

**PENINGKATAN LITERASI TEKNOLOGI GURU BAHASA INGGRIS MELALUI PELATIHAN *DIGITAL STORYTELLING* DI KECAMATAN JALAN CAGAK - SUBANG**Isry Laila Syathroh<sup>1</sup>, Intan Satriani<sup>2</sup>, Iman Santoso<sup>3</sup><sup>1,2,3</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, IKIP Siliwangi[islaisya@yahoo.com](mailto:islaisya@yahoo.com)<sup>1</sup>, [intan.satriani@yahoo.co.id](mailto:intan.satriani@yahoo.co.id)<sup>2</sup>, [Imansantoso515@gmail.com](mailto:Imansantoso515@gmail.com)<sup>3</sup>**ABSTRAK**

Di era industry 4,0, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran merupakan sebuah kebutuhan. Dari sisi siswa sebagai peserta didik pun, penggunaan teknologi sudah merupakan sebuah gaya hidup (*lifestyle*) karena karakteristik mereka sebagai *digital natives*. Selain motivasi peserta didik, metode dan teknik pengajaran yang digunakan oleh guru Bahasa Inggris pun menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan belajar. Sayangnya, kemampuan guru Bahasa Inggris untuk menyajikan materi Bahasa Inggris secara menarik dan inovatif, khususnya di tingkat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Sekolah Dasar (SD) masih sangat kurang. Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengedukasi guru-guru Bahasa Inggris di Tingkat PAUD dan SD di Kecamatan Jalan Cagak di Kabupaten Subang mengenai salah satu teknik pengajaran Bahasa Inggris dengan melibatkan teknologi, yaitu *Digital Storytelling*. Ada tiga tahapan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, yaitu: 1) Sesi pengenalan karakter pembelajar Bahasa Inggris usia dini dan pengajaran Bahasa Inggris yang mengintegrasikan 4 skill bahasa (*Integrated Skills*), 2) Sesi pengenalan materi *Digital Storytelling* dan 3) Sesi presentasi hasil *Digital Storytelling* yang dibuat oleh para peserta.

**Kata Kunci:** Digital Storytelling, Anak Usia Dini, Pengajaran Bahasa Inggris**ABSTRACT**

In the industrial era 4.0, the use of technology in the learning process is a necessity. Even in terms of students as students, the use of technology has become a lifestyle because of their characteristics as digital natives. In addition to the motivation of students, teaching methods and techniques used by English teachers also become one of the determining factors for learning success. Unfortunately, the ability of English teachers to present English material in an interesting and innovative way, especially at the Early Childhood Education (PAUD) and Elementary School (SD) level is still lacking. This community service program aims to educate English teachers at the PAUD and SD level in Jalan Cagak Subdistrict in Subang Regency regarding one of the techniques of teaching English by involving technology, namely Digital Storytelling. There are three stages carried out in this community service activity, namely: 1) Character recognition sessions for early English learners and English teaching that integrate 4 language skills (*Integrated Skills*), 2) Digital Storytelling material introduction sessions and 3) Presentation sessions Digital Storytelling results made by the participants.

**Keywords:** Digital Storytelling, Early Childhood, English Language Teaching**Articel Received:** 22/11/2019; **Accepted:** 23/12/2019**How to cite:** Syathroh, I.L, Satriani, I., dan Santoso, I. (2020). Peningkatan literasi teknologi guru bahasa inggris melalui pelatihan *digital storytelling* di kecamatan jalan cagak - Subang. *Abdimas Siliwangi*, Vol (No), xxx-xxx. doi: <http://dx.doi.org/10.22460/as.v3i1p%25p.3553>**A. PENDAHULUAN**

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang penting untuk dikuasai oleh setiap individu, khususnya para pelajar di Indonesia. Oleh karena itu,

dalam konteks pendidikan di Indonesia, Bahasa Inggris telah diperkenalkan sejak jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) hingga jenjang perguruan tinggi. Sesuai dengan kurikulum 2013 (edisi revisi), Bahasa Inggris di jenjang PAUD dan SD masih bersifat sebagai muatan lokal (*local content*) sementara pada tingkat SMP dan SMA, Bahasa Inggris sudah merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang termasuk dalam materi Ujian Nasional (UN). Selain motivasi peserta didik, metode dan teknik pengajaran yang digunakan oleh guru Bahasa Inggris pun menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan belajar. Sayangnya, kemampuan guru Bahasa Inggris untuk menyajikan materi Bahasa Inggris secara menarik dan inovatif, masih sangat kurang. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Musthafa (2010) bahwa dalam konteks pendidikan di Indonesia, salah satu permasalahan dalam hambatan belajar Bahasa Inggris adalah ketidakmampuan guru dalam cara mengajar Bahasa Inggris yang sesuai dengan karakteristik siswa, khususnya di tingkat PAUD dan SD. Guru seringkali mengajar secara tradisional dan klasikal sehingga siswa merasa bosan dan proses pembelajaran Bahasa Inggris pun menjadi monoton.

Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk melatih guru-guru Bahasa Inggris di tingkat PAUD dan SD di Kecamatan Jalan Cagak Kabupaten Subang mengenai salah satu teknik pengajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi, yaitu *Digital Storytelling*. Setelah program pengabdian ini, para guru mampu menyajikan materi Bahasa Inggris yang menarik serta dapat menambah motivasi para siswa untuk belajar sehingga tercapai keberhasilan belajar. Teknik pengajaran Bahasa Inggris melalui *Digital Storytelling* ini juga selaras dengan karakteristik era industri 4.0 yang mana penggunaan teknologi menjadi salah satu kebutuhan dan gaya hidup masyarakat, khususnya para pelajar sebagai *digital natives*.

## **B. LANDASAN TEORI**

### **1. Pembelajaran Bahasa Inggris di Era Industry 4,0**

Berkenaan dengan terbatasnya kemampuan guru-guru Bahasa Inggris dalam menyajikan materi yang menarik berbasis teknologi di Kecamatan Jalan Cagak Kabupaten Subang, maka telah tercapai kesepakatan antara pelaksana dan mitra untuk mengatasi masalah tersebut. Langkah yang telah disepakati bersama adalah dengan melaksanakan pelatihan kepada guru Bahasa Inggris khususnya dalam materi *Digital*

*Storytelling.*

Dalam kesempatan ini, peserta diberikan pendampingan mengenai materi karakteristik anak PAUD dan SD, serta pembelajaran Bahasa Inggris yang mengintegrasikan empat skill bahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis), Materi disajikan disesuaikan dengan sarana dan prasarana yang tersedia di lokasi mitra. Penyampaian materi juga dilaksanakan secara menarik dengan menggunakan teknologi, informasi, dan komunikasi kepada guru-guru diantaranya menggunakan alat komunikasi yang dimiliki oleh masing-masing peserta. Selain itu, pada pelatihan ini para peserta diberikan beberapa contoh media pembelajaran digital dalam mengajarkan menulis kepada siswa, sehingga guru dapat mengakomodasi siswa untuk bersosialisasi dan berbagi ide dalam kelompok dengan cara yang menyenangkan (Wright, 2001; Dudeney & Hockly, 2007; Suherdi, 2012). Hal tersebut tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan berbahasa siswa, tetapi juga mendukung kegiatan sosial siswa di kelas.

Dalam penggunaan *Digital Storytelling*, guru dapat lebih mengenal cara terbaru atau modern dalam bercerita (Ohler, 2008). Selain itu, guru dapat menggunakan *Digital Storytelling* sebagai metode mengajar dan mengeksplorasi media pembelajaran (Sharp, 2009). Aplikasi *Microsoft Office* telah dikenal luas oleh masyarakat. Oleh karena itu, kegiatan ini memberikan beberapa contoh *Digital Storytelling* menggunakan *Microsoft Powerpoint* dan *Microsoft Word* sebagai *software* utama dalam pelatihan ini. Pertimbangan pemilihan *Microsoft Powerpoint* sebagai *software* utama dalam kegiatan ini adalah karena aplikasi tersebut mudah dioperasikan dan relatif mudah diakses oleh masyarakat. Fasilitas-fasilitas yang dimiliki oleh *Microsoft Powerpoint* pun sudah dikembangkan sedemikian rupa sehingga mudah untuk diaplikasikan untuk membuat materi ajar yang menarik.

**2. Pengajaran Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini**

Anak usia dini dapat didefinisikan sebagai anak di umur lima sampai empat belas tahun (Scott & Ytreberg, 1990; Linse, 2005; Pinter, 2006). Dengan kata lain, Phillips et al (2010) mengategorikan anak usia dini kedalam empat kelompok, yaitu *beginner* (5-9), *elementary* (11-13), *lower-intermediate* (8-13), dan *intermediate* (12-14). Pada tingkatan *intermediate*, anak bermain berdasarkan imajinasinya sebagai contoh *fantasy island*. Selain itu, anak di umur tujuh sampai dua belas tahun berkembang sebagai pemikir, sudah dapat membedakan antara sesuatu yang nyata dan imajinasi. Ketika

guru mengajarkan anak umur tujuh sampai dua belas tahun, mereka dapat memotivasi pembelajar untuk membaca dalam bahasa Inggris (cerita dan komik). (Dikutip dari Pinter, 2006). Tabel 1 di bawah ini adalah ringkasan dari kelompok anak usia dini:

Table 1: Kelompok Anak Usia Dini (Phillips et al, 2010)

NO	KELOMPOK	USIA
1	<i>Beginner</i>	5-9 Tahun
2	Elementary	11-13 Tahun
3	Lower Intermediate	8-13 Tahun
4	Intermediate	12-14 Tahun

### 3. *Digital Story Telling* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris

Cerita adalah salah satu sumber bernilai dalam pendekatan bahasa. Guru dapat mengaitkan kebudayaan lokal dan kehidupan nyata anak dalam kelas bahasa Inggris. Menyampaikan cerita kepada anak-anak menstimulasi perkembangan bahasa mereka. Bercerita dapat diambil dari kisah keadaan sekitar atau terkini pengguna bahasa asing atau anak-anak (Cameron, 2001; Pinter, 2006). Ketika guru akan mengadaptasi *fable* atau cerita menjadi media mengajar menyimak di kelas, mereka tidak disarankan untuk mengubah nilai moralnya (Pinter, 2006). Anak-anak sebagai pembelajar dapat memperoleh manfaat dari bercerita untuk mengembangkan kemampuan mengerti bahasa lisan. Melalui menyimak bahasa lisan yang dipahami, pembelajar akan terdorong kemampuan konsentrasinya.

Di dunia modern ini, teknik bercerita tidak hanya itu-itulah saja. *Digital Storytelling* merupakan salah satu teknik bercerita yang berbasis teknologi. Dengan teknik ini, menurut Ohler (2008) guru dapat lebih mengenal cara terbaru atau modern dalam bercerita. Terlebih lagi, Sharp (2009) menjelaskan bahwa teknik *Digital Storytelling* dapat merangsang guru untuk lebih mengeksplorasi media pembelajaran.

## C. METODE PELAKSANAAN

### 1. Tahapan dan Lokasi Pengabdian

Ada tiga tahapan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, yaitu: 1) Sesi pengenalan pada karakter anak usia dini (PAUD) dan sesi pengenalan pada pengajaran Bahasa Inggris yang mengintegrasikan 4 skill bahasa (*Integrated Skills*), 2) Sesi pengenalan pada materi *Digital Storytelling*, dan 3) Sesi presentasi hasil *Digital*

*Storytelling* para peserta. Program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Kecamatan Jalan Cagak Kabupaten Subang yang melibatkan 50 guru Bahasa Inggris di tingkat PAUD dan SD di Kecamatan Jalan Cagak Subang. Tabel 1 di bawah ini menjelaskan ketiga tahapan:

Tabel 2: Tahapan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

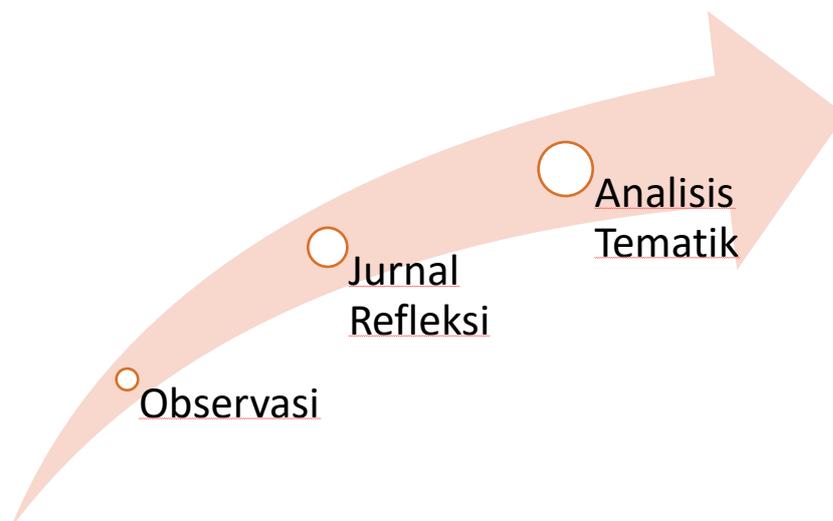
NO	TAHAPAN
1	Sesi perkenalan pada karakter anak usia dini (PAUD) dan sesi perkenalan pada pengajaran Bahasa Inggris yang mengintegrasikan 4 skill bahasa ( <i>Integrated Skills</i> ),
2	Sesi perkenalan materi <i>Digital Storytelling</i>
3	Sesi presentasi hasil <i>Digital Story Telling</i> para peserta

## 2. Peubah Yang Diukur

Para peserta program pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat memiliki kemampuan menyajikan cerita berbahasa Inggris dengan bantuan teknologi informasi dan komputer. Hasil karya peserta berupa *Digital Storytelling* adalah indikator yang menjadi ukuran kemampuan para peserta sebagai *output* dari program pengabdian ini. Model pelatihan yang dilaksanakan dalam program pengabdian kepada masyarakat ini adalah model pelatihan praktis, yang melibatkan peserta untuk mempraktekkan materi secara langsung baik secara individu maupun kelompok. Peserta dilatih membuat *Digital Storytelling* dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Word* secara bertahap oleh beberapa dosen IKIP Siliwangi yang berkeahlian di bidangnya.

## 3. Teknik Pengumpulan dan Analisa Data

Data yang diperlukan dalam program pengabdian kepada masyarakat ini didapatkan melalui teknik observasi selama pelaksanaan pelatihan berlangsung. Di akhir setiap sesi para peserta menulis jurnal refleksi (*Reflective Journal*) sebagai data tambahan dan bahan evaluasi selama mengikuti pelatihan *Digital Storytelling* ini. Pada akhirnya, data yang didapat dalam pengabdian ini dianalisis secara tematik (*Thematic Analysis*) sesuai yang dikemukakan oleh Braun and Clark (2006) sehingga data yang didapat dalam pengabdian ini akan dikelompokkan dan dideskripsikan berdasarkan tema yang muncul dan penting selama proses pelatihan *Digital Storytelling* ini.



Gambar 1: Tahap Pengumpulan dan Analisa Data

#### **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **1. Sesi Pengenalan Karakteristik Anak Usia Dini & Pengajaran Skill Bahasa Inggris Yang Terintegrasi (*Integrated Skills*)**

Sesi ini membahas tentang karakteristik anak usia dini. Guru Bahasa Inggris sepatutnya memiliki pengetahuan tentang karakteristik siswa yang mereka ajar, agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif. Menurut Scott & Ytreberg (1990), Linse (2005) dan Pinter (2006), anak usia dini dapat didefinisikan sebagai anak di umur lima hingga empat belas tahun. Sementara itu, Phillips et al (2010) menggolongkan anak usia dini ke dalam empat kelompok, yaitu: yaitu *beginner* (5-9), *elementary* (11-13), *lower-intermediate* (8-13), dan *intermediate* (12-14). Pada tingkatan *intermediate*, anak bermain berdasarkan imajinasinya sebagai contoh *fantasy island*. Selain itu, anak di umur tujuh sampai dua belas tahun berkembang sebagai pemikir, sudah dapat membedakan antara sesuatu yang nyata dan imajinasi. Ketika guru mengajarkan anak umur tujuh sampai dua belas tahun, mereka dapat memotivasi pembelajar untuk membaca dalam bahasa Inggris, baik itu cerita maupun komik. Yang menjadi pemateri dalam sesi ini adalah Iman Santoso, S.Pd. M.Hum. Gambar 2 di bawah ini merupakan kumpulan dokumentasi selama sesi ini.



Gambar 2: Sesi Pengenalan Karakteristik Anak Usia Dini

## 2. Sesi Pengenalan *Digital Story Telling*

Sesi kedua ini adalah sesi pengenalan materi *Digital Storytelling*. Materi sesi ini diisi oleh Intan Satriani, S.Pd. *Digital Storytelling* adalah salah satu teknik bercerita berbasis teknologi. Melalui teknik *Digital Storytelling*, cerita disampaikan dengan kombinasi teks, video, audio, musik dan gambar. Durasi cerita biasanya 2-3 menit. Peserta berlatih membuat *Digital Story Telling* dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Word* secara berkelompok oleh beberapa dosen IKIP Siliwangi yang berkeahlian di bidangnya. Gambar 3 di bawah ini adalah dokumentasi kegiatan selama sesi kedua:





Gambar 3: Sesi Pengenalan Teknik *Digital Storytelling*

### 3. Sesi Presentasi *Digital Storytelling*

Berdasarkan hasil dari observasi selama proses kegiatan pelatihan ini, para peserta mampu membuat materi pembelajaran Bahasa Inggris dengan teknik *Digital Storytelling*. Mereka pun mampu mendemonstrasikan hasil karya mereka dengan sangat menarik. Selain itu, jurnal refleksi yang ditulis oleh peserta di setiap akhir sesi pelatihan menunjukkan bahwa mereka sangat menikmati proses pelatihan *Digital Storytelling* ini. Mereka pun mengakui bahwa dengan mengikuti pelatihan ini, mereka kini mampu membuat bahan ajar yang menarik dengan menggunakan media *Digital Storytelling*. Bahkan sebagian peserta merasa lebih tertantang lagi untuk membuat bahan ajar dengan media *Digital Storytelling* namun menggunakan *software* yang lain, seperti *Microsoft Photo Story* atau dengan aplikasi *Tundoo*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pelatihan *Digital Story Telling* ini berhasil dalam meningkatkan kemampuan para peserta dalam membuat bahan ajar yang menarik dengan menggunakan media *Digital Story Telling*. Gambar 4 di bawah ini adalah dokumentasi kegiatan selama sesi ketiga:





Gambar 4: Sesi Presentasi *Digital Storytelling*

## E. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru-guru Bahasa Inggris di tingkat PAUD dan SD di Kecamatan Jalan Cagak Kabupaten Subang mengenai salah satu teknik menyajikan bahan ajar yang berbasis teknologi yaitu *Digital Storytelling*. Hasil observasi dan jurnal refleksi selama proses kegiatan ini menunjukkan bahwa para peserta mampu membuat dan mempresentasikan materi pembelajaran Bahasa Inggris dengan teknik *Digital Storytelling*. Terlebih lagi, sebagian peserta merasa lebih tertarik lagi untuk membuat bahan ajar dengan teknik *Digital Storytelling* namun menggunakan *software* yang lain, seperti *Microsoft Photo Story* atau dengan aplikasi *Tundoo*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat ini efektif dalam meningkatkan kemampuan para guru Bahasa Inggris dalam membuat bahan ajar yang menarik melalui teknik *Digital Storytelling*.

Menyajikan bahan ajar dengan teknik *Digital Storytelling* merupakan satu teknik yang dapat diaplikasikan pada mata pelajaran apapun. Oleh karena itu, pelatihan *Digital Storytelling* ini akan memberikan manfaat bagi semua guru mata pelajaran yang ingin meningkatkan kemampuannya dalam menyajikan bahan ajar yang menarik bagi para siswanya. Kegiatan pengabdian yang serupa dapat dilaksanakan bagi guru pada tingkatan mulai PAUD hingga SMA.

## F. ACKNOWLEDGMENTS

Terima kasih kepada LPPM IKIP Siliwangi yang telah mendanai kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Kecamatan Jalan Cagak Kabupaten Subang ini.

**G. DAFTAR PUSTAKA**

- Cameron, L. (2001). *Teaching language to young learners*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Dudeny, G. & Hockly, N. (2007). *How to teach English with technology*. Essex: Pearson Education Limited.
- Linse, C.T. (2005). *Practical English language teaching: Young learners*. New York: McGraw Hill Companies.
- Musthafa, Bachrudin. (2010). *Teaching English to young learners in Indonesia: Essential requirements*. Educationist Journal. Vol. IV No. 2 July 2010. ISSN : 1907 – 8838.
- Ohler, J. (2008). *Digital storytelling in the classroom*. California: Corwin Press.
- Pinter, A. (2006). *Teaching young language learners*. Oxford: Oxford University Press.
- Philips, D., Burwood, S., & Dunford, H. (2010). *Projects with young learners: Resource books for teachers*. Oxford: Oxford University Press.
- Scott, W.A. and Ytreberg, L.H. (1990). *Teaching English to children*. New York: Pearson Education Limited.
- Sharp, V. F. (2009). *Computer education for teachers: Integrating technology into classroom teaching (6th Ed.)*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Suherdi, D. (2012). *Towards 21st century English teacher education: An Indonesian perspective*. Bandung: CELTICS Press.
- Wright, A. (2001). *Art and crafts with children: Resource books for teachers*. Oxford: Oxford University Press.