

Nanggroe: Jurnal Pengabdian Cendikia
 Volume 3, Nomor 2, May 2024, Halaman 155-160
 Licenced by CC BY-SA 4.0
 ISSN: 2986-7002
 DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.11398652>

Sosialisasi Metode *Story Telling* Dalam Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Menggunakan Perangkat *Multimedia* di SMK Muhammadiyah 2 Palembang

Yuspar Uzer¹, Herlina², Marleni³, Ferri Hidayad⁴, Yus Vernandes Uzer⁵

¹²³⁴⁵Universitas PGRI Palembang

Co-Author email:yusparuzer@gmail.com

Abstrak

Storytelling atau mendongeng adalah cerita khayali yang dianggap tidak benar – benar terjadi, baik oleh penuturnya maupun oleh pendongarnya. Dongeng tidak terikat oleh ketentuan normatif dan faktual tentang pelaku, waktu dan tempat. Pelakunya adalah makhluk – makhluk khayali yang memiliki kebijaksanaan atau kekurangan untuk mengatur masalah manusia dengan segala macam cara. Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga yang melukiskan kebenaran atau bahkan moral. Dari uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa *storytelling* atau mendongeng adalah salah satu prosa dalam kesusasteraan melayu lama yang tidak benar – benar terjadi yang berkaitan dengan lingkungan masyarakat dan disampaikan secara lisan diwariskan dari satu generasi kegenerasi selanjutnya. Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan sebagai perwujudan pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi Dosen Universitas PGRI Palembang dan L2 Dikti Palembang. Sasaran yang ingin dicapai atas pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah para dosen dapat menerapkan dan mengembangkan kemampuan akademik yang dimilikinya, selain itu setelah mengikuti pelatihan ini para siswa diharapkan dapat menampilkan percakapan Bahasa Inggris secara langsung dan tulisan sehingga siswa dapat berbicara Bahasa Inggris secara lancar, komunikatif dan cerdas dalam menggunakan bahasa Inggris dengan judul Sosialisasi Metode *Story Telling* Dalam Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Menggunakan Perangkat *Multimedia* di SMK MUHAMDIYAH 2 Palembang

Kata Kunci: *Story Telling, Kemampuan Bahasa Inggris, Multimedia*

Abstract

Storytelling or storytelling is an imaginary story that is considered not to have really happened, either by the teller or by the listener. Fairy tales are not bound by normative and factual provisions regarding actors, time and place. The perpetrators are imaginary creatures who have the wisdom or lack thereof to arrange human problems in all kinds of ways. Fairy tales are told mainly for entertainment, although many also depict truth or even morals. From the description above, the researcher concludes that storytelling or storytelling is a type of prose in old Malay literature that does not really happen in relation to the social environment. and passed down orally from one generation to the next. This community service is carried out as an embodiment of the implementation of the Tri Dharma of Higher Education for Lecturers at PGRI University in Palembang and L2 Dikti Palembang. The target to be achieved in the implementation of Community Service (PKM) is that lecturers can apply and develop their academic skills. Apart from that, after participating in this training, students are expected to be able to perform live and written English conversations so that students can speak English fluently. fluent, communicative and intelligent in using English with the title Socialization of the Storytelling Method in Improving English Language Skills Using Multimedia Devices at SMK MUHAMDIYAH 2 Palembang

Keywords: *Story Telling, English Language Skills, Multimedia*

Article Info

Received date: 12 May 2024

Revised date: 19 May 2024

Accepted date: 28 May 2024

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris yang digunakan sebagai bahasa komunikasi antar bangsa telah menjadi sebuah bahasa yang dibutuhkan selain bahasa ibu di Indonesia saat ini. Tidak sulit kita temukan orang yang ingin menguasai bahasa Inggris, bahkan saat ini bahasa Inggris telah menjadi mata pelajaran yang penting dalam dunia pendidikan mulai dari tingkat dasar. Sedemikian pentingnya bahasa Inggris dalam kehidupan masyarakat saat ini sehingga dalam mempelajari bahasa Inggris kita dituntut untuk menguasainya secara lisan maupun secara tulisan, yang utama adalah secara lisan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar komunikasi antar bangsa sering digunakan dalam bentuk lisan atau percakapan (conversation).

Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang penting di tingkat SD, SMP, SMA dan Universitas, siswa sudah dituntut untuk menguasai empat keahlian dalam berbahasa Inggris itu keahlian membaca, keahlian berbicara, keahlian mendengar, dan keahlian menulis. Pada berbicara diyakini sebagai keahlian utama yang harus dimiliki siswa agar dapat berkomunikasi secara benar dan lancar. Dalam hal ini berbicara melibatkan interaksi satu atau lebih lawan bicara (Harmer, 2001 : 271).

Dengan berdasarkan hal tersebut maka kami berusaha untuk membantu siswa dalam Sosialisasi Metode *Story Telling* Dalam Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Menggunakan Perangkat *Multimedia* di SMK MUHAMDIYAH 2 Palembang serta siswa diharapkan dapat lancar berbicara bahasa Inggris melalui pelatihan percakapan bahasa Inggris komunikatif dengan system 4 jam. Umumnya siswa hanya mempelajari bentuk-bentuk dasar kalimat dengan cara penyusunan kalimat dalam bahasa Inggris serta cara pengucapannya dalam belajar percakapan, tetapi dalam pelatihan ini kami para dosen DTY Program Studi FKIP melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini memberikan pembelajaran Bahasa Inggris dengan judul Sosialisasi Metode *Story Telling* Dalam Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Menggunakan Perangkat *Multimedia* di SMK MUHAMDIYAH 2 Palembang dalam satu hari kegiatan belajar (Durasi 4 jam pembelajaran).

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan sebagai perwujudan pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi Dosen Universitas PGRI Palembang dan L2 Dikti Palembang. Sasaran yang ingin dicapai atas pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah para dosen dapat menerapkan dan mengembangkan kemampuan akademik yang dimilikinya, selain itu setelah mengikuti pelatihan ini para siswa diharapkan dapat menampilkan percakapan Bahasa Inggris secara langsung dan tulisan sehingga siswa dapat berbicara Bahasa Inggris secara lancar, komunikatif dan cerdas dalam menggunakan bahasa Inggris dengan judul Sosialisasi Metode *Story Telling* Dalam Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Menggunakan Perangkat *Multimedia* di SMK MUHAMDIYAH 2 Palembang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemahaman Metode *Story Telling*

Musfiroh (2005: 86) menjelaskan bahwa: *Storytelling* atau mendongeng adalah cerita khayali yang dianggap tidak benar – benar terjadi, baik oleh penuturnya maupun oleh pendongarnya. Dongeng tidak terikat oleh ketentuan normatif dan faktual tentang pelaku, waktu dan tempat (Danandjaja, 1985:472). Pelakunya adalah makhluk – makhluk khayali yang memiliki kebijaksanaan atau kekurangan untuk mengatur masalah manusia dengan segala macam cara. Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga yang melukiskan kebenaran atau bahkan moral (Danandjaja, 1986:83) Dari uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa *storytelling* atau mendongeng adalah salah satu prosa dalam kesusastraan melayu lama yang tidak benar – benar terjadi yang berkaitan dengan lingkungan masyarakat dan disampaikan secara lisan diwariskan dari satu generasi ke generasi selanjutnya.

Sumarjo dan Suratmi (2002: 27) membagi dongeng menjadi beberapa bagian yaitu, legenda, fabel, mite, dan sage.

a. Legenda

Legenda adalah jenis dongeng yang berhubungan dengan peristiwa sejarah atau kejadian alam, misalnya terjadinya sesuatu nama tempat dan bentuk topografi suatu daerah, yaitu bentuk permukaan suatu daerah (bukit, jurang, dan sebagainya)

b. Fabel

Cerita binatang (*fables*, fabel) adalah salah satu bentuk cerita (tradisional) yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Binatang – binatang tersebut dapat berpikir dan berinteraksi layaknya komunitas manusia, juga dengan permasalahan hidup layaknya manusia, Nurgiyantoro (2010: 190)

c. Mite

Mite atau mitos adalah dongen yang mengandung unsur – unsur misteri, dunia gaib, dan alam dewa yang dianggap benar – benar terjadi oleh masyarakat pemilik mite tersebut. Sugiarto (2009: 24)

d. Sage

Sage merupakan dongeng yang mengandung unsur sejarah, dilengkapi dengan unsur kesaktian dan keajaiban. Dari pengertian jenis – jenis *storytelling* di atas ialah peneliti menyimpulkan bahwa legenda adalah cerita rakyat yang menceritakan tentang asal – usul suatu daerah atau tempat yang dikaitkan dengan hal – hal nyata walaupun cerita tersebut tidak benar – benar terjadi. fabel adalah dongeng yang tokohnya adalah binatang, namun binatang tersebut diceritakan layaknya manusia. mite adalah cerita yang berkisah tentang orang – orang yang mempunyai supranatural. Dan sage adalah cerita tentang sejarah yang mengisahkan tentang kesaktian seseorang disuatu daerah.

Dalam Takdiratun Masfuroh (2005: 95) menguraikan beberapa manfaat dari *storytelling* yaitu sebagai berikut

- a. Membantu pembentukan moral dan pribadi anak
- b. Menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi
- c. Memacu kemampuan verbal anak
- d. Merangsang minat menulis anak
- e. Merangsang minat baca anak
- f. Membuka cakrawala pengetahuan anak

4. Proses *Storytelling*

Latif, Abdul (2012), hal terpenting dalam kegiatan *storytelling* adalah proses. Dalam proses inilah terjadi interaksi antara pendongeng dengan *audiencenya*. Melalui proses ini dapat terjalin komunikasi antara pendongeng dengan *audiencenya*. Karena kegiatan mendongeng ini penting bagi anak, maka kegiatan tersebut harus dikemas sedemikian rupa supaya menarik. Agar kegiatan *storytelling* yang disampaikan menarik, maka dibutuhkan adanya tahapan – tahapan dalam mendongeng, teknik yang digunakan dalam mendongeng serta siapa saja pihak yang terlibat dalam kegiatan tersebut untuk menentukan lancar tidaknya proses ini berjalan

Kelebihan Dari *Storytelling* Atau Mendongeng Adalah

- a) Dapat menumbuh dan mengembangkan daya imajinasi anak
- b) Menanamkan nilai-nilai moral sejak dini
- c) Mengembangkan intelektual pada anak
- d) Melatih daya tangkap dan konsentrasi pada anak

Kelemahan Dari *Storytelling* Atau Mendongeng Adalah

- a. Seringkali kesulitan dalam menyusun cerita
- b. Seringkali kesulitan dalam penggunaan media.
- c. Dapat membuat anak pasif.
- d. Apabila alat peraga tidak menarik anak kurang aktif.
- e. Anak belum tentu bisa mengutarakan kembali cerita yang disampaikan
- f. Mendongeng Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan

Boneka tangan merupakan salah satu model benda tiruan berbentuk manusia dan binatang menurut Daryanto (2011:31) keuntungan boneka tangan efisien terhadap waktu, tempat, biaya dan persiapan tidak memerlukan keterampilan yang rumit, penggunaan boneka tangan isi cerita yang disampaikan tidak harus cerita – cerita legenda ataupun seperti dongeng pada umumnya akan tetapi bisa mengguakan cerita pada kehidupan sehari – hari ketentuan bercerita dengan boneka tangan menurut Dhieni (2011:6.53) hendaknya hafal cerita boneka yang digunakan sesuai dengan tokoh agar menarik anak.

Jenis- Jenis Media Pembelajaran

Media di klasifikasi dalam lima kelompok, yaitu (1) media berbasis manusia (guru, tutor dll); (2) media berbasis cetak; (3) media berbasis visual (gambar, grafik, slide); (4) media berbasis audio visual (televisi, film, video), (5) media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*). Salah satu ciri dari media ini bahwa ia membawa pesan kepada penerima. Sebagian diantaranya memproses pesan atau informasi yang diungkapkan oleh peserta didik. Dengan media ini akan tercipta lingkungan belajar yang interaktif.

Menurut Haney dan Ullmer ada 3 kategori utama berbagai bentuk media pembelajaran yaitu (1) media yang mampu menyajikan informasi (media penyaji) yang dapat dikelompokkan menjadi media grafis, cetak, gambar diam, proyeksi diam audio, audio visual, film, televisi dan multimedia. (2) media objek yaitu media tiga dimensi yang mengandung informasi, tidak dalam bentuk penyajian tetapi melalui ciri fisiknya seperti ukuran dan berat. (3) media interaktif, karakteristik terpenting kelompok ini ialah bahwa peserta didik tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi

dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran. Menurut Allen, terdapat sembilan kelompok media, yaitu: visual diam, film, televisi, obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan. Disamping mengklasifikasikan, Allen juga mengaitkan antara jenis media pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Allen mengungkapkan tujuan belajar, antara lain: info faktual, pengenalan visual, prinsip dan konsep, prosedur keterampilan, dan sikap.

Konsep Dasar Berbicara

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia tertulis bahwa berbicara adalah berkata, bercakap, berbahasa atau melahirkan pendapat (dengan perkataan, tulisan, dan sebagainya) atau berunding. Berbicara secara umum dapat diartikan suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh orang lain. Pengertiannya secara khusus banyak dikemukakan oleh para pakar. Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Keterampilan berbicara (*speaking skill*) dalam bahasa Inggris merupakan suatu keterampilan seseorang untuk menyampaikan hasrat dan pemikirannya kepada siapa saja melalui lisan, akan tetapi, keterampilan berbicara sulit berkembang kalau tidak dilatih secara terus menerus dan bisa dilakukan dengan rekan-rekan di dalam kelas, guru-guru bahasa Inggris, atau guru-guru lainnya yang bisa berbahasa Inggris. Tujuannya untuk memperlancar keterampilan berbicara, memperkaya penggunaan kosa kata, memperbaiki tatanan berbahasa, menyempurnakan ucapan-ucapan kosa kata, kalimat-kalimat bahasa Inggris, dan melatih pendengaran sehingga mudah menangkap pesan dari lawan bicara.

Dalam pelajaran bahasa Inggris terdapat beberapa materi pokok bahasan yang terintegrasi, seperti: keterampilan mendengarkan, bicara, membaca dan menulis. Semuanya dipelajari secara beraturan sesuai dengan buku paket yang telah disediakan oleh sekolah. Akan tetapi, tulisan ini hanya terfokus pada keterampilan berbicara (*speaking skill*) untuk membantu gurugurumata pelajaran bahasa dalam meningkatkan metoda pengajarnya dengan menggunakan teori '*Guide Conversation*'. Besar kemungkinan masalah ini berhubungan dengan rendahnya motivasi siswa terhadap keterampilan berbicara bahasa Inggris. Benar atau tidak, bahwa belajar berbicara dalam bahasa asing (bahasa Inggris) dirasa

sulit karena bukan bahasa sendiri. Ada beberapa tahap perkembangan kompetensi berbicara siswa dalam bahasa Inggris, antara lain:

a. *Receive speaking*

Dalam tahapan ini, siswa atau pelajar yang belajar keterampilan berbicara bahasa Inggris lebih banyak menerima dari lingkungan belajar atau mendengarkan ragam bentuk dan gaya berbicara orang lain, ucapan, struktur bahasa yang dipakai, dan pengembangan *vocabulary*-nya sehingga bisa diulanginya di rumah atau di sekolah. Siswa menyimpan dalam memorinya sebanyak mungkin berupa: kosa kata baru tingkat dasar (*basic*), kalimat-kalimat baru, ucapan, dan lain-lain yang siap dipraktikkan dengan lawan bicara sekedar menjawab pertanyaan-pertanyaan (misal, "*what is this?, what is that?, and how are you?*", dan seterusnya). Persiapan ini disebut dengan *receive speaking* yang siap diterapkan keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris (*speaking skill*) yang baik. Dengan pola ini, siswa bisa berfikir dan memperkaya diri dengan ragam bentuk bahasa yang siap pakai.

b. *Productive speaking*

Berdasarkan konsep menerima berarti siswa telah menyimpan banyak persiapan untuk melakukan praktik keterampilan berbicara. Maka selanjutnya adalah kemampuan siswa untuk membentuk dan memperbanyak ungkapan-ungkapan baru, seperti: bertanya, menjelaskan, berdiskusi, dan bahkan membantu rekan sekelas. Dalam hal ini, siswa diberikan kesempatan sebanyak mungkin untuk menggunakan beragam kalimat baru bahasa Inggris sesuai tingkat kelasnya. Pengaruh dari *productive speaking* bisa menjadi indikasi bahwa siswa yang berkemampuan tinggi dalam keterampilan berbicara justru akan lebih berhasil dalam mengembangkan diri bidang keterampilan berbicara Bahasa Inggris dalam mata pelajaran bahasa Inggris.

c. *Descriptive Speaking*.

Dari gambaran kedua tahapan di atas, berarti kesiapan siswa dalam menekuni keterampilan berbicara Bahasa Inggris sangat baik. Dari gabungan kedua tahapan tersebut maka siswa mampu menerima dan memberi (Tanya-jawab) dengan menggunakan rangkaian kalimat sederhana (*simple sentence*), kalimat gabungan (*compound sentence*), dan kalimat kompleks (*complex sentence*) dan

kalimat rumit gabungan (*compound complex sentence*). Artinya, siswa mampu menjawab pertanyaan bahasa Inggris secara lisan, mampu bertanya, memberipenjelasan, berdiskusi, dan mampu menuliskan ungkapan bahasa Inggris secara tertulis juga dengan menggunakan ragam kalimat. Tujuan *descriptive speaking* adalah menyuruh siswa berbicara sebanyak mungkin dengan gambaran dari berbagai sumber bahan bacaan atau urutan pengalaman belajar yang dilaluinya. Adapun ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Inggris di SD/MI mencakup kemampuan berkomunikasi lisan secara terbatas dalam konteks sekolah, yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

- 1) Mendengarkan
- 2) Berbicara
- 3) Membaca
- 4) Menulis

Multimedia

Multimedia menurut etimologi atau asal usul bahasanya adalah berasal dari kata *multi* (latin) “multus” yang berarti banyak atau lebih dari satu. Dan *media* (latin) berasal dari kata latin *medius* yang merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”, yang berarti perantara atau pengantar. Dalam pengertian ini, guru, buku, dan lingkungan sekolah merupakan media. (Sadiman, dkk), media adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai penyalur pesan dan mengirim pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan juga minat serta perhatian dari siswa sedemikian rupa, sehingga di dalam proses mengajar dapat berlangsung dengan efektif dan juga efisien sesuai dengan apa yang diharapkan. Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996) atau Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks atau Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat audio (suara, musik), animasi video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002) atau Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video (Robin dan Linda, 2001) atau Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Hofstetter, 2001).

SIMPULAN

Dalam PKM ini dengan judul Sosialisasi Metode *Story Telling* Dalam Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Menggunakan Perangkat *Multimedia* di SMK MUHAMDIYAH 2 Palembang, Pengajaran bahasa Inggris pada anak usia sekolah dasar bukanlah hal yang mudah, sebab karakter dan personaliti siswa merupakan salah satu faktor yang dapat menentukan cepat atau lambatnya mereka mencapai tujuan pembelajaran. Sebagai bahasa asing bagi siswa, belajar Bahasa Inggris tentunya memiliki tantangan tersendiri. Oleh karenanya, salah satu upaya yang dapat dilakukan guru di dalam kelas adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan permainan atau game. Role play atau bermain peran merupakan salah satu metode belajar bahasa Inggris yang dapat melatih siswa untuk berkomunikasi bahasa Inggris berdasarkan konteks situasi tertentu. Selain itu, metode ini juga melatih siswa untuk dapat berkomunikasi bahasa Inggris dengan menggunakan ekspresi dan gerak tubuh yang tepat sesuai dengan maksud ucapannya. Melalui penerapan story telling, peserta pelatihan dalam kegiatan pengabdian ini lebih tertarik untuk belajar bahasa Inggris, lebih mudah memahami dan mengingat materi yang diajarkan, meningkatkan keterampilan mereka dalam membuat kalimat-kalimat sederhana, serta mempraktekannya di dalam kelas. Selain itu, ada interaksi yang baik antara instruktur dan peserta selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung, sehingga tujuan kegiatan dapat tercapai dengan baik

REFERENSI

- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta:BSNP
- G.Arsjad, Maidar, Dra. dan U.S, Mukti, Drs. 1988. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta : Erlangga
- Latif, Abdul. (2012). *The Miracle of Story Telling*. Jakarta: Zikrul Hakim.

- Masfuroh (2005: 95) Penerapan Metode *Storytelling* dalam Peningkatan Komunikasi Bahasa Inggris. Bandung : Angkasa
- Nur, Mohamad, Prof.Dr. 1999. *Teori Belajar*. Surabaya : University Press UNESA
- Paulston, Christina Bratt, dkk. 1975. *Developing Communicative Competence*. Pittsburg: University of Pittsburg Press.
- Poole, Deborah and Thrush, Emily Austin.1991. *Interactions II: A Speaking Activities Book* . Singapore: McGraw-hill, Inc.
- Tarigan, Henry Guntur, Prof. Dr. 1986. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa