



Penerapan Media Story Stones Untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar

Adhisty Septia Hidayat¹, Pratiwi Kartika Sari^{2*}, Dinda Khomsaini Syawhas³

Correspondensi Author

^{1,2,3} Universitas

Muhammadiyah Jakarta,
Indonesia

Email:

tiwikartika01@gmail.com

Keywords :

Media Pembelajaran, Story
Stones, Keterampilan
Bercerita, Sekolah Dasar,
Penelitian Tindakan Kelas

Abstrak. Kemampuan bercerita merupakan salah satu keterampilan dasar berbahasa yang penting dikembangkan sejak dini karena mendukung literasi, berpikir kritis, dan kepercayaan diri siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas III Sekolah Dasar melalui penerapan media Story Stones. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 27 siswa kelas III SDN Sudimara 01 Ciledug. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan penilaian performa siswa dalam bercerita. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengukur ketuntasan belajar, dan kualitatif untuk mengevaluasi keterlibatan serta perkembangan narasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dari 18,5% pada pra-siklus menjadi 55,6% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 92,6% pada siklus II. Selain itu, partisipasi aktif siswa juga mengalami peningkatan signifikan. Media Story Stones terbukti efektif dalam membantu siswa menyusun ide cerita, memperbaiki struktur narasi, serta meningkatkan rasa percaya diri dalam bercerita. Dengan demikian, media ini dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah.

Abstract. Storytelling is one of the fundamental language skills that should be developed from an early age, as it supports literacy, critical thinking, and students' self-confidence. This study aims to improve the storytelling skills of third-grade elementary school students through the use of Story Stones media. The research employed a Classroom Action Research (CAR) approach, carried out in two cycles, each consisting of the planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of this study were 27 third-grade students at SDN Sudimara 01 Ciledug. Data collection techniques included observation, interviews, documentation, and performance assessment of students' storytelling. Data were analyzed using descriptive quantitative methods to assess learning mastery, and qualitative methods to evaluate students' engagement and narrative development. The results showed an increase in learning mastery from 18.5% in the pre-cycle to 55.6% in the first cycle, and a further rise to 92.6% in the second cycle. In addition, students' active participation also increased significantly. Story Stones proved to be

effective in helping students generate story ideas, improve narrative structure, and build confidence in verbal expression. Therefore, this medium can serve as an engaging, contextual, and appropriate alternative for teaching students in lower grades of primary school.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License



Pendahuluan

Kemampuan bercerita merupakan salah satu keterampilan dasar dalam penguasaan bahasa lisan yang sangat penting untuk dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar. Keterampilan ini tidak hanya berguna untuk meningkatkan kecakapan berbahasa, tetapi juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri, kemampuan menyusun gagasan secara terstruktur, serta merangsang daya imajinasi peserta didik. Kemampuan bercerita berkontribusi langsung terhadap peningkatan kompetensi literasi anak karena melibatkan aktivitas menyimak, berbicara, berpikir kritis, serta unsur kreativitas yang mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam belajar (Fadhilla et al, 2025). Kemampuan bercerita tidak hanya membekali anak dengan keterampilan bahasa, tetapi juga memperkuat aspek sosial-emosional, seperti empati dan kolaborasi. Sebagai contoh, metode storytelling telah terbukti dapat meningkatkan interaksi sosial dan kesadaran emosi anak melalui ilustrasi dan narasi interaktif (Khadijah et al, 2024).

Sejumlah studi menyebutkan bahwa metode bercerita mampu mendorong keaktifan siswa serta mempererat interaksi dalam pembelajaran. Salah satu contohnya adalah penggunaan media gambar seri yang efektif dalam memperluas perbendaharaan kosakata siswa dan membangun rasa percaya diri saat bercerita (Selfiyanti et al, 2022). Meskipun demikian, banyak penelitian sebelumnya masih terbatas pada pemanfaatan media audiovisual atau penyampaian cerita secara verbal, tanpa melibatkan media konkret yang sesuai dengan kebutuhan siswa bergaya belajar visual dan kinestetik di jenjang sekolah dasar. Sementara itu, temuan di lapangan menunjukkan bahwa siswa pada kelas rendah masih kesulitan menyampaikan cerita secara runtut dan menarik. Kondisi ini diperburuk dengan minimnya variasi media pembelajaran, di mana guru masih cenderung mengandalkan metode ceramah dan membaca teks (Aulia et al, 2023). Dalam hal ini, media konkret seperti *Story Stones* hadir sebagai alternatif pembelajaran yang bersifat multisensori, memungkinkan siswa merangkai cerita dengan memanfaatkan elemen visual dan sentuhan, sehingga menghasilkan narasi yang lebih kaya dan bermakna. Efektivitas media ini dalam mengembangkan kosakata dan meningkatkan kepercayaan diri.

Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode storytelling dalam pembelajaran tematik kelas rendah secara signifikan meningkatkan rasa percaya diri siswa (Sandi et al, 2023). Mereka melaporkan bahwa setelah penerapan (melalui Rencana Pelaksanaan Pembelajaran khusus) sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan keberanian untuk berbicara depan kelas meski tidak disebut angka persis. Selaras dengan temuan tersebut, penelitian menunjukkan bahwa peserta didik di jenjang kelas rendah cenderung lebih aktif bercerita apabila diberikan media konkret seperti gambar berseri (Selfiyanti et al, 2022). Dalam studi tersebut, siswa yang menggunakan media gambar berseri menunjukkan peningkatan keberanian berbicara dari 74% menjadi 81% dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Namun demikian, permasalahan yang dihadapi di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa kelas rendah masih mengalami kesulitan dalam mengekspresikan cerita secara lisan secara runtut dan

menarik. Hal ini diperparah oleh rendahnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru, yang masih dominan mengandalkan metode ceramah atau membaca teks, tanpa melibatkan pendekatan visual, kinestetik, atau kontekstual yang sesuai dengan gaya belajar anak usia sekolah dasar (Sulistiyowati, 2022). Permasalahan inilah yang mendorong peneliti untuk mengeksplorasi efektivitas media *Story Stones* dalam meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas rendah. Masalah lainnya adalah keterbatasan variasi media pembelajaran. Guru cenderung masih menggunakan metode ceramah atau membaca teks tanpa pendekatan visual maupun kinestetik yang sesuai dengan gaya belajar anak-anak usia sekolah dasar.

Konteks tersebut, media konkret seperti *Story Stones* menjadi salah satu pendekatan inovatif yang patut dipertimbangkan, *Story Stones* merupakan batu-batu kecil bergambar yang mewakili elemen-elemen cerita seperti tokoh, latar, dan alur kejadian. Media ini bersifat multisensori dan dapat merangsang imajinasi serta kreativitas siswa melalui kombinasi visual dan sentuhan (Sudarti et al, 2023). Media *story stones* mampu merangsang imajinasi dan kreativitas siswa dalam mengembangkan cerita berdasarkan gambar-gambar yang terdapat pada batu, sehingga siswa lebih mudah dalam menyusun alur cerita dan menyampaikannya secara lisan (Sari et al, 2024). Penerapan media ini telah menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa, sebagaimana tercermin dalam studi yang melaporkan peningkatan partisipasi dari 78,6% menjadi 89,3%, serta peningkatan skor kemampuan berbicara rata-rata hingga 80,4 (Badryah et al, 2024; Endah et al, 2023). Selain itu, media ini juga mampu mengubah siswa yang awalnya pasif menjadi lebih antusias dan percaya diri dalam menyampaikan cerita menunjukkan bahwa penggunaan media *storytelling* berbantuan gambar mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun cerita dan memperkaya kosakata (Widiantari et al, 2023).

Meskipun telah banyak penelitian yang mengkaji efektivitas metode *storytelling*, sebagian besar masih terbatas pada media audiovisual atau gambar seri, serta berfokus pada aspek verbal tanpa menyentuh aspek struktur narasi secara mendalam. Penelitian menunjukkan peningkatan keberanian berbicara siswa melalui gambar seri, namun belum mengeksplorasi bagaimana siswa menyusun alur cerita secara sistematis (Selfiyanti et al, 2022). Sementara itu, menyoroti peningkatan partisipasi siswa setelah penggunaan *Story Stones*, tetapi tidak mendalami pengaruhnya terhadap ide cerita dan struktur naratif (Puspitasari, 2022). Selain itu, mencatat peningkatan rasa percaya diri siswa melalui pendekatan *storytelling* berbasis RPP, namun tidak memanfaatkan media konkret seperti *Story Stones* (Sandi et al, 2023). Belum banyak penelitian yang secara eksplisit menggabungkan aspek visual-kinestetik, struktur cerita, performa lisan, dan kepercayaan diri dalam konteks siswa kelas rendah. Penelitian ini menghadirkan kebaruan melalui integrasi media konkret *Story Stones* dalam pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus, dengan metode analisis kuantitatif dan kualitatif secara bersamaan. Fokus penelitian tidak hanya menilai peningkatan performa bercerita dari segi keberanian berbicara, tetapi juga dari aspek penyusunan ide, struktur alur, serta kualitas narasi siswa. Dengan menerapkan media yang sesuai dengan gaya belajar visual dan kinestetik, penelitian ini diharapkan mampu memberikan pendekatan pembelajaran yang lebih bermakna, menyenangkan, dan efektif secara menyeluruh.

Media *Story Stones* memainkan peran penting sebagai jembatan visual dan taktil yang membantu siswa dalam menyusun cerita secara sistematis, memicu kreativitas, serta mengurangi hambatan psikologis seperti rasa takut atau kurang percaya diri saat

berbicara. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan partisipatif, media ini terbukti mampu mengaktifkan siswa dalam proses belajar secara menyeluruh (Fitriya, et al, 2024). Oleh karena itu, implementasi media ini sangat relevan untuk diterapkan dalam pengembangan keterampilan bercerita di jenjang kelas rendah, khususnya bagi siswa yang menunjukkan kecenderungan belajar visual dan kinestetik. Dukungan visual tersebut membuat siswa lebih percaya diri saat bercerita, karena mereka tidak perlu mengandalkan hafalan atau membaca teks, melainkan dapat menjadikan gambar sebagai panduan dalam mengembangkan alur cerita

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas III Sekolah Dasar melalui penerapan media pembelajaran *Story Stones*. Media ini dipilih karena memiliki keunggulan sebagai alat bantu multisensori yang menyenangkan, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik gaya belajar siswa kelas rendah. Penelitian ini menghadirkan unsur kebaruan (*novelty*) melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, serta menggabungkan analisis kuantitatif dan kualitatif untuk mengevaluasi peningkatan kemampuan siswa dalam menyusun ide cerita, memperbaiki struktur narasi, dan membangun rasa percaya diri saat bercerita. Dengan berbagai potensi tersebut, Kebaruan dari penelitian ini adalah *Story Stones* diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan layak diterapkan secara lebih luas, khususnya dalam pengembangan keterampilan bercerita siswa di jenjang sekolah dasar secara holistik.

Metode

Penelitian ini termasuk dalam jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dipilih karena memungkinkan guru untuk terlibat langsung dalam memperbaiki proses pembelajaran melalui refleksi berkelanjutan. PTK merupakan pendekatan yang relevan bagi guru yang ingin meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara mengidentifikasi permasalahan di kelas, lalu merancang dan menerapkan solusi pembelajaran secara sistematis dan kolaboratif. Sebagaimana dijelaskan, PTK adalah metode penelitian yang dilakukan guru saat menemukan masalah pembelajaran, kemudian mengembangkan tindakan pemecahan secara reflektif bersama pihak-pihak terkait (Machal, 2022). Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di kelas III SDN Sudimara 01 Ciledug pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa melalui penggunaan media *Story Stones*. *Story Stones* adalah batu kecil bergambar yang digunakan sebagai alat bantu visual untuk memicu ide dan membantu siswa menyusun cerita secara kreatif dan logis. Media ini telah terbukti mendorong kemampuan berbicara siswa melalui pendekatan multisensori yang menyenangkan (Widiantari et al, 2023). Subjek penelitian mencakup seluruh siswa kelas III, berjumlah 27 orang (10 laki-laki dan 17 perempuan). Kegiatan dilakukan melalui dua siklus, masing-masing mengikuti alur PTK dari Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran dan alat penilaian, serta merancang aktivitas bercerita yang berbasis media *Story Stones*. Indikator keberhasilan mencakup kelancaran berbicara, runtutan cerita, kosakata yang digunakan, serta ekspresi siswa saat menyampaikan cerita. Selama tahap pelaksanaan tindakan, pembelajaran dikembangkan dalam kerangka Kurikulum Merdeka melalui pendekatan berbasis proyek. Siswa memilih batu bergambar secara acak, lalu mengembangkan cerita berdasarkan gambar tersebut dan menyampaikannya di hadapan kelas. Guru bertindak

sebagai fasilitator yang memberikan dorongan agar siswa lebih percaya diri dalam bercerita. Pada tahap observasi, peneliti dan guru memantau proses belajar siswa, dengan fokus pada partisipasi, struktur narasi, pemilihan diksi, serta antusiasme siswa terhadap media. Observasi dilakukan melalui lembar observasi dan dokumentasi visual bila diperlukan. Tahap akhir yaitu refleksi, dilakukan bersama guru untuk mengevaluasi hasil tindakan dan menentukan strategi perbaikan yang lebih tepat pada siklus selanjutnya. Refleksi ini menjadi dasar dalam merancang tindakan berikutnya agar keterampilan bercerita siswa meningkat lebih maksimal. Data penelitian dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif, dengan membandingkan hasil pada tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Wawancara dengan guru kelas juga dilakukan untuk mendapatkan informasi tambahan mengenai dinamika dan perkembangan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Awal (Pra-Siklus)

Sebelum masuk pada pelaksanaan siklus pertama, dilakukan terlebih dahulu tahap pra-siklus sebagai dasar untuk mengetahui kondisi awal kemampuan bercerita siswa kelas III SD tanpa intervensi media pembelajaran seperti *Story Stones*. Pada fase ini, proses pembelajaran berlangsung secara tradisional dengan memanfaatkan metode ceramah, penggunaan buku teks, serta pemberian tugas lisan, tanpa adanya penggunaan media bantu yang bersifat visual atau interaktif. Kegiatan bercerita masih dilakukan secara sederhana, di mana siswa hanya diminta menyampaikan cerita berdasarkan bacaan atau pengalaman pribadi, tanpa adanya stimulus visual untuk mendukung kreativitas mereka dalam menyusun cerita. Hasil penilaian awal menunjukkan bahwa dari 27 siswa yang mengikuti kegiatan pra-siklus, hanya 5 siswa atau sebesar 18,5% yang mencapai nilai ≥ 75 , sesuai dengan kriteria ketuntasan belajar yang telah ditetapkan. Sementara itu, 22 siswa lainnya (atau 81,5%) masih belum memenuhi standar tersebut. Rata-rata nilai kelas yang diperoleh pada tahap ini adalah 62,4, menandakan bahwa sebagian besar siswa belum menunjukkan kemampuan bercerita yang optimal, baik dari segi kelancaran, alur cerita, maupun ekspresi penyampaian. Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini, yaitu minimal 80% siswa mencapai ketuntasan, belum tercapai. Oleh karena itu, dibutuhkan intervensi melalui tindakan perbaikan, salah satunya dengan penerapan media *Story Stones*, sebagai alat bantu visual untuk mendorong kemampuan siswa dalam menyampaikan cerita secara lebih kreatif dan terstruktur.

Tabel 1. Data Awal Prestasi Bercerita (Prasiklus)

No	Interval nilai	F	Ket.
1	≥ 75	5	18,5% Tuntas
2	≤ 75	22	81,5% Tidak Tuntas
Jumlah		27	100

Berdasarkan data awal prestasi bercerita pada tahap prasiklus, dari 27 siswa terdapat 5 siswa (18,5%) yang mencapai ketuntasan dengan nilai ≥ 75 , sedangkan 22 siswa (81,5%) belum tuntas dengan nilai ≤ 75 . Data ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan, sehingga diperlukan upaya perbaikan melalui tindakan pembelajaran yang lebih efektif.

Siklus I

Siklus I, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran keterampilan bercerita tanpa menggunakan media pendukung visual. Pembelajaran sepenuhnya bergantung pada teks cerita dan beberapa pertanyaan panduan yang disiapkan sebagai alat bantu. Dalam pelaksanaannya, siswa diminta untuk membaca cerita terlebih dahulu, kemudian menyampaikan kembali isi cerita tersebut secara lisan di depan kelas. Namun, dari hasil observasi, ditemukan bahwa banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan cerita secara utuh. Beberapa siswa bahkan tampak belum mampu menyusun cerita dengan alur yang jelas dan terstruktur, sementara yang lainnya kekurangan ide ketika diminta untuk berbicara. Di samping itu, tingkat kepercayaan diri siswa saat tampil di depan kelas juga masih rendah. Banyak dari mereka menunjukkan rasa ragu-ragu, sehingga narasi yang disampaikan terdengar kaku dan kurang ekspresif. Penggunaan intonasi dan ekspresi wajah pun belum optimal, di mana sebagian besar siswa hanya mengulang isi teks cerita secara monoton tanpa penghayatan atau emosi yang mendalam. Total 27 siswa, hanya 15 siswa (55,6%) yang berhasil memenuhi kriteria keterampilan bercerita yang telah ditetapkan. Kriteria tersebut meliputi kemampuan menyampaikan cerita secara runtut, penggunaan kosakata yang tepat, serta penguasaan ekspresi dan intonasi dalam menyampaikan cerita. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan memfasilitasi perkembangan kemampuan bercerita secara menyeluruh.

Tabel 2. Perolehan Nilai Pada Siklus I

No	Interval nilai	f	Ket.
1	≥ 75	15	55,6% Tuntas
2	≤ 75	12	44,4% Tidak Tuntas
	Jumlah	27	100

Berdasarkan hasil data pada tabel sebelumnya, dari total 27 siswa yang terlibat dalam pembelajaran pada Siklus I, diketahui bahwa sebanyak 15 siswa (55,6%) telah mencapai kriteria ketuntasan belajar, yaitu memperoleh nilai 75 atau lebih. Namun demikian, masih terdapat 12 siswa (44,4%) yang belum mencapai nilai minimum yang ditetapkan, sehingga mereka dinyatakan belum tuntas dalam memahami materi pembelajaran. Rata-rata nilai kelas pada siklus ini tercatat sebesar 71,8, yang menunjukkan bahwa secara keseluruhan, tingkat penguasaan materi oleh siswa masih berada di bawah target yang diharapkan. Dalam penelitian ini, indikator keberhasilan ditetapkan pada capaian minimal 80% siswa mampu memahami materi keterampilan bercerita menggunakan media *Story Stones*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pada pelaksanaan Siklus I, tujuan pembelajaran belum sepenuhnya tercapai, sehingga dibutuhkan tindak lanjut berupa perbaikan strategi dan pendekatan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Siklus II

Refleksi yang dilakukan pada tindakan pembelajaran di Siklus I dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki sejumlah peran penting. Tujuan utamanya adalah untuk meninjau efektivitas proses pembelajaran yang telah berlangsung, sekaligus menilai apakah tindakan yang dirancang sebelumnya mampu mengantarkan siswa pada pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, refleksi juga memberikan ruang bagi guru untuk melakukan evaluasi diri terhadap kualitas mengajarnya, termasuk mengenali kekuatan dan kelemahan yang muncul selama kegiatan berlangsung. Lebih jauh, refleksi menjadi sarana untuk mengidentifikasi faktor-faktor pendukung maupun penghambat pembelajaran, baik dari sisi strategi pengajaran, materi yang disampaikan, pendekatan

metode yang digunakan, maupun dalam hal pengelolaan kelas. Hal ini sejalan dengan temuan yang menekankan bahwa refleksi dalam PTK harus mencakup analisis menyeluruh terhadap komponen-komponen tersebut demi mendorong peningkatan kualitas pembelajaran (Siregar et al, 2024). Pernyataan serupa juga disampaikan bahwa refleksi berfungsi untuk menggali penyebab munculnya hambatan atau keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar secara holistic (Suciani et al, 2023). Selain itu, refleksi digunakan sebagai fondasi untuk menyusun perbaikan tindakan pada siklus berikutnya, sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat ditingkatkan secara bertahap dan berkelanjutan. Dalam konteks PTK, refleksi tidak hanya berfokus pada capaian hasil belajar siswa, tetapi juga merupakan bagian penting dari upaya guru dalam meningkatkan kompetensi profesional serta kualitas pengajaran di kelas.

Adapun hasil temuan pada Siklus I menunjukkan bahwa pembelajaran bercerita yang dilakukan tanpa dukungan media belum mampu mendorong kemampuan berbicara siswa secara optimal. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan yang digunakan masih kurang mendukung pengembangan ide dan alur cerita yang kreatif dari siswa. Oleh karena itu, guru memutuskan untuk mengubah strategi pembelajaran pada Siklus II dengan menerapkan media bantu berupa *Story Stones*, yang dinilai lebih interaktif dan merangsang imajinasi siswa. Dalam pelaksanaan Siklus II, siswa diberikan kesempatan memilih beberapa batu bergambar secara acak, lalu menyusun urutan cerita berdasarkan gambar yang mereka pilih, dan menceritakannya di depan kelas. Guru juga memberikan contoh bercerita di awal pembelajaran dan menyertakan lembar panduan pertanyaan sebagai stimulus narasi.

Tabel 3. Perolehan Nilai Pada Siklus II

No	Interval nilai	f	Ket.
1	≥ 75	25	92,6% Tuntas
2	≤ 75	2	7,4% Tidak Tuntas
Jumlah		27	100

Hasil observasi pada siklus ini menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dari total 27 siswa, sebanyak 25 siswa (92,6%) telah mencapai nilai minimum 75, sementara hanya 2 siswa (7,4%) yang belum tuntas. Rata-rata kelas pun meningkat menjadi 82,7, yang menandakan bahwa indikator keberhasilan yakni minimal 80% siswa memahami materi bercerita menggunakan media *Story Stones* telah tercapai. Pada refleksi Siklus II, ditemukan bahwa penggunaan media *Story Stones* berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran keterampilan bercerita.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa tampak lebih antusias, terutama saat mereka memilih gambar pada batu cerita dan menggunakannya sebagai inspirasi dalam menyusun cerita. Media ini terbukti membantu siswa merancang cerita dengan alur yang lebih tertata dan logis. Jika pada siklus sebelumnya siswa cenderung kesulitan dalam membangun struktur narasi, kini mereka mampu menyusun cerita dengan urutan yang lebih runtut. Peningkatan juga terlihat dalam aspek ekspresif, di mana siswa mulai menunjukkan kemampuan dalam menggunakan ekspresi wajah, intonasi, serta pemilihan kosakata yang lebih tepat. Hal ini tidak terlepas dari keterlibatan emosional yang lebih tinggi karena cerita dibangun sendiri berdasarkan pilihan gambar mereka. Dari 27 peserta didik, 25 siswa (92,6%) berhasil mencapai kriteria keterampilan bercerita yang ditentukan, mencakup kelengkapan struktur, penggunaan bahasa yang sesuai, serta penjiwaan dalam penyampaian. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Story Stones* efektif dalam mendukung perkembangan kemampuan bercerita siswa secara menyeluruh.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Antar Siklus

Aspek yang Dinilai	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Rata-rata	62,4	71,8	82,7
Jumlah Siswa Tuntas	4 (18,5%)	15 (55,6%)	25 (92,6%)
Keterlibatan Aktif Siswa	33%	63%	89%
Skor Implementasi <i>Story Stones</i>	-	64%	90%

Berdasarkan Tabel 4, terjadi peningkatan yang signifikan pada setiap aspek yang dinilai dari pra-siklus hingga siklus II. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 62,4 pada pra-siklus menjadi 71,8 pada siklus I, dan mencapai 82,7 pada siklus II. Jumlah siswa yang tuntas juga menunjukkan lonjakan, dari 4 siswa (18,5%) pada pra-siklus menjadi 15 siswa (55,6%) di siklus I, dan akhirnya 25 siswa (92,6%) pada siklus II. Keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran meningkat dari 33% pada pra-siklus menjadi 63% di siklus I, lalu naik menjadi 89% di siklus II. Selain itu, skor implementasi media *Story Stones* yang belum diukur pada pra-siklus, tercatat sebesar 64% pada siklus I dan meningkat menjadi 90% pada siklus II. Data ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Story Stones* berkontribusi positif terhadap peningkatan prestasi dan keterlibatan siswa secara keseluruhan.

Siklus II, media *Story Stones* menunjukkan efektivitasnya dalam mendorong munculnya ide-ide cerita, sekaligus membantu siswa dalam menyusun cerita dengan struktur yang *jelas* dan runtut. Dengan bantuan gambar-gambar pada batu, siswa menjadi lebih mudah menyampaikan alur cerita secara sistematis. Selain itu, media ini juga turut meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara di depan kelas. Mereka menjadi lebih antusias, berani, dan ekspresif karena merasa memiliki kendali atas cerita yang mereka bangun sendiri. *Story Stones* tidak hanya menyenangkan untuk digunakan, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk bercerita secara bebas, imajinatif, dan penuh kreativitas.

Pembahasan

Berdasarkan pelaksanaan tindakan kelas yang dilakukan dalam tiga tahapan, yaitu Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II, tampak adanya peningkatan yang cukup signifikan dalam hasil belajar siswa. Pada tahap Prasiklus, rata-rata hasil belajar siswa masih tergolong rendah, yakni sebesar 62,4, dengan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 40. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum mampu memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan. Setelah dilaksanakan tindakan pada tahap Siklus I, terjadi peningkatan rata-rata nilai menjadi 71,8. Nilai terendah mengalami kenaikan menjadi 40, sedangkan nilai tertinggi meningkat menjadi 50. Kenaikan ini mencerminkan adanya perkembangan pemahaman siswa, meskipun sebagian siswa masih belum mencapai hasil yang optimal.

Memasuki tahap Siklus II, hasil belajar siswa menunjukkan perkembangan yang lebih signifikan. Rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 82,7, nilai terendah naik menjadi 70, dan nilai tertinggi mencapai 100. Capaian ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memenuhi bahkan melampaui kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Secara umum, berdasarkan grafik perkembangan nilai yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penerapan tindakan secara bertahap mampu meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari sisi rata-rata nilai kelas, peningkatan siswa yang sebelumnya memiliki hasil belajar rendah, maupun pencapaian nilai maksimal. Penerapan media *Story Stones* dalam pembelajaran di kelas rendah, khususnya di kelas 3 sekolah dasar, terbukti menjadi strategi yang efektif dalam mengasah kemampuan siswa dalam bercerita. *Story Stones* sendiri merupakan batu-batu kecil yang dihiasi gambar-gambar sederhana seperti tokoh,

binatang, tempat, atau benda yang berfungsi sebagai rangsangan untuk membangun ide cerita. Media ini memiliki keunggulan karena melibatkan aspek visual dan sentuhan langsung, sangat sesuai dengan karakteristik belajar anak usia sekolah dasar yang cenderung konkret dan memiliki imajinasi tinggi (Idelia et al, 2024). Keefektifan penggunaan media visual dan konkret dalam proses pembelajaran juga tercermin dari temuan yang menunjukkan bahwa pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) sekaligus rasa percaya diri siswa (Haryanto et al, 2019). Selain itu, penelitian oleh mengungkap bahwa media pembelajaran audio-visual berbasis pendekatan kontekstual secara signifikan mampu menumbuhkan motivasi belajar serta keterampilan berpikir kritis siswa (Sarwinda et al, 2020). Berdasarkan kedua hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media yang kontekstual dan mudah dipahami secara visual tidak hanya mendukung perkembangan kognitif, tetapi juga memperkuat aspek afektif siswa, seperti partisipasi aktif, antusiasme, dan kepercayaan diri saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, *Story Stones* dapat menjadi alternatif media edukatif yang efektif dan menyenangkan untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan berbahasa siswa di jenjang sekolah dasar.

Pelaksanaannya, guru dapat mengorganisasi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil dan memberikan mereka beberapa batu secara acak. Setiap kelompok kemudian diminta merangkai cerita berdasarkan urutan gambar pada batu yang mereka peroleh. Gambar-gambar tersebut memudahkan siswa dalam menyusun alur cerita secara sistematis dan kreatif, sekaligus memperkaya kosakata dan melatih keberanian mereka dalam berbicara di depan teman-teman sekelas. Sejumlah hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Story Stones* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan interaktif. Media ini mampu menarik minat siswa karena bentuknya yang unik serta memungkinkan mereka terlibat langsung dalam proses belajar. Selain itu, kegiatan ini turut melatih kerja sama, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta mendorong siswa menyusun alur cerita secara logis. Hal ini sejalan dengan temuan dari Universitas Negeri Semarang, yang menyatakan bahwa media berbasis visual seperti *Story Stones* efektif dalam meningkatkan kemampuan bercerita siswa, karena membantu mereka menuangkan ide melalui stimulus gambar yang dipilih secara mandiri (Caesar et al, 2025).

Mempertimbangkan manfaat tersebut, *Story Stones* dapat dijadikan salah satu media inovatif dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Pendekatan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam mengembangkan kemampuan berbahasa lisan siswa melalui metode yang visual, interaktif, dan kolaboratif. Penelitian oleh menunjukkan bahwa penggunaan *Story Stones* berhasil meningkatkan skor bercerita siswa dari 60 menjadi 78, memperkaya kosakata anak, dan memperbaiki struktur narasi (Purwoko et al, 2023). Penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa keterampilan bercerita siswa kelas 3 SD dapat ditingkatkan secara signifikan melalui pemanfaatan media *Story Stones*. Pada tahap pra-siklus, hanya 18,5% siswa yang mencapai ketuntasan dalam keterampilan bercerita. Setelah dilakukan intervensi melalui dua siklus pembelajaran, ketuntasan meningkat menjadi 55,6% pada Siklus I (tanpa media bantu), dan mencapai 92,6% pada Siklus II setelah diterapkannya media *Story Stones*. Media *Story Stones* terbukti efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah, karena mampu membantu siswa menyusun alur cerita secara runtut, Merangsang daya imajinasi dan kreativitas, Meningkatkan kepercayaan diri serta kemampuan berbicara di depan umum. Dengan demikian, *Story Stones* layak dijadikan alternatif

inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk mengembangkan keterampilan bercerita siswa di jenjang sekolah dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh di SD Galajuarra, Bekasi, memberikan dukungan kuat terhadap efektivitas media pembelajaran berbasis cerita seperti *Story Stones* (Endah et al, 2023). Dalam penelitiannya, ia menggunakan metode pembelajaran storytelling melalui pendekatan DDAER (*Describe, Draw, Act, Evaluate, Reflect*) dan memperoleh hasil yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa. Ketuntasan belajar meningkat dari 78,6% pada siklus I menjadi 89,3% pada siklus II, dengan rata-rata nilai mencapai 80,4. Hal ini membuktikan bahwa media yang memadukan unsur visual, aktivitas fisik, dan ekspresi lisan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, aktif, dan mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam menyampaikan gagasan secara verbal. Temuan ini juga menunjukkan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang mampu merangsang imajinasi dan kreativitas, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih berada dalam tahap berpikir konkret. Ketika siswa diberikan stimulus visual atau media nyata seperti gambar dan benda konkret, mereka lebih mudah menyusun cerita secara logis dan terstruktur (Karina et al, 2020). Di sisi lain, penggunaan media seperti ini juga berperan dalam meningkatkan aspek sosial-emosional siswa, termasuk rasa percaya diri dan kemampuan bekerja sama dalam kegiatan kelompok. Oleh karena itu, pendekatan storytelling berbasis media visual seperti *Story Stones* dapat dijadikan pilihan alternatif yang tidak hanya mendukung pencapaian akademik, tetapi juga perkembangan karakter dan komunikasi siswa secara menyeluruh.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Story Stones* secara bertahap dan terstruktur mampu meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas III Sekolah Dasar. Peningkatan ketuntasan belajar yang signifikan, dari 18,5% pada pra-siklus menjadi 92,6% pada siklus II, menunjukkan bahwa media ini efektif dalam membantu siswa menyusun ide cerita, memperbaiki struktur narasi, dan meningkatkan rasa percaya diri dalam berbicara di depan umum. Selain itu, terjadi peningkatan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran, yang mencerminkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa terhadap proses belajar. Media *Story Stones* terbukti efektif dalam membantu siswa mengembangkan alur cerita serta menyampaikan ide secara lisan dengan lebih runtut dan kreatif. Karakter visual dan multisensorinya sangat sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah yang masih berada pada tahap berpikir konkret. Selain memberikan kontribusi terhadap hasil belajar, penggunaan media ini juga mendorong peningkatan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, dari hanya 33% pada tahap awal menjadi 89% setelah siklus II. Ini menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat secara emosional dan intelektual dalam kegiatan bercerita ketika media pembelajaran yang digunakan menarik, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Demikian, *Story Stones* dapat diposisikan sebagai salah satu media alternatif yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk mengembangkan keterampilan berbicara dan membangun kepercayaan diri siswa. Penggunaan media ini juga mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, menyenangkan, serta sesuai dengan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila, seperti berkomunikasi secara efektif, kreatif, dan kolaboratif. Oleh karena itu, media ini sangat direkomendasikan untuk diimplementasikan oleh para guru di jenjang sekolah dasar sebagai bagian dari inovasi pembelajaran yang bermakna dan berdampak. Namun demikian, keterbatasan penelitian

ini terletak pada ruang lingkup subjek yang terbatas pada satu kelas dan satu sekolah, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Dengan demikian, disarankan agar penelitian lanjutan dilakukan pada jenjang atau konteks yang berbeda untuk menguji efektivitas media *Story Stones* secara lebih komprehensif, sekaligus mengembangkan variasi media konkret lainnya yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Daftar Rujukan

- Aulia, A., Rahmadita, A. A., & Putri, A. A. (2023). Analisis permasalahan dalam penerapan media pembelajaran inovatif mata pelajaran IPA di SD pada kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 9-9. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i1.103>
- Badryah, P., & Ardiansyah, M. (2024). Penerapan Media Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas II SD Inpres Galung (Vol. 3, Issue 3). <https://doi.org/10.26858/jppsd.v3i3.57416>
- Caesar, Y. C., Astuti, P., & Pratama, H. (2025). Enhancing Preschooler's Spoken Narrative Skills Through Student-Teacher Interactions at Singapore Intercultural School Semarang. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 1062-1071. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1561>
- Endah, S. R., Hendischa, C., Nurcholidah, A. R., & Fitri, H. N. (2023). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Metode Pembelajaran Story Telling Di Kota Bekasi. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar.*, 8(1), 64–76. <https://doi.org/10.22437/gentala.v8i1.22664>
- Fadhilla, N., & Suriani, A. (2025). Implementasi Metode Pembelajaran Bercerita untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak di Sekolah Dasar. *Aljabar: Jurnal Ilmuan Pendidikan, Matematika dan Kebumian*, 1(2), 01-09. <https://doi.org/10.62383/aljabar.v1i2.499>
- Fitriya, A. P., Rahmawati, N. D., Saadah, K., & Siswanto, J. (2024). Pemanfaatan multimedia interaktif sebagai inovasi media pembelajaran berbasis teknologi pada pembelajaran pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1512-1522. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3232>
- Haryanto, P. C., & Arty, I. S. (2019, June). The application of contextual teaching and learning in natural science to improve student's HOTS and self-efficacy. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1233, No. 1, p. 012106). IOP Publishing. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1233/1/012106>
- Idelia, R. F., Rahmadhani, Y. I., Widodo, S. T., Indah, N., Wahyuni, & Ery, I. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Visual dan Konkrit dalam Implementasi Aturan dan Norma di Lingkungan Sekitar Pada Siswa Kelas 4 SD Negeri Tambangan 02. 8, 50382–50390.
- Karina, F. H., Sutisnawati, A., & Nurasiah, I. (2020). Meningkatkan Keterampilan Bercerita Melalui Penerapan Media Gambar Seri Di Kelas Rendah. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 4(1), 14-22. <https://doi.org/10.32832/attadib.v4i1.19406>

- Khadijah, K., Putri, H. A., Akhiriyah, A. F., Nasution, A. Z., Pratiwi, E. S., Harahap, M. J., & Rahmawati, N. (2024). Mengembangkan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Bercerita. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(3), 137-146. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i3.2860>
- Machali, I. (2022). Bagaimana melakukan penelitian tindakan kelas bagi guru. *Ijar*, 1(2), 2022-12. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Purwoko, H., & Suryani, F. B. (2022). The Storytelling Method in Javanese Assisted by Loose Parts Media for Kindergarten Children. *Journal of Psychology and Instruction*, 6(2), 87-92. <https://doi.org/10.23887/jpai.v6i2.52447>
- Puspitasari, J. (2022). Penerapan Teknik Dramatisasi Melalui Media Cerita Bergambar dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas I SDN Kajang Sawahan. *Jurnal Dieksis ID*, 2(1), 15-21. <https://doi.org/10.54065/dieksis.2.1.2022.194>
- Sandi, R. P., Sidik, G. S., & Zahrah, R. F. (2023). Meningkatkan Percaya Diri Siswa Dengan Menggunakan Metode Bercerita. *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 3(3), 133-142. <https://doi.org/10.55606/cendekia.v3i3.1429>
- Sari, P. K., & Qonita, D. N. (2024). QR Code-Based Digital Media for Scientific Literacy Skills Enhancement of Elementary School Students. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(1), 63-83. <https://doi.org/10.21009/jtp.v26i1.43285>
- Sarwinda, K., Rohaeti, E., & Fatharani, M. (2020). The development of audio-visual media with contextual teaching learning approach to improve learning motivation and critical thinking skills. *Psychology, Evaluation, and Technology in Educational Research*, 2(2), 98-114. <https://doi.org/10.33292/petier.v2i2.12>
- Selfiyanti, B., Setiawan, F., & Mirnawati, L. B. (2022). Peningkatan literasi berbicara menggunakan media gambar berseri pada siswa kelas II SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 59-68.
- Siregar, I., T.Salmah, Hartati, T., & Nola, I. S. (2024). Refleksi Dan Evaluasi Dalam Penelitian Tindakan Kelas. *QOUBA : Jurnal Pendidikan*, 1(1), 41-47.
- Suciani, R. N., Azizah, N. L., Gusmaningsih, I. O., & Fajrin, R. A. (2023). Strategi refleksi dan evaluasi penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 114-123.
- Sudarti, Y., & Yulita, K. (2023). Efektivitas Metode Storytelling Menggunakan Hasil Karya untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3755-3763. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4593>
- Sulistyowati, D. (2022). Meningkatkan kemampuan menyimak melalui metode permainan mencari harta karun pada siswa SD Negeri Sumbergandu 01. *Jurnal Dieksis ID*, 2(1), 29-37. <https://doi.org/10.54065/dieksis.2.1.2022.197>
- Widiantari, N. M., & Kristiantari, M. G. R. (2023). Model Pembelajaran Story Telling Berbantuan Buku Cerita Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(3), 614-623. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i3.64760>