

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Metode Pembelajaran Story Telling

a. Pengertian Story Telling

Story telling merupakan seni bercerita yang berfungsi sebagai media untuk menanamkan nilai-nilai kepada anak tanpa kesan menggurui (Asfandiyar, 2007). Proses storytelling adalah aktivitas kreatif yang melibatkan berbagai aspek perkembangan anak. Kegiatan ini hanya mengasah aspek intelektual, tetapi juga mengembangkan kepekaan, kelembutan hati, emosi, seni, imajinasi, serta daya fantasi anak. Story telling mengintegrasikan kemampuan otak kiri dan otak kanan secara seimbang. Dalam kegiatan story telling, proses bercerita memiliki peran penting karena melalui proses inilah pesan cerita dapat disampaikan dengan efektif kepada anak. Selama story telling berlangsung, terjadi transfer pengetahuan dan pencerita kepada audiens. Story telling merupakan metode yang efektif untuk mengembangkan berbagai aspek, seperti kognitif (pengetahuan), afektif (emosi), sosial dan konatif (penghayatan) pada anak-anak (Waoma et al., 2024).

Perkembangan storytelling mulai terdokumentasi sejak manusia mengenal sistem tulisan. Salah satu contoh

tertua adalah *Epik Gilgamesh* dari Mesopotamia yang dianggap sebagai karya sastra tertulis awal dalam sejarah manusia. Selain itu, terdapat pula karya sastra klasik seperti *Iliad* dan *Odyssey* yang ditulis oleh Homer di Yunani, serta *Ramayana* yang ditulis oleh Valmiki di India. Tokoh-tokoh ini memang tidak dianggap sebagai penemu storytelling, namun mereka memiliki peran penting dalam mengembangkan dan mendokumentasikan cerita-cerita lisan menjadi bentuk tulisan. Seiring perkembangan teknologi dan media, storytelling juga mengalami transformasi dalam bentuk dan medianya. Kini, storytelling tidak hanya hadir dalam bentuk teks, tetapi juga melalui media audiovisual seperti film, video animasi, dan platform digital lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa storytelling tetap relevan dan memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbahasa, berpikir kritis, serta daya imajinasi peserta didik.

Sebagai dasar pemahaman tentang konsep storytelling itu sendiri, menurut Pellowski, storytelling adalah seni atau keterampilan menyampaikan cerita dalam bentuk puisi atau prosa yang dilakukan secara langsung oleh seorang pencerita di hadapan audiens. Penyampaian cerita ini dapat dilakukan dengan cara berbicara atau bernyanyi, dan sering kali didukung oleh media lain seperti musik, gambar, atau alat bantu visual lainnya. Seni

bercerita ini dapat dipelajari melalui berbagai cara, baik secara lisan, melalui bahan cetak, maupun melalui rekaman mekanis. Storytelling bukan hanya sekadar menyampaikan cerita, tetapi juga merupakan proses interaktif antara pencerita dan pendengar yang mampu menggugah emosi dan imajinasi.

Sebagai bentuk seni yang kaya dan beragam, storytelling memiliki berbagai jenis dan bentuk penyampaian yang dapat disesuaikan dengan konteks dan tujuan tertentu. Menurut asfandiyar (2007:85-78), storytelling dapat dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan isinya. Namun, dalam konteks ini, peneliti hanya membatasi pada dua jenis utama. Pertama, Storytelling Pendidikan, yaitu cerita yang di buat dengan tujuan mendidik anak-anak, misalnya untuk menanamkan sikap hormat kepada orang tua. Kedua, Fabel, Yaitu cerita yang menggambarkan kehidupan binatang yang berbicara dan bertindak seperti manusia. Fabel sangat fleksibel digunakan untuk menyindir perilaku manusia tanpa menyinggung prasaan (Hilmi et al., 2018).

b. Manfaat Story telling

Story telling memiliki banyak manfaat, tidak hanya untuk anak anak tetapi juga bagi orang yang menyampaikan . Proses mendongeng kepada anak-anak memberikan berbagai keuntungan yang dapat diambil. Menurut Josette Frank (dalam asfandiyar, 2007), seperti

halnya orang dewasa, anak-anak dapat melepaskan emosi mereka melalui pengalaman fiktif yang tidak mereka alami dalam kehidupan nyata. Selain itu, story telling terbukti menjadi metode yang efektif untuk mengembangkan berbagai aspek pada anak, termasuk kognitif (pengetahuan), afektif (Emosi), social, dan konatif (penghayatan). Story Telling memiliki banyak manfaat, diantaranya yaitu:

1. Penanaman Nilai-Nilai

Storytelling menjadi alat untuk "mengajarkan tanpa terlihat mengajarkan". Artinya, melalui cerita, anak dapat menikmati dongeng sekaligus menyerap nilai-nilai atau pesan moral tanpa merasa digurui. Saat mendengarkan dongeng, anak tidak hanya memahami isi cerita tetapi juga belajar mengenali hubungan antara bahasa lisan dan tulisan. Ini mempersiapkan mereka untuk belajar membaca dan menulis, karena tulisan adalah sistem sekunder bahasa yang berawal dari kemampuan membaca dan berkomunikasi secara lisan. Story Telling memberikan contoh nyata tentang cara membaca, menulis, atau mendikte dengan efektif.

2. Melatih Konsentrasi

Sebagai media informasi dan komunikasi yang disukai anak-anak, storytelling melatih kemampuan mereka untuk fokus pada satu objek dalam waktu tertentu. Ketika anak mendengarkan dongeng, mereka cenderung

terlibat sepenuhnya dan tidak ingin diganggu, menunjukkan tingkat konsentrasi yang tinggi.

3. Mendorong Kecintaan pada buku dan minat membaca tulis

Dengan menggunakan media seperti buku atau pembacaan cerita, storytelling dapat menumbuhkan kecintaan anak terhadap buku serta meningkatkan minat baca. Selain itu, storytelling juga menjadi sarana efektif untuk melatih keterampilan menulis anak, mendorong mereka berbicara dan berekspresi melalui tulisan (Sudarta, 2022).

c. Proses Dan Tahap Story Telling

Yang paling penting dalam storytelling adalah prosesnya. Dalam proses inilah terjadi interaksi antara pendongeng dan audiensnya, menciptakan komunikasi yang baik di antara keduanya. Karena storytelling memiliki peran penting bagi anak-anak, kegiatan ini harus dirancang agar menarik perhatian. Untuk membuat storytelling lebih menarik, diperlukan tahapan-tahapan yang jelas, teknik penyampaian yang tepat, dan keterlibatan pihak-pihak yang berperan dalam kegiatan tersebut. Semua faktor ini berkontribusi pada kelancaran proses storytelling. Storytelling terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu persiapan sebelum storytelling dimulai, proses pelaksanaan, dan kegiatan setelah

storytelling selesai (Bunanta, 2009). Berikut penjelasan tahap pertamanya:

Persiapan Sebelum Storytelling Langkah awal yang perlu dilakukan adalah memilih judul cerita yang menarik dan mudah diingat. Penelitian linguistik menunjukkan bahwa judul memiliki peran penting dalam membantu audiens mengingat isi cerita. Melalui judul, audiens atau pembaca dapat menggunakan pengetahuan sebelumnya untuk memahami cerita secara *top-down*. Menurut MacDonald (1995:62), pendongeng sebaiknya memulai dengan cerita yang sudah dikenal, seperti cerita rakyat atau dongeng masa kecil yang mudah diingat, misalnya *Bawang Merah Bawang Putih*, *Si Kancil*, atau legenda lokal lainnya. Untuk menghidupkan karakter dalam cerita, pendongeng perlu memahami sifat-sifat tokoh serta relevansinya dengan nama mereka. Pendongeng juga harus mampu menghayati perasaan, pemikiran, dan emosi setiap tokoh, sehingga penyampaian cerita menjadi lebih menarik dan autentik (Diponegoro), 2010).

Tahap Saat Storytelling Berlangsung Tahapan ini merupakan momen paling penting dalam proses storytelling. Sebelum memulai sesi storytelling, pendongeng harus memastikan audiens siap untuk menyimak cerita yang akan disampaikan. Beberapa

faktor yang dapat menunjang kesuksesan storytelling agar lebih menarik perhatian audiens adalah:

1. Kontak Mata

Pendongeng perlu menjaga kontak mata dengan audiens. Pandangan langsung yang disertai jeda sejenak dapat membuat audiens merasa diperhatikan dan terlibat dalam cerita. Selain itu, melalui kontak mata, pendongeng dapat mengamati apakah audiens benar-benar menyimak cerita dan menyesuaikan penyampaian berdasarkan reaksi mereka.

2. Mimik Wajah

Ekspresi wajah pendongeng memegang peranan penting dalam menghidupkan cerita. Pendongeng harus mampu menampilkan mimik yang sesuai dengan situasi atau emosi karakter dalam cerita. Meskipun tidak mudah, ekspresi wajah yang tepat dapat membuat cerita terasa lebih nyata dan menarik.

3. Gerak Tubuh

Gerakan tubuh yang relevan dapat memperkuat penggambaran cerita. Dengan merefleksikan tindakan tokoh-tokoh dalam cerita melalui gerakan, storytelling akan terasa lebih dinamis dan memikat perhatian audiens.

4. Suara

Intonasi suara memainkan peranan penting dalam membangun suasana cerita. Pendongeng dapat

meninggikan suara untuk menekankan bagian cerita yang menegangkan dan menurunkan suara untuk menggambarkan suasana yang kembali tenang. Perubahan intonasi ini membantu audiens merasakan alur cerita dengan lebih emosional.

5. Kecepatan

Pendongeng perlu menjaga tempo cerita. Kecepatan yang terlalu cepat atau terlalu lambat dapat mengurangi daya tarik cerita, sehingga pendongeng harus menyesuaikan tempo sesuai dengan kebutuhan alur cerita.

6. Alat Peraga

Untuk menarik perhatian, terutama pada anak-anak, pendongeng dapat menggunakan alat peraga seperti boneka tangan atau benda lain yang mewakili karakter dalam cerita. Alat peraga ini membantu memvisualisasikan cerita, sehingga lebih mudah dipahami dan dinikmati oleh audiens.

Tahap berikutnya adalah setelah storytelling selesai. Pada tahap ini, pendongeng melakukan evaluasi terhadap cerita yang telah disampaikan. Pendongeng dapat bertanya kepada audiens mengenai inti cerita serta nilai-nilai yang dapat dipetik dari cerita tersebut (Sudarta, 2022).

d. Jenis-jenis Storytelling

Menurut Asfandiyar (2007), storytelling dapat dibagi ke dalam berbagai jenis berdasarkan isinya. Namun, dalam penelitian ini, jenis storytelling dibatasi pada dua kategori berikut:

1. Storytelling Pendidikan

Merupakan cerita yang dibuat dengan tujuan mendidik anak-anak. Cerita ini dirancang untuk menyampaikan pesan moral atau nilai-nilai tertentu, seperti menumbuhkan rasa hormat kepada orang tua.

2. Fabel

Fabel merupakan cerita tentang kehidupan hewan yang digambarkan mampu berbicara layaknya manusia. Jenis cerita ini sering digunakan untuk menyindir perilaku manusia secara halus tanpa menyinggung perasaan. Contohnya adalah dongeng tentang kancil, kelinci atau kura-kura(Sudarta, 2022).

e. Kelebihan dan kelemahan metode storytelling

1. Kelebihan Storytelling

- a. Membantu menumbuhkan dan mengembangkan daya imajinasi anak.
- b. Menanamkan nilai-nilai moral sejak usia dini.
- c. Mendukung perkembangan intelektual anak.

- d. Melatih kemampuan daya tangkap dan meningkatkan konsentrasi anak.

2. Kelemahan Storytelling

- a. Sering menghadapi kesulitan dalam menyusun cerita yang menarik dan sesuai.
- b. Mengalami kendala dalam penggunaan media pendukung
- c. Berpotensi membuat anak menjadi pasif jika tidak disampaikan secara interaktif.
- d. Alat peraga yang kurang menarik dapat menyebabkan anak kehilangan minat.
- e. Anak belum tentu mampu menceritakan kembali isi cerita yang telah disampaikan (Fitriana, 2014).

2. Media Pembelajaran

- a. Pengertian media pembelajaran

Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Schramm (dalam Susilana Rudi, 2007:6) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam berbagai keperluan proses pembelajaran. Sementara itu, Arief S. Sadiman (dalam Cahyawati, 2015:14) menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim (komunikasi) kepada penerima (komunikator), sehingga

dapat merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik. Yang pada akhirnya mendorong terjadinya proses belajar. Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara untuk mempermudah penyampaian pesan dalam pembelajaran (Dr. Zulrahmat Togala, 2016).

Penggunaan media pembelajaran, terutama di tingkat sekolah dasar, memiliki dampak signifikan terhadap proses dan hasil belajar siswa. Mengingat pada jenjang ini perkembangan kognitif peserta didik masih berada pada tahap operasional konkret, materi pelajaran akan lebih mudah dipahami jika disampaikan melalui contoh nyata. Dalam konteks ini, media pembelajaran menjadi solusi alternatif untuk mengatasi kendala tersebut. Pendapat ini sejalan dengan teori Piaget (dalam Rusman, 2017:119), yang menyatakan bahwa pembelajaran yang disesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif siswa akan meningkatkan keberhasilan proses belajar.

Berdasarkan berbagai pendapat tentang media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sekumpulan alat yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa sekaligus mendukung pencapaian tujuan pendidikan. Dalam penelitian ini, media pembelajaran

dimanfaatkan untuk mendukung guru dalam mengajarkan materi Bahasa Indonesia kepada siswa, sehingga materi tersebut dapat lebih mudah dipahami.

b. Video Animasi

Video adalah teknologi yang digunakan untuk menangkap, merekam, memproses, dan mengatur gambar bergerak. Video menampilkan visual dari objek yang bergerak, disertai dengan suara alami. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan di tingkat sekolah dasar adalah video animasi. Media ini berbasis video yang berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Menurut beberapa ahli, Sutopo (dalam Nengsi, 2015) menjelaskan bahwa media animasi mampu menggerakkan berbagai objek seperti kartun, lukisan, tulisan, dan objek lainnya. Sementara itu, Furoidah (dalam Damayanti & Yuanta, 2020) menyatakan bahwa media animasi terdiri dari kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan, dilengkapi dengan audio untuk membuatnya lebih hidup serta menyampaikan pesan pembelajaran. Oleh karena itu, media animasi dapat didefinisikan sebagai media berbasis audiovisual yang menggabungkan gambar atau grafis bergerak, dengan salah satu fungsinya untuk menyampaikan materi atau pesan pembelajaran (Indah Sundari. Hardiansyah Masya, 2023).

Animasi atau kartun merupakan salah satu bentuk komunikasi grafis berupa gambar interaktif yang menggunakan simbol untuk menyampaikan informasi atau pesan secara cepat dan ringkas tentang orang, situasi, atau peristiwa tertentu (Sadiman, 2014: 45). Munir (2012: 403) menjelaskan bahwa animasi adalah proses menciptakan efek gerakan atau perubahan bentuk yang berlangsung dalam rentang waktu tertentu. Animasi dapat berupa pergerakan objek dari satu tempat ke tempat lain, perubahan warna, atau modifikasi bentuk. Selaras dengan pendapat Munir, Suheri (2008: 28) menyatakan bahwa animasi terdiri dari kumpulan gambar yang diproses menjadi gerakan sehingga tampak hidup. Dalam aplikasi multimedia, animasi dapat menciptakan efek visual yang lebih dinamis dan menarik perhatian penonton (Widyawardani & Maureen, 2021).

Ada berbagai jenis video yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, seperti video animasi pembelajaran, video yang menampilkan guru menjelaskan materi, video berupa tulisan dengan suara, dan jenis lainnya. Kata "animasi" berasal dari bahasa Yunani *anima* yang berarti memberikan nyawa. Animasi sendiri merujuk pada sebuah film yang menampilkan objek-objek yang tampak hidup, seperti fotografi, gambar, boneka, atau tulisan. Animasi dibuat

dengan perbedaan tipis di antara setiap frame sehingga menciptakan ilusi gerakan saat diproyeksikan(Risata & Maulana, 2016).

Video animasi adalah kumpulan objek diam yang dirancang agar terlihat bergerak dan seolah-olah hidup sesuai dengan karakter yang dibuat. Objek ini terdiri dari rangkaian gambar yang berubah secara teratur dan bergantian sesuai dengan desainnya. Hal ini membuat video yang dihasilkan menjadi lebih beragam, dengan gambar-gambar menarik dan berwarna, sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

Media video animasi dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran yang efektif. Media ini membantu siswa lebih fokus dan memudahkan mereka memahami materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, penggunaan video animasi memungkinkan penyampaian materi yang seragam, di mana siswa dapat melihat dan mendengar informasi yang sama melalui media yang sama. Selain itu, media ini menghemat waktu dan tenaga, karena guru tidak perlu membawa benda konkret ke kelas. Misalnya, untuk menjelaskan jenis-jenis tanah, guru tidak perlu menghadirkan berbagai sampel tanah, cukup menggunakan video animasi. Hal ini menjadikan video animasi sebagai media yang sangat efektif untuk menyampaikan informasi. Agar tidak terjadi

miskonsepsi, konten video animasi sebaiknya dilengkapi dengan gambar asli yang relevan serta audio yang mendukung. Video animasi ini dapat ditayangkan di depan kelas menggunakan layar LCD proyektor sehingga seluruh siswa dapat melihat dengan jelas (Rahmayanti & Istianah, 2018).

c. Jenis-jenis Animasi

Dalam pembuatan video animasi pembelajaran, terdapat berbagai jenis animasi yang dapat dimanfaatkan. Mengacu pada buku *Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK* karya Akbar Iskandar, disebutkan bahwa ada enam jenis animasi yang dapat digunakan dalam video animasi pembelajaran. Berikut adalah beberapa jenis animasi yang bisa mendukung kegiatan pembelajaran di kelas:

1. Animasi kartun 2D

Jenis animasi ini menampilkan gambar tradisional dalam format dua dimensi. Biasanya, gambar-gambar 2D berbentuk kartun dan dibuat menggunakan teknik vector.

2. Animasi 3D

Animasi ini dirancang menyerupai keadaan nyata. Berbeda dengan animasi 2D yang datar, animasi 3D memungkinkan visualisasi dari berbagai sudut pandang, menjadikan lebih realistis dan unggul dibandingkan animasi 2D.

3. Motion Graphics

Jenis animasi ini sering disebut juga sebagai capture, memungkinkan animasi 3D tampak lebih hidup,. Motion Graphics juga digunakan untuk menggerakkan kata atau kalimat, yang dikenal sebagai typography.

4. Infographic Animation

Animasi ini digunakan untuk menyesuaikan data dan informasi secara visual dalam bentuk video. Infographic animation dirancang untuk menyampaikan data secara lebih menarik dan mudah dipahami.

5. Stop Motion

Jenis animasi ini dibuat dengan menggabungkan serangkaian potongan gambar yang saling berhubungan, sehingga menciptakan ilusi bahwa gambar tersebut bergerak.

6. Whiteboard Animation

Jenis animasi ini menampilkan visual berupa seseorang yang menggambar dan menulis di permukaan papan tulis, memberikan efek seolah-olah proses tersebut dilakukan secara langsung (Mikamahuly et al., 2023).

7. Indikator Pembelajaran Media Video Animasi

Media video animasi dapat dianggap efektif jika memenuhi indikator pembelajaran tertentu. Berikut adalah beberapa indikator pembelajaran media video animasi:

1. Memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa dalam proses pembelajaran.
2. Mendukung penyampaian ini pembelajaran, terutama yang bersifat, konsep, prinsip, atau generalisasi.
3. Meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan media video animasi sebagai belajar
4. Berfungsi sebagai alat bantu untuk mempermudah pemahaman materi.
5. Meningkatkan minat belajar siswa melalui tampilan yang menarik.
6. Membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan baru.

3. Keterampilan Bercerita

a. Pengertian Bercerita

Bercerita atau *storytelling* berasal dari bahasa Inggris, yang terdiri dari dua kata: *story* yang berarti cerita, dan *telling* yang berarti menceritakan. Jadi, *storytelling* dapat diartikan sebagai kegiatan menceritakan sebuah cerita atau kisah. Pengertian ini sejalan dengan penjelasan dalam Kamus Lengkap Bahasa Inggris, seperti yang dijelaskan oleh Echols tentang makna *storytelling*. Kegiatan bercerita atau *storytelling* merupakan upaya seorang pendongeng untuk menyampaikan perasaan, pemikiran, atau isi cerita secara verbal kepada anak-anak. Aktivitas ini bisa dilakukan dengan berbagai cara. Di

Indonesia, *storytelling* sering dikenal dengan istilah mendongeng, yaitu kegiatan menyampaikan cerita secara terstruktur dan lengkap, yang bertujuan memberikan hiburan sekaligus mengajarkan nilai-nilai pembelajaran kepada generasi muda. Melalui bercerita, pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami, termasuk oleh para siswa(Saadah, 2022).

Bercerita merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, namun masih kurang mendapat perhatian dalam proses pembelajaran di sekolah. Menurut Yeti, bercerita merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat produktif, yaitu menghasilkan ide, gagasan, dan pemikiran. Dalam kegiatan bercerita, seseorang harus melibatkan kemampuan berpikir, kesiapan mental, keberanian, serta kemampuan berbicara dengan jelas agar mudah dipahami oleh pendengar. Kegiatan ini juga melibatkan berbagai aspek, seperti pendengaran, penglihatan, berbicara, dan ekspresi, yang semuanya berperan penting dalam proses bercerita(Lestari et al., 2017).

Keterampilan bercerita memiliki hubungan yang kuat dengan kemampuan berbicara seseorang. Bahkan, aktivitas ini dapat membantu siswa mengasah keterampilan berbicara mereka. Melalui pembelajaran keterampilan bercerita, siswa diperkenalkan dengan berbagai aspek penting dalam berbicara. Nurgiyantoro

menjelaskan bahwa bercerita atau *storytelling* merupakan salah satu bentuk tugas berbicara yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbicara secara pragmatis. Dalam bercerita, ada dua unsur utama yang harus dimiliki oleh pembelajar, yaitu unsur linguistik dan isi cerita. Selain itu, terdapat komponen bahasa lain yang tidak kalah penting, seperti penguasaan kosakata, kelancaran berbicara, pengucapan, struktur tata bahasa, dan kefasihan(Ika Syah Putri et al., 2023).

Keterampilan bercerita menjadi langkah awal untuk melatih kemampuan berbicara siswa, karena melalui kegiatan ini siswa dapat menyampaikan pikiran, perasaan, atau informasi secara jelas dan terstruktur sesuai dengan isi cerita. Selain itu, bercerita juga berfungsi sebagai sarana hiburan sekaligus kesempatan untuk saling berbagi pengalaman cerita (Navis, 2019). Pembelajaran bercerita dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup standar kompetensi yang melatih siswa untuk mengungkapkan isi intrinsik cerita fiksi secara lisan menggunakan kalimat yang mudah dipahami oleh orang lain. Selain itu, siswa juga diajak untuk menceritakan kembali cerita fiksi yang telah didengar dengan menggunakan kata-kata mereka sendiri(Asridha Bahrin et al., 2022).

Menurut Tarigan (1981: 35), bercerita merupakan salah satu bentuk keterampilan berbicara yang bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada orang lain.

Aktivitas ini termasuk dalam situasi informatif karena bertujuan untuk menjelaskan pengertian atau makna dengan lebih jelas. Melalui bercerita, seseorang dapat membagikan berbagai kisah, mengekspresikan perasaan yang dialami, dirasakan, dilihat, atau dibaca, serta mengungkapkan keinginan dan pengalaman yang ingin dibagikan.

b. Tujuan Bercerita

Bercerita adalah salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada orang lain. Menurut Tarigan, kegiatan bercerita dalam pembelajaran memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai. Melalui bercerita, peserta didik diharapkan mampu mengungkapkan berbagai hal yang ada di pikiran mereka, seperti gagasan, ide, atau perasaan, secara lisan. Dalam kegiatan ini, peserta didik dapat menceritakan pengalaman atau kejadian yang pernah dialami, sekaligus berbagi pengalaman tersebut dengan orang lain. Tarigan (1982:17) menjelaskan bahwa kegiatan bercerita memiliki tujuan yaitu:

1. Menyampaikan informasi atau memberikan laporan (to inform)
2. Menghibur dan menyenangkan pendengar (to entertain)
3. Membujuk. Meyakinkan, atau mengajak pendengar untuk melakukan sesuatu (to persuade).

Dari berbagai tujuan bercerita yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bercerita bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbicara siswa. Hal ini bermanfaat dalam melatih kemampuan komunikasi mereka, yang akan menjadi bekal penting bagi siswa di masa depan.

c. Manfaat Bercerita

Manfaat bercerita dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah sebagai salah satu keterampilan berbahasa yang penting untuk di ajarkan dan dikuasai oleh siswa. Keterampilan ini memberikan berbagai manfaat khususnya bagi siswa SD/MI, seperti meningkatkan kemampuan komunikasi yang baik, membentuk karakter, memberikan nilai-nilai kemanusiaan, serta mengembangkan kemampuan berbahasa siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan Badan Standar Nasional Pendidikan (Sunardi, 2023).

Menurut Rambe, Story Telling dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kemampuan berbicara, merangsang imajinasi, memperkaya kosakata, meningkatkan rasa ingin tahu, memudahkan penyampaian cerita yang didengar, serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa mempelajari keterampilan bercerita memberikan berbagai manfaat,

baik dalam aspek pengetahuan maupun dalam pembentukan karakter siswa.

2. Faktor-faktor Penunjang dan Penghambatan Keefektifan Bercerita

Bercerita adalah aktivitas menyampaikan pesan atau informasi secara lisan kepada orang lain. Dalam melakukannya, seorang pembicara perlu memperhatikan serbagai factor yang mendukung keefektifan bercerita. Faktor-faktor ini terbagi menjadi kebahasaan dan nonkebahasaan. Menurut arsjad dan mukti (1993: 12-22), factor kebahasaan yang mendukung keefektifan bercerita meliputi:

Ketepatan pengucapan, penggunaan kalimat yang benar, dan ketepatan dalam menyampaikan sasaran pembicaraan. Sementara itu, factor nonkebahasaan mencakup sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku pandangan yang terarah pada lawan bicara, kesediaan menghargai pendapat orang lain, Gerakan tubuh dan mimik waja yang sesuai, kenyaringan suara yang pas, penalaran yang relevan, dan penguasaan terhadap topik pembicaraan (Rahayu et al., 2018).

Adapun faktor-faktor yang dapat menghambat keefektifan keterampilan bercerita meliputi:

- a. Faktor fisik, yaitu hambatan yang berasal dari kondisi fisik partisipan itu sendiri maupun dari lingkungan eksternal, Faktor media, yang mencakup aspek linguistic dan nonlinguistik, seperti tekanan nada, intonasi, ritme, pengucapan, serta Gerakan tubuh, Faktor psikologis, yaitu kondisi emosional partisipan, misalnya Ketika sedang marah, sedih, atau merasa tidak sehat.

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia

- a. Pengertian pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran merupakan kegiatan pendidikan di sekolah yang berfungsi untuk membantu dalam pertumbuhan dan perkembangan anak ke arah yang positif dengan cara belajar yang diarahkan dan dilaksanakan dengan suatu tujuan. Sekolah Dasar (SD) sebagai sebuah tingkat pertama pada jenjang pendidikan diharapkan mampu membentuk landasan yang kuat untuk bekal pada jenjang pendidikan selanjutnya. Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah mengajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya. (Mubin & Aryanto, 2024).

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki empat aspek keterampilan berbahasa di antaranya yaitu, keterampilan menyimak, membaca, berbicara,

dan menulis. Melalui prosesnya, pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut (Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP), 2006).

b. Prinsip-prinsip pembelajaran Bahasa Indonesia

Dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia, guru perlu memahami prinsip-prinsip pembelajaran bahasa Indonesia, sehingga peserta didik mampu belajar untuk mengetahui (learning how to know), belajar untuk belajar (learning how to learn, to relearn, to unlearn), belajar untuk mengerjakan sesuatu (learning how to do), belajar untuk memecahkan masalah (learning how to solve problems), belajar untuk hidup bersama (learning how to live together), dan belajar untuk kemajuan hidup (learning how to be) (Oktaviani & Nursalim, 2021). Adapun prinsip-prinsip pembelajaran bahasa Indonesia yang perlu dipahami oleh guru sebagai berikut:

1. Prinsip Kontekstual Pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas dengan tujuan mendorong peserta didik dalam membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Nurhadin, 2004). Contextual Teaching

and Learning (CTL) adalah proses pembelajaran holistik yang bertujuan membantu peserta didik untuk memahami makna materi ajar dengan konteks kehidupan sehari-hari (konteks pribadi, sosial, dan kultural), sehingga siswa memiliki pengetahuan maupun keterampilan yang dinamis dan fleksibel untuk mengkonstruksi sendiri secara aktif pemahaman yang dimilikinya (Oktaviani & Nursalim, 2021).

2. Prinsip Integratif Integratif dapat diartikan sebagai penyatuan berbagai aspek ke dalam satu keutuhan yang padu. Pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan prinsip integrative mengacu pada pengembangan dan penyajian materi pelajaran bahasa secara terpadu (Sihombing, 2022). Maka pembelajaran bahasa Indonesia hendaknya disajikan secara terpadu atau terintegratif baik antara unsur fonologi, morfologi, sintaksis, dan semantic ataupun pemanduan antara keterampilan berbahasa Indonesia.
3. Prinsip Apresiatif Apresiasi berarti penghargaan. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, istilah apresiatif dimaknai sebagai

sebuah hal yang “menyenangkan”. Sehingga prinsip pembelajaran bahasa Indonesia yang apresiatif merupakan pembelajaran yang menyenangkan (Oktaviani & Nursalim, 2021). Berdasarkan artinya, maka prinsip apresiatif tidak hanya berlaku dalam pembelajaran sastra, tetapi juga berlaku pada aspek lainnya seperti keterampilan berbahasa. Sehingga pembelajaran bahasa dapat dipadukan dengan keterampilan berbahasa tersebut.

c. Teori Keterampilan Berbahasa

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (A. Susanto, 2015). Sebagai makhluk sosial, kemampuan berbahasa sangat diperlukan bagi manusia untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan manusia lainnya baik menggunakan bahasa lisan maupun tulisan. Keterampilan berbahasa manusia tidak didapatkan dari lahir melainkan harus melalui proses pembelajaran hingga terampil dan mampu berbahasa untuk kebutuhan berkomunikasi. Keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif merupakan keterampilan yang digunakan untuk menangkap dan mencerna makna guna

pemahaman terhadap penyampaian dalam bentuk bahasa baik verbal maupun nonverbal, yang termasuk dalam keterampilan berbahasa bersifat reseptif adalah membaca dan mendengar. Sedangkan keterampilan berbahasa yang bersifat produktif adalah keterampilan yang digunakan untuk memproduksi bahasa demi penyampaian makna, yang termasuk ke dalam keterampilan berbahasa yang bersifat produktif di antaranya yaitu menulis dan berbicara (Istofaina, 2016).

1. Keterampilan Mendengarkan/Menyimak

Mendengarkan atau menyimak sebagai salah satu keterampilan berbahasa lisan yang bersifat reseptif merupakan kemampuan yang tidak hanya berfungsi untuk mendengarkan bunyi-bunyi bahasa melalui alat pendengaran saja, melainkan juga berfungsi untuk memahami maksud yang disampaikan pembicara.

2. Keterampilan membaca

Keterampilan membaca merupakan keterampilan yang bersifat aktif reseptif. Kegiatan membaca dapat dikembangkan secara mandiri atau terpisah dari keterampilan mendengarkan dan berbicara. Namun, pada masyarakat dengan tradisi literasi yang sudah maju, keterampilan membaca sering kali dikembangkan secara terpadu dengan

keterampilan menyimak dan berbicara. Keterampilan membaca dibagi menjadi dua kategori, yaitu (a) membaca permulaan dan (b) membaca lanjutan. Membaca permulaan ditandai dengan kemampuan literasi dasar, yakni kemampuan mengenali simbol-simbol tulisan dan melafalkannya dengan tepat (Mulyati, 2015).

3. Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis adalah keterampilan yang bersifat aktif dan produktif. Keterampilan ini dianggap sebagai yang paling rumit dan kompleks dibandingkan dengan jenis keterampilan berbahasa lainnya.

4. Keterampilan Berbicara

Dalam keterampilan berbicara, terdapat tiga jenis situasi, yaitu interaktif, semiinteraktif, dan noninteraktif. Situasi berbicara interaktif biasanya terjadi dalam percakapan langsung, baik secara tatap muka maupun melalui telepon. Dalam situasi ini, terdapat peluang untuk bergantian peran antara berbicara dan mendengarkan. Selain itu, situasi interaktif memungkinkan peserta komunikasi meminta klarifikasi, mengulang kata atau kalimat, atau meminta lawan bicara untuk memperlambat tempo bicara, dan sebagainya. Kegiatan berbicara dalam situasi ini dilakukan secara langsung, bersifat dua arah, atau bahkan melibatkan banyak arah komunikasi (A, 2018).

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Tabel 2.1
Penelitian Yang Relevan

NO	NAMA	JUDUL	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1.	Rahmawati,T	Pengaruh metode storytelling terhadap keterampilan bercerita siswa kelas 5 di sd negeri 1 surakarta	Sama-sama menggunakan metode storytelling untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa	Tidak melibatkan video animasi sebagai media pendukung pembelajaran
2.	Anggraeni,D	Pengunaan video animasi sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 5 di sd negeri5 bandung	Menggunakan video animasi sebagai alat pembelajaran untuk menarik minat siswa	Tidak terfokus pada keterampilan bercerita melainkan pemahaman materi
3.	Kurniasari, S	Efektivitas pembelajaran berbasis storytelling pada siswa kelas 5 di sd negeri 3 malang	Membahas metode storytelling untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa,	Tidak menggunakan video animasi sebagai pendukung metode pembelajaran
4.	Styowati,L.	media pembelajaran inofativ berbasis animasi untuk meningkatkan keterampilan	Menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran	Hamya ter focus pada keterampilan berbahasa secara umum, tidak spesifik dalam keterampilan bercerita

		berbahasa siswa kelas 5 di sd negeri 7 semarang		
5.	Alharbi,M.	The effectiveness of storytelling in improving student speaking skills at Al-Noor elementary school	Mengunakan metode storytelling untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa	Tidak melibatkan video animasi, hanya terfokus pada teknik berbicara secara langsung
6.	Johnson,R.	Using animated videos to develop narrative skills in elementary students at springfield elementary school	Mengunakan video animasi untuk mendukung pengembangan keterampilan narasi siswa	Hanya terfokus pada keterampilan naratif secara umum
7.	Ahmed,S.	Storytelling with multimedia: an educational tool for motivation and learning at green valet elementary school	Memanfaatkan storytelling dan multi media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa	Tidak spesifikmengunakan video animasi mencakup berbagai media multimedia
8.	Elhan J. Williams	The role of animated storytelling in improving writing skills	Memanfaatkan video animasi dan cerita	Berkonsentrasi pada peningkatan keterampilan menulis.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan bagian penting dalam penelitian yang menjelaskan alur pemikiran peneliti untuk memberikan alasan atas hipotesis yang diajukannya. Kerangka ini merupakan gambaran konseptual tentang bagaimana teori terkait dengan faktor-faktor yang dianggap penting dalam suatu masalah. Secara sederhana, kerangka berpikir berfungsi untuk menjelaskan fenomena yang menjadi fokus penelitian. Dengan demikian, kerangka berpikir adalah hasil sintesis dari hubungan antar variabel yang dirumuskan berdasarkan teori yang telah dijelaskan sebelumnya (Sari, 2023). Kerangka berpikir dalam suatu penelitian diperlukan, apabila penelitian tersebut berkenaan dengan dua variabel atau lebih. Apabila penelitian hanya membahas satu variabel atau secara mandiri, maka yang dilakukan peneliti, di samping mengemukakan deskripsi teoritis tentang variabel tersebut, juga argumentasi terhadap besaran variabel yang diteliti (Ph.D. Ummul Aiman et al., 2022).

Berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini, diketahui bahwa keterampilan bercerita siswa kelas V SDN 50 Kota Bengkulu masih belum sepenuhnya maksimal. Pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung di kelas V SDN 50 Kota Bengkulu diketahui bahwa: (1) Proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan masih sering menggunakan metode ceramah. (2)

Siswa masih sering menggunakan kata-kata yang tidak baku saat menceritakan teks cerita. Hal tersebut mengakibatkan: (1) Keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi berkurang sehingga proses pembelajaran kurang efektif, (2) siswa kesulitan dalam menyampaikan pesan dengan jelas dan sesuai kaidah bahasa Indonesia.

Penelitian ini bertujuan untuk mencari adakah pengaruh penggunaan metode pembelajaran storytelling berbantuan media video animasi terhadap keterampilan bercerita siswa kelas V SDN 50 Kota Bengkulu. Berdasarkan uraian diatas dapat digunakan kerangka berpikir pada penelitian sebagai berikut:



Gambar 2.2
Kerangka Berpikir

Gambar 2.1 menunjukkan bahwa dalam penelitian ini berpedoman pada tiga teori utama yaitu teori penggunaan metode pembelajaran storytelling berbantuan media video animasi dan keterampilan bercerita siswa . Teori penggunaan metode pembelajaran storytelling berbantuan media video animasi berkaitan dengan proses pembelajaran secara langsung oleh peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran dengan alat pembelajaran, sedangkan teori keterampilan bercerita siswa berfokus pada bagaimana pengaruh penggunaan media video animasi dalam proses suatu pembelajaran terhadap keterampilan bercerita siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di dalam suatu proses pembelajaran. Variabel X dalam penelitian ini adalah penggunaan metode pembelajaran storytelling berbantuan media video animasi dan variabel Y pada penelitian ini adalah keterampilan bercerita siswa. Penelitian ini dilakukan untuk mencari informasi apakah penggunaan media video animasi berpengaruh terhadap keterampilan bercerita siswa..

D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara atas rumusan masalah penelitian yang biasanya disajikan dalam bentuk pertanyaan. Disebut sementara karena jawaban tersebut hanya didasarkan pada teori yang relevan dan belum didukung oleh fakta empiris yang diperoleh melalui proses pengumpulan data. Penelitian yang merumuskan hipotesis

adalah penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Pada penelitian kualitatif tidak dirumuskan hipotesis, tetapi justru diharapkan dapat ditemukan hipotesis. Selanjutnya hipotesis tersebut akan diuji oleh peneliti dengan pendekatan kuantitatif (Sugiyono, 2020).

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat pengaruh menggunakan metode story telling dan penggunaan media video animasi terhadap peningkatan keterampilan bercerita siswa kelas V SDN 50 Kota Bengkulu.

2. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat pengaruh menggunakan metode story telling dan penggunaan media video animasi terhadap peningkatan keterampilan bercerita siswa kelas V SDN 50 Kota Bengkulu.