



Dongeng *Online* Interaktif

Yanuar Rahman

Prodi Jurnalistik, Fakultas Ilmu Komunikasi, Telkom University, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history :

Received : 13/8/2022

Revised : 30/11/2022

Published : 27/12/2022



Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Volume : 2

No. : 2

Halaman : 135-140

Terbitan : **Desember 2022**

ABSTRAK

Kegiatan bercerita kepada anak-anak merupakan salah satu aktivitas yang cukup penting untuk menstimulasi perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor mereka. Bentuk proses bercerita yang cukup populer dan kerap dilakukan adalah melalui dongeng, yang juga merupakan cara untuk menyampaikan informasi, pesan-pesan, dan nilai-nilai secara verbal. Kegiatan mendongeng pada masa pandemi bisa dilaksanakan secara daring. Salah satu komunitas yang aktif mengadakan kegiatan mendongeng secara daring selama pandemi ini adalah Familia Kreativa, sebuah komunitas keluarga kreatif di Bandung yang telah mengadakan 12 kali sesi mendongeng secara daring dalam periode enam bulan. Proses mendongeng daring ini tergolong berbeda karena dibagi dalam tiga segmen. Pada sesi ini peserta diajak aktif berinteraksi dengan menggunakan lembar aktivitas digital yang dikerjakan dan diulas bersama-sama melalui aplikasi video konferensi. Metode pada penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dengan beberapa teknik pengumpulan data, seperti studi literatur, observasi dan wawancara yang melibatkan penyelenggara dan peserta. Kesimpulan dari penelitian ini menggambarkan bahwa proses mendongeng secara daring dapat dibuat dalam beragam variasi interaktivitas untuk membuatnya lebih menarik dan tidak membosankan sehingga dapat meningkatkan interaksi antara pendongeng dengan peserta.

Kata Kunci : Anak; Dongeng; Interaktif.

ABSTRACT

Storytelling is one of the most important activities to stimulate children's cognitive, affective, and psychomotor development. The form of the storytelling process that is quite popular is through fairy tales, which is also a way of conveying information, messages, and values verbally. Storytelling activities during the pandemic can be done online. One of the communities that is actively holding online storytelling activities during this pandemic is Familia Kreativa, an educational community in Bandung which has held 12 online storytelling sessions within a period of six months. The process of online storytelling is quite different as it is divided into three segments. In this session participants are invited to interact actively using digital activity sheets that are worked on and reviewed together through video conference. The method in this study uses a qualitative descriptive approach, with several data collection techniques, such as literature study, observation and interviews involving organizers and participants. The conclusion of this study illustrates that the online storytelling process can be made in various ways of interactivity to make it more interesting so that it can increase the interaction between storytellers and participants.

Keywords : Child; Fairytale; Interactive.

@ 2022 Jurnal Riset Jurnalistik dan Media Digital Unisba Press. All rights reserved.

A. Pendahuluan

Dongeng sejak lama telah menjadi media komunikasi yang cukup efektif dalam menyampaikan sebuah ide dan nilai-nilai kepada anak-anak. Dongeng juga menjadi sarana pengajaran yang sesuai untuk anak-anak karena dikemas dalam aneka ragam cerita yang menarik (Sumartini, Antara, and Magta 2017).

Menurut Rusyanti dalam (Rosidah and Rusminati 2017) dongeng adalah cerita fantasi sederhana yang tidak nyata dan memiliki fungsi untuk menyampaikan ajaran moral serta dapat menghibur. Selain itu ditambahkan juga bahwa dongeng memiliki arti tutur cerita lisan yang berisi tentang prosa rakyat yang dianggap tidak nyata.

Selain bermanfaat untuk menyampaikan nilai-nilai dan gagasan-gagasan, dongeng juga memiliki manfaat lain bagi anak-anak yakni bisa menjadi sarana dalam mengekspresikan bahasanya, mengembangkan aspek kognitif, afektif, sosial dan konatif (penghayatan), bahkan dongeng juga mampu membawa anak-anak ke dalam sebuah pengalaman baru yang belum pernah mereka alami (Rahmat and Sumira 2020).

Dongeng biasanya dibawakan oleh seorang pendongeng yang bercerita di hadapan peserta. Cerita yang dibawakan haruslah sesuai dengan tujuan dan mempertimbangkan usia peserta, dalam arti ceritanya cukup sederhana untuk dicerna dan bahasa yang digunakan harus mudah dipahami. Sejatinya isi cerita dongeng juga harus mengandung pesan-pesan pendidikan dan hiburan.

Meskipun begitu cerita yang disajikan dalam bentuk dongeng memiliki keterbatasan, khususnya keterbatasan waktu yang harus disesuaikan dengan kemampuan menyimak peserta. Jika peserta yang menyimak dongeng dalam rentang usia 5 – 6 tahun maka durasi yang disarankan adalah 20 menit, karena anak-anak pada usia tersebut pada umumnya hanya memiliki rentang perhatian selama itu (Tuanakotta and Indianti 2018). Namun, apabila ditambah dengan aktivitas lain yang lebih interaktif, misalnya tanya jawab dengan peserta maka waktu bisa ditambah dengan proporsional.

Pada masa pandemi seperti saat ini kegiatan mendongeng masih cukup sering dilakukan oleh para pendongeng dan komunitas, tapi tidak lagi bertatap muka secara langsung melainkan melalui media layar. Bahkan dalam rangka menyambut Hari Anak Nasional 2021, Kemendikbud Ristek mengadakan webinar Gebyar Dongeng yang berlangsung selama lima hari dari tanggal 26 hingga 30 Juli 2021 (Kemdikbud, 2021). Webinar Gebyar Dongeng yang diperuntukkan bagi pendidik, orang tua, dan anak ini turut menghadirkan komunitas pendongeng dan pegiat pendidikan anak.

Aktivitas mendongeng melalui media layar secara daring menyebabkan aspek interaksi antara pendongeng dengan peserta jadi memiliki jarak ruang dan waktu. Jika bertatap muka pendongeng bisa melakukan interaksi langsung dengan peserta, namun saat melalui media layar aspek tersebut jadi terhambat. Senada dengan yang dinyatakan (Emeilia and Muntazah 2021) bahwa dalam interaksi melalui media layar indikasi hambatan yang terjadi antara lain, interaksi pribadi dan spontanitas berkurang, diskusi sulit dilakukan dengan leluasa, empati, fleksibilitas, dan kenyamanan dalam interaksi secara daring berkurang sehingga komunikasi menjadi membosankan.

Meskipun begitu aktivitas mendongeng seharusnya masih tetap bisa menarik atensi peserta, karena pada dasarnya pendongeng harus bisa ekspresif dan energik untuk menarik perhatian, misalnya dengan memainkan intonasi suara, mimik wajah dan gerakan tubuh (Rukiyah 2018).

(Rukiyah 2018) juga menambahkan bahwa mendongeng dapat dilakukan dengan dua cara, yakni menggunakan alat peraga maupun tanpa alat peraga. Jika menggunakan alat peraga, pendongeng dapat menggunakan buku cerita bergambar, boneka atau benda-benda lain yang mendukung jalan cerita, bergantung pada kreativitas sang pendongeng.

Meskipun dalam proses mendongeng aktivitas utama didominasi oleh pendongeng, namun tetap diperlukan adanya interaksi dengan peserta, apalagi jika peserta dongeng adalah anak-anak, maka perlu ada momen khusus di mana peserta terlibat berinteraksi yang bisa terjadi saat atau setelah cerita selesai disampaikan. Menurut (Khasinah 2015) interaksi yang terjadi dalam proses mendongeng adalah interaksi ekstratekstual yang memiliki peranan penting dalam perkembangan kemampuan berbahasa anak-anak yang kedepannya berkorelasi dengan perkembangan akademis anak-anak.

Interaksi ekstratekstual yang biasanya terjadi pada saat atau setelah selesai menyimak cerita dongeng berupa tanya jawab antara pendongeng dengan peserta, namun setidaknya terdapat 12 interaksi ekstratekstual

papar Natsiopoulou, et al. dalam (Khasinah 2015) diantaranya adalah, mengarahkan perhatian, menyebutkan nama dalam cerita, mengidentifikasi peristiwa, meminta umpan balik, mengulang pengucapan, mengelaborasi cerita, mengurutkan aktivitas, memprediksi jalan cerita, mengaitkan cerita dengan realita, mengulang informasi, meminta kejelasan, menafsirkan sikap.

Tujuan dari kajian ini adalah untuk mengeksplorasi dan menemukan bentuk- bentuk interaksi ekstratekstual yang memungkinkan untuk muncul dalam aktivitas mendongeng dengan memanfaatkan media daring.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dengan tujuan agar dapat memahami fenomena yang dialami oleh subyek penelitian secara holistik dengan mendeskripsikannya dalam kata-kata dan bahasa dengan konteks khusus yang alamiah. Pendekatan ini juga diharapkan mampu menghasilkan uraian dan paparan secara mendalam tentang ucapan, tulisan, atau perilaku yang dapat diamati dari individu, kelompok, masyarakat maupun organisasi tertentu (Emeilia and Muntazah 2021).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik, secara kronologis adalah studi literatur, observasi ke lapangan, serta wawancara yang melibatkan penyelenggara dan peserta.

Studi literatur dilaksanakan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi seputar dongeng dan *story telling* yang baik dan tepat untuk anak-anak, utamanya melalui media layar pada masa pandemi seperti saat ini. Selain itu ditelusuri juga referensi-referensi mengenai manfaat dan pengaruh dari cerita, khususnya dongeng terhadap perkembangan diri dan karakter anak-anak, serta bagaimana mereka dapat menerima dan merespon cerita tersebut.

Langkah berikutnya adalah observasi yang dilakukan untuk mendapatkan gambaran utuh tentang proses mendongeng interaktif. Observasi dilakukan langsung di ruang studio Familia Kreativa di daerah Ciganitri, Bandung selama empat sesi penyelenggaraan dongeng. Selain itu dilakukan juga aktivitas menyimak dongeng interaktif secara daring sebagai peserta selama empat sesi. Dari observasi ini didapatkan gambaran umum tentang proses pelaksanaan dongeng interaktif secara daring yang dibagi menjadi tiga tahapan utama, yakni persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Tahap persiapan dongeng interaktif (tidak termasuk persiapan teknis) dibagi lagi menjadi tiga bagian, diantaranya adalah (1) penentuan cerita dan alur cerita, (2) pembuatan *printable/* lembar aktivitas dan (3) geladi. Tahap persiapan ini dilakukan selama satu sampai tiga hari sebelum acara, pada tahap penentuan cerita dan alur cerita, penyelenggara menyiapkan beberapa pilihan yang skenarionya didiskusikan bersama, kemudian dimatangkan oleh pendongeng.

Pada tahap pembuatan lembar aktivitas, penyelenggara membuatnya dalam bentuk digital berupa beberapa aktivitas, serupa dengan yang biasa ditemukan dalam buku pelajaran anak usia TK, seperti aktivitas menggambar dan mewarnai, membuat karakter boneka wayang dari kertas, menemukan sepuluh perbedaan dalam sebuah gambar, mencari kata-kata dalam susunan acak, dan mencari jalan dalam sebuah labirin, yang keseluruhan kontennya dituangkan dalam bentuk visual/ gambar sesuai dengan alur cerita dongeng. Lembar aktivitas digital ini menjadi elemen yang cukup penting karena akan digunakan sebagai media interaksi dengan peserta. Selanjutnya, pada tahap geladi penyelenggara menggunakan aplikasi atau perangkat lunak Zoom sebagai media pertemuan dengan para peserta.

Pelaksanaan dongeng interaktif secara daring ini menggunakan perangkat komputer yang memiliki *webcam*, tersambung dengan internet dan menggunakan perangkat lunak video konferensi, yakni Zoom Meeting. Perangkat lunak ini dipilih karena memiliki fitur yang bisa dimanfaatkan untuk sesi interaktivitas, yakni fitur *share screen* dengan mengaktifkan fungsi *annotation*. Fungsi ini bisa membuat peserta ikut serta menulis, membuat *stamp*, memberi *spotlight* dan melakukan beberapa aksi lain pada layar yang digunakan saat mengerjakan lembar aktivitas digital pada layar Zoom.



Gambar 1. Pendongeng dari Familia Kreativa bercerita secara daring

Tahap kedua adalah pelaksanaan dongeng dengan menggunakan Zoom. Pada tahap ini juga dibagi menjadi tiga segmen utama, yakni (1) pembukaan acara yang terdiri dari perkenalan, yel, serta menyanyi lagu pendek selama sekitar lima menit, dilanjutkan dengan (2) acara inti yakni penuturan dongeng oleh pendongeng selama kurang lebih 20 menit, dan (3) sesi interaktif yang terdiri tanya jawab serta pengerjaan lembar aktivitas secara bersama-sama antara pendongeng dengan peserta yang dapat memakan waktu hingga 15 menit. Setelah pelaksanaan selesai, acara kemudian ditutup dan dilanjutkan dengan evaluasi internal oleh tim penyelenggara.



Gambar 2. Mencari perbedaan, salah satu lembar aktivitas dalam dongeng interaktif

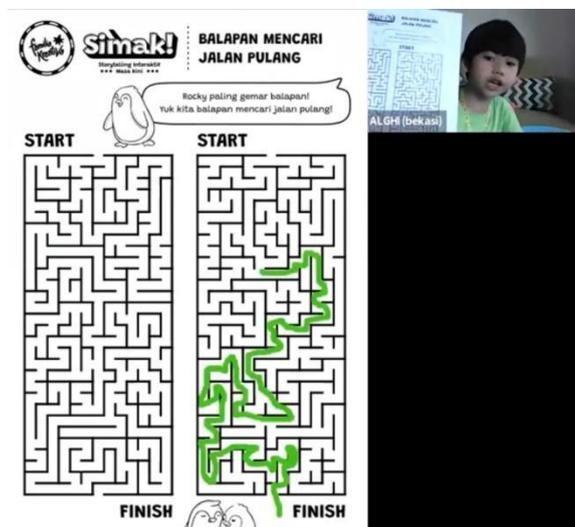
Langkah penelitian selanjutnya adalah wawancara yang dilakukan langsung kepada ketua panitia penyelenggara, Ibu Devi Azhar yang menjelaskan tentang konsep, metode dan pelaksanaan dongeng interaktif ini. Pada akhir dua pertemuan juga dilakukan wawancara kepada peserta anak-anak dan orang tuanya secara daring untuk mendapatkan testimoni serta saran dan masukan terhadap proses dongeng interaktif yang telah dilaksanakan.

C. Hasil dan Pembahasan

Dongeng interaktif melalui media daring yang diselenggarakan oleh Familia Kreativa merupakan salah satu dari kegiatan serupa yang juga banyak dilakukan oleh penyelenggara lain, hanya saja terdapat

perbedaan, yakni aspek interaktivitas yang dilakukan sebagai interaksi ekstratekstual setelah proses pembacaan cerita oleh pendongeng selesai.

Kegiatan ekstratekstual yang biasa disampaikan pendongeng, oleh penyelenggara dongeng interaktif Familia Kreativa ini diperluas variasinya menjadi pendekatan dengan media visual yang memanfaatkan fitur pada aplikasi Zoom. Kegiatan interaksi ekstratekstual ini mampu mengikat atensi anak-anak sebagai peserta dalam acara mendongeng secara keseluruhan hingga mencapai durasi 40 menit.



Gambar 3. Menelusuri labirin, salah satu aktivitas dalam dongeng interaktif

Interaksi dengan media visual, seperti mencari perbedaan, menelusuri labirin, menemukan kata-kata dan beberapa aktivitas lain menjadi daya tarik bagi anak-anak karena mereka merasa dilibatkan dan diajak untuk bisa bermain serta mengambil keputusan. (Senoprabowo and Hasyim 2013) menyatakan bahwa bermain adalah satu area yang memberikan rasa senang, relaksasi dan hiburan, sehingga proses berinteraksi dengan media visual ini menjadi suatu hal yang dinanti dengan antusias oleh anak-anak.

Selain itu kegiatan interaktivitas ini menawarkan sebuah pengalaman yang menyenangkan dalam gerak motorik, hal ini akan lebih disimpan dalam memori anak dibandingkan dengan kegiatan yang tidak melibatkan aspek motorik (Senoprabowo and Hasyim 2013).

Interaksi ekstratekstual lain yang sering terjadi adalah ketika pendongeng memanggil nama setiap anak-anak yang hadir sebagai peserta. Hampir semua peserta menggunakan fitur raise hand yang ada pada layar Zoom untuk bisa berinteraksi dengan pendongeng, mereka ingin dipanggil dan disapa. Bagi anak-anak dalam rentang usia 5 – 8 tahun, kegiatan sapa menyapa ini menjadi sebuah reward yang bermakna perhatian dan pujian, hal ini dapat membuat anak semakin merasa dihargai dan memacu keinginan untuk semakin aktif belajar (Rustam and Pautina 2020).

Selain itu orang tua yang mendampingi juga memiliki peran penting untuk mendukung aktivitas anak saat mengikuti kegiatan dongeng interaktif, peranan orang tua dapat menunjang potensi tumbuh kembang anak yang dapat dilihat dari membolehkannya mengambil keputusan, mendorong anak untuk bertanya, memberi pujian dan sebagainya (Indrayasa and Suryanti 2020).

Jika melihat dan membandingkan kegiatan dongeng interaktif lain yang diadakan di beberapa sekolah, kondisi interaktivitas yang disajikan hanya tergolong dalam 12 kategori interaktivitas ekstratekstual, yakni pendidik menceritakan dongeng di depan peserta didik yang dilanjutkan dengan dialog dengan mereka (Sumartini et al. 2017).

Dongeng interaktif bentuk lainnya berupa buku yang membuat pembacanya dapat memilih jalan atau alur cerita sendiri, pilihan ini sudah disediakan dengan beberapa jalan cerita alternatif. Selain buku bentuk lainnya adalah aplikasi digital dengan metode interaktivitas yang serupa (Rachmatunnisa & Aisyah Kamaliah, 2014).

D. Kesimpulan

Interaksi ekstratekstual yang terdapat pada sesi mendongeng interaktif dari Familia Kreativa tergolong berbeda dari dongeng interaktif yang telah ada, yakni dengan memanfaatkan fitur pada Zoom dan menggunakan lembar aktivitas untuk melibatkan aspek motorik peserta dongeng.

Kegiatan interaktivitas ini bisa menambah ragam interaksi ekstratekstual yang telah ada, dengan beberapa pengulangan dan uji coba, potensi serta kebermanfaatan jenis interaksi yang bersifat visual dan melibatkan aspek motorik anak ini niscaya akan dapat menambah manfaat serta memperkaya khazanah metode mendongeng.

Daftar Pustaka

- Emeilia, R. I., and A. Muntazah. 2021. "Hambatan Komunikasi Dalam Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Akrab Juara* 6(2):155–66.
- Indrayasa, K. B., and P. E. Suryanti. 2020. "Keterlibatan Orang Tua Dalam Kegiatan Kreatif Anak Usia Dini Selama Belajar Dari Rumah." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Pratama Widya* 5(2):180–90.
- Khasinah, S. 2015. "Interaksi Ekstratekstual Dalam Proses Bercerita Kepada Anak Usia Dini." *Gender Equality - International Journal of Child and Gender Studies* 1(1):99–110.
- Rahmat, A. S., and D. Z. Sumira. 2020. "Peningkatan Kemampuan Menyimak Dasar Melalui Metode Mendongeng Interaktif Komunikatif." *Jurnal Pendidikan Anak* 6(1):9–20.
- Rosidah, C. T., and S. H. Rusminati. 2017. "Mendongeng Sebagai Media Menumbuhkan Karakter Dan Nilai Budaya Bangsa Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Guru* 1(1):40–50.
- Rukiyah, R. 2018. "Dongeng, Mendongeng, Dan Manfaatnya." *Anuva* 2(1).
- Rustam, W., and A. R. Pautina. 2020. "Penerapan Reward Dan Punishment Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Di SDN28 Kota Selatan Kota Gorontalo." *Educator (Directory of Elementary Education Journal)* 1(2).
- Senoprabowo, A., and N. Hasyim. 2013. "Imersifitas Game Untuk Pembelajaran Sejarah." *Visualita* 5(1).
- Sumartini, L. P. A., P. A. Antara, and M. Magta. 2017. "Pengaruh Metode Dongeng Interaktif Terhadap Karakter Anak Pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Kuncup Harapan Singaraja Tahun Pelajaran 2016/2017." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 5(1):1–10.
- Tuanakotta, M., and W. Indianti. 2018. "Efektivitas Mendongeng Untuk Meningkatkan Pemahaman Respek Kepada Lingkungan Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Intervensi Psikologi* 10(2).