

ROLE PLAY DALAM PENGAJARAN GRAMMAR UNTUK ANAK PANTI ASUHAN BUKIT HERMON PAPUA BARAT DAYA

Ahmad Wael¹, Dian Saputra², Yuliana A³, Bustamin Wahid⁴, Faidah Musa'ad⁵,
Isnaini Eddy Saputro⁶, Hayat Marwan Ohorella⁷, Rezkiyah Hartanti⁸

¹⁻⁸Universitas Muhammadiyah Sorong

E-mail: ahmadwael@um-sorong.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received :06-01-2026

Revised :26-01-2026

Accepted: 31-01-2026

Key words: Role play,
grammar, effective, teaching

DOI: <https://doi.org/10.62335>

ABSTRACT

This community service aims to analyze the effectiveness of using role play in teaching grammar to children at the Bukit Hermon Orphanage. Grammar and English language learning are important because English is an international language. The effectiveness of grammar teaching can be enhanced through the use of role play as a teaching method. The results of the study show that the role play method is quite effective in improving grammar knowledge. This research was conducted at the Bukit Hermon Orphanage because the students at the orphanage met the criteria needed by the researchers. The data collection method involved conducting pre-tests and post-tests to determine the improvement in knowledge in the samples after receiving treatment. The effectiveness of using role play in teaching grammar was measured through two tests: the pre-test given at the beginning of the session and the post-test given after the treatment or reinforcement by the researchers. The results of the study indicate that the use of role play in teaching grammar is quite effective.

ABSTRAK

Pengabdian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan role play dalam pengajaran grammar pada anak-anak di Panti Asuhan Bukit Hermon. Pembelajaran grammar dan Bahasa Inggris penting karena merupakan Bahasa Internasional. Efektivitas pengajaran grammar dapat dilakukan dengan penggunaan role play sebagai metode pembelajaran. Hasil Pengabdian menunjukkan hasil yang cukup efektif dalam

peningkatan pengetahuan grammar. Pengabdian ini dilakukan di Panti Asuhan Bukit Hermon dengan alasan siswa-siswi yang berada pada Panti Asuhan sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan peneliti. Adapun metode pengumpulan data dilakukan dengan melaksanakan pre-test dan post-test untuk mengetahui peningkatan pengetahuan pada sampel setelah mendapatkan perlakuan (treatment). Hasil nilai pada efektivitas penggunaan role play dalam pengajaran grammar dilaksanakan dalam dua kali test, yaitu pre-test yang diberikan pada awal pertemuan dan selanjutnya post-test yang diberikan setelah peneliti memberikan sebuah treatment atau penguatan. Hasil Pengabdian menunjukkan bahwa penggunaan role play dalam pengajaran grammar cukup efektif digunakan.

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris telah menjadi salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik saat ini menurut Iswara dkk., 2018 yang dikutip oleh (Mijo, 2022). Hal ini disebabkan oleh penggunaannya yang luas sebagai bahasa komunikasi utama di berbagai negara seperti Amerika, Kanada, Singapura, dan lainnya, serta secara umum sebagai lingua franca. Di Indonesia, berdasarkan Permendikbudristek No. 12 Tahun 2024, pembelajaran Bahasa Inggris telah diwajibkan sebagai bahasa asing yang harus dipelajari oleh seluruh siswa di berbagai jenjang pendidikan. Meskipun demikian, Bahasa Inggris sebenarnya sudah diajarkan sejak lama di sekolah-sekolah, baik sebagai mata pelajaran wajib maupun muatan lokal. Tujuan hal ini adalah agar siswa mampu menguasai Bahasa Internasional sehingga dapat meningkatkan sumber daya manusianya dan mampu bersaing di kancah Internasional. Sayangnya, penerapan pembelajaran Bahasa Inggris ini masih belum mencapai hasil yang memuaskan. Berdasarkan English Proficiency Index (EPI), kemampuan berbahasa Inggris Indonesia berada di urutan 79 dari 113 negara, menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa Inggris warga Indonesia, terutama pelajar masih rendah.

Di era modern saat ini yang ditandai dengan pesatnya perkembangan zaman, Bahasa Inggris memiliki pengaruh yang sangat besar dan memegang peranan penting, khususnya dalam hal kelancaran serta pengetahuan dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris. Berbagai faktor melatarbelakangi hal ini, salah satunya adalah rendahnya motivasi siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris. Banyak siswa menganggap pembelajaran Bahasa Inggris sulit, terutama dalam aspek tata bahasa atau grammar. Mereka mengalami kesulitan dalam mempelajari, memahami, dan menerapkan aturan grammar dalam tulisan maupun komunikasi sehari-hari. Karena adanya kesenjangan antara kondisi dan kenyataan yang disebabkan oleh langkah-langkah retrorika yang belum sesuai, terkait rendahnya penguasaan grammar/tenses, minimnya kosakata, rendahnya motivasi untuk berusaha, kurangnya ide, dan juga takut akan membuat kesalahan (Sulistio & Kediri, 2022). Oleh karena itu, sebagai pendidik, penulis merasa untuk mengatasi tantangan dan masalah-masalah yang dihadapi oleh siswa dalam berkomunikasi maupun dalam tulisan. Siswa juga belum terlalu familiar terkait kosakata Bahasa Inggris karena

kesehariannya kebanyakan menggunakan Bahasa Indonesia, sehingga mereka merasa sangat kesulitan terutama yang berhubungan dengan tata bahasa (Yuwono & Triono).

Grammar menjadi penting karena digunakan untuk menyusun ide dan mengkomunikasikannya dengan jelas. Tata Bahasa dianggap sebagai salah satu elemen kunci dalam komunikasi karena menunjukkan keterampilan berbahasa (Mijo, 2022). Meskipun demikian grammar juga dianggap bagian yang paling sulit dan rumit dalam bahasa Inggris untuk dipelajari oleh kebanyakan siswa (Masruchin, 2016) yang dikutip oleh (Mijo, 2022). Tata bahasa dalam Bahasa Inggris berisi lebih dari 25 jenis yang harus dikuasai (Nurdiawati, 2020) yang dikutip oleh (Mijo, 2022). Secara keseluruhan, grammar atau tata bahasa adalah seperangkat kaidah atau aturan tertentu untuk menata kata dan unsur lain dengan benar, sehingga memberikan makna kepada siapapun yang menggunakannya baik berbicara, mendengar, menulis, dan membaca atau dalam berpikir (Isyam Amri).

Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran untuk mengatasi tantangan ini. Metode pembelajaran adalah suatu cara atau metode yang digunakan untuk melaksanakan rencana yang telah di susun dalam bentuk berupa kegiatan praktek dan nyata untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran (Damayanti et al., 2023). Dan salah satu metode yang dianggap bisa mengatasi tantangan ini adalah metode role play atau permainan pergantian peran. (Setiawati, 2016) mengatakan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan peran telah menjadi salah satu metode yang paling banyak digunakan dan populer sejak tahun 1970an, sebagaimana dikemukakan Kate Armstrong pada tahun 2003 "Bermain peran adalah teknik pengajaran yang telah mengalami tingkat yang berbeda-beda selama empat decade terakhir. Hal ini dibedakan berdasarkan cara yang melibatkan siswa dalam pembelajaran mereka sendiri yang menstimulasi lingkungan 'nyata'"

Dengan menggunakan metode ini, diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan dan keinginan siswa untuk berbicara dalam Bahasa Inggris. Selain itu, metode ini menyediakan cara yang menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak untuk mempraktikkan tata bahasa dan menerapkannya dalam situasi nyata. Menurut Larsen-Freeman (1986) yang dikutip oleh (Isyam Amri) mengatakan bahwa permainan peran juga sangat populer dalam pengajaran Bahasa dengan pendekatan komunikatif karena menawarkan siswa berkesempatan untuk mempraktikkan komunikasi dalam konteks dan peran social yang berbeda. Dananjaya (2013) yang dikutip oleh (Mustika & Lestari, Rinda, 2020) juga menyatakan bahwa role play atau bermain peran merupakan aktivitas dalam proses pembelajaran yang seharusnya tidak membuat siswa khawatir, karena melalui bermain peran ini, situasi kehidupan nyata siswa akan tercipta. Metode bermain peran mendorong siswa berkomunikasi dengan temannya, bereaksi dan bersikap, model ini juga mengedepankan sikap menghargai teman, menyatakan pendapat, dan berinteraksi secara efektif dalam kelompok dan lingkungannya. Metode role playing ini memberikan penekanan emosional pada permasalahan yang sedang dihadapi dalam kehidupan nyata. Siswa diminta untuk bertanya dan merespon secara aktif bersama

temaan kelompoknya dalam situasi tertentu yang diberikan guru tergantung mata pelajaran atau materi yang diajarkan (Hayati, 2021)

Beberapa Pengabdian menunjukkan bahwa model role playing atau bermain peran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Santoso (2011) yang dikutip oleh (Mustika & Lestari, Rinda, 2020) menyebutkan bahwa model role playing atau bermain peran adalah teknik pembelajaran dan pengajaran yang melalui pengembangan mengasah imajinasi dan penghayatan siswa yang mencakup aturan, tujuan, dan unsur kesenangan dalam proses belajar dan mengajar. Sedangkan menurut Richards-Amato (2003) dalam (Mustika & Lestari, 2020a) menambahkan bahwa bermain peran memungkinkan siswa atau pembelajar untuk menggali kemampuan mereka. Poorman (2002) yang dikutip oleh (Adawiah & Qomariyah, 2023) mengemukakan menurut hasil Pengabdian, strategi role play dapat meningkatkan minat siswa terhadap suatu mata pelajaran dan materi pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep yang diajarkan. Dalam bermain peran, siswa dapat kesempatan untuk memerankan berbagai peran atau karakter dalam situasi tertentu yang dibutuhkan untuk penerapan pembelajaran Bahasa Inggris terkhususnya grammar. Untuk keberhasilan simulasi, pembelajar menerima peran dan tanggung jawab tugas yang diberikan dan melakukan yang terbaik dalam situasi yang diberikan.

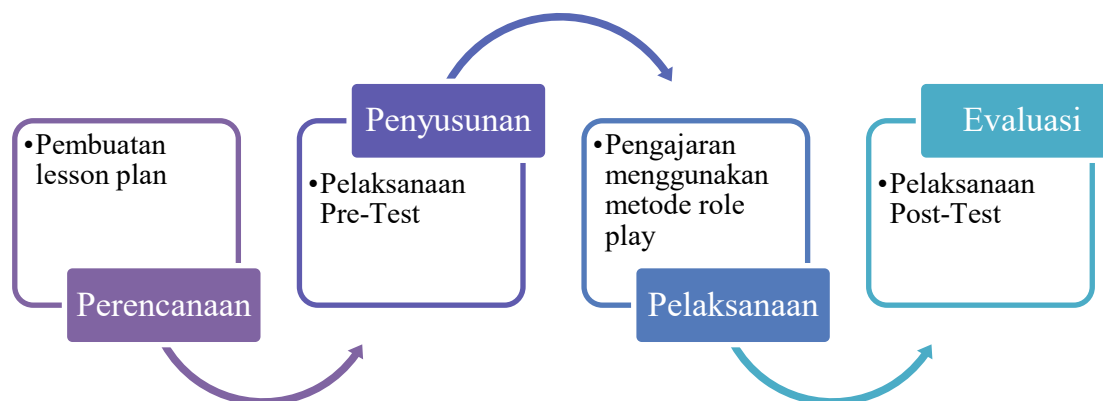
Berdasarkan hasil Pengabdian yang dilakukan (Mustika & Lestari, 2020b), penggunaan role playing secara signifikan mampu meningkatkan pemahaman grammar dan kosakata mahasiswa Analisis Kesehatan STIKes Perintis Padang. Selain itu Pengabdian lain juga menunjukkan hasil signifikan seperti pada Pengabdian (Ss Ma & Harahap, 2018), penggunaan role-playing meningkatkan motivasi Peserta Didik Disekolah Desa Kuala Lama Kecamatan Pantai Cermin Kabupaten Serdang Bedagai dalam mempelajari Bahasa Inggris. Berdasarkan kedua rujukan tersebut peneliti berencana untuk mencoba metode yang sama pada anak-anak di Panti Asuhan Bukit Hermon, Kota Sorong.

Panti Asuhan Bukit Hermon merupakan salah satu lembaga yang menyediakan tempat tinggal dan pendidikan bagi anak-anak yatim piatu di Kota Sorong. Sama seperti peserta didik pada umumnya, anak-anak di Panti Asuhan Bukit Hermon juga mengalami kesulitan dalam menemukan metode yang efektif untuk mempelajari Bahasa Inggris, baik di sekolah maupun belajar mandiri di panti asuhan. Oleh sebab itu, penting untuk menerapkan dan mempraktikkan metode pengajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris anak-anak, terutama dalam grammar. Lembaga ini dipilih untuk Pengabdian dan pengajaran khususnya penggunaan grammar dalam Simple Present Tense. Peneliti berharap dapat melihat hasil yang signifikan dan peningkatan kualitas pembelajaran grammar pada anak-anak Panti Asuhan Bukit Hermon.

METODE PENGABDIAN

Pengabdian ini menggunakan metode Deskriptive Quantitative untuk mengumpulkan data yang dapat memberikan gambaran atau deskripsi mengenai suatu fenomena dan untuk mengukur seberapa efektif metode *role play* di terapkan dalam pengajaran *grammar*. Pengabdian ini dilakukan di Panti Asuhan Bukit Hermon

dengan metode pengumpulan data berupa melakukan *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui peningkatan sampel setelah dilakukannya sebuah perlakuan.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

Perencanaan

Proses pendampingan penelitian yang akan dilaksanakan di Panti Asuhan Bukit Hermon dimulai dengan observasi peneliti sebelumnya. Selama masa observasi, peneliti mencari tahu jumlah anak. Melalui observasi tersebut, peneliti memutuskan untuk melakukan sebuah Pengabdian di Panti Asuhan Bukit Hermon dalam pengajaran grammar untuk menganalisis keefektivitasan penggunaan metode role play. Sebelum memberikan pre-test, peneliti lebih dulu menyusun lesson plan berdasarkan indikator yang telah peneliti buat, yang nantinya akan digunakan sebagai bahan untuk peneliti memaparkan materi. Dalam perencanaan pembuatan lesson plan ini, diharapkan anak-anak di Panti Asuhan Bukit Hermon dapat meningkatkan pengetahuan tentang penguatan grammar dengan penggunaan metode role play.

Penyusunan

Pada tahap ini, sebagai lanjutan dari perancangan lesson plan, Pengabdian dilakukan selama 1 hari. Peneliti melaksanakan test awal, yaitu memberikan soal pre-test kepada 10 anak-anak Panti Asuhan Bukit Hermon sebagai sampel untuk mengetahui dan mengukur pengetahuan dasar tentang grammar sebelum diberikan sebuah treatment atau perlakuan menggunakan metode role play.

Pelaksanaan

Proses treatment atau perlakuan dilakukan di hari yang sama setelah pemberian pre-test dengan indikator yang telah dibuat. Treatment dilakukan untuk memberikan pemahaman yang mendalam terkait materi yang akan diberikan dengan melakukan pendampingan dalam pelaksanaan proses mengajar terhadap anak-anak di Panti Asuhan Bukit Hermon. Pelaksanaan dilakukan di hari yang sama dengan

membawakan materi Simple Present Tense menggunakan metode *role play* dengan alur pembelajaran (aptitude-pembelajaran inti-aktivitas role playing-refleksi).

Evaluasi

Pada tahap evaluasi, setelah memberikan perlakuan selanjutnya dilaksanakan post-test untuk mengetahui peningkatan pengetahuan anak-anak Panti Asuhan Bukit Hermon mengenai materi grammar dengan menggunakan metode *role play*. Proses pemberian post-test ini akan menjawab hasil dari indikator penilaian yang telah direncanakan sebelumnya dalam efektivitas penggunaan metode *role play* untuk pembelajaran grammar.

Table 1. Indikator penilaian anak-anak di Panti Asuhan Bukit Hermon Kota Sorong

No.	Indikator Penilaian
1.	Siswa dapat membedakan verb dan nominal sentence
2.	Siswa dapat memahami penggunaan Simple Present Tense dalam konteks sehari-hari
3.	Siswa dapat menggunakan Simple Present Tense secara tepat dalam percakapan sehari-hari

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan

Proses pembelajaran Bahasa Inggris dalam hal ini pengajaran grammar seperti *simple present tense* diajarkan dengan memanfaatkan metode *role-play* sebagai metode yang dipilih oleh peneliti untuk meningkatkan ketertarikan atau motivasi belajar dan pemahaman grammar anak-anak di Panti Asuhan Bukit Hermon dalam jenjang pendidikan kelas 7 SMP. Metode *role play* atau bermain peran adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Adapun proses pembelajaran melalui beberapa tahapan. Pada tahapan pertama dilakukan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Pada tahap ini peserta didik menunjukkan kurangnya pemahaman grammar pada kalimat verbal ataupun nominal, hal ini ditunjukkan dengan hasil pre-test yang menunjukkan hasil yang masih rendah. Setelah dilaksanakan pre-test, kemudian kegiatan dilanjutkan dengan treatment atau pembelajaran pada peserta didik pada jenjang SMP kelas 7, berdasarkan observasi yang dilakukan selama proses

pembelajaran peserta didik menunjukkan antusiasme pada pembelajaran khususnya pada penggunaan metode role-play dengan menggunakan media yang membuat peserta didik menjadi berperan sebagai struktur tenses. Namun peserta didik cukup mengalami kendala pada saat kegiatan Role-Play kedua dimana peserta didik diminta untuk mengembangkan dialog sesuai peran yang diberikan. Hal ini terjadi karena kurangnya kosakata yang diketahui peserta didik, namun pada akhirnya mereka dapat membuat dialog dengan bantuan pendidik atau penulis.

Hasil Pre-Test

Untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap grammar dasar yang akan diajarkan, diberikan pertanyaan atau pre-test dengan hasil yang dapat dilihat melalui table di bawah ini:

Tabel 2. Hasil pre-test

Sampel	Skor Pre-test
1	60
2	20
3	60
4	50
5	60
6	50
7	40
8	30
9	60
10	50
Mean	48 %

Setelah dilaksanakan pretest dengan mengambil sampel peserta didik pada jenjang kelas 7 SMP sebanyak 10 orang dapat dikalkulasikan bahwa 1 siswa memperoleh nilai 20, 1 siswa memperoleh nilai 30, 1 siswa memperoleh nilai 40, 3 siswa memperoleh nilai skor sebesar 50, dan 4 siswa lainnya memperoleh nilai 60. Dari hasil tersebut, didapatkan nilai rata-rata sampel adalah 48%. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman anak-anak di Panti Asuhan Bukit Hermon terhadap grammar masih cukup rendah sebelum mendapatkan perlakuan. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah perlakuan untuk meningkatkan pemahaman terkait *grammar*.

Hasil Post-Test

Setelah pelaksanaan perlakuan, peserta didik di berikan *post-test* untuk mengetahui seberapa jauh peningkatan pemahaman *grammar* yang telah dipelajari. Adapun hasil dari *post-test* dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 3. Hasil post-test

Sampel	Skor Pre-test
1	70
2	40
3	70

4	60
5	60
6	40
7	30
8	50
9	50
10	50
Mean	52%

Setelah dilaksanakan *post-test* dengan mengambil sampel peserta didik pada jenjang kelas 7 SMP sebanyak 10 orang dapat dikalkulasikan bahwa 1 siswa memperoleh nilai 30, 2 siswa memperoleh nilai 40, 3 siswa memperoleh nilai 50, 2 siswa memperoleh nilai skor sebesar 60, dan 2 siswa lainnya memperoleh nilai 70. Dari hasil tersebut, didapatkan nilai rata-rata sampel adalah sebesar 52%. Hal ini menunjukkan bahwa adanya sedikit progress pemahaman dan peningkatan anak-anak dalam pemahaman materi yang telah disampaikan oleh peneliti. Maka dapat dikatakan bahwa ada kemajuan pemahaman *grammar* pada anak-anak setelah dilaksanakan sebuah perlakuan menggunakan metode *role play*.

Berdasarkan dari data atau tabel yang telah dipaparkan pemahaman materi *grammar* anak-anak Panti Asuhan Bukit Hermon sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan di atas, terlihat jelas terdapat adanya sedikit peningkatan pada 10 sampel anak yang mengikuti kegiatan penggunaan metode *role play* dalam pembelajaran *grammar* di Panti Asuhan Bukit Hermon. Hasil Pengabdian yang didapatkan pada akhir kegiatan ini adalah peningkatan pemahaman dan pengetahuan terkait pembelajaran *grammar* dalam *simple present tenses*. Dengan demikian, menjelaskan bahwa pemanfaatan dan penggunaan metode *role play* dalam pembelajaran *grammar* sebagai media pembelajaran telah terbukti cukup efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Pengabdian ini, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan penggunaan *role play* dalam pengajaran *grammar* di Panti Asuhan bukit Hermon memberikan dampak positif dan efektif pada peningkatan pemahaman *grammar*, terlihat dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Ini menunjukkan bahwa anak-anak mengalami perbaikan dalam memahami materi *grammar* yang disampaikan setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Hal ini mengidentifikasi bahwa penggunaan *role play* dalam pengajaran *grammar* cukup efektif dalam membantu siswa memahami *grammar*, terutama dalam materi *simple present tenses*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiah, E. R., & Qomariyah, S. (2023). Peran Role Playing Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada . *Jurnal Ilmu Pendidikan (SOKO GURU)* , 144-162.
- Damayanti, A., Zahara Nurani, R., Heris Mahendra, H., Perjuangan Tasikmalaya, U., Peta No, J., Tawang, K., Tasikmalaya, K., & Barat, J. (2023). Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Di Kelas Iii Sd Negeri

- Cidadap. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 1(3), 1–18.
<https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i2.1569>
- HAYANTI, N. (2021). UPAYA PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN METODE ROLE PLAYING PADA MATA PELAJARAN . *LANGUAGE : Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra*.
- Isyam Amri, Z. Y. (n.d.). MENINGKATKAN KEMAMPUAN ‘GRAMMAR’ MAHASISWA JURUSAN BAHASA INGGRIS FBS UNP SECARA LISAN DAN TULISAN. 17.
- Mijo, M. (2022). Penggunaan media lagu ber lirik bahasa inggris untuk meningkatkan penguasaan grammar bahasa inggris pada siswa SMA. *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 14.
- Mustika, N., & Lestari, Rinda. (2020). Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Mahasiswa STIKes Perintis Padang. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 202-209.
- Setiawati, L. (2016). IMPLEMENTASI ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Sulistio, A., & Kediri, M. 4. (2022). Peningkatan Kemampuan Siswa dalam Memahami Teks Narrative dengan menggunakan Metode Pembelajaran Role Play pada Siswa Kelas XI IBB di MAN 4 Kediri Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 121-130.
- Ss Ma, Z., & Harahap, Y. (2018). *Model Aplikasi Role Playing Dalam Pembelajaran Inovatif Untuk*. <https://www.researchgate.net/publication/350106434>
- Yuwono, B., & Triono, A. (n.d.). PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS KELAS VI SD MATERI SIMPLE FUTURE TENSE MELALUI METODE GRAMMAR TRANSLATION METHOD.
- Wael, A., Yuliana, A., Uluelang, K., Anggraeni, E., & Din, D. P. (2025). PENGGUNAAN SPELLING DALAM PENGENALAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS DI RUMAH PINTAR KAMPUNG KOKODA. *MAJU: Indonesian Journal of Community Empowerment*, 2(3), 420-428.