

## **Pengaruh *Storytelling* Konten terhadap Pemahaman Riset Mahasiswa**

**Fatimah Azzahra Dalimunthe<sup>1</sup>, Fitra Audina<sup>2</sup>, Widya Utami<sup>3</sup>, Tantri Adelia<sup>4</sup>**

<sup>1,3,4</sup> Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

<sup>2</sup>Universitas Kholisaturrahmi Binjai

e-mail: [fatimah0314213020@uinsu.ac.id](mailto:fatimah0314213020@uinsu.ac.id)<sup>1</sup>, [fitraaudina@upi.edu](mailto:fitraaudina@upi.edu)<sup>2</sup>,  
[widya0314212021@uinsu.ac.id](mailto:widya0314212021@uinsu.ac.id)<sup>3</sup>, [tantri0314213017@uinsu.ac.id](mailto:tantri0314213017@uinsu.ac.id)<sup>4</sup>

### **Abstrak**

Pelaksanaan riset menjadi bagian penting untuk lebih memperluas pemahaman mahasiswa yang di teliti terhadap pembelajaran yang sedang dilakukan. *Storytelling* memiliki pengaruh dalam pemahaman riset mahasiswa pada saat ini. Mengingat zaman dan canggihnya teknologi saat ini banyak informasi dari media social ataupun aplikasi yang sangat memberikan dampak positifnya , dengan membuat sebuah konten – konten yang dibuat oleh para creator masing – masing di bidangnya dengan sedemikian rupa. Hal tersebut menjadi sangat berguna dan memudahkan untuk mahasiswa dalam mengumpulkan dan mengembangkan risetnya lebih banyak lagi. Penelitian ini bertujuan mencari pengaruh *storytelling* konten terhadap pemahaman riset mahasiswa. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kuantitatif yang bersifat deskriptif dengan model korelasional.

**Kata kunci:** *Riset, Storytelling, Konten*

### **Abstract**

Conducting research is an important part to further broaden the understanding of the students being researched towards the learning that is being done. *Storytelling* has an influence in understanding student research at this time. Given the current era and the sophistication of technology, there is a lot of information from social media or applications that have a very positive impact, by creating content - content created by each creator in their field in such a way. This becomes very useful and makes it easier for students to collect and develop more research. This study aims to find the effect of content *storytelling* on students' research understanding. This research approach uses a quantitative approach with a descriptive type of quantitative research with a correlational model.

**Keywords :** *Riset, Storytelling, Accounts*

## PENDAHULUAN

*Storytelling* berasal dari Bahasa Inggris, jika dilihat dari susunan katanya, memiliki dua kata yaitu story dan telling. Story artinya cerita dan telling artinya menceritakan. Jadi padanan kata tersebut menghasilkan sebuah pengertian baru yaitu menceritakan sebuah cerita.. Menurut Echols (1975), *storytelling* terdiri atas dua kata yaitu story berarti cerita dan telling berarti penceritaan. Penggabungan dua kata *storytelling* berarti penceritaan cerita atau menceritakan cerita.

Saat ini, pendidikan sains lebih kritis dan memiliki tujuan yang berbeda dengan pendidikan di tahun-tahun sebelumnya. Pendidikan sains memainkan peran penting dalam pengembangan literasi sains, metodologi ilmiah, konsep ilmiah, dan keterampilan proses sains orang-orang di dunia yang maju secara teknologi dan ilmiah. Guru harus menguasai empat kompetensi utama untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas pendidikan, yaitu kompetensi profesional, kepribadian, sosial, dan pedagogik. Salah satu dari kompetensi tersebut yaitu kompetensi pedagogik menekankan pada pemahaman guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang kondusif dalam setiap situasi dan kondisi kelas. Kemampuan merencanakan program belajar mengajar mencakup beberapa kemampuan, salah satunya merencanakan penggunaan media dan sumber pengajaran.

Media dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi stagnasi di Indonesia. Di Indonesia, *storytelling* sering disebut juga dengan istilah *storytelling*. *Storytelling* adalah kegiatan aktif, bercerita secara terstruktur dan utuh. Maka dari kata *storytelling* kita peroleh kata story, yang berarti cerita atau kisah. Di masa dahulu kegiatan *storytelling* ditujukan untuk menghibur atau mengajarkan sesuatu kepada generasi muda. Dalam bentuk story, inti pengajaran menjadi lebih mudah diterima oleh segala usia. Teknik yang digunakan dalam *storytelling* serta siapa saja pihak yang terlibat dalam kegiatan *storytelling* turut menentukan lancar atau tidaknya proses *storytelling*.

Dari beberapa pendapat yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa story mempunyai banyak fungsi antara lain: sebagai hiburan atau pelipur lara, pendidik, sarana mewariskan nilai-nilai, protes sosial, dan juga proyeksi. Hal terpenting dalam kegiatan *storytelling* adalah proses. Dalam proses *storytelling* inilah terjadi interaksi antara storyteller dan audiencenya (dalam hal ini anak-anak). Melalui proses *storytelling* ini dapat terjalin komunikasi antara *storyteller* dengan audiencenya. Karena kegiatan *storytelling* ini penting bagi anak, maka kegiatan tersebut harus dikemas sedemikian rupa supaya menarik, maka dibutuhkan tahapan-tahapan dalam *storytelling* (Asfandyar, 2007).

Konten adalah informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Penyampaian konten dapat dilakukan melalui berbagai medium baik secara langsung maupun tidak langsung seperti internet, televisi, CD audio, bahkan sekarang sudah melalui telepon genggam (handphone). Konten atau materi pelajaran merupakan komponen yang amat penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Konten menyangkut jawaban terhadap pertanyaan. Sering kali konten yang digunakan tidak diperhatikan. Banyak orang memberikan perhatian terhadap metode, media, bahkan strategi yang digunakan dalam proses belajar mengajar, namun kurang memperhatikan isi yang disampaikan (Bunanta, 2009).

## METODE

Penelitian kuantitatif lebih sistematis, terencana, terstruktur, jelas dari awal hingga akhir penelitian dan tidak dipengaruhi oleh keadaan yang ada pada lapangan. Namun demikian, tidak berarti bahwa penelitian kualitatif tidak tersusun secara sistematis dan teratur, hanya saja penelitian dengan pendekatan kualitatif dapat berubah sesuai dengan keadaan di lapangan. Dikarenakan spesifikasi penelitian kuantitatif adalah pada struktur yang tegas dan teratur, maka tahapan dari awal hingga akhir penelitian sudah dapat diramalkan. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.

Data yang digunakan pada penelitian kuantitatif tidak harus berupa data kuantitatif, tetapi dapat juga menggunakan data kualitatif maupun gabungan dari keduanya. Penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya. Tujuan penelitian kuantitatif adalah mengembangkan dan menggunakan model matematis, teori dan/atau hipotesis yang berkaitan dengan fenomena alam. Proses pengukuran adalah bagian krusial dalam penelitian kuantitatif. Hal ini memberikan gambaran atau jawaban akan hubungan yang fundamental dari hubungan kuantitatif (Swarjana, 2015).

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif yaitu suatu penelitian yang datanya berupa angka yang digunakan sebagai alat untuk menemukan sebuah keterangan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Mahasiswa Semester 5 berjumlah 36 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah proporsional random sampling, yaitu pengambilan sampel berdasarkan jumlah proporsi siswa perkelas. Jadi, sampel yang digunakan berjumlah 36 orang. Pada penelitian ini terdapat dua variabel sebagai berikut. Pertama, variabel bebas (X) yaitu Storytelling Konten Kanal Youtube Satu Porsen. Kedua, variabel terikat (Y) yaitu Pemahaman Riset Mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia Semester 5.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengertian *Storytelling*

*Storytelling* yaitu bercerita atau mendongeng adalah sebuah teknik atau kemampuan untuk menceritakan sebuah kisah, pengaturan adegan, dan juga dialog. Kalau di film maker bersenjatakan kamera; di komik, para komikus bersenjatakan gambar dan angle cerita; di cerpen atau novel, para penulis bersenjatakan pena, diksi dan permainan kata serta dekskripsi, dengan menyampaikan sebuah cerita dengan mendongeng (Triningsih, 2018:189). Cerita dengan gaya, intonasi dan alat bantu yang menarik minat pendengar. *Storytelling* sering digunakan dalam proses belajar mengajar utamanya pada tingkat pemula atau anak-anak. Teknik ini bermanfaat melatih kemampuan mendengar secara menyenangkan. Orang yang menyampaikan *storytelling* harus memiliki kemampuan publispeaking yang baik, memahami karakter pendengar, meniru suara-suara, pintar mengatur nada dan intonasi serta keterampilan memakai alat bantu. Dikatakan berhasil menggunakan teknik *storytelling* jika pendengar mampu menangkap jalan cerita serta merasa terhibur. Selain itu, pesan moral dalam cerita juga diperoleh (Agus, 2010:7)

*Storytelling* dapat diartikan sebagai cabang dari ilmu sastra yang paling tua sekaligus yang terbaru. Meskipun tujuan dan syarat-syarat *storytelling* berganti dari abad ke abad. Cerita dituturkan supaya bisa membangun kesan dalam global. Mereka mengekspresikan kepercayaan, keinginan, dan asal pada cerita menjadi usaha buat menampakan & saling mengerti satu sama lain. Dalam the completed gesture, sebuah buku mengenali pentingnya cerita dalam *storytelling* adalah kemampuan penyaji buat mengungkapkan sebuah hidup kita, dikatakan bahwa cerita pada tuturkan sebagaimana ejaan-ejaan buat mengikat global bersama (Ellin, 1996:1). Bercerita merupakan seni paling tua warisan leluhur yang perlu pada lestarian & dikembangkan menjadi gallant satu wahana positif guna mendukung kepentingan sosial secara luas. Jauh sebelum keluarnya peninggalan tertulis & buku, insan berkomunikasi dan merekam insiden pada kehidupan mereka menggunakan bertutur secara turun-temurun. Tradisi mulut dahulu sempat sebagai primadona & andalan para orang tua, terutama ibu dan nenek, pada mengantarkan tidur anak ataupun cucu mereka (Susanti, 2008:1).

### **Tahapan *Storytelling***

Bunanta menyebutkan ada tiga tahapan dalam *storytelling*, yaitu :

#### **a. Persiapan sebelum *storytelling***

Hal pertama dan utama yang harus dilakukan yaitu memilih judul yang menarik dan mudah diingat. Untuk memilih judul maka perlu memilah dan memilah dari sebuah bahan cerita. Setelah mendapat cerita maka perlu mendalami karakter-karakter yang ada pada cerita tersebut agar pendongeng memiliki kekuatan.

#### **b. *Storytelling* berlangsung**

Merupakan tahap terpenting, untuk memulainya maka pendongeng harus menunggu waktu atau kondisi audience tenang atau benar-benar siap untuk menyimak dongeng yang akan disampaikan. Ada beberapa faktor yang dapat menunjang berlangsungnya proses *storytelling* yaitu kontak mata, mimik wajah, gerak tubuh, suara, kecepatan, alat peraga.

### **Pengertian Konten**

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) konten adalah informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Penyampaian konten dapat dilakukan melalui berbagai medium baik secara langsung maupun tidak langsung seperti internet, televisi, CD audio, bahkan sekarang sudah melalui telepon genggam (handphone). Konten atau materi pelajaran merupakan komponen yang amat penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Konten menyangkut jawaban terhadap pertanyaan. Sering kali konten yang digunakan tidak diperhatikan. Banyak orang memberikan perhatian terhadap metode, media, bahkan strategi yang digunakan dalam proses belajar mengajar, namun kurang memperhatikan isi yang disampaikan.

Konten atau materi pelajaran berkaitan erat dengan learning object. Hodgins dan Duval telah mendefinisikan Learning Object sebagai entitas digital atau nondigital yang dapat digunakan untuk belajar, pendidikan atau pelatihan. Learning Object dapat berupa paragraf kecil beserta penjelasan atau sebagian besar sebagai tutorial lengkap yang dapat disajikan melalui berbagai media, termasuk teks, grafik, animasi, audio, dan video (Chikh 2014).

Learning object mendukung strategi pembelajaran aktif (berbasis kasus, masalah, generatif, kolaboratif, dll) daripada memperlakukan peserta didik sebagai koleksi dalam pelajaran statis (Chikh 2014).

Bisa dikatakan bahwa konten merupakan elemen penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Konten berperan sebagai media inti dari kegiatan proses belajar mengajar. Konten yang baik mampu mengkombinasikan pengetahuan explicit dan tacit dalam proses pembelajaran sebaik dari pembelajaran konvensional. Pengetahuan explicit merupakan pengetahuan yang dapat diringkas dalam bentuk dokumentasi sehingga mudah dipahami dan disebarluaskan (Chimay J. Anumba 2005). Pengetahuan tacit merupakan pengetahuan yang terdapat di dalam otak atau pikiran kita sesuai pengalaman pribadi dan sangat sulit untuk dikomunikasikan dengan orang lain yang belum pernah mengalami pengetahuan itu sebelumnya (Chimay J. Anumba 2005).

Hasil Penelitian Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara pada tanggal 7 Desember 2023 secara offline. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh storytelling konten terhadap pemahaman riset mahasiswa dengan melakukan pemberian angket kepada mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia semester 5. Dalam menentukan valid atau tidak validnya tiap butir angket tersebut digunakan rumus korelasi product moment dan dikonsultasikan pada tabel harga kritik dari r Product Moment yaitu dengan  $N=5$  pada taraf signifikan 5% yaitu  $r_{tabel}$  sebesar 0,878 adapun kriterianya adalah apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka butir pernyataan angket tersebut valid. Jadi apabila korelasi antara butir dengan skor total kurang dari 0,878 maka butir dalam instrumen tersebut dinyatakan tidak valid. Setelah dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas, diketahui bahwa dari 10 butir pernyataan angket pemahaman riset mahasiswa terhadap storrtelling konten valid semua. Berdasarkan angket yang dikembalikan dan data hasil belajar yang diambil maka dapat dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui skor riset mahasiswa terhadap storrtelling konten.

Tabel berikut memberikan rincian rincian temuan survei:

NO	Pertanyaan	SS	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1	Saya menggunakan yt sebagai media pembelajaran	5	5		
2	Saya sering menggunakan yt sebagai alat bantu dalam pembelajaran	4	2	4	
3	Saya suka konten yang berkenaan dengan storytelling sejarah/ cerita (missal nadia omara)	3	5	2	
4	Saya suka konten yang berkenaan dengan storytelling perluasan pikiran (missal Zahid Ibrahim)	5	5		
5	Saya mengenal kanal yt "Satu Persen"	8	2		
6	Saya menyukai konten "Satu Persen"	4	6		
7	Saya menyukai konten Storytelling	6	1	3	

8	Saya menyukai podcast	2	8	
9	Saya tertarik menjadi seseorang content cretor di yt	3	6	1
10	Yt membuat proses riset saya semakin luas	2	4	4

Tabel kuesioner:

**Saya menggunakan yt sebagai media pembelajaran**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid S	5	50.0	50.0	50.0
SS	5	50.0	50.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

**Saya sering menggunakan yt sebagai alat bantu dalam pembelajaran**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid KS	4	40.0	40.0	40.0
S	2	20.0	20.0	60.0
SS	4	40.0	40.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

**Saya suka konten yang berkenaan dengan storytelling sejarah/cerita (misal nadia omara)**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid KS	2	20.0	20.0	20.0
S	5	50.0	50.0	70.0
SS	3	30.0	30.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

**Saya suka konten yang berkenaan dengan storytelling perluasan pikiran (missal zahib ibrahim)**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid S	5	50.0	50.0	50.0
SS	5	50.0	50.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

**Saya mengenal kanal yt satu persen**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	S	2	20.0	20.0	20.0
	SS	8	80.0	80.0	100.0
	Total	10	100.0	100.0	

**Saya menyukai konten satu persen**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	S	6	60.0	60.0	60.0
	SS	4	40.0	40.0	100.0
	Total	10	100.0	100.0	

**Saya menyukai konten storytelling**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	KS	3	30.0	30.0	30.0
	S	1	10.0	10.0	40.0
	SS	6	60.0	60.0	100.0
	Total	10	100.0	100.0	

**Saya menyukai podcast**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	S	8	80.0	80.0	80.0
	SS	2	20.0	20.0	100.0
	Total	10	100.0	100.0	

**Saya tertarik menjadi seorang content creator di yt**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	KS	1	10.0	10.0	10.0
	S	6	60.0	60.0	70.0
	SS	3	30.0	30.0	100.0
	Total	10	100.0	100.0	

**Yt membuat proses riset saya semakin luas**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	KS	4	40.0	40.0	40.0
	S	4	40.0	40.0	80.0
	SS	2	20.0	20.0	100.0
	Total	10	100.0	100.0	

**SIMPULAN**

Storytelling dapat diartikan sebagai cabang dari ilmu sastra yang paling tu sekalligus yang terbaru. Meskipun tujuan dan syarat-syara storytelling berganti dari abad ke abad. Cerita dituturkan supaya bisa membangun kesan dalam global. Mereka mengekspresikan kepercayaan, keinginan, dan asal pada cerita menjadi usaha buat menampilkan & saling mengerti satu sama lain. Dalam the completed gesture, sebuah buku mengenali pentingnya cerita dalam storytelling adalah kemampuan penyaji buat mengungkapkan sebuah hidup kita. Dari table diatas maka dapat disimpulkan bahwa *storytelling* konten cukup berpengaruh terhadap pemahaman riset mahasiswa.

**DAFTAR PUSTAKA**

Agus DS. (2010). *Pintar Mendongeng Dalam 5 Menit*. Yogyakarta: Kanisius.  
Agustina, Susanti. (2008). *Mendongeng Sebagai Energi Bagi Anak*. Jakarta: Rumah Ilmu Indonesia  
Anumba, Chimay J. (2005). *Knowledge Management in Construction*. Blackwell Publishing Ltd.  
Asfandiyar, Yudha Andhi. (2007). *Cara Pintar Mendongeng*. Jakarta: Mizan.  
Bunanta, Murti. (2009). *Buku Dongeng dan Minat Baca*. Jakarta: Murti Bunanta Foundation.  
Chikh, A. (2014). A General Model of Learning Design Objects. *Journal of King Saud University - Computer and Information Sciences*, 26(1), 29–40  
Echols, John M. & Hassan Saddily, 1975, *Kamus Inggris - Indonesia*, Gramedia  
Greene, Ellin. 1996. *Storytelling Art & Technique*. United States of America: Reed Elsevier  
Istiarni, Atin Triningsih. (2018). *Jejak Pena Pustakawan*. Surabaya: Azyam Mitra Media.  
Swarjana, I Ketut. (2015). *Metodelogi Penelitian (Edisi Revisi)*. Jogyakarta: Andy Offset.