

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pengetian *Storytelling*

Storytelling berasal dari dua kata yakni *story* yang berarti cerita dan *telling* yang berarti menceritakan. Kedua gabungan kata ini menghasilkan makna baru yaitu menceritakan sebuah cerita. *Storytelling* merupakan suatu budaya bercerita yang sudah ada sejak jaman dahulu. Manusia mengembangkan peradaban dengan cara bercerita. Dengan bercerita, kehidupan sosial dan budaya manusia berjalan dengan harmonis.

Storytelling (mendongeng) dapat dikatakan sebagai cabang dari ilmu sastra yang paling tua sekaligus yang terbaru. Meskipun tujuan dan syarat-syarat dalam storytelling berganti dari abad-ke abad, dan dari kebudayaan satu ke kebudayaan yang lain, storytelling berkelanjutan untuk memenuhi dasar yang sama dari kebutuhan-kebutuhan secara social dan individu. Perilaku manusia nampaknya mempunyai impuls yang dibawa sejak lahir untuk menceritakan perasaan dan pengalaman-pengalaman yang mereka alami melalui bercerita. Cerita dituturkan agar menciptakan kesan pada dunia. Mereka mengekspresikan kepercayaan- kepercayaan, keinginan-

keinginan, dan harapan-harapan dalam cerita-cerita sebagai usaha untuk menerangkan dan saling mengerti satu sama lain.⁹

Storytelling disebut juga seni bercerita merupakan sarana yang dapat digunakan untuk memberikan nilai-nilai pada anak tanpa meninggalkan kesan menggurui. Melalui *Storytelling* akan terbangun kreativitas anak-anak yang bukan hanya dari sisi kognitif tetapi juga dari sisi afektif dan psikomotor. Hal ini karena *Storytelling* mengarahkan anak-anak untuk berfantasi dan juga berimajinasi sehingga bukan hanya melibatkan otak kiri tetapi juga otak kanan. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Storytelling* merupakan suatu seni dalam bercerita tertua yang sudah ada sejak zaman dahulu. *Storytelling* merupakan bagian dari tumbuhnya peradaban *Storytelling* mengarahkan seseorang untuk berimajinasi dan berfantasi sehingga tidak hanya melibatkan otak kiri tetapi juga otak kanan.

Storytelling (bercerita atau mendongeng) adalah suatu rangkaian dari sebuah strategi yang lebih sistematis berisi aktivitas dari pemindahan cerita yaitu dari pencerita kepada si pendengar. *Storytelling* adalah suatu kejadian baik yang nyata maupun imajinasi yang telah disusun

⁹ Dessy Wardiah, "Peran *Storytelling* dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis, Minat Membaca dan Kecerdasan Emosional Siswa," *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan* 15, no. 2 (2017): 45, <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/didaktika/article/view/1236>.

untuk disampaikan atau dibagikan kepada orang lain. Bercerita berarti menekankan narasi bahwa seseorang mengatakan kepada orang lain tentang suatu peristiwa atau kejadian

Storytelling adalah suatu seni yang tidak dibatasi oleh waktu dan budaya. Bercerita juga merupakan alat untuk menyampaikan pengetahuan, perasaan, pikiran dan ide. Menurut Cameron bahwa *Storytelling* merupakan suatu kegiatan lisan yang telah dirancang tidak hanya untuk didengarkan akan tetapi juga terlibat di dalamnya. Oleh sebab itu melalui bercerita ini para peserta didik dapat berfantasi dan menerima kesan-kesan yang membuat jiwanya menjadi aktif.¹⁰

Storytelling terdiri atas dua kata yaitu *Story* berarti cerita dan *Telling* berarti penceritaan. Penggabungan dua kata *storytelling* berarti penceritaan cerita atau menceritakan cerita. *Storytelling* adalah seni bercerita yang lebih tinggi dan memerlukan banyak berlatih sebagai salah satu kegiatan seni bercerita, selain itu *Storytelling* dapat menumbuhkan motivasi untuk menyimak cerita atau bercerita.¹¹

¹⁰Desmarita Khairoes dan Taufina, "Penerapan Storytelling untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 3, no. 4 (2019): 1041. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/220>.

¹¹Agung Cahya Karyadi, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Storytelling Menggunakan Media Big Book," *Jurnal Pengabdian Masyarakat (JPM-IKP)* 1, no. 02 (2018). <Http://trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/jpmikp/article/view/70>.

Storytelling merupakan suatu proses kreatif anak-anak yang dalam perkembangannya, senantiasa mengaktifkan bukan hanya aspek intelektual saja tetapi juga aspek kepekaan, kehalusan budi, emosi, seni, daya fantasi, dan imajinasi anak yang tidak hanya mengutamakan kemampuan otak kiri tetapi juga otak kanan.

Dalam kegiatan *storytelling*, proses bercerita menjadi sangat penting karena dari proses inilah pesan dari cerita tersebut dapat sampai pada anak. Pada saat proses *storytelling* berlangsung terjadi sebuah penyerapan pengetahuan yang disampaikan pencerita kepada *audience*. *Storytelling* merupakan salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan aspek-aspek kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan), social, dan aspek konatif (penghayatan) anak-anak.¹²

Ada 3 strategi yang terdiri dari: ”strategi *storytelling*, strategi reproduksi cerita dan strategi simulasi kreatif.” Strategi *Storytelling* merupakan penceritaan cerita yang dilakukan secara terencana dengan menggunakan boneka, atau benda-benda visual, metode ini bertujuan untuk menghasilkan kemampuan berbahasa anak. Penggunaan metode ini dibutuhkan untuk melatih

¹² Dessy Wardiah, “Peran *Storytelling* dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis, Minat Membaca dan Kecerdasan Emosional Siswa,” *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan* 15,no2(2017): 44.
<https://jurnal.univpripalembang.ac.id/index.php/didaktika/article/view/1236>.

dan membentuk keterampilan berbicara, mengembangkan daya nalar, dan pengembanangkan imajinasi anak. Metode ini contohnya seperti metode sandiwara boneka, metode bermain peran, metode bercakap-cakap dan metode tanya jawab. Strategi reproduksi cerita adalah kegiatan belajar mengajar bercerita kembali cerita yang didengar. Tujuan kegiatan ini sama dengan tujuan straregi Storytelling. Strategi ini dimulai setelah guru bercerita, kemudian anak diminta menceritakan cerita itu sesuai dengan daya tangkap anak. Sedangkan strategi simulasi dilaksanakan untuk memanipulasi kegiatan belajar sambil bermain dari penggalan dialog cerita atau bermain peran membawakan tokoh-tokoh dalam cerita¹³

Oleh karena itu dapat disimpulkan *Storytelling* dapat memberikan suatu pengalam yang menarik bagi siswa untuk dapat meningkatkan keterampilan atau kemampuan mereka dalam berbicara dan pada akhirnya dapat mengungkapkan atau menyampaikan pengetahuan, perasaan, gagasan, dan juga ide yang memiliki makna yang ingin disampaikan dan dapat diterima oleh orang lain. Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas peneliti dapat menyimpulkan melalui *storytelling* ini di harapkan

¹³ Suwarti Ningsih, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bercerita Siswa Kelas III SD Negeri 1 Beringin Jaya Kecamatan Bumi Raya Kabupaten Morowali," *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 2, no. 4 (2013): 247-248.

<http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/3990>

akan dapat membantu memberikan sebuah pengalaman yang menarik bagi peserta didik sehingga peserta didik mampu untuk menceritakan kembali cerita yang telah didengarnya dalam rangka peningkatan kemampuan berbicara peserta didik dan kemudian memperoleh nilai yang bermakna dari isi sebuah cerita.

2. Pengertian *Digital Story Telling*

Menurut Banaszkeski *Digital Storytelling* ini adalah sebuah praktek yang menggabungkan narasi/cerita pribadi dengan dengan multimedia (gambar, audio, dan teks). Dan dalam *web Universitas of Houston Digital Storytelling* ini dapat meningkatkan beberapa keterampilan siswa seperti keterampilan meneliti, keterampilan menulis, keterampilan menggunakan teknologi, keterampilan presentasi, keterampilan untuk memecahkan masalah, keterampilan dalam menilai sesuatu.¹⁴

Frazel mengemukakan *Digital Storytelling* pada intinya adalah suatu proses penggabungan gambar, suara, teks, dan video untuk menceritakan atau menggambarkan sesuatu. Dengan kata lain, *Digital Storytelling* merupakan suatu bentuk baru dari *Storytelling*. Biasanya pada

¹⁴Wina Heriyana dan Irena yolanita Maureen, "Penerapan Metode Digital Storytelling pada Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 1 Kedamean, Gresik," *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* VOL 2, No (2014): 1–9. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/8471>.

Storytelling, sebuah cerita ditulis dan diilustrasikan pada secarik kertas, sedangkan *Digital Storytelling* dengan menggunakan aplikasi komputer, sebuah cerita diwujudkan dalam sebuah video yang dilengkapi dengan suara, gambar, teks, dan animasi sehingga lebih menarik.¹⁵

Menurut Bernard *digital storytelling* adalah aplikasi teknologi yang diatur dengan sedemikian rupa untuk membantu para guru dalam penggunaan teknologi secara produktif di kelas mereka sehingga memungkinkan komputer untuk menjadi pendongeng kreatif melalui proses memilih topik, melakukan penelitian, menulis naskah dan mengembangkan cerita menjadi lebih menarik. Materi tersebut kemudian dipadukan dengan berbagai jenis multimedia, termasuk suara atau audio, teks yang dihasilkan komputer, video, dan musik.¹⁶

Digital storytelling berupa video mengekspresikan kekuatan emosi dalam cerita yang dapat tersampaikan pada pendengar, khususnya

¹⁵Atiqah Nurul Asri dkk ., “Penerapan Digital Storytelling dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Program Studi Manajemen Informatika , *Politeknik Negeri Malang*” no. September 2017 (2018):4
https://www.researchgate.net/profile/AtiqahAsri/publication/329642196_Penerapan_Digital_Storytelling_Dalam_Pembelajaran_Bahasa_Ingggris_Di_Program_Studi_Manajemen_Informatika/Links/5c133bc3a6fdcc494ff28d6d/Penerapan-Digital-Storytelling-Dalam-Pembelajaran-Bahasa-Ingggris-Di-Program-Studi-Manajemen-Informatika.

¹⁶ Dwi Nami Karlina, “Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Tk B Usia 5-6 Tahun Melalui Digital Storytelling di Tk Apple Kids Salatiga Semester I Tahun Ajaran 2017/ 2018,” *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini* 12, no. 1 (2018), hal 3.
<https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/6588>.

anak-anak. Cerita yang dipakai merupakan cerita yang dapat dipahami dengan mudah oleh anak-anak, seperti dongeng fabel, cerita rakyat, animasi fiksi yang dapat membangun imajinasi anak. Tidak hanya animasi yang bagus, namun cerita yang ditampilkan juga memiliki pesan moral agar anak tidak hanya menikmati jalan cerita namun bisa memahami nilai-nilai kehidupan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.¹⁷

Digital Storytelling merupakan salah satu media komunikasi yang interaktif yang berfungsi untuk memberikan informasi dan hiburan dengan menggunakan media digital. *Digital Storytelling* dapat digunakan di berbagai bidang seperti politik, Pendidikan, dan lain sebagainya. Selanjutnya *Digital Storytelling* merupakan proses untuk memadukan media yang bertujuan untuk meningkatkan dan memperkaya kata-kata atau lisan. *Digital storytelling* dapat digunakan diberbagai ranah, menggunakan banyak format, dan menggunakan berbagai aplikasi *software* yang terus berkembang.

Terdapat tujuh elemen *Digital Storytelling* yaitu sebagai berikut :

¹⁷ N Solichah and R Hidayah, "Digital Storytelling untuk Kemampuan Bahasa Anak," *JIP (Jurnal Intervensi Psikologi)* 14 (2022): 131,

<https://journal.uui.ac.id/intervensipsikologi/article/download/23372/14539/823>
27.

1. Sudut pandang,
2. Sebuah pertanyaan dramatis, pertanyaan kunci yang membuat pendengar tetap fokus dan memperhatikan pada akhir cerita;
3. Konten emosional, isu serius untuk membuat cerita menjadi lebih menarik dan dihubungkan dengan pendengar.
4. Pemberian suara,
5. Kekuatan musik atau suara lain yang mendukung dan memperindah alur cerita.
6. Ekonomi, menggunakan cukup konten untuk menceritakan cerita tanpa penonton merasa bosan.
7. Pengaturan ritme digunakan ketika bercerita, cepat atau lambatnya cerita.

Digital storytelling atau metode bercerita dengan media berbasis *digital* adalah aplikasi teknologi yang diatur dengan sedemikian rupa untuk membantu para guru dan orang tua dalam penggunaan teknologi secara produktif di kelas maupun di rumah mereka sehingga memungkinkan penggunaan *gadget* maupun tablet PC untuk menjadi pendongeng aktif dan kreatif.¹⁸

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa *Digital Storytelling* merupakan suatu

¹⁸E Pratiwi, "Efektifitas Metode Bercerita dengan Media Berbasis Digital pada Anak Usia Dini di Era Industri 4.0," *Seminar Nasional Inovasi dalam Penelitian Sains, Teknologi dan Humaniora-InoBali* (2019) :631, <https://eproceeding.undwi.ac.id/index.php/inobali/article/download/228/212>.

cara bercerita melalui media digital. *Digital Storytelling* dapat memuat gambar, suara, gambar bergerak, dan lain-lain. *Digital Storytelling* dapat berfungsi sebagai pembelajaran sekaligus memberikan hiburan. *Digital Storytelling* dapat digunakan di berbagai bidang seperti misalnya pendidikan.

Selain cerita itu sendiri, *Digital Storytelling* memiliki beberapa elemen yang harus ada sehingga tujuan penggunaan media ini tersampaikan. Ada 7 elemen *Digital Storytelling* yaitu adanya sudut pandang (*point of view*), pertanyaan drama (*dramatic question*), konten yang membangkitkan emosi (*emotional content*), pemberian suara (*the gift of voice*), *soundtrack/music* pengiring, tingkat ekonomi, dan tingkat kecepatan.¹⁹

3. Pengertian Keterampilan Berbicara

Keterampilan merupakan kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan baik, cepat, dan tepat. Pada dasarnya suatu keterampilan harus dilatih agar dapat berkembang dengan baik. Jika tidak dilatih dengan baik maka hasil yang didapat tentu saja tidak akan optimal. Akan tetapi jika dilatih dengan baik maka suatu keterampilan akan

¹⁹Mahardika Abdi Prawira Tanjung, "Analisis Pengaruh Storytelling terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran Diponegoro sebagai Media Edukasi Sejarah," *Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)* 5, no. 3 (2011): 3. <https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/648/jbptunikompp-gdl-mahardikaa-32391-11-20.uniko-a.pdf>.

menjadi semakin baik. Berbicara pada dasarnya adalah kemampuan seseorang untuk mengeluarkan ide, gagasan, atau pikirannya kepada orang lain melalui bahasa lisan. Berdasarkan pengertian ini berbicara tidak sekedar menyampaikan pesan tetapi proses melahirkan pesan itu sendiri.²⁰

Bicara merupakan bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud²¹, Berbicara merupakan alat komunikasi yang alami antara anggota masyarakat untuk mengungkapkan pikiran dan sebagai sebuah bentuk tingkah laku sosial. Keterampilan berbicara adalah kemampuan menyusun kalimat-kalimat karena komunikasi terjadi melalui kalimat-kalimat untuk menampilkan perbedaan tingkah laku yang bervariasi dari masyarakat yang berbeda. Berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan berbahasa, yaitu setelah aktivitas mendengarkan. Berdasarkan bunyi-bunyi yang didengar

²⁰Rosalina Rizki Pratiwi, "Penerapan Metode Storytelling untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SDN 54 Bandung," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2016): 199–207.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/article/view/9074>

²¹Acih Munasih dan Iman Nurjaman, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara melalui Metode Tanya Jawab pada Anak Usia 4-5 Tahun," *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 1 (2018):5
<https://jurnal.umt.ac.id/index.php/ceria/article/view/553>

itu, kemudian manusia belajar untuk mengucapkan dan akhirnya terampil berbicara.²²

Berbicara merupakan bagian dari bahasa dan komunikasi yang memiliki batasan sendiri, berbicara merupakan bentuk komunikasi dan bentuk keterampilan berbahasa yang memiliki sifat praktis. Banyak ahli yang mengungkapkan pendapat mengenai batasan berbicara, Batasan berbicara harus dilihat kemanfaatannya untuk menjelaskan fenomena yang dibatasi. Berbicara adalah proses perubahan wujud pikiran/perasaan menjadi wujud ujaran.

Berbicara (*Speaking*) adalah perbuatan menghasilkan bahasa untuk komunikasi. Menurut Suhendar berbicara merupakan suatu peristiwa penyampaian maksud (ide, pikiran, dan perasaan) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan (ujaran) sehingga mudah dipahami orang lain. Berbicara adalah bagian dari kehidupan normal manusia, sebuah alat, sebagaimana menyampaikan pendapat, perasaan, ide, gagasan, pendapat, pikiran isi hati kepada orang lain dalam menjalin komunikasi dalam lingkungan sehari-hari.

²²Lalita Melasarianti et al., "Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Debat Plus pada Mata Kuliah Berbicara," *Jurnal Ilmiah Lingua Idea* ISSN 9, no. 1 (2018):24.
<http://jos.unsoed.ac.id/index.php/jli/article/view/578>.

Berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan kepada orang lain. Berbicara identik dengan penggunaan bahasa secara lisan. Penggunaan bahasa secara lisan dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi berbicara secara langsung adalah hal-hal sebagai berikut:

1. Pelafalan
2. Intonasi
3. Pilihan kata
4. Struktur kata dan kalimat
5. Sistematika pembicaraan
6. Isi pembicaraan
7. Cara memulai dan mengakhiri pembicaraan
8. Penampilan (gerak-gerik), penguasaan diri.²³

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang mekanistik, semakin banyak berlatih semakin banyak berlatih, semakin menguasai dan juga terampil dalam berbicara. Menurut Iskandarwassid dan Dadang Sunendar keterampilan berbicara merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendakan, kebutuhan perasaan, dan setiap dan keinginan kepada orang lain.²⁴

²³Erwin Harianto, "Metode Bertukar Gagasan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 9, no. 4 (2020): 412 <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/56>.

²⁴Elvi Susanti. "*Keterampilan Berbicara*", edisi 2, (Depok : Rajawali Pers : 2019), hal 2-4.

Pada dasarnya prinsip berbicara terdiri dari empat hal sebagai berikut.

1. Pembicaranya mempunyai kemauan, suatu maksud. Suatu makna yang diinginkan/dimilikinya oleh orang lain, yaitu suatu pikiran.
2. Pembicara adalah pemakai bahasa, membentuk pikiran dan perasaan menjadi kata-kata.
3. Pembicara adalah sesuatu yang ingin disimak, ingin didengarkan, menyampaikan maksud dan kata-katanya kepada orang lain melalui suara.
4. Pembicara adalah sesuatu yang harus dilihat, memperlihatkan rupa, sesuatu yang harus diperhatikan dan dibaca melalui mata.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip berbicara adalah berbahasa seperlunya dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Selain itu kita juga harus memerhatikan tata cara dan adat sopan santun yang berlaku di lingkungan masyarakat agar pembicaraannya dapat berjalan dan berlangsung dengan lancar.²⁵

Pada umumnya tujuan orang berbicara adalah untuk menghibur, menginformasikan, menstimulasi, meyakinkan, atau menggerakkan

²⁵ Elvi Susanti. “*Keterampilan Berbicara*”, edisi 2, (Depok : Rajawali Pers : 2019), hal 6.

pendengarnya. Sejalan dengan tujuan pembicara tersebut dapat pula kita klasifikasikan berbicara menjadi lima jenis, yakni:

1. Berbicara menghibur
2. Berbicara menginformasikan
3. Berbicara menstimulasi
4. Berbicara meyakinkan
5. Berbicara menggerakkan.²⁶

Dapat disimpulkan keterampilan berbicara adalah kemampuan untuk mengatakan suara artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, atau mengirikam pikiran, gagasan, dan perasaan. Berbicara adalah salah satu keterampilan yang harus dimiliki dan dikuasai oleh siswa. Namun pada kenyataan di SMP Negeri 12 Kota Bengkulu keterampilan berbicara siswa kurang dalam pembelajaran. Maka dari itu peneliti ingin menerapkan metode pembelajaran *Digital Storytelling* dengan harapan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa/siswi SMP Negeri 12 Kota Bengkulu.

4. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja

²⁶Erwin Harianto, "Metode Bertukar Gagasan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 9, no. 4 (2020): hal 414.
<https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/56>.

sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat komponen kemampuan/keterampilan berbahasa dan sastra yang meliputi aspek-aspek:

1. Mendengarkan
2. Berbicara
3. Membaca
4. Menulis.

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peranan yang sangat penting, bukan hanya untuk membina keterampilan siswa tetapi juga untuk kepentingan penguasaan ilmu pengetahuan. Mengingat fungsi pentingnya pembelajaran bahasa Indonesia, sudah selayaknya pembelajaran bahasa Indonesia dilaksanakan dengan baik. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan wahana bagi siswa untuk mendapatkan atau memperoleh bahasa.²⁷

Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di sekolah bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara khususnya pada siswa. Setiap guru Bahasa dan Sastra Indonesia berharap semua siswa mampu menggunakan keterampilan berbicara sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan komunikasinya

²⁷Andi Adam, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa," *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2021): 54–61, <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>.

secara lisan sehingga dalam kondisi pembicaraan apapun, mereka mampu mengaplikasikannya secara efisien dan efektif.

Sebagai salah satu tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, berbicara masih dianggap sebagai suatu pembelajaran yang mudah, mengingat secara alamiah seseorang mampu berbicara. Pembelajaran berbicara di sekolah tidak dilakukan dengan baik. Padahal pada kenyataannya, masih banyak siswa yang kurang mampu menyampaikan ide dan gagasannya melalui komunikasi secara lisan dalam situasi formal.²⁸

Salah satu keterampilan berbahasa yang perlu ditingkatkan adalah keterampilan berbicara. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia peserta didik harus mampu mengembangkan keterampilan berbicara, karena keterampilan berbicara ini adalah salah satu aspek yang dapat meningkatkan kemampuan berbahasa siswa.

Terdapat “Empat Pilar Pendidikan” yang dicanangkan oleh UNESCO mulai tahun 1997 meliputi:

1. *Learning to know* ‘belajar untuk mengetahui
2. *Learning to do* ‘belajar untuk melakukan
3. *Learning to be* ‘belajar untuk menjadi seseorang

²⁸Norma Kusmintayu, Surwaji Suwandi, dan Atikah Anindyarini, “Penerapan Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Siswa Sekolah Menengah Pertama,” *Jurnal Penelitian Bahasa Indonesia dan Pengajaran* 1, no. 1 (2012): 208.
https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/bhs_indonesia/article/view/2083.

4. *Learning to live together* ‘belajar untuk hidup bersama/bermasyarakat.

Berdasarkan pada empat pilar pendidikan tersebut, pembelajaran bahasa Indonesia di SMP dilakukan agar diprogramkan agar peserta didik :

1. Menghargai dan membanggakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan (nasional) dan bahasa Negara
2. Memahami bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna, dan fungsi, serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan, keperluan, dan keadaan
3. Memiliki kemampuan menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial
4. Memiliki disiplin dalam berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis)
5. Mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa; dan
6. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia. Dengan kemampuan seperti itu, lulusan

SMP berkompetensi untuk berkomunikasi dan berinteraksi (hidup bersama) dalam masyarakat luas.²⁹

Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia mempunyai tujuan:

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
3. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
4. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
6. Melengkapi dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia

Berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak yang

²⁹Ida Zulaeha, "Pengembangan Model Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Berkonteks Multikultural," *Litera* 12, no. 1 (2013).
<https://journal.uny.ac.id/index.php/litera/article/view/1331>.

hanya didahului oleh keterampilan menyimak dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. Tujuan utama berbicara ialah meyakinkan pendengarnya akan sesuatu.³⁰ Menceritakan tokoh idola merupakan salah satu materi dalam kegiatan berbicara yang dapat digunakan untuk nantinya melihat bagaimana keterampilan berbiacara siswa kelas VII SMPN 12 Kota Bengkulu. Siswa SMPN 12 Kota Bengkulu dapat menceritakan ulang cerita fabel, dalam bercerita siswa perlu memperhatikan:

1. Ketepatan ucapan/pelafalan
2. Pilihan kata
3. Kelancaran
4. Penguasaan topik

B. Kajian Pustaka

Ada beberapa penelitian yang memiliki kemiripan dengan penelitian yang akan penelitian lakukan saat ini, salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Dwi Retno Anjani pada tahun 2022 tentang Pengembangan Media *Digital Storytelling* Pada Materi Sistem Reproduksi bagi Remaja Tunagrahita. Penelitian ini fokus pada mengembangkan media *Digital Storytelling* sedangkan

³⁰Heriyana dan Maureen, "Penerapan Metode Digital Storytelling pada Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Kedamean, *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* (2014) Gresik." Hal 3. <https://core.ac.uk/download/pdf/230606722.pdf>

penulis dalam penelitian ini fokus pada Pengaruh Metode *Digital Storytelling* pada Keterampilan Berbicara Siswa SMP.

Selanjutnya ada penelitian dari Maharani pada skripsinya tahun 2021 yang membahas tentang Penerapan Metode *Storytelling* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi SKI Kelas III di MIN 1 Aceh Tengah. Fokus pada penelitian ini selain menerapkan metode DST juga fokus pada tujuan akhir yaitu meningkatkan hasil belajar dari Siswa Kelas 9.

Lalu yang ketiga ada penelitian dari Nurliah Syarfiddin tahun 2017 tentang Pengaruh model *Stroytelling* terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas V MI Jamiatul Khaerat. Penelitian ini meneliti tentang pengaru dari *Storytelling* terhadap keterampilan berbicara peserta didik. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan adalah, penelitian yang dilakukannya, dalam penelitian ini yang akan dilakukan adalah mencari tahu pengaruh, sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan akan melakukan pengaruh dan melihat pengaruh metode *Digital Storytelling*.

Kemudian penelitian yang ke empat ada penelitian dari Andi Naga Wulan, Herman Budiyo, dan Imam Suwardi Wibowo tahun 2022 Penerapan Media *Digital Storytelling* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Kemampuan Menulis Berita. Penelitian ini meneliti

bagaimana penerapan media *Digital Storytelling* terhadap kemampuan menulis berita. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan adalah penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian ini mencari tahu bagaimana penerapan media *Digital Storytelling* terhadap kemampuan menulis cerita, sedangkan penelitian yang akan dilakukan penulis akan melakukan penerapan untuk melihat pengaruh metode *Digital Storytelling* pada keterampilan berbicara..

Penelitian lainnya ada pada penelitian dari Nila Zaimatus Septiana, M.Pd tahun 2018 yang berjudul *Digital Storytelling Untuk Mengembangkan Aspek Spiritual Anak Taman Kanak-Kanak (Tk) Al-Hidayah Bakung 01 Kabupaten Blitar*. Penelitian ini meneliti bagaimana *Digital Storytelling* dapat mengembangkan aspek spiritual anak taman kanak-kanak. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan karena penelitian ini untuk melihat bagaimana *Digital Storytelling* dapat mengembangkan aspek spiritual anak. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan ini melihat bagaimana penerapan dan pengaruh metode *Digital Storytelling* terhadap kemampuan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa SMPN 12 Kota Bengkulu. Perbedaannya juga bisa dilihat dari objek telitinya yang berbeda, dimana penelitian ini objek penelitiannya anak

taman kanak-kanak, sedangkan penelitian yang akan diteliti objeknya peserta didik SMP.

Penelitian selanjutnya itu dari Novia Solichah dan Rifa Hidayah yaitu *Digital Storytelling* Untuk Kemampuan Bahasa Anak pada tahun 2022. Penelitian ini meneliti bagaimana *Digital Storytelling* terhadap kemampuan bahasa anak. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti adalah penelitian ini meneliti bagaimana *Digital Storytelling* terhadap kemampuan bahasa anak, sedangkan penelitian yang akan dilakukan penulis ini meneliti bagaimana pengaruh Metode *Digital Storytelling* pada keterampilan Berbicara siswa SMPN 12 Kota Bengkulu.

C. Kerangka Berpikir dan Hepotesis Penelitian

Berbicara secara umum diartikan sebagai suatu penyampaian gagasan, pikiran kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami orang lain. Seseorang pembicara menghasilkan bahasa melalui kegiatan berbicara. Kegiatan berbicara merupakan aktivitas memberi dan menerima bahasa menyampaikan gagasan dan pesan maka dari itulah keterampilan berbicaradisebut kegiatan yang aktif produktif.³¹

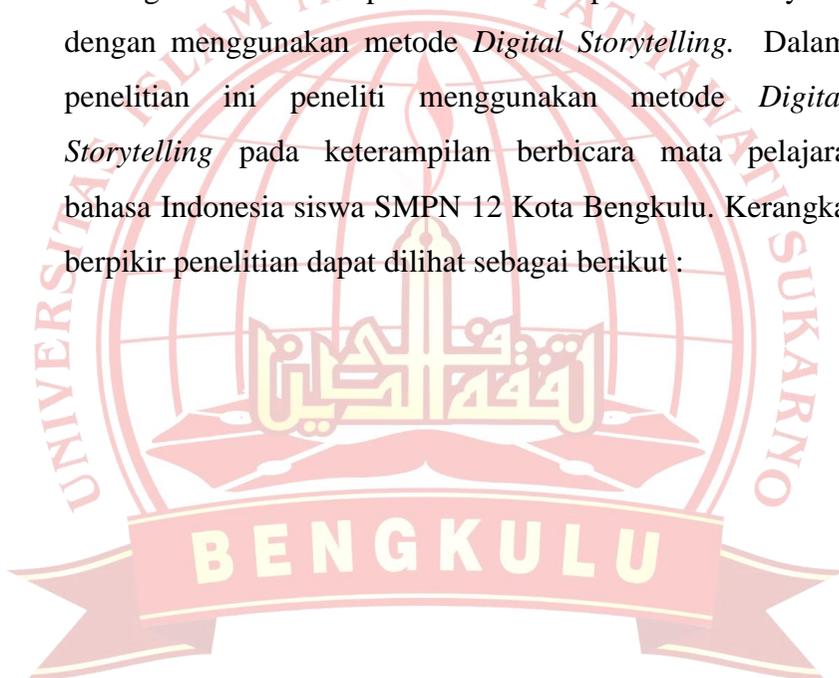
³¹ Norma Kusmintayu, Surwaji Suwandi, dan Atikah Anindyarini, "Penerapan Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Siswa Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Penelitian Bahasa*

Keterampilan berbicara adalah kemampuan untuk mengatakan suara artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, atau mengirikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Keterampilan berbicara ini tidak dapat dikuasai secara cepat. Keterampilan berbicara adalah suatu kemampuan yang harus dilatih agar semakin baik. Jika keterampilan berbicara tidak dikuasai dengan baik maka kemampuan seseorang dalam menyampaikan sesuatu ataupun memperoleh sesuatu itu akan terhadap. Berbicara adalah salah satu keterampilan yang harus dimiliki dan dikuasai oleh peserta didik, karena dalam pembelajaran siswa sangat dituntut untuk dapat berbicara terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

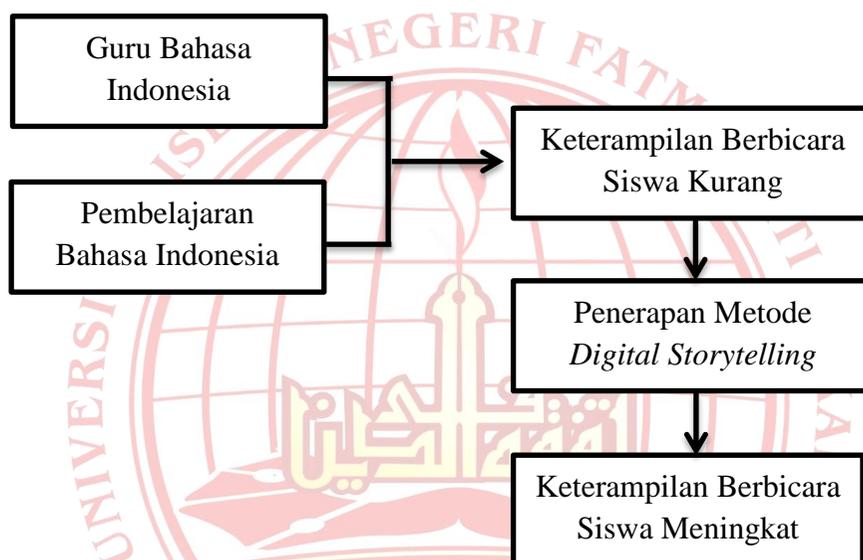
Terdapat kondisi yang tidak mendukung keterampilan berbicara peserta didik yaitu disebabkan peserta didik pasif saat pelajaran, mereka hanya mendengarkan, tanpa bertanya. Sedangkan pendidik terlalu aktif, ini menjadikan peserta didik saat ditanya oleh pendidik, banyak yang diam saja, ragu-ragu untuk mengemukakan pendapat. Padahal pembelajaran yang baik adalah jika terjalin komunikasi dua arah yaitu peserta didik dan pendidik. Minat siswa dalam belajar pun kurang mereka lebih tertarik bermain dan bercerita dengan sesama siswa dibandingkan belajar. Mereka lebih senang keluar masuk

kelas disbanding mendengarkan guru mengajar maka dari itu kebiasaan seperti ini harus dihilangkan dari karakter siswa-siswa tersebut.

Dalam memecahkan masalah yang terjadi dalam keterampilan berbicara butuh adanya cara meningkatkan kemampuan berbicara. Langkah yang dapat diambil untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik yaitu dengan menggunakan metode *Digital Storytelling*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode *Digital Storytelling* pada keterampilan berbicara mata pelajaran bahasa Indonesia siswa SMPN 12 Kota Bengkulu. Kerangka berpikir penelitian dapat dilihat sebagai berikut :



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian
Penerapan Metode *Digital Storytelling* pada
Keterampilan
Berbicara Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa
Kelas VII SMPN 12 Kota Bengkulu



Berdasarkan penjabaran pada landasan teori serta kerangka berfikir diatas maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan hepotesis sebagai berikut:

1. H_1 : Ada Pengaruh metode *Digital Storytelling* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII SMPN 12 Kota Bengkulu

2. H_0 : Tidak ada Pengaruh metode *Digital Storytelling* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII SMPN 12 Kota Bengkulu

