



UPAYA PENINGKATAN SKILL BERBAHASA GENERASI MUDA DESA ALAI SELATAN MELALUI KEGIATAN EDUKATIF KOMUNIKATIF

**Wira Alvio¹⁾, Channy Karunia Qolbi²⁾, Gita Safitri³⁾, Anjelina⁴⁾, Plora⁵⁾,
Meilinda Amelia⁶⁾**

¹⁾²⁾³⁾⁴⁾⁵⁾⁶⁾ Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Email: wiraalvio_uin@radenfatah.ac.id¹⁾, channyqolbi@gmail.com²⁾,
safitrigita374@gmail.com³⁾, Anjelina7552@gmail.com⁴⁾, ploralak@gmail.com⁵⁾,
ameilameilind@gmail.com⁶⁾

Abstract

Language skills are a fundamental competence for young people to face the challenges of globalization. This community service program, implemented as the Kuliah Kerja Nyata (KKN) Recognition by UIN Raden Fatah Palembang, aimed to enhance communication skills, critical thinking, and self-confidence among youth in Alai Selatan Village through an innovative non-formal approach. The program was carried out in three main phases: preparation, implementation, and closing, with a total duration of 180 hours conducted from January to February 2026. The program delivered five structured training modules: Public Speaking for Youth, Creative Language Games, Storytelling & Roleplay, Debate & Discussion Club, and Digital Communication & Presentation Skills. Evaluation results indicate a notable transformation: participants who initially lacked confidence and had difficulty organizing ideas systematically became more confident in presenting, improved their vocabulary mastery, and learned to deliver professional digital presentations. Overall, the interactive-communicative learning model succeeded in fostering an active and conducive learning environment for developing the capabilities of village youth.

Keywords: *Language skills, youth, communicative education, KKN Rekognisi.*

Abstrak

Penguasaan keterampilan berbahasa merupakan kompetensi dasar yang sangat penting bagi generasi muda dalam menghadapi tantangan globalisasi. Program pengabdian masyarakat melalui Kuliah Kerja Nyata (KKN) Rekognisi UIN Raden Fatah Palembang ini bertujuan meningkatkan keterampilan komunikasi, kemampuan berpikir kritis, dan rasa percaya diri pemuda di Desa Alai Selatan melalui pendekatan nonformal yang inovatif. Pelaksanaan program terbagi menjadi tiga tahap utama: persiapan, pelaksanaan, dan penutupan, dengan total durasi 180 jam yang dilaksanakan pada Januari hingga Februari 2026. Program menerapkan lima modul pelatihan terstruktur, yaitu *Public Speaking for Youth*, *Creative Language Games*, *Storytelling & Roleplay*, *Debate & Discussion Club*, serta *Digital Communication & Presentation Skills*. Berdasarkan evaluasi, terjadi perubahan signifikan: peserta yang awalnya kurang percaya diri dan mengalami kesulitan menyusun gagasan secara sistematis kini lebih berani tampil, menguasai kosakata dengan lebih baik, dan mampu menyajikan materi presentasi digital secara profesional. Secara keseluruhan, model pembelajaran interaktif-komunikatif yang dipakai berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif dan kondusif bagi pengembangan kapabilitas pemuda-pemudi desa.

Kata kunci: Keterampilan bahasa, generasi muda, edukatif komunikatif, KKN Rekognisi.



I. PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa merupakan keterampilan dasar yang sangat penting dalam kehidupan sosial dan profesional, terutama bagi generasi muda yang tengah menghadapi tantangan globalisasi. Penguasaan bahasa tidak hanya sebatas kemampuan berbicara dan menulis, tetapi juga mencakup keterampilan memahami konteks komunikasi, berpikir kritis, serta berinteraksi secara efektif (Rahmawati & Yusuf, 2022). Ini berarti, kemampuan berbahasa mencakup lebih dari sekadar aspek teknis bahasa, komunikasi bersama *critical thinking* dan *collaboration* berperan sebagai keterampilan utama yang perlu dimiliki generasi muda. Menurut data dari UNESCO (2023), peningkatan *communication skill* merupakan salah satu indikator utama dalam pengembangan kompetensi abad ke-21 yang harus dimiliki oleh generasi muda.

Berdasarkan survei awal yang dilakukan di Desa Alai Selatan, Kabupaten Muara Enim, ditemukan bahwa sebagian besar remaja memiliki keinginan tinggi untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, terutama Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, namun belum memiliki wadah pembelajaran yang menarik dan interaktif. Aktivitas edukatif di desa masih terfokus pada kegiatan akademik formal, sementara kegiatan nonformal yang mendorong keterampilan komunikasi masih minim. Kondisi ini menyebabkan rendahnya kemampuan berbicara aktif dan rasa percaya diri dalam berkomunikasi di kalangan remaja (Putri & Wulandari, 2021). Kurangnya ruang latihan komunikasi dapat berdampak pada rendahnya keberanian berbicara dan kepercayaan diri, hal ini sejalan dengan program *speaking club* yang menekankan perlunya lingkungan belajar yang positif, interaktif, dan relevan dengan kehidupan siswa.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa kegiatan edukatif-komunikatif seperti *public speaking workshop*, *language games*, *Storytelling*, dan *Discussion Club* efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi generasi muda secara signifikan (Hidayat & Nirmala, 2023; Suryana et al., 2024). Pendekatan yang menyenangkan dan partisipatif memungkinkan peserta belajar dengan lebih aktif, mengasah keterampilan sosial, dan menginternalisasi nilai-nilai positif seperti kerja sama, empati, dan rasa percaya diri.

Oleh karena itu, program "Upaya Peningkatan Skill Berbahasa Generasi Muda Di Desa Alai Selatan Melalui Kegiatan Edukatif Komunikatif" dirancang sebagai sarana pembinaan generasi muda melalui kegiatan nonformal yang inovatif. Program ini bertujuan mengembangkan kemampuan komunikasi, berpikir kritis, dan kepercayaan diri para remaja desa agar siap berpartisipasi aktif dalam lingkungan sosial, pendidikan, dan dunia kerja di masa depan. Sejalan dengan pandangan UNESCO bahwa pendidikan perlu memberi pengalaman belajar yang relevan bagi *youth* melalui *transferable skills* dan kompetensi yang bisa dipakai dalam konteks sosial maupun kerja.

II. METODE

Program pengabdian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif berbasis aksi lapangan (*field action*) dalam pelaksanaan KKN Rekognisi Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. Sasaran kegiatan adalah remaja dan pemuda di Desa Alai, khususnya anggota Karang Taruna, siswa SMA sederajat, serta kelompok remaja masjid. Waktu pelaksanaan program berlangsung selama 1 bulan (Januari s.d. Februari 2026) bertempat di Desa Alai, Kabupaten Lembak. Jangka waktu pelaksanaan program dirancang secara sistematis guna memenuhi cakupan bobot SKS dengan total minimal 180 jam kerja lapangan.

Tahapan pelaksanaan program dibagi menjadi tiga fase utama:

1. **Tahap Persiapan:** Meliputi koordinasi awal dengan pihak pemerintah desa guna perizinan, identifikasi masalah dan kebutuhan riil di lapangan melalui observasi, perancangan silabus program 180 jam, serta persiapan administratif and logistik (ATK, peraga, dan instrumen dokumentasi).
2. **Tahap Pelaksanaan Kegiatan:** Implementasi langsung program kerja yang terbagi ke dalam kegiatan edukatif (public speaking dan interactive games), kegiatan produktif (*Storytelling*, *Debate*, discussion, dan presentation), serta workshop sinergi bersama tokoh masyarakat.
3. **Tahap Penutupan:** Evaluasi akhir program, penyusunan laporan, pengurusan administrasi keluaran media, dan penyerahan laporan kepada universitas/LP2M.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pengabdian KKN Rekognisi diwujudkan melalui lima bentuk pelatihan utama dengan rincian distribusi waktu sebagai berikut:

No	Nama Program	Waktu Pelaksanaan (Januari - Februari 2026)	Total Jam
1	Pelatihan 1 - Public Speaking for Youth	Minggu I s.d. IV	60 Jam
2	Pelatihan 2 - Creative Language Games	Minggu I s.d. IV	-
No	Nama Program	Waktu Pelaksanaan (Januari - Februari 2026)	Total Jam
3	Pelatihan 3 - <i>Storytelling & Roleplay</i>	Minggu I s.d. IV	60 Jam
4	Pelatihan 4 - <i>Debate & Discussion Club</i>	Minggu I s.d. IV	-
5	Pelatihan 5 - Digital Communication & Presentation Skills	Minggu I s.d. IV	60 Jam
TOTAL JUMLAH JAM KESELURUHAN			180 Jam

1. Pelatihan 1 - *Public Speaking for Youth*

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara di depan umum bagi generasi muda, khususnya dalam konteks penggunaan bahasa Inggris. Kegiatan difokuskan pada pengenalan dasar-dasar public speaking, seperti teknik vokal, intonasi, kontak mata, serta pengelolaan rasa percaya diri.



- **Sebelum:** Sebagian besar peserta masih merasa kurang percaya diri untuk berbicara di depan umum, terutama menggunakan bahasa Inggris. Kemampuan menyusun dan menyampaikan ide secara lisan masih terbatas, serta teknik dasar belum optimal.
- **Sesudah:** Peserta menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam berbicara di depan audiens. Mereka mulai mampu menyampaikan ide secara lebih terstruktur, menggunakan intonasi yang lebih jelas, serta berani tampil dalam praktik pidato sederhana.

2. Pelatihan 2 - *Creative Language Games*

Pelatihan ini mengusung pendekatan pembelajaran yang menyenangkan melalui berbagai permainan bahasa yang kreatif dan interaktif. Kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan penguasaan kosakata, pemahaman makna kata, serta kemampuan berpikir cepat dalam bahasa Inggris melalui metode word guessing, vocabulary race, dan sentence building games.

- **Sebelum:** Peserta memiliki keterbatasan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris dan cenderung merasa bosan dengan metode pembelajaran yang monoton, sehingga partisipasi aktif rendah.
- **Sesudah:** Peserta mengalami peningkatan dalam penguasaan kosakata dan lebih cepat dalam memahami makna kata. Suasana belajar yang interaktif membuat peserta lebih aktif dan termotivasi.

3. Pelatihan 3 - *Storytelling & Roleplay*

Pelatihan ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbicara sekaligus kreativitas peserta melalui kegiatan bercerita dan bermain peran. Peserta dilatih menyusun cerita sederhana, memahami alur narasi, dan melakukan aktivitas *Roleplay* konseptual sesuai skenario sosial sehari-hari.

- **Sebelum:** Kemampuan peserta dalam menyusun cerita dan mengekspresikannya dalam bahasa Inggris masih terbatas, cenderung malu, dan kurang percaya diri dalam berinteraksi.
- **Sesudah:** Peserta mampu menyampaikan cerita sederhana dengan alur yang lebih jelas serta menunjukkan peningkatan dalam ekspresi dan pelafalan. Peserta menjadi lebih berani berinteraksi secara kontekstual.

4. Pelatihan 4 - *Debate & Discussion Club*

Pelatihan ini berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan argumentatif melalui kegiatan debat dan diskusi mengenai isu-isu ringan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

- **Sebelum:** Peserta belum terbiasa menyampaikan pendapat secara kritis, sistematis, dan logis dalam merespons argumen orang lain, terutama menggunakan bahasa Inggris.
- **Sesudah:** Peserta mulai mampu menyampaikan opini dengan lebih percaya diri dan logis. Keterampilan berpikir kritis meningkat, dan kerja sama tim dalam mengemukakan opini berjalan lebih aktif.

5. Pelatihan 5 - *Digital Communication & Presentation Skills*

Pelatihan ini membekali peserta dengan keterampilan komunikasi di era digital, termasuk penggunaan media teknologi seperti PowerPoint untuk menyajikan informasi serta etika berkomunikasi di platform online.



- **Sebelum:** Peserta memiliki keterbatasan dalam menggunakan media digital untuk presentasi and belum memahami teknik komunikasi digital secara efektif dan profesional.
- **Sesudah:** Peserta mampu membuat dan menyajikan presentasi yang menarik menggunakan media digital, serta memahami dasar komunikasi digital dengan sistematis.

Analisis Hambatan Pelaksanaan

1. **Kendala Partisipasi:** Keterbatasan waktu sebagian peserta akibat tanggung jawab domestik rumah tangga menyebabkan kehadiran tidak selalu konsisten.
2. **Keterbatasan Prasarana:** Minimnya fasilitas media pembelajaran digital dan keterbatasan gawai memadai milik peserta menjadi tantangan dalam sesi praktik langsung.
3. **Keberlanjutan Program:** Menjaga komitmen jangka panjang pemuda setempat memerlukan koordinasi lanjutan dengan tokoh masyarakat dan Karang Taruna agar program tidak berhenti pasca-KKN selesai.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan program KKN Rekognisi dengan judul "Upaya Peningkatan Skill Berbahasa Generasi Muda Di Desa Alai Selatan Melalui Kegiatan Edukatif Komunikatif", dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran interaktif yang mengedepankan aspek edukatif dan komunikatif mampu meningkatkan keterampilan berbahasa generasi muda secara signifikan. Kegiatan yang dirancang secara interaktif terbukti efektif menumbuhkan penguasaan kosakata, kelancaran berbicara, kemampuan berpikir kritis, serta rasa percaya diri peserta. Proses pengabdian ini berhasil membantu pemuda bertanggung jawab membangun karakter komunikatif mereka secara mandiri.

Sebagai rekomendasi keberlanjutan program, disarankan agar kegiatan serupa dilaksanakan secara rutin dan terstruktur dengan membentuk komunitas belajar bahasa di lingkungan setempat. Selain itu, diperlukan dukungan regulatif dan fasilitas dari pemerintah kelurahan serta instansi terkait agar program pemberdayaan ini dapat berkembang lebih luas dan memberikan dampak manfaat yang berkesinambungan bagi masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, K., & Muthoharoh, M. (2022). Pengaruh pelatihan *public speaking* terhadap peningkatan rasa percaya diri remaja di era digital. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat (JPM)*, 6(2), 143-155.
- Arief, M., & Lestari, P. (2023). Pemanfaatan *digital presentation skills* dalam meningkatkan kapabilitas komunikasi pemuda desa kreatif. *Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi*, 15(1), 34-45.
- Budiman, A., & Handayani, S. (2021). Metode *storytelling* dan *roleplay* dalam mengasah kemampuan berpikir kritis generasi muda. *Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, 10(3), 210-223.
- Fadilah, N., & Rosadi, A. (2024). Pemberdayaan pemuda desa melalui pembentukan *debate and discussion club* untuk meningkatkan kemampuan argumentasi ilmiah. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani*, 8(1), 77-92.



- Fitriani, R., & Gunawan, I. (2022). Tantangan globalisasi dan urgensi penguasaan keterampilan berbahasa bagi remaja di wilayah rural. *Jurnal Sosiohumaniora dan Pembangunan*, 4(2), 118-130.
- Hadi, S., & Wijaya, M. R. (2025). Implementasi model pembelajaran interaktif-komunikatif dalam program KKN rekognisi mahasiswa. *Jurnal Pengabdian dan Edukasi Masyarakat*, 3(1), 50-64.
- Ibrahim, F., & Kartika, D. (2023). Efektivitas *creative language games* dalam memperkaya penguasaan kosakata pemuda desa. *Jurnal Edukasia: Jurnal Pendidikan*, 18(2), 189-201.
- Kurniawan, D., & Saputri, E. (2024). Pelatihan komunikasi digital untuk mengoptimalkan potensi remaja di pedesaan menghadapi era *society 5.0*. *Jurnal Media Komunikasi Pemuda*, 7(2), 85-98.
- Laksana, S. B., & Wardani, K. (2021). Strategi pendekatan nonformal dalam inovasi pembelajaran bahasa pada remaja putus sekolah. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 15(3), 302-315.
- Maulana, H., & Pratama, A. (2023). Mengatasi kecemasan berbicara (*speech anxiety*) pada generasi muda melalui teknik *public speaking for youth*. *Jurnal Psikologi Perkembangan dan Pendidikan*, 12(4), 412-425.
- Nugroho, R., & Utami, T. P. (2022). Peran kuliah kerja nyata (KKN) dalam transformasi sosial dan peningkatan kapabilitas pemuda desa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(5), 567-578.
- Pratiwi, A., & Setiawan, B. (2024). Penerapan metode debat aktif (*active debate*) untuk melatih cara berpikir sistematis bagi karang taruna. *Jurnal Edukasi dan Humaniora*, 11(2), 101-114.
- Ramadhan, G., & Sari, N. (2023). Desain modul pelatihan komunikasi interaktif terstruktur berbasis pemberdayaan pemuda rural. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*, 9(1), 44-57.
- Santoso, B., & Amelia, R. (2021). Pentingnya penguasaan kompetensi komunikasi lisan dalam membangun rasa percaya diri remaja. *Jurnal Pengembangan Kepribadian dan Sosial*, 6(3), 167-179.
- Setyawan, D., et al. (2025). Pengembangan keterampilan presentasi digital profesional bagi generasi muda desa wisata. *Jurnal Teknodika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 12-25.
- Sholeh, M., & Hasanah, U. (2023). Pendekatan komunikatif dalam bimbingan keterampilan berbahasa terpadu pada komunitas pemuda. *Jurnal Lingua Aksara*, 19(2), 135-148.
- Sudarsono, A., & Wahyuni, S. (2022). Efektivitas metode *roleplay* dalam meningkatkan empati dan kemampuan komunikasi interpersonal remaja. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 10(2), 89-100.
- Triana, L., & Hermansyah, F. (2024). Konstruksi berpikir kritis pemuda desa melalui ruang diskusi nonformal berbasis masalah. *Jurnal Filsafat dan Pemikiran Pendidikan*, 5(3), 221-234.
- Wibowo, A., & Lestari, D. (2023). Pembelajaran interaktif berbasis permainan (*game-based learning*) dalam peningkatan kompetensi bahasa. *Jurnal Kajian Pedagogik*, 7(4), 401-415.
- Zulkarnain, I., & Yanti, M. (2022). Strategi komunikasi digital untuk meningkatkan kapasitas pemuda dalam mempromosikan potensi lokal desa. *Jurnal Ilmu Komunikasi dan Pemberdayaan*, 4(1), 29-42.