SPARK: Pemanfaatan Platform StoryJumper dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Anak-Anak Sekolah Dasar

Valentina Dyah Arum Sari*, Restu Arini

Universitas Mercu Buana Yogyakarta

*valentinadyah@gmail.com

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat yang diwujudkan dalam sebuah program bernama SPARK (English Program for Kids). SPARK di masa pandemi ini merupakan program pelaksanaan kedua setelah sebelumnya pernah dilaksanakan secara luring pada Januari 2020. Namun, karena pandemi melanda Indonesia dan hampir di seluruh dunia, maka Program SPARK tahun kedua dialihkan menjadi suatu program yang berfokus pada pembuatan materi tambahan atau *supplementary materials* bagi anak-anak Sekolah Dasar. Program SPARK ini merupakan hasil kesepakatan bersama antara pengusul dan Kelompok Mitra sebagai bentuk dari pengabdian kepada masyarakat. SPARK ini merupakan suatu usaha untuk membantu mitra meningkatkan kompetensi berbahasa Inggris untuk anak-anak usia Sekolah Dasar. Mitra pengabdian kepada masyarakat ini adalah Sekolah Dasar Negeri di wilayah Godean, Yogyakarta. Materi pembelajaran Bahasa Inggris dikembangkan melalui sebuah platform bernama StoryJumper yang menghadirkan *online audio book* untuk menunjang pembelajaran Bahasa Inggris yang menarik bagi anak-anak Sekolah Dasar. Selain itu, fitur audio yang terdapat dalam materi tambahan ini dapat membantu para siswa dalam melatih pelafalan kosa kata Bahasa Inggris. Pemanfaatan platform storyjumper juga mampu mengakomodasi variasi gaya belajar para siswa melalui audio bagi siswa auditory, visual yang menarik bagi siswa visual, dan bahkan siswa yang termasuk dalam pembelajar *reading/writing* dan *kinesthetic*. Lebih lanjut, penggunaan platform StoryJumper ini menginspirasi guru Bahasa Inggris mitra untuk dapat menggunakan platform yang sama untuk kemudian dapat dikembangkan kembali pada topik-topik pembelajaran lainnya.

Kata Kunci: materi penunjang, Bahasa Inggris, StoryJumper

SPARK: Utilization of StoryJumper Platform in English Learning for Elementary School Students

Abstract

A community service, in a program called SPARK (English Program for Kids) during this pandemic, is the second implementation program after previously being held offline in January 2020. However, since the pandemic hit Indonesia and almost all over the world, the second year of the SPARK Program was shifted to a program that focuses on making supplementary materials for elementary school children. This SPARK program is the result of a mutual agreement between the proposer and the Partner Group as a form of community service. SPARK is an effort to help partners improve English language competence for elementary school age children. This community service partner is the State Elementary School in the Godean area, Yogyakarta. English learning materials were developed through a platform called StoryJumper which presents online audio books to support interesting English learning for elementary school children. In addition, the audio features contained in this supporting material can help students in practicing the pronunciation of English vocabulary. The use of the StoryJumper platform is also able to accommodate variations in students' learning styles through audio for auditory students, interesting images for visual students, and even students who are reading/writing and kinesthetic learners. Furthermore, the use of the Storyjumper platform inspires partner English teachers to be able to use the same platform and then develop it on other learning topics.

Keywords: supplementary materials, English, StoryJumpers

Vol. 2, No. 2,
July, 2021,
pp. 171–177

e-ISSN:
2722-2004

SPARK:
Utilization of
StoryJumper
Platform in
English
Learning
for
Elementary
School
Students

V. D. A. Sari,
Restu Arini

PENDAHULUAN

Komunikasi adalah salah satu bagian terpenting manusia. Di era globalisasi ini, sangat penting untuk memahami bahasa asing. Bahasa internasional yang sering digunakan oleh beberapa negara adalah bahasa Inggris. Generasi berikutnya dituntut untuk bersaing di era globalisasi yang sangat ketat ini. Anak-anak adalah target yang tepat untuk mengatasi persaingan di era globalisasi ini. Alasan mengapa anak-anak menjadi sasaran adalah karena anak-anak memiliki era zaman keemasan atau sering disebut sebagai *golden age*. Pada periode ini, anak-anak belajar bahasa lebih cepat karena otak mereka seperti spons. Mereka dengan cepat memahami apa yang mereka pelajari, meniru apa yang dilihat, menghafal apa yang didengar, dan menyerap bahasa dengan cepat, terutama bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Karena itu, anak-anak harus diajarkan bahasa Inggris mulai sekarang. Masalahnya adalah bahwa pantas untuk mengatakan bahwa pekerjaan anak-anak hanya untuk bermain. Itu kenyataan.

Anak-anak suka berlari, membangun gedung, membayangkan, memanjat, bercerita, menjelajahi, berpura-pura, dan bernyanyi. Begitulah cara mereka membangun fondasi untuk keterampilan akademik yang sangat penting ketika mereka tumbuh dewasa. Mereka tidak suka belajar, duduk, dan tetap diam di kelas menatap guru untuk waktu yang lama. Mereka akan cepat bosan. Berdasarkan masalahnya, kita harus mencari tahu cara mengajar bahasa Inggris kepada anak-anak tanpa perlu belajar di kelas dengan materi yang sangat membosankan. Anak-anak membutuhkan kegiatan yang menyenangkan, ditunggu-tunggu, dan tanpa sadar mereka mendapat pelajaran dari kegiatan bermain. Oleh karena itu, kami memberikan solusi dengan mengadakan pelatihan Bahasa Inggris untuk Anak-anak yang bernama SPARK yang merupakan singkatan dari English Program for Kids.

SPARK untuk anak-anak adalah program tahunan dan diadakan sebagai program *back to school* setelah anak-anak SD kembali ke sekolah setelah liburan semester maupun kenaikan. Program ini berfokus pada memperkenalkan bahasa Inggris kepada anak-anak. Selain itu, SPARK juga dirancang untuk membangun sisi kepemimpinan, pendidikan karakter dan kerja sama. Konsep SPARK adalah pembelajaran yang menyenangkan. Guru berbagi pengetahuan melalui lagu, cerita, pertunjukan boneka, dan metode pembelajaran berbasis proyek, yang merupakan model pembelajaran yang menggunakan kegiatan sebagai inti dari pembelajaran. Salah satu program model pembelajaran yang akan kami tawarkan adalah *learning by theme* misalnya adalah *cooking time* dan *on the farm*.

Program SPARK adalah metode pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak yang dikemas dengan kegiatan yang menyenangkan, menciptakan lingkungan belajar yang santai dan tersaji dalam kegiatan yang menarik seperti bercerita, menyanyikan lagu-lagu bahasa Inggris, dan bermain *game* pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan penting adanya sebab apabila anak-anak memiliki pengalaman positif dalam belajar, maka mereka ingin belajar lebih banyak tentang bahasa Inggris. SPARK memiliki semua kriteria ini. SPARK pertama yang pernah dilaksanakan di bulan Januari 2020 dapat menghadirkan siswa-siswi dari berbagai Sekolah Dasar di sekitar Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Namun, ketika SPARK kedua akan dilaksanakan kembali, pandemi Covid-19 melanda. Oleh karena itu, untuk

menjaga keberlangsungan SPARK, maka di tengah pandemi Covid-19 seperti ini, yang mengharuskan pembelajaran melalui daring, maka SPARK hadir dalam bentuk *supplementary materials* atau materi tambahan yang akan melengkapi pemahaman peserta didik tentang suatu Kompetensi Dasar secara lebih utuh dalam suatu sajian yang lebih menarik. Materi penunjang ini dirasa penting untuk diberikan di tengah-tengah materi utama mereka selama pembelajaran daring. Untuk mewujudkannya, sebuah platform digital dipilih untuk menghasilkan materi penunjang. Platform tersebut adalah StoryJumper.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian kepada masyarakat dalam program SPARK ini berfokus untuk membuat materi tambahan untuk kelas 1, 2, dan 3 semester 1 tahun ajaran 2020-2021 Sekolah Dasar. Sekolah Dasar yang menjadi mitra pada Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah salah satu Sekolah Dasar Negeri yang terletak di daerah Demak Ijo, Godean, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Dalam penyusunan materi tambahan atau *supplementary materials*, pengabdian menggunakan acuan berupa lembar kerja siswa berjudul *Belajar Praktis Bahasa Inggris Kelas I Semester 1*, Lembar Kerja Siswa berjudul *Belajar Praktis Bahasa Inggris Kelas II Semester 1*, dan Lembar Kerja Siswa berjudul *Belajar Praktis Bahasa Inggris Kelas III Semester 1* yang diterbitkan oleh Viva Pakarindo. Penggunaan LKS ini sebagai acuan dalam membuat materi adalah menurut saran dari guru Bahasa Inggris mitra terkait. Topik untuk kelas 1 pada PKM ini adalah *Describing Size*. Topik untuk kelas 2 yang diangkat untuk PKM ini adalah *Asking about Activity*. Sedangkan topik untuk kelas 3 yang digunakan dalam PKM ini adalah *Fruits and Vegetables: Asking about Someone's Favorite*.

Dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini, pengabdian telah memenuhi langkah-langkah prosedur kerja sebagai berikut: 1) berdiskusi dengan mitra yaitu Guru Pengampu Mata Pelajaran Bahasa Inggris; 2) menyusun materi tambahan berdasarkan tema yang akan diajarkan oleh guru pengampu mata pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar pada minggu tersebut; 3) mengimplementasikan materi tambahan dengan mendistribusikan materi tambahan dalam bentuk *Storyjumper* tersebut melalui bantuan guru mata pelajaran Bahasa Inggris; 4) mengevaluasi hasil pengimplementasian StoryJumper yang merupakan materi tambahan dengan mengadakan tanya jawab singkat dengan guru Bahasa Inggris; 5) membuat perbaikan menurut *feedback* dan saran yang diberikan oleh guru mata pelajaran Bahasa Inggris sekolah dasar tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Materi pada topik-topik yang dipilih dikembangkan melalui sebuah platform bernama StoryJumper. Untuk dapat membuat materi menggunakan platform ini, pengabdian harus membuat akun terlebih dahulu dan kemudian dapat berkreasi membuat materi untuk topik-topik tersebut. Melalui platform StoryJumper ini, pengabdian dapat membuat *online audio book* untuk anak-anak kelas 1, 2, 3 sekolah dasar. Berikut ini adalah hasil dari pembuatan *online audio book* menggunakan StoryJumper.

KANGMAS is a journal published by Neolectura, issued three times in one year. KANGMAS is a scientific publication media in the form of conceptual paper and field research related to social service work. It is hoped that KANGMAS can become a media for academics and researchers to publish their social service work and become a reference source for the development of social and humanity.

Our focus:
Social Service

Our Scope:
Humanities,
Education,
Management,
History,
Economics,
Linguistics,
Literature,
Religion,
Politics,
Sociology,
Anthropology,
and other social service works.

Vol. 2, No. 2,
July, 2021,
pp. 171–177

e-ISSN:
2722-2004

SPARK:
Utilization of
StoryJumper
Platform in
English
Learning
for
Elementary
School
Students

V. D. A. Sari,
Restu Arini

Gambar 1. StoryJumper: *Goldilocks and The Three Bears*

Pengabdi membuat animasi tersebut dan menceritakan mengenai *Goldilocks and The Three Bears* untuk mengajarkan mengenai *describing size*. Ini diberikan kepada siswa-siswi kelas 1. Pada platform StoryJumper, selain pengabdi dapat membuat animasi dan berkreasi dengan karakter-karakter yang tersedia secara gratis dalam platform tersebut, pengabdi juga dapat merekam suara sehingga menghasilkan *online audio book*. Hal ini dirasa sangat menguntungkan untuk memfasilitasi para siswa yang memiliki berbagai tipe *learning style*. Materi tambahan ini memang ditujukan untuk membantu para siswa yang selama ini terbatas mendapatkan *materials* dengan *written texts* saja diharapkan dengan mendapatkan materi melalui StoryJumper ini dapat mendapatkan *input* di sisi *spoken texts*. Ini karena mereka juga mendengarkan elemen-elemen *spoken texts* seperti *pronunciation* atau pelafalan.

Gambar 2. StoryJumper: *Goldilocks and The Three Bears*

Pelafalan yang baik penting untuk dikuasai oleh setiap pembelajar Bahasa Inggris. Menurut Kenworthy (dalam Gustina, 2015), pembelajaran pelafalan Bahasa Inggris bukanlah tentang memiliki aksen seperti penutur asli (*native speaker*) namun memiliki pelafalan yang baik akan membuat pembelajar Bahasa Inggris mencapai “kejelasan” atau *intelligibility*. Istilah tersebut berarti ketika

pembelajar Bahasa Inggris mampu melafalkan kosa kata dengan baik artinya bahwa kata-kata yang diucapkan dapat dimengerti oleh lawan bicara mereka; yang kemudian lebih lanjut merupakan tolak ukur keberhasilan dari proses komunikasi. Oleh karena itu, para siswa diharapkan mampu mendapatkan ilmu mengenai pelafalan melalui audio yang telah dimasukkan ke dalam platform StoryJumper tersebut. Kosa kata yang diperkatakan dalam audio di StoryJumper pun telah dipilih sedemikian rupa yang mewakili topik pada pertemuan tersebut sehingga para siswa sungguh mendapat pembelajaran pelafalan atau *pronunciation* materi terkait melalui audio pada platform StoryJumper.

Untuk materi kelas 2, topik yang diangkat untuk PKM ini adalah *Asking about Activity*.

Gambar 3. StoryJumper: *Asking about Activity*.

Pemanfaatan platform StoryJumper juga mampu mengakomodasi variasi *learning style* para siswa melalui audio bagi siswa auditory, visual yang menarik bagi siswa visual, dan bahkan siswa yang termasuk dalam pembelajar *reading/writing* dan *kinesthetic*. Platform StoryJumper adalah salah satu perwujudan terbaik bagi pendekatan multimodalitas untuk mengakomodasi gaya belajar para siswa Sekolah Dasar. Fleming dan Mills (dalam Marcy V., 2001), mengusulkan *The VARK*. Huruf "V" dalam VARK adalah singkatan dari visual. Pembelajar visual memproses informasi dengan baik jika mereka dapat melihatnya. Grafik, diagram alur, dan gambar sangat membantu mereka. Huruf "A" merupakan singkatan dari *aural*, dan pelajar ini suka mendengar informasi. Mereka memproses informasi terbaik dengan mendengarkan ceramah, menghadiri tutorial dan menggunakan *tape recorder* untuk memutar ulang sesi pembelajaran. Huruf "R" berarti *reading/writing* (baca/tulis). Siswa-siswa ini suka melihat kata-kata tertulis. Mereka suka mencatat kata demi kata dan membacanya berulang-ulang. Mereka juga suka membaca teks. Akhirnya, "K" adalah singkatan dari kinestetik. Pembelajar ini suka mendapatkan pengetahuan dengan berlatih dan memiliki koneksi dengan kenyataan.

Terkait dengan gaya belajar, salah satu pendekatan dalam proses belajar mengajar yang disebut *multimodality* (multimodalitas) dapat menjadi pendukung yang hebat. Multimodality adalah keterlibatan dua atau lebih mode komunikasi dalam belajar bahasa. Mode di sini berarti cara kita menciptakan makna. Menurut Jewitt (dalam Winiharti dan Herlina, 2017), ada berbagai bentuk dan sumber yang mampu mengonstruksi makna bahasa apa pun seperti gambar, suara, musik, gerak tubuh, ucapan, postur tubuh, dan banyak lainnya dalam pengajaran. dan proses

KANGMAS is a journal published by Neolectura, issued three times in one year. KANGMAS is a scientific publication media in the form of conceptual paper and field research related to social service work. It is hoped that KANGMAS can become a media for academics and researchers to publish their social service work and become a reference source for the development of social and humanity.

Our focus:
Social Service

Our Scope:
Humanities,
Education,
Management,
History,
Economics,
Linguistics,
Literature,
Religion,
Politics,
Sociology,
Anthropology,
and other social service works.

belajar. Ada lima mode dalam *multimodality*. Lima mode tersebut meliputi visual, aural, gestural, spasial, dan linguistik. Dengan menerapkan multimodalitas yang menggabungkan lebih dari satu mode, kita dapat mengakomodasi gaya belajar siswa kita. Dalam situasi pembelajaran *online* ini, guru menghargai keragaman pembelajaran itu sendiri. Dan sekarang, dengan menyadari bahwa ini adalah era belajar mandiri; beralih dari guru yang bertanggung jawab penuh untuk mengajar menjadi siswa untuk belajar dengan menyediakan materi multimodal kepada siswa adalah pilihan yang baik.

Untuk materi kelas 3 yang digunakan dalam PKM ini adalah *Fruits and Vegetables: Asking about Someone's Favorite*.

Gambar 5. Storyjumper: *Fruits and Vegetables: Asking about Someone's Favorite*.

Pengabdian memilih StoryJumper sebagai platform untuk materi tambahan oleh karena efektivitas yang diberikan oleh platform ini. Hal menarik yang dapat diberikan oleh StoryJumper tersebut adalah bahwa seluruh materi StoryJumper ini dapat di-*import* ke Google Classroom pada kelas yang dituju. Tentu saja selanjutnya, ketika nantinya guru mata pelajaran Bahasa Inggris sebagai mitra memutuskan untuk melanjutkan membuat materi tambahan atau bahkan materi inti pembelajaran dengan memanfaatkan platform StoryJumper, maka beliau langsung dapat menghubungkan dan mengunggahnya ke halaman Google Classroom kelas Bahasa Inggris yang beliau ampu. Lebih lanjut, ketiga materi tambahan untuk ketiga topik yaitu *Describing Size* untuk kelas 1 SD, *Asking about Activity* untuk kelas 2 SD dan *Fruits and Vegetables: Asking about Someone's Favorite* untuk kelas 3 SD telah dibagikan untuk publik oleh pengabdian dan dapat diakses melalui tautan-tautan berikut ini:

1. <https://www.storyjumper.com/book/read/93398626>,
2. <https://www.storyjumper.com/book/read/93409756>, dan
3. <https://www.storyjumper.com/book/read/93413236/5fc50c53c30c5>

SIMPULAN

Pengabdian Kepada Masyarakat yang dikemas dalam sebuah program bernama SPARK ini telah berlangsung dengan lancar. Guru

Vol. 2, No. 2,
July, 2021,
pp. 171–177

e-ISSN:
2722-2004

SPARK:
Utilization of
StoryJumper
Platform in
English
Learning
for
Elementary
School
Students

V. D. A. Sari,
Restu Arini

Bahasa Inggris sebagai pihak mitra terkait mengapresiasi atas *supplementary materials* melalui platform StoryJumper ini dengan baik. Penggunaan platform StoryJumper ini juga menginspirasi guru Bahasa Inggris mitra untuk dapat menggunakan platform yang sama. Ini menjadi hal baik karena setelah PKM ini, guru Bahasa Inggris dapat meneruskan pengembangan atau bahkan membuat materi Bahasa Inggris melalui platform StoryJumper ini. Mengingat sekolah dasar pada masa pandemi ini masih menggunakan sistem pembelajaran daring, maka keberadaan materi tambahan yang menyenangkan dan dapat mengakomodasi kebutuhan gaya belajar (*learning style*) para siswa patut untuk dipertimbangkan untuk diberikan pada setiap topik pembelajaran Bahasa Inggris. Terutama untuk meningkatkan kemampuan *speaking* anak-anak yang merupakan penyerap ilmu dan peniru yang baik. Apabila mereka mendapatkan *input* untuk kemampuan *speaking* yang baik melalui seperti suara guru yang direkam dan dikemas dalam *online audio book* pada StoryJumper ini akan sangat bermanfaat dan berharga.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. (2016). Panduan Pelaksanaan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat di Perguruan Tinggi. Jakarta: DRPM, Ristekdikti.
- Bezemer, J., and Jewitt, C. (2018). Multimodality: A Guide for Linguists. *Research Methods in Linguistics*, 1–18.
- Chandra, A., dkk. (n.d.). *Belajar Praktis Bahasa Inggris Kelas I Semester 1*. Klaten: VivaPakarindo
- Chandra, A., dkk. (n.d.). *Belajar Praktis Bahasa Inggris Kelas II Semester 1*. Klaten: VivaPakarindo
- Chandra, A., dkk. (n.d.). *Belajar Praktis Bahasa Inggris Kelas III Semester 1*. Klaten: VivaPakarindo
- Gustina, S., et al. (2015). An Analysis of The Elementary School Students' Problem in Learning English Pronunciation. *Journal of English Teaching* 4(1).

KANGMAS is a journal published by Neoelectura, issued three times in one year. KANGMAS is a scientific publication media in the form of conceptual paper and field research related to social service work. It is hoped that KANGMAS can become a media for academics and researchers to publish their social service work and become a reference source for the development of social and humanity.

Our focus:
Social Service

Our Scope:
Humanities,
Education,
Management,
History,
Economics,
Linguistics,
Literature,
Religion,
Politics,
Sociology,
Anthropology,
and other social service works.