



PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS

LAPORAN KULIAH UMUM PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS FKIP - UNIVERSITAS ALMUSLIM

***Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris***

Pemateri:

Dr. Nurmaida, M.Pd.

Tahun 2023

LEMBARAN PENGESAHAN

LAPORAN KEGIATAN KULIAH UMUM

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ALMUSLIM**



Kegiatan ini dibiayai dengan sumber dana internal Universitas Almuslim
Tahun 2023

Mengetahui,
Dekan FKIP



Drs. M. Taufiq, M.Pd.
NIP. 19690710 199412 1 001

Bireuen, 14 Juni 2023
Ketua Pelaksana,

Dr. Silvi Listia Dewi, M.Pd.
NIDN. 0119107202

PRAKATA

Alhamdulillah rabbil 'alamin.. Segala puji bagi ALLAH Ta'ala yang atas berkat rahmat dan hidayahnya Laporan Kuliah Umum ini dapat selesai dikerjakan. Shalawat dan salam kita sampaikan kepada Nabi Muhammad Shalallaahu'alaihi wassalam yang telah membawa ummat nya ke alam yang berilmu pengetahuan. Diharapkan melalui kegiatan ini, mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Almuslim dapat dapat memanfaatkan model pembelajaran Role Playing untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penyusun laporan mengucapkan terima kasih kepada segenap pihak yang sudah membantu dalam penulisan laporan kegiatan ini.

Lhokseumawe, 14 Juni 2023

Tim Penyusun

1. Latar Belakang

Di era revolusi 4.0 dan society 5.0 ini, banyak sekali perkembangan dan pembaharuan dalam bidang pendidikan. Oleh Karena itu, dibutuhkan upaya-upaya untuk menyesuaikan kondisi ini. Sebagai bentuk kesiapan dalam menghadapi hal ini, maka diperlukan berbagai inovasi dalam pembelajaran, khususnya bagi mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Inggris.

Salah satu peran dosen adalah sebagai inovator, yang artinya dosen harus menciptakan ide-ide baru dalam pembelajaran. Karena dengan inovasi, maka dosen dapat menciptakan suasana baru selama pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran inovatif mengandung arti pandangan baru dalam memfasilitasi mahasiswa untuk mencapai hasil pembelajaran yang lebih maksimal. Proses pembelajaran pada mahasiswa didik harus dirancang dan dikembangkan berdasarkan perkembangan jaman. Pembelajaran merupakan sesuatu yang sangat kompleks, sebagaimana tujuan dari inovasi pembelajaran ini adalah supaya tercapainya hasil output belajar mahasiswa yang maksimal. Contoh inovasi dalam pembelajaran:

1. Pembelajaran jarak jauh

Saat ini jarak bukanlah suatu hambatan bagi para dosen untuk melaksanakan pembelajaran. Dikarenakan sudah adanya berbagai aplikasi penunjang untuk pembelajaran berbasis jarak jauh ini, seperti melalui Zoom Meeting, Google Meet, maupun Google Classroom, ataupun dari fasilitas e-learning di kampus;

2. Meningkatkan peran mahasiswa dalam pembelajaran

Peran mahasiswa di dalam kelas menjadi hal yang patut ditingkatkan, karena mahasiswa tidak akan bertahan lama fokus pada materi yang diberikan. Ketika peran mahasiswa diikutsertakan maka dosen dapat memahami hal yang digemari mahasiswa dalam proses pembelajaran.

3. Pembelajaran berbasis observasi

Metode observasi dapat digunakan dalam proses, yaitu dengan mendatangi langsung lokasi yang akan diamati sebagai bahan ajar dosen kepada mahasiswa. Dengan ini, mahasiswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

4. Pembelajaran berbasis permainan

Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran adalah dengan permainan yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan. Pembelajaran yang dibawakan dengan bentuk permainan ini akan menambah daya tarik mahasiswa.

Dalam pelaksanaan inovasi pembelajaran, guru harus tetap memperhatikan aspek materi yang akan diterapkan. Dengan adanya inovasi pembelajaran maka proses kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar, kondusif dan kreatif sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar mahasiswa. Dan juga tercapainya tujuan pembelajaran dan pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa.

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Almuslim juga terus berusaha melakukan berbagai inovasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu usaha tersebut adalah dengan melaksanakan kuliah umum secara berkala. Sebagai narasumber untuk kegiatan kuliah umum kali ini adalah narasumber-narasumber yang berkompeten dalam penelitian dan inovasi pembelajaran.

2. Tujuan

Tujuan dari kegiatan kuliah umum ini adalah menyelenggarakan kuliah umum dengan judul **Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris**.

3. Output

Output dari kegiatan ini adalah mahasiswa di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Almuslim dapat memanfaatkan model pembelajaran Role Playing untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

4. Metode Pelaksanaan

Acara ini akan dilakukan dengan cara *on-site*. Peserta kuliah umum ini diundang datang ke Universitas Almuslim. Semua peserta yang mengikuti acara ini diberikan sertifikat keikutsertaan.

5. Narasumber/Tenaga Ahli

Narasumber/tenaga ahli yang dalam kegiatan ini adalah Ibu Dr. Numaida, M.Pd.

6. Peserta

Peserta kegiatan ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Almuslim. Peserta dari luar program studi bahkan luar kampus juga terlihat mengikuti kegiatan kuliah umum ini.

7. Jadwal Pelaksanaan

Jadwal pelaksanaan kuliah umum ini adalah tanggal 14 Juni 2023;

8. Rincian Anggaran

Anggaran biaya untuk kegiatan kuliah umum ini adalah sebesar Rp7.417.500,00. (tujuh juta empat ratus tujuh belas ribu lima ratus rupiah). Anggaran biaya ini diperlihatkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Anggaran biaya kuliah umum

No	KOMPONEN BIAYA/RINCIAN BELANJA	Vol.	Sat.	Harga Satuan (Rp)	Prakiraan Biaya (Rp)
A.	Belanja Jasa Profesi				
1.	Pemateri Ibu Prof. Yunisrina Qismullah Yusuf	1	OJP	1,000,000.00	1,000,000.00
2.	Pemateri Ibu Dr. Nurmaida, M.Pd.	1	OJP	700,000.00	700,000.00
3.	Pemateri Bapak Andrian Kaifan, S.T., M.T.	2	OJP	500,000.00	1,000,000.00
				TOTAL A =	2,700,000.00
B.	Belanja Bahan				
1.	Snack (60 org x 1 kali x 4 hari)	240	Kotak	5,000.00	1,200,000.00
2.	Air Mineral Botol Sedang	7	Kotak	42,000.00	294,000.00
3.	Akun Zoom Meeting Pro	1	Bulan	131,120.00	131,120.00
				TOTAL B =	1,625,120.00

C.	Belanja Barang Non Operasional Lainnya				
1.	Fotocopy Laporan Kegiatan	80	lbr	186.00	14,880.00
2.	Cetak, jilid laporan kegiatan	5	buah	20,000.00	100,000.00
3.	Spanduk Kegiatan	4	buah	140,000.00	560,000.00
TOTAL C =					674,880.00
JUMLAH TOTAL (TOTAL A + TOTAL B + TOTAL C) =					5,000,000.00

Terbilang: “Lima juta rupiah,-“

9. Foto-foto Kegiatan Kuliah Umum





