

## **Kegiatan Storytelling Interaktif untuk Menciptakan Kenyamanan Belajar Pada Siswa Kelas I di SD dan MI**

<sup>1</sup>Ainurrahmah Savitri; <sup>2</sup>Dania Amiza

<sup>1,2</sup>STIT Hidayatunnajah, Jl. Raya Pebayuran No.KM.08, Kertasari, Kec. Pebayuran, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat 17710

<sup>1</sup>email : ainurrahmahsavitri011@gmail.com

<sup>2</sup>email : daniaamizania@gmail.com

### **ABSTRACT**

*This Classroom Action Research (CAR) aims to improve the learning comfort of first-grade SD/MI students who exhibit signs of lack of focus, shyness, and low participation through the implementation of an Interactive Storytelling strategy. This qualitative study involved 17 first-grade students and was conducted in two cycles (Cycle I: Basic Storytelling; Cycle II: Interactive Storytelling with active student involvement). The results indicate that the implementation of Interactive Storytelling was highly effective. In Cycle I, storytelling activities helped reduce emotional tension and increase students' initial attention. A significant improvement occurred in Cycle II, where students' involvement in role-playing and direct expression created a more lively, well-managed, and warm classroom atmosphere. Students showed notable improvements in activeness, discipline, enthusiasm, and positive interactions with teachers and peers, as well as a stronger sense of safety and comfort in learning. It can be concluded that Interactive Storytelling is an effective solution for creating a conducive learning environment in early-grade classrooms and has a positive impact on students' overall learning comfort and motivation.*

### **Keywords:**

*Classroom Action Research; First-Grade Students; Interactive Storytelling; Learning Comfort*

### **ABSTRAKS**

*Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan kenyamanan belajar siswa kelas I SD/MI yang menunjukkan gejala ketidakfokusan, rasa malu, dan minimnya partisipasi, melalui penerapan strategi Storytelling Interaktif. Penelitian kualitatif ini melibatkan 17 siswa kelas I dan dilaksanakan dalam dua siklus (Siklus I: Storytelling Dasar Siklus II: Storytelling Interaktif dengan pelibatan aktif). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Storytelling Interaktif terbukti sangat efektif. Pada Siklus I, kegiatan mendongeng berhasil meredakan ketegangan dan meningkatkan perhatian awal siswa. Peningkatan signifikan terjadi pada Siklus II, di mana melibatkan siswa dalam permainan peran dan ekspresi secara langsung membuat suasana kelas menjadi lebih hidup, terkendali, dan hangat. Siswa menunjukkan peningkatan yang nyata dalam keaktifan, kedisiplinan, antusiasme, dan interaksi positif dengan guru dan teman sebaya, serta menumbuhkan rasa aman dan nyaman dalam belajar. Disimpulkan bahwa kegiatan Storytelling Interaktif merupakan solusi yang tepat untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di kelas awal, berdampak positif pada peningkatan kenyamanan belajar dan motivasi siswa secara keseluruhan.*

### **Kata Kunci:**

*Kenyamanan Belajar, Penelitian Tindakan Kelas, Siswa Kelas I, Storytelling Interaktif*

### **1. Pendahuluan**

Storytelling merupakan seni menyampaikan cerita secara lisan atau verbal oleh seorang narator kepada pendengar, dengan tujuan membangun pengalaman emosional dan kognitif yang mendalam. Istilah ini berasal dari kata “story” (cerita) dan “telling” (menyampaikan). Yang menekankan proses bercerita langsung tanpa media digital, dan melibatkan interaksi antara pencerita dan audiens. Oleh karena itu storytelling berperan penting dalam membangun kenyamanan belajar siswa dan hubungan emosional antara guru dan siswa.

Kenyamanan belajar adalah kunci utama keberhasilan di jenjang kelas awal, namun berdasarkan fakta lapangan yang terjadi menunjukkan bahwa adanya gejala kurangnya

kenyamanan belajar terhadap siswa. Hal ini ditandai dengan kurangnya fokus siswa saat guru sedang menjelaskan dan keengganan untuk bertanya, serta gejala malu atau canggung saat diminta berpartisipasi di depan kelas. Kondisi ini membuat proses pembelajaran menjadi kurang efektif, dan siswa cenderung tidak disiplin atau banyak bermain karena merasa bosan. Sehingga, diperlukan sebuah strategi yang mampu mengatasi hambatan emosional dan sosial ini untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Para peneliti terdahulu menunjukkan bahwa *storytelling interaktif* menjadi solusi yang efektif. Penelitian oleh Handayani (2021) menunjukkan bahwa metode ini dapat menurunkan rasa takut dan malu berbicara di depan kelas. Selain itu, interaksi yang terjadi selama kegiatan mendongeng mampu memperkuat hubungan sosial antar siswa dan menumbuhkan sikap empati (Nugraheni & Fitria, 2022). Menurut Rahayu dan Putri (2023), kegiatan mendongeng berbasis partisipasi aktif juga mampu meningkatkan kemampuan komunikasi dan berpikir kritis siswa sekolah dasar, serta mempermudah guru dalam menanamkan nilai-nilai karakter tanpa menimbulkan rasa bosan (Hapsari & Widodo, 2021).

Dengan demikian, *storytelling interaktif* dapat membantu guru memberikan penjelasan dengan cara yang menyenangkan, melibatkan siswa sebagai pendengar dan partisipan aktif. Hal ini membangun koneksi emosional, mengatasi masalah malu dan takut yang teridentifikasi di kelas awal, serta memperkuat empati dan kemampuan berpikir kritis. Pada akhirnya, *storytelling* bukan hanya sekadar media transfer ilmu, tetapi juga menjadi fondasi penting dalam pembentukan karakter dan penciptaan suasana positif di dalam kelas.

## **2. Tinjauan Pustaka**

### **a. Storytelling dalam Pembelajaran Kelas Awal**

Storytelling merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan cerita sebagai sarana utama dalam menyampaikan pesan, nilai, dan materi pembelajaran kepada peserta didik. Pada jenjang kelas awal SD/MI, storytelling memiliki peran penting karena sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa yang masih berada pada tahap berpikir konkret dan menyukai aktivitas imajinatif. Menurut Saputro (2025), storytelling membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah karena informasi disampaikan melalui alur cerita yang menarik dan dekat dengan pengalaman anak. Selain itu, penggunaan ekspresi, intonasi suara, dan gerak tubuh dalam storytelling mampu meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

### **b. Konsep Storytelling Interaktif**

Storytelling interaktif merupakan pengembangan dari storytelling konvensional yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Dalam storytelling interaktif, siswa tidak hanya mendengarkan cerita, tetapi juga dilibatkan secara langsung melalui tanya jawab, permainan peran, peniruan ekspresi tokoh, serta partisipasi dalam alur cerita. Penelitian Elvira dan Rizqi (2025) menunjukkan bahwa storytelling interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta menumbuhkan keberanian dan rasa percaya diri dalam mengikuti pembelajaran. Keterlibatan aktif tersebut membuat siswa merasa dihargai dan memiliki peran dalam pembelajaran, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan.

### **c. Kenyamanan Belajar Siswa**

Kenyamanan belajar merupakan kondisi psikologis yang ditandai dengan perasaan aman, tenang, senang, dan diterima dalam lingkungan belajar. Kenyamanan belajar sangat berpengaruh terhadap motivasi, fokus, serta partisipasi siswa, khususnya pada siswa kelas I yang masih berada pada masa transisi dari lingkungan bermain ke lingkungan belajar formal. Hermila et al. (2023) menyatakan bahwa lingkungan belajar yang interaktif dan komunikatif dapat menciptakan rasa nyaman bagi siswa sehingga mereka lebih terbuka

untuk berpartisipasi dan berinteraksi. Ketika kenyamanan belajar terpenuhi, siswa cenderung menunjukkan sikap positif, disiplin, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

**d. Storytelling Interaktif dan Kenyamanan Belajar**

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa storytelling interaktif memiliki kontribusi signifikan dalam meningkatkan kenyamanan belajar siswa. Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan (2025) menjelaskan bahwa penerapan storytelling interaktif mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif, mengurangi ketegangan emosional, serta meningkatkan interaksi positif antara guru dan siswa. Selain itu, Syariat et al. (2025) menegaskan bahwa keterlibatan siswa secara langsung dalam kegiatan storytelling dapat menumbuhkan rasa aman, meningkatkan kepercayaan diri, serta memperkuat hubungan sosial antarsiswa. Dengan demikian, storytelling interaktif dipandang sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk menciptakan kenyamanan belajar dan mendukung perkembangan sosial-emosional siswa kelas awal SD/MI.

**3. Metode**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kenyamanan belajar siswa melalui penerapan kegiatan storytelling interaktif. PTK dipilih karena memungkinkan guru dan peneliti melakukan tindakan perbaikan secara sistematis dan berulang dalam situasi pembelajaran nyata di kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas ISD/MI berjumlah sekitar 17 siswa pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 yang menunjukkan gejala kurangnya kenyamanan belajar, seperti mudah malu, tidak berani bertanya, dan merasa canggung dalam mengikuti pembelajaran.

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua siklus, yang masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui storytelling interaktif dengan tema ciri-ciri Nabi Muhammad SAW menggunakan media gambar tokoh dan permainan peran. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi teknik, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Desain pelaksanaan tindakan pada setiap siklus disajikan secara sistematis dalam tabel berikut.

Tabel 1. Desain Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Tahapan	Siklus I	Siklus II
Perencanaan	Penyusunan RPP storytelling interaktif bertema ciri-ciri Nabi Muhammad SAW, penyiapan media gambar tokoh, permainan peran sederhana, dan instrumen observasi	Penyempurnaan RPP berdasarkan refleksi siklus I, penambahan variasi cerita, penguatan peran siswa, dan perbaikan instrumen observasi
Pelaksanaan	Penerapan storytelling interaktif menggunakan media gambar tokoh dan permainan peran, namun keterlibatan siswa belum merata	Penerapan storytelling interaktif dengan alur cerita lebih jelas, variasi peran lebih menarik, dan keterlibatan siswa meningkat
Observasi	Pengamatan terhadap ekspresi rileks, keberanian bertanya, partisipasi verbal, keterlibatan peran, dan interaksi sosial siswa	Pengamatan terhadap peningkatan kenyamanan belajar dan partisipasi siswa secara lebih menyeluruh
Refleksi	Evaluasi bersama guru menunjukkan perlunya peningkatan pengelolaan kelas dan variasi kegiatan storytelling	Evaluasi bersama guru menunjukkan tindakan berjalan efektif dan tujuan peningkatan kenyamanan belajar siswa tercapai

#### 4. Hasil

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kenyamanan belajar siswa kelas I setelah diterapkannya storytelling interaktif dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, suasana kelas mulai terlihat lebih kondusif dibandingkan kondisi awal, namun sebagian siswa masih menunjukkan sikap malu, ragu untuk bertanya, dan keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran belum merata.

Pada siklus II, terjadi perubahan yang lebih jelas. Siswa tampak lebih rileks dalam mengikuti pembelajaran, lebih berani berpartisipasi secara verbal, serta aktif terlibat dalam permainan peran yang disajikan dalam kegiatan storytelling. Interaksi sosial antar siswa juga menunjukkan perkembangan positif, ditandai dengan meningkatnya kerja sama dan respons antar teman selama kegiatan berlangsung. Secara umum, kenyamanan belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya.

Perbandingan hasil observasi kenyamanan belajar siswa pada siklus I dan siklus II disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Peningkatan Kenyamanan Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Indikator Kenyamanan Belajar	Siklus I (Jumlah Siswa)	Siklus II (Jumlah Siswa)
Siswa menunjukkan ekspresi rileks	7 siswa	14 siswa
Siswa berani bertanya/menjawab	5 siswa	12 siswa
Siswa berpartisipasi secara verbal	6 siswa	13 siswa
Siswa terlibat dalam permainan peran	6 siswa	15 siswa
Siswa berinteraksi positif dengan teman	8 siswa	14 siswa
<b>Jumlah siswa yang merasa nyaman belajar</b>	<b>7 siswa</b>	<b>15 siswa</b>

Keterangan: jumlah siswa keseluruhan sebanyak 17 orang

Berdasarkan data pada Tabel 1, seluruh indikator kenyamanan belajar siswa menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II.

#### 5. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode storytelling pada siklus I memberikan dampak positif terhadap perhatian dan ketertiban siswa kelas I, meskipun keaktifan dan fokus belajar belum merata pada seluruh peserta didik. Storytelling pada tahap awal berfungsi sebagai stimulus untuk menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman dan kondusif, namun belum sepenuhnya mampu mempertahankan keterlibatan aktif siswa hingga akhir pembelajaran. Hal ini terlihat dari masih adanya siswa yang kurang fokus dan belum berani berpartisipasi secara optimal.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari dkk. (2023) yang menyatakan bahwa storytelling dapat mengurangi kebosanan dan membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Namun, sebagaimana juga ditemukan dalam penelitian ini, storytelling yang bersifat satu arah memiliki keterbatasan dalam mempertahankan antusiasme dan keaktifan siswa, khususnya pada siswa kelas awal yang membutuhkan stimulasi langsung dalam proses pembelajaran.

Pada siklus II, pengembangan metode menjadi storytelling interaktif menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan terhadap kenyamanan, keaktifan, dan kedisiplinan belajar siswa. Keterlibatan siswa secara langsung melalui ekspresi wajah, gerak tubuh, serta permainan peran mendorong siswa untuk lebih berani berpartisipasi dan merasa aman selama pembelajaran berlangsung. Suasana kelas menjadi lebih hidup, terkontrol, dan interaksi antara guru dan siswa berlangsung secara positif. Temuan ini menunjukkan bahwa unsur interaktif berperan penting dalam meningkatkan efektivitas metode storytelling.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan Nurhayati (2022) yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan bercerita dapat meningkatkan rasa percaya diri, semangat belajar, serta kenyamanan emosional anak usia dini. Dalam penelitian ini,

keterlibatan siswa sebagai tokoh cerita tidak hanya meningkatkan keaktifan, tetapi juga memperpanjang durasi fokus dan kedisiplinan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada penerapan tindakan secara bertahap melalui dua siklus Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggabungan metode storytelling dengan unsur interaktif memberikan hasil yang lebih optimal dibandingkan storytelling tanpa keterlibatan langsung siswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mendukung hasil penelitian sebelumnya, tetapi juga memberikan kontribusi empiris bahwa storytelling interaktif merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kenyamanan, keaktifan, dan kedisiplinan belajar siswa kelas I.

## **6. Simpulan**

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan storytelling interaktif berhasil meningkatkan kenyamanan belajar siswa kelas ISD dan MI. Strategi ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aman, santai, dan menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih berani berpartisipasi, lebih fokus, serta menunjukkan keterlibatan emosional yang lebih positif selama proses pembelajaran. Storytelling pada siklus I berfungsi sebagai pengantar untuk membangun ketertarikan dan mengurangi kecanggungan siswa, sedangkan penguatan unsur interaktif pada siklus II – melalui peragaan tokoh, ekspresi wajah, dan keterlibatan langsung siswa – membuktikan peningkatan yang lebih optimal terhadap kenyamanan belajar. Dengan demikian, storytelling interaktif terbukti efektif sebagai strategi pembelajaran untuk mengatasi rendahnya kenyamanan belajar siswa kelas awal dan layak diterapkan sebagai alternatif pembelajaran yang humanis dan berpusat pada siswa.

## **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah diperoleh, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan sebagai berikut. Pertama, bagi guru kelas ISD/MI, disarankan untuk menerapkan kegiatan storytelling interaktif secara konsisten sebagai bagian dari strategi pembelajaran harian, terutama pada awal pembelajaran, guna membangun kenyamanan, fokus, dan kesiapan belajar siswa. Guru juga diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dalam menyampaikan cerita dengan melibatkan ekspresi, gerak tubuh, dan permainan peran agar siswa semakin antusias dan percaya diri.

## **Daftar Pustaka**

- Elvira, E., & Rizqi, M. A. (2025). Penerapan metode storytelling interaktif untuk menanamkan nilai akhlak mulia pada siswa kelas III sekolah dasar. *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 3(1), 45–56.
- Handayani, R. (2021). Penerapan metode storytelling untuk meningkatkan keberanian berbicara siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 134–145.
- Hapsari, D. P., & Widodo, S. A. (2021). Storytelling sebagai strategi penanaman nilai karakter pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 23–31.
- Hermila, A., Bau, T. R. R. L., & Farman, I. (2023). Exploring the potential of interactive storytelling in e-learning. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6(4), 2215–2223.
- Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan. (2025). Penerapan storytelling interaktif untuk meningkatkan keterampilan menulis dan interaksi siswa sekolah dasar. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 104–115.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.



- Nugraheni, D., & Fitria, Y. (2022). Pengaruh storytelling terhadap interaksi sosial dan empati siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar*, 5(2), 89–98.
- Nurhayati, S. (2022). Pembelajaran berbasis storytelling dalam meningkatkan kenyamanan belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 55–63.
- Rahayu, S., & Putri, A. R. (2023). Kenyamanan belajar dan pengaruhnya terhadap motivasi siswa kelas awal sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 140–150.
- Saputro, M. S. D. (2025). Pengaruh metode storytelling berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 210–219.
- Sari, N., Rahman, A., & Lestari, P. (2023). Penerapan storytelling dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 256–265.
- Syariat, N., Sujud, R., Jalaluddin, S., & Hamid, M. (2025). Penggunaan storytelling interaktif terhadap perkembangan bahasa lisan anak usia 5–6 tahun. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 67–76.
- Sugiyono. (2022). Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Trianto. (2020). Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual. Kencana.
- Widoyoko, E. P. (2021). Teknik penyusunan instrumen penelitian. Pustaka Pelajar.
- Soni, Y. P., & Fernandez, E. (2022). Multi-Criteria Rank-Based Planning of the Distribution System with HOMER Integrated Weighted Sum Model. *2022 IEEE 10th Power India International Conference (PIICON)*, 1–5. <https://doi.org/10.1109/PIICON56320.2022.10045163>