

**ANALISIS *SOFT SKILL* SISWA DALAM IMPLEMENTASI KEGIATAN
BERCERITA (*STORYTELLING*) DI PERPUSTAKAAN MIN 20 ACEH
BESAR**

S K R I P S I

Diajukan Oleh:

**MAYSARAH
200503083**

Mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora

Program Studi Ilmu Perpustakaan



**FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH**

2025/1447

**ANALISIS *SOFT SKILL* SISWA DALAM IMPLEMENTASI KEGIATAN
STORYTELLING DI PERPUSTAKAAN MIN 20 ACEH BESAR**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Adab dan Humaniora Universitas Islam Negeri Ar-raniry
Darussalam Banda Aceh Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Studi Ilmu
Perpustakaan**

Diajukan Oleh:

MAYSARAH

NIM 200503083

**Mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora
Program Strata Satu (S1) di Ilmu Perpustakaan**

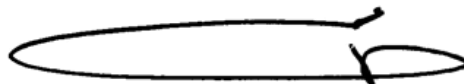
Disetujui Untuk Sidang Munaqasyah Oleh:

Pembimbing

Drs. Syukrinur, M.LIS.

NIP. 196801252000031002

Disetujui Oleh Ketua Prodi Ilmu Perpustakaan:



Mukhtaruddin, M.LIS.

NIP. 197711152009121001

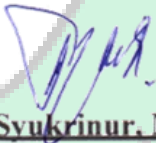
SKRIPSI

Telah Dinilai Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Tugas Akhir Penyelesaian Program Strata 1 (S1) Ilmu
Perpustakaan

Pada Hari/Tanggal
Selasa, 08 Juli 2025
13 Muharram 1447 H

Darussalam-Banda Aceh
PANITIA SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

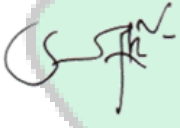
Ketua


Drs. Syukrinur, M.LIS.
NIP.196801252000031002

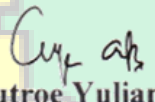
Sekretaris


Ade Nufus, M.A.
NIP. 199304042005052003

Penguji I


Dr. Suraiya, S. Ag. M.Pd.
NIP.197511022003122002

Penguji II


Cut Putroe Yuliana, M.IP
NIP. 198507072019032017

Mengetahui
Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry
Darussalam-Banda Aceh



Syarifuddin, M.Ag., Ph.D.
NIP.197001011997031005

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MAYSARAH

Nim : 200503083

Jenjang : Strata Satu (S1)

Prodi : Ilmu Perpustakaan

Judul skripsi : ANALISIS SOFT SKILL SISWA DALAM IMPLEMENTASI
KEGIATAN BERCERITA (STORYTELLING) DI PERPUSTAKAAN
MIN 20 ACEH BESAR

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah ini adalah asli karya saya sendiri, dan jika kemudian hari ditemukan pelanggaran-pelanggaran akademik dalam penulisan ini saya bersedia diberi sanksi akademik sesuai dengan peraturan dan undang-undang yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh 12 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan



MAYSARAH
Nim.200503083

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul analisis *soft skill* siswa dalam implementasi kegiatan bercerita (*storytelling*) di perpustakaan MIN 20 Aceh Besar. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana *soft skill* siswa dalam implementasi kegiatan bercerita (*storytelling*) di perpustakaan MIN 20 Aceh Besar dan apa saja faktor pendukung dan penghambatnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana *soft skill* siswa dalam implementasi kegiatan bercerita (*storytelling*) di perpustakaan MIN 20 Aceh Besar dan apa saja faktor pendukung dan penghambatnya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan dalam hal kepercayaan diri untuk tampil dalam kegiatan *storytelling* di perpustakaan, dengan kemampuan penggunaan intonasi dan ekspresi yang semakin baik, serta keterampilan dalam menyampaikan alur cerita secara runtut yang tampak semakin berkembang. Selain itu, siswa yang semula menunjukkan sikap pemalu mulai menunjukkan perubahan sikap menjadi lebih percaya diri seiring dengan berlangsungnya kegiatan *storytelling*. Tahap pelaksanaan dalam kegiatan *storytelling* dilaksanakan setiap sekali dalam seminggu yaitu pada hari rabu pagi, setiap siswa diberikan waktu sekitar 10-15 menit sebelum proses pembelajaran dimulai. Jenis softskill siswa yang dihasilkan melalui kegiatan *storytelling* yaitu mampu berkomunikasi dengan baik dan berfikir kreatif. Faktor pendukung utama dalam keberhasilan kegiatan *storytelling* ini yaitu motivasi dari dalam diri siswa itu sendiri dan dukungan dari guru serta kepala sekolah. faktor penghambat yang ditemukan dalam penelitian ini mencakup kurangnya waktu untuk melakukan kegiatan *storytelling* secara rutin.

Kata Kunci: *Soft skill, Komunikasi, Storytelling.*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji dan syukur penulis ucapkan hanya kepada Allah SWT, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini guna untuk melengkapi persyaratan mencapai gelar sarjana pada jurusan Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-raniry Banda Aceh yang berjudul “Analisis *soft skill* siswa dalam implementasi kegiatan *storytelling* di MIN 20 Aceh Besar”. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kelemahan dan kekurangan.

Tidak lupa pula penulis haturkan shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan para sahabat, yang telah menjadi suri tauladan yang mulia bagi para umatnya di muka bumi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan selesai tanpa adanya bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar- besarnya kepada :

1. Yang tercinta, Ayahhanda Ishak dan Ibunda Nurjanah yang telah merawat dengan penuh kasih sayang, mendoakan dan selalu meridhai .setiap langkah dalam hal apapun,yang telah menjadi rumah terbaik selama ini. Terima kasih telah memberikan dukungan moril dan material selama ini, serta Abang Khairul Anwar dan Adik kesayangan Siti Murni yang selalu mendukung dan memberi nasihat kepada penulis agar selalu semangat dalam proses menyelesaikan skripsi ini.

2. Bapak Syarifuddin, M.Ag., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Adab dan Humaniora Universitas Islam Negeri Ar-raniry.
3. Bapak Mukhtaruddin, M.LIS. selaku Ketua Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora Universitas Islam Negeri Ar-raniry.
4. Bapak Drs. Syukrinur, M.LIS selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu, merelakan tenaga dan pikirannya dalam mengarahkan, membimbing, serta memotivasi penulis selama proses menyelesaikan skripsi hingga akhir.
5. Ibu Cut Putroe Yuliana, M.I.P. selaku Penasehat Akademik yang sudah membantu penulis hingga saat ini dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Adriah selaku Kepala Sekolah, MIN 20 Aceh Besar dan Kepala Perpustakaan serta pustakawan dan guru yang telah bersedia membantu, memberikan izin dan informasi kepada penulis sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.
7. Teman seperjuangan, Raihana Syakira, Dea rismaya, Kinara dan Witria yang telah kebersamai serta membantu dalam kerumitan dalam menyusun skripsi ini. Terimakasih sudah menjadi teman yang baik yang selalu memberikan motivasi, arahan dan semangat disaat penulis tidak percaya akan diri sendirisehingga saat ini penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari banyak kekurangan dalam skiripsi ini. Untuk itu

penulis mengharapkan saran dan masukan yang bermanfaat sehingga skripsi ini dapat menjadi lebih baik lagi. Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih dan berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi pembaca dan penulis.

Banda Aceh, 24 Desember 2024

Maysarah



DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Definisi operasional	8
1. <i>Soft skill</i>	8
2. Implementasi <i>Storytelling</i>	9
3. Siswa.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	12
A. Kajian Pustaka.....	12
B. <i>Soft skill</i>	13
1. Pengertian <i>Soft skill</i>	14
2. Tujuan <i>soft skill</i>	16
3. Jenis-jenis <i>Soft skill</i>	17
4. Komponen <i>Soft skill</i>	22
C. Bercerita (<i>Storytelling</i>).....	26
1. Pengertian Bercerita (<i>storytelling</i>).....	26
2. Tujuan dan Manfaat bercerita (<i>storytelling</i>)	27
3. Jenis-jenis <i>Storytelling</i>	30
4. Metode Dalam Pelaksanaan Kegiatan <i>Storytelling</i>	32
5. Teknik Dalam Melaksanakan Kegiatan <i>Storytelling</i>	36
6. Indikator Bercerita (<i>Storytelling</i>).....	39

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	41
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	41
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	41
C. Fokus Penelitian	42
D. Subjek dan Objek Penelitian	42
E. Teknik Pengumpulan Data	42
F. Teknik Analisis Data	45
G. Kredibilitas Data	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	48
1. Gambaran Umum dan Sejarah Singkat	48
2. Visi dan Misi MIN 20 Aceh Besar.....	49
3. Struktur Organisasi Perpustakaan.....	50
4. Fasilitas	52
B. <i>Soft skill</i> Siswa dalam Implementasi Kegiatan <i>Storytelling</i> di Perpustakaan MIN 20 Aceh Besar.....	55
1. <i>Soft skill</i> yang harus dimiliki siswa dalam kegiatan <i>storytelling</i>	55
2. Peran guru dalam pengembangan <i>soft skill</i> siswa.....	58
3. Pelaksanaan kegiatan bercerita (<i>storytelling</i>)	59
C. Faktor Pendukung dan Penghambat <i>Soft skill</i> Siswa Dalam Implementasi Kegiatan <i>Storytelling</i>	76
BAB V PENUTUP	86
A. Kesimpulan.....	86
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	89
DAFTAR LAMPIRAN	93
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	110

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu upaya untuk mengembangkan dan meningkatkan mutu sumber daya manusia (SDM) dalam menghadapi era globalisasi yang semakin menantang adalah pendidikan. Sumber daya manusia yang bermutu sangat dibutuhkan dalam berbagai situasi saat ini, seperti sekolah, tempat kerja, bahkan masyarakat luas, *soft skills* jauh lebih penting daripada sekadar pengetahuan karena *soft skills* merupakan salah satu kemampuan yang mendukung komunikasi efektif, pengorganisasian diri, perilaku, manajemen kerja, dan bidang lainnya.

Komunikasi merupakan bagian dari *soft skill* yang harus dimiliki siswa. Ada banyak cara untuk meningkatkan cara berkomunikasi diantaranya adalah *storytelling*. Sebagai hasil dari perkembangan teknologi yang luar biasa saat ini, *storytelling* mulai digantikan oleh program televisi, media sosial, dan permainan komputer atau telepon pintar yang lebih dikenal yang menyita banyak waktu anak-anak. Komunikasi sangat penting dalam kehidupan sosial, komunikasi merupakan proses mental di mana sumber dan penerima berinteraksi dan bertukar ide, pengetahuan pengalaman, dan perasaan yang mereka tularkan melalui kode, pesan, dan saluran yang tepat.¹

Keterampilan *soft skill* menjadi sangat penting dikembangkan. *Soft skill* mencakup berbagai aspek komunikasi, aspek mendasar dalam *soft*

¹ Susi Hendriani and others, 'Communication *Soft skills* In Empowering Human Resources *Soft skill* Komunikasi Pada Pemberdayaan Sumber Daya Manusia', *Management Studies and Entrepreneurship Journal*, 4.3 (2023), hal. 2283.

skill adalah kemampuan komunikasi yang efektif. Individu yang mampu berkomunikasi secara baik dapat menyampaikan ide secara jelas, membangun hubungan yang positif dengan orang lain, serta menyelesaikan konflik dengan baik. Komunikasi yang baik juga menjadi faktor utama dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi. Salah satu metode yang efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi adalah bercerita (*storytelling*).

Para pakar SDM juga telah membuktikan bahwa orang-orang sukses di dunia lebih banyak didukung oleh kemampuan *soft skill* dari pada *hard skill*. Dengan kata lain bahwa faktor utama keberhasilan seseorang dalam mencapai puncak karier banyak ditentukan oleh faktor-faktor seperti kepercayaan diri, daya adaptasi, *public speaking*, kepemimpinan dan kemampuan mempengaruhi orang lain.

Implementasi *storytelling* adalah metode yang memberikan kesempatan kepada peserta siswa untuk bercerita atau melakukan interaksi dua arah guna mengembangkan kemampuan berbicara pada peserta siswa. Agar lebih mudah dalam penerapan *storytelling* bisa dikaitkan dengan hal-hal sekitar siswa atau cerita-cerita yang kontekstual. Hal ini dilakukan agar pembelajaran tidak monoton dan lebih menyenangkan. Karena pembelajaran yang monoton akan memberikan dampak pada aktivitas dan hasil belajar siswa. *Storytelling* sangat bermanfaat bagi siswa karena selain mengembangkan kemampuan berbicara juga bisa memberikan pengalaman baru bagi siswa dan juga melatih kepercayaan diri siswa.

Metode *storytelling* ini memiliki keunggulan yaitu sangat sederhana dan mudah di terapkan kepada siswa, karena disini siswa diminta untuk menceritakan hal-hal yang terjadi di sekitar mereka, sehingga mereka bisa menceritakan pengalaman atau pengamatan mereka dan menceritakan kembali kejadian tersebut, sehingga seluruh siswa aktif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan. Salah satu cara mengembangkan keterampilan berkomunikasi siswa adalah dengan bercerita atau *storytelling*.²

Bercerita (*Storytelling*) tidak hanya melatih seseorang untuk berbicara dengan baik, tetapi juga membantu mengembangkan empati, kreativitas, serta keterampilan mendengar. Dengan menggunakan bercerita (*storytelling*), individu dapat menyampaikan pesan dengan berkesan, sehingga lebih mudah dipahami dan diingat oleh audiens. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk mengembangkan *soft skill* dalam komunikasi melalui bercerita (*storytelling*).

Kegiatan *storytelling* diterapkan guna membentuk sumber daya yang unggul dalam bidang *soft skill* yang dimiliki siswa. Selain itu, *soft skill* juga berperan sangat penting dalam peningkatan mutu pendidikan karena *soft skill* sendiri merupakan suatu keterampilan dalam berhubungan

² Ilawati, Fitriani Rahayu, Tuti Alawiyah, 'Analisis Implementasi Metode *Storytelling* Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDN 1 Kayangan Kabupaten Lombok Utara Tahun Ajaran 2023/2024', *Jurnal Pendidikan Guru Indonesia*, 3.3 (2024). hal. 187 – 199.

antar individu (*interpersonal skill*) dan keterampilan dalam mengatur diri sendiri (*intrapersonal skill*).³

Kegiatan *storytelling* yang ada di sekolah merupakan kegiatan penting untuk meningkatkan *soft skills* anak-anak karena membaca dan bercerita dapat mendorong pemikiran kritis. Hal ini membantu siswa mengembangkan *soft skills* secara tidak langsung. Pengembangan *soft skill* pada siswa melalui bercerita (*storytelling*) meliputi kemampuan komunikasi, empati, kreativitas, dan pemecahan masalah. *Storytelling* dapat meningkatkan keterampilan kognitif siswa, termasuk kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan kreativitas.⁴

Implementasi kegiatan *storytelling* di lingkungan perpustakaan sekolah memberikan peluang strategis untuk memperkuat literasi dan keterampilan sosial siswa. Perpustakaan bukan hanya sebagai tempat membaca, tetapi juga sebagai ruang literasi yang mendorong interaksi dan kreativitas. Di MIN 20 Aceh Besar, kegiatan *storytelling* telah dilaksanakan sebagai salah satu upaya untuk membentuk budaya literasi dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan nonformal di sekolah. Namun, implementasi kegiatan ini memerlukan perencanaan dan pelaksanaan yang tepat agar tujuan pembelajaran, khususnya dalam pengembangan *soft skill*, dapat tercapai secara optimal.

Setelah diterapkannya kegiatan *storytelling*, pihak sekolah

³Munira Fitria, 'Pembinaan *Soft skill* Siswa Melalui Gerakan Literasi Sekolah Di SMAN 1 Bireuen', *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4.3 (2023), hal. 4.

⁴Deuis Nur Astrida and others, 'Pelatihan Teknik *Storytelling* Animasi Dalam Pembuatan Cerita Dan Visualisasi Produk Sebagai Dasar Pemasaran Digital Bagi Siswa SMK', *Society : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3.4 (2024), hal. 239.

menyediakan berbagai fasilitas yang menunjang kegiatan tersebut. Mulai dari buku-buku bacaan yang bervariasi, tempat yang nyaman untuk membaca di perpustakaan serta pojok baca. Tentunya berbagai fasilitas yang disediakan adalah salah satu upaya untuk mencapai tujuan dari kegiatan *storytelling*.

MIN 20 Aceh Besar merupakan salah satu sekolah yang telah menerapkan kegiatan *storytelling* sejak tahun 2015 dengan tujuan untuk menciptakan generasi yang unggul dalam segala bidang. Berdasarkan observasi awal penelitian kegiatan *storytelling* di MIN 20 Aceh Besar dilaksanakan secara rutin, programnya dilakukan setiap seminggu sekali pada hari Rabu pagi selama 15 menit sebelum proses belajar mengajar berlangsung. Adapun yang menjadi bahan bacaan untuk di ceritakan yaitu buku yang ada di perpustakaan maupun hasil karya mereka sendiri. Kemudian hasil cerita dituangkan dalam bentuk tulisan berupa resume, dimana resume nantinya akan di nilai dan akan ada pemberian reward kepada siswa dengan hasil resume terbaik.

Implementasi kegiatan *storytelling* menunjukkan sebagian besar siswa mengalami peningkatan dalam hal kepercayaan diri untuk tampil dalam kegiatan *storytelling* di perpustakaan, dengan kemampuan penggunaan intonasi dan ekspresi yang semakin baik, serta keterampilan dalam menyampaikan alur cerita secara runtut yang tampak semakin berkembang. Selain itu, siswa yang semula menunjukkan sikap pemalu mulai menunjukkan perubahan sikap menjadi lebih percaya diri seiring

dengan berlangsungnya kegiatan *storytelling*. Namun, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di lapangan selama pelaksanaan kegiatan *storytelling* berlangsung, ditemukan bahwa sebagian siswa masih menunjukkan sikap malu dan kurang percaya diri saat tampil di depan teman-temannya. Hal ini terlihat dari beberapa indikator nonverbal, seperti postur tubuh yang kaku, ekspresi wajah yang cemas, serta gerakan tangan yang gelisah. Selain itu, secara verbal, beberapa siswa berbicara dengan suara yang sangat pelan, intonasi datar, dan terkadang berhenti di tengah cerita karena lupa atau ragu-ragu. Kontak mata dengan audiens juga cenderung dihindari, dan beberapa siswa tampak sering melihat ke bawah atau ke arah guru sebagai bentuk ketergantungan. Kondisi ini menunjukkan bahwa masih terdapat hambatan yang memengaruhi performa siswa dalam kegiatan *storytelling*, khususnya terkait dengan rasa percaya diri dan keberanian untuk berbicara di depan umum.

Dalam pelaksanaannya, kegiatan *storytelling* dalam penelitian ini dipandu oleh pustakawan yang berperan sebagai *storyteller* utama. Pustakawan menggunakan berbagai strategi bercerita, seperti modulasi suara, ekspresi wajah, serta gerakan tubuh untuk menciptakan suasana yang interaktif dan menarik. Meskipun demikian, berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa sebagian peserta didik masih menunjukkan sikap pasif dan cenderung malu-malu saat diminta berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan tersebut. Gejala tersebut terlihat dari suara yang pelan, kontak mata yang minim, serta ekspresi wajah yang cenderung

tegang. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun storyteller telah memberikan contoh storytelling yang menarik, diperlukan pendekatan tambahan yang lebih berfokus pada peningkatan kepercayaan diri siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut dengan mengangkat judul **“ANALISIS *SOFT SKILL* SISWA DALAM IMPLEMENTASI KEGIATAN BERCERITA (*STORYTELLING*) DI PERPUSTAKAAN MIN 20 ACEH BESAR”**.

B. Rumusan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut dengan memperhatikan latar belakang yang telah diberikan sebelumnya:

1. Bagaimana *soft skill* siswa dalam implementasi kegiatan bercerita (*storytelling*) di perpustakaan MIN 20 Aceh Besar?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat pengembangan *soft skill* siswa dalam implementasi kegiatan bercerita (*storytelling*) di perpustakaan MIN 20 Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah tujuan penelitian yang didasarkan pada rumusan masalah di atas:

1. Untuk mengetahui Bagaimana *soft skill* siswa dalam implementasi kegiatan bercerita (*storytelling*) di perpustakaan MIN 20 Aceh Besar.
2. Untuk mengetahui apa saja faktor pendukung dan penghambat pengembangan *soft skill* siswa dalam implementasi kegiatan

bercerita (*storytelling*) di perpustakaan MIN 20 Aceh Besar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Secara teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi khususnya bagi pengembangan ilmu perpustakaan mengenai *soft skill* dan *storytelling*.

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

Diharapkan bagi tempat yang diteliti agar nantinya dapat menjadi referensi untuk kegiatan *storytelling* selanjutnya.

Bagi pembaca, sebagai informasi dan referensi bahan bacaan mengenai pentingnya *soft skill*.

E. Definisi operasional

1. *Soft skill*

Soft skill menurut Widarto merupakan keterampilan lunak adalah keterampilan yang digunakan dalam berhubungan dan bekerjasama dengan orang lain. Contoh keterampilan yang dimasukkan dalam kategori *soft skill* adalah etika, profesional, kepemimpinan, kreativitas, kerjasama, inisiatif, komunikatif, dan berpikir kritis.⁵

⁵ Deswarta, Desy Mardianty, and Bowo, 'Pengaruh *Soft skill*, Hard Skill Dan Motivasi Kerja Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Islam Riau Dimasa Endemi Covid 19', *Management Studies and Entrepreneurship Journal*, 4.1 (2023), hal. 366.

Illand berpendapat bahwa *soft skill* adalah keterampilan intrapersonal dan interpersonal yang secara objektif diidentifikasi dengan EQ (emotional intelligence quotient) atau kecerdasan emosional seseorang.⁶

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bahwa *soft skills* adalah kapasitas untuk memiliki berbagai kemampuan non-teknis, seperti keterampilan intrapersonal dan interpersonal, yang memengaruhi cara seseorang mengelola diri sendiri dan berinteraksi dengan orang lain. Beberapa *soft skill* utama yang harus dimiliki siswa diantaranya keterampilan komunikasi, berfikir kritis, manajemen waktu, dan kecerdasan emosional. Keterampilan komunikasi membantu siswa dalam menyampaikan ide dengan jelas, baik secara lisan maupun tulisan.

2. Implementasi Storytelling

Implementasi storytelling adalah metode yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bercerita atau melakukan interaksi dua arah guna mengembangkan kemampuan berbicara pada siswa. Agar lebih mudah dalam penerapan storytelling bisa dikaitkan dengan hal-hal sekitar siswa atau cerita-cerita yang kontekstual. Hal ini dilakukan agar pembelajaran tidak monoton dan lebih menyenangkan. Karena pembelajaran yang monoton akan memberikan dampak pada aktivitas dan

⁶ Susi Hendriani and others, 'Communication *Soft skills* In Empowering Human Resources *Soft skill* Komunikasi Pada Pemberdayaan Sumber Daya Manusia', *Management Studies and Entrepreneurship Journal*, 4.3 (2023), hal. 2293.

hasil belajar siswa. Storytelling sangat bermanfaat bagi siswa karena selain mengembangkan kemampuan berbicara juga bisa memberikan pengalaman baru bagi siswa dan juga melatih kepercayaan diri siswa. Metode storytelling ini memiliki keunggulan yaitu sangat sederhana dan mudah di terapkan kepada siswa, karena disini siswa diminta untuk menceritakan hal-hal yang terjadi di sekitar mereka, sehingga mereka bisa menceritakan pengalaman atau pengamatan mereka dan menceritakan kembali kejadian tersebut, sehingga seluruh siswa aktif dalam proses pembelajaran dan pembelajaran bisa lebih menyenangkan.⁷

3. siswa

Siswa adalah sebutan untuk seseorang yang sedang menjalani proses pendidikan di suatu lembaga pendidikan, seperti sekolah, madrasah, atau perguruan tinggi. Secara umum, siswa merujuk pada individu yang terdaftar sebagai peserta didik dan sedang mengikuti berbagai kegiatan belajar yang diajarkan oleh guru atau pengajar dalam suatu kurikulum yang telah ditentukan. Siswa memiliki peran utama dalam belajar untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang berguna untuk masa depannya. Siswa juga diharapkan dapat berkembang secara sosial, emosional, dan intelektual selama proses pendidikan.

Di dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), siswa berarti

⁷ Ilawati, and other, "Analisis Implementasi Metode Storytelling Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SDN 1 Kayangan Kabupaten Lombok Utara Tahun Ajaran 2023/2024", *Literasi: Jurnal Pendidikan Guru Indonesia*, Vol. 03 No. 03 September 2024, Hal. 187 - 199

seorang anak yang sedang belajar dan bersekolah dan salah satu komponen dalam pengajaran, di samping faktor guru, tujuan, dan metode pengajaran.⁸ Siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah peserta didik/pelajar yang menempuh pendidikan di MIN 20 Aceh Besar.



⁸ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), diakses pada 1 Januari 2025 dari situs: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.