

E-STORYBOOK BERBASIS AKTIVITAS BERCERITA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

Noni Agustina¹ dan Okti Kurniasih²

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Esa Unggul, Jakarta
Jl. Arjuna Utara No. 9, Tol Tomang, Kebon Jeruk, Jakarta - 11510
e-mail: noni.bayu@gmail.com

²SD Budi Lulur
Jl. Jombang Raya No. 77 Pondok Aren, Tangerang Selatan, Banten - 15226
e-mail: okti_19oktclp@yahoo.com

Abstract

One of English skills that is important is speaking. English is a global language used by people around the world as communication tool. In fact, speaking skill has not been explored much. Moreover, it is found that many students use their mother tongue in their class. Therefore it is very essential to be taught in the classroom. One of the strategies applied is the use of e-storybook in the class. This study applies qualitative approach and case study as research methodology. The data source is third graders of Budi Luhur Pondok Aren elementary school. The results showed that the use of e-storybook based retelling story can help students to retell the story and have the story understanding. They are also glad to use the e-storybooks because they are equipped by various digital features.

Key words: *e-storybook, speaking skill, retelling story and story understanding*

Abstrak

Salah satu kemampuan bahasa Inggris yang sangat penting adalah kemampuan berbicara mengingat bahasa Inggris sebagai bahasa global yang digunakan sebagai alat komunikasi oleh masyarakat dunia. Oleh karena itu kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris sangat penting diajarkan kepada siswa-siswi di sekolah karena kemampuan tersebut belum secara maksimal tereksplorasi. Masih ditemukan di dalam kelas, siswa-siswi menggunakan bahasa ibu mereka. Salah satu strategi yang digunakan untuk membantu kemampuan berbicara siswa adalah dengan menerapkan penggunaan *e-storybook* di dalam kelas khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris. Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif dan studi kasus sebagai metode penelitian. Sumber datanya adalah siswa-siswi kelas 3 SD Budi Luhur Pondok Aren. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *e-storybook* yang berbasis aktivitas bercerita dapat membantu kemampuan berbicara siswa dan kemampuan memahami isi cerita. Selain itu siswa lebih senang menggunakan *e-storybook* karena dilengkapi dengan berbagai macam fitur digital.

Kata kunci: *e-storybook, kemampuan berbicara, aktivitas bercerita dan pemahaman isi cerita*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi. Komunikasi merupakan sebuah proses yang melibatkan sejumlah orang untuk menyampaikan sebuah pernyataan (Effendy, 2005: 321). Manusia berkomunikasi secara lisan maupun tulisan dalam kehidupan sehari-hari dengan berbagai tujuan misalnya berdiskusi, berbicara di telepon, berdebat, mengirim pesan, memberikan instruksi atau saran, memesan makanan di sebuah restoran, bertransaksi dalam kegiatan tawar-menawar barang, dan lain-lain. Untuk mencapai sebuah tujuan dalam komunikasi diperlukan sebuah interaksi antara komunikator dan komunikan.

Setiap negara di seluruh dunia memiliki bahasa yang berbeda-beda. Interaksi antara komunikator dan komunikan tidak akan terjadi apabila di antara keduanya tidak memiliki pemahaman yang sama karena penggunaan bahasa yang berbeda. Oleh karena itu, saat ini penggunaan bahasa Inggris sebagai bahasa global sangat penting dalam mencapai tujuan komunikasi yang dapat dilakukan oleh seluruh masyarakat di dunia.

Bahasa Inggris merupakan bahasa global dimana banyak digunakan oleh setiap orang di dunia untuk berkomunikasi (Crystal, 2003:2). Penggunaan bahasa Inggris sebagai bahasa global dapat terlihat dalam beberapa aspek yaitu beberapa simbol, iklan, informasi maupun ilmu pengetahuan dalam media cetak maupun elektronik dalam bahasa Inggris. Hal tersebut dapat diakses dengan mudah apabila setiap orang memiliki kemampuan berbahasa Inggris yang baik.

Crystal (2003: 5) menyatakan bahwa bahasa Inggris sebagai bahasa global memiliki beberapa status. Status tersebut terdiri dari bahasa ibu/pertama,

bahasa kedua (*English as a Second Language*) dan bahasa asing (*English as a Foreign Language*). Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak bahasa daerah dan bahasa resmi negara yaitu bahasa Indonesia. Oleh karena itu status bahasa Inggris di Indonesia adalah sebagai bahasa asing.

Bahasa Inggris memiliki peranan yang sangat penting di era globalisasi saat ini. Di era globalisasi ini, hampir semua bidang seperti ekonomi dan keuangan, industri, pendidikan, ilmu pengetahuan dan teknologi, pariwisata dan beberapa bidang lainnya menggunakan bahasa Inggris sehingga menuntut masyarakat memiliki kemampuan berbahasa Inggris yang baik (Jianing, 2007:1). Oleh karena itu bahasa Inggris sangat diperlukan oleh siswa-siswi di sekolah.

Siswa-siswi di sekolah harus memiliki beberapa kemampuan bahasa Inggris. Kemampuan tersebut terdiri dari beberapa aspek yaitu berbicara, menyimak, membaca dan menulis (Brown, 2004:117). Ur (2012:117) menyatakan bahwa salah satu kemampuan bahasa Inggris yang sangat penting dari keempat aspek tersebut adalah berbicara. Kemampuan berbicara dapat menunjang dalam komunikasi verbal.

Ketika melakukan observasi sebuah kelas, ditemukan hanya beberapa siswa yang dapat merespon atau menjawab guru dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Ketika dianalisis, hal tersebut terjadi karena mereka tidak memahami apa yang dikatakan oleh guru tersebut. Oleh karena itu hampir sebagian besar siswa hanya diam dan tidak berpartisipasi aktif dalam kelas. Mereka hanya menggunakan bahasa Indonesia ketika mereka berinteraksi di dalam kelas. Ur (2012:118) menjelaskan bahwa jika siswa selalu menggunakan bahasa pertama

atau bahasa ibu sepanjang waktu, maka mereka akan kehilangan kesempatan untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris.

Untuk mengatasi masalah tersebut, penulis melakukan sebuah replikasi studi untuk membantu siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris di dalam kelas. Replikasi studinya adalah penggunaan *e-storybook* yang berbasis aktivitas bercerita di dalam kelas. Beberapa peneliti melakukan sebuah penelitian mengenai penerapan *e-storybook* di dalam kelas. Mattherr and Matthew (1997) dikutip dalam Moody (2010:30-33) mengatakan bahwa siswa akan memiliki kemampuan untuk menceritakan kembali sebuah cerita dengan menggunakan *e-storybook*. Gibson (2003:1-2) dan Jianing (2007:2) juga menyatakan bahwa menceritakan kembali sebuah cerita memberikan peranan yang sangat besar untuk meningkatkan kemampuan verbal siswa. Siswa sangat senang sekali apabila mereka diberikan sebuah proyek bercerita (Howel, 2010: 139). Smeets dan Bush (2012:15) mengungkapkan bahwa *e-storybook* memberikan banyak manfaat kepada siswa untuk belajar kosakata. Kemudian Moody (2010: 23) juga menemukan bahwa penggunaan *e-storybook* dapat mendorong kemampuan siswa dalam memahami sebuah cerita.

Teori Terkait

1. *E-storybook*

Moody (2010:23) mengatakan bahwa banyak orang tua dan pendidik menggunakan *e-storybook*. Ada beberapa alasan mengapa orang menggunakan *e-storybook* yaitu efisien, murah, dan sangat mudah diakses dengan banyaknya judul buku yang disediakan (Troy dan Carol, 2011: 5-8). Jeoung (2010:391) mengungkapkan

bahwa *e-storybook* dapat diakses 24 jam sehari. Brown and Dotson (2004) dikutip dalam Troy and Carol (2011:8) menjelaskan bahwa *e-storybook* dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar dan mengajar yang mendukung kurikulum. Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa *e-storybook* banyak digunakan karena memiliki beberapa kelebihan yaitu kemudahan dalam mengaksesnya dan dapat mendukung proses belajar dan mengajar.

Moody (2010: 36) mengatakan bahwa *e-storybook* mempunyai berbagai macam fitur yang dilengkapi dengan teknologi yang canggih. Troy and Carol (2011: 5-8) juga mengungkapkan hal yang sama bahwa *e-storybook* disediakan dalam dua bentuk yaitu berupa website online dan perangkat elektronik pribadi yang dilengkapi dengan perlengkapan digital. Higgin and Hess (1999: 425) menyebutkan bahwa *e-storybook* menyediakan fitur cara membaca kata-kata dan dilengkapi dengan definisi dari kata yang dipilih yang dapat membantu siswa dalam mempelajari makna kata yang belum mereka ketahui sebelumnya. Jong and Bus (2003:150), Ofra (2008:24) dan Vanessa (2012) menyatakan bahwa *e-storybook* juga memiliki fitur *oral reading* yang artinya adanya narrator yang secara digital mengeluarkan suara yang diikuti dengan teks, efek suara, animasi, penjelasan definisi kata dan beberapa permainan. Ofra (2008: 25-27) menyebutkan bahwa ketika siswa membaca sebuah cerita dan mereka tidak mengetahui makna dalam cerita tersebut maka mereka dapat mengklik kata tersebut dan mendengarkan penjelasannya sehingga perbendaharaan kata dapat bertambah dan dapat memahami cerita dengan lebih mudah. Selanjutnya Ofra juga

menjelaskan bahwa *e-storybook* dilengkapi dengan tombol 'sebelumnya (*backward*)' dan 'selanjutnya (*forward*)'. Kedua tombol tersebut dapat digunakan oleh siswa untuk membaca dan mendengarkan cerita secara berulang-ulang. Dari pernyataan di atas, dapat di tarik kesimpulan bawa para peneliti mengungkapkan bahwa *e-storybook* menyediakan beberapa fitur yang memiliki fungsi yang berbeda-beda dan dilengkapi dengan komponen teknologi digital yang memberikan fasilitas animasi, suara dan teks yang menunjang proses belajar untuk siswa.

E-storybook memiliki banyak manfaat. Smeet and Bus (2012:15) menyebutkan bahwa *e-storybook* memberikan kesempatan kepada siswa untuk banyak belajar perbendaharaan kata yang mereka temukan dalam sebuah teks. Penggunaan *e-storybook* di kelas memberikan keuntungan untuk siswa dalam mendorong peningkatan kosakata, kemampuan membaca dan memahami isi cerita. Moody (2010: 23-27) menambahkan bahwa *e-storybook* juga bermanfaat untuk menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan fonologi siswa karena *e-storybook* dilengkapi dengan pengucapan kata secara digital. Dapat disimpulkan bawa *e-storybook* memiliki kelebihan yang dapat diterapkan di dalam kelas sehingga dapat menumbuhkan, mengembangkan dan meningkatkan kemampuan bahasa siswa seperti kosakata, membaca, fonologi, dan memahami isi sebuah cerita.

E-storybook mempunyai beraneka ragam fitur digital, oleh karena itu guru harus mempertimbangkan beberapa aspek seperti individu siswa, usia, kebudayaan, konteks social. Guru harus selektif dalam memilih *e-*

storybook dengan mempertimbangkan kebutuhan dan level siswa (Moody, 2010: 35-36).

2. Kemampuan berbicara

Berbicara merupakan salah satu kemampuan bahasa Inggris. Brown (2004:140) menyebutkan bahwa berbicara merupakan sebuah kemampuan produktif dimana sebuah proses rentetan bahasa seperti pemilihan leksikal, struktur dan makna digunakan. Ur (2012:117) mengungkapkan bahwa dengan kemampuan berbicara maka siswa dapat mengembangkan ekspresi mereka.

Brown (2004:141-142) juga menyatakan bahwa ada beberapa jenis dari kemampuan berbicara yaitu imitasi, intensif, responsif, interaktif, and ekstensif. Imitasi merupakan salah satu kemampuan berbicara yang dilakukan oleh siswa untuk mengikuti kata-kata yang diucapkan oleh guru. Intensif hanya menekan pada aspek aspek kalimat pendek (tidak lebih dari satu kalimat saja). Jenis kemampuan berbicara yang ketiga yaitu responsive hanya menitikberatkan pada interaksi pada level percakapan pendek. Kemampuan berbicara interaktif sudah lebih kompleks interaksi percakapannya. Jenis kemampuan berbicara yang terakhir adalah ekstensif yang menekan pada pemaknaan. Salah satu contoh kemampuan berbicara ekstensif adalah aktivitas bercerita. Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara terdiri dari beberapa jenis dan salah satunya adalah ekstensif yang menitikberatkan pada pemaknaan dan salah satu aktivitasnya adalah bercerita.

Byrne (1986:9-10) dikutip dalam Rebecca (2002:67) menyatakan bahwa tujuan utama dalam mengajarkan

kemampuan berbicara adalah kelancaran secara oral. Kelancaran di sini berarti bahwa seseorang dapat mengekspresikan sesuatu yang dapat dimengerti tanpa adanya keraguan. Hammerly (1991:9) menambahkan bahwa kelancaran berbicara berarti tidak menekankan pada struktur bahasa seperti cara pengucapan sebuah kata dan penggunaan tata bahasa namun lebih menekankan pada aspek interaksi kelas yang komunikatif. Lennon (1990:389) menjelaskan hak yang sama bahwa kelancaran dalam berbicara merupakan yang lebih penting. Koponen (1995) di kutip dalam Luoma (2004:88) menyatakan bawa kelancaran berbicara mengacu pada tidak adanya jeda/berhenti, keragua-raguan, ucapan dengan kalimat yang panjang dan lancar. Dapat disimpulkan bahwa tujuan bahasa sebagai alat komunikasi. Karena menekankan pada aspek komunikasi, maka pengajaran bahasa Inggris mengacu pada kelancaran dalam menyampaikan sebuah makna atau pesan bukan pada keakuratan dalam menggunakan tata bahasa.

Kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris dapat dinilai dengan beberapa jenis penilaian. Salah satunya adalah berupa rubrik (Luoma, 2004: 52-82). Rubrik penilaian kemampuan berbicara yang digunakan dapat berupa skala analitik. Skala analitik ini terdiri dari beberapa kriteria yang memiliki beberapa descriptor. Skala yang digunakan harus sesuai dengan tujuan tes yang akan dinilai. Dalam penilaian berbicara, Brown (2007:352) mengatakan terdapat beberapa kriteria yaitu cara mengucap, kelancaran, perbendaharaan kata, tata bahasa, dan pemahaman terhadap isi cerita.

Seperti yang diungkapkan sebelumnya bahwa tujuan mengajarkan kemampuan bahasa yang lebih penting adalah aspek kelancaran karena meningkatkan fungsi bahasa sebagai alat komunikasi, maka beberapa ahli membuat beberapa kriteria penilaian yang lebih spesifik untuk mengukur kelancaran dari berbicara. Weir (1993:44) dikutip dalam Luoma (2004: 87) membuat sebuah skala kriteria analitik untuk menilai kelancaran dalam berbicara sebagai berikut:

0	<i>Utterances halting, fragmentary, and incoherent</i>
1	<i>Utterances hesitant and often incomplete except in a few stock remarks and responses.</i>
2	<i>Utterances may still be hesitant, but are gaining in coherence, speed, and length.</i>
3	<i>Utterances, whilst occasionally hesitant, are characterized by an evenness and flow, hindered, very occasionally, by grouping, rephrasing, and circumlocutions.</i>

elain itu juga terdapat skala penilaian analitik yang tidak jauh berbeda dengan Weir. Hassselgren (1996)

dikutip dalam Luoma (2004: 87 - 88) membuat penilaian yang terdiri dari lima kriteria sebagai berikut.

1	<i>Speakers' utterances are short, often a single word. There are long pauses, repetition and restarts are common.</i>
2	<i>Speakers frequently need in order to understand. Pausing still occurs.</i>
3	<i>Pausing will occur in making this choice. Utterances tend to be more expanded.</i>
4	<i>Misunderstandings are rare. speakers expand their utterances.</i>

5	<i>Speakers demonstrate more confidence and less uncertainty. They are rarely pause.</i>
---	--

Selain Weir dan Hassselgren, Brown (2004:149) juga memiliki beberapa criteria untuk menilai

kemampuan berbicara yang menekankan pada aspek kelancaran yaitu sebagai berikut:

0.0 - 0.4	<i>Speech is halting and fragmentary and intelligibility is impossible.</i>
0.5 - 1.4	<i>Numerous pauses that interfere the intelligibility.</i>
1.5 - 2.4	<i>Some pauses that do not interfere the intelligibility.</i>
2.5 - 3.0	<i>Speech is smooth and effortless.</i>

Dapat disimpulkan bahwa salah satu penilaian kemampuan berbicara adalah dengan menggunakan rubrik yang terdiri dari beberapa kriteria.

Kriteria tersebut mengacu pada tujuan dari kemampuan berbicara yang menekankan pada aspek kelancaran.

3. Aktivitas bercerita dan pemahaman isi cerita

Harrasi (2012: 51) menyatakan bahwa bercerita merupakan salah satu cara yang efektif untuk mengajarkan anak-anak. Bettelheim dikutip dalam Mello (2001) mengatakan bahwa cerita memiliki hubungan yang sangat dekat dengan anak-anak karena dapat mendorong pertumbuhan imajinasi dan psikologi anak. Anak-anak dapat mengekspresikan imajinasi mereka karena mereka akan menghubungkan alur ceritanya dengan pengalaman mereka sendiri. Bettelheim juga mengatakan bahwa cerita memiliki peranan yang sangat penting karena mempunyai banyak manfaat untuk anak-anak. Dia juga merekomendasikan hal tersebut untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar di kelas. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan bercerita memiliki

manfaat yang baik untuk perkembangan anak-anak baik imajinasi maupun psikologi mereka.

Jianing (2007:2) juga menjelaskan bahwa cerita dapat memperdalam pemahaman siswa, perkembangan imajinasi dan meningkatkan kemampuan bahasa mereka. Dia juga menyebutkan bahwa siswa dapat menggunakan cerita yang sesuai dengan usia dan level mereka sehingga mereka dapat mudah memahami isi ceritanya. Hal yang serupa juga diungkapkan oleh Miller and Pennycuff (2008) bahwa aktivitas bercerita di dalam kelas merupakan salah satu strategi yang efektif dan memberikan beberapa manfaat dalam meningkatkan kemampuan bahasa seperti berbicara, pemahaman isi cerita dan menulis. Mello (2001) dikutip dalam Miller and Pennycuff (2008) menyatakan bahwa aktivitas bercerita

dapat menunjukkan perkembangan kelancaran dalam berbicara dan perbendaharaan kata.

Gibson (2003: 1-2) mengatakan bahwa aktivitas bercerita dapat menumbuhkan pemahaman isi cerita yang sangat penting untuk perkembangan anak. Selain itu sangat penting untuk meningkatkan kosakata dan struktur cerita anak. Gibson juga dapat mengungkapkan bahwa bercerita dapat merangsang dan mendorong anak untuk merekonstruksi kata-kata dan kalimat. Oleh karena itu anak-anak perlu terus berlatih untuk bercerita sehingga kemampuan bercerita mereka akan terus berkembang dan meningkat.

Metodologi

a. Metodologi dan Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan studi kasus sebagai metodologi penelitian. Cresswell (1998:36-61) menyatakan bahwa studi kasus merupakan sebuah eksplorasi dari sebuah kasus. Kasus yang dimaksud adalah sebuah program, peristiwa, aktivitas atau individu. Burn (2000: 459-460) menambahkan bahwa studi kasus digunakan untuk mendapatkan sebuah pemahaman yang dalam mengenai subyek yang diteliti. Subyek penelitian dalam studi kasus ini terdiri dari unit-unit individu seperti seorang murid, sekelompok keluarga, sebuah kelas, sebuah komunitas, atau sebuah peristiwa. Nunan (1992: 75-79) mengungkapkan hal yang sama dengan Burn bahwa studi kasus merupakan sebuah investigasi untuk mendapatkan gambaran yang sangat detail.

b. Data dan Sumber Data

Data dari penelitian ini adalah hasil rubrik penilaian bercerita. Selain itu data juga berupa hasil penilaian pemahaman isi cerita yang diberikan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan isi cerita yang mereka ceritakan yang dituangkan dalam bentuk tertulis. Sumber data dalam penelitian ini adalah anak-anak kelas 3 SD yang berjumlah 20 orang yang terdiri dari 10 siswa dan 10 siswi. Salah satu diantaranya adalah siswa yang memiliki kemampuan konsentrasi yang rendah.

c. Prosedur Pengumpulan Data

Cresswell (2008:220) mengatakan bahwa mengumpulkan data maksudnya adalah mengumpulkan jenis-jenis informasi untuk menjawab pertanyaan penelitian. Beberapa langkah untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

1. Mendaftarkan diri secara online di www.oxfordowl.co.uk untuk bisa menjadi anggota sehingga dapat mengakses *e-storybook* dengan mudah. Registrasi yang dilakukan tanpa dipungut biaya.
2. Mengunduh sebuah aplikasi *snagit* secara gratis untuk merekam dan menyimpan *e-storybook* yang diperoleh dari www.oxfordowl.co.uk.
3. Memilih judul-judul *e-storybook* dan mengunduhnya sesuai dengan usia dan *level* yang dibutuhkan oleh siswa.
4. *E-storybook* diberikan kepada siswa untuk mereka baca dan dengar di rumah.
5. Menilai kemampuan siswa dalam bercerita dalam bentuk rubrik penilaian berbicara yang menekankan pada aspek kelancaran dan memahami isi cerita dalam bentuk tertulis. Rubrik yang digunakan sebagai acuan penilaian

diadaptasi dari tiga ahli yaitu Weir (1993:44), Hassselgren (1996), Brown (2004:149). Penilaian tersebut dimodifikasi dengan mempertimbangkan sistem

penilaian yang berlaku di SDS Budi Luhur. Berikut ini adalah rubrik penilaian kemampuan berbicara yang digunakan:

Tabel 1
Rubrik Penilaian Kemampuan Berbicara

<i>Points</i>	<i>Criteria</i>
< 60	<i>Utterance is halting, has long pause, and the intelligibility is impossible.</i>
60 - 69	<i>Utterance is hesitant and numerous pause that interfere the intelligibility.</i>
70 -79	<i>Has some pause and intelligibility</i>
> 80	<i>Utterance is smooth and effortless and has intelligibility</i>

Table 2
Sistem Penilaian SDS Budi Luhur

Nilai	Kategori	Keterangan
0 - 69	N	<i>Need improvement</i> (sangat perlu ditingkatkan)
70 - 80	D	<i>Developed</i> (berkembang dengan baik)
81- 100	W	<i>Well-developed</i> (berkembang dengan sangat baik/ memuaskan)

6. Mewawancarai beberapa siswa dan merekam jawaban-jawaban mereka serta menuliskan kembali isi

percakapan dalam transkrip wawancara.

d. Prosedur Analisis Data

Setelah mengumpulkan data, maka analisis dan interpretasi data dilakukan (Cresswell, 2008: 244). Terdapat beberapa prosedur yang dilakukan yaitu penilaian bercerita yang berupa rubrik yang digunakan sebagai analisis data, penilaian yang mengukur pemahaman isi cerita yang diberikan dalam bentuk pertanyaan yang digunakan sebagai analisis data, mengelompokan hasil penilaian kemampuan bercerita siswa dan memahami isi cerita dari beberapa aktivitas yang dilakukan, menghitung frekuensi hasil penilaian kemampuan bercerita dan memahami isi cerita, menganalisis salinan wawancara siswa dan menginterpretasikan serta

menyimpulkan *progres* siswa dalam bercerita dan memahami isi cerita dengan menggunakan *e-storybook*.

PEMBAHASAN

a. Kemampuan Berbicara

Kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa di bulan Februari periode pertama dan kedua menunjukkan rata-rata kemampuan berbicara siswa. Siswa yang mendapatkan nilai rata-rata diatas 80 sebanyak 16 orang, dan siswa yang mendapatkan nilai rata-rata antara 70 sampai 80 sebanyak 3 orang. Selain itu juga ditemukan 1 orang yang masih mendapatkan nilai di bawah 60. Informasi tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3
Skor Hasil Penilaian Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris dengan Menggunakan E-storybook

No.Urut Siswa	Skor Speaking Februari Periode 1	Skor Speaking Februari Periode 2	Rata-Rata
1	85	84	85
2	75	75	75
3	75	65	70
4	84	85	85
5	84	85	85
6	84	83	84
7	84	84	84
8	83	75	79
9	84	85	85
10	82	83	83
11	55	55	55
12	84	75	80
13	84	84	84
14	85	85	85
15	84	85	85
16	85	85	85
17	85	84	85
18	83	83	83
19	85	83	84
20	83	84	84

Berdasarkan sistem penilaian yang berlaku di SDS Budi Luhur maka rata-rata nilai kemampuan berbicara siswa dapat dideskripsikan berdasarkan kategori *Need improvement*, *Developed* dan *Well-developed*. 5% siswa masih pada kategori "*Need Improvement*" saat berbicara bahasa Inggris yang berbasis aktivitas bercerita. Hasil temuan tersebut menggambarkan bahwa saat menceritakan kembali isi cerita siswa masih mengungkapkan isi cerita dengan ragu-ragu, tersendat-sendat sehingga berpengaruh pada kejelasan isi cerita. Sebanyak 15% siswa berada pada kategori "*Developed*", yang menunjukkan

bahwa siswa telah memiliki kemampuan berbicara bahasa Inggris yang berbasis aktivitas bercerita dengan baik, tetapi masih terdapat beberapa bagian yang tersendat dalam bercerita namun kejelasan isi cerita yang disampaikan dapat dipahami dengan baik. 80% siswa berada pada kategori "*Well Developed*" yang berarti bahwa kemampuan siswa berbicara bahasa Inggris yang berbasis aktivitas bercerita telah berkembang dengan baik, siswa telah menceritakan dengan lancar, tanpa kesulitan dan isi cerita disampaikan dengan sangat jelas. Hasil penelitian tersebut ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4

Analisis Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Dengan Pengguna nan E-Storybook

Kategori Nilai	Frekuensi	Prosentase
a. <i>Need Improvement</i> (Siswa belum terampil dalam berbicara bahasa Inggris,masih sangat perlu ditingkatkan kemampuannya).	1	5 %
b. <i>Developed</i> (Kemampuan siswa berbicara dalam bahasa Inggris telah berkembang dengan cukup baik).	3	15 %
c. <i>Well Developed</i> (Kemampuan siswa berbicara dalam bahasa Inggris telah berkembang dengan baik).	16	80

Hasil penelitian ini sama dengan yang hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Mattherr and Matthew (1997) yaitu siswa

memiliki kemampuan untuk menceritakan kembali sebuah cerita dengan menggunakan *e-storybook*.

b. Pemahaman Terhadap Isi Cerita

Berikut hasil penilaian pemahaman siswa terhadap isi cerita yang telah dibaca dan diceritakan kembali. Skor berikut diperoleh melalui penilaian yang berdasarkan pada instrumen berupa test pemahaman isi cerita. Hasil penelitian

menunjukkan siswa yang mendapatkan nilai rata-rata kemampuan memahami isi cerita diatas 70 sebanyak 19 orang dan 1 orang mendapatkan nilai rata-rata dibawah 70. Hasil tersebut dapat dilihat dalam tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5
Skor Hasil Penilaian Pemahaman Isi Cerita dengan Menggunakan E-storybook

No.Urut Siswa	Skor Comprehension Periode 1	Skor Comprehension Periode 2	Rata-Rata
1	100	100	100
2	100	100	100
3	100	60	80
4	100	100	100
5	100	100	100
6	80	100	90
7	100	80	90
8	80	100	90
9	100	100	100
10	80	80	80
11	60	60	60
12	100	100	100
13	100	100	100
14	100	100	100
15	100	100	100

16	100	100	100
17	100	100	100
18	100	100	100
19	100	100	100
20	100	100	100

Hasil penilaian pemahaman isi cerita dikelompokkan menjadi beberapa kategori sesuai dengan standar penilaian SDS Budi Luhur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 5% dari 20 siswa berada pada kategori “Need Improvement” yang berarti bahwa siswa tersebut belum menunjukkan kemampuan memahami isi cerita dalam *e-storybook*. Tidak ada siswa

yang berada pada kategori “Developed” dan sebanyak 95% siswa berada pada kategori “Well Developed” yang berarti bahwa siswa tersebut telah mampu memahami isi cerita dalam bahasa Inggris dengan baik. Hasil penelitian tersebut ditunjukkan dalam tabel 6 dibawah ini:

Tabel 6
Analisis Pemahaman Siswa Terhadap Isi Cerita dengan Penggunaan E-storybook

Kategori Nilai	Frekuensi	Prosentase
a. <i>Need Improvement</i> (Siswa belum mampu memahami isi cerita dalam bahasa Inggris, masih sangat perlu ditingkatkan kemampuannya).	1	5%
b. <i>Developed</i> (Kemampuan siswa memahami isi cerita dalam bahasa Inggris telah berkembang dengan cukup baik).	0	0%
c. <i>Well Developed</i> (Kemampuan siswa memahami isi cerita dalam bahasa Inggris telah berkembang dengan baik).	19	95%

Hasil temuan tersebut menunjukkan hasil yang sama dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh beberapa peneliti. Smeet dan Bus (2012:1-2) menemukan bahwa anak-anak dapat memahami isi cerita dengan *e-storybook* dengan memilih jawaban atas pertanyaan yang sesuai dengan isi cerita. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Smeet dan Bus, Korat (2010:24) yang mengatakan bahwa penggunaan *e-storybook* dapat mendorong dan mengembangkan pemahaman anak terhadap penguasaan kosakata dan isi cerita dengan memberikan pertanyaan berupa *yes/no questions or true/false questions*. Selain itu Verhallen, Bus, dan de Jong (2006) menunjukkan bahwa-

storybook merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman isi cerita anak.

Hasil Penelitian Lainnya

Penggunaan *e-storybook* dalam pembelajaran bahasa Inggris sangat bermanfaat untuk peningkatan kemampuan berbicara dan memahami isi cerita. Selain itu anak-anak merasa senang menggunakan *e-storybook* karena dilengkapi dengan fitur gambar yang membantu siswa memahami isi cerita dan audio narator yang mempermudah siswa meniru cara mengucapkan kata-kata dalam bahasa Inggris sehingga lebih mudah bagi siswa untuk menceritakan kembali dengan pengucapan yang tepat.

Hal tersebut tertuang dalam petikan wawancara di bawah ini :

Guru : Kamu lebih suka buku cerita bahasa Inggris yang tercetak atau *e-storybook*?

Siswa : Lebih suka *e-storybook*

Guru : Kenapa?

Siswa : Karena di *e-storybook* sudah seperti mendengarkan cerita sudah ada gambarnya, sehingga lebih paham, selain itu sudah ada cara membacanya juga sehingga pada saat menceritakan kembali lebih mudah.

Dalam wawancara siswa juga menyatakan bahwa mereka tetap ingin menggunakan *e-storybook* dibandingkan dengan *printed storybook* karena mereka lebih mudah memahami isi cerita.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan fokus penelitian, kajian teoritik, data empiris, dan pembahasan hasil penelitian yang telah diolah dengan metodologi yang telah ditentukan pada bab-bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa :

1. Penggunaan *e-storybook* yang berbasis aktivitas bercerita dapat membantu kemampuan berbicara siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan 5% siswa masih pada kategori "*Need Improvement*" , sebanyak 15% siswa berada pada kategori "*Developed*" dan 80% siswa berada pada kategori "*Well Developed*".
2. Penggunaan *e-storybook* juga membantu siswa dalam memahami isi cerita. Hasil temuan dalam penelitian ini sebanyak 5% dari 20 siswa berada pada kategori "*Need Improvement*" yang berarti bahwa siswa tersebut belum menunjukkan kemampuan memahami isi cerita dalam *e-storybook*. Tidak ada siswa

yang berada pada kategori "*Developed*" dan sebanyak 95% siswa berada pada kategori "*Well Developed*" yang berarti siswa tersebut telah mampu memahami isi cerita dalam bahasa Inggris dengan baik.

3. Siswa lebih senang menggunakan *e-storybook* karena dilengkapi dengan berbagai macam fitur digital seperti gambar animasi, audio narator dan fitur-fitur lainnya yang mendukung pemahaman terhadap isi cerita.

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi di dunia pendidikan terutama dalam pembelajaran bahasa Inggris. Penggunaan *e-storybook* dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu strategi pembelajaran yang dapat mendukung tercapainya kompetensi siswa khususnya dalam membantu kemampuan berbicara siswa dan kemampuan memahami isi cerita.

Penelitian ini hanya menginvestigasi penggunaan *e-storybook* yang dapat membantu kemampuan berbicara siswa dan memahami isi cerita. Oleh karena itu diperlukan penelitian lanjutan untuk meneliti kemampuan lainnya seperti penguasaan kosakata dan kemampuan menulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, H. Douglas. 2004. *Language assessment. Principle and classroom practices*. NY: Longman.
- Brown, H. Douglas. 2007. *Teaching by principles. An interactive approach to language pedagogy*. NY: Longman Pearson.
- Burns, Robert B. 2000. *Introduction to research method. Fourt edition*. Australia: Pearson Education Australia Limited

- Cresswell, John W. 1998. *Qualitative inquiry and research design*. USA: Sage Publication.
- Cresswell, John W. 2008. *Educational research. Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. Third edition. New Jersey: Pearson
- Crystal, David. 2003. *English as a global language*. Second edition. UK: Cambridge University Press
- Davis, Vanessa. 2012. *Does electronic versus paper book experience result in differences in level of emergent literacy development in young children*.
- Effendy, Onong U. 2005. *Ilmu komunikasi: teori dan praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Gibson et al. 2003. *The Power of Story Telling*. Spring 2003. Retrieved in www.nationalservicesource.org.
- Harrasi, Kothar. 2012. *Using Stories in English Omani Curriculum*. English Language Teaching Journal. Vol.5 No.11. Retrieved in www.ccsenet.org/journal/index.php/elt/article/view/20514
- Hughes, Rebecca. 2002. *Teaching and researching speaking*. Great Britain: Pearson Education.
- Jeoung. 2010. *A comparison of the influence of electronic books and paper books on reading comprehension, eye fatigue, and perception*. Retrieved from www.emeraldinsight.com
- Jianing, Xu. 2007. *Storytelling in the EFL speaking classroom*. iteslj.org. Vol. XIII, No. 11.
- Jones, Troy and Brown Carol. 2011. *Reading engagement: a comparison between e-books and traditional print books in an elementary classroom*. International journal of instruction.
- Jong Maria T. De, and Adriana G. Bus. 2003. *How well suited are electronic books to supporting literacy*. Journal of early childhood literacy. Sage publication.
- Korat, Ofra. 2008. *Reading electronic books as a support for vocabulary, story comprehension, and word reading in kindergarten and first grade*. Retrieved from www.elsevier.com
- Luoma, Sari. 2004. *Assessing Speaking*. UK: Cambridge University Press.
- Mello, Robbin. 2001. *The Power of Storytelling: How Oral Narrative Influences Children's Relationships in Classrooms*. Volume 2 Number 1. University of Wisconsin-Whitewater. Retrieved in <http://www.ijea.org/v2n1>
- Miller and Pennycuff. 2008. *The Power of Story: Using Storytelling to Improve Literacy Learning*. Journal of Cross-Disciplinary Perspectives in Education Vol. 1, No. 1. Retrieved in jcp.wmwikis.net/file/view/miller.pdf
- Moody. 2010. *Using electronic books in the classroom to enhance emergent literacy skills in young children*. Journal of literacy and technology. Volume 11, No. 11.
- Nunan, David. 1992. *Research methods in language learning*. New York: Cambridge University Press
- Smeets, Daisy J.H and Adriana G. Bus. 2012. *Interactive electronic storybooks for kindergartners to promote vocabulary growth*. Retrieved from www.elsevier.com
- Ur, Penny. 2012. *A course in English language teaching*. UK: Cambridge University Press.