

P-45

PERAN DONGENG UNTUK MENGOPTIMALKAN PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

THE ROLE OF FAIRY TALES TO OPTIMIZE THE DEVELOPMENT OF EARLY CHILDREN

Rosa Imani Khan

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Email : rossa_rose@unpkediri.ac.id

Diterima 09-10-2020	Diperbaiki 14-10-2020	Disetujui 7-12-2020
---------------------	-----------------------	---------------------

ABSTRAK

Digitalisasi di berbagai sektor kehidupan merupakan ciri dari Era Revolusi Industri 4.0 saat ini. Kian hari masyarakat kian menyukai kepraktisan yang disuguhkan oleh alat modern nan canggih bernama gadget. Tingginya tingkat penggunaan gadget tidak hanya muncul pada orang dewasa, tapi juga pada anak-anak. Banyaknya orangtua yang mengizinkan anak untuk berlama-lama bermain gadget agar anak menjadi tenang dan tidak rewel, membuat anak semakin asyik dengan gadget dan acuh terhadap lingkungan di sekitarnya. Jika kondisi ini dibiarkan terjadi terus-menerus, maka lama-kelamaan anak akan menjadi ketergantungan dengan gadget. Waktu yang dimiliki oleh anak dapat menjadi terbuang begitu saja karena saat anak memainkannya, tidak jarang jadi lupa waktu. Padahal penggunaan gadget yang berlebihan akan membawa dampak negatif bagi tumbuh-kembang anak. Masa usia dini adalah masa awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang hidup manusia. Setiap anak mempunyai potensi untuk menjadi lebih baik di masa mendatang apabila diberi rangsangan, bimbingan, bantuan dan perlakuan yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya, salah satunya adalah dengan mendongeng kepada anak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dongeng dan manfaatnya bagi anak usia dini. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif. Data-data yang diperlukan dikumpulkan melalui studi pustaka kemudian dilakukan interpretasi untuk mendeskripsikan tentang dongeng dan mengungkap manfaat dongeng bagi perkembangan anak usia dini. Dongeng merupakan bentuk sastra lama yang menceritakan kejadian luar biasa yang penuh khayalan dan tidak betul-betul terjadi. Mendongeng dapat dilakukan oleh orangtua untuk mengembangkan aspek-aspek kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan), sosial, dan aspek konatif (penghayatan) dalam diri anak. Isi cerita dari dongeng dapat membekali anak dengan sesuatu yang bermanfaat bagi hidupnya karena menyajikan "imitation of life" (konsep mimesis yang dapat membuat anak lebih paham akan kehidupan dan permasalahannya) dan dapat membuka cakrawala pemikiran anak sehingga mendapatkan nilai-nilai yang berharga dan bermanfaat, termasuk dapat membentuk karakter yang positif dalam diri anak.

Kata kunci: *dongeng, anak usia dini.*

ABSTRACT

Digitalization in various sectors of life is a feature of the current Industrial Revolution Era 4.0. People increasingly like the practicality that is served by modern and sophisticated tools called gadgets. The high level of gadget use appears not only in adults, but also in children. The number of parents who allow children to play gadgets for a long time so that the children are calm and not fussy, making children more engaged with gadgets and indifferent to the environment around them. If this condition is allowed to happen continuously, then over time the child will become dependent on gadgets. Time owned by children can be wasted because when children play, they often forget the time. Even though excessive use of gadgets will have a negative impact on children's development. Early childhood is the beginning of the most important and fundamental throughout the human life span. Every child has the potential to be better in the future if given stimulation, guidance, assistance and treatment in accordance with the level of growth and development, one of which is by telling stories to children. This study aims to describe fairy tales and their benefits for

early childhood. This research was conducted using qualitative methods. The necessary data is collected through literature study and then interpreted to describe fairy tales and reveal the benefits of fairy tales for early childhood development. Fairy tales are an old literary form that tells about extraordinary events that are imaginary and do not actually happen. Storytelling can be done by parents to develop cognitive (knowledge), affective (feeling), social, and conative (appreciation) aspects in children. The contents of stories from fairy tales can equip children with something that is useful for their lives because they present an "imitation of life" (mimetic conception that can make children understand more about life and its problems) and can open up the child's mindset so that they get valuable and useful values, including being able to form a positive character in children.

Keywords : *fairy tales, early childhood.*

PENDAHULUAN

Tidak dapat dipungkiri, pesatnya perkembangan kecanggihan teknologi sudah di depan mata. Digitalisasi di bermacam-macam sektor kehidupan merupakan ciri dari Era Revolusi Industri 4.0 saat ini. Kian hari masyarakat kian menyukai kepraktisan yang disuguhkan oleh alat modern nan canggih bernama *gadget*. *Gadget* adalah suatu istilah dalam Bahasa Inggris yang memiliki arti sebuah peralatan elektronik yang berukuran kecil namun memiliki banyak fungsi. *Gadget* dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC, *smartphone* dan lain-lain [1]. Masyarakat terasa begitu antusias menggunakan *gadget* dan internet, tidak peduli tua atau muda, laki-laki atau perempuan, kaya atau miskin, masyarakat yang tinggal di kota atau di desa. Seluruh lapisan masyarakat sudah tidak asing lagi dengan berbagai jenis *gadget* dan internet.

Di tengah pesatnya kemajuan teknologi saat ini, manusia tidak boleh terlalu terlena dan menjadi "budak" teknologi. Manusia harus terus menjaga perannya terhadap perkembangan kualitas generasi penerus bangsa.

Mendongeng adalah suatu bentuk tradisi lisan dalam mengkomunikasikan sebuah rekaman peristiwa-peristiwa kehidupan yang telah ada sejak berabad-abad lalu. Tradisi ini terus berkembang dan sempat menjadi primadona bagi seorang ibu atau nenek untuk mengantarkan putra-putri atau cucu-cucunya tidur.

Namun seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi saat ini dan bergesernya gaya hidup, tradisi mendongeng rupanya banyak ditinggalkan oleh para orangtua. Bahkan seorang ibu yang pada zaman dulu biasanya mendongeng untuk anaknya sebelum tidur, dewasa ini seringkali tidak menyadari bahwa anaknya sudah tertidur karena asyik sendiri dengan tayangan televisi atau *smartphone*-nya [2].

Tingginya tingkat penggunaan *gadget* tidak hanya muncul pada orang dewasa, tapi

juga pada anak-anak. Orang dewasa biasanya menggunakan *gadget* untuk alat komunikasi, berselancar mencari informasi, membuka aplikasi, bermain *game*, dan lain-lain. Sedangkan bagi anak-anak, *gadget* biasanya digunakan untuk media belajar, bermain *game* dan menonton video animasi [3].

Saat ini, *gadget* memiliki berbagai desain yang praktis dan menarik, ditambah lagi dengan fitur *touchscreen* yang memudahkan pengoperasiannya. Berbagai aplikasi yang menarik bagi anak dengan mudah dapat disematkan ke dalamnya. Inilah alasan mengapa anak begitu menyukai *gadget*. Selain itu, *gadget* dapat menyajikan dimensi-dimensi gerak, suara, warna dan lagu-lagu secara sekaligus, serta tidak dapat marah jika anak merasa jengkel saat memainkannya [4].

Berdasarkan survei yang telah dilakukan oleh situs *parenting* terbesar di Asia Tenggara, *The Asian Parent*, pada tahun 2014 98% anak-anak di kawasan Asia Tenggara telah menggunakan perangkat seluler. Anak-anak tersebut menggunakan perangkat atas izin orangtua mereka. Lebih lanjut lagi, hasil riset pada tahun 2014 yang dilakukan oleh Kementerian Informasi Indonesia yang bekerja sama dengan UNICEF menyatakan bahwa 98% anak dan remaja di Indonesia tahu tentang internet dan 79,5% di antaranya adalah pengguna internet [5].

Bagai pisau bermata dua, aktivitas bermain *gadget* bagi anak memang tidak selalu membawa dampak buruk. Dampak positif bermain *gadget* bagi anak yakni membentuk sikap cekatan, melatih fokus dan meningkatkan penguasaan Bahasa Inggris dalam diri anak. Situs *The Asian Parent* menjelaskan bahwa bahaya penggunaan *gadget* pada anak dapat dihindarkan dengan cara tidak membiarkan anak berlebihan terpapar oleh teknologi tersebut. Apalagi sudah diberi *gadget* sendiri saat anak masih berumur di bawah 12 tahun, karena dapat menghambat tumbuh kembang fisik, otak bahkan mentalnya. Radiasi gelombang elektromagnetik yang dihasilkan

oleh *gadget* tak terlihat, dampaknya juga tidak muncul secara langsung.

Saat-saat sekarang ini bagi anak, bermain *smartphone* terasa lebih menyenangkan apabila dibandingkan dengan bermain bersama orang lain atau teman sebayanya karena *smartphone* memiliki banyak sekali aplikasi yang menarik. Selain itu, banyak orangtua yang lebih memilih untuk memberikan *smartphone* kepada anaknya agar anak dapat duduk tenang dan tidak rewel. Inilah yang membuat anak semakin merasa asyik dengan *smartphone* dan jadi acuh terhadap lingkungan sekitarnya. Jika kondisi ini dibiarkan terjadi terus-menerus, maka lama-kelamaan anak akan jadi ketergantungan dengan *smartphone*[6].

Lebih jauh lagi, saat anak sudah mengalami ketergantungan terhadap *smartphone*, waktu yang dimiliki oleh anak dapat menjadi terbuang begitu saja. Saat anak bermain *smartphone*, tidak jarang jadi lupa waktu. Inilah yang membuat anak dapat kehilangan momentum terbaiknya untuk mengasah berbagai aspek perkembangan dalam dirinya. Mengingat masa usia dini adalah masa awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang hidup manusia. Perkembangan yang didapat pada masa ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan tahap selanjutnya, termasuk produktivitas kerja di masa dewasa.

Aktivitas memainkan *gadget* oleh anak di era digitalisasi saat ini memang tak dapat dipungkiri. Walau demikian, orangtua harus terus mencari cara untuk dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak sekaligus meminimalisir dampak negatif dari aktivitas memainkan *gadget*[7]. Salah satunya adalah mulai menggiatkan lagi aktivitas mendongeng untuk anak.

Mendongeng adalah kegiatan yang sepertinya sepele. Namun mendongeng memiliki manfaat yang sangat besar untuk perkembangan anak. Jika aktivitas mendongeng ini dilakukan dengan pendekatan yang akrab dan hangat kepada anak, maka akan dapat membuka cakrawala pemikiran anak sehingga anak akan mendapatkan nilai-nilai yang berharga dan bermanfaat bagi diri anak, termasuk dapat membentuk karakter yang positif dalam diri anak [8].

Berdasarkan paparan di atas, penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam lagi tentang dongeng dan manfaatnya bagi perkembangan anak usia dini.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yakni suatu penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau tulisan. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berupaya menggali dan memaknai apa yang terjadi pada individu atau kelompok, yang berasal dari persoalan sosial atau kemanusiaan [9].

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan metode studi pustaka. Penggunaan metode ini bertujuan untuk mendapatkan data dari sumber-sumber tertulis yang berkaitan dengan pokok permasalahan. Data yang telah terkumpul kemudian diinterpretasi untuk mendeskripsikan tentang dongeng dan mengungkap manfaat dongeng bagi perkembangan anak usia dini. Selanjutnya, hasil analisis data akan disajikan dalam bentuk deskripsi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang sedang berada dalam proses perkembangan yang pesat dan fundamental bagi tahap perkembangan berikutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia nol sampai delapan tahun. Pada masa ini, proses pertumbuhan dan perkembangan anak dalam berbagai aspek sedang berjalan sangat cepat [10].

Hasil penelitian Osborn dkk [11], menjelaskan bahwa perkembangan intelektual akan terjadi begitu pesat di tahun-tahun awal kehidupan seorang anak. Sekitar 50% variabilitas kecerdasan orang dewasa sudah terjadi saat individu berusia empat tahun. Peningkatan 30% berikutnya akan terjadi pada usia delapan tahun dan 20% sisanya pada pertengahan atau akhir dasawarsa kedua individu. Pertumbuhan fungsional sel-sel saraf individu tersebut membutuhkan berbagai macam situasi pendidikan yang mendukung, misalnya situasi pendidikan dalam keluarga, masyarakat maupun sekolah [12].

Penjelasan di atas sejalan pula dengan hasil penelitian para ahli pendidikan yang mengemukakan bahwa pembentukan potensi belajar tiap individu terjadi dengan tahapan sebagai berikut: 1) 50% di umur 0-4 tahun; 2) 40% di umur 4-8 tahun; 3) 30% di umur 8-18 tahun; 4) 20% di umur 18-25 tahun; dan 5) 10% di umur 25-50 tahun [13].

Sedemikian pentingnya masa ini hingga seringkali disebut sebagai usia emas (*the golden age*). Tiap perkembangan yang didapatkan individu di masa ini akan sangat

mempengaruhi perkembangannya di tahap perkembangan selanjutnya, termasuk produktivitas kerja saat individu telah dewasa kelak. Hal yang penting untuk dipahami dalam hal ini adalah bahwa setiap anak mempunyai potensi untuk menjadi lebih baik di masa mendatang, namun potensi itu hanya dapat berkembang apabila anak diberi rangsangan, bimbingan, bantuan dan perlakuan yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya [12].

Di masa usia dini ini bercerita menjadi salah satu aktivitas penting karena kegiatan bercerita adalah salah satu metode pembelajaran seni bahasa tertua dan menjadi pelajaran yang sarat akan makna yang memegang peranan penting dalam sosialisasi nilai-nilai baru kepada anak [14].

Dongeng

Dongeng ialah bentuk sastra lama yang menceritakan kejadian luar biasa yang penuh khayalan (fiksi) dan tidak betul-betul terjadi [15]. Dongeng juga merupakan salah satu jenis cerita rakyat (*folktale*). Dongeng dapat berasal dari berbagai kelompok etnis, masyarakat, atau daerah tertentu di berbagai negara, baik yang berasal dari tradisi lisan ataupun yang sejak semula diciptakan secara tertulis. Contoh dongeng antara lain : Kancil Mencuri Timun, Bawang Merah dan Bawang Putih, Timun Mas, dan sebagainya [16].

Dongeng diceritakan utamanya adalah untuk kepentingan hiburan, meski terkadang ada dongeng yang melukiskan kebenaran, memiliki pesan moral, bahkan sindiran. Biasanya dongeng ini memiliki kalimat pembuka dan penutup yang bersifat klise. Dongeng tak hanya bercerita tentang manusia, tapi bisa tentang binatang, tanaman, dan sebagainya. Pada dasarnya semua yang ada di sekitar kita dapat diangkat menjadi sebuah dongeng. Menarik tidaknya dongeng tergantung dari kreativitas pendongengnya [2].

Ketertarikan pendengar terhadap suatu dongeng tidak lepas dari empat unsur pentingnya, yakni alur, tokoh, latar dan tema. Alur merupakan konstruksi dari suatu deretan peristiwa secara logis dan kronologis serta saling berkaitan, yang dialami oleh pelaku. Alur maju atau progresif biasanya diawali dengan pengenalan tokoh beserta wataknya, latar tempat, waktu, peristiwa dan latar suasana yang hendak dibangun dalam cerita. Kemudian tahap kemunculan konflik hingga merumit menjadi tahap konflik memuncak. Setelah konflik menjadi klimaks, si tokoh akan bangkit dan menemukan solusi atas konflik tersebut

(antiklimaks). Setelah solusi ditemukan, maka konflik akan selesai. Sedangkan alur mundur atau regresi merupakan kebalikan dari alur maju. Cerita diawali oleh tahap penyelesaian kemudian mundur ke tahap antiklimaks, klimaks, kemunculan konflik dan berakhir ke tahap pengenalan. Alur campuran atau maju-mundur, biasanya dimulai dengan tahap klimaks, kemudian mundur ke tahap kemunculan konflik agar pendengar tahu asal-mula konflik tersebut. Lalu dimundurkan kembali ke tahap pengenalan. Setelah itu baru dinaikkan lagi ke tahap antiklimaks dan berakhir dengan tahap penyelesaian.

Sedangkan tokoh adalah individu rekaan yang mengalami peristiwa yang ada dalam sebuah cerita. Tokoh dapat memiliki dua jenis sifat, yaitu protagonist (karakter yang melambangkan kebaikan, sikap positif dan teladan) dan antagonis (karakter yang jahat, tidak baik dan sering membuat nilai-nilai negatif).

Berikutnya latar, yakni tempat dan waktu terjadinya cerita. Terdapat latar sosial (mencakup penggambaran keadaan masyarakat, kelompok sosial dan sikapnya, adat kebiasaan, cara hidup, dan bahasa yang melatari peristiwa) dan latar fisik atau material (mencakup tempat, seperti bangunan atau daerah).

Tema merupakan arti pusat yang ada dalam suatu cerita. Pemikiran-pemikiran yang dikemukakan oleh pengarang dipengaruhi oleh pengalaman, jiwa, cita-cita dan ide yang diwujudkan melalui tema tersebut [17].

Beberapa ahli menggolongkan dongeng ke dalam beberapa jenis, salah satunya adalah Anti Aarne dan Stith Thompson [2]. Mereka mengklasifikasikan dongeng ke dalam empat golongan, antara lain:

- a) Dongeng Binatang (*Animal Tales*), merupakan dongeng tentang kehidupan binatang yang digambarkan dapat berbicara seperti manusia. Di Indonesia, dongeng binatang yang populer adalah “Si Kancil”.
- b) Dongeng Biasa (*Ordinary Folktales*), merupakan dongeng yang ditokohi oleh manusia dan menceritakan tentang kisah suka duka seseorang. Menurut Danandjaja [2], di Indonesia, dongeng biasa ini memiliki beberapa tipe, yakni:
 - 1) Tipe “Cinderella” (tokoh wanita yang tidak memiliki harapan dalam hidupnya), misalnya “Bawang Merah dan Bawang Putih” dan tipe “Male Cinderella” (tokoh wanita yang tidak

- memiliki harapan dalam hidupnya), misalnya “Joko Kendhil”.
- 2) Tipe “Oedipus” (memiliki motif ramalan, pembunuhan seorang ayah oleh anak kandungnya, dan perkawinan sumbang oleh antara ibu dan putra kandungnya), contohnya “Sangkuriang”.
 - 3) Tipe “Swan Maiden” (dongeng yang mengisahkan seorang bidadari yang terpaksa menjadi manusia karena pakaian bidadarinya disembunyikan oleh seorang lelaki saat ia sedang mandi, kemudian ia menjadi menjadi istri dari lelaki tersebut dan baru dapat kembali ke kahyangan setelah ia menemukan kembali pakaian bidadarinya), misalnya “Joko Tarub”.
- c) Lelucon dan Anekdot (*Jokes and Anecdotes*), adalah dongeng yang menggelikan hati sehingga membuat pendengar dan bahkan pendongengnya tertawa. Anekdot berasal dari kisah nyata, bisa tentang kehidupan si pencerita atau fakta tentang kehidupan manusia secara umum. Sedangkan lelucon berasal dari ide imajinasi atau rekaan si pencerita.
- d) Dongeng Berumus (*Formula Tales*), merupakan dongeng yang strukturnya terdiri dari pengulangan. Ada tiga bentuk dongeng ini, antara lain:
- 1) Dongeng berantai (*chain tales*), yaitu dongeng yang terbentuk dengan cara menambah keterangan lebih rinci pada setiap pengulangan inti cerita.
 - 2) Dongeng untuk mempermainkan orang (*catch tales*), yaitu cerita fiktif untuk memperdayai orang karena akan menyebabkan pendengarnya mengeluarkan pendapat yang bodoh. Bentuknya hampir sama dengan teka-teki untuk memperdaya orang (*catch question*). Bedanya, *catch tales* selalu dimulai dengan sebuah cerita dan bukan hanya pertanyaan saja. Pertanyaan akan diajukan oleh pendengarnya yang bingung.
 - 3) Dongeng yang tidak ada akhirnya (*endless tales*), yaitu dongeng yang jika diteruskan tidak akan sampai pada batas akhir. Contohnya cerita tentang seekor semut yang ingin memindahkan sebukit pasir dari Jakarta ke Tangerang.
- Sedangkan Menurut Al-Qudsy dan Nurhidayah [18], berdasarkan ide ceritanya, dongeng dapat dibagi menjadi enam macam, antara lain: (1) dongeng tradisional (dongeng yang idenya bersumber dari cerita-cerita rakyat

atau asal-usul terjadinya suatu daerah), (2) dongeng futuristik atau modern (dongeng yang idenya bersumber dari imajinasi tentang masa depan), (3) dongeng pendidikan (dongeng yang sengaja dibuat untuk merubah perilaku seseorang), (4) dongeng fable (dongeng yang idenya bersumber dari hewan-hewan), (5) dongeng sejarah (dongeng yang idenya bersumber dari sejarah para tokoh), (6) dongeng terapi (dongeng yang sengaja dibuat untuk menangani orang-orang yang mengalami trauma terhadap suatu peristiwa).

Dongeng yang dipaparkan oleh orang yang dapat menghayati tokoh cerita dengan baik, seolah akan membawa pendengarnya seperti berada di tengah konflik dalam ceritanya. Sehingga pendengar dapat ikut merasa berdebar-debar, takut, khawatir, senang dan lega, bahkan menjerit dan berteriak [14].

Mendongeng

Mendongeng adalah menuturkan tentang perbuatan atau suatu kejadian dan disampaikan secara lisan untuk membagi pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain [19]. Priyono [2] menjelaskan bahwa mendongeng adalah bagian dari keterampilan berbicara yang tidak sekedar sebagai keterampilan berkomunikasi, namun juga sebagai seni. Pada masa lalu, mendongeng adalah kegiatan yang mendapat perhatian tersendiri, bahkan hidup pendongeng dijamin oleh raja. Di lingkungan istana, pendongeng bertugas menghibur raja di saat raja berduka. Oleh karena itu, pendongeng disebut dengan pelipur lara. Di luar kehidupan istana, nenek moyang kita ternyata juga hebat dalam bercerita. Petualangan di rimba raya atau samudera luas mereka dongengkan dengan penuh rasa bangga.

Mendongeng adalah aktivitas warisan nenek moyang yang perlu dilestarikan karena mengandung banyak manfaat. Dengan mendongeng, seseorang bisa menyajikan fakta-fakta secara sederhana, misalnya saat mendongeng tentang tentang sekuntum bunga mawar atau seekor ikan mas, secara tidak langsung si pendongeng telah mengajarkan ilmu pengetahuan alam kepada anak-anak secara sederhana dan menarik. Kegiatan mendongeng sebenarnya tidak sekedar bersifat hiburan saja, tetapi mempunyai tujuan. Tujuan dari mendongeng antara lain:

- a) Merangsang dan menumbuhkan imajinasi atau daya fantasi anak secara wajar
- b) Mengembangkan daya penalaran sikap kritis dan kreatif

- c) Menunjukkan kepedulian terhadap nilai-nilai luhur budaya bangsa
- d) Membantu membedakan perbuatan yang baik dan perlu ditiru dengan yang buruk dan tidak perlu ditiru
- e) Mendorong terbentuknya kepercayaan diri dan sikap terpuji pada anak

Agar tujuan-tujuan mendongeng yang telah dijelaskan di atas dapat tercapai, hendaknya dalam mendongeng dipilih dongeng yang sesuai dengan usia anak dan jalan cerita dalam dongeng tersebut jangan sampai menjadi mimpi buruk bagi anak. Dongeng hendaknya juga mengandung unsur-unsur nilai pendidikan sekaligus hiburan, bahasa yang digunakan juga harus sederhana dan sesuai dengan tingkat pengetahuan anak.

Lebih lanjut lagi, berikut ini adalah beberapa hal yang penting untuk diperhatikan saat mendongeng untuk anak, antara lain:

- a) Isi cerita harus sesuai dengan tahap perkembangan anak
- b) Mengandung unsur nilai-nilai pendidikan sekaligus hiburan
- c) Usahakan selalu tercipta suasana gembira saat mendongeng
- d) Bahasa yang digunakan hendaknya sederhana, sesuai tingkat pengetahuan anak
- e) Pendongeng harus dapat menghayati isi cerita yang dibawakan dan meresapi seluruh bagian dari cerita yang didongengkan
- f) Selalu mengamati perkembangan reaksi emosi pada diri anak dan tetap mempertahankan kesan menyenangkan
- g) Kata-kata yang diucapkan harus jelas, tidak seperti bergumam
- h) Melibatkan anak-anak secara aktif dalam cerita yang didongengkan
- i) Pendongeng hendaknya berusaha menjaga kerahasiaan jalan cerita agar anak tetap terpusat pada tiap adegan
- j) Durasi dongeng disesuaikan dengan situasi dan kemampuan anak dalam mendengarkan dongeng [18].

Terdapat dua macam cara mendongeng [20], yakni mendongeng tanpa alat peraga dan dengan alat peraga. Mendongeng dengan alat adalah dongeng yang disampaikan dengan menggunakan berbagai alat peraga atau properti sebagai penunjang cerita, misalnya menggunakan buku cerita, boneka tangan, dan lain sebagainya. Sedangkan mendongeng tanpa alat peraga hanya mengandalkan ekspresi, mimik wajah, intonasi dan suara-suara yang ditirukan pendongeng semirip mungkin dengan

suara aslinya. Dongeng yang berhasil menarik perhatian anak akan dengan mudah diserap oleh sensor memori, kemudian diteruskan ke memori jangka pendek dan dapat berlanjut ke dalam memori jangka panjang. Penggunaan media saat mendongeng dapat membuat anak merasa tertarik untuk memperhatikan dan menyimak pendongeng saat bercerita, karena terdapat benda-benda dengan bentuk dan warna yang menarik perhatian anak [21].

Manfaat Mendongeng untuk Anak

Sudjiman [14] menjelaskan bahwa saat seorang anak menyimak sebuah dongeng, sesungguhnya ia “memutuskan hubungan” dengan dunia nyata untuk sementara waktu. Ia memasuki dunia imajinasinya. Mungkin secara fisik anak tampak terbelenggu, tetapi berkat pemaparan si pendongeng, imajinasi anak akan aktif mengikuti tiap peristiwa yang ada dalam alur cerita. Selain itu, isi cerita dari dongeng tersebut dapat membekali anak dengan sesuatu yang bermanfaat bagi hidup mereka selanjutnya karena cerita menyajikan “imitation of life” (konsepsi mimesis yang dapat menjadikan anak-anak lebih paham akan kehidupan dan permasalahannya).

Seperti orang dewasa, anak-anak juga dapat memperoleh pelepasan emosional melalui pengalaman imajinatif yang tidak dialaminya secara nyata. Ternyata dongeng merupakan salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan aspek-aspek kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan), sosial, dan aspek konatif (penghayatan) anak-anak. Terdapat banyak manfaat yang dapat dipetik dari kegiatan mendongeng, baik bagi anak selaku pendengar maupun bagi pendongengnya. Manfaat-manfaat tersebut antara lain sebagai berikut:

- a) Membantu menumbuhkan sikap proaktif pada anak. Anak akan terlatih untuk bersikap proaktif (mampu membuat pilihan di kala mendapat stimulus) yang akan terus dikembangkan dalam hidupnya. Ini akan membantu mengoptimalkan perkembangan dan pertumbuhan jiwa serta kreativitas anak.
- b) Membantu mempererat hubungan anak dengan orangtuanya. Saat orangtua mendongeng, terbentuk jalinan komunikasi yang erat antara orangtua dengan anak. Melalui kata-kata yang diucapkan, belaian, pelukan, pandangan penuh sayang, senyuman, ekspresi kepedulian, dan sebagainya. Ini akan mempererat hubungan antara orangtua dengan anak. Anak akan merasa diperhatikan dan disayangi sehingga

- ia pun akan merasa lebih akrab dan dekat dengan orangtuanya. Kedekatan yang terjalin ini dapat membuat anak merasa lebih nyaman, aman dan bahagia sehingga menciptakan situasi yang kondusif bagi tumbuh-kembang fisik maupun psikisnya.
- c) Menambah pengetahuan anak. Cerita-cerita di dalam dongeng dapat memberi pengetahuan yang baru bagi anak. Misalnya cerita legenda asal mula suatu tempat akan memberi pengetahuan tentang nama-nama tempat dan nama-nama tokoh. Kemudian cerita tentang binatang dapat juga mengenalkan nama-nama binatang.
 - d) Melatih daya konsentrasi anak. Dongeng sebagai sarana informasi dan komunikasi yang digemari oleh anak-anak dapat melatih anak untuk memusatkan perhatian beberapa waktu terhadap objek tertentu. Saat menyimak dongeng, anak akan memperhatikan kalimat-kalimat yang diucapkan dan gambar-gambar atau boneka di tangan pendongeng. Pada saat itu, biasanya anak cenderung tidak mau diganggu. Ini menunjukkan bahwa anak sedang konsentrasi menyimak dongeng. Apalagi jika pendongeng mengajukan pertanyaan tentang dongeng yang disampaikan. Kemampuan konsentrasi yang baik dapat mendukung perkembangan kemampuan lainnya dalam diri anak
 - e) Menambah perbendaharaan kata anak. Saat mendongeng, akan ada banyak kata-kata yang digunakan, yang kemungkinan merupakan kata baru bagi seorang anak, dengan demikian perbendaharaan kata anak akan semakin bertambah. Semakin banyak dongeng yang didengar oleh anak, akan semakin banyak pula kata-kata baru yang anak kenali.
 - f) Menumbuhkan minat baca dalam diri anak. Jika pendongeng memaparkan dongeng menggunakan buku cerita, berarti ia telah mengenalkan benda bernama buku kepada anak. Jika anak tertarik, berarti ia telah menumbuhkan rasa cinta anak kepada buku. Selanjutnya, rasa cinta kepada buku akan memunculkan minat baca dalam diri anak.
 - g) Memicu daya pikir kritis anak. Seorang anak biasanya banyak bertanya tentang hal-hal baru yang belum pernah ia ketahui. Ketika mendengarkan dongeng yang belum pernah ia dengar sebelumnya, ia akan bertanya tentang hal baru tersebut. Hal ini akan melatih anak untuk mampu dan berani mengungkapkan apa yang ada dalam pikirannya dan memicu anak untuk berpikir kritis.
 - h) Merangsang perkembangan imajinasi, fantasi dan kreativitas anak. Anak-anak biasanya mempunyai rasa ingin tahu yang besar terhadap sesuatu yang menarik baginya. Rasa ingin tahu tersebut dapat menumbuhkan daya imajinasi, fantasi dan kreativitas dalam dirinya. Dongeng-dongeng yang disajikan dalam konteks olah logika akan semakin dapat membangkitkan kemampuan imajinasi, fantasi dan kreativitas anak.
- Memberi pelajaran kepada anak tanpa terkesan menggurui. Pada saat mendengarkan dongeng, anak dapat menikmati cerita dongeng yang disampaikan sekaligus memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya tanpa diberitahu secara langsung oleh pendongeng [2].

KESIMPULAN

Aktivitas memainkan *gadget* oleh anak di era digitalisasi saat ini memang tak dapat dipungkiri. Melihat segala kelebihan *gadget*, anak dapat sangat mudah menyukai *gadget* dan merasa bahwa bermain dengan *gadget* lebih menyenangkan daripada bermain dengan teman sebaya. Banyaknya orangtua yang meng"iya"kan anak untuk bermain *gadget* agar anak cenderung tenang dan tidak rewel, membuat anak semakin asyik dengan *gadget* dan acuh terhadap lingkungan di sekitarnya. Jika kondisi ini dibiarkan terjadi terus-menerus, maka lama-kelamaan anak akan jadi bergantung dengan *gadget*. Saat anak sudah mengalami ketergantungan dengan *gadget*, waktu yang dimiliki oleh anak dapat menjadi terbuang begitu saja karena saat anak memainkannya, tidak jarang jadi lupa waktu. Padahal penggunaan *gadget* yang berlebihan akan membawa dampak negatif bagi tumbuh-kembang anak.

Masa usia dini adalah masa awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang hidup manusia. Tiap perkembangan yang didapatkan individu di masa ini akan sangat mempengaruhi perkembangannya di tahap perkembangan selanjutnya. Setiap anak mempunyai potensi untuk menjadi lebih baik di masa mendatang, namun potensi itu hanya dapat berkembang apabila anak diberi rangsangan, bimbingan, bantuan dan perlakuan yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya, salah satunya adalah dengan mendongeng kepada anak.

Dongeng ialah bentuk sastra lama yang menceritakan kejadian luar biasa yang penuh khayalan (fiksi) dan tidak betul-betul terjadi. Sedangkan mendongeng adalah menuturkan tentang perbuatan atau suatu kejadian dan disampaikan secara lisan untuk membagi pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain. Aktivitas mendongeng merupakan media komunikasi yang ampuh dalam mentransfer ide dan gagasan kepada anak dalam sebuah kemasan yang menarik. Mendongeng adalah salah satu cara terbaik yang dapat dilakukan oleh orangtua untuk mengembangkan aspek-aspek kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan), sosial, dan aspek konatif (penghayatan) dalam diri anak. Selain itu, isi cerita dari dongeng tersebut dapat membekali anak dengan sesuatu yang bermanfaat bagi hidup mereka selanjutnya karena cerita menyajikan “imitation of life” (konsepsi mimesis yang dapat menjadikan anak-anak lebih paham akan kehidupan dan permasalahannya) dan dapat membuka cakrawala pemikiran anak sehingga anak akan mendapatkan nilai-nilai yang berharga dan bermanfaat bagi diri anak, termasuk dapat membentuk karakter yang positif dalam diri anak.

SARAN

Aktivitas memainkan *gadget* oleh anak di era digitalisasi saat ini memang tak dapat dipungkiri. Walau demikian, orangtua harus terus mencari cara/alternatif untuk dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak sekaligus meminimalisir dampak negatif dari aktivitas memainkan *gadget*. Salah satunya adalah mulai menggiatkan lagi aktivitas mendongeng untuk anak. Diharapkan para orangtua dapat terus menambah wawasan dan pengetahuan terkait manfaat dongeng, macam-macam dongeng hingga cara mendongeng yang efektif karena mendongeng untuk anak dapat membuka cakrawala pemikiran anak sehingga anak akan mendapatkan nilai-nilai yang berharga dan bermanfaat bagi diri anak, termasuk dapat membentuk karakter yang positif dalam diri anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah. Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, atas segala ridho, nikmat sehat, kemudahan dan kemurahan yang telah Dia berikan, sehingga penulis dapat merampungkan artikel ini.

Tentunya dalam menyelesaikan artikel ilmiah ini penulis banyak dibantu dan

didukung oleh berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini, penulis secara khusus ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Seluruh panitia penyelenggara dan dewan redaksi Seminar Nasional Inovasi Teknologi Terapan Politeknik Negeri Balikpapan
2. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri
3. Dr. Rr. Forijati, S.E., M.M. selaku Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat Universitas Nusantara PGRI Kediri
4. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri
5. Kaprodi beserta seluruh dosen Prodi PG-PAUD Universitas Nusantara PGRI Kediri
6. Suami, orangtua, saudara, kerabat dan sahabat penulis yang memberikan bantuan dan dukungan tak terhingga kepada penulis.

Terima kasih kepada seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu dan mendukung penulis dalam merampungkan tulisan ini. Semoga Allah SWT membalas budi baik kalian semua, amin.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Novitasari and N. Khotimah, “Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun,” *Teratai*, vol. 5, no. 3, pp. 182–186, 2016.
- [2] R. Rukiyah, “Dongeng, Mendongeng, dan Manfaatnya,” *Anuva*, vol. 2, no. 1, pp. 99–106, 2018, doi: 10.14710/anuva.2.1.99-106.
- [3] R. Syahra, *Informatika Sosial. Peluang dan Tantangan*. Bandung: LIPI, 2006.
- [4] A. Antara, “Mengapa Anak Sangat Menyukai Gadget? Begini Penjelasannya,” *okezone.com*, 2017. <https://lifestyle.okezone.com/read/2017/11/27/196/1821466/mengapa-anak-sangat-menyukai-gadget-begini-penjelasannya>.
- [5] N. Islami, “Pengaruh Gadget pada Anak,” *kominfo.go.id*, 2017. https://kominfo.go.id/content/detail/10161/pengaruh-gadget-pada-anak/0/sorotan_media.
- [6] R. Witarso, R. S. Mulyani, Urhananik,

- and N. R. Haerani, "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar," *Pedagogik*, vol. VI, no. 1, pp. 9–20, 2018.
- [7] P. A. Chusna, "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak," *Din. Penelit. Media Komun. Sos. Keagamaan*, vol. 17, no. 2, pp. 315–330, 2017, doi: 10.21274/dinamika/2017.17.2.315-330.
- [8] K. Priyono, *Terampil Mendongeng*. Jakarta: Grasindo, 2001.
- [9] S. S. K., *Menulis Ilmiah: Metodologi Penelitian Kualitatif*, Kedua. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2010.
- [10] Y. N. Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks, 2009.
- [11] D. Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2010.
- [12] I. Noorlaila, *Panduan Lengkap Mengajar PAUD. Kreatif Mendidik dan Bermain Bersama Anak*. Yogyakarta: Pinus Book, 2010.
- [13] K. L. Purwanti, "Perbedaan Gender Terhadap Kemampuan Otak Kanan Pada Siswa Kelas I," *J. Sawwa*, vol. 9, no. 1, pp. 107–122, 2013.
- [14] S. B. Utomo, "Mendongeng dalam Perspektif Pendidikan," *Agastya*, vol. 3, no. 01, pp. 1–8, 2013, doi: 10.25273/ajsp.v3i01.901.
- [15] Z. Habsari, "Dongeng Sebagai Pembentuk Karakter Anak," *Bibliotika*, vol. 1, no. 1, pp. 21–29, 2017.
- [16] B. Nurgiyantoro, *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2005.
- [17] Alsanudin, Rustiyarso, and Rosnita, "Peningkatan Kemampuan Berbicara Menggunakan Media Dongeng dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas 1 SD," *Khatulistiwa*, vol. 2, no. 11, 2013.
- [18] P. P. Ardini, "Pengaruh Dongeng dan Komunikasi Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 7-8 Tahun," *J. Pendidik. Anak*, vol. 1, no. 1, 2012, doi: 10.21831/jpa.v1i1.2905.
- [19] B. S. Bachri, *Pengembangan Kegiatan Bercerita di Taman Kanak-kanak, Teknik dan Prosedurnya*. Jakarta: Depdikbud, 2005.
- [20] I. M. Ralibi, *Fun Teaching*. Cikarang: Duha Khazanah, 2008.
- [21] M. Al-Qudsy and U. Nurhidayah, *Mendidik Anak Lewat Dongeng*. Yogyakarta: Madania, 2010.