



PERAN CERITA ANAK UNTUK MENGURANGI PENGGUNAAN TELEPON GEGAM DI YAYASAN RUHAMA GUNUNG SINDUR

Rerin Maulinda¹, Melda Widayanti Okta², Melisa Dwi Utami³

Program Studi Sastra Indonesia, Fakultas Sastra, Universitas Pamulang

*e-mail: dosen00445@unpam.ac.id¹, meldawidayanti18@gmail.com²,
melisadwiu@gmail.com³

Article History:

Received: 02 Maret 2023

Revised: 10 April 2023

Accepted: 25 Mei 2023

Keywords: *fairy tale, mobile phone, moral, character, creativity, child.*

Abstract: *Fairy tales are one of the fun learning approaches for children. Through fairy tales with stories that are interesting to children, it can make it easier for children to absorb information. The benefits of writing the first fairy tale to be able to invite to work on new vocabulary for children. The purpose of this study is to help the children of Ruhama Foundation Hidayatullah Islamic Boarding School to learn moral values through stories with storytelling activities. The method used in this study is qualitative descriptive method. Qualitative descriptive method is a method to find knowledge or theory of research at a certain time. The results of research that have been conducted by researchers on improving the character, creativity and morals of children through the role of children's stories to reduce the use of mobile phones, after carrying out research and observations researchers can draw a conclusion, that character, creativity, and morals in children are one of the most important things to form a good personality. If a child can be educated about creativity, character and morals that are sufficient both from teachers and parents in every development this will have an impact on the child and can affect every attitude and nature in his growth towards adulthood, the growth and development mechanism of children who get a good education will be formed along with the habits they see. This will form a belief in what the child will believe someday.*

Abstrak

Dongeng adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Melalui dongeng dengan cerita yang menarik bagi anak, maka dapat memudahkan anak menyerap informasi. Manfaat menulis dongeng pertama untuk bisa menjadi ajak untuk mengerjakan kosakata baru kepada anak. Tujuan penelitian ini adalah membantu anak-anak Yayasan Ruhama Pondok Pesantren Hidayatullah untuk belajar nilai-nilai akhlak melalui cerita dengan kegiatan mendongeng. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif adalah sebuah metode untuk menemukan pengetahuan atau teori terhadap penelitian pada satu waktu tertentu. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai meningkatkan karakter, kreativitas dan moral anak melalui peran cerita anak untuk mengurangi penggunaan telepon genggam, setelah melaksanakan penelitian dan pengamatan peneliti dapat menarik sebuah simpulan, bahwa karakter, kreativitas, dan moral pada anak merupakan salah satu hal yang sangat penting guna membentuk kepribadian yang

baik. Bila seorang anak dapat pendidikan mengenai kreativitas, karakter dan moral yang cukup baik dari guru maupun orang tuanya dalam setiap perkembangannya hal ini akan berdampak pada diri anak tersebut dan dapat mempengaruhi setiap sikap dan sifatnya dalam pertumbuhannya menuju dewasa, mekanisme tumbuh kembang anak yang mendapatkan pendidikan yang baik akan terbentuk dengan seiring kebiasaan-kebiasaan yang mereka lihat. Hal tersebut akan membentuk sebuah keyakinan apa yang akan anak yakini suatu saat nanti.

Kata kunci: dongeng, telepon genggam, moral, karakter, kreativitas, anak.

1. PENDAHULUAN

Seperti yang kita ketahui bahwa banyak orang tua yang beralih menggunakan ponsel sebagai satu-satunya alat pengajar, yang mengakibatkan kurangnya tingkat kepentingan cerita anak di masa sekarang. Memperkenalkan huruf, suara, nyanyian, proyek seni, dan lain-lain, misalnya. Kita mungkin menggunakan kelangkaan media untuk cerita anak-anak dalam budaya saat ini sebagai ilustrasi dari berbagai pengaruh yang dimiliki ponsel. Buku cerita anak berfungsi sebagai wahana untuk mengenalkan imajinasi anak melalui gambar, warna, dan kepribadian masing-masing tokoh, sehingga menghasilkan perkembangan imajinasi anak sebagai hasil dari alur cerita.

Peran dapat didefinisikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan, sebagai suatu pola hubungan unik yang ditunjukkan oleh individu terhadap individu lain. Peran yang dimainkan individu dalam hidupnya dipengaruhi oleh persepsi individu terhadap dirinya dan terhadap orang lain. Oleh sebab itu, untuk dapat berperan dengan baik, diperlukan pemahaman terhadap peran pribadi dan orang lain. Pemahaman tersebut tidak terbatas pada tindakan, tetapi pada faktor penentunya, yakni perasaan, persepsi dan sikap. Bermain peran berusaha membantu individu untuk memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain sambil mengerti perasaan, sikap dan nilai yang mendasarinya, dalam Halifah, dkk. (2020:35)

Secara garis besar cerita anak merupakan cerita sederhana namun kompleks. Kesederhanaan tersebut ditandai dengan syarat wacana baku serta kualitas yang tinggi, akan tetapi tidak rumit atau ruwet, sehingga lebih komunikatif. Cerita anak adalah cerita yang harus menceritakan tentang kehidupan anak-anak dengan semua aspek yang mempengaruhi, menurut Subyantoro (2007:10) dalam Ahmad (2020)

Nurdiyantoro (2005:36-48) dalam Liliani (2005) menyatakan bahwa sastra anak memiliki kontribusi bagi nilai personal dan pendidikan bagi anak. Nilai personal sastra bagi anak antara lain adalah perkembangan emosional anak, perkembangan intelektual, perkembangan imajinasi, pertumbuhan rasa sosial dan perkembangan rasa etis dan religius.

Nilai pendidikan sastra bagi anak antara lain adalah membantu anak dalam hal eksplorasi dan penemuan, perkembangan bahasa, pengembangan nilai keindahan, nilai-nilai multikultural, penanaman kebiasaan dan membaca. Anak usia sekolah menengah pertama dapat dikatakan sebagai peniru, maka, keahlian bercerita merupakan salah satu kemampuan yang harus dikuasai baik pada orang tua, sekolah dan lingkungan sosial, dan perlu diaplikasikan secara nyata.

Dongeng adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Melalui dongeng dengan cerita yang menarik bagi anak, maka dapat memudahkan anak menyerap informasi. Dongeng yang dapat menarik perhatian anak akan dengan mudah diserap oleh sensor memori untuk kemudian diteruskan ke memori jangka pendek dan akhirnya ke dalam memori jangka panjang Rosada, (2016: 46) dalam Gunawan I, (2019). Cerita dongeng pada umumnya lebih berkesan daripada nasihat murni orangtua. Cerita terekam jauh lebih kuat dalam memori manusia.

Cerita atau dongeng yang didengar di masa kecil, masih bisa diingat secara utuh selama berpuluh-puluh tahun kemudian. melalui cerita, orangtua dapat menanamkan nilai-nilai moral, dan nilai-nilai karakter sehingga anak dapat berkembang sesuai dengan kemampuannya. Manfaat menulis dongeng pertama untuk bisa menjadi ajak untuk mengerjakan kosakata baru kepada anak. Sebuah penelitian *Journal of Developmental & Behavioral Pediatrics* menunjukkan bahwa anak-anak yang secara teratur dibacakan dongeng rata-rata mengetahui 1,4 juta kosakata lebih banyak daripada anak yang tidak dibacakan. Saat mendongeng secara tidak langsung saat Ibu dan Ayah membiasakan diri membacakan buku secara berulang, kosakata dalam dongeng akan terserap dalam memori anak. Kedua, membantu mengenal emosi anak dan menambah perkembangan bahasa lewat cerita yang mereka dengar.

Saat mendengarkan cerita, anak akan memperhatikan dengan seksama cara menyampaikan emosi pada setiap tokoh. Ketiga, dongeng juga dapat menyajikan konsep dan ide yang mungkin tidak ditemukan dalam kehidupan sehari-hari mereka ini juga dapat membantu mereka belajar tentang budaya dan orang yang berbeda. Keempat, rangkaian gambar yang menarik serta cara mendongeng yang seru secara tidak langsung merangsang anak untuk tertarik memperhatikan isi cerita. Lama kelamaan juga rasa ingin tahu anak pun meningkat dan pada akhirnya mereka melanjutkan membaca dongeng yang sudah ibunya bacakan. Dengan begitu, manfaat dongeng menimbulkan minat serta kebiasaan membaca sejak dini.

Berdasarkan bincangan dengan ketua *Yayasan Ruhama*, Pesantren Hidayatullah, peneliti mengidentifikasi masalah siswa masalah yang dihadapi siswa ketika belajar Bahasa Indonesia dengan materi menulis cerita fantasi. Kendala yang sering dihadapi siswa dalam menulis cerita fantasi adalah siswa kesulitan untuk mengungkapkan ide cerita mereka, lemahnya daya imajinasi siswa ketika membuat cerita fantasi mengikuti cerita yang ada di buku paket Bahasa Indonesia, dan kurang memahami struktur cerita fantasi. Berdasarkan hasil observasi pertama, kinerja siswa yang kurang baik dalam mempelajari Bahasa Indonesia materi menulis disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu: (1) siswa kurang terpancing dalam merumuskan ide secara tertulis, (2) siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan (3) siswa masih belum memahami materi cerita fantasi. Dari beberapa alasan masalah yang dihadapi siswa ketika belajar Bahasa Indonesia dengan materi menulis cerita fantasi dan penjelasan yang telah disebutkan, peneliti bermaksud mengajukan penelitian yang berjudul **“Peran Cerita Anak untuk Mengurangi Penggunaan Telepon Genggam”**.

2. METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif adalah sebuah metode untuk menemukan pengetahuan atau teori terhadap penelitian pada satu waktu tertentu (Mukhtar, 2013, p. 10). Kemudian, menurut Bogdan dan Taylor (Moleong, 2007, p. 4), metode kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat adalah usaha untuk menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni kepada masyarakat. Kegiatan tersebut harus mampu memberikan suatu nilai tambah bagi masyarakat, baik dalam kegiatan ekonomi, kebijakan, dan perubahan perilaku (sosial). Kami mahasiswa sebagai fasilitator membantu anak-anak Yayasan Ruhama Pondok Pesantren Hidayatullah untuk belajar nilai-nilai akhlak melalui cerita dengan kegiatan mendongeng. Setelah itu, kami dan anak akan mencoba diskusi sederhana dan mencoba melakukan interaksi dengan siswa/anak. Agar anak-anak mengetahui dan memahami apa arti "buruk" dan "baik" dengan cara yang menyenangkan dan bermakna sejak usia dini.

Dengan berinteraksi di kedua sisi, mahasiswa sebagai pendongeng dan anak sebagai pendengar membuat kegiatan ini lebih interaktif dan cepat diserap oleh anak. Anak juga akan

suka mendengar apa yang ada di depannya. Dongeng menjadi seperti ini seiring berjalannya waktu. Bervariasi dari waktu ke waktu dan seiring dengan kemajuan teknologi. Mulai dari isi cerita hingga media yang digunakan, untuk menumbuhkan minat literasi anak, serta menanamkan nilai-nilai moral yang bersifat main-main tanpa menggurui. Agar anak-anak tetap tertarik yang terbentuk dari kegiatan mendongeng, diharapkan pembentukan karakter dan nilai moral anak dapat terbentuk dengan baik.

Penggunaan telepon genggam/ponsel oleh hampir semua kalangan menyebabkan penurunan minat belajar, khususnya kalangan anak-anak di Indonesia yang menurun. Dampak telepon genggam terhadap kepribadian sosial dan psikologis anak sekolah dasar sedemikian rupa sehingga orang tua harus dapat mengontrol penggunaannya. Karena memberi anak telepon genggam tidak bisa dihindari, pengawasan dan aturan ketat adalah solusi permanen. Kurangnya pengawasan orang tua merupakan faktor penyebab penggunaan telepon genggam secara berlebihan. Oleh karena itu, penggunaan telepon genggam terhadap anak tidak selalu baik atau cenderung buruk karena menurunkan minat belajar pada anak. Perlu mewaspadai dampak negatif dari penggunaan telepon genggam. Efek negatif penggunaan gadget yaitu, (1) Mengganggu perkembangan anak dengan fitur-fitur canggih yang ada di ponsel seperti Kamera, permainan (game) yang mempengaruhi pengajaran anak-anak, (2) Risiko kesehatan, terutama untuk anak di bawah 12 tahun, anak bukan orang dewasa. Oleh karena itu, orang bertubuh pendek tidak boleh menggunakan ponsel sebelum usia 12 tahun, (3) Rentan terhadap kejahatan.

Dongeng merupakan cerita imajinasi atau cerita yang tidak benar-benar terjadi. Dongeng umumnya menghibur dan memiliki nilai pendidikan. Dongeng ini sendiri buatan manusia dan diulang-ulang. Cerita ini sepertinya terinspirasi dari sebuah peristiwa. Dongeng ini juga merupakan warisan nenek moyang kita yang harus dilestarikan dari generasi ke generasi. Selain itu, dongeng adalah bentuk sastra kuno yang menceritakan kejadian luar biasa yang terjadi di luar nalar manusia dan penuh dengan imajinasi dan fantasi atau fiksi. Dongeng dipandang oleh masyarakat sebagai sesuatu yang tidak benar-benar terjadi. Dengan mendongeng mempengaruhi anak-anak untuk mengurangi penggunaan telepon genggam.

Kami mendatangi ke Yayasan Ruhama Kabupaten Bogor tentunya untuk memberikan pemahaman mengenai bahayanya penggunaan telepon genggam terhadap anak, dan memberikan dongeng untuk mengurangi penggunaannya. Langkah pertama peneliti memberikan dampak positif dongeng untuk pembentukan karakter, mulailah sejak dini, karena hal itu juga akan membentuk kesadaran bahwa mereka diperhatikan. Selama penelitian, para

peneliti fokus pada peningkatan karakter pada anak. Peneliti terlibat langsung dalam menceritakan dongeng yang mengandung pesan dan nilai moral bagi anak usia dini. Ketika mendengarkan cerita dongengnya, anak-anak terlihat sangat antusias karena saat menceritakan dongeng ini peneliti menggunakan intonasi yang dimainkan dengan suara yang berbeda agar anak tetap merasa tertarik untuk mendengarkannya. Dengan hal tersebut perlahan melupakan anak-anak dari penggunaan telepon genggam.

Observasi dilakukan pada sesi selanjutnya, peneliti ingin mengetahui kreativitas anak melalui cita-citanya, pada saat observasi ini anak-anak beberapa ada yang ingin menjadi pendakwah/ulama. Dalam sesi peneliti ini menggunakan kalimat sederhana agar anak mudah memahaminya. Sesi ini diadakan untuk meningkatkan kreativitas atau untuk menggambarkan mimpi yang diinginkan anak-anak di masa depan. Melalui dongeng beserta media penyampaian yang peneliti merasakan berbagai manfaat yang didapat dalam menumbuhkan karakter serta menanamkan budi perkerti yang baik pada anak. Selain itu anak juga diberikan kesempatan dan diajarkan untuk memilih hal baik dan nilai positif dari sebuah dongeng yang diceritakan. Melalui cerita dongeng anak tidak hanya mendapatkan hiburan tetapi anak juga dapat mendapatkan pendidikan yang lebih luas dan menyentuh aspek dari pembentukan karakter anak di masa perkembangan dan pertumbuhannya. Anak-anak diberikan pengetahuan mengenai karakter, kreativitas dan moral melalui dongeng dengan suasana yang menyenangkan. Materi dongeng yang diberikan juga yaitu hal beserta sifat yang biasa terjadi dilingkungan sekitarnya. Terakhir juga peneliti memberikan hadiah yang berisi makanan dan minuman untuk semua anak-anak di Yayasan Ruhama Kabupaten Bogor sebagai apresiasi karena antusias mereka dalam belajar.

Tabel dan Gambar

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

Tahap Persiapan	Kunjungan Lokasi	Perancangan Alat
Perizinan lokasi pengabdian	Mengamati lingkungan	Mempersiapkan bahan materi bertema mengurangi penggunaan telepon genggam
Perizinan untuk melaksanakan pengabdian dari instansi	Mengamati situasi	Melakukan penyusunan materi
Perizinan lainnya yang harus disetujui oleh kedua belah pihak dalam melaksanakan kegiatan pengabdian yang telah direncanakan oleh tim	Mengamati budaya yang ada di instansi terkait	Membuat (<i>power point</i>) mengenai materi utama

pengabdian		
Berdiskusi terkait dengan jadwal pelaksanaan pengabdian	Pengamatan terhadap sasaran kegiatan	Pemutaran film



Gambar 1. Pelatihan Penulisan Dongeng



Gambar 2. Foto Bersama dengan Kepala Yayasan



Gambar 3. Foto Bersama dengan Para Santri Yayasan Ruhama

4. KESIMPULAN

Berdasarkan kepada hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai meningkatkan karakter, kreativitas dan moral anak melalui peran cerita anak untuk mengurangi penggunaan telepon genggam, setelah melaksanakan penelitian dan pengamatan peneliti dapat menarik sebuah simpulan, bahwa karakter, kreativitas, dan moral pada anak merupakan salah satu hal yang sangat penting guna membentuk kepribadian yang baik. Bila seorang anak dapat pendidikan mengenai kreativitas, karakter dan moral yang cukup baik dari guru maupun orang tuanya dalam setiap perkembangannya hal ini akan berdampak pada diri anak tersebut dan dapat mempengaruhi setiap sikap dan sifatnya dalam pertumbuhannya menuju dewasa, mekanisme tumbuh kembang anak yang mendapatkan pendidikan yang baik akan terbentuk dengan seiring kebiasaan-kebiasaan yang mereka lihat. Hal tersebut akan membentuk sebuah keyakinan apa yang akan anak yakini suatu saat nanti.

DAFTAR PUSTAKA

- Adit, A. (2020, Agustus 1). 8 Cara Atasi Emosi Labil Anak Remaja. Dipetik Maret 24, 2022, dari edukasi.kompas.com: <https://edukasi.kompas.com/read/2020/08/01/200419071/8-cara-atasi-emosi-labil-anak-remaja?page=all>
- Badan Pusat Statistik. (2021, Oktober 15). Persentase Penduduk Usia 5 Tahun ke Atas yang Pernah Mengakses Internet dalam 3 Bulan Terakhir Menurut Kelompok Umur (Persen), 2018-2020. Dipetik Maret 24, 2022, dari bps.go.id: <https://www.bps.go.id/indicator/2/840/1/-persentase-penduduk-usia-5-tahun-ke-atas-yang-pernah-mengakses-internet-dalam-3-bulan-terakhir-menurut-kelompok-umur.html>
- Fatmawati, N. (2021, November 2). Pengaruh Positif dan Negatif Media Sosial Terhadap Masyarakat. Dipetik Maret 24, 2022, dari <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/>: <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-semarang/baca-artikel/14366/Pengaruh-Positif-dan-Negatif-Media-Sosial-Terhadap-Masyarakat.html>
- Firdausya, I. (2021, April 16). Survei: 87% Anak Indonesia Main Medsos sebelum 13 Tahun. Dipetik Maret 24, 2022, dari <https://mediaindonesia.com/>: <https://mediaindonesia.com/humaniora/398511/survei-87-anak-indonesia-main-medsos-sebelum-13-tahun#:~:text=Berdasarkan%20riset%20tersebut%2C%20rata%2Drata,sosial%20di%20usia%207%20tahun.>
- Hendra, A. (2016). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Sebagai Sumber Bacaan Siswa SD. *Jurnal Pendidikan: Teori Penelitian dan Pengembangan*, 989-992.
- Herlina. (2013). *Bibliotherapy: Mengatasi Masalah Anak dan Remaja Melalui Buku*. Bandung : Pustaka Cendekia Utama.
- Moleong, L. J., 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mukhtar, 2013. *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: GP Press Group.
- Suyudi, T. (2021, April 18). Riset: Anak-Anak di Indonesia Kenal Media Sosial di Usia Dini. Dipetik Maret 24, 2022, dari <https://www.itworks.id/>: <https://www.itworks.id/39121/riset-anak-anak-di-indonesia-kenal-media-sosial-di-usia-dini.html>
- Syifa, H. M. (2022, April 22). Sastra Anak Sebagai Sarana Pembelajaran Bahasa dan Sastra untuk Menumbuhkan Berbagai Karakter di Era Global. Retrieved from [Indonesiana.id](https://www.indonesiana.id/): <https://www.indonesiana.id/read/154796/sastra-anak-sebagai-sarana-pembelajaran-bahasa-dan-sastra-untuk-menumbuhkan-berbagai-karakter-di-era-global>.