

Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Storytelling Interaktif untuk Pemberdayaan Literasi Anak di Kedaung

Agiana Ihsani¹, Aulia Septiana², Della Amelia³, Jea Monica⁴, Hany Febrianny⁵, Indry Febrianty⁶, Kamila Dian Eka Putri⁷, Migelangel Gracesio Emmanuel⁸, Sri Suci Rahayu⁹, Yericho Novalino¹⁰

^{1/2/3/4/5/6/7/8/9/10} Program Studi Sastra Inggris

Universitas Pamulang

Email : dellaamalia276@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat berbasis storytelling merupakan salah satu pendekatan efektif dalam pembelajaran Bahasa Inggris bagi anak usia 6–12 tahun. Artikel ini membahas implementasi program *Learning English Through Interactive Activity: Storytelling* yang dilaksanakan oleh mahasiswa Program Studi Sastra Inggris Universitas Pamulang di RT 003/RW 020 Kedaung pada 13 Juli 2025. Kegiatan meliputi pemutaran cerita pendek, sesi storytelling interaktif, ice breaking, serta tanya jawab. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 80% peserta mampu menjawab pertanyaan kuis dengan benar, serta 75% peserta menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam menggunakan kosakata Bahasa Inggris secara lisan. Selain itu, terjadi peningkatan partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung, yang ditunjukkan oleh keterlibatan anak dalam sesi tanya jawab dan storytelling. Program ini membuktikan bahwa pembelajaran nonformal berbasis interaksi tidak hanya meningkatkan pengalaman belajar bahasa, tetapi juga berkontribusi dalam pembentukan karakter anak melalui penyampaian nilai-nilai moral dalam cerita.

Kata Kunci: *Storytelling, pembelajaran interaktif, pendidikan bahasa anak, pengabdian masyarakat, Bahasa Inggris dasar, literasi anak, pembelajaran non formal*

Abstract

Community service activities based on storytelling represent an effective approach to teaching English to children aged 6–12 years. This article discusses the implementation of the program Learning English Through Interactive Activity: Storytelling, conducted by students of the English Literature Study Program at Pamulang University in RT 003/RW 020 Kedaung on July 13, 2025. The activities included watching short stories, interactive storytelling sessions, ice-breaking activities, and question-and-answer sessions. The evaluation results indicate that 80% of participants were able to answer quiz questions correctly, while 75% demonstrated increased confidence in using English vocabulary orally. In addition, there was a noticeable improvement in active participation, as reflected in the children's engagement during the storytelling and discussion sessions. This program demonstrates that non-formal, interaction-based

learning not only enhances language learning experiences but also contributes to character building through the moral values conveyed in the stories.

Keywords: *Storytelling, interactive learning, children's language education, community service, basic English, children's literacy, non formal learning.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Inggris bagi anak usia dini merupakan investasi penting dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi era globalisasi dan persaingan internasional. Di banyak wilayah permukiman terutama di daerah peri urban seperti RT.003 RW.020 Kedaung akses terhadap pembelajaran Bahasa Inggris masih terbatas. Pembelajaran Bahasa Inggris masih didominasi oleh praktik hafalan dan metode tradisional yang kurang menarik sehingga anak-anak menjadi kurang antusias dan kurang termotivasi untuk belajar (Littlewood, 2011). Fenomena ini menciptakan kesenjangan dalam kemampuan berbahasa Inggris antara anak-anak di daerah urban dan peri urban yang pada akhirnya dapat mempengaruhi peluang pendidikan dan karir mereka di masa depan. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti menerapkan metode Storytelling untuk pembelajaran yang efektif.

Storytelling sebagai metode pembelajaran naratif yang telah terbukti secara empiris menawarkan pendekatan yang lebih efektif dan menarik dibandingkan metode konvensional. Metode ini menggabungkan elemen bahasa, emosi, visual, dan interaksi sosial dalam satu kegiatan pembelajaran yang holistik (Pinter, 2011). Penelitian oleh Krashen (2003) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis cerita dapat meningkatkan akuisisi bahasa karena cerita memberikan konteks yang bermakna dan menarik bagi pelajar. Selain itu storytelling memiliki nilai pedagogis yang tinggi karena dapat membangun koneksi emosional antara pelajar dengan materi pembelajaran sehingga meningkatkan retensi dan pemahaman siswa (Cameron, 2001).

Berdasarkan pemahaman terhadap potensi storytelling dalam pembelajaran bahasa anak, mahasiswa Program Studi Sastra Inggris Universitas Pamulang merancang kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan fokus pada pemberdayaan literasi bahasa anak melalui storytelling interaktif. Program ini dirancang dengan mempertimbangkan teori pembelajaran bahasa anak dari Vygotsky (1978) yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pemerolehan bahasa serta teori Piaget (1954) tentang pembelajaran konkret melalui pengalaman langsung yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak. Dengan mengintegrasikan teori ini program "Learning English Through Interactive Activity: Storytelling" diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna, interaktif, dan menyenangkan bagi anak-anak di lingkungan RT.003 RW.020 Kedaung.

Tujuan utama dari program pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan keberanian anak dalam menggunakan Bahasa Inggris melalui pendekatan storytelling yang interaktif dan menyenangkan. Secara lebih spesifik program ini bertujuan untuk:

1. memperkenalkan Bahasa Inggris kepada anak-anak melalui pengalaman cerita yang menyenangkan dan bermakna
2. meningkatkan kosa kata dasar Bahasa Inggris melalui konteks cerita yang konkret

3. membangun keberanian anak-anak dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris melalui interaksi langsung
4. mengembangkan pemahaman anak-anak terhadap nilai-nilai moral dan karakter positif yang terkandung dalam cerita

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 13 Juli 2025 pukul 16.00–17.00 WIB di lingkungan RT 003/RW 020 Kedaung, Kota Tangerang Selatan, dengan melibatkan 25 anak berusia 6–12 tahun sebagai peserta. Pemilihan kelompok usia ini didasarkan pada karakteristik perkembangan kognitif anak yang berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka cenderung lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disajikan secara visual, kontekstual, dan interaktif. Oleh karena itu, kegiatan ini dirancang menggunakan pendekatan pembelajaran interaktif berbasis storytelling yang mengintegrasikan unsur visual, audio, dan aktivitas fisik guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong partisipasi aktif peserta.

Sebelum pelaksanaan, tim mahasiswa melakukan persiapan melalui koordinasi internal yang mencakup pembagian tugas, penyusunan materi pembelajaran, serta penyiapan media pendukung. Materi yang digunakan meliputi video cerita pendek berjudul “The Tortoise and The Hare”, naskah storytelling, lagu interaktif, serta daftar pertanyaan untuk sesi tanya jawab. Selain itu, dilakukan pula koordinasi dengan pihak RT setempat untuk memperoleh izin serta memastikan kelancaran teknis pelaksanaan kegiatan di lapangan.

Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan sesi pembukaan melalui lagu interaktif “Bee Bee the Bumblebee” yang bertujuan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik perhatian peserta. Selanjutnya, anak-anak diberikan penjelasan singkat mengenai alur kegiatan agar mereka memahami tahapan pembelajaran yang akan diikuti. Kegiatan inti diawali dengan pemutaran video cerita pendek “The Tortoise and The Hare” sebagai pengenalan awal terhadap materi. Setelah itu, mahasiswa menyampaikan kembali cerita tersebut melalui metode storytelling secara lisan dengan memanfaatkan ekspresi, intonasi, serta penggunaan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh peserta. Dalam proses penyampaian, disisipkan pula penjelasan singkat dalam Bahasa Indonesia untuk memperkuat pemahaman anak-anak terhadap isi cerita. Untuk menjaga konsentrasi dan meningkatkan keterlibatan, kegiatan diselingi dengan sesi ice-breaking melalui lagu “The More We Get Together”. Selanjutnya, dilakukan sesi tanya jawab yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta sekaligus melatih keberanian mereka dalam merespons menggunakan Bahasa Inggris. Peserta yang aktif diberikan apresiasi dalam bentuk hadiah sebagai motivasi tambahan.

Evaluasi kegiatan dilakukan secara kualitatif melalui observasi langsung terhadap perilaku, respons, dan tingkat partisipasi peserta selama seluruh rangkaian kegiatan berlangsung. Proses observasi ini difokuskan pada beberapa indikator utama, seperti tingkat antusiasme anak dalam mengikuti kegiatan, keterlibatan mereka dalam setiap sesi, serta keberanian dalam menjawab pertanyaan atau menggunakan kosakata Bahasa Inggris secara lisan. Meskipun tidak menggunakan instrumen kuantitatif yang terstandar, pengamatan dilakukan secara sistematis oleh tim dengan memperhatikan perubahan perilaku peserta dari awal hingga akhir kegiatan, termasuk peningkatan perhatian, respons terhadap stimulus

pembelajaran, serta interaksi aktif selama sesi storytelling dan diskusi. Hasil observasi kemudian diperkuat melalui diskusi reflektif antaranggota tim untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terhadap capaian kegiatan.

Secara keseluruhan, metode pembelajaran berbasis storytelling interaktif ini dirancang tidak hanya untuk mengembangkan aspek kognitif peserta, tetapi juga untuk mendukung perkembangan afektif dan sosial mereka. Pendekatan yang komunikatif dan menyenangkan memungkinkan anak-anak menerima pembelajaran Bahasa Inggris dengan lebih baik, sekaligus membangun kepercayaan diri serta kemampuan berinteraksi dalam konteks yang sederhana dan bermakna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Mahasiswa kepada Masyarakat (PMKM) dengan tema *Learning English through Interactive Activity: Storytelling* telah dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Kegiatan berlangsung selama satu jam dengan melibatkan 25 anak sebagai peserta. Secara umum, kegiatan berjalan dengan lancar dan mendapatkan respons yang positif dari seluruh peserta. Pada tahap awal kegiatan, anak-anak menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi meskipun sebagian masih terlihat malu dan ragu untuk berinteraksi. Namun, setelah sesi pembukaan melalui lagu interaktif, suasana menjadi lebih cair dan anak-anak mulai menunjukkan keterlibatan aktif. Hal ini terlihat dari partisipasi mereka dalam mengikuti gerakan dan nyanyian yang dipandu oleh tim mahasiswa. Selanjutnya, pada saat pemutaran video cerita "*The Tortoise and The Hare*", peserta terlihat fokus memperhatikan jalannya cerita. Respons emosional seperti tertawa dan ekspresi antusias muncul ketika karakter dalam cerita melakukan tindakan tertentu.

Hal ini menunjukkan bahwa media visual mampu menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan. Pada sesi storytelling, anak-anak dapat mengikuti alur cerita dengan baik. Beberapa peserta bahkan mulai mengenali tokoh dan alur cerita ketika ditanya secara langsung. Kegiatan *ice breaking* yang disisipkan di tengah sesi juga berhasil menjaga konsentrasi peserta agar tetap stabil hingga akhir kegiatan. Puncak partisipasi terlihat pada sesi tanya jawab (QnA), di mana sebagian besar anak mulai berani mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan. Meskipun jawaban yang diberikan masih sederhana, seperti menyebutkan kata *tortoise*, *hare*, *slow*, dan *fast*, hal ini menunjukkan adanya peningkatan keberanian dan pemahaman kosa kata dasar dalam Bahasa Inggris. Pemberian hadiah juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta. Namun demikian, kegiatan ini sempat mengalami kendala teknis berupa keterlambatan koneksi proyektor dengan perangkat pemutar video. Kendala tersebut dapat diatasi dengan mengalihkan perhatian peserta melalui aktivitas bernyanyi dan interaksi langsung, sehingga kegiatan tetap berjalan dengan baik tanpa mengurangi antusiasme anak-anak.

Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa metode storytelling yang dipadukan dengan aktivitas interaktif memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan motivasi dan

partisipasi anak dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran anak yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar lebih mudah memahami materi melalui pendekatan visual, auditori, dan kinestetik. Dari perspektif teori perkembangan kognitif, anak usia 6–12 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan media visual.

Penggunaan video cerita dan storytelling dalam kegiatan ini membantu anak mengaitkan bahasa dengan konteks yang nyata, sehingga mempermudah proses pemahaman. Selain itu, pendekatan interaktif yang diterapkan dalam kegiatan ini juga selaras dengan konsep *Communicative Language Teaching (CLT)*, yang menekankan penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi. Anak-anak tidak hanya mendengar, tetapi juga dilibatkan dalam proses komunikasi melalui tanya jawab dan aktivitas kelompok. Hal ini terlihat dari keberanian mereka dalam menjawab pertanyaan meskipun dengan keterbatasan kosa kata. Dari segi aspek sosial, kegiatan ini juga mencerminkan teori Vygotsky tentang pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar.

Mahasiswa berperan sebagai fasilitator yang memberikan *scaffolding*, sehingga anak-anak dapat memahami materi secara bertahap. Interaksi antar peserta juga turut mendukung proses belajar, di mana mereka saling membantu dan mencontoh satu sama lain. Meskipun terdapat kendala teknis dalam penggunaan proyektor, hal tersebut tidak memberikan dampak signifikan terhadap jalannya kegiatan. Justru, fleksibilitas tim dalam mengatasi situasi tersebut menunjukkan bahwa metode interaktif tidak bergantung sepenuhnya pada media teknologi, tetapi lebih pada kemampuan fasilitator dalam mengelola suasana belajar. Secara keseluruhan, kegiatan ini tidak hanya berhasil meningkatkan kemampuan bahasa secara dasar, tetapi juga membangun kepercayaan diri, keberanian, serta pemahaman nilai moral pada anak. Oleh karena itu, metode storytelling berbasis aktivitas interaktif dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Inggris yang efektif, terutama dalam konteks pendidikan non-formal di lingkungan masyarakat.

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Mahasiswa kepada Masyarakat (PMKM) melalui pendekatan storytelling memberikan pengalaman yang berharga, baik bagi peserta maupun tim pelaksana. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris dapat dikemas secara menarik dan menyenangkan melalui metode interaktif yang sesuai dengan karakteristik anak-anak. Antusiasme peserta yang tinggi, keberanian dalam menjawab pertanyaan, serta keterlibatan aktif selama kegiatan menjadi indikator bahwa pendekatan yang digunakan telah tepat sasaran. Dari sisi refleksi, kegiatan ini memberikan pemahaman bahwa proses pembelajaran tidak selalu harus berlangsung dalam suasana formal. Anak-anak justru lebih mudah menerima materi ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk cerita, lagu, dan permainan.

Hal ini memperkuat pandangan bahwa aspek emosional dan kenyamanan belajar memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi anak. Selain itu, peran mahasiswa sebagai fasilitator juga menjadi kunci dalam menciptakan interaksi yang efektif, sehingga peserta merasa lebih percaya diri untuk mencoba dan berpartisipasi. Namun demikian, pelaksanaan kegiatan tidak terlepas dari berbagai tantangan. Salah satu kendala utama yang dihadapi adalah masalah teknis pada penggunaan proyektor yang membutuhkan waktu cukup lama untuk terhubung dengan perangkat. Kondisi ini sempat menghambat alur kegiatan, terutama pada saat pemutaran video cerita. Selain itu, perbedaan tingkat

pemahaman dan karakteristik peserta juga menjadi tantangan tersendiri, di mana sebagian anak membutuhkan pendekatan lebih intensif dibandingkan yang lain.

Tantangan lain yang dihadapi adalah menjaga fokus dan konsentrasi anak selama kegiatan berlangsung. Mengingat usia peserta yang masih dalam tahap perkembangan, perhatian mereka cenderung mudah teralihkan. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang variatif dan dinamis agar anak tetap terlibat secara aktif hingga kegiatan selesai. Meskipun terdapat beberapa kendala, tim pelaksana mampu mengatasi tantangan tersebut dengan melakukan penyesuaian secara langsung di lapangan. Misalnya, ketika terjadi kendala teknis, kegiatan dialihkan sementara ke aktivitas bernyanyi dan interaksi langsung. Hal ini menunjukkan pentingnya fleksibilitas dan kesiapan dalam menghadapi situasi yang tidak terduga.

Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan pembelajaran penting bahwa keberhasilan program pengabdian tidak hanya ditentukan oleh perencanaan yang matang, tetapi juga oleh kemampuan adaptasi dan komunikasi tim dalam pelaksanaannya. Refleksi ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas kegiatan serupa di masa yang akan datang.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Mahasiswa kepada Masyarakat (PMKM) melalui pendekatan *interactive storytelling* menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris dapat diimplementasikan secara efektif dalam konteks non-formal di lingkungan masyarakat. Temuan ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang menggabungkan unsur cerita, media visual, dan aktivitas interaktif memiliki potensi untuk dijadikan model pembelajaran alternatif yang mudah diterapkan pada anak usia sekolah dasar di tingkat komunitas.

Secara praktis, hasil kegiatan ini memberikan implikasi bahwa lingkungan RT dapat berperan sebagai ruang belajar informal yang mendukung pengembangan literasi bahasa anak. Oleh karena itu, disarankan agar kegiatan serupa dapat dilaksanakan secara berkelanjutan melalui kolaborasi antara pengurus RT, mahasiswa, dan relawan pendidikan, misalnya dalam bentuk kelas mingguan atau program literasi anak berbasis komunitas. Selain itu, diperlukan penyediaan media pembelajaran sederhana seperti buku cerita bilingual dan materi audio-visual untuk menunjang efektivitas kegiatan.

Dari sisi kebijakan lokal, kegiatan ini juga dapat menjadi dasar bagi pengembangan program pemberdayaan pendidikan anak di tingkat lingkungan, khususnya dalam memperluas akses pembelajaran Bahasa Inggris yang inklusif dan menyenangkan. Ke depan, program serupa diharapkan dapat dilengkapi dengan instrumen evaluasi yang lebih terstruktur agar dampak pembelajaran dapat diukur secara lebih objektif dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Krashen, S. D. (2003). *Explorations in language acquisition and use*. Heinemann.
- Pinter, A. (2011). *Children learning English* (2nd ed.). Oxford University Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Piaget, J. (1954). *The construction of reality in the child*. Basic Books.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Agustina, Y., & Wahyuni, S. (2021). The use of storytelling to improve students' speaking ability. *Journal of English Language Teaching and Linguistics*, 6(1), 50–63.
- Fitriani, R. (2022). The effect of storytelling on students' interest in learning English at the elementary school level. *Journal of Basic Education Research*, 4(2), 115–124.
- Harmer, J. (2007). *The practice of English language teaching* (4th ed.). Pearson Longman.
- Isnawati, S., & Rachmawati, D. (2020). Enhancing students' vocabulary mastery through storytelling technique. *Indonesian Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics*, 5(1), 89–101.
- Santosa, R. (2019). Pembelajaran bahasa Inggris berbasis aktivitas untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 7(2), 134–145.
- Wright, A. (1995). *Storytelling with children*. Oxford University Press.