



## PEMANFAATAN *WEBSITE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA PADA *LIFESKILL* *STORYTELLING*

Risa Mufliharsi<sup>1</sup>, Eva Nurul Candra<sup>2</sup>

Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta  
[risa.mufliharsi@gmail.com](mailto:risa.mufliharsi@gmail.com), [rsmufliharsi@gmail.com](mailto:rsmufliharsi@gmail.com); [evanurulcandra@yahoo.com](mailto:evanurulcandra@yahoo.com)

### ABSTRAK

Teknik bercerita (*storytelling*) merupakan suatu teknik yang berasal dari pengembangan keterampilan berbicara dan membaca. Dalam teknik ini diperlukan penguasaan pengetahuan membaca yang mencakup kosakata, ekspresi, intonasi dan genre. Proses imajinasi pembaca pun berperan penting dalam *storytelling*. Untuk meningkatkan keterampilan siswa pada program *life skill* *storytelling*, maka perlu adanya media yang tepat. *Storytelling* merupakan sebuah teknik atau kemampuan untuk menceritakan sebuah kisah, pengaturan adegan, event, dan juga dialog. Kalau di film, para film maker bersenjatakan kamera; di komik, para komikus bersenjatakan gambar dan angle cerita; di cerpen atau novel, para penulis bersenjatakan pena, diksi dan permainan kata serta deskripsi, dengan menyampaikan sebuah cerita dengan cara mendongeng. Dikarenakan kompleksitas dari *storytelling* dimana para siswa harus memahami konteks bercerita terlebih dahulu baru baru mengaktifkan aspek komunikasi dalam menyampaikannya kepada orang lain, maka tim mensosialisasikan website sebagai sarana pembelajaran yang dapat digunakan. Hasil dari pemanfaatan website ini terhadap *lifeskill* *story telling* adalah para siswa menjadi aktif mencari elemen – elemen cerita dari pertanyaan – pertanyaan yang diberikan sebelumnya, sehingga para siswa dapat mengeksplorasi cerita dengan interpretasi sendiri sebelum mereka membaca cerita tersebut.

*Kata kunci : storytelling, website, cerita*

### ABSTRACT

*Storytelling technique is a technique that developed from speaking and reading skills. In this technique, mastery of reading knowledge is required which includes vocabulary, expression, intonation and genre. The process of the imagination of the reader also plays an important role in storytelling. To improve students' skills in the life skill storytelling program, the proper media is needed. Storytelling is a technique or ability to tell a story, arrange scenes, events, and also dialogue. If in the film, the film makers are armed with cameras; in comic, comic artists armed with images and angle stories; in novel, the authors are armed with pens, diction and word play and descriptions, by telling a story by storytelling. Due to the complexity of the storytelling where students must understand the context of telling stories, first just activating the communication aspect in conveying it to others, the team socializes the website as a learning tool that can be used. The result of utilizing this website to lifeskill story telling is that students become active about the elements of the story from the questions previously given, so that students can explore the story with their own interpretations before they read the story.*

*Keywords: storytelling, website, story*



## A. LATAR BELAKANG

Salah satunya kompetensi yang harus ditingkatkan dalam pembelajaran adalah menyadari pentingnya teknologi sebagai penunjang yang tentunya sangat diperlukan, agar metode ataupun teknik pembelajaran yang dilakukan di kelas mempengaruhi keberhasilan siswa memperoleh materi pembelajaran. Maka, ditemukanlah perubahan yang lebih baik dan perkembangan dalam tindakan para guru dibandingkan dengan kompetensinya. (Wahlgren, 2016). Hal ini menunjukkan bahwa upaya guru secara praktis mempengaruhi hasil yang diperoleh para siswa di kelas. Maka, guru sebaiknya meningkatkan berbagai kompetensi dirinya sebagai pengajar. Seperti yang dilakukan oleh Wardoyo dan rekan rekan (2017) yang melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di HIMPAUDI Kecamatan Tembalang Semarang. Di sini, mereka mengadakan pelatihan bagi guru-guru PAUD dalam implementasi TPR *Warm Up Game* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Pendidikan Karakter bagi Guru-guru PAUD di Kecamatan Tembalang Semarang sehingga guru-guru PAUD dapat menerapkan pengajaran bahasa Inggris yang menyenangkan sesuai dengan kebutuhan anak. Ada tiga materi yang disampaikan dalam pelatihan ini yaitu: (1) Pendidikan Karakter/*Character Building*, (2) Perkembangan dan Kreativitas Anak Usia dini, dan (3) *Total Physical Response (TPR) Warm Up Game*. Selama pelatihan atau workshop guru-guru PAUD diberi pelatihan bagaimana mengintegrasikan pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan metode pembelajaran TPR *Warm Up Game* yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Guru-guru PAUD juga berlatih untuk

mengembangkan ide-ide mereka dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan metode TPR *Warm Up Game* yang disesuaikan dengan kebutuhan anak usia dini dan juga kurikulum yang ada di Taman Kanak-kanak ataupun PAUD. (Wardoyo, 2017). Jadi, penggunaan teknologi dan pembaruan teknik pembelajaran, sebaiknya dilakukan sebagai upaya meningkatkan kompetensi para siswa kelak.

Salah satu teknik pembelajaran yang menarik dan ingin diterapkan adalah teknik bercerita (*storytelling*). Teknik ini merupakan eksplorasi dari pengembangan keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan pengetahuan yang baik pada kosakata, ekspresi, dan gesture. Hasil kajian Rahman dan rekan rekan (2016) menyatakan bahwa teknik bercerita memiliki keterkaitan terhadap memori eksplisit dan implisit, pemerosesan informasi dan juga imajinasi para siswa, sehingga mempengaruhi pemahaman dan karakter percaya diri para siswa (Rahman, 2016). Selain itu untuk emndukung *lifeskill story telling* menjadi menarik, dibutuhkan suatu media salah satunya media digital.

## B. PEMBAHASAN

Untuk meningkatkan keterampilan siswa pada program ekstrakurikuler *life skill storytelling*, maka perlu adanya media yang tepat. *Storytelling* merupakan sebuah teknik atau kemampuan untuk menceritakan sebuah kisah, pengaturan adegan, event, dan juga dialog. Kalau di film, para *film maker* bersenjatakan kamera; dikomik, para komikus bersenjatakan gambar dan angle cerita; dicerpen atau novel, para penulis bersenjatakan pena, diksi dan permainan kata serta deskripsi, dengan menyampaikan sebuah cerita dengan cara mendongeng ( Ning, 2019 : 1 ).



Sedangkan Menurut Pepih (Kompasiana, 2019) :  
“ *storytelling* bukan barang baru. Dulu orang tua sering bercerita kepada anaknya mengenai kisah para nabi, dongeng, fabel, dan kisah perjalanan hidup si orangtua sendiri atau leluhurnya yang hebat – hebat. Ketika orangtua itu bercerita, dia adalah *storyteller*, sedangkan kisah yang dituturkan itu bernama *storytelling*.”

Adapun tujuan dari *storytelling* adalah dapat menciptakan suasana senang, gembira, kenikmatan mengembangkan imajinasi pendengar, dapat memberikan pengalaman baru kepada pendengar, melatih daya tangkap dan daya konsentrasi pendengar, dan yang terakhir adalah menanamkan nilai-nilai budi pekerti. Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa *storytelling* adalah sebuah teknik dalam menceritakan sebuah kisah, cerita ataupun fabel yang mana didalamnya terdapat beberapa teknik berbicara yang bertujuan agar penonton dapat merasakan atmosfer atau suasana dalam cerita tersebut.

Dikarenakan kompleksitas dari *storytelling* dimana para siswa harus memahami konteks bercerita terlebih dahulu baru baru mengaktifkan aspek komunikasi dalam menyampaikannya kepada orang lain, maka tim mensosialisasikan *website* sebagai sarana pembelajaran yang dapat digunakan.

*Website* atau biasa disebut sebagai situs merupakan salah satu sumber belajar alternatif. Website dapat diibaratkan seperti majalah yang setiap halamannya tersimpan di semua komputer di seluruh dunia (<http://www.dynamicwebs.com.au/tutorials/explain-web.htm>). *Website* memiliki berbagai macam informasi yang dapat diakses oleh semua orang di

seluruh dunia. Setiap halaman dalam website dapat diakses secara cepat oleh semua pengguna internet.

Nuruddin dalam <http://raghibnuruddin217.blogspot.co.id/> menjabarkan unsur-unsur *website*, yaitu nama domain, web hosting, script program, dan desain *website*. Pertama, nama domain merupakan karakter unik yang berperan sebagai identitas halaman *website*. Setiap nama domain hanya bisa dimiliki oleh satu halaman *website*. Setiap nama domain diakhiri dengan kode yang mengidentifikasi lokasi dan kepentingan atas laman itu sendiri. Di Indonesia, contoh laman domain .com atau .co.id digunakan oleh perusahaan atau perseorangan yang tidak berhubungan dengan pemerintahan. Sementara akhiran .go.id digunakan untuk laman pemerintahan, akhiran .ac.id digunakan untuk laman akademik. Kedua, web hosting merupakan tempat penyimpanan data untuk sebuah *website*. Semua informasi di dalam website tersimpan di dalam web hosting. Besarnya hosting ditentukan ruangan harddisk dengan ukuran MB (Mega Byte) atau GB (Giga Byte). Selanjutnya, script program merupakan program atau bahasa yang digunakan untuk menterjemahkan perintah yang diakses di laman *website*. Semakin banyak bahasa program yang digunakan, maka *website* akan terlihat semakin dinamis dan aktif. Terakhir, desain web site yang biasa disebut dengan tampilan website. Desain website merupakan salah satu hal penting dalam menciptakan website yang dinamis. Hal ini yang akan menentukan penilaian pengunjung atau pembaca akan kualitas sebuah website. Semakin menarik desain *website*, semakin banyak pembaca yang akan mengunjungi *website*.

*Website* dapat digunakan untuk berbagai macam kepentingan. *Website*



juga banyak digunakan dalam dunia pendidikan. *Website* dapat digunakan sebagai sistem informasi sebuah instansi. *Website* juga dapat digunakan sebagai sumber atau materi ajar. *Website* juga dapat digunakan sebagai pendukung program e-learning atau pembelajaran jarak jauh. Nuruddin dalam <http://raghibnuruddin217.blogspot.co.id/> juga menjabarkan 9 kriteria website yang baik, yaitu *usability, system navigasi, graphic desain, contents, compatability, loading time, functionality, accessibility, dan interactivity.*

Dari berbagai penjelasan di atas, maka tim memfokuskan pada penyediaan sarana bagi para guru dalam menggunakan *website* inggris 123 sebagai fasilitas dalam mengajarkan materi *storytelling* kepada siswa. Hal ini dikarenakan, *website* inggris 123 yang didesain oleh tim memfokuskan pada berbagai konten yang terkait dengan peningkatan kompetensi siswa akan membaca bahasa Inggris, yang tentunya akan meningkatkan peran siswa dalam melakukan *story telling*, misalnya: pemilihan kosakata, cerita yang bisa dipilih siswa, desain dan gambar yang menarik, dan juga video yang tentunya menguatkan memori siswa dalam bercerita bahasa Inggris. Pelatihan *website* ini difokuskan tidak hanya para guru bahasa Inggris tetapi juga para guru di yayasan Tunas Harapan Ilahi sehingga mampu meningkatkan kompetensi para guru.

### 1. Instrumen

Instrumen yang digunakan adalah observasi pada siswa saat sebelum dan setelah penggunaan *website* pada pembelajaran *lifeskill*.

Tabel 1.1 Instrumen Observasi Siswa

No.	Kriteria	Ya	Tidak	Catatan
1.	Siswa terlihat tertarik			

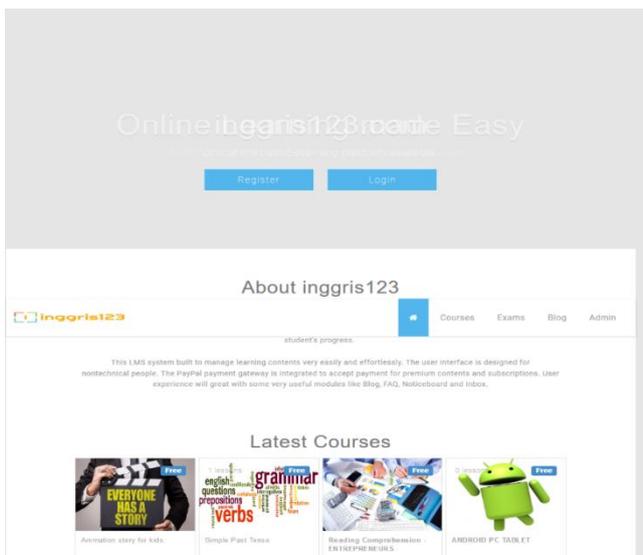
	mengikuti ekstrakurikuler sebelum/setelah menggunakan <i>website</i> <i>inggris123</i>			
2.	Siswa aktif mengikuti instruksi guru.			
3.	Siswa memilih bacaan dengan senang.			
4.	Siswa secara berkelompok menceritakan hasil bacaannya secara lisan menggunakan bahasa Inggris dengan percaya diri.			
5.	Siswa secara personal menceritakan hasil bacaannya ke depan kelas dengan percaya diri.			
6.	Siswa mampu menunjukkan tanda secara fisik ketika bercerita secara lisan (gerakan tangan, ekspresi, gerak tubuh)			
7.	Siswa mampu melengkapi aktivitas berbicara tanpa gugup.			

#### Keterangan:

- > 60 % jawaban Ya menunjukkan keaktifan para siswa selama pembelajaran.
- > 60 % jawaban Tidak menunjukkan kurangnya keaktifan para siswa selama pembelajaran.



Gambar 1. Sosialisasi dan Interaksi Penggunaan Website pada guru dan Murid



Gambar 2 website inggris 123

Tabel 1.3 Rekapitulasi Hasil Observasi Pembelajaran Ekstrakurikuler *Life Skill* Yayasan Tunas Harapan Ilahi

No.	Nama Siswa	Observasi Sebelum Menggunakan Website <i>inggris123</i>		Prosentase	Observasi Setelah Menggunakan Website <i>inggris123</i>		Prosentase
		Ya	Tidak		Ya	Tidak	
1.	PA	3	4	42,85 %	4	3	57,14 %
2.	NK P	4	3	57,14 %	5	2	71,42 %
3.	AM	2	5	28,57 %	2	5	28,57 %
4.	RR	3	4	42,85 %	4	3	57,14 %
5.	MR P	3	4	42,85 %	5	2	71,42 %
6.	RF L	4	3	57,14 %	5	2	71,42 %
7.	AM	5	2	71,42 %	6	1	85,71 %
8.	M W	3	4	42,85 %	4	3	57,14 %
9.	KF M	2	5	28,57 %	4	3	57,14 %
10.	NR	3	4	42,85 %	3	4	42,85 %
11.	NS P	3	4	42,85 %	4	3	57,14 %
12.	WC	2	5	28,57 %	3	4	42,85 %
13.	KS	3	4	42,85 %	5	2	71,42 %
14.	CB	3	4	42,85 %	5	2	71,42 %

### C. HASIL

Hasil yang diperoleh terkait dengan pemanfaatan penggunaan website *inggris123* pada kegiatan *life skill storytelling* secara kualitatif antara lain: Secara keseluruhan, sebelum menggunakan website *inggris123* pembelajaran ekstrakurikuler cenderung monoton. Dapat dilihat dalam tabel 5.1 hanya 1 siswa yang memperoleh 71,42 % dari hasil observasi yang terlibat aktif selama pembelajaran ekstrakurikuler *lifeskill storytelling*. Keaktifan untuk berinteraksi menggunakan bahasa



Inggris secara kelompok ataupun individu selama membaca cerita belum tampak selama observasi. Namun, sikap yang positif selama pembelajaran ekstrakurikuler berlangsung sudah tampak, yakni mendengarkan instruksi guru dan memilih cerita yang mereka sukai.

Setelah menggunakan website *inggris123*, terdapat perubahan yang tampak saat pembelajaran, para siswa aktif mencari tahu elemen elemen cerita dari pertanyaan - pertanyaan yang diberikan sebelumnya, sehingga para siswa dapat mengeksplorasi cerita dengan interpretasi dari sebelumnya yang hanya merangkum cerita yang mereka baca. Hal ini terlihat dari 4 orang siswa yang memperoleh 71,42 % dari hasil prosentase dimana para siswa mampu berinteraksi dengan siswa yang lain dalam hal menceritakan cerita yang sudah mereka baca secara spesifik dengan ragam pertanyaan yang bervariasi, baik di dalam ataupun di luar cerita yang mereka baca. Terdapat 1 orang siswa yang memperoleh prosentase 85,71 % yang mengindikasikan bahwa siswa tersebut aktif terlibat dalam meningkatkan keterampilan berbicaranya secara personal maupun interpersonal dikarenakan dalam website ditampilkan pula *glossary* untuk membantu para siswa memahami kata kata sulit dan juga menggunakan video untuk memudahkan penyampaian pesan kepada audiens.

## DAFTAR PUSTAKA

- Rahman, D. I. (2016). PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING DENGAN TEKNIK STORYTELLING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN KARAKTER PERCAYA DIRI PADA MATERI KEBERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA DI INDONESIA. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 61-70.
- Wahlgren, B. M.-A. (2016). Expanding the traditional role of the adult education teacher-The development of relational competences and actions. *Teaching and Teacher Education*, 60, 303-311.
- Wardani, R. A. (2018). PENINGKATAN KARAKTER KEMANDIRIAN SISWA MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK STORYTELLING PADA SISWA KELAS I DI SDN SIDOMUKTI III. (*Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang*).
- Wardoyo, S. L. (2017). IbM TPR Warm Up Game dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Pendidikan Karakter bagi Guru-guru PAUD di Kecamatan Tembalang Semarang. *E-DIMAS*, 4(1), 35-45.
- <https://www.kompasiana.com/pepihnu graha/5c026eachbde575219e4e55e6/mengajar-menulis-4-storytelling-yang->

menggelinding ( diakses pada  
15 Januari 2019)  
<https://evrinasp.com/menulis-dengan-gaya-story-telling/>  
<https://www.carolinaratri.com/2018/05/menulis-artikel-storytelling.html>  
<https://www.ilmubahasainggris.com/story-telling-pengertian-tujuan-dan-generic-structure-dalam-bahasa-inggris-beserta-contohnya/>  
thi.or.id. (2015, March). *thi.or.id*. diakses  
Jumat 01 Maret, dari thi.or.id:  
www.thi.or.id