

# Pengaruh Nada Suara Pencerita Storytelling dan Gambar Bergerak Pada Media Digital Youtube pada Peningkatan Kemampuan Mengingat Berurutan Peserta Program Sekolahku YKAKI Jakarta

Retno Palupi<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Pancasakti Bekasi, Indonesia; palupinoya@gmail.com

---

## ARTICLE INFO

### Keywords:

Youtube;  
Cognitive;  
Sequentia Remembering

---

### Article history:

Received 2022-03-02

Revised 2022-05-10

Accepted 2022-08-12

---

## ABSTRACT

The concept of learning with video aids through the Youtube application is an option in the learning model of the Sekolahku YKAKI (Indonesian Care for Cancer Kids Foundation) program to facilitate memory strengthening by using repeated videos. This research is a qualitative research related to problems with the procedures for collecting data from interviews, observations, and archives. The activity of children watching videos is scheduled to be repeated with the assistance of the teacher, it is hoped that it will provide benefits for improving the memory of both the whole series of stories, as well as some of the details contained in the recordings. This activity is beneficial in the Sekolahku/My School program of YKAKI. Children who participate in Sekolahku/My School program are children with cancer who are undergoing treatment with various methods that consume energy and interfere with learning concentration. Inserting a message through a story using Youtube media which is specially made with the voice of the chosen narrator and equipped with sound effects supporting the story makes this YouTube video an option for memory strengthening in the learning model because there is a dynamic emphasis on the narrator's intonation with structured repetition.

*This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.*



---

## Corresponding Author:

Retno Palupi

Universitas Pancasakti Bekasi, Indonesia; palupinoya@gmail.com

---

## 1. PENDAHULUAN

Interaksi dengan anak dalam beberapa kesempatan atau aktivitas dapat diisi dengan mendongeng yang merupakan keterampilan verbal lisan. Penyampaian dilakukan secara komunikatif dengan ekspresi yang dinamis agar pendengarnya tertarik. Dongeng adalah merupakan kesusastraan yang berumur sangat tua yang disampaikan generasi ke generasi, mendongeng akan menceritakan fiksi atau khayalan yang tak harus terjadi saat ini namun bisa juga cerita yang pernah terjadi di jaman dahulu kala (J. Danandjaja 2002, 83).

Dongeng yang juga disebut *Fairy Tales* dalam bahasa Inggrisnya, merupakan cerita rakyat yang ditulis dalam bentuk prosa adalah cerita yang bisa diragukan kebenarannya (J. Danandjaja 2002, 83). Dongeng termasuk sastra tertua yang dipercayai kebenarannya serta bisa menampilkan makna kehidupan. Dalam dongeng disiratkan pesan moral dalam alur ceritanya. Ketika anak-anak

mendengarkan dongeng yang disampaikan secara kreatif, biasanya kegiatan ini lebih menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Dengan demikian dongeng bisa dijadikan media dalam pembentukan karakter anak.

Kegiatan mendongeng biasanya akrab dengan dunia anak-anak sebagai hiburan, dan dapat dipakai juga untuk mendekatkan hubungan orang tua dan anak. Mendongeng bisa digunakan dalam mengembangkan karakter anak serta dapat dimanfaatkan pada setiap kegiatan bercerita dengan pengaturan konten yang akan menjadi model teladan serta mudah dipahami hikmahnya yang kadang sulit didapat dari kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran pada situasi tertentu atau khususnya pada kelompok anak usia dini sangatlah tepat apabila dongeng yang disampaikan merupakan sarana untuk menyampaikan bahan ajar. Situasi tertentu yang dimaksud disini adalah anak dengan keletihan fisik, anak sakit, atau situasi emosi tidak menyenangkan yang membutuhkan suasana dengan sentuhan personal dan menghibur.

Pengguna media Youtube pada kegiatan pendidikan pasca pandemi meningkat di seluruh dunia. Banyak aktivitas pendidikan diselenggarakan dengan memakai rekaman yang tersedia di Youtube, bahkan kemudian para pendidik mengembangkan materi untuk diberikan kepada peserta didik dengan mengunduh rekaman kegiatan dimasukkan ke Youtube. Dengan semakin berkembang media digital pembelajaran yang dapat dipakai untuk membuat rekaman video telah menambah variasi video Youtube.

Media Youtube yang dianggap praktis dan mudah dipahami sebagai metode pembelajaran. Pada kenyataan sulit mendapatkan informasi sebagai referensi dalam mencari bahan literatur. Walaupun demikian, dari Youtube anak dapat belajar banyak karena Youtube menyediakan gambar serta aplikasi sebagai media pembelajaran yang efektif yang bisa didapatkan dalam pendidikan serta berbagai contoh yang khusus digunakan dalam program pendidikan. Adapun kelebihan yang didapat pada pengguna Youtube dalam bidang pendidikan, yaitu: mudah mengakses berbagai bahan ajar, menjadi sumber untuk mendapatkan bahan ajar, dan sebagai motivasi gaya pembelajaran yang sesuai dengan peserta didik.

Selain hal tersebut di atas, media Youtube juga mempunyai beberapa manfaat bagi Pendidikan, diantaranya adalah: dapat dimanfaatkan dalam proses belajar secara daring sehingga materi yang disampaikan bisa menggunakan video pembelajaran yang tidak terhalang oleh jarak atau waktu serta mudah dipahami oleh peserta didik (Setiawan 2016).

Para pencerita atau pendongeng juga memanfaatkan media grafis sebagai kelengkapan penyampaian ceritanya. Melihat rekaman berulang memberi manfaat bagi peningkatan ingatan baik keseluruhan rangkaian cerita, maupun beberapa detil yang ada dalam rekaman. Manfaat ini juga digunakan oleh para guru pendamping di program Sekolahku Yayasan Kasih Anak Kanker Indonesia (YKAKI). YKAKI adalah Yayasan yang mempunyai Rumah Singgah bagi anak dengan kanker. Pengobatan kanker bagi anak bisa memakan waktu antara 6 bulan sampai 2 tahun, walaupun demikian anak dengan kanker juga tetap ingin belajar dan berhak mendapatkan pengajaran sesuai dengan usianya. Untuk itu YKAKI memfasilitasi anak dengan kanker melalui Sekolahku. Sekolahku adalah tempat dimana anak dengan kanker bisa belajar sesuai dengan yang mereka dapatkan di sekolah asal. Harapan para pengurusnya dengan adanya Sekolahku anak itu bisa kembali ke sekolah asal tanpa melalui hambatan apabila mereka sudah sembuh. Anak yang mengikuti program Sekolahku adalah anak dengan kanker yang sedang menjalani pengobatan dengan berbagai metode yang tentunya menyedot energi dan mengganggu konsentrasi belajar. Menyelipkan pesan melalui cerita dengan media Youtube yang dibuat khusus dengan suara narator terpilih dan dilengkapi efek

suara pendukung cerita menjadi pilihan penguatan memori pada model belajar program Sekolahku YKAKI.

## 2. METODE

Penelitian ini dilakukan kepada penderita kanker anak yang berada di Rumah Kita YKAKI, dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, yaitu data yang dikumpulkan berbentuk kata-kata, gambar, bukan angka-angka. Jenis penelitian menggunakan deskriptif kualitatif dengan metode analitis.

Metode deskriptif dipilih karena penelitian yang dilakukan adalah berkaitan dengan peristiwa peristiwa yang sedang berlangsung dan berkenaan dengan kondisi masa sekarang. (Nazir 2013) menjelaskan bahwa metode deskriptif adalah satu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu subjek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran atau pun kelas peristiwa pada masa sekarang. Bogdan dan Taylor dalam Moleong, mengemukakan bahwa penelitian kualitatif adalah "prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati". Penelitian kualitatif bertumpu pada latar belakang alamiah secara holistik, memposisikan manusia sebagai alat penelitian, melakukan analisis data secara induktif, lebih mementingkan proses daripada hasil penelitian yang dilakukan disepakati oleh peneliti dan subjek penelitian. Prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang yang perilakunya diamati. Sementara penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun rekayasa manusia. Penelitian kualitatif yang dilakukan oleh penulis menggunakan teknik wawancara terpusat. Hal ini dilakukan untuk memperoleh informasi dengan cara tanya jawab secara tatap muka antara pewawancara (peneliti) dengan informan guru pendamping penderita kanker di rumah kita YKAKI. Untuk mendapatkan informasi yang diharapkan harus dibina hubungan baik antara penulis dengan informan sehingga dibutuhkan waktu yang relatif lama dalam melakukan proses wawancara karena bisa berlangsung secara berulang-ulang.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pembelajaran dengan Teknik Mendongeng

Pembelajaran yang memanfaatkan teknik mendongeng dapat meningkatkan perkembangan anak usia dini pada aspek sosial emosi, juga aspek keberbahasaan dan yang kognitif seperti diungkapkan oleh para peneliti di bidang ini (Andani, Santi, dan Lestari 2017). Strategi bercerita dengan dukungan alat bantu internal seperti suara pencerita yang dinamis dengan ekspresi menarik, juga kelengkapan eksternal seperti boneka dan lainnya akan menahan perhatian dan fokus anak, serta menjadi model untuk ditiru dalam interaksi anak-anak. Cerita yang menyampaikan pesan kelola emosi juga menjadi bahan acuan anak dalam berinteraksi dalam kelompok seusianya. Pergerakan teknologi di masa pandemi covid-19 telah mendorong transformasi media belajar menjadi media berbasis digital. Para pendidik didorong untuk melek literasi digital dengan cepat (Putri 2018), dan media Youtube menjadi pilihan awal di saat transisi literasi digital terjadi di antara pendidik dan pendamping anak.

Mengingat merupakan hal terpenting bagi setiap orang. Kemampuan mengingat merupakan kemampuan kognitif paling dasar. Hal ini sesuai dengan Jurnal Internasional Krathwohl (hasil revisi taksonomi Bloom, 2002) bahwa yang dikategorikan pengetahuan bernama ingatan adalah proses

kognitif yang jelas atau konkrit. Ingatan atau daya ingat adalah proses mengambil informasi atau pengetahuan yang relevan sesuai konteks kebutuhan merespon dari memori jangka panjang dengan mengenali dan mengingat. Proses mengingat itulah yang mengeluarkan ingatan dari memori jangka panjang (Suyadi, 2014: 150).

Memori biasa disebut dengan ingatan. Fernandez menyebutkan bahwa memori/kenangan memiliki konten dalam arti minimal bahwa jika subjek tampaknya mengingat sesuatu, maka keadaan di mana dia dapat dievaluasi sebagai benar atau salah. Setiap orang dapat menyimpan pengalaman yang telah terjadi dalam otaknya, tetapi tidak semua pengalaman dapat diingat orang tersebut, karena pengalaman yang dianggap tidak penting dengan sendirinya akan hilang dari ingatannya. Adapun Jenis memori manusia ialah memori jangka pendek dan memori jangka panjang. Sedangkan menurut Purwanto (2011: 111) lupa itu bergantung pada apa yang diamati, bagaimana situasi dan proses pengamatan itu berlangsung, apakah yang terjadi dalam jangka waktu berselang itu, dan bagaimana situasi ketika berlangsungnya ingatan itu.

Urutan merupakan susunan dari komponen-komponen yang disusun secara terstruktur menurut dengan aturan tertentu. Pada rangkaian pembentukan komunikasi dan perkembangan bahasa dapat dikenali kata sebagai bagian terkecil yang bermakna dalam komunikasi atau tulisan. Manusia mengetahui banyak sekali kata. Ada sekitar 60.000 kata yang berbeda tersimpan dalam kamus verbal atau biasa disebut leksikon (lexicon), namun sebagian besar kata lainnya dapat dipahami dan secara konstan kata-kata baru terus dihasilkan (Solso, Maclin 3 O.H. & Maclin M.K., 2007: 327). Urutan kata merupakan susunan kata yang berurutan dan saling berkaitan. Kata yang disusun dengan urutan tertentu dapat digunakan untuk menjelaskan ide, gagasan, maupun pesan mengenai suatu proses, pola, langkah-langkah, maupun prosedur tindakan.

Penggunaan kalimat dalam komunikasi memberi gambaran keberurutan yang dibutuhkan untuk proses belajar. Ingatan pada keberurutan setelah proses pembelajaran menjadi ukuran awal kognitif seperti yang disampaikan dalam taksonomi Bloom. Setelah tahap mengingat akan terjadi perkembangan kognitif yang muncul dalam respon urutan untuk nantinya dimanfaatkan untuk melakukan analisa dan kreativitas ide. Urutan yang dihasilkan dari penyampaian materi melalui cerita ini dapat diuji melalui proses komunikasi pada pembelajar atau anak di situasi manapun. Pada penelitian yang mengukur dampak media digital pada manfaat pembelajaran selain hiburan telah disampaikan hasil adaptasi yang meningkatkan minat belajar serta dampak kognitif yang baik.

Anak dengan kanker memiliki situasi sosial emosi yang bergerak naik turun dengan cepat, atau bahkan cenderung ikut tidak sehat bersama dengan pengobatan yang harus dilaluinya. Pada banyak kesempatan juga situasi ekonomi orangtua dan ketegangan mencari pengobatan terbaik akan mempengaruhi emosi anak. Penelitian yang membahas dampak positif video animasi pada perkembangan sosial emosi anak (Dhida 2021) akan memberi gambaran bagi upaya penelitian lanjutan untuk anak dengan kanker di program sekolahku YKAKI. Daya tarik pada video animasi terjadi karena dua hal utama, yaitu suara pencerita dan gambar yang bergerak (Leung, Chiu, dan Lam 2021). Lingkungan belajar yang melibatkan media digital memberi suasana yang berbeda untuk belajar (Vidal-Hall, Flewitt, dan Wyse 2020). Perubahan ini diperlukan anak yang sedang menjalankan pengobatan baik kemoterapi ataupun radiologi untuk meningkatkan perhatian mereka.

### **Program Sekolahku YKAKI Jakarta**

Pada dasarnya di zaman dan masa seperti ini teknologi sangat berkembang pesat, apabila tidak dimanfaatkan dengan baik akan sangat buruk pengaruhnya bagi setiap manusia, untuk itu dalam pembelajaran guru harus melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran agar bisa dimanfaatkan dengan baik, khususnya youtube adalah sebagai jenis teknologi.

Persiapan dilakukan dengan tahapan penyusunan cerita dengan tatanan ide yang mau disampaikan sebagai pesan dan mendapat penekanan untuk menjadi ingatan atau memori. Cerita Bangau Yang Angkuh dipilih karena telah memiliki rangkaian pesan yang diperlukan untuk pembelajaran Nilai Moral Agama pada salah satu capaian karakter yang akan dipesankan kepada anak. Proses selanjutnya dipilih gambar yang sesuai kebutuhan dan dengan bantuan operator grafis dihasilkan tokoh utama cerita serta tokoh pendukung dan suasana lingkungan cerita. Berlanjut ke tahapan digital dengan menggunakan aplikasi video untuk menyusun gambar dan rangkaian gerak pada gambar. Secara paralel dilakukan pemilihan talen suara untuk membaca narasi yang disiapkan dengan penanda penguatan intonasi pada pesan materi yang perlu diingat oleh pendengarnya. Aktivitas media digital berlanjut dengan penggabungan materi video dan suara, serta penambahan suara latar untuk memperkuat suasana dan pesan yang harus disampaikan. Setelah proses pemaduan ini selesai maka tahap akhir adalah membuat semua bahan ini menjadi dokumen digital dengan format video untuk dapat diunggah ke Youtube. Pada proses pengunggahan disiapkan juga gambar penanda serta judul dan penjelasan singkat cerita, kemudian pada kanal yang dipilih dilakukan proses akhir media digital untuk belajar ini.

Sebelum pandemi program Sekolahku YKAKI melakukan kegiatan belajar pendampingan dengan memanfaatkan bahan dari sekolah asal setiap peserta. Dengan adanya pandemi, kegiatan belajar dibuat berubah, baik sistem maupun kebiasaan. Salah satu dari kegiatan belajar adalah mencoba menggunakan media Youtube untuk membantu mempertahankan kemampuan kognitif pada daya ingat berurutan pada anak dengan kanker. Kegiatan melihat Youtube yang sama dan kemudian dilakukan kegiatan interaktif dialog pada pesan yang disampaikan serta detail yang tersedia pada video animasi Youtube.



**Gambar 1.** Video Bangau yang Angkuh

Sumber: <https://youtu.be/LkZkEvsmt9c>

Kuesioner untuk mengembangkan dialog dengan anak dengan kanker diberikan pada pendamping program sekolahku YKAKI

Binatang apa yang ada di cerita ini?	Ingatan acak
Coba ceritakan lagi, masih ingat?	Ingatan berurutan Ingatan khusus pada momen yang disampaikan dengan intonasi khusus dan suara latar berbeda
Tanyakan bagian yang menarik	Cocokkan dengan bagian: 1. Suara efek khusus 2. Intonasi narator
Apa warna dari bulu burung tersebut	Ingatan berurutan Ingatan khusus pada momen yang disampaikan dengan intonasi khusus dan suara latar berbeda
Ada hewan apakah di dalam sungai	Ingatan berurutan Ingatan khusus pada momen yang disampaikan dengan intonasi khusus dan suara latar berbeda

**Tabel 1.** Kuesioner Dialog

Hasil pengumpulan informasi yang diperoleh adalah 100% anak yang mendengarkan dapat mengenali jenis binatang yang menjadi tokoh utama dalam cerita, termasuk detil warna dan kekhususan binatang tokoh cerita. Didapatkan dari 24 anak responden memiliki ketertarikan adalah 82% pada bagian kekhususan suara narator yang diperkuat suara latar sehingga dapat mengenali pesan pada bagian tersebut. Sementara 76% anak berhasil menceritakan kembali rangkaian cerita dalam potongan ide sesuai urutan kisah yang ditonton dari Youtube.

Dengan hasil yang didapat ini, penulis dapat mengatakan bahwa metode pemanfaatan video cerita yang direncanakan dengan baik sesuai tujuan pembelajaran dapat dinilai memberi manfaat baik dan tepat sasaran pada anak dengan kanker yang memiliki situasi berbeda-beda dari dampak pengobatan, termasuk pada situasi emosi yang menurun sekalipun. Saran kepada para guru di Sekolahku untuk melanjutkan penggunaan media belajar digital Youtube menjadi prioritas pilihan.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian melalui wawancara pada pendamping dan guru di Sekolahku YKAKI, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut. *Pertama*, Pemanfaatan Youtube di YKAKI pernah dilakukan, akan tetapi karena sedikitnya pengetahuan dan pengalaman para guru dalam membuat dan mengelola video pembelajaran melalui Youtube, sehingga aktivitas pembelajaran menggunakan media pembelajaran Youtube tidak berlangsung lama. Padahal minat siswa dalam penggunaan Youtube sudah dapat dikatakan tidak asing lagi menggunakan media Youtube. *Kedua*, Berdasarkan hasil penelitian, pengaruh nada suara pencerita Storytelling dan gambar bergerak pada Media Digital Youtube pada peningkatan kemampuan mengingat berurutan peserta program Sekolahku YKAKI Jakarta. *Ketiga*, Karakter, kebiasaan dan keinginan dalam pembelajaran. Ada anak dengan kanker yang memang semangat belajar karena suka pada pelajaran tersebut atau memang guru yang membuat siswa atau anak dengan kanker tersebut semangat belajar. Perpaduan itu bisa disatukan dengan cara mengemas keinginan siswa dengan baik kemudian bagaimana guru menyampaikan materi ajar dalam bentuk video pembelajaran kemudian diunggah ke Youtube. *Keempat*, Ketertarikan dan sangat senang apabila menggunakan Youtube menjadi dasar utama dalam

pengembangan potensi siswa agar semangat dalam belajar, karena di dalam Youtube terdapat banyak sekali video, apabila tidak dimanfaatkan dengan baik, mereka bisa menonton video apa saja yang dengan sangat mudah mencarinya. Sehingga butuh arahan dan bimbingan dari orang tua serta guru untuk mengemas video pembelajaran di Youtube yang dapat menarik siswa untuk menonton.

## REFERENSI

- Andani, Stefani, Eka Santi, dan Dhian Ririn Lestari. 2017. "Storytelling Terhadap Perkembangan Sosial Emosional (Keterampilan Sosial Dan Masalah Perilaku) Anak Usia 5-6 Tahun." *Dunia Keperawatan* 5 (2): 137. <https://doi.org/10.20527/dk.v5i2.4118>.
- Dhida, Tasya Tsamara. 2021. "Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini : Sebuah Literature Review." *Early Childhood Education and Development Journal* 3 (1): 47–58.
- J. Danandjaja. 2002. *Folklor Indonesia. Ilmu Gosip, Dongeng dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Leung, Suzannie, Jessica Chiu, dan Winnie Lam. 2021. "Online Storytelling for Young Children During the Pandemic." *Childhood Education* 97 (4): 68–71. <https://doi.org/10.1080/00094056.2021.1951569>.
- Nazir, Moh. 2013. *Metode Penelitian*. Cet-8. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Putri, Nur Adni Fadilah. 2018. "Efektifitas Penggunaan Media Audio Visual Dalam Mengembangkan Kemampuan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun (Studi Eksperimen di TK Mutiara Hati)." Universitas Mataram. <http://eprints.unram.ac.id/id/eprint/5308>.
- Setiawan, Awang. 2016. "Kontribusi Kepemimpinan Transformasional Kepala Sekolah Dan Iklim Sekolah Terhadap Efektivitas Sekolah." *Jurnal Administrasi Pendidikan UPI* 23 (1): 130–40. <https://doi.org/10.17509/jap.v23i1.5581>.
- Vidal-Hall, Charlotte, Rosie Flewitt, dan Dominic Wyse. 2020. "Early childhood practitioner beliefs about digital media: integrating technology into a child-centred classroom environment." *European Early Childhood Education Research Journal* 28 (2): 167–81. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2020.1735727>.

