

## PKM Peningkatan Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Metode *Storytelling* Berbasis Multimedia bagi Anak-Anak Perumahan Citra Tegal Buah Padangsambian Kelod Denpasar

<sup>1\*</sup> Ni Kadek Ariasih, <sup>2</sup> Agus Ari Iswara, dan <sup>3</sup> Ni Nyoman Ayu J. Sastaparamitha

STMIK STIKOM Indonesia <sup>1,2,3</sup>

\*Email: [kdariasih@stiki-indonesia.ac.id](mailto:kdariasih@stiki-indonesia.ac.id)

---

### ABSTRAK

*Storytelling*. merupakan kegiatan bercerita baik dengan media buku atau menggunakan media lainnya seperti boneka, gambar, multimedia, bahkan tidak menggunakan media apapun. *Storytelling* berfungsi sebagai alat perekat komunikasi antara orangtua dan anak, namun saat ini cara mendongengnya saja yang sedikit berubah. Pemanfaatan teknologi seperti berbasis multimedia dapat juga salah satu sarana yang dapat membangkitkan kreatifitas anak-anak dalam bercerita. Hanya saja berbeda hal yang terjadi pada anak-anak yang berada di wilayah Kelompok Perumahan Citra Tegal Buah yang beralamat di Jalan Gunung Mas Gang Kidul Br. Tegal Buah Padangsambian Kelod, Denpasar Bali. Berdasarkan observasi dan fakta di lapangan yang terjadi melalui kegiatan kuesioner pada anak-anak sekolah dasar dari Kelas 1 sampai dengan Kelas 6 yang akan ikut serta dalam kegiatan yaitu sejumlah 30 peserta. Maka untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan anak-anak tentang kegiatan bercerita seperti *storytelling* menggunakan Bahasa Inggris dan pemanfaatan teknologi berbasis multimedia bahwa dengan hasil perhitungan skala Gutman memperoleh nilai rata-rata pengetahuan sejumlah 41% yang termasuk nilai rendah atau dengan kata lain tidak banyak mengetahui tentang *storytelling* berbasis multimedia. Dengan demikian perlu diadakannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam hal peningkatan pembelajaran Bahasa Inggris dengan metode *storytelling* berbasis multimedia pada anak-anak Kelompok Perumahan Citra Tegal Buah.

**Kata kunci** : *storytelling*, multimedia, Bahasa Inggris

### ABSTRACT

*Storytelling is an activity to tell a story with the media of books or using other media such as dolls, pictures, multimedia or without using any media at all. Its function as an adhesive tool for communication between parents and children. Nowadays the way of storytelling is slightly changed. The multimedia technology can be used as one of the tools that can arouse children's creativity in storytelling. The children who are in the group of Citra Tegal Buah Subdivision which is located at Jl. Gunung Mas gang Kidul Br. Tegal Buah Padangsambian Kelod, Denpasar Bali has dealt differently. The questionnaires had given to 30 students of grade 1 to 5 elementary school. The Gutman scale calculation showed 41% of an average knowledge value. It means low scores or in other words only few students know about storytelling with multimedia base. In accordance to this, it is necessary to hold community service activities in terms of improving English language learning with multimedia based in storytelling for children Group of Citra Tegal Buah housing.*

**Key words**: *storytelling, multimedia, English*

## PENDAHULUAN

Berdasarkan observasi dan fakta dilapangan yang terjadi melalui kegiatan kuesioner yang diberikan pada anak-anak sekolah dasar dari Kelas 1 sampai dengan Kelas 6. Adapun yang akan ikut serta dalam kegiatan pengabdian ini yaitu sejumlah 30 peserta. Tujuan kegiatan kuesioner dilaksanakan yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan anak-anak tentang kegiatan bercerita seperti *storytelling*. Khususnya *storytelling* yang menggunakan bahasa Inggris dan pemanfaatan teknologi berbasis multimedia. Hasil perhitungan dengan metode skala Gutman diperoleh nilai rata-rata pengetahuan sejumlah 41% yang termasuk nilai rendah atau dengan kata lain tidak banyak mengetahui tentang *storytelling* berbasis multimedia.

Di samping itu juga Ketua Kelompok maupun para orangtua wilayah Perumahan Citra Tegal Buah yang beralamat di Jl. Gunung Mas Gang Kidul Br. Tegal Buah Padangsambian Kelod merekomendasikan kegiatan tersebut diadakan segera agar dapat mengisi hari libur dan mengurangi kegiatan menggunakan gadget khususnya bermain *game online* pada anak-anak dengan kegiatan yang positif dan bermanfaat. Dengan demikian kegiatan pengabdian ini perlu diadakan karena kurangnya pengetahuan anak-anak tentang *storytelling* berbasis multimedia berdasarkan hasil dari kuesioner yang telah dilakukan. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini yaitu pertama bisa menambah pengetahuan anak-anak siswa Kelompok Perumahan Citra Tegal Buah Padangsambian Kelod tentang *storytelling* atau bercerita dalam bahasa Inggris dan pemanfaatan berbasis multimedia dengan menggunakan *Microsoft Power Point*. Kedua, Anak-anak bisa belajar dari cerita sehingga mereka bisa menjadi pribadi-pribadi yang berkarakter. Sesungguhnya *storytelling* sangat kental dengan pendidikan karakter (Wijoyo, 2015) dan *storytelling* juga merupakan komunikasi yang bisa menggerakkan orang khususnya anak-anak karena dapat langsung menyentuh emosi (Suwarna, 2011).

## SOLUSI DAN TARGET LUARAN

### Solusi

Dengan melihat fenomena dan permasalahan tersebut maka kegiatan PKM STIKI Peduli tahun ini menyelenggarakan suatu kegiatan dengan judul “PKM Peningkatan Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Metode *Storytelling*. Berbasis Multimedia bagi anak-anak Perumahan Citra Tegal Buah di Banjar Banjar Tegal Buah, Padangsambian Kelod, Denpasar-Bali”, dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan kepada anak-anak maupun orangtua Perumahan Citra Tegal Buah bahwa bisa belajar dari bercerita dan memanfaatkan teknologi seperti gawai maupun komputer dengan hal yang baik. Selain itu juga tidak hanya menambah pengetahuan mereka saja tetapi bisa menjadi *storyteller* yang baik dan menanamkan pendidikan karakter pada anak-anak.

### Target Luaran

Indikator capaian Program Pengabdian Masyarakat yang ditujukan adalah:

1. Publikasi ilmiah pada Jurnal ber ISSN/Prosiding, tahun ke-1 Target: published pada jurnal
2. Publikasi berita media online internal kampus
3. Peningkatan penerapan iptek di masyarakat (mekanisasi, IT, dan manajemen) , tahun ke-1 Target yaitu Pelatihan aplikasi *Microsoft Power Point* untuk membuat animasi sederhana berbasis multimedia dapat digunakan oleh anak-anak Perumahan Citra Tegal Buah di Banjar Banjar Tegal Buah, Padangsambian Kelod.

### METODE PELAKSANAAN

Adapun metode yang digunakan dalam menyelesaikan masalah pada kegiatan pengabdian adalah dengan menggunakan metode pelatihan. Metode pelatihan ini dibagi menjadi 2 tahap yaitu: Tahap pertama adalah persiapan dan pembekalan dan Tahap kedua adalah tahap pelaksanaan.

### A. Persiapan dan Pembekalan

Pada persiapan dan pembekalan terdapat 2 tahapan yaitu:

1. Mekanisme pelaksanaan kegiatan Pengabdian meliputi tahapan berikut:
  - a. Perekrutan mahasiswa peserta
  - b. Pembekalan (*coaching*)
  - c. Penyiapan alat dan bahan untuk kegiatan Pengabdian
2. Materi persiapan dan pembekalan kepada mahasiswa mencakup:
  - 1) Sesi pembekalan atau *coaching*
    - a. Fungsi mahasiswa dalam Pengabdian oleh Ketua PKM
    - b. Panduan dan pelaksanaan program Pengabdian oleh ketua PKM
  - 2) Sesi pembekalan atau simulasi:
    - a. Persiapan materi ajar yang akan diberikan serta teknik pemberian materi dan alokasi waktu.
    - b. Mekanisme pelaksanaan dalam bentuk metode yang akan digunakan dalam pengajaran nanti.
  - 3) Pelaksanaan tahapan kegiatan Pengabdian
    - a. Pemberian dan pengisian kuisisioner
    - b. Pelatihan *Storytelling*.
    - c. Pelatihan Multimedia

### B. Pelaksanaan

Bentuk kegiatan yang akan dilaksanakan oleh peserta pengabdian masyarakat adalah pekerjaan yang dilakukan terdiri dari 2 pekerjaan, dimana uraian pekerjaan tersebut dapat dilihat pada Gambar 1 di bawah ini.

No	Nama Pekerjaan	Program	Volume	Keterangan
1	Pemberian dan penzisian kuisisioner	Pengenalan dan tujuan kegiatan pengabdian kepada anak-anak. Penzisian kuisisioner oleh anak-anak sekolah dasar dari kelas 1 sd kelas 6, dalam pengumpulan data untuk mengetahui pengetahuan tentang <i>storytelling</i> dan teknologi	1 hari di minggu pertama	Pengenalan dipaparkan oleh Ketua PKM dibantu oleh 3 mahasiswa
2	Pelatihan <i>Storytelling</i>	ceramah, workshop, dan <i>storytelling performing</i> . Pertama, Ceramah ini diterapkan untuk menyampaikan materi kegiatan yang meliputi: 1) <i>How to read an English story</i> ; 2) <i>How to understand a story</i> ; 3) <i>How to make a storyboard</i> ; 4) <i>How to perform a storytelling</i> . Kedua, Workshop diterapkan untuk memberikan model dan langkah-langkah dalam membaca dan bercerita dalam bahasa Inggris sehingga peserta dapat menguasai keterampilan berbahasa Inggris	1 hari di minggu kedua	Materi di paparkan oleh Dosen Bahasa Inggris dan dibantu oleh mahasiswa sejumlah 5 orang
3	Pelatihan Multimedia	Pengenalan salah satu aplikasi multimedia seperti Powerpoint untuk pembuatan animasi materi <i>storytelling</i> dan penggunaan media Youtube untuk mengunggah hasil bercerita peserta	1 hari di minggu ke tiga	Materi di paparkan oleh Dosen Teknologi Informasi dan dibantu oleh Mahasiswa sejumlah 5 orang

Gambar 1. Tabel uraian pekerjaan, program dan volumenya 3 hari

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Program Aksi STIKI Peduli ini dilaksanakan selama 3 hari dalam pada bulan Juni 2019. Tahapan pencapaian target hasil diuraikan menurut tahapan metode pelaksanaan dengan beberapa modifikasi sesuai kondisi lapangan. Kegiatan pertama adalah sesi pembekalan atau *coaching* dan sesi simulasi kepada mahasiswa yang diadakan dikampus STIKI Indonesia dapat dilihat pada Gambar 2



Gambar 2 Sesi pembekalan (*coaching*) pemaparan kegiatan pengabdian

Kegiatan Kedua dilanjutkan telah dilaksanakan pada tanggal 7 Juni 2019. Tim Pengabdian tiba pukul 15.00 Tim Pengabdian Masyarakat sudah disambut oleh anak-anak yang akan mengikuti kegiatan pada hari itu yakni sebanyak 30 siswa dari Sekolah Dasar (SD) Kelas 1 sampai dengan Kelas 5. Kegiatan

dilaksanakan dengan diisi kegiatan pengumpulan data primer melalui teknik kusioner kepada anak-anak untuk mengisi form kusioner. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan mereka tentang *storytelling*, dengan bahasa inggris dan perangkat multimedia seperti penggunaan aplikasi *Microsoft Power Point* untuk membuat animasi sederhana. Mereka mengikuti kegiatan ini dengan senang dan gembira. Karena kegiatan sebelum pengisian form kusioner diisi dengan kegiatan *ice breaking* yang menyebabkan lebih santai dalam pengisian data untuk keperluan pengumpulan data primer pengabdian. Hal ini bisa dilihat pada Gambar 3 dan Gambar 4.



**Gambar 3.** Acara pembukaan kegiatan PKM hari pertama diisi dengan *ice breaking*



**Gambar 4.** Kegiatan Pengisian form kusioner oleh siswa SD Kelas 1 sampai dengan Kelas 5

Kegiatan Ketiga telah dilaksanakan pada tanggal 15 Juni 2019. Kegiatan dimulai jam

15.00, yang berkolaborasi dengan mahasiswa dalam memberikan materi tentang pengenalan dasar tentang *storytelling*. Adapun materi diisi oleh dosen Bahasa Inggris STMIK STIKOM Indonesia. Adapun materi yang diberikan adalah Apa itu Bercerita atau *storytelling* dan Tips Bercerita yang hebat (Gambar 5).



**Gambar 5.** Pemberian materi pengenalan *storytelling*.

Kegiatan dilanjutkan dengan pemberian materi tentang Pengenalan Pembuatan animasi sederhana dengan *Ms. PowerPoint* (Gambar 6). Setelah pemaparan materi, para siswa diminta berkelompok yang terdiri dari 5 anggota untuk mempraktekkan langkah-langkah yang diberikan pada pemaparan materi sebelumnya. Kemudian dibantu oleh 5 mahasiswa dari STMIK STIKOM Indonesia sebagai pembantu pelaksana kegiatan PKM, dimana setiap kelompok yang dibentuk didampingi oleh pembantu pelaksana dalam mengarahkan cara pembuatan animasi dengan menggunakan *Microsoft Power Point* (lihat Gambar 7).



**Gambar 6.** Pemberian materi pengenalan pembuatan animasi sederhana dengan *Ms. PowerPoint*



**Gambar 7. Pembagian kelompok siswa untuk mempraktekkan materi yang telah diberikan mahasiswa**

Kegiatan selesai sampai pukul 18.00 dimana kegiatan tersebut ditutupi dengan berfoto bersama dapat dilihat pada Gambar 8 dan Gambar 9.



**Gambar 8. Foto Bersama dalam pengenalan kegiatan pengabdian dan pengumpulan data melalui kuisioner**



**Gambar 9. Penutupan kegiatan pengabdian dengan berkumpul, berdoa dan foto bersama**

## SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa Peningkatan Pembelajaran Bahasa Inggris dengan metode *storytelling*. Berbasis Multimedia bagi anak-anak Perumahan Citra Tegal Buah di Banjar Banjar Tegal Buah, Padangsambian Kelod, Denpasar-Bali ini telah memberikan beberapa hasil yang dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini disambut positif oleh Ketua Kelompok Perumahan Citra Tegal Buah di Banjar Banjar Tegal Buah, Padangsambian Kelod, Denpasar-Bali serta orang tua dari peserta pelatihan; 2) Pelaksanaan kegiatan dapat berjalan lancar sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan ; dan 3) Maksud dan tujuan kegiatan pengabdian telah terpenuhi yaitu sebagian besar peserta dapat menguasai materi yang telah disampaikan pada saat pelatihan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih penulis ucapkan kepada seluruh pihak yang telah membantu pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, diantaranya: 1) STMIK STIKOM Indonesia dan LPPM STMIK STIKOM Indonesia yang telah turut serta memberikan kesempatan kepada tim pengabdian untuk melaksanakan pengabdian di Kelompok Perumahan Citra Tegal Buah Padangsambian Kelod Denpasar; 2) Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Dhayana Pura Bali yang telah memberikan kesempatan untuk mempublikasikan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini pada Jurnal Paradharma; 3) Rekan dosen dan pegawai serta mahasiswa Jurusan Teknologi Informasi yang telah banyak membantu hingga terlaksananya kegiatan pengabdian ini; serta 4) Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan yang telah membantu pelaksanaan kegiatan.

## DAFTAR PUSTAKA

Suwarna, M. K. dan B. (2011) *Mendongeng di Era Digital*. Available at: <https://edukasi.kompas.com/read/2011/04/24/1055389/Mendongeng.di.Era.Digital?page=all>

Wijoyo, T. (2015) 'Fakultas bahasa dan seni universitas negeri semarang 2015', *Unnes*, pp. 145-146.