Ketika peserta merasa nyaman maka mereka lebih berani untuk berbicara dan mengemukakan idenya.

5.3 Realisasi Penyerapan Anggaran

Realisasi penyerapan anggaran dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 3: Realisasi anggaran

No	Komponen Biaya	Keterangan	Nominal (Rp)
1	Kuota internet	2 kali forum dan gladi bersih	100.000
2	Buat laporan		50.000
Total			150.000

BAB VI

Kesimpulan dan Saran

6.1 Kesimpulan

Metode bermain peran sangat berguna untuk mendorong peserta untuk berbicara. Kondisi psikologis peserta menjadi baik sehingga mereka nyaman untuk berbicara. Hal ini sejalan dengan tujuan LKP Pistar menyelenggarakan *Dare to Speak English*. Dalam *Dare to Speak English* yang menggunakan metode bermain peran, semua peserta aktif berbicara. Tidak ada peserta yang diam dan hanya menjadi pendengar. Berbicara dalam *Dare to Speak English* digunakan dalam komunikasi 2 arah yaitu antar peserta. Dengan demikian, peserta menggunakan bahasa untuk tujuan yang nyata yaitu komunikasi dalam kehidupan sehari-hari.

6.2 Saran

Untuk selanjutnya, metode bermain peran yang digunakan dapat melibatkan lebih banyak orang, misalnya sesi bermain peran dalam rapat. Bermain peran juga dapat disatukan dengan pemecahan masalah. Peserta yang bermain peran diminta untuk menyelesaikan masalah tertentu. Dengan mengadakan kegiatan seperti ini, kemampuan berpikir kritis menjadi lebih meningkat.

Referensi

Drills, Dialogues, and Role Plays. (n.d.)

<http://www.columbia.edu/~thomas/pdf/Epstein.Roleplays.pdf>

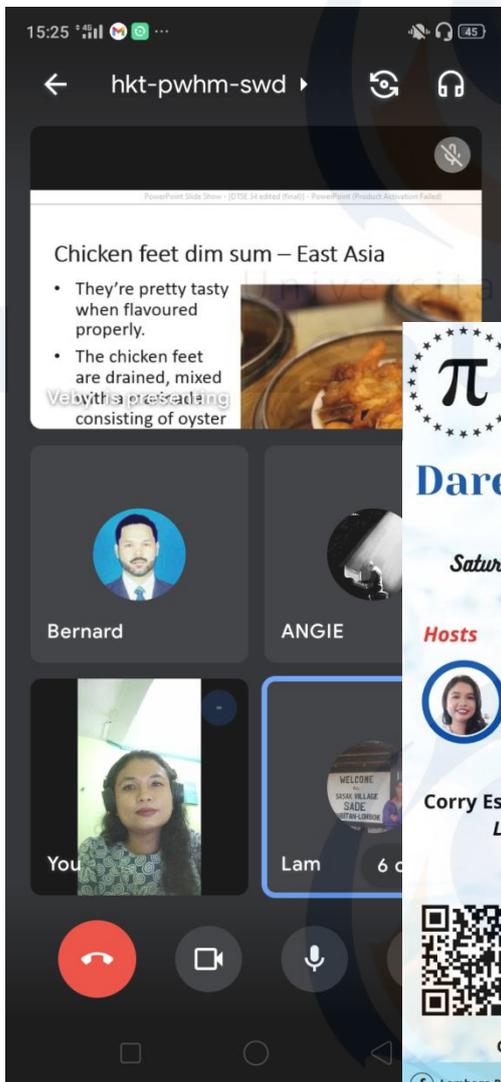
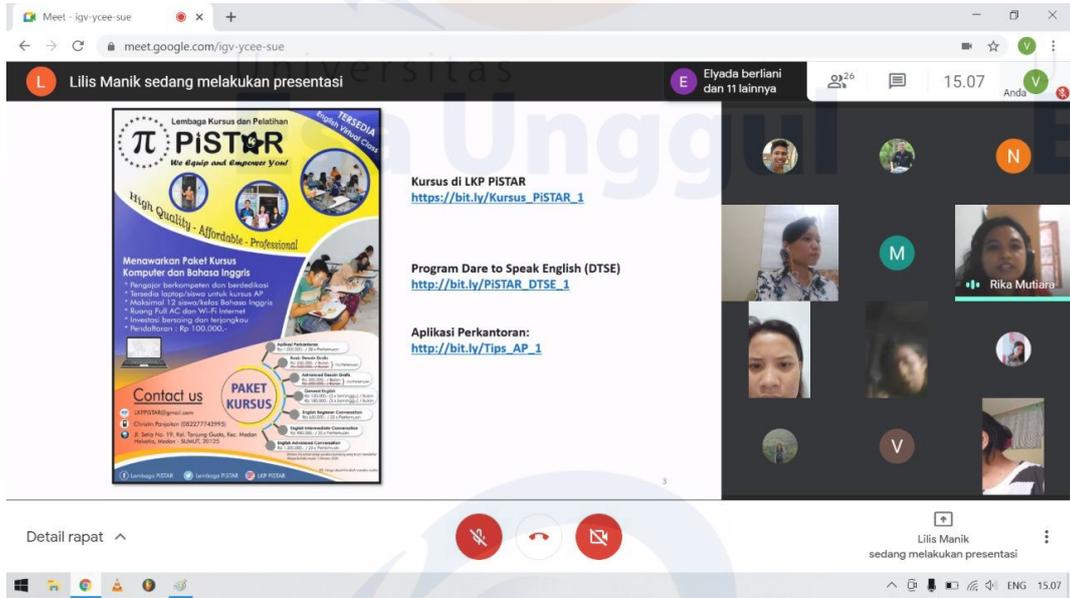
Duong, T., M. (2014). An investigation into effects of role-play in an EFL speaking course. *Global Journal of Foreign Language Teaching*. 4(2), 81-91.

Kuśnierek, A. (2015). Developing students' speaking skills through role-play.

World Scientific News 7, 73-111.

Phuetphon, P., Chayanuvat, A., Sithitikul, P. (2012). Using Unscripted Role Play to Improve Speaking Ability of Thai EFL Students. *Proceedings-Teaching Techniques-006 4th International Conference on Humanities and Social Sciences*.

Lampiran
Foto Kegiatan



Flyer acara





CERTIFICATE OF APPRECIATION

NO: 02/LKP PiSTAR/DTSE/34/VI/2021

This Certifies that

Rika Mutiara, S.Pd., M.Hum.

For being a Presenter at Dare To Speak English (DTSE) Session 34
on May 29th, 2021.

Medan / 4 Juni 2021
Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) PiSTAR

Christin Erniati Panjaitan, S.T., M.Sc.
Director



CERTIFICATE OF APPRECIATION

No: 01/LKP PiSTAR/DTSE/29/III/2021

THIS IS AWARDED TO

Rika Mutiara, S.Pd., M.Hum.

For being a Presenter at Dare To Speak English (DTSE) Session 29 on March 6th, 2021

Medan / 8 Maret 2021
Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) PiSTAR

Christin Erniati Panjaitan, S.T., M.Sc.
Director

