

PELATIHAN PENGAJARAN BAHASA INGGRIS METODE *ROLE PLAY* UNTUK GURU SEKOLAH DASAR

Sri Slamet, Siti Fatimah, dan Hartati Widiastuti

Jurusan PAUD - Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta

ABSTRACT

One of the English studying problems in Elementary school is that students still face the difficulty of understanding their English subject. The students feel difficult to memorize the words given by the teacher. Moreover the method used, explanation, makes them bored. The activity of this social service was presentation. It was held at Language Center-UMS, and focused on Elementary school teacher of Gugus (group) 6 in kalurahan Pajang, kecamatan Layewan, Surakarta. This Gugus copes 8 Elementary schools. Some of the participants were from English department, Mathematics, and students of Teaching English to Young Learners in UMS. Role play method is one of the methods in teaching learning process to make the students easier to grasp the material given by the teacher. This is a joyful method for teacher and students. It also uses many kinds of model with the provided facility. Role play method gives a chance for the students to practice their speaking ability in the different social and functional backgrounds. In the social background, students can act as what they are or as were other people, like a seller, a buyer, a teacher etc. In the functional background, students can act as if they were in a restaurant, in a supermarket, in a hospital, etc.

Kata kunci: *ceramah, metode bermain peran, latar belakang sosial, latar belakang fungsional.*

PENDAHULUAN

1. Analisis Situasi

Penguasaan bahasa Inggris di kalangan anak-anak sekolah dasar (SD) sudah lama dirasa penting baik untuk saat ini maupun yang akan datang. Penguasaan bahasa tersebut menyangkut ketrampilan lisan dan tulis. Melihat kenyataan bahwa di daerah-daerah terutama perkotaan, dari tingkat kelompok bermain(KB)/*play group*, taman kanak-kanak(TK), maupun sekolah dasar sudah memasukkan mata pelajaran bahasa Inggris di dalam muatan kurikulumnya.

Karena dirasa penting, maka keluarlah SK. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.060/U/1993 tanggal 25 Februari 1993. SK tersebut menjelaskan bahwa dimungkinkannya mata pelajaran bahasa Inggris diajarkan di SD. Dengan keluarnya SK tersebut banyak sekolah yang menyambut antusias.

Di Jawa Tengah, mata pelajaran bahasa Inggris sudah merupakan muatan lokal (*local content*), sehingga kurikulumnya juga diserahkan kepada sekolah masing-masing. Sampai saat ini kurikulum yang biasa dipakai bermuatan pada materi-materi yang

terpisah-pisah antara tema satu dengan lainnya. Dengan kata lain, antar materi tidak disatukan dalam wujud yang utuh. Karena materinya terpisah-pisah, hasilnya bisa dilihat bahwa materi yang sudah diberikan pada waktu tertentu akan dilupakan oleh anak ketika diulang setelah beberapa lama tidak diberikan. Hal ini bisa terjadi dikarenakan anak tidak sering atau jarang memakai kosa kata yang telah diberikan sebelumnya. Padahal untuk mengingat kosa kata bahasa Inggris, anak perlu mengulang/*repetition* kosa kata sebelumnya. Ujung-ujungnya pembelajaran bahasa Inggris yang tidak bisa terekam oleh anak secara baik akan menghasilkan kekecewaan dan bahkan dianggap gagal.

Ada berbagai karya yang bernuansa bahasa Inggris yang penyampaiannya lewat puisi, lagu, drama, permainan, teka-teki, cerita, bermain peran/*role play*, dll. Masing-masing karya tersebut di atas antara satu dan yang lainnya, tentunya mempunyai kelebihan dan kelemahan. Kelebihan masing-masing karya bisa digunakan secara optimal, sedangkan untuk kelemahannya sebisa mungkin diperkecil.

Lewat kegiatan pengabdian ini diharapkan bahwa kegagalan-kegagalan yang telah berulang-ulang terjadi dari bulan ke bulan, bahkan dari tahun ke tahun bisa diminimalisir sekecil mungkin. Kegiatan ini merupakan suatu terobosan yang dirasa masih baru, di mana anak bisa belajar bahasa Inggris dengan senang dan mudah serta senantiasa mengingat kosa kata yang telah diberikan dengan baik. Hal ini dikarenakan pembelajaran bahasa tersebut disampaikan dengan cara pengemasan dalam bentuk cerita.

2. Perumusan Masalah

Dari analisis di atas, maka dipandang perlu untuk menerapkan suatu model pengajaran bahasa Inggris dengan metode *role*

play pada SD gugus 6 di kalurahan Pajang Surakarta. Pemilihan lokasi tersebut didasarkan bahwa rata-rata SD tersebut mempunyai potensi jumlah murid yang memadai, yaitu sekitar 35-40 anak dalam satu kelas. Hal ini berarti bahwa masyarakat telah mempercayai SD tersebut untuk mendidik putra-putri mereka. Pembangunan sarana dan prasarana juga selalu meningkat dari tahun ke tahun. Demikian juga penyediaan tenaga pengajar yang telah mulai difokuskan pada guru bidang studi sesuai dengan kapabilitasnya. Namun demikian dalam pengajaran bahasa Inggris belum terlihat adanya sisi-sisi yang menonjol sebagai bagian dari variasi pengajaran. Hal inilah yang mendasari mengapa permasalahan yang ada di sekolah tersebut perlu diangkat.

3. Tinjauan Pustaka

Keputusan pemerintah yang memperlakukan pengajaran bahasa Inggris sebagai muatan lokal di SD tidaklah mengherankan. Hal ini dirasa bahwa sejak dini anak perlu di latih membiasakan mengenali kosa kata dalam bahasa Inggris. Kebijakan ini ditempuh mengingat bahwa daya ingat anak masih kuat pada rentang umur 5 – 12 tahun. Dengan kata lain, saat anak menempuh *golden age* tersebut, anak bisa seoptimal mungkin menyerap apa yang dilihat, didengar dan dilakukan. Demikian juga dalam hal belajar bahasa. Pembelajaran bahasa asing bagi anak juga didasarkan pada asumsi bahwa anak-anak belajar bahasa lebih baik dari orang dewasa dan pembelajaran bahasa asing di sekolah sebaiknya dimulai seawal mungkin. Menurut Joko (2008) ada banyak alasan mengapa pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak berkembang di Indonesia. Beberapa alasan tersebut adalah:

- a. Meningkatnya pemahaman tentang makin berkembangnya bahasa Inggris sebagai bahasa dunia;

- b. Adanya keyakinan bahwa bahasa Inggris dapat mengantarkan orang untuk maju;
- c. Tumbuhnya persepsi bahwa bahasa Inggris dapat menaikkan gengsi/reputasi bagi orang yang menguasainya;
- d. Adanya hipotesis bahwa belajar bahasa Inggris sejak dini memberikan hasil yang lebih baik, terutama aksen dan pelafalan.

Bagi anak-anak, mempelajari sesuatu akan mudah dan lebih bagus terekam apabila dikerjakan secara menyenangkan dan komunikatif. Menurut Curtain & Pesola (dalam Kasihani, 2005) anak-anak akan belajar bahasa asing dengan baik apabila proses belajar terjadi dalam konteks yang komunikatif dan bermakna bagi mereka. Untuk anak-anak, konteks tersebut bisa meliputi situasi sosial, kultural, permainan, nyanyian, dongeng, dan pengalaman-pengalaman kesenian, kerajinan, dan olahraga. Lebih lanjut Joko (2008) menambahkan, ada beberapa prinsip pembelajaran bahasa (Inggris) secara komunikatif. Prinsip-prinsip tersebut ialah:

- a. *Communication Principle*: pembelajaran bahasa Inggris akan dapat berkembang dengan baik apabila kegiatan tersebut menggunakan bahasa Inggris untuk berkomunikasi secara nyata;
- b. *Task principle*: pembelajaran bahasa Inggris akan dapat berkembang dengan baik apabila bahasa itu digunakan untuk melakukan tugas-tugas (*tasks*) yang bermakna bagi peserta didik;
- c. *Meaningfulness principles*: pembelajaran bahasa Inggris akan dapat berkembang dengan baik apabila bahasa Inggris tersebut bermakna (relevan dengan kebutuhan) peserta didik.

Berbagai cara dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan siswanya di dalam berbicara dan mendengarkan dalam bahasa Inggris. Berbagai cara tersebut bisa berupa pemberian materi yang disertai

dengan media pembelajaran (printed, recorded, audio-visual, dan realia), maupun dengan menggunakan berbagai metode. Metode tersebut bisa berupa permainan, menggambar, puisi, teka-teki, lagu, bercerita, menggunakan internet, komputer, dll. Berbagai metode tersebut, metode bermain peran/*role play* kelihatannya masih jarang digunakan. Kemungkinan hal ini disebabkan oleh karena pembelajaran dengan metode ini memerlukan persiapan dan waktu yang lebih banyak. Namun demikian, metode ini mempunyai banyak kelebihan. Menurut Larsen-Freeman (1995: 137) *role play* sangat penting dalam *Communicative Approach*, karena *role play* memberi siswa kesempatan untuk latihan berkomunikasi pada konteks sosial dan peran sosial yang berbeda. Pada umumnya, siswa senang berakting, dan berpartisipasi aktif dalam belajar bahasa asing. Kegiatan dalam *role play* memungkinkan siswa berlatih berbicara dengan cara yang lebih bermakna. Dalam konteks sosial, siswa bisa menggunakan kosa kata ketika mereka ada di rumah sakit, di pasar, di toko, maupun di rumah makan. Sedangkan dalam peran sosial, siswa bisa berlatih menggunakan bahasa ketika mereka menjadi pembeli, penjual, dokter, perawat, guru, dll.

Ada banyak alasan dan manfaat penggunaan metode *role play*. Menurut Furness (1976) siswa bisa menikmati dan dapat mengambil manfaat dari praktek kegiatan *role play* untuk meningkatkan ketrampilan berkomunikasi, kreativitas, meningkatkan kesadaran sosial, berfikir mandiri, mengungkapkan pendapat dengan berbicara, serta bisa mengembangkan nilai dan penghargaan seni dramanya. Sedangkan menurut Jeremy Harmer, beberapa alasan tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Karena kegiatan ini menyenangkan dan meningkatkan motivasi siswa belajar bahasa Inggris,

- b. Siswa yang tidak banyak bicara akan mendapat kesempatan untuk mengekspresikan diri mereka pada cara yang lebih menyenangkan.

Selain itu, siswa yang suatu saat akan bepergian ke luar negeri yang memiliki bahasa Inggris sebagai bahasa pertama, dalam konteks situasi sesungguhnya, mereka dapat menggunakannya ketika telah mempelajari situasi yang telah dipelajari pada metode *role play* ini. Sehingga siswa dapat mengambil manfaat dari praktek kegiatan ini.

Sebenarnya ada kiat tertentu biar *Role Play* itu berhasil dilaksanakan. Kiat itu tentunya tidak lepas dari peran guru. Peran guru dalam kegiatan ini bisa menjadi fasilitator di mana guru mengajarkan kosa kata baru, kalimat dan dialog yang dibutuhkan pada situasi *Role Play*. Guru juga bisa sebagai penonton, perannya adalah melihat *Role Play* kemudian memberikan komentar dan saran setelah permainan itu selesai. Selain itu guru juga bisa berperan sebagai partisipan. Dalam hal ini guru kadang kala bisa ikut ambil bagian dan bermain dengan siswa.

Berbagai aktivitas yang dilakukan dalam *Role Play* sebenarnya bisa dikemas dalam bentuk cerita. Benny Rhamdani (2004) memberikan suatu gambaran bagaimana seharusnya cerita anak-anak dikemas. Tujuan pengemasan cerita ditujukan supaya pola pikir pemahaman dan daya tangkap pemirsa setara dengan usia anak-anak. Pengemasan cerita untuk anak-anak menurut Benny adalah sebagai berikut:

- a. Menggunakan ide biasa, tetapi tidak basi. Seringkali penggunaan ide dalam cerita anak ditemukan pengulangan tema. Salah satu tema yang sering muncul adalah kebiasaan mencontek yang dilakukan oleh anak yang tidak pandai. Agar ide tersebut tidak basi, maka kita harus mengemasnya dari sudut pandang yang berbeda, misalnya kegiatan mencontek

yang dilakukan seorang anak yang pandai.

- b. Dalam *Fairy Tale*, biasanya tokoh yang dimunculkan adalah tentang kisah peri. Dalam cerita ini ditampilkan adanya suatu keajaiban di mana negeri yang dilukiskan bisa dibuat sendiri oleh pengarangnya. Hal ini dikarenakan bahwa fantasi anak tidak memiliki batas. Mereka bisa berimajinasi ke mana saja mereka suka.
- c. Dalam fabel, cerita yang dihadirkan mengangkat tokoh-tokoh binatang. Cerita ini biasanya lebih menarik karena bisa mendekatkan anak-anak pada dunia satwa.
- d. Dalam pesan moral, sebaiknya cerita yang dibuat tidak berupa dialog nasehat dari tokoh-tokoh keseharian yang sudah seiring menasehati. Namun contoh yang 'kena batunya' akan lebih mengena dari pada nasehat yang panjang lebar. Dalam pesan ini sebaiknya jangan mengulangi nasehat yang sudah sering disampaikan.
- e. Perlunya berhati-hati dengan tokoh anak-anak. Tokoh anak-anak yang tiba-tiba tahu dan sok tahu kadang-kadang bisa menyesatkan pola pikir anak sendiri. Hal ini diperkecualikan kalau tokoh-tokoh itu sudah menjadi karakter yang membangun cerita.
- f. Dalam memberikan nasehat, efek ganjaran memang sering mengena. Hal ini bisa dilakukan dengan tidak berlebihan. (Benny Rhamdani. 2004: <http://www.penulislepas.com/print.php>)

Melengkapi gagasan dari Benny, menurut NLP (<http://www.unicef.org/Indonesia/id>) penyampaian sebuah pesan bisa menjadi berlipat ganda efeknya apabila memanfaatkan tiga canel (3V). Ketiga canel tersebut adalah:

a. Verbal. Fokus dalam canel verbal adalah bagaimana kata perkata disusun, keruntutan logika, dan pemilihan kata,

- b. Vokal. Fokus canel ini adalah bagaimana cara mengatakan (intonasi, jeda, volume, dan berat suara),
- c. Visual. Canel ini memusatkan bagaimana bahasa tubuh si pembicara, ekspresi muka, penggunaan gerakan tangan, dsb. diperagakan.

4. Tujuan dan Manfaat

Tujuan pelaksanaan kegiatan ini ada banyak. Diantara tujuan-tujuan itu adalah:

- a. Mengenalkan pengajaran bahasa Inggris dengan menggunakan metode *Role Play* kepada guru bahasa Inggris,
- b. Memberikan teori dan praktek tentang metode pengajaran bahasa Inggris kepada para guru SD, dan
- c. Memberi nuansa baru bagi sekolah dalam mengembangkan metode pengajaran bahasa Inggris kepada anak didiknya.

Ada banyak manfaat dilaksanakannya kegiatan ini. Beberapa diantaranya adalah:

- a. Mengetahui metode lain dalam penyampaian pendidikan bahasa secara menyenangkan dan mudah.
- b. Mengetahui teori dan dapat mempraktikkan metode pengajaran bahasa di kelas, dan
- c. Menambah wawasan dalam menggunakan metode pengajaran bahasa Inggris bagi anak didik.

METODE KEGIATAN

1. Kerangka Pemecahan Masalah

Berdasar latar belakang yang muncul bahwa pengajaran yang diberikan dengan materi yang terpisah-pisah membuat anak sebagian melupakan materi yang telah diberikan sebelumnya. Kondisi tersebut juga ditunjang karena tidak adanya pengulangan materi dalam waktu tertentu. Selain itu, pengajaran bahasa Inggris yang selama ini diberikan biasanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Padahal kalau dikaji lebih

jauh, anak-anak akan suka belajar bahasa apabila bahasa itu disampaikan secara menyenangkan. Selain itu, ciri khas dari seorang anak yang belajar bahasa adalah dia suka bergerak, menirukan orang lain dan senang mengulangi rutinitas tertentu. Lewat pengabdian ini diharapkan para guru bahasa Inggris bisa menggunakan metode lain selain ceramah dan tanya jawab. Kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian ini adalah dengan diadakannya seminar tentang pengajaran bahasa Inggris dengan menggunakan metode *role play*. Tujuan seminar ini adalah untuk memberikan ilmu, wawasan, dan cara mengajarkan bahasa Inggris dengan *role play*.

2. Realisasi Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah yang diangkat dalam seminar ini adalah mengupas tentang pengajaran bahasa dengan menggunakan metode *role play* itu sendiri dan membahas tentang pengemasan cerita anak. Pengajaran bahasa Inggris dengan metode *role play* diberikan kepada peserta seminar dengan harapan mereka akan mengetahui tentang pentingnya materi itu bagi siswa, alasan dan manfaat penggunaan metode tersebut, serta kiat agar pelaksanaan *role play* bisa berhasil. Selanjutnya, materi tentang strategi pengemasan cerita anak diberikan dengan harapan mahasiswa akan tahu tentang pola pikir pemahaman dan daya tangkap anak-anak terhadap sebuah pengemasan cerita. Dalam materi ini juga disinggung tentang canel-canel yang bisa melipat gandakan efek sebuah pesan yang disajikan.

3. Khalayak Sasaran

Pengabdian ini ditujukan kepada pihak-pihak yang menjadi penerus setelah diadakannya seminar. Pihak-pihak

tersebut adalah para guru bahasa Inggris di gugus Surakarta (khalayak strategis), dan pihak-pihak yang menjadi pendukung (khalayak antara) yang terdiri dari para guru wali kelas dan kepala sekolah SD. SD yang tercakup dalam gugus 6 di Kalurahan Pajang, Kecamatan Laweyan, Surakarta ada 8 SD. SD tersebut adalah:

- a. SDN Pajang I, Pajang Laweyan, Surakarta,
- b. SDN Pajang II, Pajang Laweyan, Surakarta,
- c. SDN Pajang III, Pajang Laweyan, Surakarta,
- d. SDN Pajang IV, Pajang Laweyan, Surakarta,
- e. SDN Tegalrejo, Pajang Laweyan, Surakarta,
- f. SDN Tunggulsari I, Pajang Laweyan, Surakarta,
- g. SDN Tunggulsari II, Pajang Laweyan, Surakarta, dan
- h. SDN Totosari, Pajang Laweyan, Surakarta.

4. Metode Kegiatan

Kegiatan seminar ini dilaksanakan dengan menggunakan beberapa tahapan. Tahapan-tahapan tersebut adalah:

- a. Presentasi makalah pertama dengan judul '*Role Play* untuk pengajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar'.
- b. Presentasi makalah kedua dengan judul '*Strategi* pengemasan cerita anak'.
- c. Waktu untuk tanggapan peserta terhadap dua presentasi yang telah disampaikan.
- d. Waktu untuk memberi penjelasan atas tanggapan/pertanyaan peserta.
- e. Simpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada awalnya kegiatan ini sebenarnya hanya ditujukan untuk para guru bahasa

Inggris, guru kelas dan kepala sekolah SD gugus 6 kalurahan Pajang, kecamatan Laweyan, Surakarta saja. Karena kegiatan ini merupakan salah satu bagian dari Tri Darma Perguruan Tinggi, yang berupa pengabdian kepada masyarakat, maka para peserta tersebut tidak dipungut biaya. Harapannya adalah para guru SD tersebut merupakan penerus ilmu yang di dapat setelah mengikuti seminar, sehingga bisa diajarkan kepada murid-murid mereka. Sementara itu, guru kelas merupakan guru pendamping di kelas di mana salah satu tugasnya adalah mengkondisikan siswa dan situasi kelas agar proses belajar mengajar bisa nyaman. Selanjutnya pengambil kebijakan di sekolah ditangani oleh kepala sekolah. Namun demikian, setelah hari terakhir dari jadwal pendaftaran di tutup, hanya beberapa guru bahasa Inggris yang bersedia hadir pada acara seminar. Sedangkan para kepala sekolah dan guru wali kelas secara serentak ada acara rapat berkenaan dengan Ujian Akhir Sekolah di sekolah masing-masing. Menyikapi situasi seperti ini, maka ketua pelaksana berinisiatif untuk mengundang para mahasiswa yang berminat di lingkungan UMS. Inisiatif ini diambil karena sebagian para mahasiswa itu diperkirakan belum mempunyai pengalaman mengajar. Oleh karena itu, harapan dari pelaksanaan acara ini adalah mereka akan lebih baik dikenalkan dan dibekali dengan topik yang diangkat. Para mahasiswa tersebut berasal dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) dari berbagai jurusan yang terkait dengan tema yang diambil. Berbagai jurusan tersebut adalah dari Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Bahasa Inggris, dan bahkan dari matematika.

Pelaksanaan seminar ini adalah pada hari Sabtu, 18 April 2009 di ruang *Meeting Room* LC Gedung I, lantai 4. Pemilihan lokasi tersebut didasarkan pada beberapa

pertimbangan, diantaranya adalah mudah mengkoordinir para guru bahasa Inggris antar sekolah di Gugus 6, persediaan fasilitas yang memadai baik dari segi kualitas maupun kuantitas, serta memperkenalkan keberadaan LC kepada khalayak umum di luar UMS. Seminar tersebut dimulai dari jam 09.00 WIB sampai selesai (1 hari). Dalam seminar ini, juga diputarkan film pembelajaran bahasa Inggris dengan tujuan untuk menghidupkan suasana dan mencermati bagaimana kosa kata bahasa Inggris diucapkan secara benar.

Keseluruhan acara inti seminar ini dipandu oleh Drs. Sapto Mei Budiyanto, M.Pd. Selain mempunyai latar belakang pendidikan bahasa Inggris, beliau juga telah menempuh magister pendidikan. Materi yang disajikan para presenter dalam seminar adalah 'Role Play untuk pengajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar' dan 'Strategi pengemasan cerita anak'. Materi pertama dibawakan oleh ibu Hartati Widiastuti, SS. Alasan dihadapkannya beliau adalah karena ibu Hartati mempunyai latar belakang keilmuan dalam bidang bahasa Inggris dan telah berpengalaman mengajar di sekolah dasar (lewat program pengabdian). Materi yang disampaikan membahas banyak tentang bagaimana pengajaran bahasa Inggris dengan metode *role play* bisa diajarkan di SD. Dalam presentasinya, selain memberikan artikel kepada peserta, beliau juga menggunakan alat peraga. Alat ini diperlukan untuk memberi gambaran bagaimana siswa harus berperan, serta perlengkapan apa saja yang harus dipersiapkan dalam melakukan peran. Presenter kedua pada acara seminar tersebut dibawakan oleh ibu Sri Slamet, S.Pd., M.Hum. Selain mempunyai latar belakang pendidikan bahasa Inggris, ibu Sri Slamet juga mendalami bidang penerjemahan serta mempunyai pengalaman mengajar di SD (lewat program pengabdian) dan TPQ (Taman

Pendidikan Qur'an). Dalam makalah itu diungkapkan bagaimana cara menampilkan cerita yang bisa memikat anak agar bisa berimajinasi sesuai dengan umur dan daya tangkap mereka. Makalah itu juga mengupas bagaimana cara mengoptimalkan pesan yang ada dalam cerita kepada anak-anak sehingga cerita itu bisa memikat dan terekam dengan baik oleh anak.

Setelah presentasi selesai, maka dilanjutkan dengan sesi tanya jawab. Dalam sesi ini, waktu di bagi menjadi dua termin. Tiap-tiap termin, pertanyaan yang berasal dari peserta tidak dibatasi jumlahnya. Hal ini dimaksudkan untuk mengupas tuntas materi yang diangkat dalam seminar. Pada termin pertama, kebanyakan para peserta menanyakan teori-teori yang berkenaan dengan kedua materi yang disajikan. Pada termin ini para penanya kebanyakan dari mahasiswa. Mungkin karena sebagian besar mereka belum berpengalaman dalam mengajar, sehingga pertanyaan-pertanyaan yang muncul sekitar bagaimana cara melaksanakan *role play* di kelas dan juga supaya kegiatan itu bisa mengaktifkan seluruh siswa di kelas dengan efisien dan efektif. Data ini diperoleh lewat biodata yang diisi pada acara tersebut. Memasuki termin kedua, situasi tanya jawab semakin hidup. Dalam termin ini, kebanyakan penanya berasal dari para guru. Mereka lebih banyak menanyakan kendala-kendala yang dihadapi di kelas apabila kegiatan *role play* dilaksanakan. Setelah semua pertanyaan terjawab dengan memuaskan, maka dilanjutkan dengan simpulan dan diakhiri dengan penutup.

Di akhir seminar, para peserta sudah mendapatkan bekal ilmu pengetahuan tentang pengajaran bahasa Inggris dengan menggunakan metode *role play* beserta cara menampilkan cerita yang akan dipraktikkan di sekolah masing-masing.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Ada banyak cara mengajarkan keterampilan berbicara dalam berbahasa Inggris. Salah satunya adalah dengan menggunakan metode *role play*. Metode ini memang menarik buat siswa untuk melatih berkomunikasi dalam konteks sosial dan peran sosial yang berbeda. Metode ini memang menarik buat siswa karena di samping mereka asyik berpura-pura menjadi orang lain, mereka bisa menggunakan bahasa Inggris mereka dengan senang.

Dalam metode *role play*, selain sebagai pengajar, seorang guru juga dituntut untuk bisa berbaur dengan siswa didiknya. Dalam menyampaikan materi pelajaran guru bisa bermain bersama dengan siswanya untuk memberi rasa kebersamaan. Penyampaian materi yang menyenangkan akan bisa membangkitkan semangat anak didik dalam menyerap pelajaran yang diberikan.

2. Saran

Setelah dilaksanakan pengabdian yang berujud seminar pengajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar, maka diharapkan guru-guru SD gugus 6, dapat mengetahui, mempelajari, dan menerapkannya ilmu yang didapat di kelas dengan menggunakan variasi model dan kesediaan fasilitas yang ada di sekolah. Kepada para mahasiswa calon pendidik, mereka diharapkan sudah mempunyai bekal ilmu dan wawasan tentang cara mengajar bahasa Inggris dengan menggunakan metode *role play*. Bagi pihak sekolah, materi pengajaran yang lebih bervariasi akan lebih menambah kualitas pengajaran pada mata pelajaran bahasa Inggris. Setelah dilaksanakannya kegiatan ini diharapkan pihak sekolah lebih memperhati-

kan sarana dan prasarana sekolah untuk menunjang kelancaran proses belajar mengajar.

PERSANTUNAN

Alhamdulillah kami panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberi berbagai kenikmatan yang tak terukur, sehingga kami dapat menyelesaikan kegiatan ini dengan lancar. Kegiatan ini tidak akan berjalan sendiri tanpa didukung oleh mereka-mereka yang telah banyak membantu pelaksanaan kegiatan ini. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini kami mengucapkan banyak terima kasih kepada: Ibu Ketua Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat, Prof. DR. Markhamah, M.Hum., yang telah menyetujui dilaksanakannya kegiatan ini; Ibu Ketua Language Center, Siti Fatimah, S. Pd., M.Hum., yang telah memberi ijin tempat dan fasilitas seminar; Para guru SDN Gugus 6 Surakarta dan para mahasiswa UMS yang telah mengikuti jalannya kegiatan dari awal sampai akhir; serta para panitia, baik para dosen tetap maupun tidak tetap, Ika Qurota'aini, S.Pd., S.S., Nurnaningsih, S.Pd., M.A., Drs. Sapto Mei Budiyanto, M.Pd, para asisten *Self Access Center* (SAC) mas Anwari dan mas Septi, maupun dari pihak tata usaha LC, pak Arif, pak Sam Zaini, pak Sahid, pak Kirman, pak Agus, dan pak Anas; dan mereka-mereka yang tidak mungkin disebutkan satu persatu, yang telah mensukseskan kegiatan ini. Kami mengucapkan banyak terima kasih atas bantuan pemikiran, dana, dan tenaga yang telah diberikan baik sebelum, selama, maupun sesudah pelaksanaan kegiatan. Semoga amalan mereka mendapat imbalan yang lebih baik. *Jazakumullah Khoiron Katsiro*.

DAFTAR PUSTAKA

- Benny Rhamdani. 2004. "Terjun Bebas Menulis Fiksi Anak". Sebuah artikel dalam <http://www.penulislepas.com/print.php>. Last updated 31 Jan 2005, 14:19
- Furness. 1976. *Role Play in the Elementary School: A handbook for teachers*. New York: Hart Publishing Company, Inc.
- Joko Nurkomto. 2008. "Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak". Lokakarya Nasional *Teaching English to Young Learners*. UNS, 05 Agustus 2008.
- Kasihani K E Suyanto. 2005. "Mengapa Belajar Bahasa Inggris Lebih Dini". *Seminar Nasional Teaching English to Young Learners*. UNS, 8 Agustus 2005.
- Larsen-Freeman. 1995. *Method and Principles in Language Teaching*. NLP (<http://www.unicef.org/Indonesia/id>)
- Oittinen, Riitta. 2000. *Translating for Children*. New York: Garland, Inc, dalam <http://www.uta.fi/~trrioi/tranch.htm>.