

PENGENALAN MUKASHI BANASHI MELALUI METODE STORYTELLING TERHADAP PENINGKATAN LITERASI SISWA KELAS 5 SD NEGERI BALOK KENDAL DENGAN MEDIA INTERAKTIF POWERPOINT

Nugrahadi¹, S. Nurhayati², R. Supriatnaningsih³

¹²³Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang
e-mail: danielrespati@students.unnes.ac.id, silvinur@mail.unnes.ac.id, rinasupriatnaningsih@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Kondisi kemampuan literasi membaca siswa Indonesia masih jauh di bawah harapan pemerintah dan literasi belum menjadi kebiasaan serta budaya bangsa Indonesia. Pendidikan dasar dalam pembelajarannya belum sama sekali mengenal bahasa asing seperti bahasa Jepang. Padahal banyak contoh penerapan bahasa/kebudayaan yang dapat dipelajari dari negara Jepang, salah satunya karya sastra berupa mukashi banashi atau disebut dongeng cerita rakyat. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran masih menggunakan hal yang sederhana. Padahal seiring waktu, penggunaan media jauh lebih menarik seperti penggunaan media PowerPoint. Begitupun dengan penggunaan media yang masih sederhana cara pengajaran menjadi siswa lebih cepat bosan. Perlunya penunjang metode dan media pembelajaran harus diberikan secara menarik agar siswa dapat memahami dan meningkatkan literasi siswa. Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan metode *storytelling* dengan menggunakan cerita dongeng Jepang (*mukashi banashi*) melalui media interaktif *PowerPoint* sebagai upaya untuk meningkatkan literasi siswa kelas 5 SD Negeri Balok Kendal. Metode pendekatan deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan data primer yang diperoleh melalui wawancara dengan guru wali kelas 5 dan data sekunder berupa cerita dongeng Bahasa Jepang yang diambil dari website *hukumusume.com*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengenalan *mukashi banashi* melalui metode *storytelling* dengan media interaktif *PowerPoint* mendapatkan respon positif dari guru dan siswa serta dapat meningkatkan minat membaca siswa.

Kata kunci: Peningkatan Literasi Siswa, Media Interaktif *PowerPoint*, *Mukashi Banashi*, Metode *Storytelling*

Abstract

The reading literacy skills of Indonesian students are far below the government's expectations, and literacy has not yet become a habit or cultural norm in Indonesian society. Primary education in its learning has not yet recognized foreign languages such as Japanese. Even though there are many examples of the application of language/culture that can be learned from Japan, one of which is literary work in the form of mukashi banashi or called folklore tales. The use of media in learning activities still uses simple things. Whereas over time, the use of media is much more interesting such as the use of PowerPoint media. Likewise, with the use of media that is still a simple way of teaching, students get bored more quickly. The need to support learning methods and media must be given in an interesting way so that students can understand and improve student literacy. In this context, this research aims to explore the use of storytelling methods using Japanese folk tales (mukashi banashi) through interactive PowerPoint media as an effort to improve the literacy of fifth-grade students at Balok Kendal Public Elementary School. A qualitative descriptive approach is employed in this study, utilizing primary data obtained through interviews with the fifth-grade homeroom teacher and secondary data consisting of Japanese-language folk tales sourced from hukumusume.com. Data collection methods include observation and interviews. The results showed that the introduction of mukashi banashi through the storytelling method with PowerPoint interactive media received positive responses from teachers and students and could increase students' interest in reading.

Keywords: *Improving Student Literacy, Interactive PowerPoint Media, Mukashi Banashi, Storytelling Method*

1. Pendahuluan

Anak-anak perlu mengembangkan literasi untuk sukses di masa depan, meliputi membaca, menulis, dan berdiskusi (Luthfianisa &, Dwi Setyowati) [12]. Literasi bukan hanya tentang membaca dan menulis, tetapi juga meningkatkan pengetahuan, berpikir kritis, pemecahan masalah, dan berkomunikasi. PISA, studi internasional, menunjukkan bahwa kemampuan literasi, matematika, dan sains siswa Indonesia masih di bawah rata-rata dunia. Selama 18 tahun, kemampuan siswa di Indonesia tidak pernah melebihi rata-rata. Meskipun ada peningkatan pada beberapa periode survei, pada survei terakhir, peringkat literasi Indonesia menurun (Organization for economic co-operation and development (OCDE)[13]. Perlu langkah-langkah lebih konkret untuk meningkatkan literasi siswa di Indonesia terus mendorong peningkatan kualitas pendidikan melalui partisipasi dalam PISA, namun masih menghadapi tantangan besar dalam mencapai hasil yang lebih baik. Peringkat rendah dalam literasi, matematika, dan sains menunjukkan perlunya tindakan konkret untuk memperbaiki sistem pendidikan di negara ini. Fokus utama harus diberikan pada peningkatan literasi sebagai upaya mendongkrak mutu pendidikan. Kita perlu meningkatkan pendidikan dasar dalam membaca, menulis, dan berpikir kritis. Kita juga perlu melatih guru dan meningkatkan akses terhadap sumber daya literasi.

Kolaborasi antara pemerintah, sekolah, dan masyarakat menjadi kunci untuk mengatasi masalah ini. Kita perlu mendorong partisipasi aktif orang tua dan keluarga dalam mendukung kegiatan literasi anak-anak di rumah. Kita juga perlu menyosialisasikan kesadaran akan pentingnya literasi dan dampaknya terhadap masa depan secara luas. Dengan melaksanakan langkah-langkah konkret dan menciptakan sinergi antara berbagai pihak terkait, kita berharap Indonesia dapat mengatasi tantangan literasi dan meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca, matematika, dan sains. Hal ini akan berdampak positif pada masa depan pendidikan dan perkembangan negara secara keseluruhan.

Menurut Wardana dan Zamzam [5], pada awalnya literasi dimaknai menjadi suatu keterampilan membaca serta menulis, namun dewasa ini pemahaman tentang literasi semakin meluas maknanya. Pemahaman terkini mengenai makna literasi meliputi kemampuan membaca, memahami, dan mengapresiasi aneka macam bentuk komunikasi secara kritis, yang meliputi bahasa lisan, komunikasi tulis, komunikasi yang terjadi melalui media cetak atau pun elektronik. Selanjutnya pendapat lain mengemukakan literasi merupakan semua proses pembelajaran baca tulis yang dipelajari seseorang termasuk di dalamnya empat keterampilan berbahasa yakni mendengar, berbicara, membaca, dan menulis (Kuder) [7]. Lebih luas dari definisi di atas, Musthafa dan Bachrudin [5] mengemukakan bahwa literasi dalam bentuk yang paling fundamental mengandung pengertian kemampuan membaca, menulis, dan berpikir kritis. Artinya, dengan seseorang yang literat adalah seseorang yang membaca dan menulis disertai kemampuan mengolah informasi yang diperoleh dari aktivitas membaca dan menulis tersebut.

Kondisi kemampuan literasi siswa di Indonesia dapat diketahui ketika dibandingkan dengan beberapa negara di dunia. Berdasarkan data dari *World's Most Literate Nations yang dilakukan oleh Central Connecticut State University* tahun 2016, Indonesia menempati urutan ke-60 dari 61 negara partisipan survei dalam hal kemampuan literasi (Miller, J. W & McKenna) [6]. Artinya, sebagian besar siswa dari Indonesia masih memiliki kemampuan literasi bahasa pada taraf belajar membaca (*learning to read, not reading to learn*). Hal ini yang berarti perbedaan pertama dan yang paling jelas adalah ketika anak-anak belajar membaca, mereka sering diajari oleh orang lain. Namun, ketika anak-anak membaca untuk belajar, mereka biasanya melakukannya sendiri dengan sedikit bantuan dari guru atau orang tua. Selain perbandingan dengan tingkat kemampuan literasi negara-negara di dunia, penelitian lain juga menunjukkan tingkat literasi siswa sekolah dasar di Indonesia secara umum tergolong rendah.

Minat baca siswa perlu ditingkatkan dengan menggunakan metode atau cara tertentu. Metode diartikan sebagai suatu cara yang ditempuh seorang guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dan dapat diartikan sebagai cara menyajikan materi kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adapun metode berfungsi sebagai cara untuk mencapai

tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran mengacu pada suatu cara yang akan digunakan oleh guru untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hal ini berarti metode mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran sehingga guru dapat mengelola kelas yang interaktif serta tidak membosankan (Mariyaningsih, Nining) [11]. Dalam penelitian ini penggunaan metode *storytelling*/bercerita tepat digunakan sesuai dengan jenis metode pembelajaran yang dikemukakan oleh Hamzah B dan Nurdin Mohammad [5]. Metode *storytelling*/bercerita adalah suatu cara pembelajaran yang pada hakikatnya sama dengan metode ceramah karena informasi disampaikan melalui penuturan atau penjelasan lisan. Dalam metode ini, guru dan murid dapat berperan sebagai penutur. Salah satu bentuk metode ini adalah membaca cerita. Metode ini digunakan apabila guru ingin menggambarkan kejadian yang telah lama (sejarah, dongeng, riwayat), peristiwa masa kini dan kemungkinan-kemungkinan masa yang akan datang, dimana menjadi kurang jelas jika hanya digambarkan lewat buku pelajaran. Selanjutnya adalah apabila seorang guru adalah pencerita yang baik sehingga dapat menggugah perasaan, semangat, imajinasi. Metode bercerita juga dapat digunakan apabila guru ingin membandingkan dan mengambil pelajaran dari isi cerita dalam rangka memperoleh kesimpulan bagi pembentukan nilai-nilai dari sikap murid. Ketika guru menghadapi jumlah murid yang besar, dan untuk menangkap perhatiannya dalam rangka mencapai tujuan, metode ini dapat dipilih ketika sukar menggunakan metode yang lain.

Aktivitas pembelajaran yang dilakukan melalui *storytelling* dapat berguna dalam menaikkan kepercayaan diri dalam berbicara dan menulis, meningkatkan keterampilan kosakata dan bahasa, membina kreativitas, mempertinggi pemahaman, dan mendorong diskusi berkelanjutan perihal suatu pendapat serta keyakinan (Rambe et al.,) [9]. Artinya, ketika guru memberikan aktivitas *storytelling* anak tidak hanya mendengarkan sebuah cerita melainkan pula akan belajar mengenai berbagai kosakata istilah baru yang adalah komponen penting dalam mendukung kemampuan berbicara di anak, serta banyak sekali jenis konsep cerita sebagai akibatnya berdampak pada peningkatan aspek-aspek perkembangan pada diri anak.

Adapun juga yang mengungkapkan "*Stories also help children to become part of their social surroundings*" (Isik) [9]]. Bercerita juga dapat membantu anak-anak untuk menjadi bagian yang berasal dari lingkungan sosial mereka. Kegiatan bercerita yang dilakukan akan mendorong anak untuk secara tidak langsung membentuk interaksi serta komunikasi terhadap lingkungan sekitarnya. Selain itu, Semmler dan Williams menyatakan "*Stories can reinforce cultural values and even ethics*" (A, Chauvin, Ida A., Latoya A. Pierce) [2]. Cerita dapat memperkuat nilai-nilai budaya dan bahkan etika. Hal ini dikarenakan pada aktivitas *storytelling*, ada banyak sekali jenis cerita yang dapat disampaikan pada anak, yang mana dalam cerita tersebut mengandung makna atau nilai-nilai seperti halnya budaya, tradisi, moral, yang dapat dipelajari oleh anak.

Oleh karena itu, diperlukannya suatu metode ataupun cara yang dapat diterapkan agar dalam hal minat membaca siswa lebih maju. Salah satu contoh negara yang dapat dijadikan teladan adalah Jepang, yang menerapkan pendidikan berbasis bahasa dan budaya sejak dini hingga jenjang sekolah. Keberhasilan diplomasi kebudayaan Jepang di Indonesia tercermin dalam peningkatan minat masyarakat terhadap budaya Jepang dan belajar bahasa Jepang. Namun, pengajaran bahasa Jepang masih menghadapi hambatan seperti kurangnya fasilitas, bahan ajar, dan metode pengajaran. Pendidikan dasar belum sepenuhnya mengajarkan bahasa Jepang, padahal terdapat banyak nilai budaya yang dapat dipelajari dari Jepang.

Salah satu contoh penerapan budaya Jepang yang dapat diadopsi adalah penggunaan *mukashi banashi*, yaitu dongeng cerita rakyat. *Mukashi banashi* adalah cerita rakyat yang biasanya diceritakan pada anak-anak. Cerita rakyat itu biasanya cerita tentang kebudayaan asal usul suatu tempat atau kejadian. *Mukashi banashi* dalam istilah Jepang untuk dongeng. Dalam buku *Nihon no Minwa* [7], Kinoshita Junji, seorang ahli folklor Jepang menjelaskan alasan mengapa cerita rakyat jenis ini disebut dengan *mukashi banashi*.

Dalam kamus “*Minzoku no Jiten*”, *mukashi banashi* diklasifikasikan menjadi tiga bagian besar, yaitu *honkaku mukashi banashi* (dongeng asli), *dobutsu mukashibanashi* (dongeng binatang), *warai mukashi banashi* (dongeng jenaka). Nomura Junichi dalam bukunya yang berjudul “*Mukashi Banashi no Densho*” mengemukakan tentang cara penyampaian *mukashi banashi*, yaitu yang disampaikan atau diadakan di dalam rumah dan yang diadakan di pusat kota atau desa. Pencerita yang andal pada mulanya mendengarkan mukashi banashi berulang kali dari orang-orang tua di rumah, selanjutnya mereka bertanding di antara pemuda. Lebih lanjut dikatakan pula bahwa mukashi banashi ditransmisikan pada anak-anak. Di dalam rumah, pada malam bersalju, anak-anak bermain di tepi perapian rumah sambil mendengarkan *mukashi banashi*.

Mukashi banashi juga diceritakan di pusat kota atau pusat desa, misalnya di daerah Yamagata, para pemuda saling mendengarkan dan saling bercerita serta mengadakan pertandingan bercerita pada malam sebelum diadakan matsuri (festival). Selain teman-teman sekampung, orang-orang yang melakukan perjalanan (pengelana) yang sering berkunjung ke desa kerap kali menceritakan mukashi banashi. Selain para pengelana, para pendeta, tukang obat, dan para pedagang yang sedang melakukan perjalanan untuk mengadakan transaksi turut membantu penyebaran mukashi banashi di Jepang (Unsriana) [8].

Cerita rakyat Jepang meliputi dongeng, fabel, lelucon, dan legenda, yang mengandung nilai-nilai agama dan moral. Mendengarkan cerita ini dapat memperkuat hubungan antara orang tua dan anak, mengajarkan nilai-nilai moral kepada anak, meningkatkan minat baca, dan merangsang kemampuan berpikir kritis anak melalui diskusi cerita. Meskipun kegiatan-kegiatan ini terlihat sederhana, jika dilakukan secara konsisten, akan memiliki dampak penting terhadap pembentukan karakter anak. Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah masih minim dalam menggunakan media, yang belum memadai. Sekolah Dasar kebanyakan belum mengintegrasikan penggunaan media teknologi seperti media *PowerPoint*. Pihak tenaga pendidik perlu lebih familiar dengan penggunaan media ini. Selain itu, penggabungan antara media dan metode baru dapat meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu metode yang efektif adalah *storytelling*, yang menarik minat anak-anak melalui cerita dan gambar yang disediakan. Penting untuk memilih metode penyampaian cerita yang tepat agar anak-anak dapat memahami cerita dan alurnya dengan baik (Arsyad Azhar) [1]. Diharapkan bahwa *storytelling* dapat menjadi metode yang efektif dalam mengembangkan imajinasi anak dan membawa mereka ke dalam dunia cerita dongeng.

Pemerintah telah melaksanakan program Kampus Mengajar di Indonesia yang fokusnya adalah membantu meningkatkan pembelajaran di Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama. Program ini merupakan bagian dari Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang bertujuan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan mengembangkan diri melalui kegiatan di luar kelas. Tujuan dari program ini adalah memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengaktualisasikan minat, semangat, dan keinginan mereka, serta menjadi inspirasi bagi peserta didik dalam memperluas cita-cita dan wawasan mereka.

Namun, di sekolah tempat penulis ditugaskan, fokus utama pada pemahaman literasi dalam kegiatan pembelajaran belum tercapai sepenuhnya. Penggunaan media yang sederhana juga membuat siswa cepat bosan. Oleh karena itu, kita perlu meningkatkan metode dan media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat memahami materi dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Dengan demikian, berdasarkan uraian di atas itu penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengenalan *Mukashi Banashi* Melalui Metode *Storytelling* Terhadap Peningkatan Literasi Siswa Kelas 5 SD Negeri Balok Kendal Dengan Media Interaktif *PowerPoint*”. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam membantu siswa lebih mudah memahami isi cerita serta sebagai pengenalan *mukashi banashi* yang dapat menambah wawasan cerita dari negara Jepang.

2. Metode Penelitian

Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian deskriptif kualitatif adalah pengambilan data yang dilakukan untuk memberikan gambaran secara nyata berupa kondisi siswa yang masih belum adanya peningkatan literasi membaca yang diterapkan di sekolah serta penggunaan media dan metode pembelajaran sebagai penunjang pelaksanaan kegiatan literasinya.

Data dan Sumber Data

Data dari penelitian ini adalah respons guru terhadap pengenalan *mukashi banashi* melalui metode *storytelling* untuk peningkatan literasi siswa kelas 5 SD N Balok dengan media interaktif *PowerPoint*.

Pada penelitian ini sumber data primer didapatkan secara langsung dari wawancara yang dilakukan kepada Guru Wali Kelas berjumlah 1 orang. Selain itu, sumber data sekunder pada penelitian diperoleh dari data berupa teks cerita dongeng bahasa Jepang, yang diambil dari website *hukumusume.com* yang merupakan salah satu website yang terdapat dalam *nihongo.ena*. Judul cerita diambil yang memiliki nilai-nilai pendidikan di dalamnya. Nilai-nilai pendidikan yang terkandung adalah nilai pendidikan moral, nilai pendidikan sosial, dan nilai pendidikan kebudayaan. Nilai pendidikan moral yang terdapat dalam dongeng ini adalah balas budi, adil, dan pemberi maaf.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, kami melakukan observasi dan wawancara sebagai metode pengumpulan data. Observasi difokuskan pada metode *storytelling* sebagai upaya meningkatkan literasi siswa kelas 5 di SD N Balok Kendal. Kami mengobservasi langsung seluruh siswa kelas 5 di sekolah tersebut untuk mengetahui pemahaman mereka tentang peningkatan literasi. Wawancara dilakukan dengan guru wali kelas 5 di SD Negeri Balok Kendal untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana peningkatan literasi setelah diperkenalkannya *mukashi banashi*.

Teknik Analisis Data

Penulis menerapkan model analisis data Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahap utama: reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Miles dan Huberman menyatakan bahwa peneliti melakukan analisis data kualitatif secara interaktif dan berkelanjutan sampai mencapai kejenuhan data yang memadai. Miles and Huberman (1984) seperti yang dikutip di Sugiyono [15] mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Pengecekan keabsahan data menggunakan teknik triangulasi. Teknik ini digunakan agar data yang diperoleh mendapat derajat serta kepastian. Teknik triangulasi digunakan untuk memeriksa keabsahan data dengan menggabungkan berbagai sumber data yang berbeda guna mendapatkan tingkat kepastian yang lebih tinggi. Lebih lanjut, menjelaskan teknik analisis data penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman berupa 4 tahapan, yaitu:

Penulis melakukan pengumpulan data secara langsung dalam tahap yang dikenal sebagai *data collection*.

Dalam tahap ini, penulis aktif melakukan observasi langsung terhadap objek penelitian atau situasi yang sedang diteliti. Penulis secara langsung mengamati dan mencatat informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Tujuan dari pengumpulan data ini adalah untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif dan mendalam tentang fenomena yang sedang diteliti.

Data Reduction

Dalam tahap reduksi data, penulis melakukan pemilihan dan penyusunan ulang hal-hal utama dari hasil wawancara dan observasi yang berkaitan dengan pengenalan *mukashi banashi* (cerita tradisional Jepang) dalam meningkatkan literasi siswa. Penulis dengan teliti

menyortir dan menganalisis data yang relevan dengan focus penelitian, kemudian merangkum penelitian, kemudian merangkumnya secara singkat namun informatif. Melalui pendekatan ini, penulis dapat memperoleh pemahaman yang rinci dan komprehensif tentang pengaruh pengenalan mukashi banashi terhadap peningkatan literasi siswa.

Data Display

Yaitu penyajian data digunakan untuk memudahkan penulis dalam memahami sesuatu yang telah diteliti. Data yang diambil dari observasi, dan wawancara disajikan dalam bentuk tabel dan uraian teks naratif.

Conclusion Drawing/Verification

Yaitu penarikan kesimpulan merupakan proses menyimpulkan hasil data yang telah disajikan.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan data pengamatan yang telah dikumpulkan melalui observasi, keseluruhan aspek menunjukkan bahwa siswa yang ada di dalam kelas senang dalam penyampaian pengenalan *mukashi banashi* yang diberikan di SD Negeri Balok Kota Kendal. Penulis merangkum dari analisis data menjadi 6 aspek yang bagian yang diamati yaitu sebagai berikut: Siswa dapat aktif mengikuti kegiatan pengenalan mukashibanashi selama berlangsung, siswa dapat memperhatikan penjelasan contoh cerita mukashibanashi yang disampaikan, siswa sangat antusias dalam mengikuti selama kegiatan pengenalan mukashi banashi selama berlangsung, Siswa dapat memperhatikan penulis dalam menjelaskan pengenalan mukashi banashi selama berlangsung, Siswa dapat aktif merespon pertanyaan dari contoh cerita mukashibanashi yang disampaikan oleh penulis, Siswa dapat mendapatkan wawasan baru yang disampaikan dari penulis.

Hasil pengamatan ditulis setelah beberapa fasean sudah dilakukan. Berdasarkan aspek tersebut, maka diperoleh hasil data yang diolah sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis lembar observasi pengenalan *mukashi banashi*

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1	Siswa aktif mengikuti kegiatan pengenalan mukashibanashi selama berlangsung	✓	
2	Siswa memperhatikan penjelasan contoh cerita mukashibanashi yang disampaikan	✓	
3	Siswa antusias dalam mengikuti selama kegiatan pengenalan <i>mukashibanashi</i> selama berlangsung	✓	
4	Siswa memperhatikan penulis dalam menjelaskan pengenalan mukashibanashi selama berlangsung	✓	
5	Siswa aktif merespon pertanyaan dari contoh cerita mukashibanashi yang disampaikan oleh penulis	✓	
6	Siswa mendapatkan wawasan baru yang disampaikan dari penulis	✓	

Berdasarkan wawancara dengan seorang guru wali kelas 5 dan informan dalam penelitian ini, penulis menyimpulkan bahwa pengenalan *mukashi banashi* melalui metode *storytelling* dengan media interaktif *PowerPoint* sangat cocok diterapkan di kelas SD, khususnya di SD Negeri Balok Kendal. Beliau melaporkan bahwa siswa kelas 5 mengalami peningkatan literasi setelah pengenalan *mukashi banashi*. Metode ini menarik minat siswa dan membangkitkan rasa ingin tahu mereka. Selain itu, pengenalan *mukashi banashi* sejalan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, di mana siswa diperkenalkan dengan cerita fiksi dan nonfiksi. Penggunaan media interaktif *PowerPoint* dalam metode *storytelling* tidak mengganggu waktu pembelajaran di kelas. Beliau juga melaporkan bahwa siswa sangat antusias mengikuti kegiatan praktik yang disertai dengan penggunaan audio visual dan video. Siswa juga menjadi aktif mencari cerita lain setelah pengenalan *mukashibanashi*, yang berkontribusi pada peningkatan literasi mereka.

4. Simpulan dan Saran

Simpulan

Hasil pengenalan *mukashi banashi* melalui metode *storytelling* terhadap peningkatan literasi siswa kelas 5 SD Negeri Balok Kendal dengan media interaktif *PowerPoint* yang dilakukan sebanyak tiga kali dalam pembelajaran di kelas, diketahui bahwa: Pengenalan *mukashi banashi* dapat diterapkan di kelas dalam pembelajaran terutama di pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi dan non fiksi. Pelaksanaan ini diterima baik dengan pihak sekolah terutama siswa kelas 5 yang sangat antusias setelah adanya pelaksanaan yang sudah diberikan. Siswa menjadi lebih penasaran terhadap cerita dari negara Jepang dan ingin tahu lebih banyak lagi cerita lainnya.

Selain itu, pengenalan *mukashi banashi* juga baru pertama kali dilaksanakan dengan penyampaian yang baru dan media yang sudah mengikuti perkembangan zaman. Penggunaan metode *storytelling* dan media interaktif *PowerPoint* mudah diterima baik oleh siswa. Mereka lebih menyukai metode *storytelling* yang disampaikan dapat lebih merasakan alur yang diceritakan dengan menggabungkan unsur audio visual agar lebih menarik. Penerapan metode maupun media ini dapat digunakan untuk guru agar siswanya tidak bosan dengan pembelajaran yang sebelumnya belum diterapkan.

Oleh karena itu, dengan pelaksanaan ini siswa dapat meningkatkan literasi dengan menambah wawasan bagi mereka dalam bacaan cerita bukan hanya dari Indonesia melainkan dapat dari negara lain terutama negara Jepang. Siswa juga lebih aktif dalam mencari cerita lain yang dapat digunakan dalam sumber bacaan di setiap kegiatan literasinya. Siswa pun lebih mudah mengingat beberapa kosakata yang asing yang menjadi ciri khas untuk mudah diingat dalam beberapa contoh *mukashi banashi* yang sudah dilaksanakan.

Berdasarkan hasil tanggapan guru yang telah didapatkan melalui observasi dan wawancara, diketahui bahwa pengenalan *mukashi banashi* melalui metode *storytelling* terhadap peningkatan literasi siswa kelas 5 SD Negeri Balok Kendal dengan media interaktif *PowerPoint* mendapatkan pujian baik dari seluruh pihak warga sekolah. Pelaksanaan ini dapat dijadikan sesuatu pengalaman belajar bagisiswa karena mereka mendapatkan hal baru berupa pengenalan *mukashibanashi* yang dapat diterapkan di kelas. Pengalaman inilah yang menjadikan siswa dapat untuk mengerti dan memahami dengan adanya beberapa contoh cerita rakyat dari negara Jepang dapat menambah minat membaca mereka dan rasa ingin tahu lagi dalam cerita lainnya. Adanya kegiatan literasi yang baru dapat menjadi gambaran bagi guru karena dengan memberikan banyak cerita dengan menggunakan metode *storytelling* dan media interaktif *PowerPoint* yang menarik bagi siswa kelas 5 Sd Negeri Balok.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka penulis memberikan saran yang berhubungan dengan kesimpulan di atas, yaitu sebagai berikut:

Bagi pihak sekolah

Penulis menyarankan pihak sekolah kepada para guru untuk lebih mendorong beberapa

kegiatan literasi untuk menghadapi permasalahan rendahnya budaya literasi di Indonesia. Sekolah dapat menambah beberapa referensi buku bacaan di perpustakaan dengan cerita fiksi maupun non fiksi baik cerita dari Indonesia maupun cerita dari Luar Negeri untuk mentransfer ilmu dengan beberapa informasi dari berbagai sumber. Selain itu, adanya penambahan fasilitas di semua kelas untuk penyediaan prasarana LCD dan proyektor agar pengajar dapat menggunakan media *PowerPoint* ataupun media yang lebih modern.

Bagi pihak guru

Penulis menyarankan bagi pihak guru untuk dapat memilih penggunaan metode dan media yang lebih inovasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, terutama dalam memberikan pengenalan cerita-cerita yang dapat meningkatkan literasi siswa. Salah satunya contoh cerita rakyat yang dapat diambil dari negara Jepang (*mukashi banashi*) ini sebagai sesuatu hal yang baru diterapkan di sekolah terutama dalam tingkat sekolah dasar. Guru dapat memberikan cerita lain yang bukan hanya dari Indonesia saja. Siswa lebih mudah diajak untuk bercerita bersama. Siswa juga lebih senang dengan beberapa cerita yang membuat imajinasi dari pikiran mereka dari cerita yang disampaikan. Dengan demikian, siswa dapat menambah literasi bacaan dari cerita-cerita yang disampaikan oleh guru dengan pembiasaan kegiatan literasi yang beraneka ragam.

Bagi penulis selanjutnya

Penelitian yang telah dilakukan ini pastinya memiliki banyak kekurangan, baik dari segi pengambilan data maupun pengolahan data yang sudah didapatkan sebelumnya. Adapun saran bagi penulis selanjutnya, penulis dapat memberikan sesuatu contoh *mukashi banashi* yang lainnya dengan dikaitkan sesuatu yang nyata bukan fiktif belaka yang membantu proses pembelajaran di kelas. Selain itu, dapat juga mengembangkan penelitian ini untuk diterapkan di jenjang tingkat sekolah tinggimaupun universitas sesuai dengan permasalahan yang ada.

Daftar Pustaka

- [1] A. Azhar, "Media Pembelajaran dan Pemanfaatannya," 2017.
- [2] A. Chauvin, A. Ida, A. Latoya, and J. R. M. Pierce, "Narrative Reframing of Stories and Fables: Implications for Counseling," *International Journal of Humanities and Social Science*, 2019.
- [3] A.M. Rambe, T. Sumadi, T, and R.S.M. Meilani, R. S. M, "Peranan Storytelling dalam Pengembangan Kemampuan Berbicara pada Anak Usia 4-5 Tahun," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 2134–2145, 2021.
- [4] B. Musthafa, 2014, "Literasi Dini dan Literasi Remaja: Teori, Konsep, dan Praktik," CREST.
- [5] B.N.M. Hamzah, "Belajar dengan Pendekatan Paikem," Bumi Aksara, 2013.
- [6] J.W. Miller and M.C. McKenna, "World Literacy: How Countries Rank and Why it Matters," Routledge, 2016.
- [7] K. Junji, "Nihon no Minwa. Mainichi Shinbunsha Encyclopedia Japonica," Shogakukan, 1969.
- [8] L. Unsriana, "Nilai Didaktis Dalam Dongeng Anak Jepang (Analisis Dongeng Tsuru No Ongaeshi)," Vol. 1, no. 45), pp. 34–46, 2017.
- [9] M.A., Isik, "The Impact of Storytelling on Young Ages. European Journal of Language and Literature," vol. 6, no. 1, pp. 115, 2016. <https://doi.org/10.26417/ejls.v6i1.p115-118>
- [10] M.B. Miles and A. Huberman, "A. Qualitative Data Analysis," Sage Publisher, 1984.
- [11] N. Mariyaningsih, "Bukan Kelas Biasa: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran menerapkan inovasi pembelajaran di kelas-kelas inspiratif," CV. Kekata Group, 2018.
- [12] N. N. Luthfianisa, and M.K. Dwi Setyowati, "Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Kelompok A di TK Oasis Kids National Plus School Semarang," 68–73, 2019.
- [13] OECD. (2018). PISA 2015 Results in Focus. OECD.
- [14] S. J. Kuder, "Enhancing Literacy for All Students. Pearson Education Inc," 2022.
- [15] Zamzam, Wardana, "Strategi Peningkatan Kemampuan Literasi Siswa di Madrasah," *Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan*, 2013.