



PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MENGUNAKAN CERITA RAKYAT SENTANI BAGI ANAK- ANAK DI PULAU ASEI KABUPATEN JAYAPURA

Wigati Yektiningtyas¹, Hanna E. Samosir², Maryati Manaki³

¹FKIP Universitas Cenderawasih

^{2,3}LPPM Universitas Cenderawasih

Email: wigati_y@yahoo.com¹, hannasamosir@yahoo.com², maryatimanaki@yahoo.com³

ABSTRAK

Pulau Asei adalah salah satu pulau di Danau Sentani, Kabupaten Jayapura. Sebagai pulau tua, Pulau Asei memiliki kekayaan budaya, sejarah, dan seni. Pulau Asei sering dikunjungi wisatawan domestik dan asing, terutama pada hari besar dan hari libur baik untuk melihat-lihat maupun membeli hasil karya mereka. Akan tetapi, mereka tidak dapat menggunakan bahasa Inggris. Masyarakat Sentani pun mempunyai kekayaan cerita rakyat: mitos, legenda, dongeng, dan fabel. Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah memberi pelatihan bahasa Inggris kepada anak-anak Asei. Mereka diprioritaskan karena anak-anak dianggap lebih mudah dan cepat belajar bahasa baru (Inggris) dibandingkan orang dewasa. Kegiatan pengabdian dilakukan pada Mei-Juli 2022. Materi yang digunakan adalah beberapa rakyat yang sudah ditulis ulang dalam bahasa Inggris oleh Yektiningtyas pada tahun 2019 dan 2020. Metode yang digunakan adalah *story telling*, *retelling*, *discussion*, *singing*, dan *games* dengan menggunakan pendekatan *contextual*, *teaching*, and *learning*. Hasil kegiatan ini menunjukkan: (1) anak-anak menyukai cerita rakyat sebagai materi pembelajaran bahasa Inggris; (2) anak-anak menjadi lebih percaya diri berkomunikasi dengan turis mancanegara; (3) para pemangku adat dan orang tua yang terlibat pada kegiatan ini termotivasi untuk mengumpulkan cerita rakyat untuk berbagai tujuan dan kegiatan. Tulisan ini menyimpulkan bahwa cerita rakyat merupakan materi yang cukup efektif digunakan sebagai materi pembelajaran bahasa.

Kata kunci: cerita rakyat, pembelajaran bahasa Inggris, Pulau Asei

PENDAHULUAN

Pulau Asei adalah salah satu pulau di Danau Sentani. Menurut kepercayaan masyarakat Sentani, Pulau Asei merupakan pulau yang pertama kali didiami ketika masyarakat Sentani pindah dari Honong, Sepik Timur, PNG (Yektiningtyas-Modouw, 2011). Dari pulau inilah masyarakat kemudian menyebar ke bagian tengah dan barat Sentani. Tidak terlalu sulit untuk mengunjungi pulau ini. Perahu bermotor setiap saat ada di dermaga untuk digunakan ke pulau ini, hanya dengan membayar Rp. 5000,- sekali jalan. Hanya diperlukan 5 menit perjalanan. Bagi yang berjiwa petualang, terdapat juga perahu kano yang dapat didayung menuju pulau ini, dengan waktu tempuh sekitar 20 menit. Secara administratif, Pulau Asei masuk dalam wilayah Kabupaten Jayapura.



Gambar 1 dan 2. Pulau Asei dari Pantai Kalkhote (Dok. Wigati Yektiningtyas, 2022)

Sebagai pulau tua yang menyimpan berbagai benda budaya, sejarah, dan seni, Pulau Asei sering dikunjungi wisatawan domestik dan asing, terutama pada hari besar dan hari libur. Menurut observasi yang dilakukan sejak tahun 2020, banyak turis asing yang ingin berkomunikasi dengan masyarakat, baik untuk sekedar berbincang-bincang atau membeli hasil karya seni mereka (ukiran dan lukisan kulit kayu), tetapi komunikasi tidak berjalan baik karena masyarakat tidak dapat menggunakan bahasa Inggris. Uniknya, anak-anak di Pulau Asei justru sering berusaha berkomunikasi dengan para turis menggunakan bahasa Inggris seadanya. Melihat keberanian dan kepercayaan diri mereka, pelatihan bahasa Inggris ditujukan bagi anak-anak yang tinggal di Pulau Asei agar mereka dapat berkomunikasi dengan para turis asing dengan lebih baik lagi. Anak-anak diprioritaskan karena mereka dianggap lebih mudah dan cepat belajar bahasa baru (Inggris) dibandingkan orang dewasa. Di samping itu, anak-anak pun sudah belajar bahasa Inggris di sekolah. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Inggris bagi anak-anak di luar sekolah ini pun dapat sekaligus mendorong mereka untuk lebih aktif dalam belajar bahasa Inggris di sekolah.

Melihat pentingnya keberadaan Pulau Asei sebagai salah satu tujuan wisata di Kabupaten Jayapura yang memiliki latar budaya, sejarah, dan seni, dan agar dapat menarik wisatawan terutama wisatawan asing, bahasa Inggris perlu digalakkan di pulau ini, terutama bagi anak-anak. Dengan demikian, selain promosi, masyarakat Sentani yang tinggal di Pulau Asei pun mendapat keuntungan ekonomi. Secara ringkas masalah dapat dirumuskan sebagai berikut, yaitu (1) anak-anak di Pulau Asei suka dan berinteraksi dengan turis mancanegara yang sering mengunjungi pulau ini, (2) anak-anak belum dapat berbicara bahasa Inggris dengan



baik, (3) anak-anak perlu mendapatkan pelajaran bahasa Inggris yang dapat mendukung komunikasi mereka, terutama komunikasi dengan para turis.

Masyarakat Sentani kaya akan cerita rakyat (mitos, legenda, fabel, dan cerita dongeng) yang ironisnya sudah tidak banyak dikenali lagi oleh masyarakat, terutama anak-anak (Yektiningtyas & Modouw, 2017). Oleh karena itu anak-anak perlu mengenal cerita rakyat ini melalui berbagai kegiatan dan pembelajaran. Melalui penelitian sebelumnya, Yektiningtyas dan Gultom (2020) menyimpulkan bahwa anak-anak Sentani menyukai pembelajaran bahasa menggunakan cerita rakyat. Anak-anak mengatakan bahwa ketika mendengar cerita rakyat Sentani, mereka seperti mendengar dan merasakan tentang diri mereka sendiri: kehidupan, tanah, hutan, fauna dan flora, serta pusaka budaya mereka, seperti perahu, rumah, lukisan, dan ukiran. Lazar (2002) menggambarkan perasaan anak-anak ini sebagai “*emotional ties*” (hubungan batin) antara anak-anak dengan materi yang dipelajarinya. Lazar (2002) dan Dixit (2017) menggarisbawahi pentingnya menggunakan sastra dalam pembelajaran bahasa, yaitu (1) *motivating material*, (2) *access to cultural background*, (3) *encouraging language acquisition*, (4) *expanding students’ language awareness*, (5) *developing students’ interpretative abilities*, and (6) *educating the whole person*. Sebagai materi yang dapat memotivasi anak-anak karena mereka mempunyai hubungan emosi (*emotional ties*) dengan cerita rakyat yang bercerita tentang alam, kebiasaan, dan masyarakat, diharapkan dengan menggunakan cerita rakyat sebagai media pembelajaran bahasa Inggris, di samping mereka dapat belajar bahasa Inggris (*language acquisition*) dengan lebih cepat, mereka pun dapat mengembangkan daya imajinasi, kreasi dan karakter mereka (*character building*) untuk lebih mencintai pusaka budaya leluhur mereka.

Melihat keterkaitan anak-anak dengan materi yang dipelajarinya digambarkan oleh Vigotsky (dalam Omrod, 2003) bahwa anak-anak memerlukan “*scaffolding*” yang menyangga kebutuhan mereka dalam belajar. Dalam hal ini, anak-anak memerlukan sebuah materi yang dapat memotivasi mereka untuk belajar bahasa Inggris tanpa merasa terbebani. Mengajar anak-anak dan orang dewasa amat berbeda, misalnya anak-anak sangat aktif di kelas, mereka selalu bertanya segala sesuatu yang dianggapnya bertentangan dengan pendapat mereka. Oleh karena itu



dalam pembelajarannya perlu dipertimbangkan latar belakang anak-anak yang diajar. Modouw (2021) menggarisbawahi bahwa anak-anak Papua, termasuk Sentani mempunyai motorik kasar yang sangat baik. Dengan demikian, ketika meminta mereka untuk belajar dengan cara duduk manis, maka tidak akan berhasil. Oleh karena itu pembelajarannya perlu mempertimbangkan kegiatan fisik, misalnya kegiatan kelompok, tarian, permainan, dan nyanyian. Yektiningtyas dan BrGinting (2020) melalui penelitiannya menemukan bahwa pembelajaran yang dilakukan di luar kelas yang disertai dengan kegiatan *contextual teaching learning* (CTL) dengan kegiatan fisik berhasil memotivasi mereka belajar. Tujuan tulisan ini adalah mendeskripsikan bagaimana mengajarkan bahasa Inggris kepada anak-anak Pulau Asei menggunakan cerita rakyat Sentani.

METODE

Pengabdian dilakukan di Rumah Baca Pulau Asei pada bulan Mei-Juli 2022. Kegiatan ini melibatkan ketua, guru-guru/instruktur Rumah Pulau Asei, guru-guru bahasa Inggris SD YPK Pulau Asei, para orang tua di Pulau Asei dan para mahasiswa dari Program Studi pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Cenderawasih. Sementara itu anak-anak yang ikut serta sekitar 30 orang dengan rentang usia antara 10-14 tahun. Materi yang disiapkan adalah (1) cerita anak Sentani dalam Bahasa Inggris, yaitu *Ebi and Kande* dan *The Cassowary and the Sparrow*, (2) *flash cards*, (3) gambar-gambar, (4) lagu-lagu, dan (5) permainan. Setelah kegiatan pengabdian dilakukan diskusi dan evaluasi.

Pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris bagi anak-anak-anak di Pulau Asei adalah Pendekatan Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*). Menurut Thabroni (2020), Pendekatan pembelajaran yang mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata peserta didik. Melalui pendekatan kontekstual diharapkan hasil belajar dapat lebih bermakna bagi peserta didik, karena mereka dapat mengaplikasikan hasil belajarnya dalam kehidupan mereka dalam jangka panjang. Jadi diharapkan mereka dapat berkomunikasi dengan para turis yang datang ke Pulau Asei bahkan mereka akan terus mengembangkan apa yang telah dipelajarinya. Pendekatan pembelajaran kontekstual lebih mengutamakan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran sehingga mereka dapat menemukan konsep tentang materi pembelajaran dan



mengaitkan konsep tersebut dengan situasi dunia nyata mereka. Sementara itu, Siregar & Nara, (2011:117) menggarisbawahi ciri pendekatan kontekstual adalah (1) melakukan sesuatu yang bermakna (*experiencing*), (2) belajar secara mandiri, (3) kolaborasi (*collaborating*), (4) berpikir kritis dan kreatif (*applying*), (5) mengembangkan potensi individu (*transferring*), (6) standar pencapaian yang tinggi, dan (7) asesmen yang autentik. Pendekatan kontekstual pada kegiatan ini juga menekankan pada keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran yang menggunakan materi lokal, yaitu cerita rakyat, lagu, dan lingkungan yang ada di wilayah Pulau Asei pada khususnya dan Sentani pada umumnya. Tujuan pembelajaran kontekstual adalah agar mereka menemukan sendiri materi pelajaran yang akan dipelajarinya serta dalam menerapkan sendiri dalam kehidupan kesehariannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan utama dalam pembelajaran bahasa Inggris di Pulau Asei adalah *story telling, making simple sentences, retelling stories* yang diselingi dengan *discussion, singing, dan games*.

1. *Story telling* (Mendongeng)

Pada kegiatan ini, istilah “bercerita” dan “mendongeng” berarti menyampaikan cerita kepada anak-anak dengan maksud untuk menyampaikan isi dongeng yang disertai dengan pesan moral yang selanjutnya pesan ini digunakan sebagai media membangun karakter para anak-anak. Sesuai dengan tujuannya yaitu mengajarkan bahasa Inggris, dongeng disampaikan dalam bahasa Inggris yang kemudian diterjemahkan dalam bahasa Indonesia. Tujuan utama dalam mendongeng adalah melatih anak dengan ketrampilan menyimak (*listening*), mengembangkan kosakata (*vocabulary*). Dongeng disampaikan oleh dua orang mahasiswi, yaitu Christine Haay dan Yulia Makasombo. Ada dua dongeng utama yang digunakan dalam kegiatan ini, yaitu *Ebi and Kande* dan *The Cassowary and the Sparrow*. Kedua cerita ini disampaikan dengan cara atraktif dan komunikatif, disertai dengan gambar-gambar agar anak-anak memahami jalan cerita dan tetap berkonsentrasi pada cerita. Dalam kegiatan mendongeng, pendongeng berinteraksi dengan para pembelajar sehingga terjadi dialog yang menyenangkan. Mereka tidak

malu-malu untuk bertanya tentang cerita yang didengarnya. Bahkan beberapa murid berani “membuat cerita baru”, di luar plot cerita. Hal-hal seperti itu dibiarkan saja oleh pendongeng karena saat seperti itu, dapat dilihat karakter murid seperti berani, terus terang, aktif, kreatif, menyukai hal-hal baru (Yektiningtyas & BrGinting, 2020).



Gambar 3 dan 4. Kegiatan mendongeng

Pada saat mendengar dongeng dibacakan, anak-anak diminta konsentrasi dan mencatat kosakata bahasa Inggris Sentani yang akan ditanyakan pada saat kegiatan mendongeng selesai. Kegiatan ini juga sekaligus sebagai media untuk melatih ketrampilan menyimak (*listening skill*) mereka. Setelah kegiatan mendongeng, instruktur dan anak-anak mendiskusikan isi cerita dan kosakata bahasa Inggris yang berhasil mereka peroleh melalui cerita yang didengar mereka. Ada beberapa anak yang dapat menyebut beberapa kosakata Inggris dengan artinya dalam bahasa Indonesia, misalnya (1) *bird* (burung), (2) *fish* (ikan), (3) *crocodile* (buaya), (4) *garden* (kebun), (5) *tree* (pohon), (6) *banana* (pisang), (7) *garden* (kebun), (7) *canoe* (perahu), (8) *house* (rumah), (8) *water* (air), (9) *lake* (danau), (10) *river* (sungai), dll. Kosakata difokuskan pada tema (1) keluarga, (2) fauna, dan (3) flora. Kosakata kemudian dibahas ejaannya (*spelling*) dan artinya (*meaning*). Untuk mengecek kebenaran *spelling*, anak-anak diminta untuk menuliskannya di tempat yang telah disediakan (lihat gambar 5 dan 6).



Gambar 5 dan 6. Menulis *spelling* kosakata dan artinya

Untuk menciptakan suasana yang menyenangkan, kegiatan ini pun diselingi dengan lagu yang bertemakan cerita dan yang menguatkan cerita dan kosakata yang telah dipelajari anak-anak (Shen, 2009).

2. *Making simple sentences*

Pada kegiatan ini anak-anak membuat kalimat sederhana dengan struktur kalimat yang benar dengan kosakata yang telah didengarnya dari dua cerita yang dibacakannya. Tentu saja ada anak-anak yang mudah membuat kalimat, tetapi ada yang masih harus dibantu. Beberapa kalimat yang ditulis anak-anak adalah “*I have two birds*”, “*three cranes are flying*”, “*my grandmother goes to the garden*”, “*lake Sentani is very big and beautiful*”, “*fish and crocodile are animals*”. Membuat kalimat menuntut anak-anak untuk mempelajari singular/plural, kesesuaian antara subjek/predikat, “*to be*” bahkan struktur kalimat yang benar – *Subject+Predicate+Object+Complement*. Berbagai *games* digunakan untuk membantu anak-anak mengingat formula ini. Penggunaan *games* dalam kegiatan ini bagaikan jembatan keledai yang membuat anak-anak mengingat apa yang dipelajarinya (Ghazy, Wajdi, Sada, & Ikhsanudin, 2021)

3. *Retelling Stories*

Setelah membahas dan mempraktikkan membuat kalimat dengan struktur yang benar, anak-anak dibantu para instruktur menulis ulang dan mempresentasikan cerita “Ebi and Kandeï” serta “The Cassowary and the Sparrow”. *Retelling stories* tidak menekankan pada benar tidaknya kalimat, tetapi lebih pada keberanian untuk mencoba bercerita dengan struktur kalimat sederhana. Mereka juga dibantu dengan *flash cards* dengan topik *family*, flora dan fauna (Gambar 7).





Gambar 7. *Flash cards*

Beberapa anak-anak menceritakan ulang seperti apa yang telah didengarnya, sementara anak-anak lain membuat cerita baru dengan tokoh Ebi dan Kande. Berikut adalah contoh yang cerita mereka:

Ebi lives near my house. I meet him and talk to him everyday. Kande lives near my grandmother's house. I do not know him. Tomorrow I will ask Ebi to bring me to Kande's house. I want to know him too.

Penggunaan cerita rakyat sebagai media untuk mengajarkan bahasa Inggris bagi anak-anak merupakan *scaffolding* yang sesuai karena anak-anak Sentani mempunyai hubungan emosi dan tidak merasa asing dengan materi yang dipelajarinya sehingga dapat belajar tanpa merasa terbebani (Yektingtyas & Gultom, 2018; Lazar, 2002; Omrod, 2003). Pendekatan kontekstual (Thabroni, 2021) yang memberi kesempatan kepada anak-anak untuk langsung mendengar cerita, mengumpulkan kosakata, mempraktikkannya dalam membuat kalimat dan bercerita ulang serta memfasilitasi mereka di alam bebas (Modouw, 2021), membuat mereka lebih cepat dan mudah mengingat apa yang dipelajarinya.

Di samping itu, kegiatan yang mendorong anak-anak mencoba dan membebaskan mereka berekspresi tanpa ditekankan pada benar tidaknya karya mereka membuat mereka percaya diri, berani, merasa dihargai, mau mendengar pendapat teman-teman lain, mau menerima koreksi. Hal ini dianggap penting oleh Corry Ohee sebagai sesepuh masyarakat Asei dan Marthen Ohee sebagai pemangku adat (2022) karena anak-anak sering tidak mendapatkan perhatian penuh dari para orang tua sehingga sulit mengembangkan karakter mereka. Dengan kepercayaan diri, dihargai, didengar, mereka termotivasi untuk selalu mencoba membuat hal yang baru tanpa takut salah. Lagu dan permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat menjadi media yang sempurna untuk pengajaran bahasa. Selain digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang positif dan menyenangkan



sehingga dapat menstimulasi pembelajar untuk belajar dan menyukai proses pembelajaran. Lagu dan permainan juga sebagai media pengingat yang efektif bagi anak-anak dalam mempelajari bahasa asing (Shen, 2009; Manurung & Yana, 2018; Ghazy, Wajdi, Sada, & Ikhsanudin, 2021).

SIMPULAN

Berdasarkan pengamatan selama pembelajaran dan wawancara dengan anak-anak dan para instruktur Rumah Baca Pulau Asei dan guru bahasa Inggris di SD YPK Pulau Asei, anak-anak amat menikmati proses pembelajaran bahasa Inggris menggunakan cerita rakyat Sentani karena mereka tidak merasa terbebani walaupun mempelajari bahasa asing dengan *spelling*, *tenses*, *pronunciation* yang berbeda dengan bahasa Indonesia. Mereka mengenal dengan baik lingkungan cerita, nama flora dan fauna, kebiasaan masyarakat mereka. “Hubungan emosi” anak-anak dengan materi pelajaran mendorong mereka untuk mau dan mampu mengatasi kesulitan dalam proses pembelajarannya. Kegiatan *story telling*, *making simple sentences* dan *retelling stories* yang diselingi dengan *games* dan *songs* membuat anak-anak lebih cepat belajar dan berani berbicara dengan turis asing. Sementara itu, para instruktur dan guru bahasa Inggris mengatakan akan menggunakan pusaka budaya Sentani lainnya untuk pembelajaran bahasa dan mata pelajaran lain. Para sesepuh masyarakat Sentani pun disadarkan akan pentingnya menghidupkan kembali pusaka budaya mereka yang telah lama ditinggalkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Universitas Cenderawasih yang telah memberikan dana PNPB TA 2022/2023, Ketua LPPM Universitas Cenderawasih - Prof. Dra. Rosye Tanjung, Ph.D., pemangku adat serta sesepuh masyarakat Sentani, pengurus Rumah Baca Pulau Asei, anak-anak Pulau Asei dan para mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini. Semoga kegiatan ini dapat menjadi penyadaran bagi masyarakat kampus dan Pulau Asei bahwa pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dengan memanfaatkan materi yang ada dimiliki masyarakat. Selalu ada cara untuk membantu generasi estafet kita.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Awoitauw, M. (2020). *Kembali ke Kampung Adat: Meniti Jalan Perubahan di Tanah Papua [Back to Customary Village: Leading Changing Path in Tanah Papua]*. Jakarta: KPG (Perpustakaan Populer Gramedia).
- Dixit, V., Kaur, G., & Shanwal, V. K. (2017). *Emotional Intelligence in Indian Folklore*, 4 (1), 1–8.
- Ghazy, A., Wajdi, M., Sada, C. dan Ikhsanudin, I. (2021) “The use of game-based learning in English class”. *Journal of Applied Studies in Language*. 5 (1), 67-78
- Lazar, G. (2002). *Literature and Language Teaching: A Guide for Teachers and Trainers*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Manurung, S & Yana, D. (2018) “Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Menggunakan Lagu untuk Siswa SD Kavling Seroja”, *Minda Baharu*, 2 (2), 132-142
- Modouw, J.(2021). *Pendidikan Kontekstual Papua: Untuk Daerah Terpencil, Pengasuhan Anak, Kurikulum Operasional, Proses Belajar dan Penilaian*. Yogyakarta: UNY Press.
- Ormrod, J. (2003). *Educational Psychology: Developing Learners*.
- Thabrani, G. (2020). “Pendekatan Pembelajaran: Pengertian, Ciri, macam dan Jenis”. <https://serupa.id/pendekatan-pembelajaran/>
- Shen, C. (2009). “Using English Songs: an Enjoyable and Effective Approach to ELT”. *English Language Teaching*. 2 (1), 88-94.
- Siregar, E., Nara, H. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Yektiningtyas-Modouw, W. (2018). *Ebi dan Khandei*. Yogyakarta: UNY Press
- (2018). *Burung Pipit dan Burung Kasuari*. Yogyakarta: UNY Press
- Yektiningtyas, W. dan Modouw, J. (2017). “Infusing Culture in English Learning: an Attempt to Preserve Cultural Heritages in Jayapura Municipality, Papua” in *LLT Journal*. 20 (1), 40-48 (www.e-journal.usd.ac.id/index.php/LLT).
- Yektiningtyas, W. and Monika, G. (2018). “Exploring Sentani Folktales as Media of Teaching Local Language for Children”, *Sino-US English Teaching*. 15 (5), 223-235.
- Yektiningtyas, W. and BrGinting, J.P. (2020). “Utilizing Sentani folktales to teach children of communal agents in Jayapura, Papua”. *Journal of applied linguistics and literature*. 5 (2), 255-270. <http://dx.doi.org/10.33369/joall.v5i2.11554>.