

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA MELALUI METODE CONTECTUAL STORYTELLING

Sri Fadhilla Achwati, S.Pd
sridhilla1405@gmail.com

Abstraksi

Contextual Storytelling dalam kegiatannya di kelas dapat membantu meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik yang didefinisikan sebagai usaha yang dilakukan oleh pendongeng dalam menyampaikan isi perasaan, buah pikiran atau sebuah cerita kepada anak-anak secara lisan. Storytelling sangat bermanfaat sekali bagi guru karena dapat menjadi motivasi untuk mengembangkan daya kesadaran, memperluas imajinasi anak, orang tua atau menggiatkan kegiatan storytelling pada berbagai kesempatan. Akan tetapi, masalah yang terjadi terkait dengan kegiatan mata pelajaran bahasa Inggris adalah banyak dari peserta didik yang belum mampu berbicara dengan menggunakan bahasa Inggris. Ini terbukti ketika guru mengajak mereka berkomunikasi dengan bahasa Inggris, banyak dari mereka yang tidak bisa menanggapi dan tidak paham akan apa yang dijelaskan. Ketidakmampuan ini diduga karena mereka tidak terbiasa berkomunikasi dengan bahasa Inggris, metode pengajaran guru yang kurang tepat, dan lingkungan mereka yang tidak mendukung. Kegiatan pembelajaran diawali dengan pemberian teks narasi sebagai informasi yang diketahui peserta didik. Melalui kegiatan ini peserta didik mampu menggunakan bahasa Inggris untuk mengungkapkan perasaan, pendapat dan pikiran. Dengan demikian, pesan yang ingin disampaikan akan lebih mudah untuk dipahami oleh peserta didik. Tentunya ini akan sangat efektif jika diterapkan didalam pembelajaran.

Kata kunci: *story telling, metode kontekstual*

Abstract

Contextual Storytelling in its activities in the classroom can help improve students' speaking skills which are defined as the efforts made by storytellers in conveying feelings, ideas or a story to children orally. Storytelling is very useful for teachers because it can be a motivation to develop awareness, expand the imagination of children, parents or activate storytelling activities on various occasions. However, the problem that occurs related to English subject activities is that many of the students are not able to speak English. This is evident when the teacher invites them to communicate in English, many of them cannot respond and do not understand what is being explained. This inability is suspected because they are not used to communicating in English, the teacher's teaching methods are not appropriate, and their environment is not supportive. Learning activities begin with giving narrative text as information that is known to students. Through this activity students are able to use English to express feelings, opinions and thoughts. Thus, the message to be conveyed will be easier for students to understand. Of course this will be very effective if applied in learning.

Keywords: *contextual, story telling*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan bisa dikatakan salah satu kunci pembentukan sumberdaya manusia yang berkualitas, baik dari aspek

pengetahuan, aspek sikap maupun aspek psikomotorik. Kualitas baik tersebut dapat dicapai dengan adanya lembaga pendidikan. Di Indonesia sendiri, lembaga pendidikan formal tertinggi adalah tingkat

Perguruan Tinggi. Melalui lembaga pendidikan formal tersebut Pemerintah memfasilitasi sarana prasana yang bersifat fisik maupun non fisik seperti mata pelajaran yang disediakan guna mendukung pendidikan nasional.

Bahasa Inggris sebagai bahasa International, tidak dapat dipungkiri lagi memainkan peran sentral dalam perkembangan era global. Selain dipakai untuk berkomunikasi. Pembelajaran keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris merupakan suatu keterampilan yang harus dikuasai peserta didik. Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan K13, pelajaran bahasa Inggris bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan dan tulis untuk mencapai tingkat literasi informal dan formal. Tujuan tersebut mengungkapkan bahwa mata pelajaran bahasa Inggris adalah peserta didik mampu berwacana dan atau menghasilkan teks lisan/tulis yang direalisasikan dalam empat keterampilan berbahasa yakni mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis secara terpadu untuk mencapai tingkat literasi informal dan formal.

Kegiatan pembelajaran yang konvensional ternyata belum dapat memberikan keberanian kepada peserta didik untuk mengungkapkan perasaan, pikiran dan pandangan melalui kegiatan berbicara Guru cenderung menggunakan teknik pembelajaran yang banyak teoritis dan hafalan sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung membosankan. Penggunaan metode diskusi kelompok pun belum mampu melibatkan setiap peserta didik ke dalam kegiatan pembelajaran secara aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Hanya peserta didik tertentu yang terlibat dalam proses diskusi secara dialogis dan interaktif. Akibatnya masih ada peserta didik yang gagal dalam mengembangkan kemampuannya untuk

berbicara bahasa Inggris melalui kegiatan ini.

Meski prasarana sudah disediakan, namun masalah pendidikan terus terjadi, baik masalah pendidikan nasional maupun masalah pada tingkat satuan pendidikan itu sendiri. Mulai dari masalah kurikulum, tenaga pendidik yang belum merata, biaya pendidikan yang tinggi, gedung sekolah yang belum memadai, kebersihan sekolah yang kurang baik, banyak sampah yang berserakan tidak pada tempatnya, kamar mandi yang tidak bersih, serta banyaknya coretan-coretan yang ada pada meja para siswa. Selain itu juga kedisiplinan siswa yang kurang baik, ini terlihat banyaknya siswa yang tidak disiplin dalam memakai seragam sekolah, banyak yang terlambat masuk kelas, banyak siswa yang kurang menghormati para Guru maupun karyawan sekolah. Hal ini dibuktikan dengan ketika Guru sedang mengajar, ada beberapa siswa yang ramai bicara sendiri, makan di kelas, masih rendahnya minat baca siswa, terbukti dengan sepi perpustakaan sekolah.

Sedangkan, masalah yang terjadi terkait dengan kegiatan mata pelajaran bahasa Inggris adalah banyak peserta didik yang belum mampu berbicara dengan menggunakan bahasa Inggris. Ini terbukti ketika Guru mengajak mereka berkomunikasi dengan bahasa Inggris, banyak dari mereka yang tidak bisa menanggapi dan tidak paham akan apa yang dijelaskan. Ketidakmampuan ini diduga karena mereka tidak terbiasa berkomunikasi dengan bahasa Inggris, metode pengajaran Guru yang kurang tepat, dan lingkungan mereka yang tidak mendukung.

Pendekatan pembelajaran bahasa Inggris yang memiliki relevansi dengan peningkatan kompetensi komunikasi peserta didik dalam berbahasa dalam pelajaran bahasa Inggris diantaranya adalah pembelajaran dengan *contextual*.

Latar belakang munculnya pembelajaran dengan pendekatan *contextual*, adalah bahwa sebagian besar siswa tidak dapat menghubungkan apa yang mereka sudah pelajari dengan apa yang terjadi dengan kehidupan yang nyata. Kegiatan pembelajaran ternyata harus ditingkatkan terutama dalam metode pembelajaran khususnya dalam pembelajaran berbicara bahasa Inggris. Pembelajaran *Contextual Storytelling* diasumsikan dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar khususnya dalam kemampuan berbicara bahasa Inggris. *Contextual Storytelling* dapat membantu meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik. Melalui kegiatan ini peserta didik mampu menggunakan bahasa Inggris untuk mengungkapkan perasaan, pendapat dan pikiran.

2. KAJIAN LITERATUR

Berbicara merupakan salah satu jenis kegiatan berbahasa. Menurut Hidayat (2006), bahasa adalah alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Tujuan dari bahasa itu sendiri adalah menyampaikan maksud hati atau kemauan kepada lawan bicara atau orang lain. Melalui bahasa, manusia dapat menyesuaikan diri dengan adat istiadat, tingkah laku, tata kramamasyarakat, dan sekaligus mudah membaurkan dirinya dengan segala bentuk masyarakat. Bahasa memiliki beberapa fungsi yang dapat dibagi menjadi, fungsi umum dan fungsi khusus fungsi umum adalah sebagai alat untuk berekspresi, berkomunikasi, dan alat untuk mengadakan integrasi interaktif dan adaptasi sosial. Sedangkan fungsi bahasa secara khusus adalah untuk mengadakan hubungan dalam pergaulan sehari-hari, mewujudkan seni (sastra), mempelajari naskah- naskah kuno, dan untuk

mengeksplorasi ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berdasarkan uraian tersebut di atas dapat diketahui bahwa bahasa memiliki fungsi utama sebagai alat untuk berkomunikasi, baik secara lisan maupun secara tertulis. Salah satu wujud kegiatan berkomunikasi itu adalah berbicara khususnya peserta didik.

Berbicara (*speaking*) merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa, tiga keterampilan berbahasa yang lain adalah menyimak (*listening*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Berbicara berhubungan dengan menyimak karena keduanya menggunakan media yang sama, yaitu lisan atau bersifat produktif lisan karena dalam kegiatan ini orang yang berbicara (pembicara) dituntut dapat menghasilkan paparan secara lisan yang merupakan cerminan dalam gagasan, perasaan, dan pikirannya, (Tarigan,1985:15)

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian menjelaskan rancangan kegiatan, ruang lingkup atau objek, bahan dan alat utama, tempat, teknik pengumpulan data, definisi operasional variabel penelitian, dan teknik analisis.

Naskah ini adalah hasil kajian pustaka tentang metode *Contextual storytelling* dalam meningkatkan kualitas peserta didik dalam memahami dan berbicara bahasa Inggris. Adapun lingkup objek yang diteliti adalah berasal dari beberapa literatur tentang metode *contextual storytelling*

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Malan (1991), *storytelling* disebut juga bercerita atau mendongeng. Mendongeng adalah bercerita berdasarkan tradisi lisan. Storytelling merupakan usaha

yang dilakukan oleh pendongeng dalam menyampaikan isi perasaan, buah pikiran atau sebuah cerita kepada anak-anak secara lisan. *Storytelling* sangat bermanfaat sekali bagi guru seperti yang dikemukakan oleh Loban (1972:521) menyatakan bahwa *storytelling* dapat menjadi motivasi untuk mengembangkan daya kesadaran, memperluas imajinasi anak, orang tua atau menggiatkan kegiatan *storytelling* pada berbagai kesempatan.

Berdasarkan pernyataan di atas bahwa *storytelling* dapat memberi kesenangan, kegembiraan, kemakmuran, mengembangkan daya imajinasi, memberikan pengalaman baru, mengembangkan wawasan anak dan menurunkan warisan budaya dari generasi satu ke generasi berikutnya. Hal yang paling utama, bahwa *storytelling* dapat memperkaya wawasan yang dimiliki anak berkembang dan menjadi perilaku insani, yang mempertimbangkan tentang baik dan buruknya tindakan yang dilakukan.

1. Tujuan Storytelling

- a. Menciptakan suasana senang.
- b. Memberi kesenangan, kegembiraan, kenikmatan mengembangkanimajinasi pendengar.
- c. Memberi pengalaman baru dan mengembangkan wawasan pendengar.
- d. Dapat memberikan pemahaman yang baik tentang diri mereka sendiri dan orang lain di sekitar mereka
- e. Dapat memberi pengalaman baru termasuk di dalamnya masalah kehidupan yang ada di lingkungan.
- f. Pendengar belajar berbicara dalam gaya yang menyenangkan serta menambah pembendaharaan kata dan bahasanya
- g. Melatih daya tangkap dan daya konsentrasi pendengar.

- h. Melatih daya pikir dan fantasi pendengar.
- i. Menanamkan nilai-nilai budi pekerti.

2. Generic Structure Storytelling

a. Orientation

Biasanya terletak di paragraf pertama. Secara teori, *orientation* berisi pesan tentang informasi *What, Who, Where, dan When*. Pada *paragraf orientation, text narrative* akan memberitahukan pembaca tentang apa peristiwanya siapa pelaku-pelakunya, dimana dan kapan peristiwa tersebut terjadi.

b. Complication

Paragraf complication menjadi inti sebuah *text narrative*. *Complication* ini menceritakan apa yang terjadi dengan pelaku dalam peristiwa tersebut. Umumnya *complication* ini berisi gesekan antar pelaku peristiwa. Gesekan ini menimbulkan sebuah *conflict* atau pertentangan. Dalam teori *literary, conflict* umumnya dibedakan menjadi 3 macam; *natural conflict, social conflict, dan psychological conflict*.

c. Resolution

Sebuah pertentangan harus ditutup dengan penyelesaian. Dalam sebuah *text narrative, resolution* bisa dengan penyelesaian yang menyenangkan juga kadang berakhir dengan penyelesaian yang menyedihkan.

3. Hal Penting dalam Storytelling

a. Kontak Mata

Saat *story telling* berlangsung, pendongeng harus melakukan kontak mata dengan *audience*.

Pandanglah *audience* dan diam sejenak. Dengan melakukan kontak mata *audience* akan merasa dirinya diperhatikan dan diajak untuk berinteraksi, selain itu dengan melakukan kontak mata kita dapat melihat apakah *audience* menyimak jalan cerita yang didongengkan. Dengan begitu, pendongeng dapat mengetahui reaksi dari *audience*.

b. Mimik Wajah

Pada waktu *story telling* sedang berlangsung, mimik wajah pendongeng dapat menunjang hidup atau tidaknya sebuah cerita yang disampaikan. Pendongeng harus dapat mengekspresi wajahnya sesuai dengan yang didongengkan.

c. Gerak Tubuh

Gerakan tubuh pendongeng waktu proses *story telling* berjalan dapat turut pula mendukung menggambarkan jalan cerita yang lebih menarik. Cerita yang didongengkan akan terasa berbeda jika mendongeng akan terasa berbeda jika mendongeng melakukan gerakan-gerakan yang merefleksikan apa yang dilakukan tokoh-tokoh yang didongengkannya. Dongeng akan terasa membosankan, dan akhirnya *audience* tidak antusias lagi mendengarkan dongeng.

d. Suara

Tidak rendahnya suara yang diperdengarkan dapat digunakan pendongeng untuk membawa *audience* merasakan situasi dari cerita yang didongengkan. Pendongeng akan meninggikan intonasi suaranya untuk merefleksikan cerita yang mulai memasuki tahap yang menegangkan. Pendongeng

profesional biasanya mampu menirukan suara-suara dari karakter tokoh yang didongengkan. Misalnya suara ayam, suara pintu yang terbuka.

e. Kecepatan

Pendongeng harus dapat menjaga kecepatan atau tempo pada saat *story telling*. Agar kecepatan yang dapat membuat anak-anak menjadi bingung ataupun terlalu lambat sehingga menyebabkan anak-anak menjadi bosan.

f. Alat Peraga

Untuk menarik minat anak-anak dalam proses *storytelling*, perlu adanya alat peraga seperti misalnya boneka kecil yang dipakai ditangan untuk mewakili tokoh yang menjadi materi dongeng. Selain boneka, dapat juga dengan cara memakai kostum-kostum hewan yang lucu, intinya membuat anak merasa ingin tahu dengan materi dongeng yang akan disajikan.

Cerita adalah tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal peristiwa, kejadian, dan sebagainya. Dalam bahasa Inggris ada cerita yang disampaikan dengan cara yang menarik yaitu, *Storytelling*.

4. *Beberapa Cara Membuat Storytelling yang Menarik Perhatian*

a. Menentukan tujuan dan target konsumen

b. Membuat struktur cerita yang menarik

c. *Storytelling* yang dibuat mencerminkan permasalahan pembaca

d. Melengkapi dengan gambar atau video untuk mendukung cerita

e. Menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami

5. Manfaat Storytelling

- a. *Storytelling* yang baik dapat menarik perhatian pembaca. Dengan membingkai promosi dengan cerita yang menarik tentunya akan menjadi faktor ketertarikan pembaca untuk memperhatikan *copywriting* anda.
- b. *Storytelling* membuat pesan anda mudah di ingat bagi pembaca. Membungkus *copywriting* tentunya akan mudah di ingat oleh pembacanya apalagi *storytelling* yang dibuat memang menarik.
- c. Manfaat lain dari *storytelling* adalah pesan yang ingin anda sampaikan akan lebih mudah untuk difahami oleh pembaca. Tentunya ini akan sangat efektif jika diterapkan didalam iklan anda.

6. Teknik Storytelling

Cara membuat *storytelling* menggunakan teknik yaitu:

a. Monomyth

Monomyth adalah cara membuat *storytelling* dengan menggunakan kisah perjalanan pahlawan. Struktur *storytelling* ini dipopulerkan oleh Joseph Campbell. Di dalam Monomyth biasanya pahlawan akan meninggalkan tempat asal lalu melakukan perjalanan sulit untuk mencapai sebuah tujuan. Kemudian pahlawan akan kembali ke tempat asal setelah berhasil dengan memperoleh tujuan mereka seperti pengetahuan atau keterampilan yang bermanfaat bagi orang banyak. Teknik *storytelling* ini sangat relevan digunakan untuk membuat konten yang menginspirasi dengan menceritakan pengalaman

seseorang dari awal hingga berhasil.

b. Sparklines

Teknik Sparkline adalah teknik *storytelling* dengan menceritakan perbedaan antara yang terjadi, harapan yang diinginkan dan langkah yang seharusnya dilakukan. Sebelum membuat *storytelling* dengan teknik Sparkline biasanya *copywriter* akan melakukan pemetaan struktur cerita dengan kehidupan yang nyata.

Dengan menuliskan permasalahan yang dialami dalam kehidupan nyata tentunya ini akan menarik perhatian pembaca. kemudian anda sebagai *copywriter* harus dapat menuangkan harapan mereka serta langkah-langkah untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Teknik *storytelling* ini sangat baik untuk mempengaruhi pembaca secara emosional dan mengajak pembaca untuk mengikuti solusi dari anda.

c. Start false

Teknik *start false* adalah teknik bercerita dengan cara memulai dengan cerita tentang kegagalan kemudian dari kegagalan tersebut anda menemukan solusi yang inovatif untuk mengatasi dan memecahkan permasalahannya. *Start false* sering digunakan untuk membuat *storytelling* yang menceritakan pengalaman kegagalan anda dan menjelaskan cara-cara anda menemukan solusi dan mengatasi kegagalan tersebut.

Teknik *storytelling* tersebut dapat digunakan anda untuk membantu membuat *storytelling* yang menarik. Namun yang harus

menjadi memperhatikan relevansi antara storytelling dengan brand yang ingin dipresentasikan. Walau demikian didalam membuat *storytelling* harus tetap memperhatikan karakter pembaca, pintar mengatur intonasi dalam kata.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas, perlu kiranya guru menerapkan metode *contectual storytelling* untuk meningkatkan kualitas peserta didik dalam memahami dan berbicara bahasa Inggris, dikarenakan metode ini dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam pengajaran bahasa Inggris terutama dalam kompetensi berbicara.

6. REFERENSI

- Ahmad Asep hidayat. 2006. Filsafat Bahasa Mengungkapkan Hakikat Bahasa, Makna, Dan Tanda. PT. Remaja Rosda karya. Bandung.
- Alwini, S. N. (2022). Pengembangan Media Animasi Dongeng Untuk Pembelajaran Menyimak Cerita Di Kelas III. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 71–78.
- Puspitasari, R. A. and Panggabean, C. I. (2016) “THE USE OF COMIC AS MEDIA IN TEACHING SPEAKING OF NARRATIVE TEXT FOR THE EIGHTH GRADERS OF JUNIOR HIGH SCHOOL”, *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), pp. 73–80.
- Sholihah, M., & Nurfalah, E. (2018). USING THE NEWMAN STAGE TO SOLVE STORY PROBLEMS THE SPACE OF FLAT

SIDES. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 89–97.

Tarigan, 1985. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Penerbit Angkasa. Bandung.

<http://lembagabahasa.com/language/definisi-bahasa, diunduh, 1> Desember 2018.

<http://id.scribd.com/doc/87122057/2/kajian-teori-metode-storytelling-dengan-media-panggung, diunduh tanggal 3 Desember 2019.>

