

## PENINGKATAN KETERAMPILAN BERKOMUNIKASI VERBAL DAN NONVERBAL DALAM STORY TELLINGSISWA SMP DOREA

**Kusman Sudarja<sup>1</sup>, Komilie Situmorang<sup>2</sup>, Christina Purwanti<sup>3</sup>, Hananto<sup>4</sup>, Hanna Suteja<sup>5</sup>**

**<sup>1,2</sup> Program Studi Ilmu Keperawatan dan <sup>3,4,5</sup> Program Studi Ilmu Keguruan,  
Universitas Pelita Harapan, Jl. Jl. M.H. Thamrin Boulevard Tangerang, 15811, Banten,  
Indonesia**

### Abstrak

Kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris merupakan aspek krusial bagi siswa di era informasi saat ini. Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris diajarkan dari SD hingga Perguruan Tinggi sebagai bagian integral dari kurikulum sehingga evaluasi kompetensi dilakukan melalui penilaian formatif dan sumatif di kelas. Untuk meningkatkan kemampuan bahasa, terutama dalam keterampilan komunikasi verbal dan nonverbal, tim dosen bahasa Indonesia dan bahasa Inggris dari program studi FoN (Fakultas Ilmu Pengetahuan) dan TC (Teacher's College) akan mengadakan kegiatan lokakarya dan lomba *storytelling* di SMP Kristen Dorea Gunungsindur. Tujuan utamanya bukan hanya untuk menguji kemampuan berbahasa, tetapi juga untuk melatih siswa dalam aspek-aspek komunikasi verbal dan nonverbal, serta untuk meningkatkan daya juang dan semangat bersaing yang positif. Diharapkan, melalui partisipasi aktif dalam lokakarya dan perlombaan ini, siswa dapat lebih termotivasi dalam mengasah keterampilan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

Kata kunci: keterampilan berkomunikasi verbal dan nonverbal, *storytelling*. penguasaan *vocabulary*

### PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa adalah keterampilan yang paling utama bagi seorang manusia. Melalui penguasaan bahasa, manusia dapat meningkatkan intelektualitasnya yang ditandai dengan bertambahnya pengetahuan dan keterampilannya sebagai citra Allah. Menurut Noam Chomsky manusia dapat berbahasa karena di dalam otaknya terdapat perangkat yang disebutnya *Language Acquisition Device* disingkat (LAD).

LAD meliputi empat perlengkapan linguistik bawaan:

1. Kemampuan membedakan bunyi wicara dari bunyi-bunyi lain di lingkungan.
2. Kemampuan menata data linguistik ke dalam berbagai

kelas yang bisadisempurnakan kemudian.

3. Pengetahuan bahwa hanya jenis sistem linguistik tertentu yang mungkin sedangkan yang lainnya tidak.
4. Kemampuan untuk terus mengevaluasi sistem linguistik yang berkembang untuk membangun kemungkinan sistem paling sederhana berdasarkan masukan linguistik yang tersedia. (Brown, 2007: 31)

Berdasarkan teori LAD, seorang individu menguasai bahasa pertama kali melalui internalisasi lingkungan keluarga lalu secara resmi mempelajarinya secara formal di sekolah. Bahasa menurut Abdul Chaer adalah sistem lambang bunyi yang

arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri. (Chaer, 2007:32)

Bahasa Indonesia dan bahasa Inggris adalah bahasa yang diajarkan secara resmi di negara Indonesia mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Atas. Siswa diajarkan kompetensi mendengar, berbicara, menulis, dan menyimak sesuai level dan kemampuan pada tingkat satuan pendidikan. Pembelajaran bahasa dalam ruang-ruang kelas sejatinya juga dapat diperkuat dan dipertajam dalam sebuah kompetisi atau sebuah perlombaan. Oleh karena itu, melalui PkM yang akan dilakukan, oleh dosen bahasa Indonesia dan bahasa Inggris dari Fakultas Keperawatan dan Fakultas Keguruan UPH diharapkan dapat memberikan ruang kepada siswa untuk mengasah keterampilan sekaligus ruang untuk berekspresi dan mengaktualisasi diri.

PkM yang kami dilaksanakan untuk siswa SMP Dorea Gunungsindur adalah menerapkan keterampilan berkomunikasi verbal dan nonverbal melalui *storytelling*. Komunikasi verbal menurut Karyaningsih (2018: 126) adalah suatu bentuk komunikasi yang disampaikan komunikator kepada komunikan dengan cara tertulis (written) atau lisan (oral). Komunikasi verbal ini menempati porsi besar dalam jenis atau konteks komunikasi. Hal tersebut karena, ide-ide, pemikiran atau keputusan, lebih mudah disampaikan secara verbal ketimbang non-verbal. Sedangkan komunikasi nonverbal adalah suatu proses komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan kata ataupun tulisan oleh seorang komunikator, (Ni Nyoman Sri, 2019 :127)

Storrytelling adalah menurut Oliver (2008), *storytelling* adalah sebuah seni yang menggambarkan peristiwa yang sebenarnya maupun berupa fiksi dan dapat disampaikan menggunakan gambar ataupun suara, sedangkan sumber lain mengatakan bahwa *storytelling* merupakan penggambaran tentang kehidupan yang dapat berupa gagasan, kepercayaan, pengalaman pribadi,

pembelajaran tentang hidup melalui sebuah cerita.

Kegiatan PkM dilakukan di kampus Sekolah Kristen Dorea Gunungsindur khusus siswa kelas 7, 8, dan 9. Sekolah ini dipilih karena merupakan sekolah Kristen yang siswanya banyak bersasal dari keluarga sederhana namun memiliki semangat belajar yang tinggi. Jadi, kegiatan PkM yang akan diselenggarakan diharapkan mampu memberikan kegiatan yang bermakna dan bermanfaat untuk peningkatan keterampilan mereka dalam bidang komunikasi verbal dan komunikasi nonverbal yang diterapkan saat *storrytelling*.

## METODE PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN PkM

### Pelaksanaan Lokakarya Storytelling

Pada 20 Oktober 2020, pukul 10.00 WIB PkM resmi dibuka oleh Pihak Sekolah. Setelah acara pembukaan, siswa SMP Dorea mengikuti lokakarya yang sudah direncanakan oleh Tim PkM UPH. Rangkaian lokakarya sebagai berikut:

Tabel 1: Agenda kegiatan

Waktu	Agenda
10.00-10.05	Sambutan dan dari Mitra PkM SMP Dorea
10.05-10.15	Pentingnya Penguasaan Vocabulary dalam Pembelajaran Bahasa Inggris
10.15-10.30	Lokakarya <i>Vocabulary Enhancement</i>
10.30-10.45	Lokakarya Komunikasi nonverbal
10.45-11.00	Lokakarya Komunikasi Verbal
11.00-11.45	Lokakarya <i>Storytelling</i>
11.45-11.55	Tanya jawab
11.55-12.00	Doa penutup

### Lokakarya *Storytelling*

Untuk lomba *storytelling*, siswa diberikan waktu enam hari dari 20-26 Oktober 2023 untuk berlatih dan mempersiapkan diri untuk melakukan *storytelling*. Siswa diminta untuk mengirim video penampilan yang direkam secara mandiri ke folder *online* yang siapkan tim

PkM untuk dinilai dan masuk ke semifinal. Tim PkM akan memilih 10 siswa yang penampilan *storytelling* terbaik dan akan tampil langsung pada 27 Oktober 2023 di aula SMP Dorea dengan disaksikan juga oleh siswa, guru, dan kepada sekolah, Pemenang pertama lomba *storytelling* mendapatkan hadiah Rp750.000, pemenang kedua Rp500.000, dan pemenang ketiga Rp200.000.

### Petunjuk Teknis Lomba Storytelling UPH-SMP Dorea 20 Oktober 2023

#### I. Petunjuk Umum

Peserta adalah siswa/i aktif SMP Dorea Gunungsindur.

1. Seluruh siswa SMP Dorea Gnanasindhu akan diberikan kesempatan untuk mengikuti lomba *storytelling*. Setiap siswa SMP Dorea dapat mengikuti semua lomba yang diadakan dalam PkM.
2. Setiap peserta wajib mengikuti sesi lokakarya yang diadakan pada 20 Oktober 2023, pukul 10.00 -12.00 oleh dosen UPH.
3. Penilaian lomba setiap kategori akan dilakukan oleh tim panitia sebagai juri
4. Keputusan juri mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

#### II. Petunjuk Teknis Lomba

1. Tema lomba adalah “Storrytelling” yang mengangkat cerita rakyat Indonesia.
2. Peserta menggunakan pakaian sesuai dengan materi cerita.
3. Peserta membuat video rekaman dengan durasi waktu maksimal 5-10 menit dengan ketentuan :
  - i. Pengambilan video full body
  - ii. Background sesuai latar cerita
  - iii. Video landscape
  - iv. Setting kualitas video HD (720p) atau SHD (1080p)
  - v. Format video \*MP4 atau \*AVI
  - vi. Video sekali jadi, tidak dipotong-potong
  - vii. Video tidak diedit dengan menambahkan apapun (text, emoticon,

gambar, dll)

4. Peserta mengirim video penampilan kepada panitia melalui *link* onedrive yang dibuka dari Jumat 20 Oktober sampai 25 Oktober 2023, pukul 12.00 WIB.
  1. Pengumpulan video dilakukan dengan cara mengupload karyanya ke onedrive. Kirim link <http://gg.gg/174e77>
  2. Batas akhir pengumpulan video Rabu, 25 Oktober 2023 pukul 12.00 WIB.
  3. Peserta yang tidak mengumpulkan videonya tepat pada waktunya, akan dianggap gugur.
5. Panitia akan melakukan penilaian Rabu 25 Oktober 2023 pukul 12.00 WIB sampai Kamis pukul 12.00 WIB. Sepuluh siswa terbaik akan diumumkan masuk dalam penilaian akhir dan akan tampil langsung pada Jumat 27 Oktober 2023, di SMP Dorea pukul 10.00-12.00 WIB. Panitia akan mengumumkan pemenang pada Jumat 27 Oktober 2023.

#### III. Kriteria Penilaian

- a. **Story (Cerita)**  
Penilaian aspek ini didasarkan pada pilihan cerita dan cara membawakan dan berimprovisasi. Aspek ini memiliki bobot penilaian 0-15 poin
- b. **Pronunciation (Pelafalan)**  
Penilaian aspek ini memiliki poin 0-25 poin. Dalam pronunciation, kefasihan dan ketepatan pelafalan kata dan kalimat merupakan aspek yang dinilai.
- c. **Grammar (Tata Bahasa)**  
Penilaian aspek ini didasarkan pada ketepatan menggunakan tata Bahasa dalam bercerita. Peserta harus mampu memilih ragam Bahasa baku maupun ragam Bahasa verbal dalam menyampaikan cerita yang dipilih. Poin untuk aspek grammar ini adalah 0-15 poin
- d. **Performance (penampilan)**  
Aspek ini meliputi kostum, property, ekspresi dan pembawaan cerita secara keseluruhan. Aspek ini memiliki poin

tertinggi yaitu 0-40 poin.

- e. **Time** (pemanfaatan waktu)  
Penilaian aspek ini dilihat dari pemanfaatan waktu. Peserta diharapkan dapat memanfaatkan waktu selama 10 menit dalam membawakan cerita. Setiap kelebihan waktu akan mengurangi bobot penilaian, demikian pula jika peserta membawakan cerita kurang dari waktu yang telah diberikan. Aspek pemanfaatan waktu ini memiliki bobot 0-5 poin dari total skor.

### Pelaksanaan Kegiatan Lomba Storytelling

27 Oktober 2023, tepat pukul 10.00 Lomba berikutnya adalah *storytelling*. Setelah siswa mengumpulkan video *storytelling*-nya ke folder *oline*. Panitia memilih sepuluh siswa yang dinilai terbaik dalam melakukan *storytelling* dan masuk ke final. Nama-nama siswa yang masuk ke final antara lain:

Tabel: Tabel nama siswa finalis lomba *storytelling*

NO	NAMA
1	DEIREN
2	DIVA
3	FRISKA
4	GIDEON
5	IRENE
6	JESICA
7	LINAH
8	LYONA LARISA
9	OCTAVIANI
10	RUTH

Sepuluh peserta tampil di hadapan dewan juri, kepala sekolah, guru, dan siswa. Tiga juri bertugas untuk menilai penampilan semua peserta. Juri 1. Bu Christina Purwanti, Juri 2 Bapak Kusman Sudarja, dan Juri 3 Ibu Komilie Situmorang. Sesaat setelah finalis melakukan *storytelling*, Juri melakukan penghitungan nilai total. Dari hasil penghitungan tiga juri, berikut adalah

para pemenangnya. Pemenang pertama lomba *storytelling* adalah Irene. Pemenang kedua Lyona Larisa. Pemenang Ketiga adalah Ruth. Sesuai perencanaan awal PkM, Pemenang pertama mendapatkan hadiah Rp750.000. Pemenang kedua Rp500.000. Pemenang ketiga Rp250.000. Secara bergantian para pemenang dipanggil ke depan untuk menerima hadiah dan melakukan sesi foto bersama. Setelah semua lomba dan hadiah diserahkan kepada pemenang, PkM ditutup dengan doa oleh Bapak Pendeta Andreas Joko sebagai perwakilan Yayasan Sekolah Dorea.

### SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan PkM ini adalah pengalaman yang mengesankan baik bagi kami tim dosen bahasa Indonesia karena pelaksanaan PkM ini dilangsungkan secara *onsite* di SMP Dorea. Pada PkM tahun 2021 kami PkM di Dorea dijalankan secara *online*.

Tim bersyukur karena mulai sesi persiapan, pembukaan, lokakarya, sampai penutupan semua semua berjalan dengan lancar selama tiga minggu. Siswa SMP Dorea juga merespons dengan baik dan berharap kegiatan lomba diadakan lagi kedepannya. PkM ini juga menjadi pengalaman pertama bagi para siswa untuk melakukan lomba *storytelling*. Lomba semacam ini juga sepertinya baru pertama kali diadakan. Ini terlihat dari lupanya beberapa peserta saat membawakan cerita. Selanjutnya Tim dosen bahasa Indonesia dan bahasa Inggris dari FoN dan TC berencana menyelenggarakan hal yang serupa untuk siswa SD Dorea. Format dan jenis kegiatan akan ditentukan dalam proposal selanjutnya.

### REFERENSI:

Brown, Douglas. (2007). Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa. London: Pearson Education,

---

Chaer, Abdul. (2007). *Linguistik Umum*.  
Jakarta: Reineka Cipta.

Djojuroto, Kinayanti dan Parengkuan,  
Noldy. *Teori Apresiasi dan Pembelajaran  
Prosa*. Pustaka Book Publishe: Yogyakarta,  
2009.

Karyaningsih. (2018). *Ilmu komunikasi*.

Yogyakarta: Samudra Biru.

Sri, Ni Nyoman (2019). *Pengantar Ilmu  
Komunikasi*. Sukoharjo: Pradina Pustaka

Oliver, serat. (2008) *Storrytelling*.  
<https://ecommons.cornell.edu/server/api/core/bitstreams/b1c64774-8222-47c8-b630-fdb11d9f61b7/content>

Lampiran 1

1. Foto-foto Kunjungan Pra PkM



## 2. Foto-foto Lokakarya *Vocabulary Enhancement* dan *Storytelling*







### 3. Foto-foto Pelaksanaan Lomba Storytelling

#### A. Lomba Storytelling





Lampiran 2

Materi Kegiatan Lokakarya

1.Materi Kusman, M.Pd.



Jenis-jenis Pesan NonVerbal UPH

**1.Pesan kinesik (pesan berupa gerakan tubuh)**

a.Pesan fasial (menggunakan air muka) seperti kebahagiaan, terkejut, ketakutan, kemarahan, kesedihan, kemuakan, pengecaman, minat, ketakjuban, dan tekad (Leathers 1976)

Ekpresi wajah dalam bercerita



Ekpresi wajah dalam bercerita



Click to add title



b. Gestural (pesan berupa gerakan sebagian anggota badan seperti mata dan tangan seperti mendorong dan membatasi, mempertentangkan, memperhatikan dan tidak memperhatikan, menyetujui atau menolak)



Aplikasi Komunikasi Nonverbal: Merry Riana



## Beberapa Kiat



- Silakan berlatih di depan cermin.
- Amati apakah ekspresi wajah sudah tepat dalam bercerita.
- Amati apakah gestur tubuh, tangan, sudah mendukung penceritaan.
- <http://gg.gg/174e77>

## 2. Materi Dra. Christina Purwanti, M.Pd.



Komunikasi Verbal (Repertoire)  
Dra. Christina Purwanti, M.Pd.

Menurut Barker (dalam Efanany, 2013:12-15)

- Unsur-unsur Komunikasi terdiri atas:
  1. Komunikator
  2. Komunikan
  3. Proses
  4. Media komunikasi
  5. Informasi

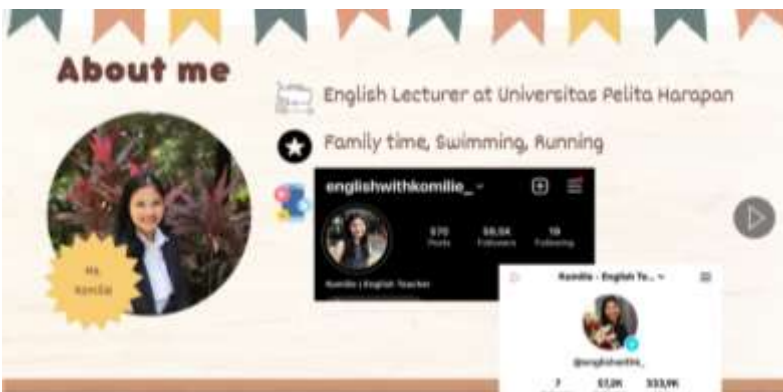


Umumnya komunikasi verbal yang berkaitan dengan sosiolinguistik mengacu pada penggunaan bahasa sebagai sebuah fungsi sosial

- Hymes (1974) ada unsur-unsur dalam komunikasi terkait fungsi sosial bahasa melalui Akronim "SPEAKING"

**S** (setting and scene; latar)  
**P** (participants; peserta percakapan)  
**E** (ends; hasil percakapan)  
**A** (act Sequence; amanat atau pesan)  
**K** (key; cara)  
**I** (instrumentalities; sarana yang digunakan)  
**N** (norms; aturan-aturan yang berlaku)  
**G** (genres; jenis-jenis atau kategori yang digunakan)

### 3. Materi Komilie Situmorang, M.Sc.





### A good story telling

- Entertaining
- Inspiring
- Educational
- Universal
- Organized



### Effective Story Telling Techniques

3. Characterization  
 If dialogue is employed, characters are believable to the listener. Deals with emotions such as love, loneliness, courage, rejection, hardship which will help audience maintain their attention.



### What is storytelling?

an art of orally sharing a story or experience with an audience using physical movement and gestures




### Effective Story Telling Techniques

- Face, Body, Gesture  
 You expressively use non-verbal communication to clarify the meaning of the text. Expressions and movements that suit the emotions of the story.



### Effective Story Telling Techniques

4. Use of space and props

- comfortable and confident. Clear concentration eye contact with the audience
- Music can set the mood. Matchy with the story
- Simple props like hats, glasses, and magic wands keep the audience's attention.
- Visual content like pictures can help the story



### Effective Story Telling Techniques

5. Pacing

The story is presented efficiently and keeps listeners' interest throughout.

*Not too long, not too slow, not too fast.*



### Effective Story Telling Techniques

6. Moral message

All stories are told to make a point. What do you intend the viewer to "get"? What message are you trying to transfer?



### How do you become a story teller?

- Dramatic "hook" opening
- Tell the story that you like. Prepare well.
- Make your gestures easy and calm.
- Remove the slow part of your story.
- Use good pacing and a confident voice.
- Use eye contact with your listener.

### About the competition's Mechanism

- Choose a traditional story you like
- Tap a video of 5-10 minutes where you tell the story in the video
- Submit the video to [99.99/174e77](https://www.youtube.com/channel/UC9999/174e77)
- Start date 20-25 October 2023 at 12.00 Noonday.
- Screening of finalists 25-26 October 2023 at 12.00 Noonday
- Announcement of 26-27 finalists 19 October 2023 at 14.00
- Live competition in semi-final 27 October 2023

### About the competition's Mechanism

Prizes:

- 1<sup>st</sup> winner: Rp750.000,-
- 2<sup>nd</sup> winner: Rp500.000,-
- 3<sup>rd</sup> winner: Rp250.000,-

**PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT UNIVERSITAS PELITA HARAPAN BERSAMA SMP KRISTEN DOREA**

**Peningkatan Keterampilan Berkomunikasi Verbal dan Nonverbal dalam Storytelling serta Kemampuan dalam Penguasaan Bahasa Inggris melalui Lomba Vocabulary Enhancement**

**Perwakilan Dosen:**  
 Korneia Setianing, M. Ed. | Lhasina Purwati, M. Pd. | Kurnian Sudarja, M. Pd. | Dr. Haranto, M.A. | Hana Sulaga, M. Hum.

**Perwakilan Mahasiswa:**  
 ✓ Lomba Vocabulary Enhancement  
 ✓ Lomba Storytelling

**Waktu:** 20 & 27 Oktober 2023

**Tempat:** SMP Kristen Dorea

4. Flyer Kegiatan PkM