

Peningkatan Kompetensi Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar dalam Pengajaran Bahasa Inggris Melalui Simulasi Interaktif Berbasis Kelompok

Isnaini Eddy Saputro

Universitas Pendidikan muhammadiyah Sorong, Jln. Ahmad Yani No.1 Kabupaten Sorong, Indonesia

isnaini@unimudasorong.ac.id*

* Corresponding author

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Article history Received 20 Juni 2025 Revised 21 Juni 2025 Accepted 20 Juli 2025 Published 28 Juli 2025 Keywords Students competence pre-service elementary teachers english language teaching interactive simulation group based learning  License by CC-BY-SA Copyright © 2025, The Author(s).	English proficiency is an essential skill for prospective elementary school teachers in the global era. This community service program aimed to enhance students' competence in teaching English through interactive, group-based teaching simulations. Conducted over five months, the program engaged students in planning, delivering, reflecting on, and evaluating simulated lessons. Each group alternated roles as teachers and students, using contextual themes such as "Let's Go to the Zoo." Supervising lecturers provided feedback based on a teaching rubric covering pedagogical and linguistic aspects. The results showed significant improvement in students' ability to design and deliver communicative English lessons, as well as increased readiness for teaching practicum. Additionally, the activity offered academic benefits for lecturers through documented practices that can be developed into teaching modules or scholarly publications. This program demonstrated that simulation is an effective strategy for strengthening the professional teaching skills of future elementary educators.

How to cite: Saputro, I.D. (20). Peningkatan Kompetensi Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar Dalam Pengajaran Bahasa Inggris Melalui Simulasi Interaktif Berbasis Kelompok. *SEED: Journal of Scientific Research*, 2 (1), 11-18. doi: <https://doi.org/10.70716/seed.v2i1.124>

PENDAHULUAN

Kemampuan Bahasa Inggris merupakan salah satu kompetensi esensial yang perlu dimiliki oleh guru Sekolah Dasar (SD) di era globalisasi saat ini. Saputro dan Ingsaputro (2025) menyatakan bahwa dalam konteks global saat ini, bahasa Inggris berperan sebagai sarana komunikasi utama sekaligus menjadi keterampilan esensial yang menunjang keberhasilan dalam dunia pendidikan maupun karier profesional. Sehingga, penguasaan Bahasa Inggris tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi internasional, tetapi juga sebagai sarana strategis untuk memperluas wawasan dan perspektif global siswa sejak usia dini. Oleh karena itu, penguatan kemampuan bahasa asing ini menjadi bagian dari tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan literasi global dan keterampilan komunikasi lintas budaya (Saputro, 2023; Saputro et al., 2022; Saputro et al., 2025; Wardani et al., 2020).

Meskipun pembelajaran bahasa Inggris telah menjadi bagian dari kurikulum pendidikan, mahasiswa calon guru masih menghadapi tantangan dalam mengimplementasikan teori yang diperoleh di bangku kuliah ke dalam praktik mengajar yang sesungguhnya (Saputro et al., 2023; Saputro, 2023; Saputro, 2023; Saputro et al., 2024; . Kesulitan ini umumnya muncul karena keterbatasan akses terhadap pengalaman nyata di kelas yang menuntut interaksi aktif dengan siswa serta minimnya sumber daya dan fasilitas pendukung pembelajaran yang memadai (Putri et al., 2025). Untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik tersebut, metode simulasi interaktif berbasis kelompok menjadi pilihan yang sangat relevan. Putri et al. (2025) menjelaskan bahwa dalam upaya meningkatkan kompetensi berbahasa Inggris, pendekatan simulasi peran melalui drama interaktif menjadi salah satu metode yang relevan, karena mampu mendorong ekspresi diri, kolaborasi antarpeserta, serta menumbuhkan kepercayaan diri dalam suasana pembelajaran yang suportif.

Metode simulasi interaktif mengajak mahasiswa untuk terlibat secara aktif dalam skenario pembelajaran yang mendekati kondisi nyata kelas. Dengan pengelompokan dalam aktivitas ini, mahasiswa dapat belajar dari interaksi dan diskusi bersama rekan sebaya, meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi. Kegiatan ini tidak hanya memperkaya pengalaman praktis calon guru, tetapi juga membantu mereka mengasah strategi pengajaran Bahasa Inggris yang inovatif dan adaptif, sehingga lebih siap menghadapi tantangan dunia pendidikan. Menurut Isnawati (2022) menemukan bahwa metode simulasi memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Melalui pendekatan ini, siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, sehingga mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Widjaya et al., 2024). Metode ini tidak hanya melatih kemampuan berbicara secara langsung, tetapi juga membangun kepercayaan diri siswa untuk berani mengungkapkan ide secara lisan. Ketika siswa terdorong untuk aktif berbicara, maka secara bertahap keterampilan berbicara mereka akan berkembang secara signifikan.

Secara keseluruhan, pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan praktis mahasiswa calon guru SD dalam mengajar Bahasa Inggris dengan pendekatan simulasi interaktif, sebagai upaya peningkatan mutu pembelajaran dan pembentukan guru yang kompeten dan profesional sejak awal masa pendidikan mereka. Selain itu, meningkatkan kemampuan mahasiswa pendidikan guru Sekolah Dasar dalam mengajar Bahasa Inggris dasar, menumbuhkan keterampilan social dan pedagogic melalui peran sebagai guru dan siswa, serta menyediakan ruang praktik kolaboratif yang mendekati riil kelas. Melalui pengabdian masyarakat ini, peneliti berharap dapat memberikan wawasan tentang meningkatkan kompetensi mahasiswa calon guru SD dalam pengajaran Bahasa Inggris dan bagaimana metode simulasi interaktif dapat membantu menjembatani teori dan praktik.

METODE

Pendekatan Pengabdian

Pengabdian ini mengusung pendekatan berbasis experiential learning yang menekankan pada peningkatan kompetensi mahasiswa calon guru Sekolah Dasar (SD) dalam pengajaran Bahasa Inggris melalui simulasi interaktif berbasis kelompok. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk mengembangkan keterampilan pedagogik mahasiswa secara praktis dan kontekstual, sesuai dengan kebutuhan pengajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Metode simulasi interaktif berbasis kelompok dipilih untuk membekali kompetensi pedagogic dan professional mahasiswa calon guru Sekolah Dasar sejak dini agar mampu menghadapi tantangan pengajaran yang semakin kompleks, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Inggris yang kini menjadi bagian penting dalam pendidikan dasar. Kompetensi mengajar tidak hanya mencakup penguasaan materi, tetapi juga kemampuan dalam menyampaikan pembelajaran secara kreatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa SD. Simulasi interaktif berbasis kelompok dinilai efektif untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, sekaligus melatih keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan kepercayaan diri. Metode ini sejalan dengan kebutuhan pendidikan abad 21 dan relevan untuk membentuk calon guru yang siap mengajar secara aktif, kreatif, dan profesional di kelas dasar. Dengan demikian program ini memiliki tujuan: (1) Meningkatkan kemampuan mahasiswa PGSD dalam mengajar Bahasa Inggris dasar, (2) Menumbuhkan keterampilan sosial dan pedagogik melalui peran sebagai guru dan siswa, dan (3) Menyediakan ruang praktik kolaboratif yang mendekati situasi riil kelas.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam kurun waktu lima bulan dengan tahapan yang disusun secara terstruktur namun tetap mempertimbangkan fleksibilitas terhadap jumlah mahasiswa peserta. Setiap tahapan dirancang untuk membangun kompetensi mahasiswa calon guru Sekolah Dasar dalam mengajar Bahasa Inggris melalui pendekatan simulasi interaktif berbasis kelompok. Pendekatan ini dirancang untuk mendorong perkembangan keterampilan mengajar secara bertahap, alami, dan relevan dengan konteks dunia pendidikan dasar yang sesungguhnya. Pelaksanaan kegiatan mencakup beberapa unsur utama:

Partisipasi Aktif

Mahasiswa terlibat secara aktif dalam setiap sesi kegiatan, baik dalam perencanaan, pelaksanaan, maupun evaluasi simulasi pengajaran.

✓ Perencanaan simulasi pengajaran

Pada tahap awal, mahasiswa dilibatkan dalam menyusun rancangan pembelajaran Bahasa Inggris berdasarkan tema pembelajaran SD. Mereka menyusun RPP sederhana, menentukan tujuan pembelajaran, memilih kosakata atau ungkapan yang relevan, serta merancang media dan aktivitas interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar. Dalam proses ini, mahasiswa juga berdiskusi dalam kelompok untuk membagi peran dan menyusun skenario simulasi.



✓ Pelaksanaan Simulasi

Mahasiswa kemudian melaksanakan simulasi pengajaran dalam kelompok, dengan pembagian peran sebagai “guru” dan “siswa”. Pelaksanaan dilakukan secara bergilir, sehingga setiap mahasiswa mendapatkan kesempatan untuk mempraktikkan langsung teknik mengajar. Aktivitas dilakukan dalam suasana interaktif dan menyenangkan, menggunakan metode berbasis permainan, lagu, gerak, atau gambar untuk menstimulasi komunikasi lisan siswa.



✓ Evaluasi dan Refleksi

Setelah sesi simulasi, mahasiswa bersama dosen pembimbing melakukan evaluasi formatif. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk merefleksikan kekuatan dan kelemahan dalam penyampaian materi, pengelolaan kelas, penggunaan bahasa, dan interaksi dengan siswa. Umpan balik dari dosen dan teman sebaya menjadi bagian penting untuk memperbaiki kinerja pada sesi berikutnya. Refleksi dilakukan baik secara lisan maupun tertulis untuk mendokumentasikan perkembangan kompetensi.

Simulasi Peran dalam Kelompok

Setiap kelompok mahasiswa menjalankan simulasi pembelajaran di mana mereka bergantian berperan sebagai guru dan siswa. Materi yang digunakan mengacu pada tema-tema pembelajaran di SD seperti “Let’s Go to the Zoo” atau “Things around you”, dengan pendekatan komunikatif yang menekankan keterampilan lisan. Dalam kegiatan ini, mahasiswa secara bergantian memainkan dua peran utama, yaitu sebagai guru yang mengajar dan sebagai siswa yang mengikuti pelajaran.

✓ Pergantian Peran Guru dan Siswa

Setiap sesi simulasi dilakukan dalam format rotasi, di mana satu atau dua mahasiswa berperan sebagai guru yang menyampaikan materi Bahasa Inggris, sementara anggota kelompok lainnya berperan sebagai siswa SD. Setelah sesi pertama selesai, peran tersebut diputar sehingga semua anggota kelompok mendapat kesempatan untuk menjadi guru dan berlatih keterampilan mengajar secara langsung. Hal ini dilakukan untuk melatih rasa percaya diri, kemampuan mengelola kelas, dan penggunaan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia sekolah dasar.



✓ **Penggunaan Materi Bertema SD**

Materi ajar yang digunakan dalam simulasi mengacu pada tema-tema pembelajaran SD yang bersifat konkret, familiar, dan sesuai dengan tingkat kemampuan kognitif anak-anak. Contoh tema yang digunakan antara lain: "Let's Go to the Zoo" (mengenal nama-nama binatang dan aktivitas di kebun binatang), "Things Around You" (mengenal benda-benda di lingkungan sekitar, seperti meja, kursi, papan tulis), "My Family", "My Body", atau "At School". Pemilihan tema disesuaikan dengan pendekatan kontekstual, agar mahasiswa terbiasa menyusun materi yang dekat dengan pengalaman sehari-hari siswa SD.

✓ **Pendekatan Komunikatif dan Fokus Lisan**

Simulasi dilaksanakan dengan pendekatan komunikatif (Communicative Language Teaching), yang mendorong siswa (dalam hal ini mahasiswa yang berperan sebagai siswa) untuk menggunakan bahasa Inggris secara aktif dalam situasi nyata atau semi-nyata. Aktivitas yang digunakan dalam simulasi antara lain tanya jawab sederhana dalam bahasa Inggris, permainan kosa kata (vocabulary games), bernyanyi lagu tematik, bermain peran (role play) dalam konteks tema yang dipelajari, dan menggunakan alat peraga atau flashcard untuk memperkuat pemahaman visual dan lisan. Pendekatan ini menekankan pada keterampilan berbicara (speaking) dan pemahaman lisan (listening), yang merupakan dua aspek dasar dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SD.

Refleksi Sederhana

Setelah setiap sesi simulasi, mahasiswa melakukan refleksi individu maupun kelompok mengenai pengalaman mengajar, tantangan yang dihadapi, serta upaya perbaikan yang dapat dilakukan. Refleksi sederhana merupakan bagian penting dari setiap sesi simulasi yang bertujuan untuk membantu mahasiswa memahami dan mengevaluasi pengalaman belajarnya secara kritis dan konstruktif. Refleksi ini dilakukan baik secara individu maupun kelompok, setelah kegiatan simulasi pengajaran selesai dilaksanakan.

✓ **Refleksi Individu**

Setiap mahasiswa diminta untuk menuliskan atau menyampaikan secara lisan tanggapan pribadi terhadap pengalaman mereka selama menjadi guru maupun siswa dalam simulasi. Fokus refleksi mencakup:

- Perasaan dan kesan selama mengajar
- Apa yang berjalan baik dalam penyampaian materi
- Kesulitan yang dihadapi, seperti kendala bahasa, pengelolaan kelas, atau pemahaman siswa
- Strategi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut di sesi berikutnya

Refleksi ini membantu mahasiswa menyadari kekuatan dan kelemahan diri secara personal, sekaligus menumbuhkan kesadaran metakognitif terhadap proses mengajar.

✓ **Refleksi Kelompok**

Setelah refleksi individu, setiap kelompok melakukan diskusi terbuka dan saling memberikan masukan. Dalam sesi ini, mahasiswa:

- Memberikan umpan balik konstruktif kepada teman sekelompoknya
- Mendiskusikan hal-hal yang perlu diperbaiki secara teknis dan metodologis
- Menyusun strategi bersama untuk meningkatkan efektivitas pengajaran pada pertemuan selanjutnya

Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan evaluasi diri, tetapi juga melatih keterampilan kolaboratif, empati, dan komunikasi akademik antar sesama calon guru.

✓ **Peran Dosen dalam Refleksi**

Dosen pembimbing memfasilitasi proses refleksi dengan mengajukan pertanyaan pemantik dan memberikan arahan agar refleksi mahasiswa lebih mendalam, fokus, dan mengarah pada solusi. Dosen juga mencatat perkembangan keterampilan mahasiswa dari sesi ke sesi untuk memastikan peningkatan kompetensi secara bertahap.

Evaluasi oleh Dosen Pembimbing

Dosen pembimbing memberikan umpan balik dan penilaian berdasarkan rubrik pengajaran yang mencakup aspek perencanaan, penyampaian materi, pengelolaan kelas, serta penggunaan Bahasa Inggris yang komunikatif. Evaluasi merupakan komponen kunci dalam pelaksanaan simulasi pengajaran, yang bertujuan untuk menilai sejauh mana kompetensi mahasiswa berkembang, sekaligus memberikan umpan balik konstruktif guna perbaikan berkelanjutan. Evaluasi ini dilakukan oleh dosen pembimbing secara sistematis menggunakan rubrik penilaian yang telah disusun sebelumnya, dengan mempertimbangkan berbagai aspek penting dalam praktik mengajar.

✓ **Aspek yang Dinilai dalam Rubrik Pengajaran**

Dosen membimbing menilai performa mahasiswa berdasarkan beberapa aspek utama berikut:

• **Perencanaan Pembelajaran**

Meliputi kemampuan mahasiswa dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sederhana, merumuskan tujuan pembelajaran yang jelas, memilih materi sesuai tema SD, serta merancang aktivitas yang relevan dan menarik.

- **Penyampaian Materi**
Menilai kejelasan dalam menyampaikan materi, penggunaan bahasa tubuh, intonasi, serta interaksi verbal selama proses mengajar. Dosen juga mengamati apakah mahasiswa mampu menyampaikan materi secara komunikatif, sesuai tingkat pemahaman siswa SD.
- **Pengelolaan Kelas**
Meliputi kemampuan mahasiswa dalam mengatur suasana kelas, menjaga perhatian siswa, menangani gangguan kecil, serta mengatur waktu secara efektif selama simulasi berlangsung.
- **Penggunaan Bahasa Inggris yang Komunikatif**
Menilai sejauh mana mahasiswa menggunakan Bahasa Inggris secara aktif dan kontekstual dalam kelas, baik dalam memberikan instruksi, menjelaskan materi, maupun menanggapi siswa. Penilaian juga mempertimbangkan aspek pengucapan, kelancaran berbicara, dan kesesuaian struktur kalimat dengan level SD.
- ✓ **Umpan Balik Konstruktif**
Setelah simulasi selesai, dosen memberikan umpan balik secara langsung atau tertulis. Umpan balik ini tidak hanya menunjukkan kekuatan mahasiswa, tetapi juga menyampaikan saran spesifik untuk perbaikan. Tujuannya adalah agar mahasiswa:
 - Menyadari aspek yang masih perlu ditingkatkan
 - Termotivasi untuk mencoba pendekatan yang lebih efektif
 - Meningkatkan kesadaran profesional sebagai calon guru
- ✓ **Monitoring Perkembangan**
Penilaian dilakukan secara berkelanjutan dari satu sesi ke sesi berikutnya. Dengan demikian, dosen dapat memantau perkembangan masing-masing mahasiswa dan memberikan bimbingan lanjutan yang bersifat individual maupun kelompok. Penilaian yang digunakan oleh dosen pembimbing dalam mengevaluasi simulasi pengajaran Bahasa Inggris oleh mahasiswa calon guru sekolah dasar dengan rentang skor sebagai berikut:

Tabel 1 Skor Total dan Interpretasi	
Rentang Skor	Kategori
21 – 24	Sangat Baik (A)
17 – 20	Baik (B)
13 – 16	Cukup (C)
< 13	Perlu Perbaikan (D)

Tabel 2. Rubrik penilaian simulasi pengajaran Bahasa Inggris oleh calon guru PGSD

Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)	Nilai Kel.1	Nilai kel 2
Perencanaan Pembelajaran	Tujuan, materi, media, dan langkah pembelajaran sesuai tema dan jenjang SD	Rencana lengkap, terstruktur, dan sesuai kurikulum; kreativitas tinggi	Rencana cukup lengkap dan relevan, namun kurang inovatif	Rencana kurang lengkap atau tidak terlalu sesuai dengan tema SD	Tidak memiliki rencana atau rencana tidak sesuai sama sekali	4	4
Penyampaian Materi	Kejelasan, struktur penyampaian, interaksi	Materi disampaikan jelas, runtut, dan interaktif; menarik perhatian siswa	Penyampaian cukup jelas, namun kurang variasi atau interaktif	Materi kurang terstruktur, penyampaian kurang menarik	Penyampaian tidak jelas dan membingungkan	4	3

Pengelolaan Kelas	Pengaturan kelas, manajemen waktu, respon terhadap siswa	Sangat mampu mengelola kelas, menjaga ketertiban dan antusias siswa	Cukup mampu mengatur kelas; ada sedikit kendala manajemen waktu	Cukup banyak gangguan kelas yang tidak ditangani efektif	Tidak mampu mengendalikan kelas	4	4
Penggunaan Bahasa Inggris	Ketepatan struktur, pelafalan, dan konteks penggunaan	Bahasa Inggris komunikatif, struktur dan pelafalan tepat, sesuai level SD	Cukup tepat dan komunikatif, ada beberapa kesalahan minor	Banyak kesalahan dalam struktur/pelafalan, kurang sesuai konteks	Tidak sesuai konteks, banyak kesalahan, sulit dipahami siswa	4	3
Kreativitas dan Media Ajar	Penggunaan alat bantu, visual, atau aktivitas menarik	Media kreatif dan relevan, mendukung pemahaman materi dan melibatkan siswa secara aktif	Menggunakan media, namun belum maksimal dalam mendukung pembelajaran	Media kurang relevan atau tidak efektif digunakan dalam pengajaran	Tidak menggunakan media sama sekali	4	2
Refleksi dan Evaluasi Diri	Kemampuan mengidentifikasi kelebihan, kekurangan, dan rencana perbaikan	Refleksi mendalam, jujur, dan menyusun perbaikan konkret	Refleksi cukup baik, ada pengakuan kekurangan dan solusi	Refleksi masih umum dan belum menyentuh hal substansial	Tidak ada refleksi atau hanya sekadar formalitas	4	3
Skor Total						24	19

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan simulasi pengajaran Bahasa Inggris yang dilakukan oleh dua kelas mahasiswa calon guru Sekolah Dasar, diperoleh skor total sebagai berikut: Kelas 1 memperoleh skor 24 dan Kelas 2 memperoleh skor 19. Penilaian ini didasarkan pada enam aspek utama, yaitu: perencanaan pembelajaran, penyampaian materi, pengelolaan kelas, penggunaan bahasa Inggris, kreativitas media ajar, serta refleksi dan evaluasi diri.

Kelas 1 menunjukkan performa sangat baik di seluruh aspek. Mahasiswa mampu merancang rencana pembelajaran yang lengkap dan sesuai jenjang SD, menyampaikan materi secara interaktif dan runtut, serta mengelola kelas dengan tanggap dan responsif. Penggunaan bahasa Inggris juga komunikatif dan tepat secara struktur, sementara kreativitas dalam media ajar mendukung pemahaman siswa. Refleksi yang dilakukan bersifat jujur, konkret, dan mengarah pada perbaikan yang relevan. Hal ini menunjukkan kesiapan mahasiswa Kelas 1 dalam menghadapi praktik lapangan secara nyata dengan tingkat kepercayaan diri dan kompetensi pedagogis yang tinggi.

Sementara itu, Kelas 2 menunjukkan performa baik, dengan capaian yang masih cukup kuat pada aspek perencanaan dan penyampaian materi, namun terdapat beberapa area yang perlu ditingkatkan, khususnya dalam kreativitas penggunaan media ajar dan refleksi diri. Mahasiswa di kelas ini cenderung menggunakan media yang konvensional dan kurang variatif, serta menunjukkan refleksi yang belum sepenuhnya mendalam atau menyentuh aspek substansial dari proses pembelajaran. Meskipun demikian, kelas ini tetap menunjukkan potensi yang baik untuk dikembangkan lebih lanjut melalui bimbingan dan latihan berkelanjutan.

Secara keseluruhan, hasil penilaian menunjukkan bahwa pendekatan simulasi interaktif berbasis kelompok mampu memberikan pengalaman belajar yang efektif dan bermakna bagi mahasiswa. Penilaian ini juga memberikan gambaran konkret bagi dosen pembimbing dalam melakukan evaluasi proses serta penguatan aspek-aspek tertentu untuk optimalisasi program pembelajaran ke depan. Selain mendukung peningkatan kompetensi mengajar mahasiswa,

kegiatan ini juga mendorong pengembangan refleksi kritis dan kreativitas dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat Sekolah Dasar. Hasil pelaksanaan pengabdian ini menunjukkan bahwa pengabdian ini tidak hanya berdampak pada peningkatan keterampilan mahasiswa secara langsung, tetapi juga memberikan kontribusi akademik dan kelembagaan yang bersifat jangka panjang. Kegiatan ini menjadi jembatan antara teori dan praktik, sekaligus membentuk ekosistem pembelajaran profesional di lingkungan kampus. Pelaksanaan program pengabdian ini telah memberikan sejumlah hasil nyata dan manfaat strategis, baik bagi mahasiswa sebagai peserta utama, maupun bagi dosen sebagai fasilitator sekaligus peneliti pendidikan.

Pertama, mahasiswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam merancang dan menyampaikan pembelajaran Bahasa Inggris untuk jenjang Sekolah Dasar secara kontekstual. Melalui kegiatan simulasi, mahasiswa belajar menyusun perangkat ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa SD, memilih tema-tema yang dekat dengan dunia anak, serta menggunakan pendekatan komunikatif yang mendukung pengembangan keterampilan lisan. Hal ini menunjukkan peningkatan kompetensi pedagogis, khususnya dalam aspek perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris yang berbasis praktik.

Kedua, simulasi pengajaran terbukti memberikan bekal awal yang penting bagi mahasiswa dalam menghadapi Program Pengalaman Lapangan (PPL) atau magang di sekolah. Mahasiswa menjadi lebih siap secara teknis dan mental karena telah mengalami proses mengajar yang mendekati situasi nyata, mendapatkan umpan balik dari dosen maupun teman sejawat, serta mampu melakukan refleksi untuk perbaikan diri. Peningkatan rasa percaya diri dan kesiapan mengajar menjadi salah satu capaian signifikan dari kegiatan ini.

Ketiga, kegiatan ini juga memberikan manfaat akademik bagi dosen pembimbing. Seluruh proses simulasi yang terdokumentasi dengan baik dapat dijadikan sebagai basis data praktik yang kaya dan relevan untuk dikembangkan menjadi bahan ajar, modul mikro teaching, maupun artikel ilmiah di bidang pendidikan bahasa. Dengan demikian, pengabdian ini tidak hanya berdampak pada penguatan kompetensi mahasiswa, tetapi juga mendorong produktivitas akademik dosen dalam hal publikasi dan pengembangan keilmuan.

Secara keseluruhan, kegiatan ini berkontribusi pada penciptaan ekosistem pembelajaran yang mengintegrasikan teori, praktik, dan refleksi kritis—sebuah pendekatan yang sangat dibutuhkan dalam pendidikan abad ke-21, terutama dalam menyiapkan calon guru yang adaptif dan profesional.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini berhasil memberikan dampak positif dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa calon guru Sekolah Dasar, khususnya dalam aspek perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran Bahasa Inggris. Melalui pendekatan simulasi interaktif berbasis kelompok, mahasiswa tidak hanya memperoleh pengalaman praktis yang mendekati situasi nyata di kelas, tetapi juga meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris secara komunikatif. Kegiatan ini mendorong mahasiswa untuk lebih percaya diri, kreatif, dan reflektif dalam menjalankan peran sebagai guru. Simulasi yang dilakukan secara bergantian antar kelompok menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, suportif, dan aplikatif. Selain itu, keterlibatan dosen sebagai pembimbing dan evaluator juga memperkuat proses pembinaan akademik dan profesionalisme mahasiswa. Secara keseluruhan, pengabdian ini tidak hanya memberikan manfaat langsung bagi mahasiswa, tetapi juga menghasilkan dokumentasi praktik yang potensial dikembangkan menjadi bahan ajar atau publikasi ilmiah. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan kontribusi terhadap penguatan kapasitas calon guru sekaligus mendukung pengembangan mutu pendidikan dasar di masa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong yang telah memberikan dukungan sebagai tempat kami dalam melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Terima kasih kepada LP2M Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong yang telah memberikan izin kepada kami sehingga dapat melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan lancar. Terima kasih kepada Civitas Akademika Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Bahasa, Sosial, dan Olahraga yang telah mendukung dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat.

REFERENSI

- Isniwati, I. (2022). Penerapan metode simulasi untuk meningkatkan kemampuan berbicara dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V Sdn 9 Ampenan. *Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 7(2), 1706-1717.
- Putri, R. E., Nasution, M., & Agustina, M. (2025). penguatan inklusivitas melalui pengabdian linguistik terapan: optimalisasi keterampilan lisan Bahasa Inggris anak panti asuhan dengan metode simulasi peran dalam drama interaktif. *Mitra Teras: Jurnal Terapan Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 23-34. <https://doi.org/10.58797/teras.0401.03>

- Saputro, I. (2023). Students' Perception toward ICT in English Learning. *INTERACTION: Jurnal Pendidikan Bahasa*, 9(2), 552-559.
- Saputro, I. E. (2023). Applying Realia for Teaching Writing Skill at First Grade Students of Papua Senior High School. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(5).
- Saputro, I. E., & Ingsaputro, M. H. (2025). Pengenalan Bahasa Inggris Melalui Aplikasi Alquran English Translation di TPQ Al-Khurriyah. *SEED: Journal of Scientific Research*, 1(2), 35–42. <https://doi.org/10.70716/seed.v2i1.101>
- Saputro, I. E., Faridi, A., Saleh, M., & Syafri, F. (2022, September). Pemanfaatan aplikasi synchronous dan asynchronous pada pembelajaran bahasa inggris: perspektif dan urgensi mahasiswa pada fenomena pendidikan abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (Vol. 5, No. 1, pp. 541-545).
- Saputro, I. E., Faridi, A., Saleh, M., & Syafri, F. (2023, September). Students' emotional engagement in learning English vocabulary through multimodality of graffiti art in ESP class. In *International Conference on Science, Education, and Technology* (Vol. 9, pp. 368-376).
- Saputro, I. E., Hartono, R., Saleh, M., & Faridi, A. (2024). Vocabulary acquisition perceptions using Kagan's fan-n-pick among Papua and non-Papua Students for Sustainable Development Goals in Indonesia. *Evolutionary Studies in Imaginative Culture*, 8, 373-387.
- Saputro, I. E., Hartono, R., Saleh, M., & Faridi, A. (2025). Promoting Achievement in English Vocabulary Among EFL Undergraduate Students Using Kagan's Cooperative Learning Approach. *Educational Process: International Journal*. <https://doi.org/10.22521/edupij.2025.16.201>
- Saputro, I. E., Sartika, D., & Novianty, M. (2025). Embracing technology: Insights into pre-service primary teachers' views on ICT in English education. *Language and Education Journal*, 10(1), 1-18. <https://doi.org/10.52237/k6jmj182>
- Wardani, H., R. C., Saputro, I. E., & Rusli, S. Z. (2020). Online game towards the students' vocabulary of technology and information department at UNIMUDA Sorong. *INTERACTION: Jurnal Pendidikan Bahasa*, 7(1), 27–34. Retrieved from <https://e-journal.unimudasorong.ac.id/index.php/interactionjournal/article/view/2567>
- Widjaya, D. S., Samlawi, F., & Logayah, D. S. (2024). The Role of the Socio-Drama Type Role Playing Learning Model in Social Studies Learning on Student Creativity at SMPN 1 South Tangerang City. *Dinasti International Journal of Education Management & Social Science*, 5(6). <https://doi.org/10.38035/dijemss.v5i6.3050>