

Pengaruh Metode *Storytelling* dengan menggunakan Aktivitas Interaksi Ekstratekstual Pada Kegiatan *Circle Time* terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Anak

Dewi Fitriani, M. Ed

PIAUD FTK UIN Ar Raniry; E-mail: fitrianiide@gmail.com

Dra. Aisyah idris, MA

PIAUD FTK UIN Ar Raniry; E-mail: ummuarifin@gmail.com

Raudhah Farah Dilla

PIAUD FTK UIN Ar Raniry; E-mail: raudhah_farahdilla@yahoo.com

ABSTRAK

Penggunaan metode yang menyenangkan didalam pembelajaran anak usia dini sangatlah diperlukan untuk menunjang pembelajaran yang efektif, terutama pada kegiatan awal pembelajaran (*circle time*) yang dilakukan untuk mengenalkan tema, pembiasaan, akhlak dan moral pada anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *storytelling* yang diterapkan peneliti dengan menggunakan interaksi ekstratekstual untuk peningkatan motivasi belajar anak didalam kegiatan *circle time*. Ada 12 jenis interaksi ekstratekstual yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu: (1) *Attention* (Perhatian), (2) *Names* (Nama), (3) *Asking about names* (bertanya tentang tokoh), (4) *Feedback* (Umpan balik), (5) *Repetition* (Pengulangan), (6) *Elaboration* (perluasan), (7) *Organizing of activity* (Pengorganisasian aktivitas), (8) *Prediction* (Prediksi), (9) *Relating the story to real life* (Menghubungkan dengan kehidupan nyata), (10) *Recalling information* (Pengulangan informasi), (11) *Clarifying* (Klarifikasi), dan (12) *Asking for clarification* (Meminta penjelasan). Teknik analisis data dilakukan dengan membandingkan rata-rata data *pre-test* dan *post-test* yang dikumpulkan melalui observasi. Pengujian hipotesis dilakukan dengan Uji-T dari hasil skala motivasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh metode *storytelling* didalam kegiatan *circle time* terhadap peningkatan motivasi belajar anak. Salah satu interaksi ekstratekstual yang sangat berpengaruh dalam bercerita adalah interaksi ekstratekstual "*Attention*" yaitu menarik perhatian anak dalam bercerita.

Kata Kunci: *Metode Storytelling, Interaksi Ekstratekstual, Motivasi*

ABSTRACT

The use of fun methods in early childhood learning is necessary to support effective learning, especially in the early activities of learning (*circle time*) conducted to introduce the theme, habituation, morals and moral in children. This study aims to determine the effect of *storytelling* method applied by researchers using extratekstual interaction to increase the motivation of learning children in *circle time* activities. There are 12 types of extratekstual interactions used in this study, ie: (1) *Attention*, (2) *Names*, (3) *Asking about names*, (4) *Feedback*, (5) *Repetition*, (6) *Elaboration*, (7) *Organizing of activity*, (8) *Prediction*, (9) *Relating the story to real life*, (10) *Recalling information*, (11) *Clarifying*, and (12) *Asking for clarification*. Data analysis technique is done by comparing the mean of *pre-test* and *post-*

test data collected through observation. Hypothesis testing is done by T-Test from the result of motivation scale. The result of this research shows that there is influence of storytelling method in the activity of circle time to increase the learning motivation of children. One of the most influential extratextual interactions in storytelling is the extratextual interaction "Attention" which aimed to attract the attention of the child in telling a story.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Menstimulasi perkembangan anak dapat dilakukan dengan pemberian pengajaran atau pendidikan yang kreatif dan inovatif serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak usia dini. Suasana yang menarik dan menyenangkan itu dapat direalisasikan dengan menggunakan metode pembelajaran anak usia dini, salah satunya yaitu metode bercerita/*storytelling*. Hal ini dikemukakan oleh Solehuddin bahwa bagi anak aktivitas bercerita bisa memiliki nilai yang banyak bagi proses belajar dan perkembangan anak. Disamping dapat menciptakan suasana yang menyenangkan bercerita dapat mengundang dan merangsang proses kognisi, khususnya aktivitas berimajinasi.¹ Penelitian yang dilakukan oleh Lelly Ambarsari menemukan bahwa penerapan metode *storytelling* dapat menstimulus kemampuan membaca awal permulaan pada anak². Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Latifah menyatakan bahwa anak yang mendapatkan penyampaian nilai-nilai moral melalui metode dongeng memiliki tingkat kecerdasan moral yang lebih tinggi dibandingkan anak yang tidak mendapatkan penyampaian nilai moral melalui metode dongeng³. Penelitian lain juga menyatakan bahwa penerapan metode *storytelling* dapat memberikan pengaruh pada perilaku empati anak, khususnya pada aspek fantasi⁴.

¹ Solehuddin.M, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2000), h.90

² Lelly Ambarsari, "*Penerapan Metode Storytelling Pada Kemampuan Membaca Permulaan Di Kelompok B3 TK Budi Mulia 2 Pandeansaro Yogyakarta*", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Edisi 10 (Tahun ke-4), 2015, h. 11

³ Latifah, "*Metode Dongeng dalam Meningkatkan Perkembangan Kecerdasan Moral Anak Usia Prasekolah*", *Jurnal Psikologi*, Vol 1, No 1, 2010, h. 31

⁴Rita dkk, "*Pengaruh Storytelling Terhadap Perilaku Empati Anak*", *Jurnal Psikologi Undip*, Vol 12, No 2, 2013, h. 128

Metode bercerita tidak hanya dilakukan pada dewasa ini, melainkan juga telah dianjurkan sejak pada zaman nabi di dalam QS: 07(35) juga ada seruan Allah SWT yang berbunyi:

يَا بَنِي آدَمَ إِذَا يَأْتَيْتَكُمْ رَسُولٌ مِنْكُمْ يَفْضُونَ عَلَيْكُمْ آيَاتِي فَاتَّقُوا اللَّهَ وَأَطِيعُوا أَمْرًا يُخَرِّجُكُمْ مِنْ دَارِكُمْ وَلَا تَتَّبِعُوا أَهْوَاءَ قُلُوبِكُمْ وَلَا تَتَّبِعُوا أَهْوَاءَ بَنِي آدَمَ إِذَا يَأْتَيْتَكُمْ رَسُولٌ مِنْكُمْ يَفْضُونَ عَلَيْكُمْ آيَاتِي فَاتَّقُوا اللَّهَ وَأَطِيعُوا أَمْرًا يُخَرِّجُكُمْ مِنْ دَارِكُمْ وَلَا تَتَّبِعُوا أَهْوَاءَ قُلُوبِكُمْ وَلَا تَتَّبِعُوا أَهْوَاءَ بَنِي آدَمَ

Yang artinya: *"Hai anak-anak cucu Adam! Jika datang kepadamu Rasul-Rasul sebangsamu yang **menceritakan** kepadamu ayat-ayat-Ku, maka barangsiapa yang bertaqwa dan mengadakan perbaikan, niscaya mereka tidak merasa ketakutan"*

Dari ayat tersebut dapat disimpulkan bahwa Allah SWT menyerukan kepada Rasul-Rasul Allah untuk menyampaikan perintah-perintah Allah melalui bercerita. Tidak hanya itu di dalam QS: 07(176), juga dijelaskan tentang bercerita.

وَلَوْ شِئْنَا لَرَفَعْنَاهَا بِهَا وَلَكِنَّهَا أَخْلَدَتْ إِلَى الْأَرْضِ وَاتَّبَعَ هَوَاهُ فَمَثَلُهُ كَمَثَلِ الْكَلْبِ إِذَا تَحَمَّلَ عَلَيْهِ يَلْهَثُ أَوْ تَتْرَكُهُ يَلْهَثُ ذَٰلِكَ مَثَلُ الْقَوْمِ الَّذِينَ كَذَّبُوا بِآيَاتِنَا فَاقْصُصِ الْقَصَصَ لَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Yang artinya: *"Dan kalau kami menghendaki, sesungguhnya kami tinggikan (derajat) nya dengan ayat-ayat itu, tetapi dia cenderung kepada dunia dan menurutkan hawa nafsunya yang rendah. Maka perempumaannya seperti anjing jika kamu menghalaukannya diulurkannya lidahnya dan jika kamu membiarkannya dia mengulurkan lidahnya (juga). Demikian itulah perempumaan orang-orang yang mendustakan ayat'-ayat kami. Maka **ceritakanlah** (kepada mereka) kisah-kisah itu agar mereka berfikir"*

Dari bagian ayat tersebut dijelaskan untuk melakukan metode bercerita dalam menyampaikan kisah-kisah dan perintah Allah sehingga manusia dapat berfikir. Hal ini menunjukkan bahwa dengan pesan-pesan yang disampaikan melalui bercerita akan membuat pendengarnya berfikir.

Menurut Dhieni *storytelling* adalah metode bercerita yang dilaksanakan dalam upaya memperkenalkan, memberikan keterangan, atau menjelaskan tentang hal baru dalam rangka menyampaikan pembelajaran yang dapat mengembangkan berbagai kompetensi dasar Anak Usia Dini.⁵ Hal senada diungkapkan Brewer didalam Muallifah yang menggambarkan *storytelling* adalah bertutur dengan intonasi yang jelas, menceritakan sesuatu yang berkesan, menarik, punya nilai-nilai khusus dan punya tujuan khusus.⁶ Oleh karena itu metode *storytelling* salah satu metode yang dilakukan dengan cara-cara yang menarik dan menyenangkan didalam penyampaianya dengan tujuan pengembangan kompetensi dasar anak. Hal ini akan memiliki nilai-nilai atau kesan tertentu pada anak dalam proses pembelajarannya dengan rangsangan imajinasi-imajinasi yang diberikan oleh pencerita.

Seperti halnya dengan yang lain, metode bercerita juga memiliki manfaat yang bisa menjadi alasan mengapa metode ini baik untuk digunakan. Salah satu manfaat dari metode bercerita menurut Salbi adalah dapat meningkatkan motivasi belajar anak untuk belajar.⁷ Hal ini dikarenakan, metode bercerita menyampaikan hal-hal yang membuat anak penasaran dan membuat senang dalam mendengarkannya. Menurut Dhien, beberapa manfaat bercerita bagi anak yaitu:

- a. Melatih daya serap atau daya tangkap anak. artinya anak dapat dirangsang untuk mampu dalam memahami isi dalam cerita

⁵ Dhieni, Nurbiana dkk, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 65

⁶ Muallifah, "Storytelling Sebagai Metode Parenting Untuk Pengembangan Kecerdasan Anak Usia Dini". *Jurnal Psikoislamika*, Vol. 10, No.1, 2013, h.100

⁷ Salby Risaldy, *Bermain, Bercerita, Bernyanyi Bagi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Luxima, 2014), h. 33

- b. Melatih daya konsentrasi anak untuk memusatkan perhatiannya kepada keseluruhan cerita tersebut.
- c. Mengembangkan daya imajinasi anak. Hal ini dikarenakan cerita yang disajikan mampu menarik perhatian anak sehingga anak membayangkannya. Memberikan pengalaman belajar untuk melatih mendengarkan atau pendengaran.
- d. Membantu perkembangan kemampuan bahasa anak
- e. Bercerita untuk menanamkan rasa kejujuran, keramahan, ketulusan, kebenaran, dan perilaku positif.⁸

Dalam melakukan metode bercerita, diperlukan teknik-teknik yang dapat mendukung proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak, salah satunya adalah melalui aktivitas interaksi ekstratekstual. Interaksi adalah jalinan komunikasi antara dua orang atau lebih dan saling mempengaruhi. Interaksi ekstratekstual adalah interaksi yang terjalin antara seorang narrator atau pembaca cerita dengan pendengar cerita sebelum bercerita, pada saat proses bercerita dan sesudah bercerita.⁹ Oleh karena itu, interaksi yang tepat sangatlah diperlukan didalam menerapkan metode bercerita, hal ini akan berpengaruh terhadap perkembangan dan pemahaman anak dalam menyimak cerita.

Ada beberapa interaksi ekstratekstual yang bisa dilakukan oleh guru terhadap anak, yaitu:

1. *Attention* (Perhatian)

⁸ Dhieni, Nurbiana, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta: UT, 2005), h. 66

⁹ Siti Khasinah, "Interaksi Ekstratekstual dalam Proses Bercerita kepada AUD". *Internationaal Journal of Child and Gender*, Vol. 1, No.1, 2015, h.99

Aktivitas ini dilakukan sambil menunjukkan gambar dengan tujuan untuk menarik perhatian anak dengan memanggil nama anak atau dengan menarik perhatian anak ke arah gambar ilustrasi buku.

2. *Names* (Nama-nama)

Aktivitas ini dilakukan berbarengan sambil memperlihatkan gambar dari sebuah benda, kejadian, karakter dan setting dengan tujuan untuk membiasakan anak dengan nama-nama dari benda, kejadian, karakter dan setting cerita tersebut.

3. *Asking about names* (Menanyakan tentang nama-nama)

Aktivitas ini berisikan pertanyaan-pertanyaan tentang nama-nama dari benda, kejadian, karakter dan hal-hal lainnya dari sebuah cerita.

4. *Feedback* (Umpan balik)

Aktivitas ini dilakukan dengan tujuan untuk memuji, memberikan konfirmasi, ataupun untuk memperbaiki aktivitas interaksi ekstratekstual yang dilakukan oleh anak-anak.

5. *Repetition* (Pengulangan)

Aktivitas ini merupakan kegiatan pengulangan verbal dari kata-kata ataupun frase yang dikatakan oleh anak. Pada saat anak mengucapkan kata "bola biru", maka orang tua atau pengasuh akan mengulangi kata "bola biru" juga.

6. *Elaboration* (Elaborasi)

Aktivitas ini hampir menyerupai aktivitas *repetition*, dimana interaksi extratextual yang dilakukan juga berupa pengulangan dari kata-kata ataupun frase si anak oleh orang tua atau pengasuh. Yang membedakan keduanya adalah pada aktivitas *elaboration* ini adalah guru atau pengasuh akan menambahkan informasi baru yang disambungkan makna dan kata dengan kata-kata atau frase yang diberikan anak.

7. *Organizing the activity* (Mengatur kegiatan)

Aktivitas ini dilakukan dengan cara dimana anak-anak dikondisikan untuk tetap tertarik dengan cerita yang dibacakan atau dinarasikan.

8. *Prediction* (Perkiraan)

Aktivitas ini berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan kepada anak-anak dengan maksud untuk memberikan informasi tentang fakta dan kejadian dari isi naskah atau teks yang belum diceritakan.

9. *Relating the story to real life* (Menghubungkan naskah/teks dengan kehidupan nyata)

Aktivitas yang berisikan komentar-komentar dan pertanyaan-pertanyaan kepada anak-anak yang bertujuan untuk menghubungkan alur cerita dengan pengalaman sehari-hari dan memberitahukan anak-anak tentang fakta dan objek yang ada didalam cerita.

10. *Recalling information* (Mengingat kembali informasi)

Aktivitas ini juga berupa pertanyaan-pertanyaan kepada anak-anak dengan tujuan mengkondisikan anak untuk mampu mengingat kembali kejadian dan informasi detail dari naskah atau teks.

11. *Clarifying* (Mengklarifikasi)

Aktivitas ini di dilakukan dengan memotivasi anak untuk mendeskripsikan gambar, memberikan penjelasan akan kata, dan menginterpretasikan perilaku karakter.

12. *Asking for clarification* (Meminta Klarifikasi)

Aktivitas ini berisikan pertanyaan-pertanyaan yang memotivasi anak untuk menggambarkan secara lisan atau memberikan interpretasi akan perilaku dari karakter-karakter yang ada didalam teks atau naskah¹⁰

Kegiatan bercerita ini biasanya dilaksanakan pada kegiatan awal dalam model pembelajaran sentra di aktivitas "*Circle Time*" sebelum dilakukannya kegiatan inti. Di dalam kegiatan ini guru memberikan pengetahuan baru pada anak sesuai dengan tema pada hari tersebut, pembiasaan-pembiasaan dalam hal sosio emosional dan pemahaman baru kepada anak tentang tema hari tersebut melalui metode *storytelling*. Sesuai yang dipaparkan di dalam DirJen PAUD bahwa kegiatan pembukaan ditujukan untuk membantu membangun minat anak agar anak siap bermain dikegiatan inti, untuk mengenalkan materi

¹⁰ Natsiopoulou, Triantafilia., Mimis, Souliotis, & Argyris G. 2006. *Narrating and Reading Folktales and Picture Books: Storytelling Techniques and Approaches with Preschool Children*. Vol. 8, No. 1.

pembelajaran, dan untuk mengenalkan kegiatan bermain yang sudah disiapkan, aturan bermain, menerapkan pembiasaan-pembiasaan, dan sebagainya.¹¹

Pada saat *circle time* inilah, guru memiliki kesempatan untuk mendorong dan meningkatkan motivasi belajar anak pada hari tersebut dengan menghubungkan cerita dengan tema. Motivasi merupakan tindakan atau kegiatan yang dilakukan dengan dorongan atau kekuatan yang berasal dari diri seseorang untuk mencapai suatu tujuan. Sesuai dengan Sondang yang memberikan definisi motivasi sebagai daya dorong yang mengakibatkan seseorang mau dan rela untuk mengerahkan kemampuan, tenaga dan waktunya dalam rangka pencapaian tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.¹²

Dan guru tentunya perlu mengetahui tehnik-tehnik untuk meningkatkan motivasi belajar anak. Menurut Uno, teknik motivasi di dalam pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Pernyataan penghargaan secara verbal, merupakan cara paling mudah dan efektif untuk dapat memicu motivasi belajar siswa terhadap tujuan belajar
- b. Menggunakan nilai sebagai pemicu keberhasilan, karena nilai akan sangat senang untuk melakukan kegiatan pembelajaran
- c. Menimbulkan rasa ingin tahu. Membuat anak ingin tau akan hal baru sesuai dengan tujuan pembelajaran melalui strategi atau metode pembelajaran yang difasilitasi oleh guru
- d. Gunakan materi yang dikenal siswa dalam contoh belajar
- e. Gunakan kaitan yang unik dan tak terduga

¹¹ DirJen PAUD, *Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran PAUD*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015), h. 22

¹² Sondang P. Siagian, *Teori Motivasi dan Aplikasinya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004), h. 138

- f. Menuntut siswa menggunakan pengetahuan sebelumnya. Guru dapat mengaitkan dengan mengajak anak mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah ada atau diterima sebelumnya.
- g. Menggunakan simulasi dan permainan. Kedua hal tersebut akan sangat menarik bagi anak dan akan meningkatkan proses pembelajaran baik secara efektif atau emosional bagi anak.
- h. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperlihatkan kemahirannya di depan umum
- i. Mengurangi akibat yang tidak menyenangkan
- j. Memperpadukan motif-motif yang kuat. Ketika anak mendapatkan motivasi tentang prestasi belajar dan penghargaan yang diperoleh, maka anak akan mendapatkan motivasi yang lebih besar.
- k. Memperjelas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Semakin jelas tujuan yang ingin tercapai, semakin terarah upaya pencapaiannya.
- l. Memberitahukan hasil kerja yang dicapai. Dengan mengetahui hasil yang dicapai, maka motif belajar siswa lebih kuat, baik itu dilakukan karena ingin mempertahankan hasil belajar yang telah baik, maupun untuk memperbaiki hasil belajar yang kurang maksimal.
- m. Membuat persaingan sehat antara siswa. Mengajak anak untuk menyelesaikan masalah dengan caranya masing-masing.
- n. Mengembangkan persaingan dengan diri sendiri.¹³

Pembahasan teknik Uno di atas dapatlah digabungkan dengan aktivitas interaksi ekstratekstual di dalam proses pembelajaran anak usia dini. Hal tersebut akan memberikan peluang bagi

¹³ Uno Hamzah, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 34

guru untuk dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini melalui metode bercerita untuk memenuhi semua prinsip pembelajaran anak usia dini.

2. Metode Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Ekperimen untuk mengetahui pengaruh dari metode *storytelling* dengan menggunakan aktivitas interaksi ekstratekstual dalam meningkatkan motivasi belajar anak. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-eksperimental Designs* dengan pendekatan *one group pre-test post-test design* dengan diberikan *pre-test* terlebih dahulu sebelum diberikan perlakuan dan diberikan *post-test* setelah perlakuan dengan indikator-indikator anak yang termotivasi dalam pembelajaran. Desain ini digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu peningkatan motivasi belajar anak setelah diterapkan metode *storytelling* dengan menggunakan aktivitas interaksi ekstratekstual pada kegiatan *circle time*. Sample pada penelitian ini berjumlah 20 orang anak usia 5-6 tahun. Data untuk penelitian dikumpulkan dengan menggunakan pedoman pengamatan/observasi dan indikator motivasi belajar dari Makmun (2007)¹⁴ yang diukur menggunakan *Rating Scale* dengan rentang skala yaitu: ¹⁵

Kurang Baik	Cukup Baik	Sangat Baik
1	2	3

¹⁴ Abin Syamsudin Makmun, *Psikologi Kependidikan Perngkat Sistem Pengajaran Modul*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007)

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 141

Berikut rubrik penilaian motivasi belajar anak:

Indikator	Karakteristik	Skor
Durasi (berapa lama waktu yang digunakan dalam memperhatikan cerita)	Anak menyimak cerita > 15 menit	3
	Anak menyimak cerita > 10 menit	2
	Anak menyimak cerita > 5 menit	1
Persistensi (ketetapan atau focus anak dalam menyimak cerita)	Anak menyimak cerita dengan baik	3
	Anak menyimak cerita dengan baik namun mudah teralihkan dengan kegiatan lain	2
	Anak lebih banyak memperhatikan objek lain	1
Kesabaran, keuletan, dan ketekunan (Dalam menyimak cerita)	Mengikuti cerita hingga tuntas	3
	Mengikuti cerita sebagian	2
	Tidak mengikuti kegiatan bercerita	1
Tingkat Aspirasi (aktif menjawab interaksi pencerita)	Berperan aktif (menjawab interaksi pencerita, berpartisipasi dalam menggunakan media bercerita)	3
	Berpartisipasi dalam menjawab interaksi pencerita	2
	Berpartisipasi dalam menggunakan media bercerita saja	1
Tingkatan kualifikasi produk yang dicapai dari kegiatannya	Memahami seluruh maksud cerita	3
	Hanya memahami sebagian	2
	Tidak memahami isi/tujuan cerita	1
Tingkatan kualifikasi pencapaiannya aspek perkembangan (Bahasa) yang dicapai dari kegiatannya	Anak bisa mengulang cerita singkat tanpa bantuan	3
	Anak mengulang cerita singkat dengan bantuan	2
	Anak tidakbisa mengulang cerita	1
Frekuensi (berapa sering anak meminta mengulangi kegiatan bercerita dikegiatan esok hari)	Anak meminta pengulangan kegiatan bercerita dengan ekspresif	3
	Anak meminta pengulangan kegiatan bercerita dengan biasa saja	2
	Anak tidak meminta pengulangan kegiatan bercerita	1

3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aktivitas interaksi ekstratekstual dalam metode bercerita untuk meningkatkan motivasi belajar anak didalam *circle time*.

B. Pembahasan

1. Hasil

Setelah dilakukannya bercerita tanpa menggunakan interaksi ekstratekstual pada kegiatan *pre-test*, maka hasil motivasi belajar anak dapat dijabarkan pada tabel di bawah ini:

No	Responden	Skor Perolehan <i>Pre-test</i>
1	A	38
2	B	52
3	C	42
4	D	47
5	E	47
6	F	47
7	G	61
8	H	52
9	I	38
10	J	33
11	K	42
12	L	61
13	M	52
14	N	57
15	O	33
16	P	47
17	Q	33
18	R	42
19	S	38

20	T	47
Jumlah		909
Rata-rata skor		45.45
Skor tertinggi		61
Skor terendah		33

Pada kegiatan *pre-test* didapatkan skor tertinggi sebesar 61 dan skor terendah sebesar 33. Dari setiap hasil skor diatas, maka dapat dikategorikan sebagai berikut:

No.	Skor	Frekuensi		Kategori
		Frekuensi	%	
1	$X > 51,7$	6	30	Tinggi
2	$42,3 < X < 51,7$	5	25	Sedang
3	$X < 42,3$	9	45	Kurang
Total		20	100,0	

Tabel di atas menjelaskan bahwa peserta didik memiliki motivasi belajar yang dihitung dari sejumlah sampel 20 peserta didik, anak yang memiliki kategori kurang sebanyak 9 anak (45%), motivasi belajar kategori sedang sebanyak 5 anak (25%), dan kategori tinggi sebanyak 6 anak (30%). Jadi dapat disimpulkan bahwa, kecenderungan variable motivasi belajar pada kegiatan *circle time* sebelum perlakuan (*pre-test*) berada pada kategori kurang yaitu sebanyak 9 anak (45%) dari sampel yang berjumlah 20 anak.

Pada kegiatan bercerita menggunakan interaksi ekstratekstual di *post-test*, dijabarkan motivasi belajar anak pada tabel berikut ini:

No	Responden	Skor Perolehan <i>Post-test</i>
1	A	90
2	B	90
3	C	80

4	D	80
5	E	57
6	F	90
7	G	85
8	H	80
9	I	62
10	J	62
11	K	95
12	L	95
13	M	90
14	N	85
15	O	62
16	P	100
17	Q	100
18	R	71
19	S	57
20	T	90
Jumlah		1621
Rata-rata skor		81.05
Skor tertinggi		100
Skor terendah		57

Pada kegiatan *post-test* didapatkan skor tertinggi sebesar 100 dan skor terendah sebesar 57. Dari setiap hasil skor diatas, maka dapat dikategorikan sebagai berikut:

No.	Skor	Frekuensi		Kategori
		Frekuensi	%	
1	$X > 86,2$	9	45	Tinggi
2	$70,8 < X < 86,2$	6	30	Sedang
3	$X < 70,8$	5	25	Kurang
Total		20	100,0	

Tabel di atas menjelaskan bahwa peserta didik memiliki motivasi belajar yang dihitung dari sejumlah sampel 20 peserta didik, anak yang memiliki kategori tinggi sebanyak 9 anak (45%), motivasi belajar kategori sedang sebanyak 6 anak (30%), dan kategori kurang sebanyak 5 anak (25%). Jadi dapat disimpulkan bahwa, kecenderungan variable motivasi belajar pada kegiatan *circle time* sesudah perlakuan (*post-test*) berada pada kategori tinggi yaitu sebanyak 9 anak (45%) dari sampel yang berjumlah 20 anak.

Dari hasil *pre-test* dan *post-test* diatas, maka dapat dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh dari metode *storytelling* terhadap peningkatan motivasi belajar anak. Uji hipotesis yang dilakukan menggunakan rumus Uji-T sebagai berikut:

Responden	Skor Perolehan		gain (d) (Y - X)	Xd (d _i - M _d)	Xd ²
	Pre-Test (X)	Post-Test (Y)			
A	38	90	52	16.4	268.9
B	52	90	38	2.4	5.7
C	42	80	38	2.4	5.7
D	47	80	33	-2.6	6.7
E	47	57	10	-25.6	655.3
F	47	90	43	7.4	54.7
G	61	85	24	-11.6	134.5
H	52	80	28	-7.6	57.7
I	38	62	24	-11.6	134.5
J	33	62	29	-6.6	43.5
K	42	95	53	17.4	302.7
L	61	95	34	-1.6	2.56
M	52	90	38	2.4	5.7
N	57	85	28	-7.6	57.7
O	33	62	29	-6.6	43.5
P	47	100	53	17.4	302.7
Q	33	100	67	31.4	985.9
R	42	71	29	-6.6	43.5

S	38	57	19	-16.6	275.5
T	47	90	43	7.4	54.7
Jumlah (Σ)			712	0	3441.6

Uji-T yang didapatkan sebesar 11.68, yang menunjukkan diterimanya rumusan hipotesis yang diajukan yaitu ada pengaruh metode *storytelling dengan menggunakan aktivitas interaksi ekstratekstual* terhadap peningkatan motivasi belajar anak. Dari hasil yang didapatkan, terlihat peningkatan motivasi yang terjadi pada anak pada saat guru mengajar. Hal tersebut disebabkan dengan adanya penggunaan aktivitas interaksi ekstratekstual pada saat proses pembelajaran terutama di *Circle time*.

C. Penutup

Berdasarkan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan:

1. Interaksi ekstratekstual merupakan interaksi yang digunakan oleh pencerita dari sebelum bercerita, dalam proses bercerita, dan pada akhir bercerita. Dari 12 interaksi ekstratekstual yang digunakan, interaksi *attention* (perhatian) adalah interaksi yang sangat mempengaruhi anak dalam mendengar dan menyimak cerita. Pada interaksi *attention* (perhatian), guru menarik perhatian anak menggunakan media bercerita.
2. Motivasi belajar anak saat diterapkan metode *storytelling* dapat diketahui melalui perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test*. Hal ini dibuktikan pada hasil nilai rata-rata pada skor *pre-test* sebesar 45.45 dan meningkat ketika *post-test* sebesar 81.05.

DAFTAR PUSTAKA

- Abin Syamsudin Makmun, 2007. *Psikologi Kependidikan Perangkat Sistem Pengajaran Modul*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Dhieni, Nurbiana. (2005). *Metode Pengembangan Bahasa*, Jakarta: UT
- Dhieni, Nurbiana dkk. (2008). *Metode Pengembangan Bahasa*, Jakarta: Universitas Terbuka
- DirJen PAUD. (2015). *Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran PAUD*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Latifah. (2010). “Metode Dongeng dalam Meningkatkan Perkembangan Kecerdasan Moral Anak Usia Prasekolah”, *Jurnal Psikologi*, 1(1): 31
- Lelly Ambarsari. (2015) “Penerapan Metode Storytelling Pada Kemampuan Membaca Permulaan Di Kelompok B3 TK Budi Mulia 2 Pandansari Yogyakarta”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Edisi 10 (Tahun ke-4)
- Muallifah. (2013). “Storytelling Sebagai Metode Parenting Untuk Pengembangan Kecerdasan Anak Usia Dini”. *Jurnal Psikoislamika*, 10(1): 100
- Rita dkk. (2013). “Pengaruh Storytelling Terhadap Perilaku Empati Anak”, *Jurnal Psikologi Undip*, 12(2): 128
- Risandy, Sabil. (2014). *Bermain, Bercerita, dan Bernyanyi bagi Anak Usia Dini*, Jakarta: Luxima
- Siti Khasinah. (2015). “Interaksi Ekstratekstual dalam Proses Bercerita kepada AUD”. *Internationaal Journal of Child and Gender*, 1(1): 105-109
- Solehuddin.M. (2000). *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Sondang P. Siagian. (2004). *Teori Motivasi dan Aplikasinya*, Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Uno Hamzah. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta: Bumi Aksara