

**PERSEPSI GURU DALAM PENGGUNAAN METODE *STORYTELLING*
INTERAKTIF BERBANTUAN MEDIA CANVA: IMPLIKASINYA DALAM
KETERAMPILAN MENYIMAK DI SEKOLAH DASAR**

Zulhendri¹, Syahrul Ramadhan², Elfia Sukma³, Rika Gusri Yunita⁴,
Norliza Jamaluddin⁵, Ahmad Johari Sihes⁶

¹SDN 06 Rawang Sulit Air ²⁻³Universitas Negeri Padang,
⁴SDN 04 Koto Tuo Sulit Air, ⁵UPSI Malaysia, ⁶Universiti Teknologi Malaysia

¹zulhendri70@guru.sd.belajar.id, ²syahrul_r@fbs.unp.ac.id,
³elfiasukma@fib.unp.ac.id, ⁴rikayunita18@guru.sd.belajar.id,
⁵norliza@fbk.upsi.edu.my, ⁶p-joha@utm.my

ABSTRACT

This study focuses on elementary school teachers' perceptions of the use of interactive storytelling methods assisted by Canva media and its implications for the listening skills instruction of elementary school students. The purpose of this study is to understand elementary school teachers' perceptions of the use of interactive storytelling methods assisted by Canva media and their implications for teaching listening skills in elementary education. This research employs a quantitative approach used a survey method, with questionnaires as the primary data collection tool. The populations in this study consists of 132 elementary school teachers, with a sample of 100 teachers. Based on the results, it is concluded that for positively stated items, teachers strongly agreed at 50% and agreed at 50%. Meanwhile, for negatively stated items, 97% of teachers disagreed with the statements regarding the use of interactive storytelling methods assisted by Canva media and its implications for teaching listening skills to elementary students.

Keywords: *Teacher Perception, Interactive Storytelling Method, Listening Skills*

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada persepsi guru sekolah dasar tentang penggunaan metode *storytelling interaktif* berbantuan media canva implikasinya dalam pembelajaran keterampilan menyimak anak sekolah dasar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui persepsi guru sekolah dasar tentang penggunaan metode *storytelling interaktif* berbantuan media canva implikasinya dalam pembelajaran keterampilan menyimak sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian survey dan menggunakan kuesioner sebagai alat penelitian. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah guru sekolah dasar sebanyak 132 orang dan sampel penelitian sebanyak 100 orang guru. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa untuk pertanyaan yang pernyataannya positif persepsi guru sangat setuju dengan persentase 50% dan setuju dengan persentase 50%, sedangkan untuk pertanyaan yang pernyataannya negatif persepsi guru tidak setuju dengan persentase 97% dalam penggunaan metode *storytelling interaktif* berbantuan media canva implikasinya dalam pembelajaran keterampilan menyimak anak sekolah dasar.

Kata Kunci: Persepsi Guru, Metode Storytelling Interaktif, Keterampilan Menyimak

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang semakin pesat dapat membawa arus masuknya era digital. Menurut Saptarianto, dkk (2024: 128) era digital merupakan era dimana suatu zaman mengalami kemajuan pesat yang mengarah pada digital. Era ini ditandai dengan akses yang begitu cepat dan mudah dalam mendapatkan informasi. Teknologi yang berkembang semakin cepat membawa banyak perubahan yang signifikan.

Perkembangan ini berlaku secara umum di semua bidang kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Menurut Purnasari dan Sadewo (2021: 3090) wujud kemajuan teknologi yang telah menjelajahi bidang pendidikan terlihat dari banyaknya media pembelajaran berbasis digital yang mendukung proses pembelajaran.

Memasuki era digital, siswa dituntut untuk memanfaatkan pembelajaran abad 21, dimana pembelajaran terintegrasi dengan teknologi, media, dan informasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Said (2023: 195) yang menyatakan bahwa di abad 21 perkembangan teknologi

dan komunikasi dijadikan sebagai sarana pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada guru dan siswa dalam mengembangkan kualitas pembelajaran.

Salah satunya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Sebab, bahasa memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Bahasa dijadikan sebagai alat interaksi manusia untuk menyampaikan perasaan, ide, dan pendapat yang ada dalam pikirannya. Menurut Albaburrahim (2019: 25) bahasa merupakan alat untuk komunikasi, berinteraksi, bertukar pikiran, serta hal lainnya dalam menyelesaikan persoalan.

Mengingat pentingnya bahasa dalam kehidupan manusia, maka diperlukan pembelajaran bahasa di sekolah dasar. Menurut Rukayah (2020: 203) pembelajaran bahasa mencakup empat aspek utama yang saling berkaitan yakni mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. dimana keempat keterampilan tersebut merupakan standar kemampuan yang harus diperoleh siswa. Siswa yang dapat menggunakan keempat keterampilan

berbahasa, maka dapat dikatakan bahwa kemampuan berbahasanya baik.

Pembelajaran keterampilan berbahasa memegang peranan yang sangat penting salah satunya yaitu keterampilan menyimak. Dalam kehidupan, proses menyimak merupakan keterampilan yang lebih utama dan lebih sering digunakan. Menurut Sukma dan Saifudin (2021: 3) keterampilan menyimak merupakan suatu kegiatan mendengarkan secara aktif dan kreatif untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Keterampilan menyimak yang baik sangat penting dimiliki setiap siswa, karena dengan keterampilan menyimak akan mempermudah siswa dalam menguasai tiga keterampilan berbahasa yang lain dan mempermudah memahami setiap mata pelajaran yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Prihatin (2017: 47) bahwa dalam pelaksanaannya, aktivitas mendengarkan lebih kerap digunakan dibanding keterampilan berbahasa lainnya. Mendengarkan digunakan

dua kali lebih banyak dibandingkan berbicara, 4 kali lebih banyak dibandingkan membaca, dan 5 kali lebih banyak dibandingkan menulis.

Guna meningkatkan keterampilan menyimak diperlukan metode yang dapat menumbuhkan minat siswa dalam kegiatan menyimak, agar siswa dapat menguasai keterampilan lainnya. Keterampilan menyimak tidak didapatkan siswa dengan sendirinya, namun memerlukan upaya untuk membuat pembelajaran menyimak lebih menarik dan menghibur sehingga prosesnya tidak terkesan membosankan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan para guru, permasalahan yang sering ditemui oleh guru dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia khususnya keterampilan menyimak bahwasannya siswa tidak memahami informasi yang disampaikan guru, siswa tidak dapat menceritakan kembali informasi, siswa mengalami kesulitan dalam merespon pertanyaan yang diberikan guru, serta tidak tersedianya media dan bahan ajar yang menarik untuk menunjang keterampilan menyimak siswa.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Sugiri (2024:36) permasalahan yang ditemukan di lapangan terdapat kemampuan menyimak siswa rendah yang di akibatkan siswa belum memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru dan guru juga belum memanfaatkan media pembelajaran sesuai kebutuhan siswa, guru hanya menggunakan buku teks untuk menyampaikan cerita atau informasi sehingga siswa merasa jenuh dan tidak bersemangat dalam menerima informasi.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Salah satunya dapat diterapkannya metode *storytelling interaktif* berbantuan media canva. Menurut Kesuma (2023: 15) metode *storytelling* merupakan kegiatan bercerita yang disampaikan kepada orang lain dalam bentuk pesan maupun informasi yang mana dalam penyajiannya terdapat kemenarikan baik sumbernya secara factual maupun fiktif. Metode *storytelling interaktif* merupakan metode

bercerita yang melibatkan partisipasi aktif audiens.

Berdasarkan hasil obseravsi yang peneliti lakukan ditemukan bahwa proses pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang interaktif. Rata-rata keterampilan menyimaka siswa masih rendah, khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu 80 pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan permasalahan di atas, masih banyak guru yang mengimplemetasikan metode pembelajaran yang monoton dibanding menggunakan metode yang membuat siswa tertarik dengan pembelajaran. Persepsi guru terhadap penggunaan metode *storytelling interaktif* berbantuan media canva yang implikasinya dalam pembelajaran keterampilan menyimak pasti berbeda-beda, sehingga cara pandang guru dan pemberian stimulus akan berbeda antara guru kepada siswanya.

Berdasarkan haisl observasi dan wawancara, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui

persepsi guru sekolah dasar tentang penggunaan metode *storytelling interaktif* berbantuan media canva implikasinya dalam pembelajaran keterampilan menyimak anak sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono dalam Machali (2021: 23) penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan kepada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian survai. Menurut Adiyanta (2019: 701) penelitian survai merupakan penelitian yang mengambil sampel dari suatu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data yang pokok.

Data yang diperoleh kemudian diolah, dianalisis, dan diproses untuk menarik kesimpulan. Analisis data penelitian dilakukan melalui pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode statistik.

Berdasarkan paparan tersebut penelitian survai dengan pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang datanya diperoleh dari sampel populasi penelitian, dianalisis sesuai dengan metode statistik. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran mengenai keterampilan menyimak siswa sekolah dasar melalui metode *storytelling interaktif*.

Populasi dalam penelitian ini sebanyak 132 guru. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini ditentukan menggunakan rumus di bawah ini.

Rumus Slovin (dalam Machali, 2021: 77) sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N \times d^2 + 1}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

d = Presisi (0,05)

Berikut jumlah sampel yang digunakan:

$$n = \frac{132}{132 \times 0,05^2 + 1}$$

$$n = \frac{132}{132 \times 0,0025^2 + 1}$$

$$n = \frac{132}{0,33 + 1}$$

$$n = \frac{132}{1,33}$$

$$n = 99,25$$

Sampel penelitian dibulatkan 100.

Berdasarkan hasil perhitungan dengan rumus Slovin, maka dapat disimpulkan bahwa jumlah sampel penelitian yang dibutuhkan sebanyak 100 guru. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *probability sampling*. Menurut Machali (2021: 68) *probability sampling* adalah teknik pengambilan sampling yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk terpilih menjadi anggota sampel. Jenis *probability sampling* yang digunakan adalah *sampling random sederhana (simple random sampling)*. Menurut Machali (2021: 69) *simple random sampling* merupakan cara pengambilan sampel yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam anggota populasi.

Instrument penelitian yang digunakan adalah kuesioner, dalam penelitian ini peneliti memilih skala penilaian antara lain: Tidak Setuju (TS), Kurang Setuju (KS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS) untuk diisi pada kuesioner. Analisis data persentase jawaban responden dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Persepsi guru dalam menggunakan metode *storytelling interaktif* berbantuan canva diukur dalam 60 pertanyaan. Adapun hasil hitungan dan analisis deskriptif persepsi guru dalam menggunakan metode *storytelling interaktif* berbantuan canva, sebagai berikut:

1. Saya memahami manfaat metode *storytelling interaktif* dalam pembelajaran menyimak

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 1

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	0	0%
2	Kurang Setuju	6	6%
3	Setuju	53	53%
4	Sangat Setuju	41	41%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori setuju, yaitu sebesar 53% (53 guru).

2. Media canva memudahkan saya membuat materi pembelajaran yang menarik

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 2

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	0	0%
2	Kurang	0	0%

	Setuju		
3	Setuju	19	19%
4	Sangat Setuju	81	81%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori sangat setuju, yaitu sebesar 81% (81 guru).

3. Saya merasa terbantu dengan fitur visual di canva dalam mendukung cerita yang saya sampaikan

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 3

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	0	0%
2	Kurang Setuju	2	2%
3	Setuju	31	31%
4	Sangat Setuju	67	67%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 3, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori sangat setuju, yaitu sebesar 67% (67 guru).

4. *Storytelling interaktif* membuat siswa lebih focus saat menyimak

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 4

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	0	0%
2	Kurang Setuju	1	1%
3	Setuju	53	53%
4	Sangat	46	46%

	Setuju		
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 4, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori setuju, yaitu sebesar 53% (53 guru).

5. Saya rutin menggunakan media canva dalam kegiatan bercerita di kelas

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 5

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	3	3%
2	Kurang Setuju	15	15%
3	Setuju	62	62%
4	Sangat Setuju	20	20%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 5, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori setuju, yaitu sebesar 62% (62 guru).

6. Canva mempermudah saya menyampaikan cerita yang kompleks secara visual

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 6

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	0	0%
2	Kurang Setuju	4	4%
3	Setuju	46	46%
4	Sangat Setuju	50	50%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 6, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori sangat setuju, yaitu sebesar 50% (50 guru).

7. Saya percaya *storytelling* berbantuan media canva meningkatkan keterlibatan siswa

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 7

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	0	0%
2	Kurang Setuju	5	5%
3	Setuju	43	43%
4	Sangat Setuju	52	52%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 7, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori sangat setuju, yaitu sebesar 52% (52 guru).

8. Saya merasa antusias menggunakan canva sebagai alat bantu mengajar

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 8

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	0	1%
2	Kurang Setuju	3	3%
3	Setuju	37	37%
4	Sangat Setuju	60	60%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 8, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori sangat setuju, yaitu sebesar 60% (60 guru).

9. Siswa saya menunjukkan respon positif terhadap cerita yang disampaikan dengan bantuan canva

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 9

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	1	1%
2	Kurang Setuju	5	5%
3	Setuju	40	40%
4	Sangat Setuju	54	54%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 9, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori sangat setuju, yaitu sebesar 54% (54 guru).

10. Saya merasa *storytelling interaktif* membantu siswa mengingat isi cerita lebih baik

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 10

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	0	0%
2	Kurang Setuju	5	5%
3	Setuju	49	49%
4	Sangat Setuju	46	46%

Jumlah	100	100%
--------	-----	------

Berdasarkan tabel 10, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori setuju, yaitu sebesar 46% (46 guru).

11. Saya yakin metode *storytelling* berbasis canva dapat diterapkan diberbagai jenjang SD

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 11

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	1	1%
2	Kurang Setuju	3	3%
3	Setuju	45	45%
4	Sangat Setuju	51	51%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 11, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori sangat setuju, yaitu sebesar 51% (51 guru).

12. Saya terbiasa menyesuaikan isi cerita dengan konteks pembelajaran

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 12

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	0	0%
2	Kurang Setuju	4	4%
3	Setuju	50	50%
4	Sangat Setuju	46	46%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 12, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori setuju, yaitu sebesar 50% (50 guru).

13. Canva memberikan fleksibilitas dalam membuat materi cerita yang kontekstual

Tabel 13. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 13

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	0	0%
2	Kurang Setuju	3	3%
3	Setuju	54	54%
4	Sangat Setuju	43	43%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 13, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori setuju, yaitu sebesar 54% (54 guru).

14. Saya merasa percaya diri saat menyampaikan *storytelling* dengan bantuan media digital seperti canva

Tabel 14. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 14

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	0	0%
2	Kurang Setuju	5	5%
3	Setuju	44	44%
4	Sangat Setuju	51	51%

Jumlah	100	100%
--------	-----	------

Berdasarkan tabel 14, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori sangat setuju, yaitu sebesar 51% (51 guru).

15. *Storytelling interaktif* berbasis visual mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap isi cerita

Tabel 15. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 15

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	0	0%
2	Kurang Setuju	4	4%
3	Setuju	47	47%
4	Sangat Setuju	49	49%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 15, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori sangat setuju, yaitu sebesar 49% (49 guru).

16. Saya melihat peningkatan minat menyimak siswa setelah menggunakan *storytelling* berbantuan canva

Tabel 16. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 16

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	0	0%
2	Kurang Setuju	4	4%
3	Setuju	51	51%

4	Sangat Setuju	45	45%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 16, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori setuju, yaitu sebesar 51% (51 guru).

17. Siswa lebih mudah menangkap pesan melalui tampilan visual canva

Tabel 17. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 17

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	0	0%
2	Kurang Setuju	3	3%
3	Setuju	49	49%
4	Sangat Setuju	48	48%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 17, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori setuju, yaitu sebesar 49% (49 guru).

18. *Storytelling* berbantuan canva cocok digunakan dalam kurikulum merdeka

Tabel 18. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 18

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	1	1%
2	Kurang Setuju	4	4%
3	Setuju	47	47%
4	Sangat Setuju	48	48%

	Setuju		
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 18, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori sangat setuju, yaitu sebesar 48% (48 guru).

19. Saya termotivasi untuk terus berinovasi menggunakan media digital dalam storytelling

Tabel 19. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 19

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	0	0%
2	Kurang Setuju	1	1%
3	Setuju	46	46%
4	Sangat Setuju	53	53%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 16, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori sangat setuju, yaitu sebesar 53% (53 guru).

20. Canva mempermudah pembuatan alur cerita secara sistematis dan menarik

Tabel 20. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 20

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	1	1%
2	Kurang Setuju	1	1%
3	Setuju	47	47%
4	Sangat Setuju	51	51%

Jumlah	100	100%
--------	-----	------

Berdasarkan tabel 20, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori sangat setuju, yaitu sebesar 51% (51 guru).

21. Saya merasa storytelling interaktif membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan

Tabel 21. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 21

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	0	0%
2	Kurang Setuju	1	1%
3	Setuju	47	47%
4	Sangat Setuju	52	52%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 21, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori sangat setuju, yaitu sebesar 52% (52 guru).

22. Siswa aktif bertanya setelah saya menyampaikan cerita melalui canva

Tabel 22. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 22

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	1	1%
2	Kurang Setuju	5	5%
3	Setuju	56	56%
4	Sangat Setuju	38	38%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 22, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori setuju, yaitu sebesar 56% (56 guru).

23. Saya memiliki ide kreatif saat mendesain materi bercerita di canva

Tabel 23. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 23

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	0	0%
2	Kurang Setuju	5	5%
3	Setuju	45	45%
4	Sangat Setuju	50	50%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 23, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori sangat setuju, yaitu sebesar 50% (50 guru).

24. Saya menyusun rubrik untuk menilai keterampilan menyimak siswa setelah storytelling

Tabel 24. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 24

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	0	0%
2	Kurang Setuju	7	5%
3	Setuju	57	57%
4	Sangat Setuju	36	36%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 24, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori setuju, yaitu sebesar 57% (57 guru).

25. Media canva memperkuat integrasi literasi digital dalam pembelajaran bahasa

Tabel 25. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 25

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	0	0%
2	Kurang Setuju	3	3%
3	Setuju	52	52%
4	Sangat Setuju	45	45%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 25, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori setuju, yaitu sebesar 52% (52 guru).

26. Saya menggunakan canva sebagai bagian dari refleksi atau penilaian pembelajaran menyimak

Tabel 26. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 26

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	1	1%
2	Kurang Setuju	8	5%
3	Setuju	46	46%
4	Sangat	48	48%

	Setuju		
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 26, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori setuju, yaitu sebesar 46% (46 guru).

27. Saya mampu menggabungkan elemen suara, gambar, dan teks dalam storytelling berbasis canva

Tabel 27. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 27

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	1	1%
2	Kurang Setuju	11	11%
3	Setuju	50	50%
4	Sangat Setuju	38	38%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 27, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori setuju, yaitu sebesar 50% (50 guru).

28. Penggunaan canva tidak membutuhkan waktu lama untuk dipelajari

Tabel 28. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 28

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	3	3%
2	Kurang Setuju	4	4%
3	Setuju	52	52%
4	Sangat Setuju	41	41%

Jumlah	100	100%
--------	-----	------

Berdasarkan tabel 28, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori setuju, yaitu sebesar 52% (52 guru).

29. Saya tertarik berbagi praktik baik penggunaan canva dalam storytelling kepada rekan guru lainnya

Tabel 29. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 29

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	2	2%
2	Kurang Setuju	4	4%
3	Setuju	45	45%
4	Sangat Setuju	49	49%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 29, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori sangat setuju, yaitu sebesar 49% (49 guru).

30. Saya mengembangkan materi canva yang berpusat pada kebutuhan dan minat siswa

Tabel 30. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 30

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	2	2%
2	Kurang Setuju	8	8%
3	Setuju	41	41%
4	Sangat	49	49%

	Setuju		
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 30, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori sangat setuju, yaitu sebesar 49% (49 guru).

31. Saya merasa kesulitan mengoperasikan canva untuk membuat materi bercerita

Tabel 31. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 31

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	41	41%
2	Kurang Setuju	32	32%
3	Setuju	15	15%
4	Sangat Setuju	12	12%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 31, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori tidak setuju, yaitu sebesar 41% (41 guru).

32. Canva terlalu rumit digunakan dalam pembelajaran storytelling

Tabel 32. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 32

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	50	50%
2	Kurang Setuju	30	30%
3	Setuju	14	14%
4	Sangat Setuju	6	6%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 32, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori tidak setuju, yaitu sebesar 50% (50 guru).

33. Saya jarang menggunakan media visual saat menyampaikan cerita

Tabel 33. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 33

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	33	33%
2	Kurang Setuju	41	41%
3	Setuju	20	20%
4	Sangat Setuju	6	6%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 33, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori kurang setuju, yaitu sebesar 41% (41 guru).

34. Storytelling interaktif tidak terlalu penting dalam pembelajaran menyimak

Tabel 34. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 34

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	49	49%
2	Kurang Setuju	31	31%
3	Setuju	11	11%
4	Sangat Setuju	9	9%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 34, dapat diketahui bahwa mayoritas

persepsi guru berada di kategori tidak setuju, yaitu sebesar 49% (49 guru).

35. Saya tertarik mengembangkan media digital seperti canva

Tabel 35. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 35

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	65	65%
2	Kurang Setuju	18	18%
3	Setuju	10	10%
4	Sangat Setuju	7	7%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 35, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori tidak setuju, yaitu sebesar 65% (65 guru).

36. Saya merasa kurang percaya diri menggunakan canva dalam pembelajaran

Tabel 36. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 36

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	70	70%
2	Kurang Setuju	17	17%
3	Setuju	7	7%
4	Sangat Setuju	6	6%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 36, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori

tidak setuju, yaitu sebesar 70% (70 guru).

37. Media digital justru membuat siswa kurang fokus saat menyimak

Tabel 37. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 37

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	66	66%
2	Kurang Setuju	18	18%
3	Setuju	8	8%
4	Sangat Setuju	8	8%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 37, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori tidak setuju, yaitu sebesar 66% (66 guru).

38. Storytelling membutuhkan waktu terlalu lama dan tidak efektif di kelas

Tabel 38. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 38

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	52	52%
2	Kurang Setuju	33	33%
3	Setuju	10	10%
4	Sangat Setuju	5	5%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 38, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori

tidak setuju, yaitu sebesar 52% (52 guru).

39. Saya tidak melihat pengaruh media canva terhadap peningkatan keterampilan menyimak siswa

Tabel 39. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 39

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	59	59%
2	Kurang Setuju	29	29%
3	Setuju	4	4%
4	Sangat Setuju	8	8%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 39, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori tidak setuju, yaitu sebesar 59% (59 guru).

40. Saya merasa canva hanya cocok digunakan oleh guru yang ahli teknologi

Tabel 40. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 40

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	57	57%
2	Kurang Setuju	27	27%
3	Setuju	8	8%
4	Sangat Setuju	8	8%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 40, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori

tidak setuju, yaitu sebesar 57% (57 guru).

41. Saya kesulitan menghubungkan materi pembelajaran dengan cerita visual

Tabel 41. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 41

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	50	50%
2	Kurang Setuju	32	32%
3	Setuju	10	10%
4	Sangat Setuju	8	8%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 41, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori tidak setuju, yaitu sebesar 50% (50 guru).

42. Siswa saya tidak menunjukkan ketertarikan terhadap cerita yang saya sampaikan dengan canva

Tabel 42. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 42

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	59	59%
2	Kurang Setuju	28	28%
3	Setuju	8	8%
4	Sangat Setuju	5	5%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 42, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori

tidak setuju, yaitu sebesar 59% (59 guru).

43. Media canva terlalu terbatas untuk menyampaikan pesan pembelajaran

Tabel 43. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 43

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	58	58%
2	Kurang Setuju	29	29%
3	Setuju	8	8%
4	Sangat Setuju	5	5%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 43, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori tidak setuju, yaitu sebesar 58% (58 guru).

44. Saya tidak memiliki cukup waktu untuk membuat materi bercerita di canva

Tabel 44. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 44

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	55	55%
2	Kurang Setuju	24	24%
3	Setuju	13	13%
4	Sangat Setuju	8	8%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 44, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori

tidak setuju, yaitu sebesar 55% (55 guru).

45. Saya kurang memahami cara menilai keterampilan menyimak siswa setelah storytelling

Tabel 45. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 45

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	43	43%
2	Kurang Setuju	40	40%
3	Setuju	11	11%
4	Sangat Setuju	6	6%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 45, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori tidak setuju, yaitu sebesar 43% (43 guru).

46. Canva kurang mendukung pembelajaran yang bersifat interaktif

Tabel 46. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 46

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	56	56%
2	Kurang Setuju	31	31%
3	Setuju	5	5%
4	Sangat Setuju	8	8%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 46, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori

tidak setuju, yaitu sebesar 56% (56 guru).

47. Saya merasa storytelling lebih efektif jika disampaikan tanpa media digital

Tabel 47. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 47

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	51	51%
2	Kurang Setuju	34	34%
3	Setuju	8	8%
4	Sangat Setuju	7	7%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 47, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori tidak setuju, yaitu sebesar 51% (51 guru).

48. Saya tidak melihat urgensi penggunaan storytelling dalam pembelajaran bahasa

Tabel 48. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 48

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	52	52%
2	Kurang Setuju	35	35%
3	Setuju	7	7%
4	Sangat Setuju	6	6%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 48, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori

tidak setuju, yaitu sebesar 52% (52 guru).

49. Saya enggan menggunakan canva karena perangkat di sekolah kurang memadai

Tabel 49. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 49

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	57	57%
2	Kurang Setuju	29	29%
3	Setuju	6	6%
4	Sangat Setuju	8	8%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 49, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori tidak setuju, yaitu sebesar 57% (57 guru).

50. Storytelling interaktif tidak sesuai dengan gaya mengajar siswa

Tabel 50. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 50

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	57	57%
2	Kurang Setuju	34	34%
3	Setuju	4	4%
4	Sangat Setuju	5	5%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 50, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori tidak setuju, yaitu sebesar 57% (57 guru).

51. Saya tidak menyusun indikator atau rubrik menyimak setelah storytelling

Tabel 51. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 51

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	49	49%
2	Kurang Setuju	40	40%
3	Setuju	7	7%
4	Sangat Setuju	4	4%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 51, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori tidak setuju, yaitu sebesar 49% (49 guru).

52. Saya jarang mengevaluasi hasil menyimak siswa secara khusus

Tabel 52. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 52

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	55	55%
2	Kurang Setuju	34	34%
3	Setuju	6	6%
4	Sangat Setuju	5	5%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 52, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori tidak setuju, yaitu sebesar 55% (55 guru).

53. Canva hanya cocok untuk presentasi, bukan storytelling

Tabel 53. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 53

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	55	55%
2	Kurang Setuju	29	29%
3	Setuju	10	10%
4	Sangat Setuju	6	6%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 53, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori tidak setuju, yaitu sebesar 55% (55 guru).

54. Saya belum pernah mencoba storytelling berbasis digital

Tabel 54. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 54

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	39	39%
2	Kurang Setuju	35	35%
3	Setuju	16	16%
4	Sangat Setuju	10	10%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 54, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori tidak setuju, yaitu sebesar 39% (39 guru).

55. Saya merasa metode storytelling terlalu menghibur dan kurang bermakna dalam pembelajaran

Tabel 55. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 55

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	52	52%
2	Kurang Setuju	34	34%
3	Setuju	9	9%
4	Sangat Setuju	5	5%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 55, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori tidak setuju, yaitu sebesar 52% (52 guru).

56. Saya ragu bahwa siswa saya mampu menangkap isi cerita yang disampaikan melalui media digital

Tabel 56. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 56

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	50	50%
2	Kurang Setuju	36	36%
3	Setuju	9	9%
4	Sangat Setuju	5	5%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 56, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori tidak setuju, yaitu sebesar 50% (50 guru).

57. Saya belum pernah mengikuti pelatihan penggunaan canva untuk pembelajaran

Tabel 57. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 57

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	45	45%
2	Kurang Setuju	28	28%
3	Setuju	17	17%
4	Sangat Setuju	10	10%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 57, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori tidak setuju, yaitu sebesar 45% (45 guru).

58. Saya kesulitan membuat alur cerita yang menarik untuk siswa

Tabel 58. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 58

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	43	43%
2	Kurang Setuju	28	28%
3	Setuju	17	17%
4	Sangat Setuju	10	10%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 58, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori tidak setuju, yaitu sebesar 43% (43 guru).

59. Canva tidak bias diakses dengan mudah di sekolah

Tabel 59. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 59

Skala	Kategori	Frek	(%)
-------	----------	------	-----

1	Tidak Setuju	62	62%
2	Kurang Setuju	22	22%
3	Setuju	9	9%
4	Sangat Setuju	7	7%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 59, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori tidak setuju, yaitu sebesar 62% (62 guru).

60. Storytelling interaktif berbasis canva terlalu rumit untuk diterapkan dalam waktu pembelajaran yang terbatas

Tabel 60. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Nomor 60

Skala	Kategori	Frek	(%)
1	Tidak Setuju	52	52%
2	Kurang Setuju	31	31%
3	Setuju	9	9%
4	Sangat Setuju	7	7%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel 60, dapat diketahui bahwa mayoritas persepsi guru berada di kategori tidak setuju, yaitu sebesar 52% (52 guru).

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi guru dalam penggunaan metode *storytelling interaktif* implikasinya dalam

pembelajaran menyimak di Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian di atas, bahwa:

1. Persepsi guru dalam penggunaan metode *storytelling interaktif* untuk pertanyaan nomor 1 sampai nomor 30. Dimana pertanyaan berisi pernyataan positif, dapat disimpulkan bahwa persepsi guru berada pada kategori Sangat Setuju (50%) dan Setuju (50%). Artinya guru sangat setuju dan setuju untuk pernyataan positif dalam penggunaan metode *storytelling interaktif* implikasinya dalam pembelajaran menyimak di Sekolah Dasar.
2. Persepsi guru dalam penggunaan metode *storytelling interaktif* untuk pertanyaan nomor 31 sampai nomor 60. Dimana pertanyaan berisi pernyataan negatif, dapat disimpulkan bahwa persepsi guru berada pada kategori tidak setuju (97%) dan kurang setuju (3%). Artinya guru tidak setuju untuk pernyataan negatif dalam penggunaan metode

storytelling *interaktif*
implikasinya dalam
pembelajaran menyimak di
Sekolah Dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa persepsi guru dalam penggunaan metode *storytelling interaktif* berbantuan media canva implikasinya dalam pembelajaran keterampilan menyimak di Sekolah Dasar untuk pertanyaan yang pernyataannya positif persepsi guru sangat setuju dengan persentase 50% dan setuju dengan persentase 50%, sedangkan untuk pertanyaan yang pernyataannya negatif persepsi guru tidak setuju dengan persentase 97%.

DAFTAR PUSTAKA

Adiyanta, S. (2019). Hukum dan Studi Penelitian Empiris: Penggunaan Metode Survey sebagai Instrumen Penelitian Hukum Empiris. *Administrative Law & Governance Journal*, 2(4), 697-709.

Albaburrahman. (2019). *Pengantar Bahasa Indonesia untuk Akademik*. Malang: CV. Madza Media.

Machali, I. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan, dan Analisis dalam Penelitian*

Kuantitatif. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga.

Prihatin, Y. (2017). Problematika Keterampilan Menyimak dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Sastranesia*, 5(3), 45-52.

Purnasari, P, D & Yosua, D, S. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar di Perbatasan pada Era Digitalisasi. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3089-3100.

Rukayah, R., Hafid, A., & Jauhar, S. (2020). Perbandingan Penerapan Media Audiovisual dan Media Lingkungan dalam Menulis Puisi Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 4(3), 202.

Said, S. (2023). Peran Teknologi sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan dan Ekonomi*, 6(2), 194-202.

Saptarianto, H., Shelvi, D., Syamas, I, & Indah, N. (2024). Menghadapi Tantangan Era Digital, Strategi Integrasi Media Sosial, Literasi Digital dan Inovasi Bisnis. *Jurnal Manuhara*, 2 (3), 128-139.

Sugiri, A. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran: Media Audio Visual terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar. *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 3(1), 34-45.

Sukma, H.H, & Fakhru, S. (2021).
*Keterampilan Menyimak dan
Berbicara: Teori dan Praktik.*
Yogyakarta: K-Media.