

## **Pengabdian Masyarakat melalui Peran Dewan Juri Lomba *Storytelling Spectaseed* di Universitas Singaperbangsa Karawang**

Fela Dafitri, Khoirul Bariyyah, Refi Aksep Sativa  
Universitas Singaperbangsa Karawang

Email: [fela.dafitri@fkip.unsika.ac.id](mailto:fela.dafitri@fkip.unsika.ac.id), [khairul.bariyyah@fkip.unsika.ac.id](mailto:khairul.bariyyah@fkip.unsika.ac.id), [refi.sativa@fkip.unsika.ac.id](mailto:refi.sativa@fkip.unsika.ac.id)

### **Abstrak**

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengabdikan ilmu pengajaran bahasa Inggris sebagai juri dalam lomba bahasa Inggris tingkat kota. Hasil akhir dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah suatu keputusan dari tim dewan juri atas proses penilaian lomba storytelling tingkat kota di Purwakarta, Karawang dan Bekasi. Lomba ini adalah bagian dari program SPECTASEED 2024 yang diselenggarakan oleh Association of Students of English Education Department, Universitas Singaperbangsa Karawang. Acara ini berlangsung dari 16 Oktober hingga 17 November 2024, terdiri dari tahap persiapan, pelaksanaan, dan penghargaan. Penilaian didasarkan pada rubrik objektif yang menilai isi cerita, kualitas naskah, performa, kelancaran, dan penggunaan properti. Partisipasi dalam mendongeng meningkatkan keterlibatan, keterampilan komunikasi, dan penguasaan bahasa peserta. Kompetisi ini tidak hanya meningkatkan keterampilan bahasa Inggris meliputi kosakata dan struktur gramatikal tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri dan ekspresi kreatif. Ini menciptakan lingkungan inspiratif bagi siswa untuk menunjukkan bakat mereka, mendorong semangat komunitas dan kolaborasi. Inisiatif ini menyoroti pentingnya *soft skill* dalam pendidikan modern.

**Kata Kunci:** Bahasa Inggris, Juri Lomba, Pengabdian, Storytelling.

### **PENDAHULUAN**

SPECTASEED (*Sports, English Contest, and Awards of ASEED*) 2024 merupakan salah satu program kerja unggulan dari ASEED (Association of Students of English Education Department). Kegiatan ini dirancang untuk mendukung pengembangan kompetensi mahasiswa, baik di bidang akademik maupun non-akademik, melalui berbagai aktivitas yang beragam dan inklusif. Dalam program ini, terdapat rangkaian perlombaan menarik seperti olahraga, e-sports, dan kompetisi Bahasa Inggris yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan, kreativitas, serta sportivitas para peserta.

Selain menjadi ajang kompetisi, SPECTASEED juga diselenggarakan sebagai bagian dari peringatan hari jadi Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang. Sebagai bentuk apresiasi terhadap dedikasi dan kontribusi Civitas Akademika, penghargaan khusus akan diberikan kepada individu maupun kelompok yang telah berperan aktif dalam pengembangan Program Studi. Dengan semangat kolaborasi dan inovasi, SPECTASEED 2024 diharapkan menjadi wadah yang mempererat kebersamaan dan mendorong prestasi mahasiswa di berbagai bidang.

Storytelling merupakan seni menyampaikan cerita yang efektif untuk menghubungkan emosi dan ide kepada audiens. Dalam mempersiapkan storytelling, beberapa hal penting perlu diperhatikan. Pertama, memahami audiens adalah kunci; pengetahuan tentang siapa yang akan mendengarkan cerita Anda membantu dalam menyesuaikan konten dan gaya penyampaian (Baker, 2020). Selanjutnya, struktur cerita harus jelas, mencakup pengenalan, konflik, dan resolusi, sehingga audiens dapat mengikuti alur dengan mudah. Karakter yang kuat dan relatable juga penting untuk menciptakan ikatan emosional dengan audiens (Heath & Heath, 2007). Selain itu, penggunaan elemen visual dan narasi yang menarik dapat memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Terakhir, latihan dalam penyampaian sangat penting untuk memastikan bahwa cerita dapat disampaikan dengan percaya diri dan menarik perhatian audiens (Baker, 2020). Oleh karena itu, kemampuan menyampaikan cerita melibatkan gagasan dan ekspresi yang tepat kepada penikmat karya.

Storytelling memiliki berbagai manfaat yang signifikan bagi peserta, baik dalam konteks pendidikan, bisnis, maupun pengembangan pribadi. Pertama, storytelling dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta. Dengan menyampaikan informasi dalam bentuk cerita, peserta lebih mudah terhubung secara emosional, yang dapat meningkatkan minat dan perhatian mereka (Baker, 2020). Selain itu, storytelling juga membantu dalam pengembangan keterampilan komunikasi. Peserta belajar bagaimana menyampaikan ide dan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, yang merupakan keterampilan penting dalam berbagai aspek kehidupan (Cohen, 2019). Sehingga, peserta mendapatkan manfaat langsung dari kegiatan lomba *storytelling* tersebut.

Manfaat lain dari storytelling adalah peningkatan daya ingat. Penelitian menunjukkan bahwa informasi yang disampaikan dalam bentuk cerita lebih mudah diingat dibandingkan informasi yang disampaikan secara faktual atau kering (Bruner, 1991). Ini karena cerita memberikan konteks dan makna, yang membantu peserta mengaitkan informasi baru dengan pengalaman pribadi mereka. Selain itu, storytelling juga dapat mendorong kolaborasi dan diskusi di antara peserta, menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan dinamis (Kelley & Kelley, 2013). Melalui teknik ini, siswa tidak hanya belajar kosakata baru, tetapi juga berlatih struktur kalimat dan penggunaan tata bahasa dalam konteks yang lebih menarik dan bermakna. Dengan mendengarkan dan menceritakan kembali cerita, siswa dapat memperkuat pemahaman mereka tentang bahasa Inggris, serta meningkatkan keterampilan mendengarkan dan berbicara (Kumar & Singh, 2020). Storytelling memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa.

Selain itu, storytelling juga dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Ketika siswa terlibat dalam cerita, mereka lebih cenderung untuk memahami dan menganalisis teks, yang pada gilirannya memperkaya keterampilan literasi mereka (Rashid & Kaur, 2021). Selain itu, storytelling menjadi alat yang efektif untuk mengintegrasikan aspek-aspek linguistik dan kognitif dalam pembelajaran bahasa (Kumar & Singh, 2020). Melalui pembelajaran berbasis cerita, siswa dapat mengeksplorasi berbagai tema dan karakter, yang membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam menggunakan bahasa Inggris.

Memenangkan kompetisi storytelling dapat secara signifikan meningkatkan nama baik sekolah. Kegiatan ini tidak hanya menunjukkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dan berkreasi, tetapi juga mencerminkan kualitas pendidikan yang diberikan oleh sekolah. Ketika siswa berhasil dalam kompetisi storytelling, hal ini dapat menarik perhatian media dan masyarakat, menciptakan citra positif bagi sekolah (González, 2018). Kemenangan dalam kompetisi tersebut menunjukkan bahwa sekolah mendukung pengembangan keterampilan interpersonal dan kreativitas, yang merupakan aspek penting dalam pendidikan modern.

Selain itu, keberhasilan dalam storytelling dapat memperkuat komunitas sekolah dan meningkatkan rasa bangga di antara siswa, guru, dan orang tua. Ketika sekolah berpartisipasi dalam kompetisi dan meraih prestasi, hal ini dapat meningkatkan keterlibatan orang tua dan masyarakat dalam kegiatan sekolah, yang pada gilirannya dapat meningkatkan reputasi sekolah di mata masyarakat (Fitzgerald & Sweeney, 2021). Dengan demikian, storytelling tidak hanya berfungsi sebagai alat pendidikan, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun nama baik dan reputasi sekolah secara keseluruhan.

Tujuan kegiatan pengabdian masyarakat melalui lomba SPECTASEED 2024 adalah untuk memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan keterampilan komunikasi dan kreativitas peserta, khususnya dalam kategori lomba storytelling. Dalam kegiatan ini, tim pengabdian berperan sebagai dewan juri yang bertanggung jawab untuk mengembangkan rubrik penilaian yang objektif dan komprehensif, serta menilai penampilan peserta secara langsung berdasarkan kriteria yang telah disepakati. Penjurian akan dilaksanakan pada hari Minggu, 10 November 2024.

Peserta yang mengikuti lomba storytelling merupakan perwakilan yang dikirim dari masing-masing sekolah. Peserta berasal dari berbagai sekolah SMA yang berada di Purwakarta, Karawang, Subang, dan Bekasi. Selain itu, lomba ini juga dibuka untuk kalangan mahasiswa. Penyelenggaraan seluruh lomba SPECTASEED dimulai dari tanggal 16 Oktober hingga 17 November 2024. Seluruh kegiatan lomba ini dibagi menjadi 3 tahapan yaitu tahapan persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap penghargaan. Para peserta mulai melakukan pendaftaran lomba pada tanggal 16 – 28 Oktober 2024, setelah melakukan pendaftaran, peserta melakukan persiapan. Pada tanggal 3 November 2024, peserta wajib mengikuti *technical meeting* secara *online*. Pada tanggal 10 November 2024, peserta menampilkan penampilan *storytelling* yang telah mereka persiapkan. Pengumuman peserta terbaik dilakukann seminggu kemudian yaitu pada tanggal 17 November 2024. Melalui tahapan-tahapan ini, diharapkan peserta dapat mengembangkan keterampilan bercerita mereka dan berkontribusi pada suasana kompetisi yang positif dan inspiratif.

## **METODOLOGI**

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut:

1. Sasaran Pengabdian: Siswa SMA di lingkungan Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat, khususnya di kota Purwakarta, Subang, Karawang, dan Bekasi. Selain itu, sasaran kegiatan ini juga mencakup mahasiswa di perguruan tinggi sekitar.

2. Metode Penilaian:

Metode penilaian yang dilakukan dalam kegiatan penjurian lomba storytelling tingkat provinsi Jawa Barat dilakukan sesuai dengan rubrik penilaian dari panitia lomba yang dikembangkan oleh dewan juri, yang terdiri dari beberapa aspek. Untuk level SMA, hasil terbaik diambil 6 pemenang terbaik, sedangkan untuk level mahasiswa diambil tiga terbaik.

a. Rubrik Penilaian:

Aspek penilaian lomba Storytelling pada event SPECTASEED ini mencakup *Content of the Story, Script of the Story, Performance, Fluency of Intonation and Pronunciation, dan Property.*

Berikut adalah perincian dari aspek tersebut:

**Table 1** Rubrik Penilaian Lomba Storytelling SPECTASEED

Criteria	Points	Excellent (Full Points)	Good (¾ Points)	Fair (½ Points)	Needs Improvement (¼ Points)
<b>Content of Story</b>	25	20–25 points: Story aligns perfectly with Disney theme, creatively adapted, with clear moral or message.	15–19 points: Story aligns well with Disney theme but may lack depth in adaptation or moral clarity.	10–14 points: Story loosely fits Disney theme with limited creativity or unclear message.	1–9 points: Story doesn't align well with Disney theme; lacks creativity and clear moral/message.
<b>Script of Story</b>	25	20–25 points: Title is unique and fitting; language is highly accurate and rich in vocabulary; excellent diction.	15–19 points: Title is suitable; language is mostly accurate with good vocabulary; good diction.	10–14 points: Title is somewhat fitting; language is mostly accurate but basic vocabulary; moderate diction.	1–9 points: Title doesn't fit well; language has frequent errors and limited vocabulary; poor diction.
<b>Performance</b>	20	16–20 points: Engaging actions, expressive gestures, costume perfectly matches character, and duration is appropriate.	11–15 points: Actions and gestures are appropriate, costume mostly matches character, and duration is mostly suitable.	6–10 points: Actions/gestures are limited, costume is somewhat fitting, and duration may be slightly over or under.	1–5 points: Minimal actions or gestures, no or poor costume, and duration significantly off.
<b>Fluency of Intonation &amp; Pronunciation</b>	25	20–25 points: Speech flows smoothly with natural intonation; pronunciation is clear and appropriate for each word.	15–19 points: Speech flows well; pronunciation is mostly accurate with minor intonation issues.	10–14 points: Speech has some pauses and hesitations; several pronunciation issues; uneven intonation.	1–9 points: Frequent pauses, unclear pronunciation, and monotonous or unnatural intonation.
<b>Property</b>	5	4–5 points: Props are well-chosen, relevant to the story, and enhance storytelling.	3 points: Props are relevant and mostly enhance storytelling.	2 points: Props are minimal and somewhat relevant to story but add little to storytelling.	1 point: No or irrelevant props; do not contribute to storytelling.

- b. Panitia Lomba:  
SPECTASEED dikelola oleh ASEED (Association of Students of English Education Department) FKIP Universitas Singaperbangsa Karawang, yang dipimpin oleh ketua umum Euginia Ayu Maharani. Dalam penyelenggaraan SPECTASEED kali ini, Gohan Parhehean Silaban diangkat sebagai ketua panitia. Panitia SPECTASEED kemudian memilih dua dewan juri untuk menilai lomba storytelling, yaitu Fela Dafitri, M.Pd., dan Khoirul Bariyyah, S.Pd., M.Pd. Keberadaan dewan juri yang berkompeten ini diharapkan dapat memberikan penilaian yang objektif dan berkualitas, sehingga hasil lomba mencerminkan kemampuan dan kreativitas peserta secara akurat. Penilaian yang dilakukan oleh juri yang berpengalaman juga bertujuan untuk meningkatkan standar kompetisi serta memberikan umpan balik yang konstruktif bagi peserta.
3. Metode Studi Pustaka  
Dalam tahapan ini dilakukan studi Pustaka guna menambah referensi juru pada saat menilai kesesuaian penampilan dengan tema lomba, yaitu Disney Princess. Juri juga menggunakan metode studi Pustaka dalam menentukan rubrik penilaian.
4. Metode kegiatan
  - a. Proses Penjurian: Lomba storytelling ini dilakukan berskala provinsi, diikuti oleh 27 siswa SMA yang berasal dari sekolah di Purwakarta, Subang, Karawang, dan Bekasi, serta diikuti 4 Mahasiswa yang berasal dari perguruan tinggi yang tersebar di wilayah Jawa Barat,
  - b. Proses kegiatan acara SPECTASEED 2024 dilaksanakan dari tanggal 16 Oktober hingga 17 November 2024. Seluruh kegiatan lomba ini dibagi menjadi 3 tahapan yaitu tahapan persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap penghargaan,
  - c. Proses Penilaian:  
Penilaian dilakukan secara langsung, di mana masing-masing juri memegang lembar penilaian yang telah disediakan. Setiap kali peserta selesai tampil, juri segera memberikan penilaian berdasarkan rubrik yang telah ditetapkan. Setelah semua peserta menyelesaikan penampilan mereka, juri akan mengakumulasi nilai yang diperoleh dan menentukan pemenang terbaik berdasarkan hasil penilaian tersebut. Proses ini memastikan bahwa penilaian dilakukan secara objektif dan transparan, sehingga menghasilkan pemenang yang benar-benar layak.

## **HASIL DAN DISKUSI**

### **1. Deskripsi Lomba**

Association of Students of English Education Department memberikan wadah yang inspiratif bagi siswa SMA dan mahasiswa dari sekolah serta kampus yang berada di kota Karawang dan sekitarnya untuk menunjukkan keterampilan bercerita dalam Bahasa Inggris melalui ajang SPECTASEED 2024. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan

kemampuan berbahasa Inggris, tetapi juga untuk membangun rasa percaya diri dan kreativitas peserta dalam menyampaikan cerita. Seperti yang diungkapkan oleh Kearney (2019) storytelling adalah alat yang kuat untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dan mendorong kreativitas di antara para pembelajar." Dengan mengusung tema "Disney Stories," lomba ini mengajak peserta untuk mengeksplorasi berbagai kisah klasik yang telah menjadi bagian dari budaya populer, sekaligus memberikan kesempatan untuk menginterpretasikan cerita-cerita tersebut dengan cara yang unik dan menarik.

Namun, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika tema yang diangkat adalah Disney Stories. Pertama, peserta harus memahami nilai-nilai yang terkandung dalam cerita-cerita tersebut, seperti keberanian, persahabatan, dan kejujuran, yang sering kali menjadi inti dari setiap kisah Disney (Miller, 2020). Selain itu, penting bagi peserta untuk mempertimbangkan aspek budaya dan konteks cerita, agar interpretasi yang dihasilkan relevan dan menghormati asal-usul cerita tersebut.

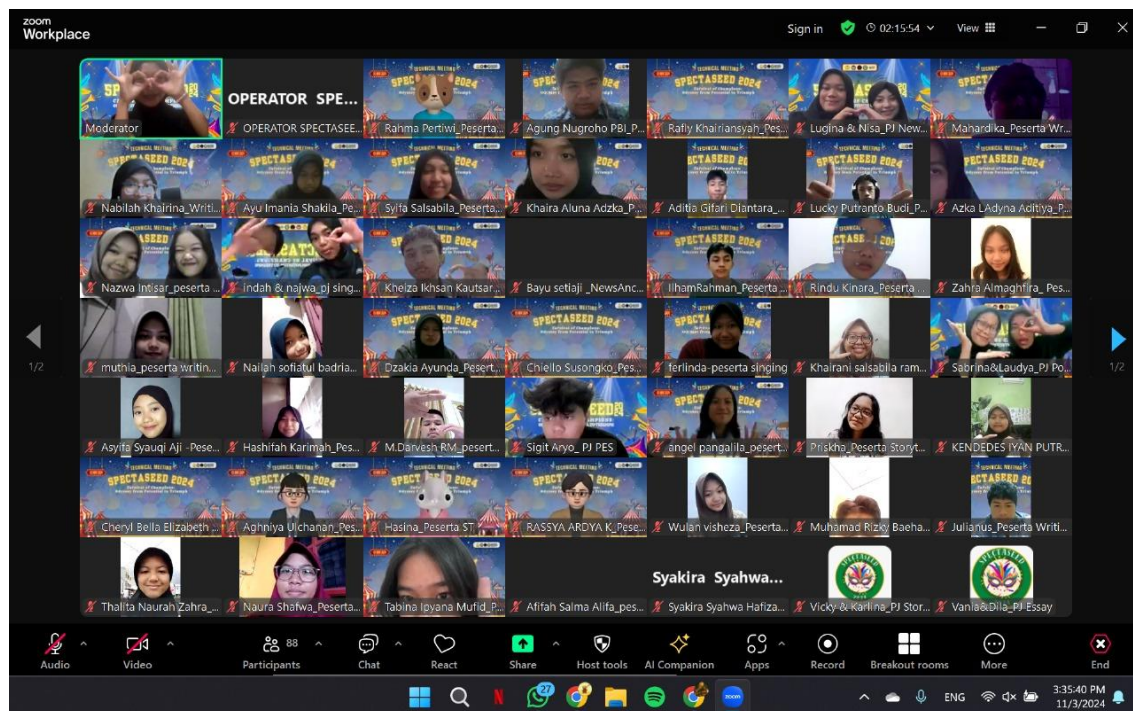
Peserta lomba diharapkan untuk menciptakan sebuah cerita yang sesuai dengan tema Disney, dengan pesan moral yang jelas dan kreativitas dalam adaptasi cerita. Naskah cerita harus memiliki judul yang unik dan relevan, menggunakan bahasa yang akurat, kaya kosakata, serta pilihan diksi yang tepat. Dalam penampilan, peserta perlu menunjukkan ekspresi yang menarik, gerakan yang sesuai, menggunakan kostum yang mendukung karakter, serta memastikan durasi pertunjukan sesuai ketentuan. Kefasihan dalam berbicara juga menjadi poin penting, meliputi intonasi alami, pengucapan yang jelas, dan alur bicara yang lancar. Selain itu, properti yang digunakan harus relevan, mendukung alur cerita, dan memberikan kontribusi positif terhadap keseluruhan pertunjukan.

## 2. Proses Kegiatan Lomba

Proses kegiatan lomba dilaksanakan mulai tanggal 16 Oktober hingga 17 November 2024. Seluruh kegiatan lomba ini dibagi menjadi 3 tahapan yaitu tahapan persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap penghargaan.

### a) Tahap Persiapan

Persiapan lomba storytelling merupakan langkah krusial yang memerlukan perhatian khusus untuk memastikan peserta dapat menampilkan kemampuan terbaik mereka. Dalam tahap persiapan ini, peserta diharapkan untuk memahami tema yang diusung, seperti "Disney Stories," dan mengadaptasi cerita dengan cara yang kreatif dan menarik. Menurut Bakhshaei dan Khoshsima (2020), "preparation is essential in storytelling as it allows the storyteller to connect more deeply with the audience and convey the intended message effectively." Salah satu elemen penting dalam persiapan adalah technical meeting yang akan diadakan pada tanggal 2 November 2024 secara daring melalui platform zoom. Dalam pertemuan ini, peserta mendapatkan informasi penting mengenai tata cara lomba, kriteria penilaian, dan kesempatan untuk bertanya langsung kepada panitia. Berikut adalah tangkapan layar sesi technical meeting.

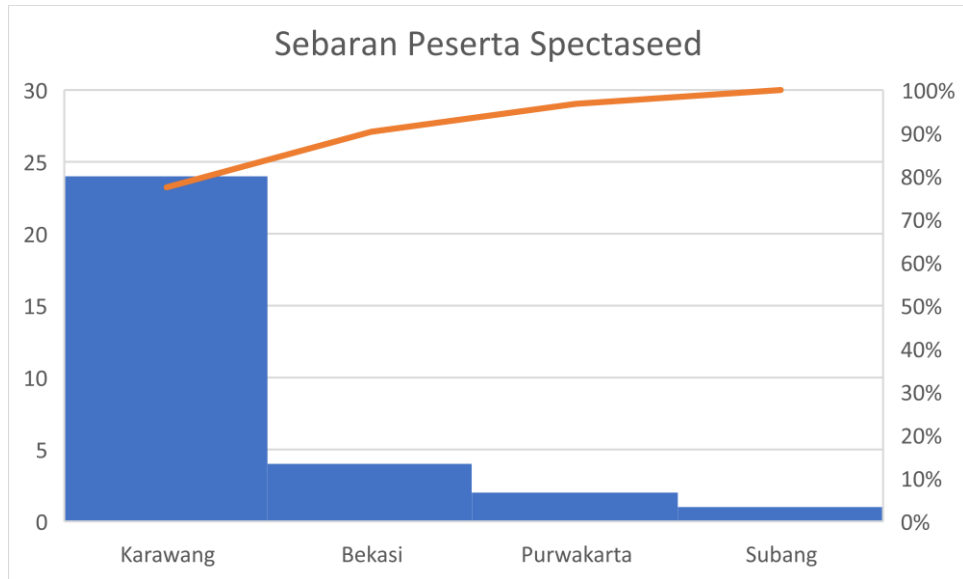


Gambar 1. Tangkapan Layar Kegiatan Technical Meeting Lomba Spectaseed

Technical meeting ini bertujuan untuk memastikan bahwa semua peserta memiliki pemahaman yang sama tentang aturan dan ekspektasi lomba. Selain itu, peserta juga akan diberikan tips dan saran untuk meningkatkan penampilan mereka, sehingga mereka dapat mempersiapkan diri dengan lebih baik. Penggunaan props dan kostum yang relevan juga dapat meningkatkan daya tarik penampilan, memberikan pengalaman yang lebih mendalam bagi audiens. Dengan demikian, persiapan yang matang, termasuk mengikuti technical meeting, akan membantu peserta untuk tidak hanya menyampaikan cerita, tetapi juga menciptakan pengalaman yang berkesan bagi pendengar.

b) Tahap Pelaksanaan

Pada tanggal 9 November 2024, kegiatan lomba storytelling SPECTASEED dilaksanakan di Gedung Aula Husni Hamid Pemda, Kabupaten Karawang, mulai pukul 13.00 hingga 19.00. Acara ini dihadiri oleh 31 peserta dari berbagai sekolah dan perguruan tinggi yang telah mempersiapkan penampilan mereka dengan matang. Adapun sebaran peserta dapat dilihat pada Gambar 1. Setiap peserta diberikan waktu untuk menyampaikan cerita yang telah mereka adaptasi, dengan fokus pada tema "Disney Stories."



Gambar 2. Sebaran Peserta Spectaseed

Acara dimulai dengan perkenalan dewan juri. Pada acara perkenalan ini, dewan juri berkesempatan untuk menyampaikan kembali esensi dari storytelling, memotivasi peserta, dan juga rubrik penilaian yang digunakan. Adapun sesi perkenalan dewan juri dapat dilihat pada Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 3. Juri 1 Memperkenalkan Diri dan Menjelaskan Rubrik Penilaian



Gambar 4. Juri 2 Memperkenalkan Diri dan Memberikan Motivasi Kepada Peserta



Selama acara, dewan juri yang terdiri dari Fela Dafitri, M.Pd., dan Khoirul Bariyyah, S.Pd., M.Pd., beserta puluhan penonton lainnya menyaksikan penampilan peserta seperti pada Gambar 4.



Gambar 5. Salah Satu Penampilan Peserta Lomba Storytelling

Setelah menyaksikan setiap penampilan peserta, dewan juri melakukan penilaian berdasarkan rubrik yang telah ditetapkan. Penilaian mencakup berbagai aspek, seperti kesesuaian cerita dengan tema, kualitas naskah, performa, kelancaran berbicara, serta penggunaan properti yang mendukung storytelling. Menurut Bakhshaei dan Khoshshima (2020), "Storytelling yang efektif memerlukan persiapan yang cermat dan pemahaman yang jelas tentang audiens, yang meningkatkan dampak keseluruhan dari penampilan." Adapun proses analisis penilaian dari lomba dapat dilihat pada Gambar 5.

No	Nama	Asal Instansi	Judul Cerita	Juri I					SIB TOTAL	Juri II					SIB TOTAL	TOTAL	RANKING	
				Kriteria Penilaian dan Bobot Penilaian						Kriteria Penilaian								
				Content of Story (Stability to the Theme) Bobot Nilai: 25	Script of Story (Title and Diction Accuracy) Bobot Nilai: 25	Performance (Action, Costume, and Pronunciation) Bobot Nilai: 20	Fluency of Intonation & Pronunciation Bobot Nilai: 25	Propriety Bobot Nilai: 5		Content of Story (Stability to the Theme) Bobot Nilai: 25	Script of Story (Title and Diction Accuracy) Bobot Nilai: 25	Performance (Action, Costume, and Pronunciation) Bobot Nilai: 20	Fluency of Intonation & Pronunciation Bobot Nilai: 25	Propriety Bobot Nilai: 5				
<b>Kategori SMA</b>																		
1.	Aissha Putri Artha	SMAN 2 Klari	Moana	21	18	18	16	4	77	19	16	17	19	4	75	05.48	152	18
2.	Aliha Azhbra	SMAN 5 Karawang	Aladdin	21	21	21	18	5	86	20	18	19	20	4	81	06.26	167	5
3.	Akoveya Cionnita Putri	SMAN 2 Purwokerto	Cinderella	21	19	18	19	5	82	20	19	18	21	5	83	04.42	165	7
4.	Calente Zona Sutopo	SMA Budi Mulia	Sofia	20	18	11	14	3	66	15	13	10	17	2	57	05.08	123	27
5.	Dana Kamidy	SMAN 1 Telagasari	Mulan	21	19	19	18	5	82	19	14	16	19	3	71	07.22	153	17
6.	Dinda Ayu Gemilang	SMAN 1 Karawang	Moana	17	17	18	15	5	72	20	19	19	4	81	06.48	153	15	
7.	Dinda Mutiara Dahlan	SMKN 1 Karawang	Cinderella	22	21	20	20	5	88	20	19	18	21	4	82	06.55	170	4
8.	Farah Swarna Putri	SMAN 2 Klari	Snow White	19	19	16	16	4	74	19	19	19	19	4	80	05.15	154	14
9.	Hana Lukshila	SMAN 1 Telagasari	Princess Merida (Brave)	19	17	16	16	4	75	20	15	14	18	4	71	07.43	146	19
10.	Ihlan Shafiq Rayida	SMAN 5 Karawang	Cinderella	20	18	19	18	5	80	20	19	19	15	4	80	06.44	160	9
11.	Kalisha Sababilla Atiyah	SMA Labeshool Cibuhur	Rapunzel	19	19	15	17	3	73	17	15	13	17	3	65	06.38	138	23
12.	Kenia Dany Amuly	SMK Pambur Kota JABABEKA	The Little Mermaid	23	23	23	23	5	97	22	22	22	22	5	93	09.13	190	
13.	Nelisa Sofiani Badrah	SMAN 2 Tambun Selatan	Cinderella	19	17	16	15	4	71	17	15	13	17	3	65	05.55	136	23
14.	Nalwah Satian Effendi	SMAN 1 Karawang	Sleeping Beauty	19	19	16	14	3	71	17	16	15	18	3	69	03.05	140	20
15.	Narwa	SMK Insan Tanjaka	Rapunzel Tangled	19	19	19	16	5	78	19	19	18	18	4	78	07.02	156	12
16.	Nesya Dediugi Alhasan	SMAN 1 Telagasari	Rapunzel	20	20	23	5	90	22	21	18	22	5	89	07.42	179	2	
17.	Nita Octavia Ramadani	SMA Budi Mulia	Aladdin	18	18	14	14	4	68	16	15	10	17	3	61	09.32	129	25
18.	Priska Novianti Ragaokuk	SMK Pamar Cikampek	Snow White and the Seven Dwarfs	19	19	20	19	4	81	19	16	16	20	3	74	04.45	155	13
19.	Quincy Alifia Akbar	SMAN 2 Karawang	Alice in Wonderland	19	19	20	23	4	85	19	17	19	20	4	81	06.45	166	6
20.	Rahmatasabilah	SMA IT Insan Harapan	Moana	19	19	19	16	5	78	21	20	18	20	5	84	07.60	162	8
21.	Rizka Alifany	SMA Budi Mulia	Moana	18	16	15	15	4	68	17	15	12	17	2	63	07.37	131	24
22.	Sherli Maria Andrus	SMAN 1 Kobungwaringin	Alice in Wonderland	21	19	16	16	5	77	19	14	18	21	4	76	07.07	153	16
23.	Shine Almyra Farisa	SMAN 2 Purwokerto	Rapunzel	22	20	20	20	5	87	22	20	21	22	5	89	05.84	176	3
24.	Siti Nur Khalifah	SMAN 3 Karawang	Snow White	18	19	12	14	4	67	18	13	10	16	3	60	05.56	127	26
25.	Tarkiya Naswillah	SMAN 2 Tambun Selatan	Cinderella	19	21	19	19	5	83	19	16	18	20	4	77	06.57	160	11
26.	Trisha Septia Aditama	SMKN 1 Karawang	Frozen	20	19	18	18	5	80	19	19	19	19	4	80	06.55	160	10
27.	Zahara Pujipta Sari	SMK Sehati Karawang	Snow White	19	18	16	15	4	72	18	14	14	17	3	66	06.19	138	21
<b>Kategori Universitas</b>																		
1.	Aghniya Ullahan	Universitas Singaperbangsa Karawang	Sofia the First	17	20	17	18	3	75	17	18	19	19	2	75	07.26	150	4
2.	Chania Aliman Putri	STI Bina Cipta Medan	Cinderella	22	22	22	5	93	21	22	22	22	22	5	93	06.47	185	1
3.	Hania Laila Zulkarnaen	Universitas Singaperbangsa Karawang	Snow White	20	20	21	20	4	85	20	20	21	21	4	86	06.04	171	2
4.	Kheiza Rihan Kusnara	Politeknik Negeri Subang	Pinochio	17	20	18	21	3	79	17	18	18	19	3	75	07.03	154	3

Gambar 6. Tabel Rekapitulasi Penilaian Lomba Storytelling

c) Tahap penghargaan

Kegiatan akhir setelah evaluasi penilaian lomba selesai, maka seluruh peserta terbaik mendapatkan penghargaan sesuai dengan hasil penilaian. Tahap ini dilakukan 1 minggu setelah kegiatan setelah seluruh rangkaian lomba SPECTASEED berakhir, yaitu pada hari Minggu tanggal 17 November 2024. Berikut adalah momen pembagian piala pada tahap penghargaan.



Gambar 6. Pembagian Piala Kepada Peserta Terbaik

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian masyarakat dalam proses penjurian lomba storytelling pada event SPECTASEED menunjukkan bahwa semua kegiatan yang dilakukan bertujuan untuk memilih peserta terbaik yang akan mewakili sekolah di tingkat provinsi. Melalui lomba storytelling ini, diharapkan dewan juri dapat melakukan seleksi yang tepat untuk menentukan peserta yang layak mengikuti ajang lomba di tingkat provinsi. Kegiatan ini merupakan acara tahunan yang memberikan dampak positif bagi kemajuan bangsa. Selain itu, kegiatan ini dapat memotivasi peserta untuk berkompetisi dan meningkatkan kepercayaan diri serta kemampuan berbahasa Inggris mereka. Dengan demikian, lomba ini tidak hanya berfungsi sebagai ajang kompetisi, tetapi juga sebagai sarana pengembangan diri bagi para peserta.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Bakhshaei, M., & Khoshsima, H. (2020). The impact of storytelling preparation on learners' performance in English language teaching. *International Journal of Language and Linguistics*, 7(2), 45-50. <https://doi.org/10.11648/j.ijll.20200702.12>

- Baker, S. (2020). *The art of storytelling: How to tell a story that captivates your audience*. New York, NY: HarperCollins.
- Bruner, J. S. (1991). The narrative construction of reality. *Critical Inquiry*, 18(1), 1-21.  
<https://doi.org/10.1086/448619>
- Cohen, A. (2019). *Storytelling for the win: How to use storytelling to engage your audience*. New York, NY: Business Expert Press.
- Fitzgerald, J., & Sweeney, M. (2021). The impact of student achievements on school reputation: A case study. *Journal of Educational Administration*, 59(4), 421-436.  
<https://doi.org/10.1108/JEA-05-2020-0079>
- González, M. (2018). Storytelling as a tool for enhancing school reputation: A case study. *International Journal of Educational Management*, 32(5), 799-812.  
<https://doi.org/10.1108/IJEM-09-2017-0286>
- Heath, C., & Heath, D. (2007). *Made to stick: Why some ideas survive and others die*. New York, NY: Random House.
- Kelley, D., & Kelley, T. (2013). *Creative confidence: Unleashing the creative potential within us all*. New York, NY: Crown Business.
- Kearney, M. (2019). The role of storytelling in education: A framework for enhancing learning outcomes. *International Journal of Educational Research*, 98, 101-110.  
<https://doi.org/10.1016/j.ijer.2019.101110>
- Kumar, R., & Singh, S. (2020). The impact of storytelling on improving English language skills. *International Journal of English Language Teaching*, 8(2), 1-10.  
<https://doi.org/10.5430/ijelt.v8n2p1>
- Miller, J. (2020). The impact of Disney storytelling on cultural narratives: Lessons for educators. *Journal of Cultural Studies*, 12(3), 245-260.  
<https://doi.org/10.1080/14797585.2020.1781234>
- Rashid, R. A., & Kaur, S. (2021). Enhancing English language proficiency through storytelling: A qualitative study. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 17(1), 345-360.  
<https://doi.org/10.17263/jlls.903291>