

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Penelitian ini membahas tentang Metode *Storytelling* untuk Meningkatkan Minat Baca pada Anak Usia Dini di Raudatul Athfal Ummahat DDI Cappa Galung Kota Parepare, peneliti menggunakan beberapa referensi sebagai bahan acuan yang berhubungan dengan skripsi yang dibuat antara lain:

- 2.1.1 Penelitian yang telah dilakukan oleh Wahyuni Endah Maulidia dengan judul skripsi “Studi Kasus Minat Baca Anak di Taman Baca Kampung Pemulung Kalisari Damen Surabaya”. Skripsi ini merupakan penelitian lapangan yang bersifat deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk mengetahui studi kasus minat baca anak di taman baca kampung pemulung kalisari damen Surabaya. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan rancangan studi kasus. Pengumpulan data yang dilaksanakan dengan wawancara, Observasi dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan : (1) minat baca anak di taman baca kampung pemulung kalisari damen Surabaya dapat dikatakan dalam keadaan cukup baik. (2) Faktor-faktor yang mendorong minat baca anak di taman baca kampung pemulung kalisari damen Surabaya diantaranya adalah faktor keluarga, bakat, jenis kelamin, tingkat pendidikan, keadaan kesehatan, kebiasaan anak, buku bacaan yang menarik, dan hadiah. (3) Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan minat baca anak di taman baca kampung pemulung kalisari damen Surabaya diantaranya adalah memperbaiki sarana dan prasarana, memberikan susu setiap minggu, menambah koleksi buku,

mengadakan kompetisi, dan lain-lain.⁹ Jadi, persamaan dengan judul yang akan penulis teliti bahwa keduanya sama-sama membahas upaya menanamkan minat baca kepada anak. Namun upaya yang dilakukan berbeda sebab upaya yang dilakukan oleh beliau fokus kepada pendidikan informal sedangkan upaya yang dilakukan oleh penulis nantinya fokus kepada pendidikan formal pada Raudatul Athfal Ummahat DDI Cappa Galung Kota Parepare dengan penerapan metode *storytelling* dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu beliau juga fokus untuk mengetahui bagaimana minat baca anak di taman baca kampung pemulung kalisari damen Surabaya, faktor-faktor yang mendorong dan upaya-upaya yang dilakukan untuk meningkatkan minat baca anak. Sedangkan penulis ingin melakukan penelitian dengan menerapkan metode *storytelling* sehingga dapat diketahui pengaruhnya terhadap minat baca anak usia dini di Raudatul Athfal Ummahat DDI Cappa Galung Kota Parepare.

- 2.1.2 Penelitian yang telah dilakukan oleh Shinta Trisna Mardiana dengan judul skripsi “Pengaruh *Storytelling* Melalui Audiovisual Film Kartun untuk Meningkatkan Daya Ingat pada Siswa Sekolah Dasar”. Pada penelitian ini bertujuan adalah untuk membuktikan bahwa *storytelling* melalui audiovisual film kartun dapat meningkatkan daya ingat pada anak usia sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan eksperimen dengan desain *one group pre-test post-test*. Pengambilan data dengan menggunakan metode IST (ME) yang berumur 11-12 tahun yang memiliki tingkat daya ingat yang rendah pada hasil

⁹Wahyuni Endah Maulidia, “*Studi Kasus Minat Baca Anak di Taman Baca Kampung Pemulung Kalisari Damen Surabaya*” (Skripsi Sarjana; Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Suanan Ampel: Surabaya, 2018), h.7.

test IST *ME* daya ingat dengan jumlah subjek 10 orang ($Z = -3.817$; $p = 0.005 < 0.05$). Sehingga, dapat disimpulkan bahwa *storytelling* melalui audiovisual film kartun dapat meningkatkan daya ingat anak.¹⁰ Jadi, persamaan dengan judul yang akan penulis teliti bahwa keduanya sama-sama membahas bertujuan adalah untuk membuktikan bahwa metode *storytelling* dapat meningkatkan potensi yang dimiliki oleh anak. Walaupun potensi yang dimaksud oleh Shinta Trisna Mardiana adalah daya ingatan pada anak usia sekolah dasar sedangkan penulis berfokus kepada minat baca pada anak usia dini di Raudatul Athfal Ummahat DDI Cappa Galung Kota Parepare.

2.2 Tinjauan Teoritis

Penelitian ini akan menggunakan suatu bangunan kerangka teoritis atau konsep-konsep yang akan menjadi *grand teori* dalam menganalisis permasalahan yang akan diteliti atau untuk menjawab permasalahan yang telah dibangun masalahnya.

2.2.1 Teori Perkembangan

2.2.1.1 Konsep dasar perkembangan

Kata perkembangan berasal dari kata dasar kembang yang berarti mekar, membentangi, atau hal-hal yang bersifat dinamis (mengalami perubahan). Perkembangan adalah suatu proses ilmiah atau pasti di alami oleh setiap makhluk hidup, merupakan proses yang bersifat kualitatif dan berhubungan dengan kematangan individu yang ditinjau dari perubahan yang bersifat progresif serta sistematis.

¹⁰Shinta Trisna Mardiana, “*Pengaruh Storytelling Melalui Audiovisual Film Kartun untuk Meningkatkan Daya Ingat pada Siswa Sekolah Dasar*” (Skripsi Sarjana; Jurusan Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang: Malang, 2018), h. 1.

Menurut Poerwanti perkembangan merupakan proses perubahan kualitatif yang mengacu pada kualitas fungsi organ-organ jasmaniah, dan bukan pada organ jasmaniahnya, sehingga penekanan arti perkembangan terletak pada penyempurnaan fungsi psikologis yang termanifestasi pada kemampuan organ fisiologis.¹¹ Adapun Menurut Reni Akbar Hawadi secara luas diartikan sebagai keseluruhan proses perubahan potensi yang dimiliki individu yang diwujudkan dalam bentuk kualitas kemampuan, sifat, ciri-ciri yang baru. Perkembangan juga mencakup konsep usia, yang dimulai saat terjadinya pembuahan dan akan berakhir dengan kematian.¹² Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan adalah proses perubahan yang bersifat kualitatif yang mengacu pada kematangan system organ individu berupa acuan pola perilaku yang menjadi manifestasi penyempurnaan fungsi mental psikologis.

2.2.1.2 Perkembangan Psikososial

Perkembangan psikososial merupakan suatu teori yang dikemukakan oleh Erik H. Erikson. Perkembangan psikososial menjelaskan bahwa sepanjang sejarah hidup manusia, setiap orang mengalami tahapan perkembangan dari bayi sampai dengan usia lanjut. Perkembangan sepanjang hayat tersebut diperhadapkan dengan delapan tahapan yang masing-masing mempunyai nilai kekuatan yang membentuk karakter positif atau sebaliknya, berkembang sisi kelemahan sehingga karakter negatif yang mendominasi pertumbuhan seseorang. Erikson menyebut setiap tahapan tersebut sebagai krisis atau konflik yang mempunyai sifat sosial dan psikologis yang sangat berarti bagi kelangsungan perkembangan di masa depan .

¹¹Poerwanti, *Perkembangan Peserta Didik* (Malang: UMM Press, 2005), h. 2.

¹²Reni Akbar Hawadi, *Psikologi Perkembangan Anak mengenal Sifat, Bakat dan Kemampuan Anak* (Jakarta: PT Grasindo, 2014), h. 9.

Perkembangan psikososial dijelaskan dalam delapan tahap rentetan hidup yang berkesinambungan yang dialami oleh individu. Perkembangan ini sangat berkaitan dengan interaksi individu dengan individu/kelompok masyarakat atau dapat disebut kegiatan sosial. Adapun perkembangan psikososial menurut Erikson dibagi menjadi delapan tahapan sebagai berikut;

2.2.1.2.1 Tahap 1 *Trust vs Mistrust* (kepercayaan vs kecurigaan)

Tahap ini terjadi pada masa bayi atau tahun pertama (usia 0 – 2 tahun) yang merupakan titik awal pembentukan kepribadian individu. Individu di usia ini belajar mempercayai orang lain agar kebutuhan-kebutuhan dasarnya terpenuhi. Peran pengasuhan sangat penting di usia ini, peran ibu atau orang-orang terdekat seperti pengasuh yang mampu menciptakan keakraban dan kepedulian akan mampu mengembangkan kepercayaan dasar individu. Sebaliknya perlakuan yang keliru dari pengasuh yang malah merenggangkan sisi keakraban dengan berbagai bentuk penolakan akan mengakibatkan bertumbuhnya perasaan tidak percaya sehingga anak memandang dunia sekelilingnya sebagai tempat yang buruk baginya.¹³

2.2.1.2.2 Tahap 2 Otonomi vs Perasaan Ragu

Tahap ini terjadi di usia 2-3 tahun, konflik yang dialami pada tahap ini yaitu tentang kemampuan otonomi vs rasa malu serta keragu-raguan. Potensi yang seharusnya dikembangkan adalah potensi otonomi dimana anak belajar menjadi bebas untuk lebih mandiri memilih. Kebutuhan tersebut dapat terpenuhi melalui motivasi untuk melakukan kepentingannya sendiri seperti belajar makan atau berpakaian secara mandiri, berbicara, bergerak atau mendapat jawaban dari sesuatu yang ditanyakan.

¹³ Erikson, E.H, *Childhood and Society*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), h. 291.

2.2.1.2.3 Tahap 3 Inisiatif vs Kesalahan

Tahap ini terjadi pada usia 3-6 tahun. Pada tahap ini seyogianya individu belajar mengenal dan menyelaraskan kemampuan yang ada dalam diri dengan harapan atau tujuan hidup. Tetapi individu diusia ini terkadang kewalahan mengenali potensinya yang menyebabkan individu di tahap ini cenderung menguji kemampuannya tanpa mengenal potensi yang ada pada dirinya. Konflik yang terjadi adalah Inisiatif atau terbentuknya perasaan bersalah. Bila lingkungan sosial kurang mendukung maka anak kurang memiliki inisiatif.

2.2.1.2.4 Tahap 4 Kerajinan vs Inferioritas

Tahap ini terjadi di usia 6-12 tahun, konflik pada tahap ini ialah kerja aktif vs rendah diri, itu sebabnya kekuatan yang perlu ditumbuhkan ialah “kompetensi” atau terbentuknya berbagai keterampilan. Membandingkan kemampuan diri sendiri dengan teman sebaya terjadi pada tahap ini. Anak belajar mengenai ketrampilan sosial dan akademis melalui kompetisi yang sehat dengan kelompoknya. Keberhasilan yang diraih anak memupuk rasa percaya diri, sebaliknya apabila anak menemui kegagalan maka terbentuklah inferioritas.¹⁴

2.2.1.2.5 Tahap 5 Identitas vs Kekacauan Identitas

Tahap ini terjadi pada usia 12-20 tahun pada tahap ini anak mulai memasuki usia remaja dimana identitas diri baik dalam lingkup sosial maupun dunia kerja mulai ditemukan. Bisa dikatakan masa remaja adalah awal usaha pencarian diri sehingga anak berada pada tahap persimpangan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa. Konflik utama yang terjadi ialah Identitas vs Kekaburan Peran sehingga perlu

¹⁴Erikson, E.H, *Childhood and Society*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), h. 308.

komitmen yang jelas agar terbentuk kepribadian yang mantap untuk dapat mengenali dirinya.

2.2.1.2.6 Tahap 6 Keintiman vs Isolasi

Tahap ini terjadi usia 20-40 tahun, Pada tahap ini kekuatan dasar yang dibutuhkan ialah “kasih” karena muncul konflik antara keintiman atau keakraban vs keterasingan atau kesendirian. Agen sosial pada tahap ini ialah kekasih, suami atau istri termasuk juga sahabat yang dapat membangun suatu bentuk persahabatan sehingga tercipta rasa cinta dan kebersamaan. Bila kebutuhan ini tidak terpenuhi, maka muncullah perasaan kesepian, kesendirian dan tidak berharga.¹⁵

2.2.1.2.7 Tahap 7 Generatifitas vs Stagnasi

Tahap ini terjadi pada usia 40-65 tahun, Seseorang telah menjadi dewasa pada tahap ini sehingga diperhadapkan kepada tugas utama untuk menjadi produktif dalam bidang pekerjaannya serta tuntutan untuk berhasil mendidik keluarga serta melatih generasi penerus. Konflik utama pada tahap ini ialah generatifitas vs stagnasi, sehingga kekuatan dasar yang penting untuk ditumbuhkan ialah “kepedulian”. Kegagalan pada masa ini menyebabkan stagnasi atau keterhambatan perkembangan.

2.2.1.2.8 Tahap 8 Integritas vs Keputusasaan

Tahap ini terjadi di usia lansia 65 tahun-kematian, Pribadi yang sudah memasuki usia lanjut mulai mengalami penurunan fungsi-fungsi kesehatan. Begitu juga pengalaman masa lalu baik keberhasilan atau kegagalan menjadi perhatiannya sehingga kebutuhannya adalah untuk dihargai. Konflik utama pada tahap ini ialah Integritas Ego vs Keputusasaan dengan kekuatan utama yang perlu dibentuk ialah

¹⁵ Erikson, E.H, *Childhood and Society*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), h. 314

pemunculan “hikmat atau kebijaksanaan”. Fungsi pengalaman hidup terutama yang bersifat sosial, memberi makna tentang kehidupan.¹⁶

2.2.1.3 Perkembangan Kognitif

Susanto mengatakan kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang ditandai dengan berbagai minat dalam belajar.¹⁷ Patmodewo mengemukakan kognitif adalah berfikir dan mengamati. Kognitif menunjukkan perkembangan dari cara berfikir, dan kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai macam cara untuk menyelesaikan suatu masalah yang dapat digunakan untuk pertumbuhan kecerdasan.¹⁸

Dari beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa pengembangan kognitif adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan serta kemampuan untuk memecahkan suatu masalah.

2.2.2 Teori Motivasi

Motivasi adalah akar dari bahasa Latin *movore*, yang berarti gerak atau sebuah dorongan untuk bergerak.¹⁹ Adapun dalam bahasa Inggris berasal dari kata *motive* yang artinya daya gerak atau alasan.²⁰ Dan adapun dalam bahasa Indonesia ,

¹⁶Erikson, E.H *Childhood and Society*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), h. 308.

¹⁷Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 47.

¹⁸Patmodewo Soemantri, *Buku Ajar Pendidikan Prasekolah*, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Akademik, 1995), h. 27.

¹⁹Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*, (Yogyakarta, Ar-Ruzz Media, 2014), h. 319.

²⁰John Eschols dan Hasan Shadil, *Kamus Bahasa Inggris*, (Jakarta: Gramedia Pustaka, 2003), h. 386.

berasal dari kata motif yang berarti upaya yang mendorong diri seseorang dalam melakukan sesuatu.²¹

Menurut Abdur Rahman Shaleh, teori-teori motivasi ada tujuh. Adapun teori-teori tersebut adalah sebagai berikut:

1. Teori hedonisme, dalam bahasa Yunani hedonism berarti kesukaan, kesenangan, atau kenikmatan. Hedonisme adalah suatu aliran di dalam filsafat yang memandang bahwa tujuan hidup yang utama pada manusia adalah mencari kesenangan yang bersifat duniawi
2. Teori naluri (psikoanalisis), teori naluri ini merupakan bagian terpenting dari pandangan mekanisme terhadap manusia. Naluri merupakan suatu kekuatan biologis bawaan, yang mempengaruhi anggota tubuh untuk berlaku dengan cara tertentu dalam keadaan tepat. Sehingga semua pemikiran dan perilaku manusia merupakan hasil dari naluri yang diwariskan dan tidak ada hubungannya dengan akal.
3. Teori reaks yang dipelajari, teori ini berbeda pandangan dengan tindakan atau perilaku manusia yang berdasarkan naluri-naluri, tetapi berdasarkan pola dan tingkah laku yang dipelajari dari kebudayaan ditempat orang itu hidup.
4. *Drive theory*, teori ini merupakan perpaduan antara “teori naluri” dengan “teori interaksi yang dipelajari”. Daya pendorong adalah semacam naluri, tetapi hanya sesuatu dorongan kekuatan yang luas terhadap suatu arah yang umum. Misalnya, suatu daya pendorong pada lawan jenis. Namun cara-cara yang digunakan berbeda-beda bagi setiap individu, menurut latar belakang dan kebudayaan masing-masing.

²¹Sardiaman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, h. 73.

5. Teori Arousal, teori ini dikemukakan oleh Elizabeth Duffy. Menurutnya, organisme tidak selalu berusaha menghilangkan ketenangan tetapi justru tidak sebaliknya, dimana organisme berusaha meningkatkan ketenangan dalam dirinya.
6. Teori Atribusi, perilaku seseorang ditentukan oleh bagaimana dia menafsirkan atau berusaha mengerti apa yang melatarbelakangi peristiwa-peristiwa yang terjadi disekitarnya. Teori ini merupakan teori yang dikemukakan oleh kelompok teori kognitif yang berusaha menggambarkan secara sistematis penjelasan-penjelasan perihal kenapa seseorang berhasil atau gagal dalam suatu aktivitas.
7. Teori kebutuhan, teori ini beranggapan bahwa tindakan yang dilakukan oleh manusia pada hakikatnya adalah untuk memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan fisik maupun kebutuhan psikis.²²

Abraham Maslow menjelaskan bahwa motivasi sangat mempengaruhi perilaku manusia. Hal tersebut melatar belakangi munculnya teori motivasi Maslow dengan gambaran tingkatan-tingkatan motif atau disebut dengan istilah hirarki kebutuhan manusia.

Maslow menjelaskan bahwa perilaku memiliki motif dengan tujuan yang diarahkan untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan manusia. Hal tersebut juga menjadi acuan berupa gambaran kebutuhan-kebutuhan manusia sehingga setiap manusia memahami kebutuhannya dan kebutuhan-kebutuhan orang lain. Teori ini menggambarkan kebutuhan-kebutuhan manusia dalam piramida tingkatan kebutuhan yang disesuaikan dengan skala prioritas manusia. Kebutuhan-kebutuhan tersebutlah yang menjadi motif sekaligus drive (dorongan) manusia dalam berperilaku.

²² Andi Dian Fitriana, *Human Relatinon Pendekatan dalam Membangun Hubungan Efektif*, (Makassar: LSQ, 2019), h. 79.

Dalam teori hierarki kebutuhan dari Abraham Maslow, kebutuhan manusia dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Kebutuhan fisiologis

Kebutuhan ini merupakan kebutuhan paling dasar manusia atau biasa disebut dengan kebutuhan primer. Kebutuhan ini secara umum berisi kebutuhan untuk mempertahankan hidup yaitu kebutuhan makan dan minum, kebutuhan istirahat dan kesehatan, serta kebutuhan seksual. Kebutuhan ini berada pada level terbawah dalam hirarki kebutuhan manusia

2. Kebutuhan rasa aman

Kebutuhan selanjutnya adalah kebutuhan untuk memperoleh rasa aman, tenang, selamat, dan sejahtera dalam menjalani kehidupan. Kebutuhan ini biasa berisi materi-materi kebutuhan sekunder manusia seperti tempat tinggal, keamanan, pendidikan, dan sebagainya.

3. Kebutuhan sosial

Kebutuhan selanjutnya yaitu kebutuhan untuk menjalani kehidupan sosial sebagaimana mestinya. Kebutuhan ini muncul dari konsepsi manusia yang memiliki hakikat sebagai makhluk sosial. Kebutuhan ini berupa kebutuhan dalam bergaul, berinteraksi, berkomunikasi, menjalin pertemanan serta kebutuhan memperoleh cinta kasih.

4. Kebutuhan penghargaan

Kebutuhan ini merupakan lanjutan dari kebutuhan-kebutuhan selanjutnya. Secara hakikat, manusia merupakan makhluk yang membutuhkan pengakuan atas eksistensinya, penghargaan dari diri sendiri dan orang lain agar lebih nyaman dalam mencintai dirinya dan menjalani kehidupan sosialnya.

5. Kebutuhan aktualisasi diri

Kebutuhan ini merupakan kebutuhan tertinggi yang diperlukan manusia dalam menjalani kehidupannya. Manusia mengharapkan agar mampu mengaktualisasikan dirinya dalam lingkungan yang nyata serta mendapat respon yang baik dari lingkungannya dengan segala konsep diri yang diaktualisasikan.

2.3 Tinjauan Konseptual

2.3.1 Pengertian Metode *Storytelling*

2.3.1.1 Pengertian Metode

Metode merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.²³ Kata Metode berasal dari Bahasa Yunani yaitu “*methodos*” yang artinya cara atau jalan yang ditempuh. Dalam kaitanya dengan upaya ilmiah, maka, metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan. Menurut Max Siporin metode merupakan orientasi kegiatan yang mengarah pada persyaratan tujuan dan tugas yang nyata. Sedangkan menurut Pasaribu Simanjuntak, metode adalah suatu cara sistematis yang digunakan demi tercapainya sebuah tujuan. Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode merupakan suatu cara sistematis yang merupakan orientasi kegiatan yang digunakan demi tercapainya tujuan dengan menggunakan tugas yang nyata.

2.3.1.2 Pengertian Storytelling

²³Andi Prastowo, *Menyusun Rencana Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*, (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2015), h.27.

Storytelling yaitu bercerita atau mendongeng adalah sebuah teknik atau kemampuan untuk menceritakan sebuah kisah, pengaturan adegan, event, dan juga dialog. Kalau di film maker bersenjatakan kamera; di komik, para komikus bersenjatakan gambar dan angle cerita; di cerpen atau novel, para penulis bersenjatakan pena, diksi dan permainan kata serta deksripsi, dengan menyampaikan sebuah cerita dengan cara mendongeng.²⁴

Storytelling menggunakan kemampuan penyaji untuk menyampaikan sebuah cerita dengan gaya, intonasi dan alat bantu yang menarik minat pendengar. *Storytelling* sering digunakan dalam proses belajar mengajar utamanya pada tingkat pemula atau anak-anak. Teknik ini bermanfaat melatih kemampuan mendengar secara menyenangkan. Orang yang ingin menyampaikan *storytelling* harus mempunyai kemampuan *public speaking* yang baik, memahami karakter pendengar, meniru suara-suara, pintar mengatur nada dan intonasi serta keterampilan memakai alat bantu. Dikatakan berhasil menggunakan teknik *storytelling* jika pendengar mampu menangkap jalan cerita serta merasa terhibur. Selain itu, pesan moral dalam cerita juga diperoleh.²⁵

2.3.1.2.1 Tujuan dan Fungsi *Storytelling*

Adapun tujuan *storytelling* adalah agar pembaca atau pendengar dapat membedakan perbuatan yang baik dan buruk agar dapat diaplikasikan dalam kehidupan keseharian. Dengan adanya metode *storytelling*, orang tua atau guru dapat menambahkan nilai-nilai keislaman dalam diri anaknya seperti ibu bapak bisa menunjukkan sifat baik dan buruk serta ganjaran dari setiap perbuatannya.

²⁴Triningsih Atin Istiarni. *Jejak Pena Pustakawan* (Surabaya: Azyan Mitra Media, 2018), h. 189.

²⁵Agus DS, *Pintar Mendongeng Dalam 5 Menit* (Yogyakarta: Kanisius, 2010), h. 7.

Menurut Ansell, tujuan *storytelling* dalam pendidikan adalah menanamkan akhlak islamiyah dan perasaan ketuhanan kepada anak dengan harapan melalui pendidikan dapat menggugah anak untuk senantiasa merenung dan berpikir sehingga dapat terwujud dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan pendapat Abdul Aziz Majid bahwa adapun tujuan *storytelling* untuk menghibur perasaan dan jiwa serta menyenangkan mereka yang menyampaikan *storytelling* dengan baik, membantu pengetahuan secara umum, mengembangkan imajinasi dan mendidik akhlak.

2.3.1.2.2 Jenis-Jenis *Storytelling*

Terdapat beberapa jenis *storytelling* antaranya:

1. Fabel, adalah dongeng yang berisi tentang dunia binatang. Dongeng ini yang paling disenangi oleh si kecil karena daya ketertarikan anak-anak terhadap binatang masih sangat tinggi. Sebagai contoh dongeng Kancil dan Buaya.
2. Legenda, adalah dongeng yang berhubungan dengan keajaiban alam, biasanya berisi tentang kejadian suatu tempat. Sebagai contoh dongeng yang terjadinya Danau Toba, dan dongeng terjadinya gunung Tangkuban Perahu.
3. Mite, adalah dongeng tentang dewa-dewa dan makhluk halus. Isi ceritanya tentang kepercayaan animism. Sebagai contoh dongeng Nyi Roro Kidul.
4. Sage, adalah dongeng yang di dalamnya banyak mengandung unsur sejarah. Karena diceritakan dari mulut ke mulut, lama kelamaan terdapat tambahan cerita yang bersifat khayal. Sebagai contohnya dongeng Jaka Tinggir.
5. Parebel, adalah dongeng yang banyak mengandung nilai-nilai pendidikan atau cerita pendek dan sederhana yang mengandung ibarat atau hikmah sebagai pedoman hidup. Sebagai contohnya dongeng Si Malin Kundang.²⁶

²⁶Rosidatun, *Model Impementasi Pendidikan Karakter*, (Gresik: Caremedia Communion, 2018), h. 94

2.3.1.2.3 Tahapan-tahapan *Storytelling*

Terdapat tiga tahapan dalam *storytelling*, yaitu persiapan sebelum acara *storytelling* dimulai, saat proses *storytelling* berlangsung, dan sesudah kegiatan *storytelling* selesai.

1. Persiapan sebelum *storytelling*

Hal pertama yang perlu dilakukan adalah memilih judul buku yang menarik dan mudah diingat. Melalui judul audience maupun pembaca akan bermanfaat.

2. Saat *storytelling* berlangsung

Saat proses terpending dalam *storytelling* adalah pada tahap *storytelling* berlangsung, saat akan memasuki sesi acara *storytelling*, pendongeng harus menunggu kondisi sehingga audience siap untuk menyimak dongeng yang akan disampaikan. Ada beberapa faktor yang dapat menunjang berlangsungnya proses *storytelling* agar menjadi menarik untuk disimak.

1. Kontak mata

Saat *storytelling* berlangsung, pendongeng harus melakukan kontak mata dengan audience. Pandanglah audience dan diam sejenak. Dengan melakukan kontak mata akan merasa dirinya diperhatikan dan diajak untuk berinteraksi. Selain itu, dengan melakukan kontak mata kita dapat melihat apakah audience menyimak jalan cerita yang didongengkan. Dengan begitu, pendongeng dapat mengetahui reaksi dari audience.

2. Mimik wajah

Pada waktu *storytelling* sedang berlangsung, mimik wajah pendongeng dapat menunjang hidup atau tidaknya sebuah cerita yang disampaikan. Pendongeng harus dapat mengekspresi wajahnya sesuai dengan yang didongengkan.

3. Gerak tubuh

Gerak tubuh pendongeng waktu proses *storytelling* berjalan dapat turut pula mendukung menggambarkan jalan cerita yang lebih menarik. Cerita yang didongengkan akan terasa berbeda jika mendongeng melakukan gerakan-gerakan yang merefleksikan apa yang dilakukan tokoh-tokoh yang didongengkannya. Dongeng akan terasa membosankan, dan akhirnya audience tidak antusias lagi mendengarkan dongeng.

4. Suara

Tidak rendahnya suara yang diperdengarkan dapat digunakan pendongeng untuk membawa audience merasakan situasi dari cerita yang didongengkan. Pendongeng akan meninggikan intonasi suaranya untuk merefleksikan cerita yang mulai memasuki tahap yang menegangkan. Pendongeng professional biasanya mampu menirukan suara-suara dari karakter tokoh yang didongengkan. Misalnya suara ayam, suara orang tua dan lain-lain.

5. Kecepatan

Pendongeng harus dapat menjaga kecepatan atau tempo pada saat *storytelling*. Agar kecepatan yang dapat membuat anak-anak menjadi bingung ataupun terlalu lambat sehingga menyebabkan anak-anak menjadi bosan.

6. Alat peraga

Untuk menarik minat anak-anak dalam proses *storytelling*, perlu adanya alat peraga seperti misalnya boneka kecil yang dipakai ditangan untuk mewakili tokoh yang menjadi materi dongeng. Selain boneka, dapat juga dengan cara memakai kostum-kostum hewan yang lucu, intinya membuat anak merasa ingin tahu dengan materi dongeng yang akan disajikan.

2. Sesudah kegiatan *storytelling* selesai

Ketika proses *storytelling* selesai dilaksanakan, tibalah saatnya bagi pendongeng untuk mengevaluasi cerita. Melalui cerita tersebut kita dapat belajar tentang apa saja. Setelah itu pendongeng dapat mengajak audience untuk gemar membaca dan merekomendasikan buku-buku dengan tema lain yang isinya menarik.²⁷

2.3.1.2.4 Manfaat Menggunakan Metode *Storytelling*

Storytelling adalah metode yang efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak ketika mama papa melakukan *storytelling* pada anak itu akan membantu mengajarkan anak untuk mendengar, merangsang kekuatan berfikir, mempelajari sifat dan karakter, meningkatkan keterampilan komunikasi dan tulisan, serta memahami alur cerita.²⁸

2.3.1.3 Anak Usia Dini

2.3.1.3.1 Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berusia nol tahun atau sejak lahir sampai berusia kurang lebih delapan tahun (0-8). Usia dini merupakan usia di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*). Makanan yang bergizi yang seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut.

2.3.1.3.2 Karakteristik Cara Belajar Anak Usia Dini

²⁷Triningsih Atin Istiarni, *Jejak Pena Pustakawan*, (Surabaya: Azyan Mitra Media, 2018), h. 192-195.

²⁸Shakuntala Dewi, *Jadikan Anak Anda Jenius*, (Jakarta: PT Gramedia, 2011), h. 66-77.

Pada umumnya anak usia dini memandang segala sesuatu sebagai satu kesatuan yang utuh (*kaffah*) sehingga pembelajaran masih bergantung pada objek konkrit, lingkungan dan pengalaman yang di alaminya. Berdasarkan hal tersebut, Mulyasa menganalisis dan mengidentifikasi enam karakteristik cara belajar anak usia dini:

1. Belajar melalui gerak refleks dan aktifitas tubuh. Gerak refleks bertujuan merespon berbagai rangsangan dari luar, baik yang positif maupun negatif.
2. Belajar memainkan perasaan, dan hati nurani. Perasaan dan hati nurani merupakan pola perilaku yang kompleks yang tidak dipelajari, tetapi suatu pembawaan yang pada setiap orang.
3. Belajar sambil bermain. Setiap anak yang normal menyukai bermain dan permainan, serta melalui bermain dan permainan tersebut mereka memperoleh pengalaman, baik yang menyenangkan maupun tidak menyenangkan.
4. Belajar melalui komunikasi, interaksi dan sosialisasi. Pada masa ini anak mulai membentuk sikap terhadap kelompok dan lembaga sosial, belajar bergaul dengan teman sebayanya.
5. Belajar dari lingkungan. Lingkungan membentuk cara belajar anak dengan memberikan stimulus dan tantangan, kemudian anak mereaksi stimulus dan tantangan tersebut secara bertahap, yang nantinya akan membentuk cara dan kebiasaan belajarnya.
6. Belajar melalui hasrat dan kebutuhan. Hasrat dan kebutuhan anak usia dini sangat berpengaruh terhadap perkembangannya. Hasrat dan kebutuhan, terdiri dari dua

kelompok, yaitu kebutuhan fisiologis-organik; seperti makan dan minum dan kebutuhan psikis, seperti kasih sayang, dan rasa aman.²⁹

2.3.1.3.3 Kriteria Memilih Metode Pembelajaran PAUD

Kriteria dalam pemilihan metode pembelajaran yang harus dipertimbangkan guru dalam memilih metode pembelajaran antara lain:

1. Karakteristik tujuan pembelajaran
2. Karakteristik anak sebagai peserta didik
3. Karakteristik tempat yang akan digunakan untuk kegiatan belajar (di dalam atau di luar ruangan)
4. Karakteristik tema atau bahan yang akan disajikan kepada anak
5. Karakteristik pola kegiatan yang akan digunakan apakah melalui pengaruh langsung, semi-kreatif, atau kreatif.

Dari kriteria di atas akan memberikan implikasi bagi guru untuk dapat memilih metode pembelajaran yang tepat pada proses pendidikan anak usia dini. Dari kriteria tersebut penulis berharap mampu mengimplikasinya dalam penelitian tentang metode *storytelling*. Dalam sebuah hadist sabda Rasulullah yang berbunyi:

تَعَلَّمُوا وَعَلِّمُوا وَتَوَاضَعُوا لِمُعَلِّمِكُمْ لِمُعَلِّمِكُمْ وَلْيَلُّوا (اِنِّي الطَّبْرَ رَوَاهُ)

Terjemahannya:

"Belajarlah kamu semua, dan mengajarlah kamu semua, dan hormatilah guru-gurumu, serta berlaku baiklah terhadap orang yang mengajarkanmu." (HR Tabrani)³⁰

²⁹E. Mulyasa, *Strategi Pembelajaran PAUD*, (Cetakan I; Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 58-59.

2.3.1.4 Minat Baca

2.3.1.4.1 Pengertian Minat Membaca

Minat adalah suatu keadaan mental yang menghasilkan respons terarahkan kepada suatu situasi atau objek tertentu yang menyenangkan dan memberi kepuasan kepadanya (*satisfiers*). Definisi ini menjelaskan bahwa minat berfungsi sebagai daya penggerak yang mengarahkan seseorang melakukan kegiatan tertentu yang spesifik. Motivasi adalah sumber untuk mempertahankan minat terhadap kegiatan dan menjadikan kegiatan sangat menyenangkan (*excitement*). Motivasi adalah sumber untuk mempertahankan minat terhadap kegiatan dan menjadikan kegiatan sangat menyenangkan (*excitement*).³¹

Minat dapat menjadi pendorong atau motivasi bagi seseorang untuk melakukan sesuatu. Dengan demikian minat baca berarti dorongan atau motivasi untuk membaca, minat baca juga bisa berfungsi sebagai alat motivasi pada seseorang untuk membaca, yang berarti pula motivasi untuk belajar.³²

Minat baca adalah merupakan hasrat seseorang atau siswa terhadap bacaan, yang mendorong munculnya keinginan dan kemampuan untuk membaca, diikuti oleh kegiatan nyata membaca bacaan yang diminatinya. Minat baca bersifat pribadi dan merupakan produk belajar.

Tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan. Makna, arti (*meaning*) erat sekali berhubungan dengan maksud tujuan, atau intensif kita dalam membaca. Seperti yang

³⁰AbdulJalil, *Hadits-hadits Tentang Menuntut Ilmu itu Wajib*, <https://news.detik.com/berita/d-4738905/inilah-hadits-hadits-tentang-menuntut-ilmu-itu-wajib> (Diakses 8 Juli 2020).

³¹C. Semiawan, "*Lingkungan Belajar yang Mengundang Suatu Pendekatan Bermakna dalam Meningkatkan Perkembangan Anakretardasi Mental*", Disertasi, (Jakarta: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan. 1978). h. 120.

³²Mudjito, *Pembinaan Minat Baca* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2001), h. 86.

terdapat di dalam al-Qur'an seperti firman Allah Swt dalam QS. Al-Baqarah/2 : 44 berikut ini:

﴿ أَتَأْمُرُونَ النَّاسَ بِالْبِرِّ وَتَنْسَوْنَ أَنْفُسَكُمْ وَأَنْتُمْ تَتْلُونَ الْكِتَابَ أَفَلَا تَعْقِلُونَ ﴾

Terjemahannya:

Mengapa kamu suruh orang lain (mengerjakan) kebaikan, sedang kamu lupa diri (kewajiban)mu sendiri, padahal kamu membaca Al Kitab Al Kitab (Taurat)? Maka tidaklah kamu berpikir?³³

2.3.1.4.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Minat Baca

Membaca sangat penting bagi kehidupan manusia. Akan tetapi, kenyataannya bahwa banyak orang dewasa apalagi anak-anak belum menjadikan membaca sebagai suatu kebiasaan. Hal itu dikarenakan mereka belum menjadikan membaca sebagai suatu kebutuhan atau budaya. Minat membaca tidak hadir dengan sendirinya tetapi terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi minat membaca antaranya:

1. Budaya membaca rendah

Masyarakat negara-negara yang sedang berkembang masih terkenal dengan budaya mengobrol dibandingkan dengan budaya membaca. Hal ini bisa dilihat misalnya ditempat-tempat umum, ketika mereka antri untuk sesuatu mereka lebih banyak menghabiskan waktunya untuk mengobrol atau melamun dibandingkan dengan membaca buku. Kesadaran masyarakat untuk menggunakan waktu yang berharga untuk membaca masih rendah.

³³Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Surabaya: Fajar Mulya, 2013), h. 7.

2. Pengaruh televisi

Televisi sangat besar pengaruhnya untuk orang dewasa maupun anak-anak. Kebanyakan mereka menghabiskan waktu luangnya didepan televisi apakah untuk menonton film anak, sinetron maupun liputan kriminal. Meski program televisi itu tidak salah, tetapi jika mengkonsumsinya terlalu banyak dapat menyita waktu yang berharga yang seharusnya bisa dialokasikan untuk hal-hal yang bermanfaat yaitu membaca sebuah buku.

3. Buku bukan prioritas

Pada umumnya di Negara berkembang, masyarakatnya masih berjuang dalam masalah ekonomi sehingga fokus kehidupannya lebih kepada fokus pemenuhan kebutuhan pokok seperti sandang, pangan, dan papan. Setelah itu, barulah mereka merambat pada kebutuhan-kebutuhan sekunder. Tetapi masyarakat pada umumnya belum mempunyai kesadaran yang tinggi terhadap pendidikan dan buku.

4. Kurangnya fasilitas

Kondisi lingkungan masyarakat memang sangat mempengaruhi budaya baca. Di negara sedang berkembang yang masalahnya masih berputar diseperti masalah ekonomi atau politik seperti di Indonesia, seringkali pendidikan ditempatkan di urutan kesekian, sehingga perpustakaan merupakan suatu hal yang langka dimasyarakat. Kalaupun ada biasanya jumlah bukunya masih kurang lengkap.

5. Keluarga

Orang tua yang hangat, demokratis, bisa mengarahkan anak-anak mereka pada kegiatan yang berorientasi pada pendidikan, suka menantang anak untuk berpikir, dan suka mendorong anak untuk mandiri merupakan orang tua yang memiliki sikap yang dibutuhkan anak sebagai persiapan yang baik untuk belajar disekolah. Rumah juga

berpengaruh pada sikap anak terhadap buku dan membaca. Orang tua yang gemar membaca, memiliki koleksi buku, menghargai membaca dan senang membacakan cerita pada anak-anak umumnya menghasilkan anak yang gemar membaca.

2.3.1.4.3. Indikator Minat Baca Yang Baik

Minat baca yang baik merupakan hal yang dicita-citakan saat ini. Ada berbagai hal yang digunakan untuk mengetahui kondisi minat baca yang baik. Safari membagi indikator minat baca ke dalam empat aspek, yaitu :

1. Kesukaan

Kesukaan merupakan indikator pertama terhadap kondisi minat baca yang baik pada anak. Kesukaan berarti rasa suka yang dimiliki anak terhadap bahan bacaan anak, adapun untuk aspek kesukaan dapat dilihat dari adanya gairah dan inisiatif anak untuk mengakses bahan bacaan.

2. Ketertarikan

Ketertarikan berarti adanya rasa tertarik yang dimiliki anak terhadap bahan bacaan. Ketertarikan merupakan aspek yang dapat dilihat dari adanya perilaku responsif dan sikap kesegeraan terhadap aktifitas membaca.

3. Perhatian

Perhatian merupakan salah satu indikator berupa perilaku memperhatikan dengan seksama aktivitas membaca dan tidak mudah terganggu fokus terhadap hal lain. Aspek perhatian dapat dilihat dari perilaku yang teliti dan berkonsentrasi terhadap bahan bacaan.

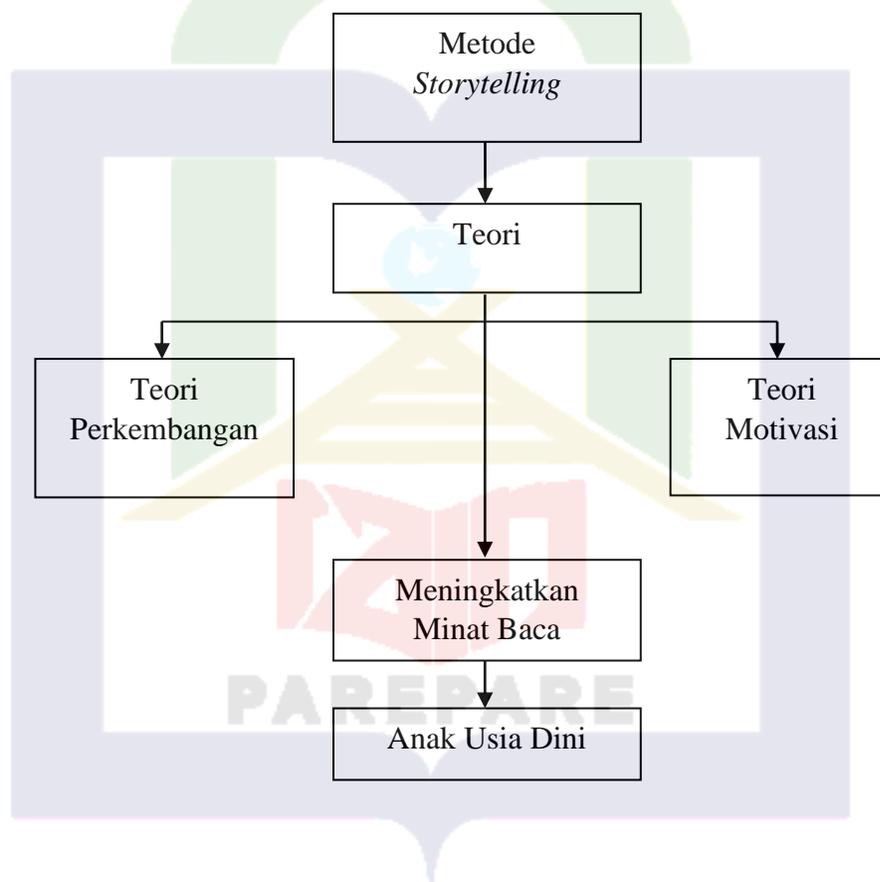
4. Keterlibatan

Keterlibatan berarti perilaku terlibat atau berinteraksi langsung terhadap aktivitas membaca baik secara aktif maupun pasif. Keterlibatan dapat dilihat

dari adanya kemauan yang tinggi dan ketekunan serta konsistensi dalam mengikuti kegiatan membaca.³⁴

2.4 Bagan Kerangka Pikir

Kerangka berpikir adalah penjelasan sementara terhadap suatu gejala yang menjadi objek permasalahan kita. Kerangka berpikir ini disusun dengan berdasarkan pada tinjauan pustaka dan hasil penelitian yang relevan atau terkait.



³⁴ Ony Dina Maharani, Kisyani Laksono, Wahyu Sukartiningsih, "Minat Baca Anak-Anak di Kampoeng Baca Kabupaten Jember", Jurnal Review Pendidikan Dasar, (Pendidikan Dasar Pasca Sarjana Universitas Negeri Surabaya, 2017), Vol. 3, No. 1, H. 321

