

**PENDEKATAN SOSIOKOGNITIF MELALUI STORYTELLING UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA DI JAMPANG ENGLISH
VILLAGE (JEV), ZONA MADINA, PARUNG BOGOR**

**¹Eka Margianti Sagimin, ²Annas Surdyanto, ³Prihatin Puji Astuti, ⁴Ria Antika,
⁵Agung Arafat Saputra**

^{1,2,3,4,5}Fakultas Sastra, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan

*Email : ¹dosen00481@unpam.ac.id; ²dosen01159@unpam.ac.id; ³dosen01119@unpam.ac.id;
⁴dosen 01053@unpam.ac.id; dan ⁵dosen02146@unpam.ac.id*

ABSTRAK

Kemampuan membaca Bahasa Inggris di era teknologi seperti sekarang ini merupakan kemampuan yang sangat utama yang harus dimiliki terutama ditahap pendidikan dasar dan menengah. Metode atau teknik yang menarik dan menyenangkan sangatlah dibutuhkan untuk menumbuhkan minat membaca peserta didik usia dasar dan menengah tersebut. Salah satunya adalah dengan pendekatan sosiokognitif melalui story telling menggunakan puppet. Pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini dilakukan untuk menemukan cara dalam meningkatkan kemampuan membaca peserta didik di Jampang English Village. Selain itu, PKM ini ditujukan untuk mengetahui penerapan pendekatan sosiokognitif agar mengenalkan dan melatih peserta didik untuk mempunyai pemahaman membaca serta menerapkan nilai-nilai yang berharga untuk kehidupan sehari-hari. Sasaran program kegiatan ini adalah anak-anak usia TK, SD, dan SMP. Dalam pelaksanaannya, PKM ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Pertama, beberapa dosen dan mahasiswa Program Studi Sastra Inggris Universitas Pamulang melakukan persiapan materi kegiatan yang kemudian direkam dalam bentuk audio-visual. Kedua, dalam praktik pelaksanaannya, para dosen Sastra Inggris Universitas Pamulang memberi pengarahan kepada staff pengajar JEV untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan yang telah direncanakan dan membagi peserta didik menjadi empat kelompok, yaitu Kelompok 1 (siswa Paud dan TK), Kelompok 2 (siswa SD kelas 1, 2, dan 3), Kelompok 3 (siswa SD kelas 4 dan 5), dan Kelompok 4 (siswa SD kelas 6 dan SMP). Ketiga, tim dosen memberikan penyuluhan serta memandu staff pengajar JEV untuk membuat kegiatan-kegiatan positif sejenis, yaitu dengan memodifikasi cerita anak dengan pendekatan sosiokognitif dengan menggunakan alat-alat pendukung di sekitar mereka. Para peserta didik binaan Jampang English Village sangat antusias mengikuti pembelajaran dengan pendekatan sosiokognitif melalui story telling menggunakan puppet. Dengan pendekatan ini, suasana belajar menjadi sangat menarik dan menyenangkan. Para peserta didik juga dapat memiliki pembendaharaan kosakata baru melalui cerita yang mereka nikmati. Selain itu, dalam aplikasi sosiokognitif, peserta didik dapat mengambil pesan dan perilaku positif dari dua cerita yang disajikan.

Kata kunci: *Sociocognitive, storytelling, puppet*

PENDAHULUAN

Keberadaan Jampang English Village yang berlokasi di Zona Madina Parung Bogor saat ini menjadi alasan utama bagi tim Pengabdian kepada Masyarakat Program Studi Sastra Inggris Universitas Pamulang untuk dapat berkontribusi dalam memajukan potensi masyarakatnya terutama dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris. Jampang English Village adalah lembaga non profit yang bertujuan membantu masyarakat sekitar untuk mendapatkan pembelajaran terutama bagi anak-anak usia sekolah yang memiliki kekurangan baik waktu dan finansial ketika di sekolahnya. Anak-anak ini membutuhkan suasana dan lingkungan belajar yang menarik agar tidak merasa bosan dalam mempelajari bahasa Inggris. Para murid yang tergabung dalam

Zona Madina ini diantaranya berasal dari daerah sekitar perkampungan yang terdiri dari anak-anak usia sekolah TK, SD, dan SMP. Namun masih dirasa perlu untuk membekali mereka dengan bacaan berbahasa Inggris yang menarik dan dikemas dengan penyampaian yang apik agar anak didik tidak merasa jenuh dan bosan dalam belajar bahasa Inggris.

Kemampuan membaca Bahasa Inggris di era teknologi seperti sekarang ini merupakan kemampuan yang sangat utama yang harus di miliki terutama di tahap pendidikan dasar dan menengah. Metode atau teknik yang menarik dan menyenangkan sangatlah dibutuhkan untuk menumbuhkan minat membaca peserta didik usia dasar dan menengah tersebut. Salah satunya adalah dengan pendekatan sosiokognitif melalui *storytelling* menggunakan *puppet*. Maka penulis tertarik untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat dengan tema yang dipilih adalah *A Sociocognitive Approach through Storytelling for Enhancing Reading Skills at Jampang English Village, Zona Madina – Parung Bogor* (Pendekatan sosiokognitif melalui *storytelling* untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa).

Tinjauan Pustaka

1. Storytelling

Storytelling terdiri dari dua kata, yaitu *story* (cerita) dan *telling* (penceritaan). Singkatnya, *storytelling* adalah kegiatan menyampaikan cerita. Orang yang melakukan *storytelling* disebut dengan *storyteller* (pencerita, pendongeng). Secara tradisional, *storytelling* dilakukan secara lisan. Akan tetapi, *storytelling* juga bisa dilakukan dengan bantuan beberapa alat dan media. Bahkan di zaman sekarang ini *storytelling* di sampaikan aatau di rekam/ atau di buat video yang kemudian di publis di media elektronik seperti di televisi maupun di *youtube*. Contoh lainnya adalah musisi yang menggunakan musik untuk menyampaikan cerita mereka.

Storytelling bisa didefinisikan sebagai sebuah seni keterampilan bernarasi dari cerita-cerita dalam bentuk syair atau prosa, yang dipertunjukkan di hadapan *audience* secara langsung dimana cerita tersebut dapat dinarasikan dengan cara diceritakan atau dinyanyikan, dengan atau tanpa musik, gambar, ataupun dengan iringan lain yang mungkin dapat dipelajari secara lisan, baik melalui sumber tercetak, ataupun melalui sumber rekaman mekanik (Boltman, 2001:1). Oliver (2008) menjelaskan bahawa *storytelling* merupakan penggambaran tentang

kehidupan yang dapat berupa gagasan, kepercayaan, pengalaman pribadi, pembelajaran tentang hidup melalui sebuah cerita (Oliver, 2008) Di Indonesia, seni dongeng (*storytelling*) merupakan tradisi penuturan cerita sudah telah tumbuh sejak berabad-abad silam.

Seiring dengan perkembangan zaman, tradisi lisan ini kian memudar tergusur oleh persaingan budaya modern. Meskipun kegiatan mendongeng pernah hamper terkikis karena perkembangan zaman, namun dengan kemajuan teknologi saat ini dongeng mulai menggeliat kembali di ruang-ruang kelas bahkan mampu menembus dunia internet, dengan munculnya situs-situs web yang menawarkan cerita-cerita dongeng. Artinya bahwa dongeng sekarang ini lebih berkembang dan bias di kombinasikan dengan teknologi.

Storytelling sering digunakan dalam kegiatan belajar dan mengajar terutama pada anak-anak. *Storytelling* adalah cara yang menyenangkan yang bisa memotivasi mereka untuk belajar sekaligus bisa menstimulasi daya imajinasi dan kreativitas mereka. *Storytelling* di kelas bisa membuat murid-murid terlibat dan berpartisipasi dalam kegiatan *storytelling*-nya. Kegiatan *storytelling* utamanya sangat bermanfaat untuk para *language learners*, karena bisa membantu mengasah kemampuan berbicara dan mendengarkan mereka, dan membaca. Selain itu Asfandiyar (2007) menjelaskan, berdasarkan isinya *storytelling* diciptakan dengan suatu misi pendidikan bagi dunia anak-anak misalnya menggugah sikap hormat kepada orang tua menyindir perilaku manusia tanpa membuat manusia tersinggung yaitu dengan dongeng tentang kehidupan binatang yang digambarkan dapat bicara seperti manusia. Fungsi *storytelling* bisa berbeda tergantung konteksnya.

Adapun beberapa fungsi *storytelling* dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, di antaranya adalah: Mengasah kemampuan berbicara dan mendengarkan dalam Bahasa Inggris, melatih *pronunciation* (pelafalan), menambah pembendaharaan kosakata, frasa, dan idiom Bahasa Inggris, meningkatkan kepercayaan diri dalam menggunakan Bahasa Inggris. *Storytelling* juga memungkinkan *learners* mempelajari budaya *English native speakers* (penutur asli Bahasa Inggris) terutama jika cerita yang dipilih berasal dari negara penutur asli Bahasa Inggris Sedangkan kegiatan *storytelling* yang dilakukan di kelas bisa berfungsi untuk melahirkan suasana menyenangkan, mendorong partisipasi aktif

murid, meningkatkan kreativitas dan daya imajinasi meningkatkan tingkat kemampuan komunikasi murid, melatih konsentrasi, menambah wawasan baru serta memetik dan menanamkan pesan moral yang disampaikan dalam cerita. Mal (2012) Menuliskan manfaat dongeng/kisah untuk anak, yakni untuk merangsang kekuatan berpikir, sebagai media yang efektif untuk menanamkan nilai, mengasah kepekaan anak terhadap bunyi-bunyian, menumbuhkan minat baca, menumbuhkan rasa empati, menambah kecerdasan, menumbuhkan rasa humor yang sehat. Sedangkan untuk orang tua atau guru, dongeng bermanfaat untuk menambah wawasan, mendekatkan hubungan antara anak dengan orang tua atau guru serta sebagai wadah memberikan pelajaran. Dengan kata lain *Storytelling* bisa menjadi salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan aspek-aspek kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan), social, dan aspek konatif (penghayatan) anak.

2. *Sociocognitive Approach*

Sosiokognitif menurut, Atkinson (2002) dalam sebuah penelitiannya menjelaskan bahwa “*The integration of mind, body, and world may define as the impetus of learning a second or foreign language by seeing into a sociocognitive alignment*”, Integrasi pikiran, tubuh, dan dunia dapat didefinisikan sebagai dorongan untuk belajar bahasa kedua atau asing dengan melihat ke dalam keselarasan sosiokognitif. Atkinson (2002) *which draw the concept of alignment as the complex processes through which human being effects coordinated interaction, both with other human beings and (usually human-engineered) environment, 8 situations, tools, and affordances* (Atkinson menggambarkan konsep penyelarasan sebagai proses kompleks yang melaluinya manusia memengaruhi interaksi yang terkoordinasi, baik dengan manusia lain maupun lingkungan, situasi, alat, dan biaya (biasanya yang direkayasa oleh manusia).

METODE PELAKSANAAN

Permasalahan yang timbul pada mitra adalah diperlukannya kegiatan positif dan membangun bagi anak didik di wilayah Jampang English Village. Meskipun saat ini, pihak pengelola yaitu Zona Madina telah mengakomodir para anak didik di sekitar wilayah tersebut, namun tetap membutuhkan tenaga dan kegiatan penunjang agar anak didik merasa antusias dalam belajar. Dengan demikian, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang diselenggarakan oleh beberapa dosen dan mahasiswa Program Studi

Sastra Inggris Universitas Pamulang memberikan solusi meliputi empat kegiatan. Kegiatan pertama yaitu pengenalan buku-buku cerita anak dan menggali potensi anak dengan pendekatan sosiokognitif atau kepekaan terhadap sosial dan sekitarnya. Lalu kegiatan kedua yaitu memberikan contoh membaca cerita dengan menggunakan imajinasi yang menyesuaikan gambar. Kegiatan ketiga yaitu tebak nama tokoh dalam cerita. Kegiatan keempat yaitu membaca keras di depan anak didik lain dengan gaya mereka masing-masing dalam membawakan sebuah cerita. Keempat kegiatan tersebut disampaikan oleh beberapa mahasiswa yang sebelumnya telah mendapatkan arahan dari beberapa dosen.

Kegiatan-kegiatan tersebut dikhususkan bagi anak-anak usia TK, SD, dan SMP di wilayah Jampang English Village Zona Madina Parung Bogor. Selain keempat metode di atas dapat juga menggunakan video. Pembuatan video dimulai dengan pembuatan puppet. Semua anggota kelompok berkumpul kemudian bekerja sama membuat gambar yang sesuai dengan tema cerita yang akan dipaparkan. Gambar dibuat dengan menggunakan kertas karton, kertas warna, sepidol warna, dan lem. Setelah itu gambar dicetak dengan kardus agar kokoh. Lalu, gagang balon ditempel menggunakan selotip. Untuk pembuatan video, maka dibuatlah beberapa kertas yang berbeda warnanya untuk bisa mengubah-ubah warna *background*. Kertas warna yang menjadi *background* kemudian ditempel di belakang puppet.

Ketika proses *recording*, maka dilakukan pembagian tugas. Satu orang menjadi dalang, satu orang merekam video, dan satu orang yang menyalakan suara yang telah didubbing. Untuk mengedit kedua cerita tersebut dipakai aplikasi *inshot*. Dimulai dari input suara (*sound record*) puppetnya perhalaman satu persatu. Setelah semua video punya *sound* yang bagus dan pas sesuai halamannya, lalu baru proses pembuatan *subtitle*. Dan input *sound* sesuai halaman memakan waktu 2 jam. Lalu *subtitle* juga diketik manual sesuai dengan *sound record* puppet itu sendiri. Pembuatan *subtitle* ini menghabiskan waktu 3 jam. Setelah semua video sudah ada *sound* yang bagus dan *subtitle* yang sesuai baru semua videonya digabung jadi satu. Lalu bagaimana kita mengkaitkan pendekatan sosial kognitif melalui *story telling* dalam meningkatkan kemampuan memahami bacaan.

Video ini menampilkan dua buah kisah atau cerita yang berjudul TYRONE THE HORRIBLE and THE BERENSTAIN FORGET THEIR MANNERS. Dari cerita ini

diharapkan adik-adik kita mengambil pesan moral lalu dilaksanakan pada kehidupan mereka sehari-hari sehingga dorongan belajar kita terus berkembang karena kisah-kisah cerita tersebut bisa dijadikan motivasi untuk selalu berbuat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan dilakukannya PKM ini, yaitu pengajaran Bahasa Inggris melalui pendekatan sosiokognitif melalui story telling dengan menggunakan media puppet, ada beberapa hal menarik yang didapatkan. Pertama, suasana belajar menjadi sangat menarik dan menyenangkan. Kedua, peserta didik memiliki peningkatan antusiasme dalam membaca cerita. Ketiga, membantu peserta didik menambah pembendaharaan kosakata baru. Keempat, cerita yang disajikan menjadi lebih hidup sehingga point penting yang ingin disampaikan melalui cerita dapat diterima dengan mudah. Selain itu, dalam aplikasi sosiokognitif, peserta didik dapat mengambil pesan dan perilaku positif dari dua cerita di atas.

Melalui cerita 1 *Tyrone the Horrible*, perilaku positif yang dapat ditiru oleh mereka adalah sabar, tegar, berani, dan cerdik melalui karakter Boland. Selain itu, mereka dapat belajar dari keburukan Tyron. Sifat-sifat seperti suka mengganggu orang lain, suka mengambil hak orang lain, dan merasa dirinya paling hebat adalah sifat-sifat buruk yang tidak patut untuk dicontoh. Yang mana, pada akhirnya sifat-sifat tersebut sangat merugikan diri sendiri dan orang lain. Melalui cerita 2 *The Berenstain Bears: Forget their manners*, peserta didik memahami pentingnya cara berperilaku sopan melalui ucapan seperti, “*please*”, “*thank you*”, dan “*excuse me*”. Sikap sopan tersebut akan lebih baik dan mudah apabila dilatih sedini mungkin dan dipraktikkan secara berulang.

Penggunaan media ajar yang menarik dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. *Storytelling* dengan menggunakan puppet merupakan salah satu cara yang dapat digunakan dalam pengajaran Bahasa Inggris dan menghasilkan banyak manfaat. Menurut Kasihani (dikutip dari Riyani, 2019), salah satu karakter peserta didik usia muda adalah mudah bosan. Maka dari itu, pengajar membutuhkan media belajar yang dapat menarik perhatian dan antusiasme mereka. Dengan *storytelling*, suasana belajar menjadi sangat menarik dan menyenangkan, khususnya untuk karakteristik peserta didik direntang usia TK hingga SMP. Penggambaran karakter dalam cerita secara dua dimensi, setting, dialog menggunakan puppet menambah unsur visual dan

membuat cerita tampak nyata. Selain itu, peserta didik dapat menambah kosakata baru, frasa, maupun idiom dengan cara menyenangkan, bahkan mungkin dengan tanpa mereka sadari ketika mereka menikmati cerita melalui media puppet.

Ketika dihubungkan dengan pendekatan sosiokognitif, peserta didik dapat meniru sikap sabar yang dimiliki Boland melalui cerita 1. Di dalam cerita tersebut dia selalu bersikap sabar dengan segala perbuatan Tyron yang kurang menyenangkan terhadapnya. *"How do you make friends with someone who has been hurting and teasing you all your life?"* itu yang diucapkannya kepada Terry, salah satu teman baiknya. Kemudian dia berkata kepada Stella *"Staying cool when you are scared is not easy," Boland said. "But I will try."* Bersikap sabar bukanlah hal mudah buat Boland. Tetapi dia selalu berusaha dan pada akhirnya dapat memetik buah dari kesabarannya selama ini. Keberanian dan kecerdikan Boland juga dapat dicontoh oleh peserta didik. Dengan keberanian dan kecerdikannya, dia mencari cara agar Tyron menjadi jera dan tidak mengganggunya lagi. Bukan dengan melakukan balas dendam jahat, Boland hanya memberikan rasa pedas di atas sandwichnya yang kemudian direbut dan dimakan oleh Tyron *"I happen to like double-thick-red-hot-pepper-sandwiches. Too bad you don't."* Sejak saat itu, Tyron merasa jera dan tidak pernah mengganggu Boland lagi.

Melalui cerita 2, peserta didik dapat belajar betapa pentingnya memiliki sikap sopan khususnya melalui ucapan. Di dalam cerita tersebut, Brother dan Sister mengucapkan *"please"* ketika meminta tolong orang lain melakukan sesuatu untuknya. Seperti ketika mereka di meja makan *"Pass the honey, please."* Mereka mengucapkan *"thank you"* ketika menerima bantuan. Contohnya adalah ketika mereka sedang di kamar *"Would you like me to help you pick up your toys?"* dan menjawabnya dengan *"Thank you very much."* Kemudian ketika mereka memiliki kesalahan atau meminta tolong, mereka mengatakan *"excuse me"*. Contohnya adalah ketika mereka berada di hall *"Excuse me, Brother dear!"*

KESIMPULAN DAN SARAN

Pengabdian kepada masyarakat yang sudah dilakukan oleh Dosen dan mahasiswa Unpam prodi Sastra Inggris di Jampang English Village dengan menggunakan sistem jarak jauh/ daring dengan model video yang berisi *storytelling* dan diupload di youtube dengan tema "A Sociocognitive Approach Through Storytelling For Enhancing Reading Skills At Jampang English Village, Zona Madina, Jampang Parung

Bogor”. telah berhasil dilaksanakan dengan baik. Diharapkan pengabdian ini memberikan kontribusi yang baik untuk pembelajaran bahasa Inggris terutama untuk pemahaman sociokognitif serta implementasinya dalam meningkatkan pemahaman membaca serta dapat menerapkan nilai nilai yang didapat dari cerita tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Peserta /pendengar pelatihan yang merupakan anak-anak yang tinggal di sekitar wilayah Jampang serta peserta didik Jampang English Village itu telah dengan gembira dan antusias sekali mengikuti proses belajar jarak jauh serta diharapkan dapat menambah wawasan pemahaman tentang *reading*, *vocabulary*, dan sosiokognitif dari *storytelling* yang mereka dengarkan. Mereka mendapat pengetahuan dan informasi dari kakak mahasiswa Unpam prodi sastra Inggris yang telah memberikan pembelajaran dengan cara yang sangat komunikatif dan sangat menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asfandiyar, Yudha Andi. 2007. *Cara Pintar Mendongeng*. Jakarta: Mizan.
- Atkinson, D. (2002). Toward a sociocognitive approach to second language acquisition. *Modern Language Journal*, 86, 525-545.
- Atkinson, D. (2010). Extended, embodied cognition and second language acquisition. *Applied Linguistics*, 31, 599-622.
- Atkinson, D., Churchill, E., Nishino, T., & Okada, H. (2007). Alignment and interaction in a sociocognitive approach to second language acquisition. *Modern Language Journal*, 91, 169-188.
- Barenstain, Stan & Jan. 1985. *The Berenstain Bears Forget Their Manners*. USA: Random house.
- Boltman, Angela. 2001. Children’s Storytelling Technologies: *Differences in Elaboration and Recall*.
- Hans Wilhelm, Hans.1988. *Tyrone The horrible*. Hans Wilhelm Inc.
- Nishino, T. & Atkinson, D. (2015). Second language writing and sociocognitive alignment. *Journal of Second Language Writing*, 27, 37-54.
- Sugiharto, S. (2016). Comprehensible input as sociocognitive alignment: A response to Cho and Krashen (2016). *Turkish Online Journal of English Language Teaching*, 1, 101-104.
- Lauder, A. (2008). *The Status and Function of English in Indonesia: A review of key factors*. Makara, Sosial Humaniora. Vol. 12, no. 1, July 2008: 9-20.
- Mal, Kak (2012) *A book review: The miracle of story telling*. Penerbit: Zikrul.
- Oliver, Serrat. 2008. *Storytelling*. USA: Reed Elsevier.

Internet source link:

<https://khanzamandasaritjappe.wordpress.com/2016/04/07/a-book-review-the-miracle-of-story-telling-mencerdaskan-anak-dengan-dongeng-dan-cerita/>