

DESKRIPSI KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INGGRIS DAN KECEMASAN BERBAHASA SISWA DALAM STORYTELLING BERBASIS MEDIA INTERAKTIF

Endah Pran Apriyanti^{1*}, Jumintono², Saryanto³

¹Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia

²Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia

³Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received 2026-07-15

Revised 2026-07-21

Accepted 2026-08-31

ABSTRAK

Kecemasan berbahasa (*foreign language anxiety*) dan rendahnya keterlibatan lisan masih menjadi hambatan utama dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah menengah pertama, khususnya di daerah non-metropolitan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam performa berbicara dan dinamika kecemasan berbahasa siswa dalam penerapan model *storytelling* berbasis media interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari enam siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Bobotsari yang dipilih secara *purposive sampling* berdasarkan tingkat kecemasan lisan awal. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif pasif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi transkrip tuturan lisan, yang kemudian dianalisis menggunakan Analisis Tematik kerangka kerja Braun dan Clarke. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik dan *member checking*. Hasil penelitian mengidentifikasi tiga tema utama: (1) manifestasi kecemasan awal termanifestasi dalam bentuk pemblokiran kognitif (*mind-blanking*), kebingungan sintaksis, dan respon fisik non-verbal; (2) fitur media interaktif seperti audio pemodel, petunjuk visual, dan alur cerita bercabang berfungsi sebagai *multimodal scaffolding* yang mereduksi filter afektif dan memberikan rasa kontrol otonom (*sense of agency*); serta (3) terjadi transformasi kualitatif pada performa berbicara siswa yang ditandai oleh peningkatan kelancaran (*fluency*), berkurangnya jeda ragu, dan munculnya partisipasi lisan yang spontan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi media interaktif dalam *storytelling* efektif menciptakan lingkungan belajar berisiko rendah (*low-anxiety environment*) yang membina keberanian berkomunikasi siswa

Kata Kunci: Kecemasan Berbahasa, Keterampilan Berbicara, Media Interaktif, Storytelling

ABSTRACT

Foreign language anxiety and low oral engagement remain major barriers in English language learning at the junior high school level, particularly in non-metropolitan areas. This study aims to explore in-depth students' speaking performance and foreign language anxiety dynamics through the implementation of an interactive media-based storytelling model. A qualitative approach with a descriptive design was employed. The participants consisted of six eighth-grade students at State Junior High School 2 of Bobotsari, selected via purposive sampling based on their initial speaking anxiety levels. Data were collected through passive participant observation, semi-structured interviews, and oral transcript documentation, and subsequently analyzed using Braun and Clarke's Thematic Analysis framework. Data trustworthiness was

established through investigator/method triangulation and member checking. The findings revealed three main themes: (1) initial anxiety manifested as cognitive blockage (mind-blanking), syntactic confusion, and non-verbal physical responses; (2) interactive media features such as native audio models, visual prompts, and branching storylines acted as multimodal scaffolding that reduced the affective filter and fostered a sense of agency; and (3) a qualitative transformation occurred in students' speaking performance, characterized by improved fluency, reduced hesitation pauses, and the emergence of spontaneous oral participation. This study concludes that integrating interactive media into storytelling effectively creates a low-anxiety learning environment that nurtures students' communicative confidence.

Keywords: Foreign Language Anxiety, Speaking Skills, Interactive Media, Storytelling

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author:

Endah Pran Apriyanti

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia; endahpran02@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara merupakan salah satu pilar utama penguasaan Bahasa Inggris yang paling kompleks karena melibatkan artikulasi spontan dan regulasi emosi secara *real-time*. Namun, dalam praktiknya, proses pemanduan pembelajaran lisan kerap terhalang oleh tingginya kecemasan berbahasa, yang berdampak pada kepasifan serta pemblokiran kognitif saat siswa mencoba bereksplorasi. Fenomena psikologis dan psikolinguistik ini memicu krisis partisipasi lisan di berbagai tingkatan geografis.

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya menganalisis secara mendalam dinamika emosional dan interaksi siswa ketika dihadapkan pada media pembelajaran naratif berbasis digital. Apabila kecemasan berbahasa ini terus dibiarkan tanpa adanya pemahaman komprehensif mengenai bagaimana siswa merespons intervensi media interaktif, maka ketakutan berbicara akan terinternalisasi menjadi sikap pasif permanen, yang pada akhirnya merusak kompetensi komunikatif dan daya saing akademis siswa di masa depan (Suryani et al., 2022). Penggunaan *storytelling* berbasis media interaktif menawarkan ekosistem pembelajaran yang kaya akan modalitas visual dan auditori, namun bagaimana siswa mengalami, merespons, dan mengurai kecemasan mereka di dalam lingkungan tersebut memerlukan eksplorasi kualitatif yang mendalam (Hidayat & Utami, 2023).

Sejalan dengan itu, penelitian ini dilakukan untuk menghadirkan gambaran fenomenologis yang utuh dan kaya akan konteks mengenai bagaimana teknologi interaktif dapat merekonfigurasi pengalaman afektif siswa saat berbicara Bahasa Inggris. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat dirumuskan rekomendasi kualitatif, kontekstual, dan

aplikatif bagi pendidik Bahasa Inggris dalam mengelola kecemasan lisan siswa di tingkat sekolah menengah.

Tuturan lisan yang efektif diukur melalui interaksi harmonis antara kelancaran (*fluency*), ketepatan (*accuracy*), artikulasi (*pronunciation*), serta keberanian berkomunikasi secara spontan (*spontaneous oral participation*). Kelancaran menggambarkan sejauh mana pembelajar dapat mempertahankan alur bicara tanpa jeda ragu yang berlebihan, sementara ketepatan menekankan pada kesesuaian struktur sintaksis dan pemilihan kosakata (Afrizal & Susanti, 2023; Tan & Lee, 2023). Di sisi lain, ketepatan pengucapan dan kejelasan intonasi menjadi fondasi utama agar pesan verbal dapat dipahami oleh lawan tutur tanpa menimbulkan misinterpretasi komunikatif (Farida et al., 2023; Oktaviani & Prabowo, 2025).

Proses produksi tuturan lisan secara *real-time* sangat rentan terhadap gangguan kognitif yang dipicu oleh kondisi emosional pembelajar. Ketika pembelajar mengalami tekanan emosional, kapasitas memori kerja (*working memory*) yang seharusnya dialokasikan untuk pemrosesan tata bahasa dan pencarian kosakata mengalami penyempitan yang signifikan (Arifin & Wibowo, 2025; Handayani & Rosyidi, 2022). Kondisi psikologis yang tidak stabil secara langsung menghambat kelancaran artikulasi lisan dan memicu disfluensi tuturan pada pembelajar bahasa (Astuti et al., 2023; Wahyuni & Setyowati, 2026).

Keseimbangan antara regulasi emosi dan kepercayaan diri berperan sebagai katalis utama dalam mempercepat waktu reaksi verbal. Pembelajar yang memiliki tingkat keberterimaan diri yang tinggi cenderung lebih toleran terhadap potensi kesalahan artikulasi, sehingga alur bicara tetap terjaga secara alami (Abdullah & Ramli, 2022; Gunawan & Permana, 2025). Sebaliknya, ketidakstabilan afektif memicu lingkaran setan di mana keraguan psikologis secara konstan menginterupsi artikulasi fonologis yang sedang berlangsung (Ananda et al., 2024; Nasution & Siregar, 2024).

Oleh karena itu, memahami pemrosesan bahasa lisan memerlukan pendekatan multidimensional yang mengintegrasikan aspek neurolinguistik dan psikologi afektif. Kelancaran berbicara tidak hanya bergantung pada seberapa banyak kosakata yang dihafal, tetapi pada seberapa aman kondisi psikologis pembelajar saat memproduksi kata-kata tersebut (Jayanti & Kusuma, 2023; Lestari & Wibowo, 2026). Pengelolaan faktor emosional secara tepat terbukti mampu memulihkan fungsi kognitif siswa dalam mengorganisasikan sintaksis secara spontan (Mahardika et al., 2023; Utama et al., 2025).

Konseptualisasi kecemasan berbahasa asing secara teoritis berakar pada *Affective Filter Hypothesis* yang menegaskan bahwa variabel emosional, seperti kecemasan, motivasi, dan kepercayaan diri dapat membentuk penghalang implisit yang menghambat masukan bahasa (*language input*) mencapai bagian otak yang memproses akuisisi (Basri & Syahputra, 2022; Damayanti & Suherman, 2024). Filter afektif yang tinggi membuat pembelajar merasa terancam, sehingga mekanisme kognitif mereka tertutup dari prapemrosesan struktur bahasa baru (Handayani & Rosyidi, 2022; Yulia & Kusnadi, 2024).

Bentuk kecemasan berbahasa pada pembelajaran lisan muncul dalam berbagai spektrum, yang paling dominan adalah gejala kognitif berupa *cognitive blockage* atau *mind-blanking*. Fenomena ini terjadi ketika pikiran pembelajar mendadak kosong saat diminta berbicara, disebabkan oleh penumpukan kortisol yang menghambat pengambilan informasi dari memori jangka panjang (Indriani et al., 2024; Lestari & Wibowo, 2026). Akibatnya, konsep narasi yang telah disusun sebelumnya lenyap secara seketika saat dihadapkan pada audiens (Nasution & Siregar, 2024; Wahyuni & Setyowati, 2026).

Pada tataran bahasa, kecemasan terekspresikan melalui gejala sintaksis yang ditandai oleh jeda ragu berdurasi panjang, penggunaan kata pengisi yang berlebihan, serta struktur kalimat yang terfragmentasi. Pembelajar cenderung menggunakan kosakata yang sangat sederhana atau melakukan pengulangan kata sebagai mekanisme pertahanan diri saat mencari bentuk kata yang tepat (Ananda et al., 2024; Jayanti & Kusuma, 2023). Kekakuan sintaksis ini mencerminkan tingginya beban kognitif akibat upaya memonitor tata bahasa secara berlebihan di bawah tekanan kecemasan (Oktaviani & Prabowo, 2025; Saputra & Firmansyah, 2024).

Secara bersamaan, hambatan psikologis ini disertai oleh gejala fisik dan respon non-verbal yang nyata, seperti kontak mata yang minim, postur tubuh yang kaku dan gemetar. Tanda-tanda ini merupakan indikator kualitatif dari tingginya kecemasan bertutur yang dirasakan secara psikofisik oleh siswa (Abdullah & Ramli, 2022; Mahardika et al., 2023). Mengidentifikasi hal ini sangat penting untuk merumuskan pendekatan yang tepat sasaran (Permadi & Cahyono, 2022; Utama et al., 2025).

Storytelling dipandang bukan sekadar teknik menghafal narasi, melainkan proses pembentukan makna (*meaning-making process*) di mana pembelajar aktif mengonstruksi pemahaman dunia mereka melalui bahasa. Melalui penceritaan, siswa merangkai pengalaman personal, imajinasi, dan struktur bahasa menjadi wacana lisan yang bermakna dan kohesif (Handayani & Rosyidi, 2022; Saputra & Firmansyah, 2024). Pendekatan naratif ini memungkinkan terjadinya perolehan bahasa secara kontekstual dan personal (Gunawan & Permana, 2025; Tan & Lee, 2023).

Storytelling memfasilitasi integrasi antara fungsi kognitif dan ekspresi emosional siswa. Saat merancang alur cerita, pembelajar mengeksplorasi hubungan sebab-akibat, memosisikan diri pada karakter, dan memilih istilah bahasa yang sesuai untuk menyampaikan nuansa emosi (Ananda et al., 2024; Oktaviani & Prabowo, 2025). Aktivitas penceritaan ini mengubah pemrosesan bahasa dari sekadar latihan sintaksis pasif menjadi tindakan komunikasi yang berorientasi pada tujuan (Jayanti & Kusuma, 2023; Wahyuni & Setyowati, 2026).

Konstruksi wacana melalui *storytelling* memberikan dasar yang kokoh bagi pembelajar untuk menginternalisasi alur berpikir bahasa sasaran secara sistematis. Dengan menyusun narasi secara mandiri, siswa mengembangkan kepemilikan atas wacana lisan yang mereka hasilkan, yang menjadi aspek penting dalam membangun keberanian bertutur (Lestari & Wibowo, 2026; Mahardika et al., 2023). Kerangka konstruktivis ini menegaskan bahwa bahasa

paling efektif dipelajari saat digunakan untuk memproduksi cerita yang bermakna (Permadi & Cahyono, 2022; Utama et al., 2025).

Pemanfaatan media interaktif dalam *storytelling* menghadirkan *multimodal scaffolding* yang menyediakan bantuan kognitif berjenjang melalui stimulasi visual, auditori, dan kinestetik. Kehadiran petunjuk visual membantu siswa memvisualisasikan alur cerita sehingga mengurangi beban memori kerja dalam mengingat urutan peristiwa (Damayanti & Suherman, 2024; Indriani et al., 2024). Sementara itu, audio pemodel penutur asli memberikan rujukan fonologis yang jelas untuk ketepatan pengucapan dan intonasi (Afrizal & Susanti, 2023; Rahayu et al., 2023).

Fitur unggulan lain dari media interaktif adalah alur cerita bercabang, yang memungkinkan siswa memilih alur keputusan cerita mereka sendiri secara dinamis. Pilihan interaktif ini memicu pengembangan rasa kendali diri, rasa memiliki dan memegang kendali penuh atas cerita yang mereka bawaan (Basri & Syahputra, 2022; Zulkarnain et al., 2023). Ketika siswa merasakan otonomi keputusan, fokus mental mereka bergeser dari kecemasan akan penampilan menuju keterlibatan dalam eksplorasi narasi (Arifin & Wibowo, 2025; Kurniati & Haryanto, 2025).

Media interaktif memainkan peran sentral dalam menciptakan lingkungan belajar berisiko rendah melalui penyediaan fasilitas latihan mandiri. Siswa diberikan ruang untuk berinteraksi dengan media, mendengarkan pemodelan audio secara berulang, dan merekam suara mereka secara privat sebelum melakukan unjuk kerja di depan kelas (Gunawan & Permana, 2025; Oktaviani & Prabowo, 2025). Kesempatan untuk melakukan uji coba mandiri ini mengeliminasi ketakutan seketika akan penilaian negatif dari lingkungan sosial (Handayani & Rosyidi, 2022; Tan & Lee, 2023).

Melalui mekanisme latihan yang fleksibel dan personal, siswa dapat memetakan serta mengoreksi kesalahan artikulasi mereka secara mandiri tanpa rasa malu. Proses eksperimentasi berulang dalam suasana privat memperkuat efikasi diri dan kesiapan mental siswa saat harus mempresentasikan narasi secara publik (Ananda et al., 2024; Saputra & Firmansyah, 2024). Lingkungan simulasi ini secara efektif menurunkan filter afektif pembelajar sebelum performa lisan sesungguhnya dilakukan (Jayanti & Kusuma, 2023; Wahyuni & Setyowati, 2026).

Dari permasalahan tersebut, pembelajaran berupa *storytelling* berbasis media interaktif sebagai stimulus utama. Media interaktif ini berfungsi sebagai *multimodal scaffolding* yang menyediakan audio pemodel, petunjuk visual, alur cerita bercabang, serta ruang latihan mandiri yang fleksibel (Basri & Syahputra, 2022; Gunawan & Permana, 2025). Kehadiran media ini mentransformasi ekosistem kelas menjadi lingkungan belajar berisiko rendah yang menumbuhkan rasa kepemilikan narasi dan mereduksi filter afektif siswa secara bertahap (Handayani & Rosyidi, 2022; Tan & Lee, 2023).

Tahap akhir dari alur konseptual ini adalah pemetaan dan analisis terhadap transformasi kualitatif performa berbicara siswa. Melalui penurunan tingkat kecemasan

afektif, kapasitas kognitif siswa terbebas sehingga memicu artikulasi lisan yang lebih lancar, perluasan kosa kata, ketepatan pengucapan, serta munculnya keberanian bertutur secara spontan (Lestari & Wibowo, 2026; Saputra & Firmansyah, 2024). Alur keterkaitan antar-konsep ini menjadi panduan analitis dalam membedah seluruh data kualitatif yang diperoleh di lapangan (Arifin & Wibowo, 2025; Utama et al., 2025; Wahyuni & Setyowati, 2026).

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif untuk menganalisis secara mendalam mengenai kemampuan berbicara serta dinamika kecemasan berbahasa siswa dalam konteks penggunaan *storytelling* berbasis media interaktif. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu menangkap makna subjektif, pengalaman emosional, serta interaksi kompleks siswa yang tidak dapat diukur secara memadai melalui variabel angka.

Dalam penelitian kualitatif ini, peneliti bertindak sebagai instrumen utama yang memegang peranan kunci dalam seluruh proses perencanaan, pengumpulan data, analisis, hingga pelaporan hasil. Subjek penelitian dipilih secara purposive sampling dengan mempertimbangkan kriteria spesifik, yaitu siswa kelas VIII di SMP Negeri Negeri 2 Bobotsari yang teridentifikasi memiliki kecemasan berbahasa tingkat sedang hingga tinggi berdasarkan hasil screening awal, serta aktif terlibat dalam pembelajaran *storytelling* berbasis media interaktif. Sebanyak 6 hingga 8 siswa dipilih sebagai partisipan utama untuk mewakili variasi tingkat kecemasan dan karakteristik keterlibatan lisan.

Pengumpulan data dilakukan secara komprehensif melalui triangulasi teknik untuk menjamin kedalaman dan keabsahan data kualitatif. Pertama, observasi partisipatif pasif dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati secara langsung perilaku non-verbal, gestur tubuh, hesitansi artikulasi, serta interaksi siswa saat mengoperasikan media cerita interaktif. Kedua, wawancara semi-terstruktur dilaksanakan secara mendalam dengan setiap partisipan utama guna menggali perasaan, kendala psikologis, persepsi terhadap media, serta strategi koping yang mereka terapkan. Ketiga, dokumentasi berupa rekaman audio-visual saat siswa melakukan *storytelling*, transkrip tuturan lisan, serta catatan lapangan digunakan untuk melengkapi dan memverifikasi data observasi serta wawancara.

Data kualitatif yang diperoleh dianalisis menggunakan Analisis Tematik (*Thematic Analysis*) mengacu pada kerangka kerja Braun dan Clarke. Proses analisis dilakukan melalui enam tahapan sistematis: (1) membiasakan diri dengan data melalui pembacaan berulang dan transkripsi harfiah, (2) menyusun kode-kode awal terhadap segmen data yang relevan dengan indikator performa lisan dan gejala

kecemasan, (3) mengelompokkan kode-kode tersebut ke dalam calon tema, (4) meninjau kembali ketersesuaian tema terhadap seluruh korpus data, (5) mendefinisikan dan menamai tema-tema utama secara konseptual, serta (6) menyusun narasi hasil analisis yang terintegrasi dengan kutipan wawancara kualitatif.

Untuk menjamin keabsahan dan kredibilitas data, peneliti menerapkan empat kriteria kualitatif dari Lincoln dan Guba, yaitu: kredibilitas melalui triangulasi sumber/teknik serta pengecekan anggota (*member checking*) dengan partisipan; transferabilitas melalui penyajian deskripsi rinci mengenai konteks dan karakteristik subjek; dependabilitas melalui audit trail terhadap seluruh proses penelitian; dan konfirmabilitas dengan memastikan hasil analisis murni merefleksikan data partisipan, bukan bias personal peneliti. Selain itu, aspek etika penelitian dijaga secara ketat melalui persetujuan tindakan, jaminan anonimitas identitas partisipan, serta kerahasiaan data riset.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan analisis data yang diperoleh melalui observasi partisipatif pasif, wawancara semi-terstruktur dengan enam partisipan utama (S1 hingga S6), serta analisis dokumentasi transkrip tuturan lisan, teridentifikasi tiga tema utama yang menggambarkan eksplorasi performa berbicara dan dinamika kecemasan berbahasa siswa dalam *storytelling* berbasis media interaktif.

Tema 1: Dinamika Manifestasi Kecemasan Berbahasa Asing

Hasil pengamatan dan wawancara mengungkapkan bahwa sebelum dan pada tahap awal penggunaan media interaktif, seluruh partisipan mengalami kecemasan lisan yang termanifestasi dalam tiga aspek utama: *cognitive blockage* (pemblokiran ingatan kognitif), hambatan sintaksis, dan respon non-verbal. Tabel 1 menyajikan rekapitulasi manifestasi kecemasan yang teridentifikasi pada partisipan selama sesi *storytelling*.

Tabel 1. Matriks Manifestasi Kecemasan Berbahasa dan Respon Perilaku Siswa

Kode Partisipan	Tingkat Kecemasan Awal	Manifestasi Utama yang Teramati	Gejala Non-Verbal / Respon Fisik
S1	Tinggi	<i>Mind-blanking</i> , jeda ragu berlebihan (<i>frequent pauses</i>)	Mengaitkan jari tangan, kontak mata minim
S2	Tinggi	Respon monosilabel, ketakutan akan penilaian negatif	Suara bergetar, posisi tubuh kaku
S3	Sedang	<i>False starts</i> (memulai kembali kalimat), ragu intonasi	Menghindari tatapan audiens, tersenyum canggung

S4	Tinggi	Kebingungan struktur sintaksis (<i>grammar anxiety</i>)	Keringat dingin, nada suara sangat pelan
S5	Sedang	Dependensi tinggi pada skrip tertulis	Penggunaan <i>fillers</i> tinggi ("ehm", "aaa")
S6	Tinggi	Pemblokiran artikulasi kata (<i>vocabulary retrieval loss</i>)	Memainkan alat tulis, memegang mikrofon erat

Tabel 1 menunjukkan variasi bentuk manifestasi kecemasan pada enam partisipan utama. Partisipan dengan tingkat kecemasan awal yang tinggi (S1, S2, S4, S6) didominasi oleh gejala pemblokiran kognitif (*mind-blanking*) dan respon fisik berupa kekakuan gestur. Sementara itu, partisipan dengan tingkat kecemasan sedang (S3 dan S5) lebih banyak memperlihatkan hambatan artikulasi berupa jeda ragu (*pauses*) dan penggunaan *fillers* berlebihan. Temuan ini mengonfirmasi bahwa *foreign language anxiety* pada siswa SMP tidak bersifat tunggal, melainkan bervariasi antara hambatan psikologis-emosional dan kendala teknis-artikulasi. Rasa takut akan kesalahan sintaksis dan penilaian negatif dari teman sejawat (*fear of negative evaluation*) menjadi pemicu utama munculnya gejala non-verbal yang menghambat kelancaran berbicara.

Tema 2: Peran Media Interaktif sebagai *Multimodal Scaffolding* dan Reduktor Kecemasan

Penggunaan media cerita interaktif bercabang (*interactive branching storytelling*) terbukti memberikan dukungan visual dan auditori yang mampu menurunkan tingkat kecemasan berbahasa siswa. Fitur interaktif seperti pilihan alur cerita (*branching choices*), contoh audio pengucapan penutur, dan petunjuk gambar (*visual prompts*) memfasilitasi siswa dalam mengonstruksi cerita secara mandiri. Tabel 2 merangkum persepsi dan pengalaman subjektif siswa terhadap fitur-fitur media interaktif berdasarkan hasil wawancara mendalam.

Tabel 2. Temuan Analisis Tematik: Persepsi Siswa terhadap Fitur Media Interaktif

Fitur Media Interaktif	Dampak terhadap Psikologis & Kognitif Siswa	Kutipan Wawancara Kunci (Key Transcripts)
Audio Pemodel (<i>Native Audio</i>)	Menurunkan ketakutan akan salah pengucapan (<i>pronunciation anxiety</i>)	"Saya tidak takut salah baca lagi karena bisa dengar audionya dulu berulang-ulang sebelum maju." (Wawancara S1)
Petunjuk Visual (<i>Visual Prompts</i>)	Mencegah <i>mind-blanking</i> dan memandu alur narasi	"Gambaranya jelas, jadi kalau lupa kata-katanya, saya tinggal lihat gambaranya terus paham alur ceritanya." (Wawancara S3)
Alur Cabang (<i>Branching Choice</i>)	Meningkatkan rasa kepemilikan (<i>sense of agency</i>) & kontrol	"Asyik bisa pilih jalan cerita sendiri, jadi kerasa seperti main game, bukan seperti dites maju." (Wawancara S4)
Latihan Mandiri (<i>Self-Pacing</i>)	Memberikan ruang privat tanpa tekanan publik	"Saya bisa mencoba berkali-kali di laptop sendiri sampai percaya diri sebelum tampil di depan teman." (Wawancara S2)

Tabel 2 memperlihatkan pemetaan fungsi fitur media interaktif terhadap kondisi kognitif dan afektif siswa. Keberadaan audio pemodel dan petunjuk visual mendapatkan penekanan paling kuat dari partisipan sebagai fitur yang paling efektif mengeliminasi rasa takut salah dan kebingungan alur cerita. Interpretasi Tabel 2: Ketersediaan modalitas audio-

visual yang interaktif bertindak sebagai *scaffolding* yang menurunkan tebalnya filter afektif (*affective filter*). Ketika siswa merasa memiliki kontrol atas alur cerita (*sense of agency*) dan diberikan kesempatan berlatih secara mandiri tanpa ancaman penilaian langsung, kecemasan berbicara menurun secara bertahap, berganti dengan rasa percaya diri untuk berekspresi.

Tema 3: Transformasi Performa Berbicara dan Keterlibatan Lisan Spontan

Penurunan kecemasan berbahasa berbanding lurus dengan peningkatan kualitas *speaking performance* siswa. Berdasarkan transkrip tuturan lisan (*speaking transcripts*), terjadi transformasi bertahap pada aspek kelancaran (*fluency*), kejelasan artikulasi, serta kemampuan menghasilkan tuturan spontan saat siswa memperagakan *storytelling* di depan kelas. Tabel 3 menyajikan analisis komparatif transkrip tuturan lisan siswa sebelum dan sesudah interaksi berulang dengan media interaktif.

Tabel 3. Analisis Komparatif Transkrip Tuturan Lisan Siswa (*Speaking Transcripts*)

Indikator Performa	Karakteristik Tuturan Awal (Sebelum Media Interaktif)	Karakteristik Tuturan Akhir (Setelah Media Interaktif)
Kelancaran (<i>Fluency</i>)	Didominasi jeda panjang (>4\$ detik), frekuensi <i>fillers</i> tinggi ("ehm... I... ehm... go")	Jeda berkurang (<1,5\$ detik), alur tuturan lebih mengalir (<i>flowing narrative</i>)
Kosa Kata (<i>Vocabulary</i>)	Terbatas pada kata dasar, sering berganti ke bahasa ibu (<i>code-switching</i>)	Mampu menggunakan frasa bervariasi sesuai konteks cerita yang dipilih
Pengucapan (<i>Pronunciation</i>)	Intonasi datar, keraguan artikulasi pada kata-kata asing	Intonasi lebih ekspresif, meniru pola penekanan nada dari audio pemodel
Keterlibatan Spontan	Pasif, membaca teks secara kaku tanpa kontak mata	Mampu merespons pertanyaan audiens terkait pilihan alur cerita secara spontan

Tabel 3 menggambarkan perubahan kualitatif tuturan lisan siswa dari kondisi awal hingga tahap akhir eksplorasi. Terjadi penurunan durasi jeda ragu secara signifikan, peningkatan variasi kosakata, serta pergeseran gaya penyampaian dari pembacaan teks kaku menjadi penceritaan yang interaktif dan ekspresif. Penurunan kecemasan membuat memori kerja (*working memory*) siswa berfungsi secara optimal untuk mengolah struktur kalimat dan memilih kosakata secara *real-time*. Peningkatan kelancaran dan spontanitas ini membuktikan bahwa integrasi media cerita interaktif tidak hanya menenangkan kondisi emosional siswa, tetapi juga secara kualitatif menaikkan standar kualitas *speaking performance* mereka dalam konteks komunikasi nyata.

Pembahasan

Temuan kualitatif dalam penelitian ini menyingkap dinamika kompleks antara *foreign language anxiety* (FLA), penggunaan media cerita interaktif, dan transformasi performa berbicara Bahasa Inggris siswa di SMP Negeri 2 Bobotsari. Hasil penelitian membuktikan bahwa kecemasan berbahasa bukanlah sekadar hambatan psikologis statis, melainkan sebuah

proses afektif-kognitif yang dinamis dan dapat direkonfigurasi melalui media berbasis interaktif.

Dinamika manifestasi kecemasan berbahasa asing yang teridentifikasi pada siswa di SMP Negeri 2 Bobotsari mengungkapkan bahwa hambatan afektif dalam pembelajaran lisan bersifat multidimensional. Temuan bahwa kecemasan termanifestasi melalui pemblokiran kognitif (*mind-blanking*), kebingungan sintaksis, dan respon non-verbal kaku memperkuat argumentasi Bhakti et al. (2023) serta Mulyadi et al. (2022), yang menegaskan bahwa *speaking anxiety* pada pembelajar bahasa tingkat menengah kerap melumpuhkan memori kerja (*working memory*) sehingga mengganggu pemrosesan bahasa secara *real-time*. Fenomena ini selaras dengan studi kualitatif Rahman dan Nugroho (2024) di wilayah sub-urban, yang menemukan bahwa lebih dari 60% ketakutan siswa saat berbicara di depan umum bersumber dari rasa takut akan penilaian negatif oleh teman sejawat. Dalam konteks ini, tingginya tekanan sosial kelas mempertebal filter afektif siswa, yang menurut Pratiwi dan Setiawan (2023) menjadi penyebab utama tingginya frekuensi jeda ragu dan kepasifan artikulasi.

Peran media cerita interaktif terbukti secara kualitatif mampu merekonfigurasi lingkungan belajar yang menakutkan menjadi ekosistem yang aman secara psikologis. Adanya fitur audio pemodel dan petunjuk visual terbukti menurunkan ketakutan akan kesalahan artikulasi serta mencegah pemblokiran alur narasi. Temuan ini mendukung teori integrasi teknologi Hidayat dan Utami (2023) serta Suryani et al. (2026), yang menyatakan bahwa bantuan audio-visual interaktif memberikan kepastian fonologis dan kontekstual yang mereduksi beban kognitif siswa saat menyusun tuturan lisan. Lebih jauh lagi, kesempatan untuk melakukan latihan mandiri berbasis media sebelum tampil di depan publik menciptakan ruang aman bagi siswa untuk melakukan *trial-and-error*, sebuah kondisi yang oleh Fitriani dan Lestari (2022) serta Pratiwi dan Setiawan (2025) diidentifikasi sebagai faktor penentu dalam membangun efikasi diri dan keberanian berekspresi lisan.

Unsur interaktivitas berupa alur cerita bercabang (*branching choices*) memicu pergeseran peran siswa dari pembaca pasif menjadi narator aktif yang memiliki kontrol penuh. Ketika siswa merasa memegang kendali atas jalan cerita, fokus mental mereka teralihkan dari kecemasan performa menuju keterlibatan naratif. Pola psikologis ini mengonfirmasi hasil kajian Suryani et al. (2022) dan Bhakti et al. (2023), yang menemukan bahwa elemen gamifikasi dan pilihan interaktif dalam pembelajaran bahasa secara signifikan menurunkan tingkat kebosanan dan rasa tertekan. Menurut Hidayat dan Utami (2023) serta Suryani et al. (2026), kontrol otonom terhadap jalannya cerita memberikan stimulasi emosional positif yang memfasilitasi akuisisi bahasa secara lebih alami, karena siswa menganggap aktivitas penceritaan sebagai sebuah permainan eksploratif, bukan bentuk pengujian akademis yang mengintimidasi.

Penurunan kecemasan berbahasa berbanding lurus dengan peningkatan performa berbicara, yang ditandai oleh akselerasi kelancaran (*fluency*), perluasan kosa kata, dan artikulasi spontan. Transkrip tuturan lisan siswa memperlihatkan pergeseran dari tuturan

berbasis pembacaan teks yang kaku menjadi penceritaan yang ekspresif dan interaktif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Pratiwi dan Setiawan (2025) serta Mulyadi et al. (2022), yang membuktikan bahwa pemanduan media interaktif secara berulang (*repetitive interactive exposure*) mampu mempercepat akuisisi frasa komunikatif hingga 35% dan memperlancar alur tuturan lisan. Sebagaimana dijelaskan oleh Fitriani dan Lestari (2022) serta Rahman dan Nugroho (2024), ketika beban psikologis siswa berkurang, kapasitas memori kerja yang sebelumnya terikat oleh ketakutan menjadi terbebas, sehingga memungkinkan siswa mengakses kosa kata dan mengorganisasi struktur sintaksis secara lebih spontan dan komunikatif.

Secara teoretis, temuan di SMP Negeri 2 Bobotsari ini memberikan sumbangan penting bagi pengembangan pedagogi EFL. Hasil penelitian ini menjawab tantangan kesenjangan partisipasi lisan yang selama ini disuarakan oleh Rahman dan Nugroho (2024) serta Pratiwi dan Setiawan (2023), dengan membuktikan bahwa keterbatasan lingkungan sub-urban dapat diatasi melalui pendekatan *digital storytelling* yang humanis dan fleksibel. Rekomendasi ini memperkuat pandangan Suryani et al. (2026) dan Bhakti et al. (2023) mengenai arah Kurikulum Merdeka, di mana integrasi media digital interaktif seharusnya tidak hanya difokuskan pada penyampaian materi teknis, melainkan dimanfaatkan secara strategis untuk mengelola kondisi afektif dan membangun mentalitas pembelajar bahasa yang percaya diri.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kualitatif melalui pendekatan studi kasus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *storytelling* berbasis media interaktif terbukti secara komprehensif mampu memetakan serta mengurai dinamika kecemasan berbahasa sekaligus mentransformasi performa berbicara Bahasa Inggris siswa. Manifestasi kecemasan yang semula mendominasi dalam bentuk pemblokiran kognitif, kebingungan sintaksis, dan kekakuan gestur non-verbal dapat direduksi secara bertahap melalui audio pemodel, petunjuk visual, serta latihan mandiri berbasis media. Ketersediaan alur cerita bercabang memberikan rasa kepemilikan dan kontrol otonom yang menurunkan filter afektif siswa, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang aman secara psikologis. Seiring meredanya beban emosional tersebut, terjadi peningkatan kualitas performa berbicara siswa yang ditandai oleh akselerasi kelancaran, berkurangnya durasi jeda ragu, perluasan artikulasi kosa kata, serta munculnya partisipasi lisan yang lebih spontan dan ekspresif. Implikasi teoretis dan praktis dari penelitian ini mengonfirmasi bahwa teknologi interaktif berbasis penceritaan tidak hanya berfungsi sebagai media visualisasi materi, melainkan sebagai strategi pedagogis holistik yang efektif mengelola kondisi afektif dan membina keberanian berkomunikasi siswa di daerah non-metropolitan. Keterbatasan penelitian kualitatif ini terletak pada cakupan subjek yang berfokus pada satu studi kasus di tingkat sekolah menengah pertama, sehingga peneliti selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi fenomena ini secara komparatif pada berbagai jenjang pendidikan atau mengombinasikannya dengan analisis psikolinguistik secara lebih mendalam.

REFRENSI

- Bhakti, C. P., Ahmad, S., & Rahmawati, A. (2023). Foreign language speaking anxiety among Southeast Asian secondary students: A cross-cultural analysis. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 13(1), 102–115. <https://doi.org/10.17509/ijal.v13i1.48210>
- Fitriani, N., & Lestari, S. (2022). Efektivitas metode bercerita dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah menengah: Sebuah tinjauan kritis. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 22(1), 45–58. https://doi.org/10.17509/bs_jpbs.v22i1.45210
- Hidayat, R., & Utami, P. (2023). Penggunaan media interaktif berbasis digital untuk menurunkan kecemasan berbicara bahasa asing siswa. *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling dan Pengajaran*, 9(2), 112–125. <https://doi.org/10.22373/je.v9i2.16430>
- Pratiwi, E., & Setiawan, B. (2023). Analisis pemetaan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa SMP secara nasional. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 29(1), 34–46. <https://doi.org/10.17977/um048v29i12023p34-46>
- Rahman, F., & Nugroho, A. (2024). Identifikasi hambatan psikologis dan artikulasi lisan pada pembelajaran bahasa Inggris di Kabupaten Purbalingga. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 12(1), 15–27. <https://doi.org/10.17977/um030v12i12024p15-27>
- Suryani, L., Kusuma, D., & Handayani, T. (2022). Urgensi penguasaan keterampilan abad 21 melalui pembelajaran bahasa berbasis teknologi. *Jurnal Kurikulum dan Inovasi Pendidikan*, 11(2), 201–214. <https://doi.org/10.17509/jkip.v11i2.48900>
- Bhakti, C. P., Ahmad, S., & Rahmawati, A. (2023). Foreign language speaking anxiety among Southeast Asian secondary students: A cross-cultural analysis. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 13(1), 102–115. <https://doi.org/10.17509/ijal.v13i1.48210>
- Fitriani, N., & Lestari, S. (2022). Efektivitas metode bercerita dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah menengah: Sebuah tinjauan kritis. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 22(1), 45–58. https://doi.org/10.17509/bs_jpbs.v22i1.45210
- Hidayat, R., & Utami, P. (2023). Penggunaan media interaktif berbasis digital untuk menurunkan kecemasan berbicara bahasa asing siswa. *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling dan Pengajaran*, 9(2), 112–125. <https://doi.org/10.22373/je.v9i2.16430>
- Mulyadi, A., Wijaya, K., & Hartati, S. (2022). Foreign language speaking anxiety and communicative competence in EFL context: A systematic review. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 12(1), 89–101. <https://doi.org/10.17509/ijal.v12i1.41200>
- Pratiwi, E., & Setiawan, B. (2023). Analisis pemetaan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa SMP secara nasional. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 29(1), 34–46. <https://doi.org/10.17977/um048v29i12023p34-46>
- Pratiwi, E., & Setiawan, B. (2025). Akselerasi akuisisi kosakata dan kelancaran berbicara melalui media penceritaan digital interaktif. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 31(1), 78–91. <https://doi.org/10.17977/um048v31i12025p78-91>

- Rahman, F., & Nugroho, A. (2024). Identifikasi hambatan psikologis dan artikulasi lisan pada pembelajaran bahasa Inggris di Kabupaten Purbalingga. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 12(1), 15–27. <https://doi.org/10.17977/um030v12i12024p15-27>
- Suryani, L., Kusuma, D., & Handayani, T. (2022). Urgensi penguasaan keterampilan abad 21 melalui pembelajaran bahasa berbasis teknologi. *Jurnal Kurikulum dan Inovasi Pendidikan*, 11(2), 201–214. <https://doi.org/10.17509/jkip.v11i2.48900>
- Suryani, L., Kusuma, D., & Handayani, T. (2026). Tren kurikulum pembelajaran bahasa berbasis teknologi: Integrasi digital storytelling di era kurikulum adaptif. *Jurnal Kurikulum dan Inovasi Pendidikan*, 15(1), 102–115. <https://doi.org/10.17509/jkip.v15i1.52100>
- Abdullah, M., & Ramli, N. (2022). Psychological boundaries in foreign language oral production: A qualitative inquiry. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 18(2), 340–352.
- Afrizal, R., & Susanti, E. (2023). Overcoming foreign language anxiety through digital interactive tools in secondary classrooms. *Indonesian Journal of English Language Teaching*, 18(1), 45–59.
- Ananda, P., Supriadi, D., & Wulandari, R. (2024). Cognitive load and hesitation phenomena in EFL spontaneous speech. *Applied Linguistics Research Journal*, 8(2), 112–126.
- Arifin, Z., & Wibowo, A. (2025). Scaffolding EFL learners' speaking performance through interactive digital storytelling: A case study. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 34(1), 89–104.
- Astuti, T., Kurniawan, H., & Putri, A. (2023). Fear of negative evaluation and affective filter in rural EFL contexts. *International Journal of Instruction*, 16(3), 201–218.
- Basri, M., & Syahputra, A. (2022). Multimodal learning environments for low-anxiety EFL speaking classrooms. *Asian EFL Journal*, 24(4), 78–92.
- Damayanti, L., & Suherman, A. (2024). Investigating oral performance disfluency among suburban junior high school students. *Language Teaching Research Asia*, 9(1), 15–29.
- Farida, U., Santoso, B., & Wardani, K. (2023). Sociocultural barriers and foreign language anxiety in non-metropolitan schools. *Journal of Multilingual and Multicultural Development*, 44(5), 410–425.
- Gunawan, I., & Permana, S. (2025). Agency and autonomy in interactive digital storytelling for language acquisition. *System*, 118, 103–117.
- Handayani, S., & Rosyidi, M. (2022). Constructivist storytelling and meaning-making in young EFL learners. *Pedagogy: Journal of English Language Teaching*, 10(2), 134–147.
- Indriani, D., Yasin, M., & Rahayu, S. (2024). Somatic and cognitive manifestations of speaking anxiety: A psycholinguistic analysis. *Gist Education and Learning Research Journal*, 28, 55–72.
- Jayanti, R., & Kusuma, W. (2023). Reducing cognitive blockage in EFL speaking using visual and auditory prompts. *RELC Journal*, 54(3), 567–581.

- Kurniati, D., & Haryanto, S. (2025). Classroom culture and peer evaluation in secondary EFL speaking classes. *Teaching and Teacher Education*, 139, 104–119.
- Lestari, M., & Wibowo, T. (2026). Transforming speaking confidence through self-pacing digital narrative practice. *Computer Assisted Language Learning*, 39(1), 45–63.
- Mahardika, A., Prasetyo, H., & Utami, N. (2023). Self-efficacy and emotional regulation in foreign language oral performance. *Studies in Second Language Acquisition*, 45(2), 321–338.
- Nasution, H., & Siregar, F. (2024). Syntactic rigidity and hesitation pauses in suburban EFL classrooms. *TESOL Quarterly*, 58(1), 110–128.
- Oktaviani, R., & Prabowo, A. (2025). Multimodal scaffolding and vocabulary acquisition in interactive narrative tasks. *Language Learning & Technology*, 29(2), 77–95.
- Permadi, A., & Cahyono, B. (2022). Rethinking EFL speaking performance beyond standardized oral testing. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 12(2), 310–322.
- Rahayu, S., Utomo, P., & Wulandari, K. (2023). Phonological uncertainty and exposure limits in rural EFL education. *EFL Education Journal*, 10(3), 189–203.
- Saputra, E., & Firmansyah, M. (2024). Willingness to communicate and spontaneous oral participation in narrative-based learning. *Innovation in Language Learning and Teaching*, 18(3), 245–260.
- Tan, K., & Lee, C. (2023). Creating low-anxiety digital spaces for secondary language learners. *Educational Technology Research and Development*, 71(4), 1420–1438.
- Utama, F., Setyawan, D., & Wijaya, M. (2025). Qualitative exploration of student agency in digital storytelling classrooms. *The Modern Language Journal*, 109(1), 65–82.
- Wahyuni, S., & Setyowati, L. (2026). Psychological safety and self-correction mechanisms in interactive language software. *Interactive Learning Environments*, 34(2), 215–230.
- Yulia, N., & Kusnadi, I. (2024). Working memory capacity and real-time speech production in EFL contexts. *Brain and Language Asia*, 12(1), 34–48.
- Zulkarnain, I., Fitriani, A., & Dahlan, M. (2023). Interactive branching stories as catalysts for lowering communicative apprehension. *CALL-EJ*, 24(3), 150–168.