

Pengembangan Strategi *Storytelling* pada Pembelajaran Tematik

Sari Mahwati Hasibuan

STIT Hidayatullah Batam
Email: sarimahwati.hasibuan@gmail.com

Abstrak. Dari data yang telah ditinjau oleh penulis, bisa diketahui bahwa saat ini belum banyak terjadinya kolaborasi antara strategi *storytelling* dan permainan pembelajaran terkhusus pada pelajaran tematik dikelas rendah. Dikarenakan kelas rendah masih besar persentasinya dibanding dengan belajarnya, maka dari itu penulis memilih mengembangkan strategi pembelajaran yakni *storytelling* dengan permainan pembelajaran yakni *Catch Trap*. Dan dari peninjauan penulis bahwa strategi *storytelling* telah mampu meningkatkan persentase angka pada pembelajaran tematik dikelas rendah. Maka menurut pendapat penulis strategi ini akan memiliki pengaruh dengan angka persentase yang sangat tinggi ketika disandingkan dengan permainan *Catch Trap* tersebut.

Kata Kunci: Strategi *Storytelling*, Permainan pembelajaran

Abstract. From the data that has been reviewed by the author, it can be seen that currently there is not much collaboration between *storytelling* strategies and learning games, especially in thematic lessons in lower grades. Because the low class still has a large percentage of playing compared to learning, therefore the author chooses to develop a learning strategy, namely *storytelling* with a learning game, namely *Catch Trap*. And from the author's review that the *storytelling* strategy has been able to increase the percentage of numbers in thematic learning in low grades. So in the author's opinion, this strategy will have an influence with a very high percentage number when compared to the *Catch Trap* game.

Keywords: *Storytelling Strategy, Learning Game*

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses transformasi ilmu dari orang yang telah mengetahui kepada orang yang belum mengetahui sehingga orang yang tidak tahu menjadi tahu. Belajar dapat juga diartikan sebagai "suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan dan sebagainya".

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tentang Anak Usia Dini ialah anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Rentang usia anak usia dini menurut undang-undang ini berada pada rentang usia lahir sampai usia taman kanak-kanak. Serta menurut *National Association for the Education of Young Children (NAEYC)* Asosiasi para pendidik anak yang berpusat di Amerika ini mendefinisikan rentang usia berdasarkan perkembangan hasil penelitian di bidang psikologi perkembangan anak yang mengindikasikan bahwa terdapat pola umum yang dapat diprediksi menyangkut perkembangan yang terjadi selama 8 tahun pertama kehidupan anak (M. Rais Salim, 2019).

Dalam sebuah pembelajaran diperlukan adanya metode pembelajaran yang tepat. Salah satunya adalah metode bercerita (*storytelling*), anak sangat menyukai cerita sebab pada masa itu anak sangat menyukai hal-hal baru diantaranya mendengarkan cerita, dan metode story telling sudah terbukti mampu memberikan pemahaman kepada anak-anak dengan mudah. Sebagaimana yang dilakukan oleh

manusia yang paling mulia, Rasulullah Muhammad SAW, di saat Beliau memberikan pengajaran kepada anak didiknya.

Metode bercerita (*storytelling*) salah satu metode yang efektif untuk pembelajaran. Metode ini disukai oleh anak-anak, remaja, bahkan orang yang sudah tua sekalipun (Ariani & Hariyono, 2019). Selain memberikan pengetahuan dan contoh teladan yang bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, dan cerita juga sangat menghibur (Pratiwi, 2016).

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam bercerita atau story telling antara lain: diawali dengan doa, posisi yang pas saat bercerita, suara, penguasaan materi cerita, penjiwaan terhadap cerita yang mau diceritakan kepada anak, gerakan tubuh dalam bercerita, tangan tidak memenggang apa-apa kecuali alat peraga, tidak memutus cerita dengan teguran, tidak tergesa-gesa dan menggunakan kata-kata yang dimengerti anak serta yang terakhir ikhlas dan bersyukur.

Pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) memerlukan metode yang bervariasi. Permainan merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mewujudkan pembelajaran yang bernuansa PAKEM tersebut. Sebagai salah satu metode yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan PAKEM, metode permainan mempunyai banyak variasi. Banyaknya variasi teknik dalam metode permainan, memungkinkan guru lebih leluasa memilih teknik pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik kompetensi dan indikator yang ingin dicapai (Subana, M& Sunarti, 2000).

Selanjutnya, untuk mewujudkan metode permainan

dalam pembelajaran terdapat langkah-langkah penyusunan yang dipahami. Permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan. Apabila keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan bahasa tertentu, permainan tersebut dinamakan permainan bahasa. Sebenarnya dalam kegiatan mengajar guru sering menggunakan permainan, tetapi pada umumnya masih menerapkannya sebagai teknik pengajaran bahasa.

Dari uraian kata diatas, bisa ditarik kesimpulan bahwa, pembelajaran akan sangat terbantu jika guru atau pendidik menggunakan atau melaksanakan pembelajaran dengan metode dan strategi dengan permainan yang membuat pembelajaran akan sangat bervariasi dan berwarna sehingga peserta didik akan melaksanakan pembelajaran dengan sangat senang bahkan moment yang akan ditunggu-tunggu oleh peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dikategorikan penelitian kajian Pustaka atau *Library Research* dikarenakan penulis hanya mengkaji data yang telah dipilih melalui internet sesuai dengan judul yang telah dipaparkan oleh penulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam perencanaan untuk metode *story telling* (bercerita) seperti berikut ini: (1) Membaca langsung dari buku cerita; (2) Bercerita dengan menggunakan ilustrasi gambar dari buku; (3) Bercerita dengan metode dongeng; (4) Bercerita dengan menggunakan papan flanel; (5) Bercerita dengan menggunakan media

boneka dramatisasi cerita; (6) Bercerita sambil memainkan jari-jari tangan.

Dalam persiapan dalam membawakan cerita yang harus diperhatikan dan disiapkan oleh guru yaitu sebagai berikut: (1) Persiapan pengambilan judul/tema, judul jangan terlalu panjang, judul harus menarik dan disenangi anak; (2) Pendahuluan berisi pengenalan nama karakter serta pengalaman hidup para pelaku, memberikan gambaran suasana cerita yang akan disampaikan; (3) Isi cerita harus didukung dengan mimik wajah, intonasi suara; (4) Penutup cerita berisi kesimpulan dari cerita yang disampaikan.

Sebelum kegiatan dimulai guru-guru menyiapkan media seperti, buku cerita, boneka tangan, dan media yang berhubungan dengan tema pada hari itu, yang digunakan dalam kegiatan bercerita tersebut. Dalam perencanaan agar tujuan pembelajaran dalam tahap perkembangan bahasa anak harus melibatkan guru lain

dalam menunjang kegiatan bercerita seperti, berbagi buku cerita, berbagi pengalaman dan lain-lain. Dengan demikian maka pelaksanaan metode *story telling* (bercerita) bisa berjalan dengan baik karena sudah adanya perencanaan awal sebelum pembelajaran. Penulis juga melihat langsung guru membuat RKM (Rangkain Kegiatan Mingguan) dan RKH (Rangakaian Kegiatan Harian), yang akan digunakan untuk pedoman dalam pembelajaran terutama dalam metode bercerita.

Metode pembelajaran bermain mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai

tujuan pembelajaran. Menurut Nur semua metode pembelajaran ditandai dengan adanya struktur tugas, struktur tujuan dan struktur penghargaan. Struktur tugas, struktur tujuan dan struktur penghargaan pada metode pembelajaran bermain berbeda dengan struktur tugas, struktur tujuan serta struktur penghargaan metode pembelajaran yang lain. Tujuan metode pembelajaran (*learning*) bermain adalah hasil belajar akademik siswa meningkat dan siswa dapat menerima berbagai keragaman dari temannya, serta pengembangan keterampilan sosial.

Penulis menemukan pemikiran bahwa strategi *storytelling* tidak harus guru yang menjadi naratornya namun bisa dilemparkan kepada siswa guna mengembangkan kemampuan berbahasa siswa juga melatih kepercayaan diri pada siswa.

Pada penulisan ini akan dibahas Langkah dalam melaksanakan permainan pembelajaran *Catch Trap dengan Strategi Storytelling* sebagai berikut:

1. Guru memiliki sebuah barang atau benda yang ringan yang bisa diberikan kepada siswa untuk saling mengoper kan benda tersebut seperti bola kasti, spidol, pena, atau kertas yang telah dijadikan seperti bola.
2. Guru bisa memberikan petunjuk berupa nyanyian sambal diikuti oleh siswa.
3. Siswa mengoper kan benda tersebut sesuai nyanyiannya
4. Guru bisa menghentikan nyanyian ketika dirasakan sudah cukup.
5. Siswa yang mendapatkan benda tersebut ketika nyanyian telah usai, maka siswa tersebutlah yang mendapatkan giliran untuk

bercerita didepan kelas dan didepan teman-temannya.

6. Guru bisa memberikan punishment kepada siswa yang telahse mangat untuk menceritakan apa yang ingin diceritakannya.

Permainan dalam pembelajaran ini akan sangat membuah kan hasil sesuai dengan harapan pendidik. Pada pelajaran tematik terdapat beberapa pelajaran dalam satu kali pertemuan, misalnya pelajaran Bahasa Indonesia dengan pelajaran IPA, maka strategi ini bisa dimanfaatkan oleh guru dalam melaksanakan pelajaran tersebut. Contohnya dalam pelajaran Bahasa Indonesia tentang materi Pengalaman dan dalam pelajaran IPA tentang materi Menjaga Lingkungan, siswa bisa menceritakan tentang pengalamannya dalam menjaga lingkungan tersebut seperti pengalaman ikut serta dalam gotong royong di lingkungan rumahnya, atau tentang lingkungannya yang kotor memberikan dampak negatif pada Kesehatan keluarga dan dirinya sendiri.

PENUTUP

Dari semua pemaparan tersebut bisa penulis simpulkan bahwa, kolaborasi antara strategi *storytelling* dengan permainan pembelajaran *catch trap* ini bisa diterapkan dan dilaksanakan oleh guru dalam pembelajaran tematik terkhususnya dikelas rendah. Metode permainan merupakan cara menyajikan bahan pengajaran di mana siswa melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pengertian dan konsep tertentu.

Pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM) telah menjadi kebutuhan

dan kecenderungan pembelajaran saat ini dan terlebih lebih untuk waktu yang akan datang. Melalui PAKEM diharapkan kualitas proses dan hasil belajar siswa menjadi lebih berkualitas dan optimal. Beberapa ragam permainan bahasa antara lain, teka-teki silang, bisik berantai, berbalsan pantun, menebak benda misteri dan lain sebagainya. Dalam penggunaan metode permainan masih terdapat kelebihan dan kekurangannya, oleh karena itu sebagai guru hendaknya kita mengupayakan semaksimal mungkin agar tujuan yang telah dirumuskan diawal dapat tercapai.

Langkah-langkah pembelajaran terpenting yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran dengan menggunakan metode atau teknik permainan adalah:

1. Memahami setiap KD dan kemudian menjabarkannya menjadi sejumlah indikator yang benar dan tepat.
2. Memilih teknik permainan yang potensial untuk membantu siswa mencapai indikator.
3. Melaksanakan pembelajaran dengan teknik bermain secara efisien dan efektif.

Dan dengan dibuatnya tugas ini, penulis menyadari terdapat banyak kesalahan dalam penulisan serta penggunaan kata dan bahasa yang baik. Penulis berharap pembaca bersedia memberikan kritik dan saran yang baik kepada penulis, agar bisa mengurangi bahkan memperbaiki kesalahan yang terjadi dalam penulisan makalah yang berikutnya.

DAFTAR RUJUKAN

Ariani, L., & Hariyono, D. S. (2019).
Storytelling Sebagai Metode dalam

- Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Pada Anak Prasekolah.* Prosiding Seminar Nasional & Call Paper Psikologi Pendidikan 2019.
- M. Hasanah dan Nurchasanah. 2007. *Paket Pendidikan Pembelajaran Baca-Tulis Permulaan Anak Usia Sekolah Dasar*, (Malang: Lemlit UM, 2007), HAL. 15
- M. Rais Salim. (2019). *Penerapan Metode Story Telling untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iii Sd Gmih L.O.C Kabupaten Pulau Morotai.* Jurnal Mitra Pendidikan, 3(7).
- Pratiwi, R. R. (2016). *Penerapan Metode Storytelling untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SDN S4 Bandung.* Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1(1).
- Subana, M& Sunarti. (2000). *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia.* Bandung: Pustaka Setia.