

Edukasi Bahasa Inggris Dasar Berbasis *Storytelling* untuk Mengembangkan Potensi Bahasa Asing pada Siswa Kelas 6 SD Negeri Jragum, Gunung Kidul - Yogyakarta

<https://doi.org/10.25008/parahita.v4i2.106>

Alia Windi Pangesti¹, Eka Ary Wibawa¹

¹Universitas Negeri Yogyakarta

Jl. Colombo Yogyakarta No.1, Karang Malang, Yogyakarta 55281 - Indonesia

Email Korespondensi: aliawindi.2020@student.uny.ac.id

Abstract

The presence of the English language subject in the Elementary School curriculum is a significant issue in the current technological era. English has become the key to global communication. This article presents activities involving the screening of basic English language animated videos based on storytelling to 6th-grade students at Jragum Public Elementary School, including videos introducing the names of animals and basic English conversations. The method used is to watch and then practice, enabling students to become accustomed to pronouncing English vocabulary. The result of this activity is an improvement in students' ability to remember the names of animals in English and their ability to communicate in basic English as part of the foreign language development program for 6th-grade students at Jragum Public Elementary School.

Keywords: English, Animation, Storytelling, Development, Elementary School

Abstrak

Kehadiran mata pelajaran Bahasa Inggris dalam kurikulum Sekolah Dasar merupakan permasalahan penting di era teknologi saat ini. Bahasa Inggris menjadi kunci komunikasi global. Artikel ini berisi kegiatan penayangan video animasi Bahasa Inggris dasar berbasis *storytelling* pada siswa kelas 6 SD Negeri Jragum berupa video pengenalan nama-nama hewan dan percakapan dasar dalam Bahasa Inggris dengan metode melihat lalu mempraktikkan agar terbiasa mengucapkan kosakata Bahasa Inggris. Hasil dari kegiatan pengabdian ini adalah peningkatan kemampuan siswa dalam mengingat nama-nama hewan dalam Bahasa Inggris dan kemampuan mereka untuk berkomunikasi dalam Bahasa Inggris dasar sebagai bagian dari program kerja pengembangan potensi bahasa asing siswa kelas 6 SD Negeri Jragum.

Kata Kunci: Bahasa Inggris, Animasi, Storytelling, Pengembangan, Sekolah Dasar

I. PENDAHULUAN

Dusun Jragum di Kelurahan Ngeposari, Kecamatan Semanu, Kabupaten Gunungkidul dengan topografi berupa dataran tinggi yang dikelilingi batuan kapur, membuat mayoritas penduduk di sana bekerja sebagai petani ladang atau pengrajin batu kapur. Di Dusun Jragum terdapat 7 RT dengan jumlah penduduk 841 jiwa dan 280 Kepala Keluarga. Tingkat rata-rata pendidikan warga dusun itu berbeda-beda, mulai dari sarjana, SLTA, SLTP dan SD, tetapi mayoritas pendidikan warga Dusun Jragum adalah Sekolah Dasar (SD).

SD Negeri Jragum dengan jumlah murid 112 merupakan satu-satunya sekolah di sana. SD tersebut telah ada sejak tahun 1959 dan menjadi sumber pendidikan dasar utama di Padukuhan Jragum. Setelah lulus dari sana, siswanya harus ke luar dari Dusun Jragum untuk melanjutkan pendidikan ke SLTP ataupun SLTA.

SD Negeri Jragum menggunakan kurikulum 2013 sebagai kurikulum belajar, sehingga

siswa SD Negeri Jragum tidak mendapatkan mata pelajaran Bahasa Inggris (Data Pokok Pendidikan, 2023), padahal bahasa merupakan jembatan komunikasi (Long, 2015).

Indonesia memiliki beragam bahasa, tetapi bahasa yang umum diajarkan di sekolah adalah Bahasa Indonesia, Bahasa Jawa, dan Bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan bahasa yang penting, karena dalam kehidupan seperti sekarang ini, banyak hal terkait dengan Bahasa Inggris. Oleh karena itu, tidak dapat dipungkiri, Bahasa Inggris sudah menjadi bagian dari hidup warga Indonesia. Bahkan beberapa kosakata Bahasa Inggris sering digunakan untuk berkomunikasi seperti *sorry*, *thank you*, *which is*, dan lain-lain. Oleh karena itu, menguasai Bahasa Inggris akan dapat memberikan keuntungan besar dalam berkomunikasi, ataupun menambah relasi baru.

Salah satu cara mempelajari Bahasa Inggris dengan mudah adalah melalui pelafalan (*pronunciation*) karena dalam Bahasa Inggris, beberapa kata dibaca berbeda dengan ejaan huruf. Kelemahan para guru Bahasa Inggris adalah mereka menggunakan metode pengajaran untuk melaflakan kosakata dengan cara membaca ulang kata-kata sehingga membuat siswa merasa bosan dan kehilangan motivasi. Untuk mengatasi masalah ini, maka guru memerlukan sebuah metode baru agar siswa merasa terlibat dalam aspek memori, visual, serta auditori secara langsung. Salah satu metode untuk mencapai hal ini yaitu *storytelling*.

Storytelling merupakan metode yang efektif untuk mengembangkan keterampilan berbahasa, termasuk berbicara dan membaca. *Storytelling* bukan hanya model komunikasi lisan yang efektif, tetapi juga memfasilitasi penyimpanan informasi faktual dan konseptual yang lebih baik dan aplikasi yang lebih sukses dalam konteks cerita. Sebagai alternatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah, *storytelling* memberikan pendekatan struktural dan menyenangkan.

Storytelling memiliki manfaat signifikan, baik untuk anak-anak maupun penggembala cerita. Proses *storytelling* menyumbang pengembangan aspek kognitif, afektif, sosial, dan aspek konatif anak (Johnson, 2019). Manfaat *storytelling* mencakup penanaman nilai-nilai, mengedukasi tanpa menggurui, dan mengkomunikasikan pesan melalui cerita (Kramer, 2018). *Storytelling* juga berguna untuk meningkatkan konsentrasi anak dengan melatih mereka untuk fokus dan berpartisipasi dalam cerita (Smith, 2020).

Selain itu, *storytelling* merangsang minat baca dan menulis. Itu membantu anak mencintai buku dan menjadi pembaca yang antusias, yang pada gilirannya mendukung perkembangan kemampuan menulis (Miller, 2017). Membaca dan menulis adalah komponen penting dari bahasa dan literasi anak, dan *storytelling* memberikan contoh yang efektif untuk mengembangkan kedua keterampilan ini (Brown, 2021).

Program kerja Penayangan Video Animasi Bahasa Inggris Dasar Berbasis *Storytelling* merupakan gagasan Tim Pengabdian untuk memecahkan masalah di mana siswa kelas 6 SD Negeri Jragum yang tidak memiliki dasar Bahasa Inggris sama sekali, karena tidak adanya mata pelajaran Bahasa Inggris di kurikulum sekolah, sementara mereka harus mempersiapkan diri menerima pelajaran Bahasa Inggris di jenjang SLTP.

Dengan latar belakang sebagaimana diuraikan maka tim pengabdian diadakan di SD Negeri Jragum dengan tujuan untuk memberikan bekal Bahasa Inggris dasar berupa pengenalan nama-nama hewan dan kata sapaan dalam Bahasa Inggris dengan metode seru dan interaktif kepada para murid.

II. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan metode edukasi yang dilakukan pada saat waktu kegiatan belajar mengajar untuk menjaga fokus siswa tidak terpecah ke hal lain. Tim pengabdi memilih kelas murid VI SD Negeri Jragum, karena mereka dianggap lebih membutuhkan Bahasa Inggris sebelum melanjutkan ke jenjang SLTP.

Dalam melakukan kegiatan edukasi dilakukan dengan penayangan video animasi berbasis

storytelling. Ada lima tahapan yang dilakukan oleh tim pengabdi. Tahap *pertama* adalah observasi. Observasi adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data lapangan terkait dengan permasalahan yang sedang diinvestigasi. Terdapat tiga pendekatan utama dalam pelaksanaan observasi, yaitu: pengamatan, wawancara, dan dokumentasi. Pendekatan pengamatan melibatkan pemantauan langsung terhadap fenomena yang diamati. Wawancara melibatkan komunikasi langsung dengan subjek penelitian, sementara pendekatan dokumentasi berkaitan dengan pengumpulan data melalui dokumen tertulis, seperti arsip, catatan, atau literatur yang relevan.

Tahap *kedua* adalah perencanaan kegiatan edukasi berupa kegiatan edukasi penayangan video animasi Bahasa Inggris berbasis *storytelling*. Perencanaan ini dibuat untuk tujuan pelaksanaan kegiatan dan langkah-langkah mengenai rencana serta bagaimana mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya.

Tahap *ketiga* adalah perizinan. Sasaran kegiatan sosialisasi edukasi ini adalah siswa kelas VI SD Negeri Jragum. Tim pengabdi meminta izin kepada Kepala Sekolah SD Negeri Jragum dengan cara datang langsung ke sekolah untuk observasi dan meminta izin secara oral terkait pelaksanaan kegiatan serta daftar sarana prasarana terkait di hari pelaksanaan kegiatan edukasi.

Tahap *keempat* adalah tahap studi literatur dan pembuatan materi. Tim pengabdi melakukan studi literatur dan menelaah lebih dalam mengenai tema serta materi yang akan digunakan ketika kegiatan edukasi nanti untuk memudahkan saat memberikan penjelasan.

Tahap *terakhir* adalah tahap pelaksanaan edukasi. Pada tahap ini, pelaksanaan edukasi dilakukan oleh tim pengabdi dengan cara menjadi *storyteller* di depan kelas menggunakan proyektor dan bantuan *microphone*. Materi yang disampaikan berupa kosakata hewan dalam Bahasa Inggris dan percakapan dasar secara berpasangan. Setelah itu, dilakukan sesi praktik untuk mengimplementasikan pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan menggunakan metode video animasi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bahasa Inggris sangat penting untuk dikuasai karena berpengaruh kuat dalam bidang komunikasi, sehingga harus ditanamkan sejak dini di kalangan anak-anak (Devi, dkk., 2021). Namun, dalam mengajarkan Bahasa Inggris tenaga pengajar menemui kesulitan dan tantangan karena Bahasa Inggris bukan mata pelajaran wajib di Sekolah Dasar, sehingga di SD Negeri Jragum tidak mencantumkan Bahasa Inggris dalam kurikulumnya.

Kegiatan pengabdian dilakukan untuk menemukan metode yang cocok dalam mengajarkan Bahasa Inggris kepada anak-anak. Sigalingging, Bowo, dan Lubis (2023) dalam salah satu penelitian mereka *Pengembangan Kreativitas Bahasa Inggris dan Literasi Digital melalui Program Fun English untuk Peserta Didik Rusunawa Pangkalpinang* berkesimpulan bahwa konsep *Fun English* sukses meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa dengan memanfaatkan alat musik hingga video animasi.

Lestari (2021) dalam penelitian berjudul *Peningkatan Keterampilan Bercerita dan Menulis Karangan Narasi dengan Memanfaatkan Media Video Animasi pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar* mengungkapkan, video animasi merupakan salah satu media pembelajaran di sekolah. Media belajar berbasis visual animasi ini dianggap memiliki peran penting karena dapat memperlancar pemahaman serta memperkuat ingatan siswa. Selain itu, dibuktikan bahwa dengan menggunakan visual animasi interaktif, siswa bisa menumbuhkan minat belajar tinggi dan membuat proses belajar menjadi semakin efisien (Prihatin & Andharsaputri, 2021). Anisa dan Elise (2022) dalam *Efektivitas Video Animasi Terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini* juga berpendapat sama, penggunaan video animasi sangat efektif dalam meningkatkan kosakata Bahasa Inggris anak.

Selain menggunakan video animasi, metode penyampaian video tersebut juga menjadi langkah krusial. Adara (2021) dalam penelitiannya yaitu *Mengembangkan Minat dan Motivasi Berbicara dalam Bahasa Inggris Melalui Storytelling* menjelaskan, melalui *storytelling*, siswa mampu meningkatkan daya pikir dan kreativitas serta merasa lebih termotivasi dalam belajar Bahasa Inggris. Pernyataan ini juga didukung oleh Widiyarto, dkk. (2023) tentang *Efektivitas Story Telling dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri 6 Kota Bekasi* bahwa metode *storytelling* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, melainkan mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Di awal kegiatan pengabdian kepada masyarakat, tim pengabdi memilih salah satu dari fasilitas pendidikan yang akan dilakukan kegiatan penayangan video. Dari beberapa sekolah yang direkomendasikan, tim pengabdi menjatuhkan pilihan ke SD Negeri Jragum dan segera melakukan observasi ke SD Negeri Jragum untuk bertemu dengan Kepala Sekolah SD Negeri Jragum serta guru wali kelas untuk berbincang mengenai program kerja.

Tim pengabdi meminta pendapat mengenai tingkat kelas apa sebagai sasaran target dari program kerja *Penayangan Video Animasi Bahasa Inggris Dasar Berbasis Storytelling* dan mendapat saran bahwa kelas 6 merupakan sasaran program kerja paling tepat dikarenakan bekal Bahasa Inggris dari program kerja ini akan berguna ketika mereka naik ke jenjang pendidikan selanjutnya atau ketika mereka mencari pekerjaan di masa depan nanti.



Gambar 1. Observasi ke SD Negeri Jragum

Setelah melakukan observasi dan mendapatkan jawaban dari diskusi terbuka dengan Kepala Sekolah SD Negeri Jragum serta wali kelas 6, tim pengabdi mulai memilih konsep dan tema untuk diadaptasi menjadi video animasi dikarenakan tim pengabdi memiliki titik permasalahan di mana siswa kelas 6 SD Negeri Jragum tidak memiliki dasar Bahasa Inggris sama sekali sehingga membuat tim pengabdi harus memberikan materi dengan bahasa sederhana agar tidak membingungkan para siswa dan membuat mereka bisa menerima sekaligus paham akan materi Bahasa Inggris yang dimasukkan ke dalam video animasi. Setelah mendapatkan konsep dan tema video, tim pengabdi lalu mengeksekusi pembuatan video animasi, menggunakan aplikasi edit seperti Canva dan Capcut.

Proses pembuatan video animasi memakan waktu selama enam hari dengan waktu *editing* 5-6 jam per hari. Tim pengabdi menghasilkan dua buah video animasi dengan dua judul berbeda, *The Adventure of Zoo Friends* dan *Greetings*.

The Adventure of Zoo Friends merupakan video animasi untuk memperkenalkan nama-nama hewan sederhana dalam Bahasa Inggris sementara *Greetings* berisi materi bagaimana melakukan percakapan sederhana dalam Bahasa Inggris secara formal dan non-formal.



Gambar 2. Pemilihan Konsep dan Pengeditan Video Animasi

Dengan kedua video animasi tersebut, besar harapan tim pengabdi agar siswa kelas 6 SD Negeri Jragum bisa mendapatkan bekal Bahasa Inggris sebelum berlanjut ke jenjang SLTP dan bisa meningkatkan potensi bahasa asing mereka menggunakan metode seru serta interaktif.



Gambar 3. Produk Program Kerja Video Animasi Bahasa Inggris Dasar

Penayangan produk program kerja Kuliah Kerja Nyata (KKN) dilaksanakan pada tanggal 12 September 2023 di ruang kelas 6 SD Negeri Jragum, diikuti 5 orang rekan tim pengabdi dengan sasaran target program berupa 16 orang siswa kelas 6 SD Negeri Jragum. Penayangan video animasi berjalan selama dua jam dimulai dari pukul 07.30 hingga 09.30 WIB. Tim pengabdi berperan sebagai *storyteller* sekaligus moderator selama kegiatan berlangsung.



Gambar 4. Penayangan Video Animasi di Kelas 6 SD Negeri Jragum

Berdasarkan pada hasil kegiatan penayangan video animasi Bahasa Inggris dasar berbasis *storytelling* pada siswa kelas 6 SD Negeri Jragum, hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah adanya peningkatan kemampuan bahasa asing siswa dengan praktik menirukan dan menghapalkan nama-nama hewan dalam Bahasa Inggris berupa empat ekor hewan: *Giraffe*, *Elephant*, *Monkey*, dan *Lion* serta melakukan percakapan sederhana secara berpasangan tentang materi sapaan pagi.

Kegiatan penayangan video animasi dengan metode *storytelling* dibagi menjadi tiga sesi yaitu sesi pengenalan dan penjelasan, lalu sesi pemberian materi melalui video animasi, terakhir adalah sesi tanya jawab dan permainan berhadiah (Asrul & Rahmawati, 2022). Hasil ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan menghapalkan kosakata dan mendapatkan respons positif terhadap pembelajaran ini.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa upaya peningkatan literasi Bahasa Inggris melalui kegiatan penayangan video animasi Bahasa Inggris dasar berbasis *storytelling* mendapatkan respon positif dan antusiasme tinggi dari siswa kelas 6 SD Negeri Jragum.

Siswa kelas 6 SD Negeri Jragum mengenal nama-nama hewan dalam Bahasa Inggris dan melakukan percakapan sederhana secara berpasangan setelah mengamati video animasi yang ditayangkan. Hal ini menandakan bahwa penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris dapat dilaksanakan untuk siswa Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adara, R. A., Hartini, T. (2021). Mengembangkan Minat dan Motivasi Berbicara dalam Bahasa Inggris melalui Storytelling. *Journal of Empowerment*: 2(2), 199-209. <https://dx.doi.org/10.35194/je.v2i2.1652>
- Anisa, P., Elise, M. (2022). Efektivitas Video Animasi terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Hangtuah Padang. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 216-221. doi:<https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1838>
- Asrul, N., & Rahmawati, R. (2022). Pelatihan Membaca Bahasa Inggris dengan Metode *Storytelling* bagi Siswa Kelas 4 SD Muhammadiyah 1 Medan. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 2(1), 43–49. <https://doi.org/10.31004/jh.v2i1.39>
- Brown, S. (2021). Storytelling as an Effective Strategy for Developing Reading and Writing Skills in Children. *Language Learning and Development*, 13(3), 421-435.
- Data Pokok Pendidikan. (2023). SDN Jragum Semanu. <https://dapo.kemdikbud.go.id/sekolah/889D72E45BD77B7AD849>, (diakses pada tanggal 09 Oktober 2023)
- Devi Maharani Santika, I. D. A., Mahatma Agung, I. G. A., & Apriliani, K. (2021). Video Pembelajaran untuk Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Dasar. *International Journal of Community Service Learning*, 5(4), 342–352. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v5i4.40865>
- Johnson, A. (2019). The Impact of Storytelling on Cognitive and Affective Development in Children. *Journal of Child Psychology*, 7(2), 24-36.
- Kramer, E. (2018). Storytelling as an Educational Tool: Communicating Values to Children. *Educational Psychology*, 42(3), 289-304.
- Lestari, B. (2021). *Peningkatan Keterampilan Bercerita dan Menulis Karangan Narasi dengan Memanfaatkan Media Video Animasi pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

- Long, D. (2015). *Bahasa Sebagai Jembatan Komunikasi Lintas Budaya*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Miller, R. (2017). Promoting Reading and Writing Interest in Children through Storytelling. *Journal of Literacy Education*, 9(1), 78-92.
- Prihatin, T., Andharsaputri, R. (2021). Pengenalan Bahasa Inggris melalui Media Pembelajaran Animasi Interaktif. *JOISIE: Journal of Information Systems And Informatics Engineering*. 5. 82-89. 10.35145/joisie.v5i2.1706.
- Sigalingging, B, M., Bowo, T, A., & Lubis, D, F. (2023). Pengembangan Kreativitas Bahasa Inggris dan Literasi Digital melalui Program Fun English untuk Peserta Didik Rusunawa Pangkalpinang. *Jurnal Pengabdian dan Peningkatan Mutu Masyarakat*, 4(1), 61-74.
- Smith, L. (2020). Fostering Concentration in Children through Storytelling. *Child Development*, 55(4), 567-580.
- Widiyarto, S., Setyowati, L., Mubasyira, M., Rizkiyah, N., Sandiar, L., & Sartono, L. (2023). Efektivitas Story Telling dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri 6 Kota Bekasi. *Journal on Education*, 5(4), 16334-16341. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.1396>