

Pelatihan Storytelling dan Digital Storytelling bagi Guru dan Peserta Didik SMPN 12 Palu

Rofiqoh¹, Andi Patmasari², Agussatriana³, Oktaviani⁴

Universitas Tadulako, Palu, Indonesia^{1,2,3,4}

Abstrak. Khalayak sasaran atau mitra dari kegiatan pengabdian ini adalah guru dan peserta didik di SMPN 12 Palu. Peserta didik masih memiliki kekhatiwaran dan ketakutan yang cukup tinggi untuk berbicara atau berbahasa Inggris di depan orang banyak. Rendahnya minat peserta didik dalam berbahasa Inggris juga merupakan permasalahan yang ditemukan pada khalayak sasaran. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah menumbuhkan dan mengembangkan minat dan kreativitas peserta didik dalam berbahasa Inggris; menjadikan peserta didik pencerita atau pendongeng (*storyteller*) yang baik dalam bahasa Inggris; menghadirkan media pembelajaran berbasis ICT (*Information Communication Technology*) ke dalam kelas berupa kumpulan cerita digital berbahasa Inggris. Kegiatan pengabdian ini dilakukan melalui metode demonstrasi dan contoh dimana guru dan peserta didik diberikan materi serta penjelasan dan setelah itu kegiatan dilanjutkan dengan praktik langsung (*hands on practice*).

Kata Kunci: *Storytelling, Digital storytelling*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa di antara bahasa-bahasa di dunia yang ditetapkan sebagai bahasa internasional. Saat ini, bahasa Inggris telah menjadi media komunikasi utama bagi masyarakat di berbagai negara di dunia. Di Indonesia, bahasa Inggris, berdasarkan status, diajarkan sebagai bahasa asing (*foreign language*). Bahasa Inggris menjadi salah satu mata pelajaran wajib di sekolah dan telah diajarkan mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah bahkan perguruan tinggi, tidak hanya di lembaga formal tetapi juga lembaga nonformal.

Salah satu tujuan pengajaran bahasa Inggris sebagai bahasa kedua atau bahasa asing adalah untuk membuat peserta didik dapat berkomunikasi secara efektif (Brown dan Yule, 1983). Dalam hal ini, peserta didik diharapkan menjadi pengguna bahasa Inggris yang kompeten dalam berkomunikasi dengan orang lain. Sehubungan dengan hal tersebut, pengajaran bahasa Inggris sebagai konteks bahasa asing hendaknya dilakukan secara interaktif, dimana pembelajaran melibatkan terjadinya interaksi dua arah atau lebih yang meliputi interaksi guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik dan dengan masyarakat, lingkungan alam, serta sumber atau media lainnya.

Hal tersebut sejalan dengan pendekatan pembelajaran Kurikulum 2013 yang tertuang secara jelas dalam Permendikbud No. 81A tentang Implementasi Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 tersebut mengimplementasikan perubahan pola pembelajaran dari yang semula *teacher centered learning* (pembelajaran berpusat pada guru) yang didominasi

dengan metode ceramah menjadi *student centered learning* (pembelajaran berpusat pada siswa). Dalam pendekatan *student centered learning* (pembelajaran berpusat pada siswa), guru harus mampu melaksanakan perannya, bukan hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai motivator, fasilitator, dan inovator (Antika, 2014). Namun, pada kenyataannya, proses pembelajaran saat ini masih cenderung menerapkan prinsip *teacher centered learning* (pembelajaran berpusat pada guru) dimana guru menjadi pusat dari kegiatan belajar mengajar sehingga hanya terjadi komunikasi satu arah.

Selain itu, pada kenyataannya, seperti yang terlihat di lokasi sasaran, peserta didik masih memiliki kekhawatiran dan ketakutan yang cukup tinggi untuk berbicara atau berbahasa Inggris di depan orang banyak. Atau dengan kata lain, mereka belum memiliki keberanian dan kepercayaan diri untuk berbicara di depan orang banyak. Ada beberapa hal yang menyebabkan hal tersebut, salah satunya adalah kurangnya kosa kata yang mereka ketahui dan kuasai, sehingga mereka terbatas dalam menyampaikan ide dan pikiran mereka. Rendahnya minat peserta didik dalam berbahasa Inggris juga merupakan permasalahan yang ditemukan pada khalayak sasaran. Mereka seharusnya bukan hanya didorong untuk belajar (*to learn*), tetapi juga didorong untuk belajar menguasai ilmu (*learning to acquire knowledge*), serta mempromosikan aktivitas belajar bertindak (*learning to act*).

Bagi peserta didik sekolah menengah pertama dimana mereka masih dalam transisi dari lingkungan sekolah dasar, guru harus mampu memberikan pengajaran dan pengalaman bahasa Inggris yang bervariasi (Sari, 2019). Selain itu, Slamet et al. (2020) berpendapat bahwa pada pembelajaran abad 21, salah satu komponen penting yang harus dimiliki guru adalah kemampuan menggunakan hingga membuat sumber belajar berbasis ICT (*Information Communication Technology*) untuk keperluan pembelajaran. Sarana ICT dapat berperan sebagai instrumen utama bagi para pendidik dan peserta didik dalam mencari (*searching*), menghimpun (*classifying*), menyajikan (*presenting*) informasi secara cepat dan menarik, untuk ditransformasikan menjadi ilmu pengetahuan yang bermanfaat (Sirozi, 2018). Dalam hal ini, *storytelling* dan *digital storytelling* adalah pilihan yang dapat diterapkan pada peserta didik sekolah menengah pertama. *Storytelling* adalah menceritakan sebuah kisah dengan adanya dialog, adegan dan disertai tiruan suara berupa binatang, manusia, dan tokoh yang disebut dalam cerita tersebut. *Storytelling* menggunakan cara menyampaikan cerita dengan kemampuan intonasi dan menggunakan alat bantu sehingga dapat menarik perhatian pendengar.

Storytelling dijabarkan sebagai aktivitas lisan yang tidak hanya meminta peserta didik untuk mendengar saja, namun mereka bisa ikut di dalam cerita tersebut (Cameron, 2001). Sedangkan *digital storytelling* merupakan suatu bentuk baru dari *storytelling*. *Digital storytelling* menggunakan aplikasi komputer dimana sebuah cerita diwujudkan dalam sebuah video yang dilengkapi dengan suara, gambar, teks, dan animasi sehingga lebih menarik (Asri, Indrianti, dan Perdanasari, 2017). Di samping itu, *digital storytelling* tidak hanya terbatas pada cerita klasik saja, tetapi juga berbagai macam topik dan hasil videonyapun bervariasi. *Digital storytelling* pada intinya adalah suatu proses penggabungan gambar, suara, teks, dan video untuk menceritakan atau menggambarkan

sesuatu (Frazel, 2010). *Digital storytelling* adalah proses bercerita melalui sarana digital. Guru dan peserta didik dapat menggunakan berbagai *software* yang tersedia sehingga mereka dengan mudah dapat mengekspresikan diri serta mengembangkan kreativitas dan inovasinya. *Digital storytelling* merupakan salah cara termudah untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam kelas.

Berkaitan dengan hal tersebut, tim pengabdian mengadakan pelatihan *storytelling* dan *digital storytelling* bagi guru dan peserta didik di SMP Negeri 12 Palu sebagai salah satu kegiatan Tridarma Perguruan Tinggi. Dengan adanya pelatihan *storytelling* dan *digital storytelling* diharapkan masalah kekhatiwaran dan ketakutan peserta didik yang cukup tinggi untuk berbicara atau berbahasa Inggris di depan orang banyak akan teratasi dan mereka akan memiliki keberanian untuk bercerita dalam bahasa Inggris dihadapan orang banyak karena pada kegiatan pengabdian ini mereka akan dibekali dengan materi tentang *storytelling* dan latihan bagaimana penyampaian cerita dan faktor apa saja yang menentukan dalam penyampaian cerita.

Selain itu, rendahnya minat peserta didik dalam berbahasa Inggris juga akan teratasi dengan adanya integrasi teknologi ke dalam kelas yang dilakukan dengan menghadirkan atau membuat media dan sumber belajar berbasis ICT, dalam hal ini *digital storytelling* akan membuat minat dan kreativitas peserta didik dalam berbahasa Inggris berkembang karena pada kegiatan pengabdian ini guru dan peserta didik akan membuat cerita digital. Hal tersebut tentunya akan sejalan dengan pendekatan pembelajaran Kurikulum 2013 yaitu *student centered learning* (pembelajaran berpusat pada siswa).

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Pelatihan *Storytelling* dan *Digital Storytelling* bagi Guru dan Peserta Didik SMPN 12 Palu” dilaksanakan di SMPN 12 Palu yang beralamat di Jalan Dupa Indah, Kelurahan Layana Indah, Kecamatan Mantikulore, Kota Palu, Provinsi Sulawesi Tengah. Kegiatan ini akan diikuti oleh guru Bahasa Inggris dan peserta didik di SMPN 12 Palu.

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, istilah metode diartikan sebagai pola atau sistem tindakan yang akan dilakukan, ataupun urutan atau tahapan-tahapan yang perlu dalam menjalankan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (Murdjito, 2012). Berkenaan dengan hal tersebut, kegiatan pengabdian ini akan berlangsung dalam beberapa tahap. Tahap pertama yaitu perencanaan. Tahap perencanaan ini diawali dengan pembentukan tim pengabdian yang terdiri dari dosen Prodi Pendidikan Bahasa Inggris dan juga melibatkan atau mengikutsertakan mahasiswa pada prodi tersebut. Selanjutnya, tim pengabdian yang telah dibentuk melakukan analisis situasi dengan menentukan khalayak sasaran dan bidang permasalahan yang akan dianalisis.

Setelah penentuan khalayak sasaran dan bidang permasalahan yang akan dianalisis, tim pengabdian melakukan observasi pada khalayak sasaran. Dalam hal ini, tim pengabdian mencoba menemukan, melihat, dan mempelajari keseluruhan masalah yang dihadapi oleh khalayak sasaran. Selain itu, juga dilakukan koordinasi terkait masalah perizinan atau kesediaan khalayak sasaran. Selanjutnya, tahap yang dilakukan adalah persiapan dimana

tim pengabdian dibantu oleh mahasiswa yang terlibat mempersiapkan semua materi, bahan, atau alat yang akan digunakan atau dibutuhkan pada saat pelaksanaan. Setelah persiapan segala sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan pengabdian rampung, maka tahap berikutnya adalah pelaksanaan.

Dalam tahap pelaksanaan, tim pengabdian akan melakukan kegiatan dalam bentuk pelatihan. Ada beberapa metode yang biasanya digunakan dalam proses pelatihan (*training method*), namun kegiatan pengabdian ini akan dilakukan melalui metode demonstrasi dan contoh, dimana guru dan peserta didik akan diberikan: 1) materi tentang *storytelling* dan *digital storytelling*, 2) penjelasan secara prosedural bagaimana penyampaian cerita dan faktor apa saja yang menentukan dalam penyampaian cerita, 3) aplikasi atau *software* yang dapat digunakan dalam *digital storytelling*. Setelah itu, kegiatan akan dilanjutkan dengan praktik langsung (*hands on practice*). Metode demonstrasi dan contoh akan lebih banyak melibatkan penguraian dan cara memperagakan sesuatu melalui contoh-contoh atau dengan kata lain *learning by doing* atau *learning by practice* yang menekankan pada belajar sambil praktik, jadi bukan hanya sekadar teori. Jadi, peserta didik akan diberi kesempatan untuk mempraktikkan *storytelling*. Selain itu, guru dan peserta didik akan membuat cerita digital (*digital storytelling*) dengan dibantu oleh tim pengabdian dan mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan pengabdian ini.

Setelah tahap pelaksanaan, pada tahap berikutnya dilakukan kegiatan lanjutan berupa konsultasi atau bimbingan lanjutan bagi guru dan peserta didik yang ingin memperdalam wawasan tentang *storytelling* ataupun *digital storytelling* serta evaluasi atas hasil yang telah dicapai oleh peserta pelatihan atau khalayak sasaran. Setelah semua kegiatan dilaksanakan, tim pengabdian akan menyusun laporan hasil pengabdian dan melaporkan hasil pengabdiannya melalui seminar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

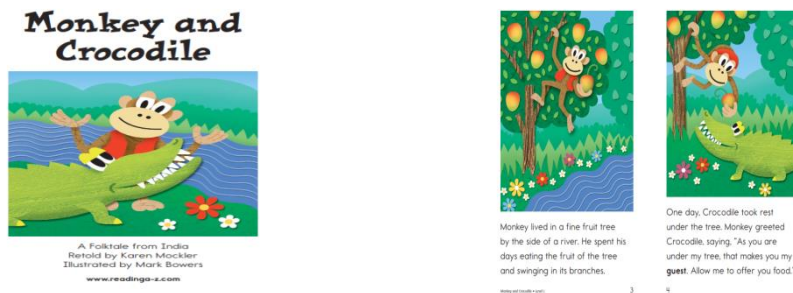
Tahap Persiapan

Setelah penentuan khalayak sasaran dan bidang permasalahan yang akan dianalisis, tim pengabdian melakukan observasi pada khalayak sasaran. Observasi pada khalayak sasaran dilakukan pada tanggal 11 Maret 2020. Dalam proses observasi, tim pengabdian mencoba menemukan, melihat, dan mempelajari keseluruhan masalah yang dihadapi oleh khalayak sasaran. Selain itu, juga dilakukan koordinasi terkait masalah perizinan atau kesediaan khalayak sasaran. Bapak Yusri, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala SMPN 12 Palu menyambut hangat kedatangan serta maksud dan tujuan kedatangan tim pengabdian ke SMPN 12 Palu.

Pada tanggal 16 Juli 2020, tim pengabdian melakukan konfirmasi pada khalayak sasaran terkait pelaksanaan pengabdian. Setelah mendapatkan izin untuk melakukan kegiatan pengabdian di SMPN 12 Palu, tim pengabdian mulai mempersiapkan hal apa saja yang dibutuhkan selama kegiatan pengabdian, misalnya mempersiapkan materi yang akan dibawa serta naskah yang akan digunakan untuk kegiatan *storytelling* dan aplikasi yang akan digunakan pada kegiatan *digital storytelling*.



Gambar 1. Observasi dan Konfirmasi



Gambar2. Cerita yang Digunakan

Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan selama 2 hari, yaitu pada tanggal 25 s.d. 26 Juli 2020 dan dilaksanakan pada dua kelompok peserta didik yang terdiri dari peserta didik kelas VIII dan kelas IX SMPN 12 Palu. Dalam tahap pelaksanaan, tim pengabdi melakukan kegiatan dalam bentuk pelatihan serta metode demonstrasi dan contoh. Tim pengabdi dan mahasiswa yang terlibat memberikan materi tentang *storytelling* dan *digital storytelling*, penjelasan secara prosedural bagaimana penyampaian cerita dan faktor apa saja yang menentukan dalam penyampaian cerita, dan aplikasi yang dapat digunakan dalam *digital storytelling*. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan praktik langsung. Metode demonstrasi dan contoh menekankan pada belajar sambil praktik, jadi bukan hanya sekadar teori. Jadi, masing-masing peserta didik diberi kesempatan untuk bercerita langsung dihadapan teman-temannya dan tim pengabdi beserta mahasiswa yang terlibat. Selain itu, mereka juga membuat cerita digital (*digital storytelling*) dengan menggunakan aplikasi InShot dibantu oleh tim pengabdi dan mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan pengabdian ini.



Gambar 3. Pelaksanaan Hari Pertama



Gambar 4. Pelaksanaan Hari Kedua

Tahap Konsultasi dan Evaluasi

Setelah tahap pelaksanaan, pada tahap berikutnya dilakukan kegiatan lanjutan berupa konsultasi atau bimbingan lanjutan bagi guru dan peserta didik yang ingin memperdalam wawasan tentang *storytelling* ataupun *digital storytelling* serta evaluasi atas hasil yang telah dicapai oleh peserta pelatihan atau khalayak sasaran. Tahap konsultasi dan evaluasi ini dilaksanakan pada tanggal 1 s.d. 2 Agustus 2020. Pada tahap ini, peserta didik mendengarkan kembali rekaman suara mereka serta melihat kembali cerita digital yang telah mereka buat. Mereka diberikan kesempatan untuk menilai diri sendiri dan selanjutnya akan diberi arahan oleh tim pengabdian. Selain itu, pada tahap ini tim pengabdian juga melakukan koordinasi dengan guru bahasa Inggris SMPN 12 Palu terkait pelaksanaan kegiatan *storytelling*.



Gambar 5. Konsultasi dan Evaluasi

Target dari kegiatan pengabdian ini adalah melatih peserta didik untuk menjadi pencerita atau pendongeng (*storyteller*) yang baik dalam bahasa Inggris; membekali mereka pengetahuan tentang *storytelling* serta bagaimana mempraktikkannya di depan umum; memberi penjelasan secara prosedural bagaimana penyampaian cerita dan faktor

apa saja yang menentukan dalam penyampaian cerita; menyediakan sumber-sumber yang bisa digunakan untuk *storytelling*. Melihat kondisi yang ada di lapangan pada saat pelaksanaan kegiatan pengabdian, terkait dengan target melatih peserta didik untuk menjadi pencerita atau pendongeng (*storyteller*) yang baik dalam bahasa Inggris dapat disimpulkan bahwa hasilnya kurang optimal. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa hal. Salah satu hal yang menyebabkan kurang optimalnya pencapaian target itu adalah singkatnya waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian. Selain itu, kemampuan beberapa peserta didik yang memang masih perlu bimbingan intensif. Pelatihan *storytelling* pada dasarnya tidak bisa hanya dilaksanakan dalam dua hari, terlebih jika hal tersebut merupakan hal yang masih baru bagi peserta didik.

Namun terkait dengan target lainnya dapat dikatakan bahwa semua berjalan lancar dan tercapai dengan baik karena tim pengabdi dan mahasiswa yang terlibat telah membekali peserta didik pengetahuan tentang *storytelling* serta bagaimana mempraktikkannya di depan umum; memberi penjelasan secara prosedural bagaimana penyampaian cerita dan faktor apa saja yang menentukan dalam penyampaian cerita; menyediakan sumber-sumber yang bisa digunakan untuk *storytelling*. Peserta didik belum mampu menjadi pencerita atau pendongeng (*storyteller*) yang baik dalam bahasa Inggris, namun mereka telah dibekali dengan pengetahuan tentang *storytelling* serta bagaimana mempraktikkannya di depan umum. Jika mereka terus berlatih, tentu target awal akan tercapai. Selain karena singkatnya waktu pelaksanaan, kemampuan awal peserta didik juga berdampak pada hasil yang didapatkan. Ada beberapa faktor yang termasuk dalam komponen *storytelling*, yaitu cara pengucapan (*pronunciation*), beberapa peserta didik masih kesulitan untuk mengucapkan beberapa kata dalam bahasa Inggris. Pengucapan dan pemahaman arti kata-kata yang masih kurang menyebabkan beberapa peserta didik tidak lagi bercerita, tapi lebih ke membaca cerita.

Lebih lanjut, kegiatan pengabdian ini juga mengasah keterampilan peserta didik untuk membuat cerita digital berbahasa Inggris. Dalam hal ini, minat dan kreativitas peserta didik dalam berbahasa Inggris telah mengalami peningkatan dan perkembangan. Peserta didik terlihat antusias membuat cerita digital, walaupun pada awalnya mereka merasa kurang percaya diri karena cara pengucapan mereka yang mereka rasa masih kurang. Terkait *digital storytelling*, guru dapat mengintegrasikan teknologi ke dalam kelas atau membuat media dan sumber belajar berbasis ICT.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis situasi yang terjadi pada saat pelaksanaan kegiatan pengabdian, tim pengabdi dapat menyimpulkan bahwa secara umum kegiatan pengabdian ini berjalan lancar dan baik. Namun tak dapat dipungkiri, ada beberapa kondisi yang menyebabkan hasil yang dicapai belum optimal. Hal tersebut disebabkan oleh waktu pelaksanaan pengabdian yang singkat serta kemampuan beberapa siswa yang memang masih perlu bimbingan intensif dan beberapa peserta didik masih kesulitan untuk mengucapkan beberapa kata dalam bahasa Inggris.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian ini dibiayai oleh Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) Fakultas Pascasarjana, PSDKU Tojo Una-Una dan Universitas Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Universitas Tadulako Sesuai dengan Surat Keputusan Rektor Universitas Tadulako Nomor: 4007/UN28/KP/2020 Tanggal 13 Mei 2020.

DAFTAR PUSTAKA

- Antika, R. R. (2014). Proses Pembelajaran Berbasis Student Centered Learning (Studi Deskriptif di Sekolah Menengah Pertama Islam Baitul 'Izzah, Nganjuk). *BioKultur*, 3(1), 251-263.
- Asri, A. N., Indrianti, T., dan Perdanasari, N. (2017). Penerapan Digital Storytelling dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Program Studi Manajemen Informatika. *Jurnal Ilmiah Edukasi dan Sosial*, 8(2), 81-89.
- Brown, G. dan Yule, G. (1999). *Teaching the Spoken Language* (Twelfth Printing). Cambridge: Cambridge University Press.
- Cameron, L. (2005). *Teaching Languages to Young Learners* (8th Printing). Cambridge: Cambridge University Press.
- Frazel, M. (2010). *Digital Storytelling Guide for Educators*. Oregon: International Society for Technology in Education.
- Kemendikbud. (2013). *Permendikbud No. 81A tentang Implementasi Kurikulum*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sari, D. M. M. (2019). Pemberdayaan Mahasiswa dalam Pendampingan Kegiatan Storytelling untuk Siswa Kejuruan. *Jurnal PKK M*, 6(3), 186-190.
- Sirozi, M. (2018, April 23). *Peran dan Manfaat ICT dalam Pendidikan*. Diakses dari <https://radenfatah.ac.id/artikel/1/peran-dan-manfaat-ict-dalam-pendidikan>
- Slamet, T.I. et al. (2020). Peningkatan Keterampilan ICT untuk Guru melalui Pelatihan Konten Digital Pembelajaran Berbasis Sumber Terbuka (Open Sources). *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 118-130.