

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Kajian Pustaka

Penelitian ini berdasarkan referensi yang sudah ada. Penelitian yang menjadi referensi mengenai pengembangan media *storytelling Jātaka* berbasis audio-visual sebagai sarana penguatan karakter cinta kasih (*mettā*) untuk siswa SMB, memang belum banyak dikembangkan, namun peneliti menemukan beberapa referensi penelitian terdahulu yang memiliki hubungan dengan penelitian yang dikembangkan saat ini.

Terdapat lima penelitian yang sesuai dengan penelitian yang akan dikerjakan oleh peneliti yaitu:

1. Penelitian pertama dilakukan oleh Nafisa et al. (2024: 83) dari Fakultas Ilmu Pengetahuan, Universitas PGRI Semarang. Penelitian bertajuk “Pengembangan Metode *Storytelling* Berbantuan Media *Hand Puppet* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar” ini melibatkan 18 siswa kelas IIA SD Semesta Semarang sebagai subjek studi. Melalui penerapan model pengembangan ADDIE, metode bercerita berbantuan boneka tangan (*hand puppet*) ini diformulasikan menggunakan pendekatan *inquiry-based learning* guna mengasah kemampuan berbicara peserta didik. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa metode ini berada pada kategori "sangat layak", dibuktikan oleh tingkat penerimaan guru sebesar 91% dan respon siswa mencapai 94%. Tingkat kelayakan tersebut turut

didukung oleh uji kevalidan ahli media (86,8%) serta ahli materi (90%). Selain itu, berdasarkan angket observasi yang disusun mengacu pada indikator keterampilan berbicara, metode ini terbukti efektif melatih kemampuan berbicara siswa dengan rerata skor 92%. Perbedaan menonjol dengan media yang dikembangkan adalah pada media yang digunakan, tetapi persamaan terlihat pada penggunaan metode *storytelling*. Keunggulan media yang dikembangkan adalah memanfaatkan media digital sebagai inovasi.

2. Penelitian yang kedua dilakukan oleh Hafidhoh et al. (2023: 2535) dari Prodi Teknologi Pendidikan, Universitas Sebelas Maret dengan judul penelitian adalah “Pengembangan Media *Digital Storytelling* berbasis Multimodal untuk Membangun Kepercayaan Diri Anak Usia Dini” ini mengadopsi metode *Research and Development* (R&D) dengan kerangka model 4D. Riset ini bertujuan menghadirkan media cerita digital multimodal sebagai instrumen pendidikan yang efektif dalam memupuk rasa percaya diri anak usia dini. Bagi para pendidik, media ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana pemotivasi untuk memikat perhatian siswa sekaligus memicu kreativitas mereka dalam mengeksplorasi gagasan baru. Tahap uji coba dilakukan pada 10 anak usia dini untuk mengukur efektivitas penggunaannya. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dibuktikan oleh capaian validasi ahli media sebesar 87,77%, ahli materi 88,46%, serta respons anak usia dini yang mencapai 88,06%.

Dengan demikian, media ini terbukti sangat layak dan efektif untuk diimplementasikan. Penelitian ini memiliki persamaan dengan media yang dikembangkan yaitu penggunaan metode *storytelling* dan pemanfaatan media digital. Sedangkan perbedaannya terlihat pada variabel Y yang diukur.

3. Penelitian yang ketiga adalah penelitian oleh Yansaputra & Pangestika (2020: 95-96) dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purworejo, dengan judul penelitiannya “Pengembangan Media Stopmotion Berbantuan *Storytelling* Pada Pembelajaran IPS SD”. Penelitian ini mengadopsi pendekatan *Research and Development* (R&D) untuk menghasilkan satu set perangkat pembelajaran IPS berbasis media *stop-motion* berbantuan *storytelling*, yang mencakup media pembelajaran, buku panduan guru, serta buku siswa. Instrumen riset dievaluasi melalui uji keandalan dan reliabilitas/konsistensi. Sebelum analisis data dilakukan, uji asumsi klasik seperti tes normalitas diterapkan. Berdasarkan penilaian para pakar, produk ini memperoleh skor validasi 77,6% dari ahli materi dan 78,9% dari ahli media. Data penelitian dikumpulkan melalui angket yang mengukur model pembelajaran, kegunaan, desain media, dan cakupan materi IPS SD. Hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov menunjukkan data berdistribusi normal dengan nilai 0,546 ($> 0,05$). Sementara itu, pengujian hipotesis menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$) dan nilai t_{hitung} sebesar 0,76 ($< t_{tabel}$ 1,68). Penelitian ini memiliki persamaan dengan

media yang dikembangkan berupa penggunaan metode *storytelling*, tetapi perbedaan terlihat pada media yang digunakan.

4. Penelitian yang keempat adalah penelitian dari Gultom & Fathurrahman (2025: 518) dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIPP, Universitas Negeri Semarang dengan judul penelitian “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *E-Book Storytelling* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Labschool UNNES” ini mengadopsi metode *Research and Development* (R&D) merujuk pada model Borg dan Gall. Data dikumpulkan melalui kombinasi teknik tes (*pretest* dan *posttest*), wawancara, pengamatan, kuesioner, serta dokumentasi, yang kemudian dianalisis mengaplikasikan uji normalitas, uji *t*, dan kriteria *N-gain*. Inovasi *e-book* interaktif ini mengintegrasikan narasi teks, visualisasi gambar, suara, kuis interaktif via Quizizz, serta format *Flipbook* guna menciptakan suasana belajar yang lebih komunikatif. Hasil evaluasi mencatatkan kualifikasi "sangat layak" dari para pakar, yakni 97,14% untuk ahli materi dan 88,33% untuk ahli media, serta diperkuat apresiasi tinggi dari pendidik (95%) maupun peserta didik (98,46%). Terkait efektivitas, terjadi kenaikan capaian rerata belajar dari 65,92 menjadi 85, dibuktikan oleh uji *t* yang signifikan ($0,01 < 0,05$) serta perolehan skor *N-Gain* sebesar 0,56 dengan kriteria sedang. Perbedaan mencolok terlihat pada metode *storytelling* yang digunakan sebagai basis media interaktif yang dikembangkan. Tetapi

storytelling tetap terlihat menjadi persamaan dengan penelitian yang dikembangkan sebagai metode yang dimanfaatkan.

5. Penelitian yang terakhir adalah penelitian yang dilaksanakan oleh Hermayanti et al. (2025: 129) dari Universitas Sebelas April Sumedang dengan judul penelitiannya adalah “Implementasi Media Digital *Storytelling* Dalam Pembelajaran Teks Eksposisi: Kajian Terhadap Hasil Menulis Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Pembelajaran menulis teks eksposisi berbasis Digital *Storytelling* terbukti efektif meningkatkan kemampuan menulis dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Proses pembelajaran yang terencana dan integratif mendorong keterlibatan aktif siswa, sementara hasil tes menunjukkan peningkatan signifikan pada struktur, argumen, dan penggunaan bahasa dalam tulisan siswa. Motivasi belajar siswa juga meningkat secara signifikan, ditandai dengan tingginya minat, keterlibatan emosional, dan kepuasan dalam proses belajar. Dengan demikian, media Digital *Storytelling* dapat dijadikan alternatif strategis dalam pembelajaran literasi di jenjang sekolah dasar. Penelitian ini sama-sama menggunakan digital *storytelling* sebagai media yang dikembangkan, tetapi terlihat perbedaan pada variabel yang diukur.

B. Kerangka Teoretis

1. Konsep Media Pembelajaran

Secara umum, media mencakup alat, bahan, atau platform yang digunakan sebagai perantara penyampaian informasi dan komunikasi (Suhirman et al., 2025: 3-4). Media pembelajaran sebagai sarana pembelajaran berfungsi sebagai instrumen pendukung dalam aktivitas instruksional untuk menggugah kognisi, emosi, minat, serta kualifikasi peserta didik, sehingga mampu mengakselerasi dan mengoptimalkan mekanisme belajar (Tafonao, 2018: 105). Menurut Taufik Syastra (2015) (dalam (Tafonao, 2018:105) media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Sedangkan menurut Wulandari (2020) (dalam (Muliatik et al., 2024:201) mengemukakan bahwa media pembelajaran bertindak sebagai instrumen perantara yang membimbing pendidik dalam menyalurkan materi kepada peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat terwujud secara optimal.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat, sarana, atau perantara, baik bersifat fisik maupun teknis, yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan peserta didik,

sehingga memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu peserta didik memahami isi pembelajaran secara efektif guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, terutama dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan berpusat pada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar membantu untuk memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien dalam meningkatkan mutu pendidikan (Tafonao, 2018: 112-113). Temuan penelitian yang didapatkan Kirani & Guntur (2023: 61-62) adalah mendapati siswa jauh lebih tertarik dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual sehingga hal tersebut berdampak pada kenaikan nilai siswa. Hal ini sejalan dengan Andari et al. (2023: 118-119) yang menegaskan bahwa pengaplikasian media audio-visual dalam aktivitas belajar mengajar memberikan dampak signifikan bagi peserta didik, terutama dalam mendongkrak motivasi belajar mereka. Oleh karena itu, peranan media pembelajaran melampaui sekadar sarana penyampai materi, melainkan juga bertindak sebagai instrumen strategis untuk merancang pembelajaran yang bermakna demi merealisasikan tujuan pendidikan secara maksimal.

Klasifikasi yang dirumuskan oleh Habibah et al. 2025: 18356-18357) membagi media pembelajaran menjadi media audio, media visual, media audio-visual, dan media digital interaktif. Menurut Sanjaya (2010) (dalam (Serungke et al., 2023:3505) berpendapat bahwa media audio visual adalah media yang memberikan unsur suara dan unsur gambar yang dapat dilihat melalui pancaindra, seperti rekaman video, film, slide suara, dan lain sebagainya. Media ini memiliki keunggulan dalam menarik perhatian peserta didik, memperjelas materi, serta membantu pemahaman konsep melalui stimulasi lebih dari satu indera. Menurut Andari et al. (2023: 118-119; Kirani & Guntur (2023: 61-62) media audio-visual dinilai efektif dalam menyampaikan materi yang bersifat naratif, kontekstual, dan bermuatan nilai, karena mampu membangun keterlibatan emosional peserta didik.

2. *Storytelling* dalam Pembelajaran

Storytelling merupakan sebuah seni bercerita yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai kepribadian pada anak yang dilakukan tanpa perlu memerintah sang anak (Munajah, 2021: 4-5). *Storytelling* dalam konteks pembelajaran didefinisikan sebagai metode pedagogis yang memanfaatkan narasi atau alur cerita terstruktur untuk menyampaikan pengetahuan, nilai, dan makna kepada peserta didik. Andari et al. (2023: 118-119) menegaskan bahwa *storytelling* berbasis audio-visual memungkinkan guru menyampaikan informasi secara simultan melalui

suara dan gambar, sehingga peserta didik dapat menangkap konsep pembelajaran lebih jelas dan kontekstual. Menurut Sofiana et al. (2021: 2032), *storytelling* adalah media pembelajaran yang menyampaikan materi melalui cerita yang memuat tokoh, konflik, dan penyelesaian, yang bertujuan untuk menstimulasi pemikiran, perasaan, serta kemampuan peserta didik dalam memahami konsep secara mendalam. Selain itu, *Storytelling* juga dipahami sebagai metode yang dapat mengintegrasikan nilai-nilai pembelajaran dengan pengalaman nyata peserta didik sehingga proses belajar menjadi lebih relevan dan bermakna. Kajian penggunaan metode *storytelling* di sekolah dasar, menjelaskan bahwa *storytelling* merupakan aktivitas bercerita yang tidak hanya melibatkan pengucapan cerita tetapi juga pengaturan adegan, peristiwa, dan dialog yang sistematis yang dapat menarik dan menumbuhkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran (Maknun & Adelia, 2023: 35-36). Berdasarkan berbagai pengertian ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa *storytelling* dalam pembelajaran merupakan metode pedagogis yang menggunakan narasi terstruktur, baik secara lisan maupun audio-visual, untuk menyampaikan materi, nilai, dan makna secara kontekstual.

Storytelling dalam pembelajaran terbukti memiliki manfaat signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh Salsabila et al. (2023: 25253) menunjukkan bahwa metode *storytelling* yang diterapkan pada kegiatan

circle time mampu meningkatkan motivasi belajar siswa di tingkat PAUD karena teknik bercerita menarik perhatian anak dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga anak lebih antusias terlibat dalam kegiatan belajar (metode *storytelling* ini dapat meningkatkan motivasi belajar melalui interaksi yang lebih menyenangkan dan partisipatif).

Selain itu, digital *storytelling* juga bermanfaat dalam meningkatkan keterampilan kognitif siswa, termasuk kemampuan menyimak dan pemahaman isi materi pembelajaran. Penelitian yang mengkaji pemanfaatan digital *storytelling* dalam konteks pembelajaran menyimak cerita naratif menunjukkan bahwa penggunaan cerita digital berbasis audio-visual secara signifikan meningkatkan kemampuan menyimak serta membuat siswa lebih fokus dan tertarik mengikuti pembelajaran karena penyampaian yang interaktif dan kontekstual (Asifudin et al., 2025: 126).

Lebih jauh, *storytelling* juga berperan dalam mengembangkan kemampuan bahasa dan komunikasi peserta didik. Hasil studi literatur dan penelitian empiris mengindikasikan bahwa metode *storytelling* dapat digunakan untuk mengembangkan bahasa awal anak, termasuk keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, karena cerita yang disampaikan melalui media audio-visual menarik perhatian siswa dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (D. M. Sari & Utoyo, 2024: 30512-30513). Berdasarkan berbagai kajian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *storytelling*, khususnya

digital *storytelling* berbasis audio-visual, memiliki manfaat signifikan dalam pembelajaran. Metode ini tidak hanya meningkatkan keterampilan kognitif siswa, seperti kemampuan menyimak dan pemahaman materi, tetapi juga mendukung pengembangan kemampuan bahasa dan komunikasi, termasuk mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

Storytelling dalam pembelajaran dapat ditampilkan melalui berbagai bentuk yang fleksibel dan kontekstual sesuai dengan tujuan dan karakteristik peserta didik. Salah satu bentuk yang sering digunakan adalah *storytelling* lisan atau *interactive storytelling*, yaitu kegiatan bercerita secara langsung oleh guru atau fasilitator yang mengajak siswa menjadi partisipan aktif melalui dialog dan respons lisan, terutama efektif dalam pembelajaran bahasa lisan anak usia dini untuk mengembangkan keterampilan listening dan speaking (Syariat et al., 2023: 240). Penelitian lain menunjukkan bahwa *storytelling* dengan dukungan media visual seperti gambar berseri efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa, karena proses bercerita menjadi lebih berstruktur dan partisipatif (Azuri et al., 2024: 339-340).

Perkembangan teknologi juga melahirkan bentuk digital *storytelling* dalam konteks pembelajaran, yakni *storytelling* yang memadukan narasi dengan elemen multimedia seperti audio, teks, gambar, animasi, dan video untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Bentuk ini tidak hanya menyampaikan cerita secara linear, tetapi juga

membangun keterlibatan kognitif dan afektif siswa karena penyampaian narasi diperkaya dengan elemen audio-visual yang saling terintegrasi (langkah pembelajaran dengan digital *storytelling* melibatkan tahapan membuka, menyampaikan cerita, dan evaluasi) dalam konteks pembelajaran IPS di sekolah dasar (Sa'diyah et al., 2022: 10464). Berdasarkan berbagai kajian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *storytelling* dalam pembelajaran memiliki berbagai bentuk yang dapat disesuaikan dengan tujuan, karakteristik peserta didik, dan konteks materi, keseluruhan bentuk ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan kognitif, afektif, dan sosial peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, dan efektif.

3. Cerita *Jātaka* sebagai Sumber Pembelajaran

Kitab Jataka adalah salah satu teks penting dalam agama Buddhis yang berisi kumpulan cerita tentang kehidupan lampau Buddha Gautama sebelum mencapai pencerahan. Dalam tradisi Buddhis, *Jātaka* adalah bagian dari *Khuddaka Nikaya*, salah satu bagian dari *Sutta Pitaka* dalam *Tipitaka* (kitab suci agama Buddha). *Jātaka* menceritakan bagaimana *Bodhisatta* (calon Buddha) menjalani berbagai kehidupan sebelumnya baik dalam bentuk manusia maupun hewan dalam rangka mengembangkan kebajikan seperti kasih sayang, kedermawanan, kebijaksanaan, dan keberanian (Upa. Hansen, 2025: 1-2). Cerita *Jātaka* adalah kumpulan kisah klasik yang menggambarkan kehidupan masa lampau Sang Buddha sebagai

Bodhisatta yang mencerminkan berbagai nilai moral dan kebajikan. Dalam konteks pembelajaran, *Jātaka* dipahami sebagai teks naratif yang sarat dengan nilai karakter seperti kemurahan hati (*dāna*), kebijaksanaan (*paññā*), kesabaran (*khanti*), cinta kasih (*mettā*), dan pengendalian diri (*uppekhā*), yang dapat diintegrasikan sebagai sumber belajar untuk membentuk karakter siswa secara menyeluruh.

Penelitian oleh Ratana et al. (2023: 41-42) menunjukkan bahwa nilai-nilai karakter yang terkandung dalam cerita Kacchapa *Jātaka* dapat difungsikan sebagai media pembelajaran karakter Buddhis yang membantu peserta didik memahami dan menerapkan nilai moral dalam kehidupan nyata, karena struktur narasinya menghadirkan contoh perilaku yang diinternalisasi oleh pembelajar. Lebih lanjut, kajian penggunaan cerita *Jātaka* dalam pembelajaran pendidikan dasar menunjukkan bahwa narasi *Jātaka* tidak hanya berfungsi sebagai bahan bacaan, tetapi juga sebagai basis pembelajaran kontekstual yang dapat merangsang kreativitas, keterampilan literasi, serta pemahaman nilai moral siswa melalui proyek pembelajaran berbasis cerita bergambar dari relief *Jātaka* di Candi Borobudur (Lis et al., 2025: 317). Berdasarkan berbagai kajian tersebut, dapat disimpulkan bahwa cerita *Jātaka* merupakan sumber pembelajaran yang kaya nilai moral dan karakter, yang tidak hanya menyajikan narasi sejarah kehidupan masa lampau Sang Buddha, tetapi juga menyediakan contoh perilaku kebajikan yang dapat diinternalisasi oleh peserta didik.

Pemanfaatan cerita *Jātaka* sebagai sumber pembelajaran memiliki manfaat pedagogis yang penting, terutama dalam pengembangan karakter dan pemahaman nilai moral peserta didik. Penelitian oleh Iswari et al. (2025: 20) menunjukkan bahwa integrasi cerita *Jātaka* secara sistematis dalam kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan kesadaran praktik moral seperti kesediaan berdana serta kemampuan siswa untuk menjelaskan kembali isi cerita dengan reflektif, sehingga mereka tidak hanya memahami nilai moral, tetapi juga menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa cerita *Jātaka* juga memberikan kontribusi signifikan terhadap keterampilan kognitif dan sosial siswa. Misalnya, Analisis Nilai-Nilai Karakter dalam Kacchapa *Jātaka* menunjukkan bahwa cerita *Jātaka* dapat menjadi media alternatif dalam pembentukan karakter siswa karena proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak bersifat menggurui, sehingga siswa lebih nyaman dalam menginternalisasi nilai-nilai positif seperti kebijaksanaan, kesabaran, dan kerja keras melalui alur cerita yang menarik dan relevan dengan kehidupan mereka (Ratana et al., 2023: 41-42). Dapat disimpulkan bahwa cerita *Jātaka* sebagai sumber pembelajaran memiliki manfaat yang signifikan dalam pengembangan karakter dan keterampilan peserta didik.

Cerita *Jātaka* dapat digunakan dalam berbagai bentuk implementasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pedagogis dan sumber daya yang tersedia. Salah satu bentuknya adalah melalui pembelajaran naratif

langsung, di mana guru atau fasilitator membacakan dan menjelaskan cerita secara klasikal untuk kemudian didiskusikan nilai-nilainya oleh siswa; bentuk lain adalah melalui media visual seperti relief cerita bergambar *Jātaka* di Candi Borobudur, yang dimanfaatkan dalam pendekatan pembelajaran dialogis dan proyek cerita bergambar untuk meningkatkan kreativitas, literasi, dan pemahaman nilai moral secara kontekstual bagi siswa sekolah dasar. Penggunaan relief cerita bergambar *Jātaka* memperkaya pengalaman belajar karena tidak hanya membaca teks tetapi juga memaknai representasi visual cerita tersebut dalam sebuah konteks budaya dan historis (Lis et al., 2025: 317).

Selain itu, cerita *Jātaka* juga dapat diimplementasikan melalui media pembelajaran kreatif seperti wayang kertas dalam pengajaran nilai moral tertentu, seperti konsep lobha (keserakahan) pada peserta didik di Sekolah Minggu Buddha Ariya Magga. Dalam model ini, *storytelling* tidak hanya berupa pembacaan naratif, tetapi dikombinasikan dengan media visual dan kinestetik berupa boneka wayang yang dimainkan siswa untuk menguatkan pemahaman nilai moral yang terkandung dalam cerita (Renanda, 2025: 5-6). Berdasarkan berbagai kajian tersebut, dapat disimpulkan bahwa cerita *Jātaka* memiliki fleksibilitas tinggi dalam implementasi pembelajaran, baik melalui narasi langsung, media visual seperti relief bergambar, maupun media kreatif seperti wayang kertas, sehingga memungkinkan peserta didik untuk memahami dan

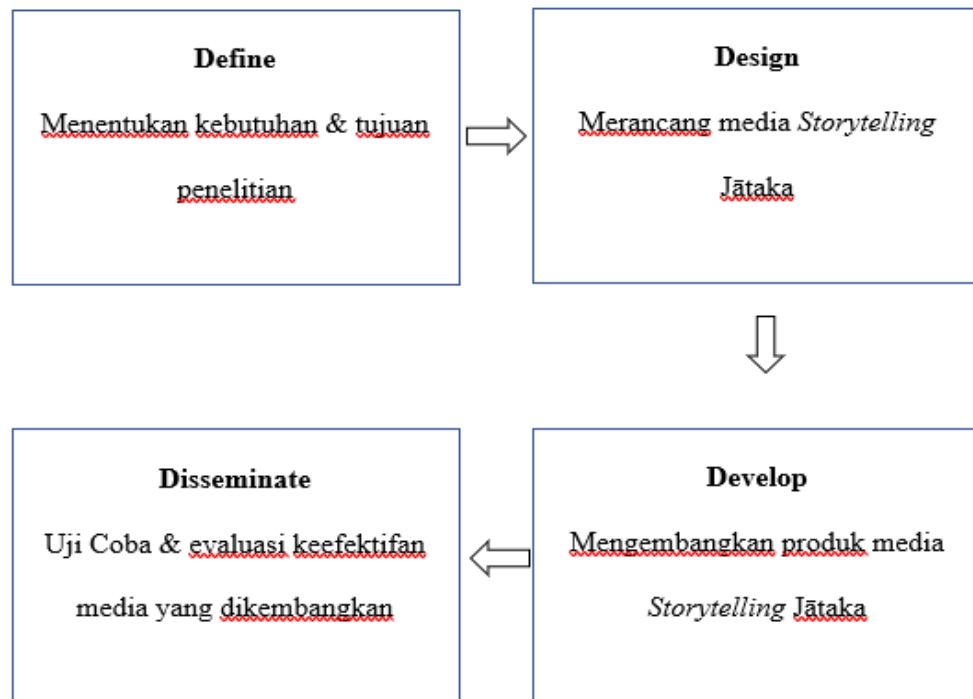
menginternalisasi nilai moral secara kontekstual dan interaktif. Jika dibandingkan dengan produk yang dikembangkan, yaitu media *storytelling Jātaka* berbasis audio-visual, produk ini mengintegrasikan keunggulan *storytelling* naratif dan visual sekaligus dalam satu media digital, sehingga tidak hanya menyajikan cerita secara menarik, tetapi juga meningkatkan keterlibatan kognitif, afektif, dan motivasi belajar siswa secara lebih efektif dibandingkan metode tradisional.

Cerita Jātaka yang digunakan disadur dari sumber web www.samaggi-phala.or.id yang mengadaptasi cerita dari Indonesia Tipitaka Center. Beberapa cerita Jātaka yang digunakan adalah Lakkhaṇa-Jātaka, Nigrodhamiga-Jātaka, Tipallattha-Miga-Jātaka, Nandiyamiga-Jātaka, dan Rohantamiga-Jātaka. Peneliti memilih cerita dengan mempertimbangkan tema yang dipilih yaitu *mettā* (cinta kasih).

C. Kerangka Berpikir

Storytelling merupakan metode pedagogis yang efektif untuk menyampaikan nilai-nilai moral melalui narasi terstruktur (Andari et al., 2023: 118-119; Sofiana et al., 2021: 2032). *Storytelling* berbasis audio-visual memungkinkan guru untuk menyampaikan informasi secara simultan melalui suara dan gambar, sehingga peserta didik dapat menangkap konsep pembelajaran lebih jelas dan kontekstual. Cerita *Jātaka* sebagai teks naratif yang sarat nilai kebajikan, seperti cinta kasih (*mettā*), kemurahan hati (*dāna*), dan kebijaksanaan (*paññā*), dapat dijadikan sumber pembelajaran yang

mengintegrasikan moralitas dengan pengalaman nyata peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan cerita *Jātaka* dalam pembelajaran berperan signifikan dalam meningkatkan motivasi, keterampilan kognitif, dan internalisasi nilai moral peserta didik (Iswari et al., 2025: 20; Ratana et al., 2023: 41-42). Pendekatan ini tidak sekadar memperdalam penguasaan materi, melainkan juga memicu partisipasi aktif siswa dalam mengajukan pertanyaan, bertukar pikiran, serta mendalami pesan moral yang terkandung dalam cerita. Penggunaan media kreatif, seperti audio-visual dan proyek cerita bergambar, memungkinkan siswa untuk belajar secara kontekstual dan interaktif, sehingga nilai-nilai seperti cinta kasih, kesabaran, dan empati dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari secara nyata. *Storytelling* digunakan sebagai media pembelajaran yang menyampaikan nilai moral melalui narasi dan media audio-visual, kemudian diinternalisasi oleh peserta didik melalui refleksi, diskusi, dan aktivitas kreatif. Implementasi penelitian ini menggunakan metode 4D (Thiagarajan, 1974), yang mencakup tahap *Define* (menentukan kebutuhan dan tujuan pembelajaran), *Design* (merancang media *storytelling Jātaka*), *Develop* (mengembangkan produk media), dan *Disseminate* (uji coba dan evaluasi keefektifan media). Dengan mengikuti alur metode 4D, penelitian ini tidak hanya menilai kelayakan media secara teoritis, tetapi juga mengevaluasi efektivitas *storytelling Jātaka* dalam meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman konsep, dan penguatan karakter cinta kasih.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir