

MENDONGENG GURUKU HEBAT GURUKU KREATIF

Syamsul Alam Ramli¹, Eka Poppi Hutami²

¹Universitas Muhammadiyah Palopo

²IAIN Palopo

*Corresponding author

E-mail: syamsulalamramli@umpalopo.ac.id

Abstract:

Partner priority issues, (1) Partners need basic storytelling knowledge for PAUD teachers; (2) partners need activities in developing storytelling media; (3) Partners need skills in developing storytelling media; (4) Partners need knowledge and skills in making performance venues; (5) Partners need knowledge and skills in making learning aids in storytelling; (6) Partners need knowledge and skills in making creations from used or leftover materials; (7) Partners need knowledge and training in storytelling and storytelling methods and techniques; (8) Partners need knowledge and training in making story scripts; (9) partners need training and assistance for the final stage of the highlight of the theme. The Community Partnership Program solution is by holding a Storytelling Workshop My Guru is Great My Guru is Creative. The Stimulus Community Partnership Program requires four stages, namely training, mentoring, practice and procurement of scientific literature. To carry out a strategy is needed to implement it, namely education, implementation, establishment, campaign. The PKM results show that the participants' storytelling skills need to be retrained so they can be more fluent in storytelling activities.

Keywords: *Storytelling, Great Teacher, Creative Teacher.*

Pendahuluan

Lingkungan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di identik sebagai pembinaan untuk mengantarkan anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Untuk itu lingkungan pada satuan PAUD perlu direncanakan, ditata, dimanfaatkan, dan dirawat terutama satuan PAUD di Kota Palopo. Terutama peningkatan akses pembelajaran dan mutu layanan PAUD di Kota Palopo. Tingginya permintaan kebutuhan masyarakat dalam memberikan layanan PAUD di Kota Palopo memberikan peluang yang besar satuan PAUD membuka lapangan kerja dengan syarat memiliki kualifikasi pendidikan strata satu PG-PAUD. Sebab ketersediaan Guru PAUD masih minim dan terbatas. Hanya berlatar pendidikan SMA sederajat, Diploma, bahkan ada lulusan bukan lulusan PG-PAUD, yang memiliki keterbatasan dalam pengelolaan tata kelola PAUD.

Minimnya lulusan Starta Satu PG-PAUD memunculkan ketimpangan lingkungan dalam memberikan layanan PAUD. Apalagi masyarakat animo sudah cerdas memilih satuan PAUD yang memiliki kualitas dan kuantitas lingkungan baik terhadap mutu layanan PAUD. Sehingga peminat orang tua dalam memasukkan

anaknyanya di PAUD lebih memilih satuan PAUD yang memiliki kualitas dan kuantitas lingkungan mutu pendidikan baik. Efeknya lembaga PAUD lainnya tidak berkembang dan akan tertinggal terus-menerus dan nantinya satu persatu anak didik tidak nyaman dengan lingkungan tersebut dan mulai pindah ke satuan PAUD yang memiliki lingkungan kualitas dan kuantitas mutu pendidikan baik.

Layanan PAUD yang berkembang di Kota Palopo yaitu TK/RA, BA, KB, TPA, SPS. Dari sembilan kecamatan yaitu TK/RA berjumlah 96, KB berjumlah 32, TPA berjumlah 4, SPS berjumlah 2. Secara keseluruhan satuan PAUD di Kota Palopo berjumlah 134 yang tersebar di sembilan Kecamatan. Layanan PAUD di sembilan Kecamatan. Untuk melawan himpitan persaingan di lembaga PAUD, guru yang memiliki kualifikasi pendidikan strata satu PG-PAUD Kota Palopo dituntut untuk lebih inovatif untuk dapat mempengaruhi apa dan bagaimana anak belajar, baik di dalam maupun di luar lingkungan belajar lembaga PAUD. Sehingga dapat menunjang peningkatan akses pembelajaran dan mutu layanan lingkungan belajar PAUD merata di Kota Palopo. Untuk menunjang peningkatan akses dan mutu layanan lingkungan belajar PAUD merata di Kota Palopo, mereka Guru PAUD harus bekerja keras dalam meningkatkan pelayanan. Namun apa daya, mereka hanya memiliki keterbatasan kemampuan dalam meningkatkan kualitas dalam pembelajaran. Tingginya permintaan kebutuhan masyarakat di era industri 4.0 mengharuskan Guru PAUD lebih terampil dan inovatif agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di Satuan PAUD di Kota Palopo.

Kualitas pembelajaran dapat menciptakan hasil karya dari daya imajinasi anak dengan berbagai media. Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Lampiran 1 hal 29-30 tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Seni Anak Usia 5-6 tahun yaitu anak dapat membuat sebuah hasil karya. Hasil karya yang dimaksud Depdiknas (2010), kegiatan pembelajaran yang bertujuan agar anak dapat menciptakan dari hasil imajinasinya. Untuk menciptakan hasil karya diperlukan daya imajinasi anak dan hasilnya dapat memberikan penghargaan dari hasil karya yang dibuatnya.

Selain itu untuk mewujudkan suatu kreativitas Jojoh Nurdiana dan Cicih Sunarsih (2016:18) menjelaskan bahwa untuk mewujudkan suasana pertumbuhan dan perkembangan seni dapat dilakukan dengan kegiatan bermain. Menurut Suratno, (2005:39) ada empat hal yang harus dilakukan, yaitu 1) melalui pendekatan personal, kegiatan ini perlu memberikan dukungan agar anak dapat melakukannya dengan baik sebab umumnya anak memiliki tingkat kreasi dan keunikan yang berbeda-beda, 2) melalui dorongan motivasi, karena adanya dukungan diri dan keluarga yang memiliki peranan dalam tumbuh kembang anak, 3) membutuhkan proses dan kesempatan yang sama untuk belajar mengembangkan kreativitasnya, (4) melalui hasil karya, memberikan panismen dalam bentuk hadiah atau reward.

Selain itu Maslow dan Roger menjelaskan bahwa kreativitas adalah kegiatan untuk mengaktualisasikan diri yang ada dalam kepribadian pada anak, (Yuliani Nurani, 2010:40). Dalam mengaktualisasikan diri Suratno (2005: 24) menjelaskan pengertian kreativitas adalah kegiatan aktivitas untuk dapat menghasilkan kegiatan yang orisinal, mencari sesuatu yang bernilai, hasil buah pikiran, dan menghasilkan produk yang baru.

Lain halnya Elizabeth Hurlock (1978:4) ia menjelaskan bahwa kreativitas yang dilakukan anak dapat menghasilkan hasil karya anak. Hasil karya yang dimaksud adalah media pembelajaran. Media menurut Heinich, Molenda, dan Russel dalam buku Media dan Sumber Belajar TK, kata media sendiri berasal dari bahasa latin

yang merupakan kata *medium* dari bentuk jamak. Secara harfiah media berarti perantara atau pengantar, jadi media merupakan alat perantara informasi belajar atau perantara pesan (Badruz Zaman. 2009).

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002) yang ditulis dalam buku Media Pengajaran tentang *Association of Education and Communication Technology* (AECT) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang dimanfaatkan orang untuk mempertinggi proses belajar anak dalam pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapainya. Sedangkan pengertian yang berbeda dari NEA (National Education Assosiation) yang dimana media merupakan bentuk-bentuk komunikasi baik secara tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Salah satu media yang dimaksud yaitu boneka jari. Boneka jari ini terbuat dari kain fanel yang dibentuk pola menyerupai bentuk manusia, binatang, buah dan lain sebagainya kemudian dimasukan kedalam jari-jari tangan manusia dan dimainkan sesuai dengan karakter yang dilakonkan. Boneka jari ini sangat menarik bagi anak karena bentuknya bermacam-macam seperti binatang, buah dan lain-lain, tetapi ada juga yang bisa didapatkan per paket, seperti boneka jari dengan paket keluarga yang terdiri dari anggota keluarga inti yaitu kakek, nenek, ayah, ibu, anak perempuan dan anak laki-laki. Boneka jari juga terkadang dibuat dengan membentuk tokoh tokoh dengan tema animasi dan kartun (Sukartini. 2014).

Menurut (Yakub, 2010) macam-macam boneka dilihat dari bentuk dan cara memainkannya, antara lain: *Finger Puppet*, Dibuat dengan alat sederhana seperti tutup botol, bola pingpong, bambu kecil yang dapat digunakan sebagai kepala boneka. Sesuai dengan namanya boneka ini dimainkan dengan menggunakan jari tangan. Kepala boneka diletakkan pada ujung jari. Dapat juga dibuat dari sarung tangan, dimana pada ujung jari sarung tangan tersebut sudah berbentuk kepala boneka dan dengan demikian pencerita tinggal memainkannya. Berikut gambar langkah-langkah dalam pembuatan *Finger Puppet* sesuai dengan tema PAUD :



Gambar 1. *Finger Puppet*

Menurut Montolalu dkk dalam (Hutami & Ramli, 2018) disebutkan manfaat bermain *Finger Puppet* ditinjau dari praktisi pendidikan NAECY, antara lain 1) Anak dapat menjelajah dunia secara luas; 2) Membantu mengembangkan pengetahuan dalam sosio-kultur; 3) Membantu anak untuk mengungkapkan ide serta mengekspresikan emosi; 4) Sebagai sarana untuk melatih anak dalam problem solving; 5) Membantu anak mengembangkan kemampuan berbahasa dan mengenal huruf.

Permainan *Finger Puppet* dengan menggunakan sarana Panggung Boneka dapat memberikan daya tarik sendiri dalam permainan suatu pertunjukan.

Panggung boneka juga dibagi menjadi dua jenis, antara lain panggung boneka dua dimensi dan panggung boneka tiga dimensi. (Soekanto dalam (Solihati, 2014). Studio panggung teater boneka merupakan ruangan yang berada di atas panggung, di atas panggung tersebut disediakan tempat untuk memainkan boneka, area, dan latar untuk mementaskan pertunjukkan boneka. Berikut panggung boneka yang digunakan dalam kegiatan ini.



Gambar 2. Panggung Boneka

Melalui studio panggung teater ini anak diberi kesempatan untuk bermain boneka dan mengktualisasikan permainan tersebut. (Hutami & Ramli, 2018). Boneka panggung merupakan tempat yang digunakan sebagai sarana untuk menampilkan cerita melalui tokoh-tokoh boneka sebagai pemerannya. Panggung boneka juga dibagi menjadi dua jenis, antara lain panggung boneka dua dimensi dan panggung boneka tiga dimensi. (Soekanto dalam (Solihati, 2014). Jadi Finger Puppets Menggunakan Studio Teater Panggung Boneka adalah boneka jari terdiri dari 5 boneka jari yang terdapat panggung mini dan yang dipentaskan melalui Studio Teater Panggung Boneka.

Alternatif dan prioritas pemecahan masalah dapat dilakukan dengan memberikan Program Kemitraan Masyarakat yang berjudul “Mendongeng Guruku Hebat Guruku Kreatif”. Dalam upaya untuk lebih menyukkseskan jalannya kegiatan ini maka pengabdian ini juga akan menggandeng profil yang terkait yaitu Pimpinan Daerah Aisyiyah Palopo, Kampung Dongeng Makassar, Dosen yang nantinya akan berperan dan bertugas sebagai fasilitator, motivator, dinamisator maupun Pembina dalam upaya mensukkseskan Program Kemitraan Masyarakat.

Berdasarkan hasil *Fokus Group Discussion*, serta pengamatan di lapangan yang dilakukan, maka justifikasi pengusul dan mitra dihasilkan klasifikasi permasalahan yakni permasalahan prioritas. Maka permasalahan prioritas mitra, (1) Mitra membutuhkan pengetahuan dasar mendongeng Guru PAUD; (2) mitra membutuhkan kegiatan dalam mengembangkan media mendongeng; (3) Mitra membutuhkan keterampilan dalam mengembangkan media mendongeng; (4) Mitra membutuhkan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat tempat pertunjukan; (5) Mitra membutuhkan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat alat bantu pembelajaran dalam bercerita; (6) Mitra membutuhkan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat kreasi dari bahan bekas atau sisa; (7) Mitra membutuhkan pengetahuan dan pelatihan metode dan teknik bercerita dan mendongeng; (8) Mitra membutuhkan pengetahuan dan pelatihan dalam membuat naskah cerita; (9) mitra membutuhkan pelatihan dan pendampingan pentas akhir

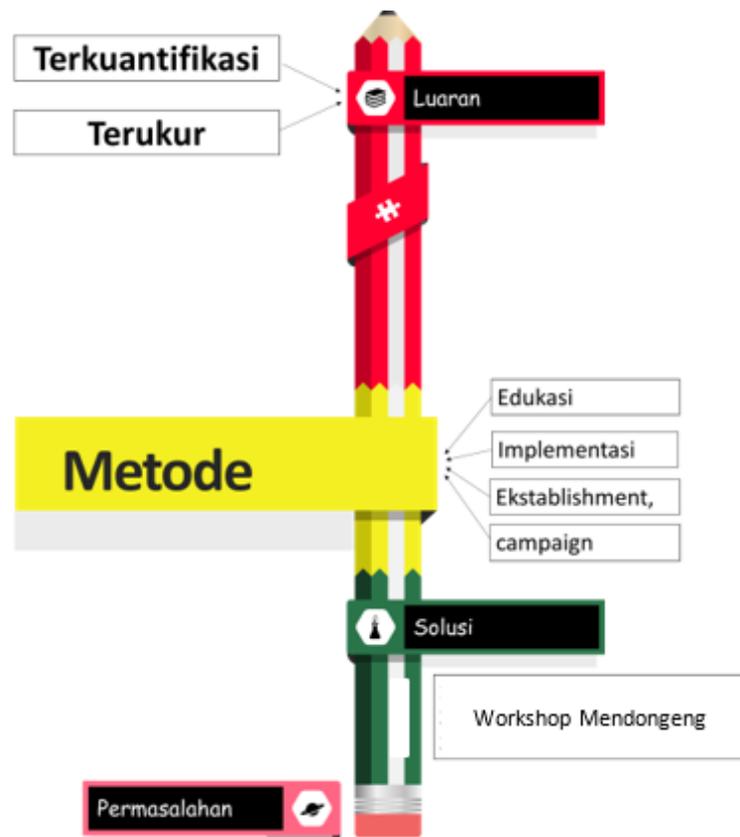
puncak tema. Berdasarkan uraian beberapa permasalahan mitra, maka solusi dan bentuk realisasinya berupa strategi yang ditetapkan untuk menyelesaikan masalah mitra dalam menopang pengembangan kegiatan sekolah. Solusi yang ditawarkan dengan Program Kemitraan Masyarakat rincian sebagai Workshop Mendongeng Guruku Hebat Guruku Kreatif.

Metode

Untuk melaksanakan Program Kemitraan Masyarakat Stimulus diperlukan empat tahapan yakni pelatihan, pendampingan, praktek dan pengadaan literatur keilmuaan. Untuk melaksanakan diperlukan strategi untuk melaksanakannya yaitu edukasi,implementasi, *ekstablishment*, *campaign*.

1. Edukasi, pada tahap ini workshop dan pelatihan
2. Implementasi, pelatihan dan pendampingan
3. *Ekstablishment*, terbentuknya peningkatan kegiatan dan pembinaan mitra
4. *Campaign* menghadirkan lembaga terkait yakni Pimpinan Daerah Aisyiah Palopo, Kampung Dongeng Makassar, Dosen PGPAUD Universitas Muhammadiyah Palopo.

Pengabdian Kemitraan Masyarakat ini dilakukan pada tanggal 14 Desember 2019 di Muhammadiyah *Convention Centre* Palopo (MCC Palopo), Kota Palopo, Sulawesi Selatan. Program Kemitraan Masyarakat ini dilakukan dengan Workshop Mendongeng Guruku Hebat Guruku Kreatif.



Gambar 3. Diagram Model Pelaksanaan dan Tahapan Kegiatan

Pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini akan terlaksana dengan baik melalui kerjasama dan partisipasi aktif dari pengusul dan mitra. Mitra akan ditempatkan sebagai subyek, dan sekaligus obyek program. Selain partisipasi sebagai kelompok sasaran atau peserta dalam pelatihan yang akan dilaksanakan, mitra juga berpartisipasi penuh mulai dari awal sampai akhir kegiatan seperti dalam hal penyiapan administrasi dan beberapa peralatan yang dibutuhkan dan difasilitasi oleh Tim Pengusul.

Kegiatan monitoring dan evaluasi dilakukan secara menyeluruh mulai dari saat survey awal di lapangan, *Focus Discussion Group*, sampai pada saat berakhirnya kegiatan. Sebelum dilakukan workshop, terlebih dahulu dilakukan penelusuran informasi mengenai kebutuhan dan berbagai persoalan yang dialami oleh mitra. Tim pengusul Program Kemitraan Masyarakat akan membuka akses kepada lembaga dan berbagai pihak yang dapat membantu jalannya Proses Kegiatan Pengabdian ini. Sebagai tindak lanjut tim pengusul melakukan pengukuran kemajuan program dalam meningkatkan kualitas, kinerja, atau produktivitas program pendampingan pemberdayaan, sehingga fokus ditujukan kepada input, proses, output, dan manfaat yang diperoleh

Hasil

Kegiatan workshop yang dilaksanakan pada tanggal 14 Desember 2019 di Muhammadiyah Convention Centre Palopo (MCC Palopo), Kota Palopo, Sulawesi Selatan pada pukul 08.00-17.00. Kegiatan berlangsung dengan sangat baik, para peserta sangat antusias terhadap materi yang dipaparkan oleh tim PKM. Judul materi yang dipaparkan oleh tim PKM sangat menarik.



Gambar 4. Pemaparan Materi

Pada gambar 4, pemateri sedang memaparkan materi mendongeng yaitu mendongeng yang dapat dikembangkan berdasarkan tema teks suatu cerita. Selanjutnya pemateri juga memaparkan tentang memanfaatkan alat peraga media boneka tangan dan media wayang dalam kegiatan mendongeng..

Materi dipaparkan selama 35 menit dan sesi tanya jawab sebanyak 40 menit, yang dihadiri sebanyak 73 peserta.



Gambar 5. Sharing Pertanyaan

Materi diawali dengan pertanyaan untuk melihat seberapa besar pemahaman peserta terhadap materi mendongeng, pertanyaan pemantik dilakukan dengan pertanyaan pengalaman pendidik pernah atau tidak dalam melakukan kegiatan mendongeng di luar sekolah dan seluruhnya menjawab ada yang pernah dan ada yang belum. Setelah diberikan materi dan melakukan tanya jawab, para peserta dibentuk menjadi 20 kelompok. Setiap kelompok diberikan alat dan bahan dalam membuat media boneka dan membuat rancangan dalam kegiatan mendongeng. Setelah itu siswa diberikan bimbingan oleh tim PKM, agar proses kegiatan berjalan dengan baik.

Sebelum melaksanakan kegiatan mendongeng guru terlebih dahulu harus merancang kegiatan bercerita berupa langkah-langkah yang harus ditempuh secara sistematis. Langkah-langkah dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Menetapkan tujuan dan tema yang dipilih untuk kegiatan mendongeng

Tujuan kegiatan mendongeng ada dua yaitu: memberikan informasi tentang nilai-nilai sosial, moral atau keagamaan. Tema dipilih berdasarkan pada tujuan yang telah ditetapkan serta berdasarkan pada kehidupan anak di dalam keluarga, disekolah, atau di masyarakat.

2. Menetapkan bentuk bercerita yang dipilih.

Misalnya mendongeng dengan membaca langsung dari buku cerita, menggunakan gambar-gambar, menggunakan papan flannel, dst.

3. Menetapkan bahan dan alat yang diperlukan dalam kegiatan mendongeng.

Sesuai dengan bentuk bercerita yang telah dipilih yakni bercerita dengan membaca buku, maka guru menyiapkan buku yang sesuai dengan tema cerita serta memperlihatkan kepada anak gambar-gambar yang ada pada buku tersebut.

4. Menetapkan rancangan langkah-langkah kegiatan bercerita.

Setelah peserta selesai dalam membuat media boneka dan membuat rancangan dalam kegiatan mendongeng, peserta kelompok diberikan kesempatan untuk melakukan demonstrasi dalam mendongeng. Berikut hasil kegiatan kelompok.



Gambar 6. Demonstrasi Mendongeng

Selain itu juga para peserta sangat antusias dalam melakukan demonstrasi kegiatan mendongeng.

Diskusi

Kegiatan mendongeng merupakan kegiatan yang memiliki manfaat besar bagi perkembangan anak serta pencapaian tujuan pendidikan. Adanya kegiatan mendongeng 1) dapat membuat anak usia PAUD mendengarkan cerita yang menarik yang dekat dengan lingkungannya merupakan kegiatan yang mengasyikan; 2) Guru dapat memanfaatkan kegiatan mendongeng untuk menanamkan kejujuran, keberanian, kesetiaan, keramahan, ketulusan, dan sikap-sikap positif yang lain dalam kehidupan lingkungan keluarga, sekolah, dan luar sekolah; 3) Mendongeng juga memberikan sejumlah pengetahuan sosial, nilai-nilai moral dan keagamaan; 4) Kegiatan mendongeng memberikan pengalaman belajar untuk berlatih mendengarkan; 5) Memungkinkan anak mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, maupun psikomotorik; 6) Memungkinkan pengembangan dimensi perasaan anak PAUD; 7) Metode mendongeng

dipergunakan guru untuk memberikan informasi tentang kehidupan sosial anak dengan orang-orang yang ada di sekitarnya dengan bermacam pekerjaan; 8) Membantu anak membangun bermacam peran yang memungkinkan dipilih anak, dan bermacam layanan jasa yang ingin disumbangkan anak kepada masyarakat. Adapun dokumentasi dengan pemateri Kampung Dongeng Indonesia



Gambar 8. Tim PKM dengan Pemateri

Dari kegiatan PKM ini bahwa kemampuan peserta mendongeng perlu dilatih kembali agar lebih lancar dalam kegiatan mendongeng. Kegiatan mendongeng itu harus menarik dan memikat perhatian guru itu sendiri. Kalau mendongeng itu menarik dan memikat perhatian, maka guru akan bersungguh sungguh dalam menceritakan kepada anak secara mengasikkan. mendongeng itu harus sesuai dengan kepribadian anak, gaya dan bakat anak, supaya memiliki daya tarik terhadap perhatian anak dan terlibat aktif dalam kegiatan mendongeng. Mendongeng itu harus sesuai dengan tingkat usia dan kemampuan mencerna isi cerita anak PAUD.

Kesimpulan

Mendongeng merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar bagi anak PAUD dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan. Dari kegiatan PKM ini bahwa kemampuan peserta mendongeng perlu dilatih kembali agar lebih lancar dalam kegiatan mendongeng. Mendongeng yang dibawakan guru harus menarik, dan mengundang perhatian anak dan tidak lepas dari tujuan pendidikan bagu anak PAUD.

Dalam penerapan strategi pembelajaran melalui mendongeng guru harus menyusun langkah-langkah pembelajaran melalui bercerita dan menguasai teknik-teknik mendongeng yang baik agar anak tertarik dan memahami isi dan tujuan yang ingin di sampaikan guru kepada anak didik. Melalui mendongeng terdiri dari 5 langkah, adalah sebagai berikut: menetapkan tujuan dan tema, menetapkan bentuk bercerita yang dipilih, menetapkan bahan dan alat yang diperlukan, menetapkan

rancangan langkah-langkah kegiatan mendongeng, menetapkan rancangan penilaian kegiatan mendongeng. Tema yang dapat dipilih sebagai materi mendongeng sangatlah banyak dan beragam, diantaranya adalah tema-tema yang berkaitan dengan kehidupan anak sehari-hari.

Pengakuan

Terimakasih kepada pemateri Kampung Dongeng Makassar memberikan sharing pengetahuan dan pengalamannya dengan Guru PAUD dan Praktisi PAUD se Kota Palopo dan sekitarnya. Semoga PKM ini memberikan manfaat seluruh peserta dan menjadi pembelajaran disekolahnya

Daftar Referensi (Arial, size 13)

- Badru Zaman, dkk. 2009. Media dan Sumber Belajar. Jakarta: Universitas Terbuka. Depdiknas. 2007
- Ditbinlitabmas. 2018. Panduan Pelaksanaan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Di Perguruan Tinggi. Jakarta: RISTEKDIKTI
- Hutami, E. P., dan Ramli, S. A. (2018, September). Studio Teater Panggung Boneka Sebagai Sarana Pembelajaran PAUD Di Kota Palopo. AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak, IV(2), 46-60.
- Jojoh Nurdiana dan Cicih Sunarsih (2016). Modul Guru Pembelajaran TK Kelompok C. Bandung: PPPPTK TK DAN PLB.
- Pemerintah Daerah Kota Palopo. 2015. *Kota Palopo dalam Angka*. BPS Kota Palopo.
- Permendikbud 137. (2014). Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak. Jakarta: Permendikbud.
- Permendikbud 146. (2014). Kurikulum 2013 PAUD. Jakarta: Permendikbud.
- Solihati. (2014). Efektifitas Media Panggung Boneka Untuk Meningkatkan Kemampuan. Jurnal Stit NU Al-Hikmah, 1-12.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2002. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru.
- Suratno. (2005). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas
- Yakub, Y. P. (2010). Mengenal Aneka Teater Boneka. Bogor: Horizon