

METODE *PICTURE MAPPING* DALAM KEGIATAN *STORYTELLING*: CARA UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN ABAD 21 ANAK USIA DINI¹

Novi Yanthi, Winti Ananthia, Margaretha Sri Yuliaratiningsih²

ABSTRAK

Kegiatan *storytelling* memiliki peran strategis dalam mengembangkan aspek moral pada diri anak-anak. Penggunaan gambar dalam kegiatan *storytelling* juga telah banyak dilakukan dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak usia dini. Mengingat anak usia 5-6 tahun masih banyak yang belum memiliki keterampilan menulis dan membaca, maka penggunaan metode *picture mapping* dalam kegiatan *storytelling* dipelajari dalam penelitian kali ini. Penggunaan *picture map* dalam penelitian yaitu sebagai alat untuk menumbuhkembangkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi anak usia dini sebagai bagian dari keterampilan abad 21. Tujuan penelitian secara khusus yaitu untuk mengidentifikasi perkembangan aspek-aspek keterampilan abad 21 dalam kegiatan *storytelling* siswa TK kelompok B di daerah Cibiru, Kabupaten Bandung. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Instrumen pengumpul data yang terlibat yaitu rekaman hasil wawancara dengan anak, pedoman observasi yang dilengkapi catatan lapangan, dan rekaman video proses kegiatan *storytelling*. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa keterampilan abad 21 yang berkembang melalui kegiatan *storytelling* yang menerapkan penggunaan *picture map* adalah: (1) kemampuan mengomunikasikan pikiran atau ide menggunakan *picture map*; (2) kemampuan menyimak isi cerita yang disampaikan guru; (3) kemampuan memberikan respon pada orang lain selama sesi *storytelling* berlangsung; (4) kemampuan berkomunikasi dalam lingkungan dwibahasa; dan (5) menunjukkan sikap saling tolong menolong dan bekerja sama.

Kata kunci: *picture mapping*, *storytelling*, keterampilan abad 21, Bahasa Inggris untuk anak usia dini

A. PENDAHULUAN

Dalam pendidikan anak usia dini di Indonesia kini, kegiatan bahasa Inggris telah banyak dilakukan dan sangat diminati oleh para pelaku pendidikan. Hal ini mengingat pentingnya kemampuan berbahasa Inggris sebagai alat komunikasi global dalam kehidupan di era abad ke-21. Akan tetapi, kegiatan bahasa Inggris yang dilakukan tersebut tetaplah harus memerhatikan aspek-aspek penting didaktik dan perkembangan anak-anak usia dini, dalam penelitian ini dibatasi yaitu mereka yang berusia antara 3-6 tahun. Maka dari itu, penggunaan metode yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak sangatlah penting dalam

¹ Pernah dipresentasikan pada 61st TEFLIN *International Conference* di Solo, 8 Oktober 2014

² Dosen UPI Kampus Cibiru

kegiatan bahasa Inggris, dan salah satu di antaranya adalah melalui sesi *storytelling*.

Storytelling merupakan sebuah kegiatan yang erat kaitannya dengan dunia kanak-kanak karena mampu mengembangkan daya imajinasi anak yang berpengaruh positif pada pengembangan kesehatan mental mereka (Brewster *et al*, 2002; Davies, 2007; Gadzikowski, 2007; Kuyvenhoven 2009). Penelitian ini berupaya menyelidiki aspek-aspek keterampilan abad 21 yang berkembang dalam diri anak saat mengikuti kegiatan *storytelling* yang juga menerapkan metode *picture mapping*.

Dalam pembelajaran bahasa asing, termasuk di dalamnya bahasa Inggris, usia anak-anak merupakan masa strategis dalam pemerolehan bahasa asing tersebut. Kemampuan anak dalam mengakuisisi bahasa asing diyakini lebih baik dibandingkan orang dewasa. Berdasarkan teori *The Critical Period Hypothesis* (CPH), masa anak-anak adalah masa keemasan perkembangan, termasuk jika mereka mempelajari bahasa tertentu, maka mereka akan mampu menguasainya dengan sangat baik (Lenneberg dalam Brewster *et al.*, 2002). Lebih lanjut lagi, Brewster *et.al* (2002) beralasan bahwa anak-anak diberikan kemampuan lebih baik dalam menyimak, memahami, dan meniru *exposure* bahasa asing yang mereka terima. Pinter (2006) juga berpendapat serupa dengan menyatakan bahwa anak-anak membutuhkan situasi belajar yang menyenangkan dan menenangkan agar mereka mampu lebih baik dalam penguasaan bahasa asing karena pada saat optimum tersebut anak-anak dapat memahami bahasa melalui konteks yang bermakna. Menurutnya, kegiatan *storytelling* sangat sesuai digunakan untuk mencapai harapan tersebut.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. *Storytelling* dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21

Seperti telah disinggung sebelumnya, *storytelling* adalah sebuah kegiatan yang bermanfaat dalam periode perkembangan anak-anak (Brewster, *et.al.*, 2002; Phillips, 1993; dan Pinter, 2006) karena melalui kegiatan tersebut anak-anak difasilitasi kebutuhannya untuk mengembangkan daya imajinasi (Gadzikowski, 2007; Kuyvenhoven, 2009). Sementara itu, McConaghy (1990) meyakini bahwa *storytelling* merupakan momen awal penting anak-anak mulai mengenal sastra. Selama kegiatan *storytelling* berlangsung, anak-anak secara leluasa dapat mengekspresikan pendapat mereka berkaitan dengan isi cerita yang didengar, mengidentifikasi alur, peran dan karakter tokoh yang terlibat, juga ide cerita sebagai bentuk imajinasi mereka terhadap isi cerita, yang pada intinya menunjukkan perkembangan pola pikir anak.

Di samping hal-hal yang disebutkan di atas, ternyata *storytelling* juga memiliki pengaruh positif lain terhadap pendidikan karakter anak. Riset-riset sebelumnya banyak yang telah membuktikan bahwa *storytelling* mampu: 1) mengembangkan pemahaman lintas budaya karena biasanya isi cerita anak-anak diintegrasikan dengan nilai-nilai budaya, baik lokal maupun global (Al-Jafar & Buzzelli, 2004; Ghosn, 2004); 2) membentuk identitas diri anak yang menjadikan mereka mampu direpresentasikan dengan kemampuan anak membuat pola

hubungan perilaku dan sikap mereka sesuai karakter yang terdapat dalam cerita (Gadzikowski, 2007); 3) membuat asosiasi yang membantu mereka menghubungkan pengalamannya dengan situasi atau peristiwa yang muncul pada alur cerita (Kuyvenhoven, 2009), dan 4) mengembangkan keterampilan sosial; yaitu kemampuan untuk berbuat baik dan sikap menolong orang lain (Zeece, 2009; dan Cooper, 2007).

Manfaat lain yang dapat diambil dari *storytelling* erat hubungannya dengan pengembangan keterampilan abad 21, yaitu keterampilan hidup yang diperlukan seorang individu untuk dapat berhasil kehidupannya di abad ke-21 ini. Menurut Binkley, et.al (2012), salah satu kunci keberhasilan dalam menyongsong kehidupan abad ke-21 terletak pada kemampuan untuk berkomunikasi dan bertukar pikiran dalam memecahkan permasalahan secara bersama-sama dengan orang lain. Jelas sekali terlihat bahwa melalui kegiatan *storytelling* mampu mengembangkan keterampilan tersebut pada diri anak usia dini sesuai dengan paparan di atas.

2. Penggunaan *Picture Map* dalam Kegiatan *Storytelling*

Di pasaran, buku-buku cerita untuk anak usia dini lebih banyak memuat gambar dibandingkan teks. Hal ini didasari oleh beberapa alasan, di antaranya anak belum terampil membaca teks, dan gambar diyakini sebagai salah satu bentuk visualisasi yang membantu anak memahami isi cerita yang disampaikan. Terlebih jika cerita tersebut dalam bahasa asing (Ananthia, 2010). Hsiu-Chih dalam penelitian yang dilakukannya di Taiwan (2008) membuktikan bahwa penggunaan gambar dalam buku cerita anak dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing memiliki nilai pedagogis untuk mengembangkan kemampuan linguistik anak dalam menangkap makna dari isi cerita.

Rossiter, Derwing dan Jones (2008) juga menyatakan bahwa kehadiran gambar dalam cerita memberikan kesempatan pada anak untuk mengenal berbagai kata dalam bahasa asing. Hasil studi mereka menunjukkan fakta bahwa gambar merupakan media yang secara efektif mampu meningkatkan keterampilan komunikasi anak yang sekaligus merupakan salah satu aspek dalam keterampilan abad 21. Namun, penggunaan gambar harus relevan dengan konteks cerita, tidak menyebabkan penyimpangan nilai-nilai budaya dan tingkat keterbacaan (kejelasan) gambar harus baik dan sesuai dengan perkembangan anak (Rossiter, *et al.*, 2008).

Jenis visualisasi yang digunakan dalam memfasilitasi anak memahami isi cerita jumlahnya cukup bervariasi. Salah satunya adalah melalui penggunaan gambar dalam bentuk modifikasi *mind map*. Toni Buzan mengembangkan *mind map* sebagai kumpulan sistematis berbagai informasi, pikiran atau ide yang menunjukkan cara kerja sistem otak dalam berpikir dan menyimpan informasi dalam setiap lobus, yang dituangkan dalam bentuk representasi grafis (Sprenger, 2010). Setiap lobus dalam organ otak merepresentasikan informasi yang diperoleh dengan sensor dan cara berbeda, sehingga keseluruhannya membentuk sebuah sistem pemerolehan dan penyimpanan informasi yang lengkap dan kompleks. Begitu pun pola hubungan antar ide yang tercantum dalam sebuah *mind map*.

Akan tetapi, anak usia dini pada dasarnya masih diasumsikan masih memiliki kemampuan yang sangat terbatas dalam hal menulis maupun membaca, maka penggunaan gambar dalam pada *mind map* bisa dijadikan alternatif alat bantu dalam menuangkan pendapat, pemahaman (menceritakan kembali isi cerita), bahkan ide untuk mengembangkan cerita. Kegiatan menggambar dalam menyusun *mind map* memberikan kesempatan pada anak di masa praoperasional merepresentasikan fitur-fitur abstrak ke dalam visualisasi konkret.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini melibatkan 21 siswa TK pada kelompok B di daerah Cibiru, Kabupaten Bandung. Subjek penelitian yang terlibat sebanyak 21 orang siswa laki-laki dan perempuan dengan karakteristik yang kurang lebih sama ditinjau dari segi usia (5-6 tahun), kemampuan berbahasa Inggris, dan latar belakang keluarga. Instrumen yang digunakan dalam penelitian kualitatif deskriptif ini meliputi pedoman observasi terstruktur yang dilengkapi dengan catatan lapangan, rekaman video kegiatan *storytelling*, dan rekaman hasil wawancara dengan anak saat anak membuat *picture map*. Teknik analisis deskriptif digunakan dalam pengolahan data mengenai aspek-aspek keterampilan abad 21 yang muncul dan berkembang dalam diri anak pada kegiatan *storytelling* yang diintegrasikan dengan kegiatan membuat *picture map*.

D. HASIL PENELITIAN

Berdasarkan data yang diperoleh, ditemukan bahwa anak-anak mampu mengingat beberapa ekspresi terkait dengan isi cerita dan mengungkapkannya kembali baik selama sesi *storytelling* berlangsung maupun saat kegiatan tanya jawab setelah *storytelling* berakhir untuk mengecek pemahaman anak terhadap isi cerita. Guru bertanya secara dwibahasa dan anak ternyata dapat memberikan respons dalam bahasa Inggris. Salah satu temuan yaitu ketika anak merespons pertanyaan guru mengenai apa yang dirasakan oleh Goldilock saat memakan bubur, mereka berujar: ‘*Ouch, it’s too hot!*’ seraya menunjukkan mimik muka dan gestur sedang merasakan makanan yang panas secara ekspresif. Hal ini membuktikan bahwa anak mampu menyimak dan memberikan respons secara efektif terhadap cerita yang disampaikan. Hal ini juga ditunjang dengan penggunaan wayang karakter dan *big book* bergambar pada cerita yang berjudul “*Goldilock and The Three Bears*”. Dari hasil analisis terhadap video juga diidentifikasi bahwa anak-anak menunjukkan ketertarikan dan keseriusannya saat mengamati gambar sambil menyimak cerita yang dibacakan, sehingga sesi *storytelling* dapat dikatakan efektif dalam membantu anak memahami isi cerita yang disampaikan seluruhnya dalam bahasa Inggris.

Selain melakukan tanya jawab sekaitan dengan isi cerita, guru juga meminta anak untuk memprediksi kelanjutan cerita dan meminta anak memprediksi peristiwa yang sedang berlangsung pada gambar yang ditampilkan. Ternyata anak-anak mampu memberikan jawaban yang cukup relevan walaupun dalam bahasa Indonesia. Misalnya saat anak melihat gambar Goldilock duduk di atas kursi milik *Little Bear*, mereka mengatakan ‘Kursinya kecil’, ‘Kursinya pendek’,

dan ‘Kursinya patah/rusak’. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa anak-anak benar-benar menyimak apa yang disampaikan atau ditanyakan orang lain.

Selain itu, dari hasil rekaman video diketahui bahwa selama sesi *storytelling* anak diberikan kesempatan untuk duduk dan mendengarkan cerita. Namun pada kesempatan lain mereka diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan dan memberikan prediksi atau pendapat mereka yang berhubungan dengan isi cerita secara bergiliran. Ternyata anak-anak mampu menunjukkan sikap disiplin karena mereka belajar kapan waktu yang tepat untuk memperhatikan atau mendengarkan orang lain dan kapan waktu untuk berbicara.

Pada dasarnya anak-anak usia dini adalah sosok pembelajar yang sangat aktif dengan energi melimpah untuk melakukan aktivitas bergerak. Akan tetapi, data yang diperoleh menunjukkan hasil yang cukup menggembirakan. Saat menyimak cerita bergambar dalam bahasa Inggris, mereka paham kapan saat untuk duduk tenang dan saat berpartisipasi aktif secara fisik selama kegiatan berlangsung. Anak-anak juga mengacungkan tangan terlebih dahulu jika ingin bertanya atau menjawab dan tidak berusaha memotong ujaran atau pertanyaan guru. Sikap sopan lain yang ditunjukkan anak adalah mereka menunggu giliran untuk berbicara dan tidak memotong ujaran temannya. Anak-anak menyadari peraturan yang berlaku di kelas mengenai kapan saat yang tepat untuk duduk tenang, mendengarkan, memberikan pendapat ataupun bertanya baik pada teman lainnya maupun pada guru mereka.

Setelah sesi *storytelling*, kegiatan dilanjutkan dengan membuat *picture map*. Anak diminta menuangkan pemahamannya akan isi cerita yang telah disampaikan guru pada hari pertama pembuatan *picture map* dan dilanjutkan dengan membuat *picture map* yang berisi prediksi kelanjutan cerita pada hari berikutnya. Hasil yang menggembirakan telah terlihat sejak hari pertama dan berlanjut hingga hari kedua. Ketika anak membuat *picture map*, anak-anak diwawancarai mengenai apa yang mereka tuangkan dalam *picture map*. Secara mengejutkan tak kurang dari 11 anak (51%) mampu menceritakan kembali isi cerita menggunakan *picture map* mereka secara dwibahasa. Misalnya saat anak-anak mengungkapkan alasan mereka menggambar tiga buah mangkuk dan tiga ekor beruang dengan ukuran yang cukup berbeda. Mereka mengatakan bahwa ketiga beruang itu bernama ‘*Mother Bear, Father Bear dan Little Bear*’. Terdapat pula anak yang menamai mereka ‘*Papa Bear, Mama Bear dan Little Bear*’ dan mereka memiliki tiga mangkuk bubur berukuran ‘*small, medium, dan big*’.

Saat anak menceritakan *picture map* yang berisi prediksi mereka akan peristiwa yang akan terjadi selanjutnya dalam cerita, beberapa anak mengungkapkan kosakata-kosakata baru yang sebelumnya tidak pernah disampaikan oleh guru selama *storytelling*. Misalnya saja anak menunjuk gambar bunga dan mengatakan ‘Goldilocknya kabur ke *road* soalnya takut sama *Bear*, perginya *pake bus* (dengan pelafalan dalam bahasa Inggris). Anak yang lain juga ada yang mengungkapkan kata-kata *flower, truck, car, chocolate dan tree* (pohon) saat diminta menjelaskan gambar yang ada pada *picture map* yang dibuatnya di hari kedua. Hal ini mengindikasikan bahwa *picture map* membantu mengembangkan keterampilan komunikasi anak dalam atmosfer dwibahasa.

Ketika sesi wawancara berlangsung, anak-anak yang duduk berdekatan turut menyimak cerita yang disampaikan temannya. Beberapa dari mereka menyimak dan merespons positif dengan mimik muka tertarik serta saling memberikan pendapat dan ide baru terhadap isi cerita teman lainnya. Mereka juga terlihat bertukar pikiran atau ide cerita, sehingga beberapa anak terlihat memodifikasi isi cerita dengan menambahkan gambar baru sesuai ide temannya.

Kegiatan *storytelling* yang menerapkan metode *picture mapping* juga memberikan kesempatan bagi anak untuk membentuk karakter positif lainnya dalam konteks keterampilan abad 21, yakni kepedulian untuk menolong sesama teman. Anak-anak terlihat saling berbagi dalam menggunakan peralatan mewarnai yang disediakan dalam jumlah terbatas. Kerja sama anak juga tampak ketika mereka merapikan kembali dan mengembalikan alat menggambar maupun mewarnai ke tempat semula.

E. PEMBAHASAN

Kegiatan *storytelling* dan penerapan metode *picture mapping* dalam penelitian kali ini mengungkap bukti-bukti temuan bahwa keduanya mampu membantu anak usia dini dalam menumbuhkembangkan beberapa aspek dalam keterampilan abad 21, yang termasuk ke dalam keterampilan berkomunikasi dan berkolaborasi dengan orang lain. Secara lebih umum, keterampilan tersebut merupakan unsur dalam dimensi keterampilan belajar dan berinovasi (Trilling & Fadel, 2009). Pada hari terakhir pembuatan *picture map*, ketika anak-anak menuangkan ide akan prediksi mereka tentang kelanjutan cerita *Goldilock and The Three Bears*, ternyata anak-anak mampu mengomunikasikannya dalam visualisasi gambar dan mengekspresikannya secara verbal baik dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris. Hal ini menunjukkan bahwa gambar merupakan alternatif media komunikasi yang digunakan anak untuk mengekspresikan apa yang mereka pikirkan sesuai dengan pendapat dari Vale & Feunteun (2009).

Gambar-gambar baru yang dibuat anak yang sebelumnya tidak dimuat dalam cerita di antaranya adalah gambar jalan, bus, truk, bunga, kereta api, pesawat terbang, boneka dan sebatang coklat. Saat anak ditanya mengenai maksud dari gambar-gambar tersebut, mereka mampu membuat hubungan logis antara gambar dalam *picture map* dengan isi cerita yang disampaikan guru, serta dengan kelanjutan alur cerita sesuai imajinasi mereka. Misalnya saat seorang anak menyatakan bahwa Goldilock adalah seorang anak perempuan yang memiliki boneka dan sangat gemar makan coklat. Kemudian terdapat seorang anak lain yang mengungkapkan bahwa setelah Goldilock terbangun oleh kedatangan ketiga anggota keluarga beruang, ia ketakutan dan lari ke jalan kemudian pergi meninggalkan rumah beruang menggunakan kendaraan bus. Ia mengungkapkan cerita tersebut dalam bahasa Indonesia dengan menggunakan bahasa Inggris untuk menyatakan bus dan jalan (*bus* dan *road*). Temuan tersebut mengindikasikan adanya fakta jika *picture map* mampu memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan daya imajinasi dalam kegiatan bercerita secara menyenangkan, bebas, mudah dan cepat seperti yang dikatakan oleh Sprenger (2010).

Lebih lanjut lagi, Dawes (2011) menekankan bahwa anak-anak membutuhkan kesempatan untuk mengekspresikan idenya dan mendengarkan dari sudut pandang

berbeda, berbicara untuk membahas suatu permasalahan atau berbagi ide dalam menciptakan suatu hal baru. Masih berdasarkan data, ditemukan bukti bahwa melalui pembuatan *picture map* dalam kegiatan *storytelling*, siswa difasilitasi untuk mewujudkan hal-hal tersebut saat mengembangkan kelanjutan cerita. Pada waktu yang bersamaan, anak-anak yang duduk dalam kursi yang berdekatan turut menyimak cerita yang disampaikan temannya saat menjelaskan *picture map* ketika diwawancarai oleh tim peneliti. Beberapa dari mereka menyimak dengan cermat dan saling memberikan pendapat dan ide baru terhadap isi cerita teman lainnya. Mereka juga terlihat bertukar pikiran atau ide cerita, sehingga beberapa anak terlihat mengubah isi cerita dengan menambahkan gambar baru sesuai saran temannya. Hal ini menunjukkan mereka mampu bekerja dan berpikir secara dinamis dan fleksibel. Hal tersebut merupakan fitur penting dalam keterampilan berkolaborasi dengan orang lain, yang diperlukan seseorang dalam kesuksesan kehidupan karir dan di masyarakat pada era abad ke-21 (Trilling & Fadel, 2009).

Kemampuan yang dimaksud di atas diyakini dapat membantu anak menyongsong kehidupan yang sukses di masa depan karena kehidupan di masa abad ke-21 selalu diasosiasikan dengan pekerjaan yang menempatkan seseorang dalam kerja sama tim yang heterogen, termasuk di dalamnya keragaman latar belakang budaya maupun bahasa. Lebih jauh lagi, Trilling dan Fadel juga menekankan bahwa interaksi yang dibangun dapat dilakukan dalam suasana multibahasa, salah satu caranya adalah mengungkapkan kata-kata kunci dalam bahasa yang dimengerti secara umum, dalam hal ini bahasa Inggris sebagai bahasa komunikasi internasional. Adapun struktur bahasa lainnya dapat diungkapkan dalam bahasa ibu. Begitu pula dalam penelitian yang dilakukan, anak-anak mengungkapkan beberapa ujaran dalam bahasa Inggris dan struktur kalimat utuh masih mengacu pada pola struktur dalam bahasa Indonesia.

Indikasi keberhasilan lain yang ditampilkan dari hasil penelitian yaitu anak mampu merekam informasi berdasarkan cerita *Goldilock and The Three Bears* lebih baik dengan bantuan *picture map*. Hal ini nampak jelas pada data hasil wawancara pada hari pertama pembuatan *picture map*. 95% anak mampu menceritakan kembali cerita yang didengarnya melalui penggunaan *picture map* walaupun disampaikan dalam bahasa Indonesia dan bercampur dengan bahasa Inggris. Hal ini relevan dengan pendapat Sprenger (2010) bahwa penggunaan visualisasi gambar dapat membantu anak mengingat 80-100% informasi yang mereka lihat atau dengar. Sejalan dengan pendapatnya, Medina (Sprenger, 2010) juga menambahkan bahwa jika visualisasi gambar digunakan saat anak mendengarkan cerita, maka hal ini dapat meningkatkan kemampuan menyimak dan meningkatkan laju *recall* informasi sebesar 10-65%. Hal relevan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penggunaan wayang karakter tokoh cerita serta *big book* bergambar yang ternyata juga juga membuat anak menjadi pendengar cerita yang efektif, yang ditunjukkan anak dalam kemampuannya menceritakan kembali isi cerita tentang Goldilock melalui bantuan *picture map*. Hal tersebut oleh Sprenger disebut sebagai *pictorial superiority effect*.

Masih relevan dengan paparan di atas, Davies (2007) mengemukakan jika anak mendengarkan cerita secara berulang, maka anak akan lebih mampu menginternalisasi keseluruhan isi cerita yang nantinya dapat meningkatkan daya

imajinasi mereka untuk mengembangkan kelanjutan cerita. Penelitian ini mengidentifikasi pencapaian indikator kemampuan literasi anak usia dini yang diwujudkan dalam bentuk keterampilan menyimak pemahaman melalui *storytelling*, yang di antaranya: (1) dapat menyebutkan kembali nama tokoh, karakter, peristiwa, waktu kejadian, seting lokasi berdasarkan cerita; dan (2) memprediksi peristiwa yang mungkin terjadi selanjutnya dalam cerita (Shikedan dalam Morrow, 2007).

Selama sesi *storytelling*, guru selalu berusaha mengaktifkan respon anak dan partisipasi anak dengan jalan memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengulang kembali beberapa ekspresi dan bertanya jawab mengenai isi cerita. Kebanyakan anak mampu menyebutkan kembali nama setiap tokoh setiap kali guru menunjuk karakter dalam *big book*. Anak berujar: '*the little baby bear*', '*the medium mother bear*', dan '*the big father bear*'. Selain itu juga mereka menunjukkan ekspresi ataupun gestur yang sesuai saat ditanya guru seperti: '*Ouch, it's too hot!*' (seraya mengibaskan tangan di depan mulut menunjukkan ekspresi memakan sesuatu yang panas). Hal tersebut mengindikasikan bahwa anak mampu memberikan respons positif sebagai timbal balik atas pertanyaan atau sikap guru dan mereproduksi informasi yang telah mereka peroleh sebagai bentuk pemahaman dari hasil mendengarkan cerita.

Read (2005) berpendapat bahwa salah satu elemen penting dalam proses pendidikan bagi anak adalah membangun karakter anak dalam hal menghormati norma dan aturan yang berlaku di kalangan masyarakat. Salah satu bentuk kepatuhan akan norma dan aturan yang diterapkan dalam lingkungan kelas yang teramati dalam kegiatan *storytelling* adalah kesadaran akan hak dan kewajiban. Selama kegiatan berlangsung anak menunjukkan sikap disiplin, tahu kapan saat yang tepat untuk tenang, menyimak cerita, berpendapat, berekspresi, bertanya ataupun menjawab sebagai bentuk respons baik terhadap guru maupun terhadap teman sekelas. Mereka juga bersikap saling menghormati pendapat teman yang berbeda dan selalu berusaha menunggu giliran untuk berbicara dan tidak memotong pembicaraan orang lain. Selain itu, sikap lain yang ditunjukkan adalah selalu berusaha mengacungkan tangan terlebih dahulu sebelum diberi kesempatan untuk berbicara. Mereka juga menyadari kapan saat mereka dapat berbicara secara klasikal dan individual. Temuan-temuan tersebut selaras dengan pendapat Read (2005) yakni dalam interaksi verbal, jika seseorang memiliki hak untuk berbicara di kelas dan orang lain mendengarkannya, maka sebaliknya ia pun memiliki kewajiban untuk mendengarkan saat orang lain berbicara. Dalam konteks keterampilan komunikasi abad ke 21, maka sikap ini menunjukkan keterampilan memberikan respons secara efektif dalam sebuah proses komunikasi.

Interaksi verbal yang teramati selama kegiatan *storytelling* terjadi antara anak dan guru, juga antara anak dengan anak lainnya. Salah satu temuan lain yang mengindikasikan fakta relevan adalah saat anak menyadari tanggung jawab individu ketika berbagi alat menggambar dan mewarnai serta merapikan dan mengembalikannya ke tempat semula secara gotong-royong. Berdasarkan hal tersebut, maka aplikasi metode *picture mapping* dalam kegiatan *storytelling* ternyata bisa menumbuhkembangkan kompetensi sosial; menjadikan anak mampu

berinteraksi dengan orang lain dan bekerja sama dalam tim (Kirmani dan Frieman 1997:39; Zeece, 2009; Read, 2005).

F. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap data hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek keterampilan abad 21 yang muncul dan berkembang pada diri anak dalam kegiatan *storytelling* dengan metode *picture mapping* yakni keterampilan berkomunikasi dan berkolaborasi yang ditandai dengan perkembangan kemampuan anak dalam: (1) mengomunikasikan pikiran ataupun ide melalui penggunaan *picture map*; (2) menyimak secara efektif isi cerita yang disampaikan guru; (3) memberikan respons positif pada orang lain selama sesi *storytelling* berlangsung; (4) berkomunikasi secara efektif dalam nuansa dwibahasa; serta (5) menunjukkan kepedulian dan sikap menolong antar teman.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Jafar, A., & Buzzelli, C. A. (2004). The art of storytelling for cross cultural understanding. *International Journal of Early Childhood*, 36(1), 35-48.
- Ananthia, Winti. (2010). *Storytelling in an Indonesian primary school EFL context: Teachers perspectives*. Unpublished Master Thesis. Melbourne: Monash University.
- Brewster, J., Ellis, G., & Girard, D. (2002). *The Primary English Teacher's Guide*. London: Penguin.
- Cameron, L. (2001). *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge: Cambridge University Press
- Cooper, P. M. (2007). Teaching young children self-regulation through children's books. *Early Childhood Education Journal*, 34(5), 315-322.
- Davies, A. (2007). *Storytelling in the classroom: Enhancing traditional oral skills for teachers and pupils*. London: Paul Chapman Publishing.
- Dawes, L. (2011). *Creating a speaking and listening classroom: Integrating talk for learning at key stage 2*. Routledge: New York.
- Gadzikowski, A. (2007). *Story dictation: a guide for early childhood professionals*. St. Paul: Redleaf Press.
- Garvie, E. (1990). *Story as vehicle: teaching English to young children*. Clevedon/Philadelphia: Multilingual Matters.
- Ghosn, I.-K. (2004). Story as culturally appropriate content and social context for young English language learners: A look at Lebanese primary school classes. *Language, Culture and Curriculum*, 17(2), 109-126.
- Hsiu-Chih, S. (2008). The value of English picture story books. *ELT Journal*, 62(1), 47-55.
- Kirmani & Frieman. (1997). Diversity in classroom: Teaching kindness through folktales. *International Journal of Early Childhhood*, 29(2), 39-43.
- Kuyvenhoven, J. (2009). *In the presence of each other: A pedagogy of storytelling*. Toronto: University of Toronto Press.
- McConaghy, J. (1990). *Children learning through literature: a teacher researcher study*. New Hampshire: Heinemann.

- Morrow, Lesley M. (2007). *Developing Literacy in Preschool*. The Guilford Press: New York
- Philips, S. (1993). *Young learners*. Oxford: Oxford University Press.
- Pinter, A. (2006). *Teaching young language learners*. Oxford: Oxford University Press.
- Read, C. (2005). Managing Children Positively. *English Teaching Professional*, 38, 4-7.
- Rossiter, M. J., Derwing, T. M., & Jones, V. M. L. O. (2008). Is a picture worth a thousand words? *TESOL Quarterly*, 42(2), 325-329.
- Sprenger, Marilee. (2010). *Brain Based Teaching in the Digital Age*. USA: ASCD.
- Trilling, B. & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass: San Francisco.
- Vale & Feunteun. (2009). *Teaching children English: A training course for teachers of English to children*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Zeece, P. D. (2009). Using current literature selections to nurture the development of kindness in young children. *Early Childhood Education Journal*, 38, 447-452.