

Menanamkan Nilai Kearifan Lokal dan Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Anak Usia Sekolah Dasar Melalui “Program Ngabubur Sotell”

Wida Mulyanti*¹, Lystiana Nurhayat Hakim², Tri Agustini Solihati³, Setyo Wati⁴

^{1,2,3,4}Universitas Perjuangan Tasikmalaya; Jl. Peta No.177, Kahuripan, Kec. Tawang, Tasikmalaya, Jawa Barat 46115, Telp. (0265) 326058

e-mail: *¹widamulyanti@unper.ac.id, ²lystiananurhayathakim@unper.ac.id, ³triagustinisolihati@unper.ac.id, ⁴setyowati@unper.ac.id

Abstrak

Program pengabdian masyarakat ini merupakan program pengajaran kosakata bahasa Inggris dan penanaman nilai-nilai kearifan lokal melalui kegiatan mendongeng cerita rakyat bagi anak-anak usia sekolah dasar di Kampung Cantilan, Desa Sukarame. Program ini merupakan kelanjutan dari program pengabdian masyarakat sebelumnya yang berfokus pada pendirian perpustakaan buku bahasa Inggris sebagai sarana bagi anak-anak untuk mendapatkan akses belajar bahasa Inggris dan untuk meningkatkan minat baca. Program ini dilaksanakan pada bulan Ramadhan di masa pandemi COVID-19 sebagai bagian dari kegiatan “ngabuburit” dengan mengikuti protokol kesehatan. Metode yang digunakan dalam program pengabdian masyarakat ini diadaptasi dari Vincent (2009) yaitu praktek pengembangan masyarakat (community development practice) yang dimulai dari pembentukan tim, perumusan tujuan, identifikasi masyarakat sasaran, pengumpulan dan analisis kebutuhan, penentuan prioritas solusi masalah, persiapan, implementasi, review dan evaluasi, dan diakhiri dengan penentuan kebutuhan dan sasaran baru. Sementara langkah-langkah yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu: orientasi, pelatihan, umpan balik, dan kelanjutan. Pre-test dan post-test dilakukan pada awal dan akhir program. Dari hasil test tersebut, dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia SD di Kampung Cantilan meningkat setelah mengikuti program ini. Sedangkan dari hasil wawancara terbukti bahwa program ini berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap nilai-nilai kearifan lokal.

Kata kunci: anak usia SD, cerita rakyat, dongeng, kearifan lokal, kosakata Bahasa Inggris.

1. PENDAHULUAN

Kabupaten Tasikmalaya merupakan bagian dari wilayah Jawa Barat yang memiliki luas wilayah sekitar 2.712,52 kilometer². Kabupaten terdiri dari tiga puluh sembilan kecamatan dan tiga ratus empat puluh delapan kelurahan. Kecamatan Sukarame merupakan bagian dari Kabupaten Tasikmalaya yang terdiri dari enam desa, yaitu: Sukarapih, Wargakerta, Sukamenak, Padasuka, Sukakarsa, dan Sukarame. Desa Sukarame merupakan daerah yang dipilih tim pengabdian masyarakat pada program sebelumnya dikarenakan anak-anak usia sekolah dasar di Kampung Cantilan yang merupakan bagian dari Desa Sukarame tidak mendapatkan pelajaran Bahasa Inggris di sekolahnya dikarenakan pada Kurikulum 2013 (K3), mata pelajaran Bahasa Inggris dijadikan mata pelajaran pilihan setelah sebelumnya merupakan mata pelajaran wajib pada Kurikulum KTSP 2006. Pada tahun 2020, Kemendikbud mengumumkan perencanaan pengembalian mata pelajaran Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran wajib di sekolah dasar [1].

Pada program sebelumnya, karena anak-anak belum belajar bahasa Inggris secara formal di sekolah, maka pembelajaran bahasa Inggris difokuskan pada pembelajaran *Basic*

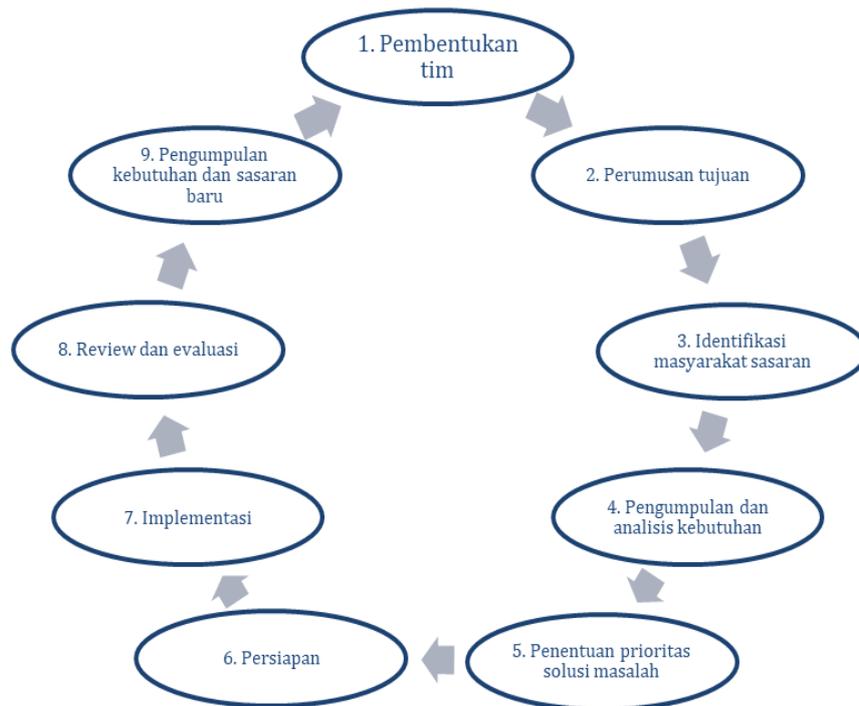
English. Pada program tersebut, anak-anak memiliki akses untuk membaca buku-buku *Graded Reader* terutama buku-buku *preparation level* agar anak-anak mampu memahami bahasa Inggris dasar sebagai modal untuk dapat mengikuti program selanjutnya. Adapun program yang sekarang dilaksanakan yaitu program *storytelling* cerita rakyat dari suku-suku yang ada di Indonesia. Program ini akan dilaksanakan pada saat *ngabuburit*. *Ngabuburit* sendiri merupakan kearifan lokal masyarakat Sunda yang bermakna waktu menjelang sore sebelum berbuka puasa [2]. Pada waktu menjelang berbuka ini, masyarakat biasa menghabiskan waktunya berkegiatan untuk mengalihkan rasa haus dan lapar karena berpuasa.

Nilai kearifan lokal akan ditanamkan kepada anak tidak saja lewat tradisi *ngabuburit*, tetapi juga lewat cerita rakyat yang akan disampaikan dalam program pengabdian, yaitu dongeng, legenda, dan fabel yang didalamnya terkandung gagasan, nilai, pandangan setempat yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya. Menurut Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2009 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan pada Pasal 1 Ayat 30, pengertian kearifan lokal yaitu “nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat untuk antara lain melindungi dan mengelola lingkungan hidup secara lestari” [3].

Adapun tujuan utama program ini yaitu untuk meningkatkan penguasaan *English vocabulary*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Bkahti & Marwanto (2018) dan Nasikhah, Basir, Fajarina (2019) [4,5], *storytelling* dapat meningkatkan penguasaan *vocabulary* anak secara signifikan. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka tim pengabdian memilih *storytelling* sebagai metode agar anak dapat mengenal lebih banyak kosakata bahasa Inggris.

2. METODE

Metode kegiatan pengabdian pada masyarakat ini diadaptasi dari Vincent II (2009), yaitu praktek pengembangan masyarakat (*community development practice*) yang dimulai dari pembentukan tim, perumusan tujuan, identifikasi masyarakat sasaran, pengumpulan dan analisis kebutuhan, penentuan prioritas solusi masalah, persiapan, implementasi, review dan evaluasi, dan diakhiri dengan penentuan kebutuhan dan sasaran baru [6].



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

Untuk mengukur ketercapaian tujuan, kegiatan ini terlebih dahulu diawali dengan kegiatan wawancara dan *pre-test* sebagai data untuk mendeskripsikan kemampuan awal para peserta (*need analysis*). Setelah kegiatan *need analysis* dilaksanakan, maka program kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan anak dapat mulai dilaksanakan.

Setelah kebutuhan peserta diketahui, kemudian Program Ngabubur Sotell yaitu program pembelajaran dengan kegiatan utama berupa *storytelling* dilaksanakan sebanyak delapan pertemuan. Program ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris dan untuk menanamkan nilai-nilai kearifan lokal anak usia SD di Kampung Cantilan Desa Sukarame. Program ini berlangsung selama satu bulan, yaitu pada saat "*ngabuburit*" di bulan Ramadhan. Jumlah pertemuan yaitu sebanyak delapan kali, mulai tanggal 13 April 2020 sampai 10 Mei 2021 dengan jumlah peserta sebanyak lima belas orang.

Kemudian, setelah program terlaksana, wawancara dan *post-test* dilaksanakan kembali, kali ini kegiatan tersebut dilaksanakan sebagai evaluasi dari proses kegiatan yang telah ditempuh. Program Ngabubur Sotell akan berlangsung selama 90 menit pada setiap sesinya dengan dipandu pemateri dan satu orang fasilitator dari tim mitra.

Langkah-langkah pembelajaran yang digunakan diadaptasi dari O'Galperin (dalam Sudipa, Rajeg & Laksmi, 2014) [7]. Dalam bukunya yang berjudul "Mengajar dengan Sukses" disebutkan bahwa demi keberhasilan melakukan proses pembelajaran pada masyarakat, *skill* harus lebih diutamakan dibanding *knowledge*. Berikut langkah-langkah pembelajaran O'Galperin:

1. Orientation

Pada tahap orientasi (*orientation*) seorang pemateri memberikan elaborasi dan orientasi tentang bahan materi yang akan diajarkan. Orientasi ini menyangkut nama topik, kompetensi dasar, materi dalam tiap topik, teknik mengajar dan evaluasi serta *output* yang hendak dicapai dengan menggunakan bahasa yang sederhana agar dapat dimengerti oleh anak usia SD.

2. Drills

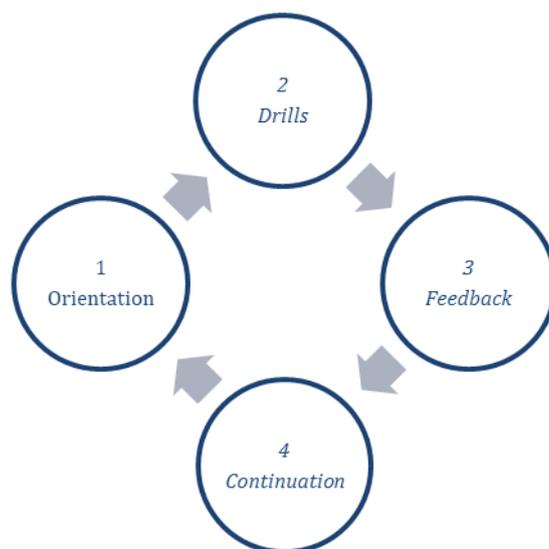
Pada tahap *drilling*, anak diberikan latihan-latihan terhadap apa yang sudah dipelajari. *Drilling* pada kegiatan *storytelling* pertama dilakukan dalam bentuk tanya-jawab, baik secara individu, kelompok, maupun keseluruhan peserta. *Drilling* pada kegiatan *storytelling* kedua dilakukan dalam bentuk permainan (*flashcards*), yang mana anak harus menebak kata dari gambar yang ditunjukkan. *Drilling* pada kegiatan *storytelling* ketiga dilakukan dalam bentuk kegiatan *retelling*. Pada kegiatan ini, anak-anak bersama-sama menceritakan kembali dongeng monyet dan kura-kura "*Sakadang Kuya jeung Monyet*" dalam bahasa Sunda (bahasa lokal anak-anak – bahasa daerah suku Sunda). Pada tiap ujaran *retelling*, fasilitator mengubah ujaran tersebut kedalam bahasa Inggris dan siswa mengikutinya (model *repetition*). *Drilling* pada kegiatan *storytelling* yang terakhir yaitu bermain peran (*role-playing*). Pada kegiatan ini, anak-anak memainkan karakter dalam dongeng dan memeragakan gerakan yang dilakukan karakter dalam cerita (metode TPR).

3. Feedback

Pada tahap *feedback*, peserta diberikan umpan balik terhadap apa yang sudah dilaksanakan dalam tahap latihan (*drilling*). Umpan balik yang digunakan yaitu *corrective feedback* disertai *reward* berupa pujian apabila peserta dalam latihan ini sudah melakukan latihan dengan baik.

4. Continuation

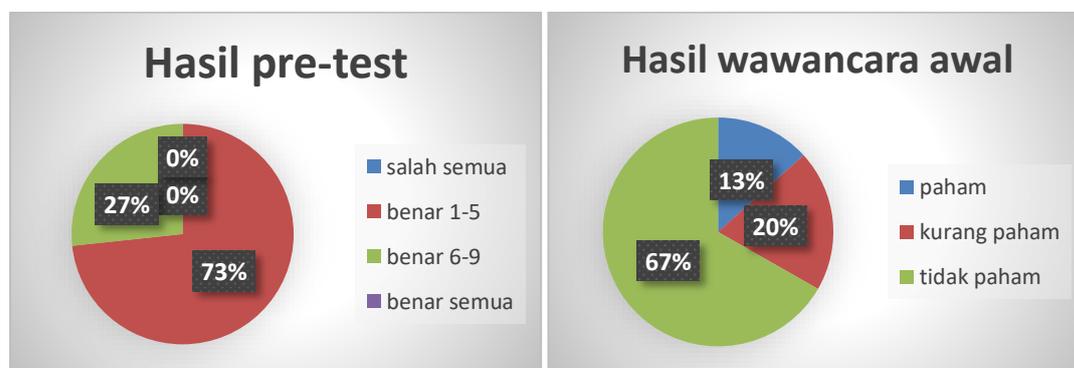
Apabila *feedback* belum bisa mengindikasikan adanya pemahaman dan kemajuan, maka sesi selanjutnya belum dapat dilaksanakan. Tahap *continuation* merupakan tahap evaluasi, pada tahap ini dilakukan proses penilaian keberhasilan tahap orientasi, latihan, dan umpan balik. Apabila ketiga tahapan tersebut sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan kompetensi yang diharapkan, maka sesi selanjutnya dapat dilaksanakan.



Gambar 2. Langkah-Langkah Pembelajaran

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengukur ketercapaian tujuan, kegiatan ini terlebih dahulu diawali dengan *need analysis* yang dilaksanakan melalui kegiatan wawancara dan juga melalui test awal (*pre-test*). Berikut hasil dari kedua kegiatan tersebut:



Gambar 3. Hasil *pre-test* dan hasil wawancara awal

Kegiatan dalam program ini yaitu *storytelling*/bercerita dengan menggunakan model pembelajaran interaktif dengan metode tanya-jawab dan TPR (*Total-Physical Response*). Jadi, pada saat bercerita, anak-anak diberikan umpan berupa pertanyaan seputar isi cerita agar anak-anak aktif baik secara kognitif maupun secara fisik dalam proses penyerapan materi. Berikut daftar dan rincian kegiatan pada setiap sesi:

Sesi 1: *Storytelling: Sangkuriang - Local Folklore (legend) from West Java*

Sesi 2: Kegiatan tanya-jawab mengenai cerita Sangkuriang

Sesi 3: *Storytelling: The Origin of Surabaya - Local Folklore (legend) from East Java*

Sesi 4: Permainan *flashcards* dengan gambar dan kata-kata dalam cerita Surabaya

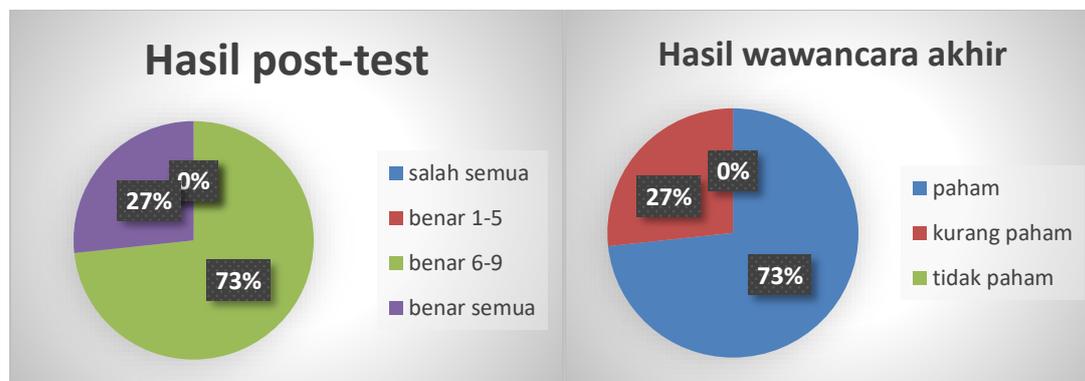
Sesi 5: *Fable: The Monkey and The Turtle - Local Folklore (fable) from West Java*

Sesi 6: Kegiatan *retelling the story*

Sesi 7: *Fable: The Lion and The Mouse - Local Folklore (fable) from Sundanese*

Sesi 8: *Role-playing* menggunakan metode TPR (*Total Physical Response*)

Setelah itu, sebagai evaluasi dari proses kegiatan yang telah ditempuh, *post-test* dilaksanakan untuk mengetahui penguasaan *vocabulary* anak-anak setelah Program Ngabubur Sotell dilaksanakan. Kemudian diakhiri dengan kegiatan wawancara seperti yang dilakukan pada awal kegiatan untuk mengetahui pemahaman anak terhadap nilai-nilai kearifan lokal. Adapun hasilnya yaitu sebagai berikut:



Gambar 4. Hasil *post-test* dan hasil wawancara akhir

Pada *storytelling* pertama yaitu Sangkuriang, dongeng disajikan melalui gambar pada layar laptop. Anak-anak diajak aktif dalam proses mendongeng dengan diberikan pertanyaan seputar isi cerita. Anak-anak juga diberi kesempatan untuk bertanya. Pertanyaan yang diberikan memancing anak agar menjawab dengan kata-kata yang bertema *doing* (*jump, run, scream, cry, dll*) dan *feeling* (*angry, sad, happy, disappointed, dll*) Diakhir tiap sesi anak-anak diberitahu jenis-jenis kearifan lokal yang ada dalam cerita, seperti tradisi *nutu paré* (menumbuk padi), kerajinan boeh rarang (kain putih hasil tenunan) dll, juga ditanamkan nilai-nilai kearifan lokal seperti gotong-rotong - tanpa bantuan pihak lain, dalam hal ini bangsa jin, Sangkuriang tidak dapat menyelesaikan tugasnya, sabar - jangan seperti Sangkuriang, akibat mudah marah, Sangkuriang tega membunuh Tumang, anjing peliharaan dari kecil yang ternyata adalah ayahnya. Sangkuriang juga mengecewakan ibunya karena membunuh Tumang, dll.

Selanjutnya, pada *storytelling* kedua yaitu Sura dan Baya, dongeng disajikan melalui gambar pada kartu. Anak-anak diajak aktif dalam proses mendongeng disesi ketiga dengan diberikan pertanyaan yang mengacu pada gambar dan kata dalam *flashcards*. Pada sesi keempat, anak-anak bermain kartu dengan pengelompokkan kata binatang dan tumbuhan yang ada dalam cerita. Diakhir tiap sesi anak-anak diberitahu bahwa cerita tersebut merupakan kearifan lokal orang Jawa Timur, cerita tersebut adalah legenda asal muasal kota Surabaya. Nilai-nilai kearifan lokal juga ditanamkan seperti *sarujuk* (bahasa Jawa), yang akur jangan berkelahi, jangan iri dengan kepunyaan orang lain, bersyukur – puas dengan napa yang dimiliki, dll.

Kemudian, *storytelling* ketiga, dongeng *Sakadang Monyet Jeung Sakadang Kuya* (monyet dan kura-kura), disajikan dengan membawa boneka monyet dan kura-kura. Pada sesi keenam, anak-anak dibimbing untuk menceritakan kembali dongeng monyet dan kura-kura bersama-sama maupun individu dengan menggunakan bahasa Indonesia, bahasa Sunda, dan bahasa Inggris. Diakhir sesi lima dan enam, anak-anak diberitahu jenis-jenis kearifan lokal yang ada dalam dongeng, seperti jantung cau (makanan khas orang Sunda), dan dongengnya itu sendiri mengandung nilai-nilai kearifan lokal - karakter kuya mencerminkan kesabaran dan keuletan "biar lambat asal selamat", karakter monyet menunjukkan sifat yang harus ditinggalkan (serakah, licik, pelit, teledor/*gurung-gusuh*, dll).

Storytelling terakhir yaitu dongeng *Sakadang Beurit Jeung Sakadang Singa*. disajikan melalui media powerpoint dalam laptop. Pada sesi kedelapan, anak-anak diminta berakting sesuai dengan karakter dalam dongeng. Anak-anak menentukan sendiri karakter yang ingin diperankan. Dongeng ini mengandung nilai-nilai kearifan lokal berupa sikap tenggang rasa, balas budi dan berterimakasih.



Gambar 5. Kegiatan pada Program Ngabubur Sotell

Dari hasil *pre-test* dan *post-test*, dapat dilihat perbandingan nilai sebelum dan setelah program dilaksanakan. Pada *pre-test* tidak ada yang bisa menjawab benar semua, sementara setelah program, sebanyak 27% anak dapat menjawab semua soal dengan benar. Perolehan nilai tertinggi pada *pre-test* yaitu kelompok anak yang dapat menjawab satu sampai lima soal, yaitu sebanyak 73%, sementara pada *post-test*, nilai tertinggi diraih kelompok anak yang menjawab soal sebanyak enam sampai sembilan nomor (73%) dan tidak ada yang salah semua dalam menjawab soal. Maka dapat disimpulkan bahwa Program Ngabubur Sotell meningkatkan penguasaan *vocabulary* anak-anak usia SD di Kampung Cantilan Desa Sukarame secara signifikan karena ada kenaikan nilai lebih dari 50% dari *pre-test* ke *post-test* yaitu dari 27% menjadi 73%.

Selain itu, dari hasil wawancara pada awal dan akhir program, maka dapat diketahui perbandingan pemahaman kearifan lokal sebelum dan setelah program. Pada sesi wawancara, jumlah peserta yang paham tentang kearifan lokal sebelum program yaitu sebanyak 13% dan sesudah program sebanyak 73%, dan yang kurang paham sebelum program yaitu 20% dan setelah program yaitu 27%. Hal ini menandakan bahwa Program Ngabubur Sotell berhasil menanamkan nilai-nilai kearifan lokal terhadap anak usia SD di Kampung Cantilan Desa Sukarame.

4. KESIMPULAN

Program Ngabubur Sotell, yaitu program pembelajaran *vocabulary* bahasa Inggris dasar dan pengenalan nilai-nilai kearifan lokal melalui cerita rakyat telah terlaksana dengan lancar. Kegiatan ngabuburit pada bulan Ramadhan ini diharapkan dapat dilanjutkan dan dilaksanakan secara mandiri oleh masyarakat kampung Cantilan pada tiap tahunnya sehingga nilai-nilai kearifan lokal tertanam didiri anak-anak saat mereka disiapkan untuk mampu bersaing secara global.

5. SARAN

Program ini dapat dijadikan referensi bagi para civitas akademika dalam menjalankan pengabdian kepada masyarakat. Program ini berlangsung semasa pandemi covid-19 sehingga tidak semua anak di Kampung Cantilan mengikuti program ini (hanya 15 anak dari total 30 anak usia SD warga Kampung Cantilan) dan disarankan pada program selanjutnya agar dapat menjangkau lebih banyak peserta.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada LP3M Universitas Perjuangan Tasikmalaya yang telah memberikan dana hibah internal untuk program ini sehingga kami dapat membantu anak-anak usia SD dalam bidang Pendidikan Bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Putra, I, P. "Nadiem Beri Sinyal Hidupkan Kembali Bahasa Inggris di SD," 2020, <https://www.medcom.id/pendidikan/news-pendidikan/1bVjrxXb-nadiem-beri-sinyal-hidupkan-kembali-bahasa-inggris-di-sd>. Diakses tanggal 25 Februari 2021.
- [2] Bahar, R, W. "Mengenal Apa itu Ngabuburit, Asal-usul dan Sejarahnya," 2020. <https://www.tokopedia.com/blog/asal-usul-dan-arti-ngabuburit/>. Diakses 21 Februari 2021.
- [3] Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2009 /UU/ Pasal 1 Ayat 30 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan.
- [4] Bhakti, S, O, W. & Marwanto. "Vocabulary Mastery by Using Storytelling," 2018, Article DOI: <http://dx.doi.org/10.24903/sj.v3i1.146>. Diakses 19 Februari 2021.
- [5] Nasikhah, R. Basir, U, P, M. Fajarina, M. "Improving Students' Vocabulary Mastery Through Story Telling Strategy and Hand Puppet Media," Intensive Journal. October 2019, Vol 2 No. 2. <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/EJB> E-ISSN 1513567470
- [6] Vincent II, J. W. *Community development practice*. in Rhonda, P. dan Pittman, R. H. (ed.) *An Introduction to Community Development*. New York: Routledge. 2009: 58– 74.
- [7] Sudipa, I, N., Rajeg, I, M., & Laksmi, I, P. 2014, "Pelatihan Bahasa Inggris Pemandu Wisata Lokal Di Desa Kapal," *Udayana Mengabdi* 13(2): 93 - 95 ISSN: 1412-0925.