

Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Kisah

Dr. Luluk Elyana, M.Si

Praktisi PAUD & Dosen PG PAUD IKIP Veteran Semarang

Email: lulukelyana76@gmail.com

Abstrak

Pemrosesan informasi dalam pembelajaran Anak Usia Dini (AUD) memerlukan strategi dan cara yang tepat dengan menyelaraskan tahapan perkembangan usia anak. Mengembangkan kapasitas anak secara bertahap untuk memproses informasi sehingga memungkinkan untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan yang kompleks. Anak dalam perkembangannya membutuhkan ruang berpikir yang dapat memenuhi upaya memahami dirinya, keluarganya dan lingkungannya dalam multidimensi dan multiarah. Informasi yang diperoleh dan diproses dari waktu ke waktu tidak hanya terhenti dalam memori jangka pendek saja akan tetapi dapat mengendap dan terefleksikan dalam memori jangka panjang anak sehingga dapat teraktualisasi dalam bentuk tindakan dan perilaku sehari-hari. Pembelajaran bermakna diperlukan untuk mengubah informasi menjadi pengetahuan adalah penting bagi anak. Mengolah pengetahuan yang didapatkan dari sebuah pemrosesan informasi membutuhkan strategi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi anak. Kegiatan berkisah (*Storytelling*) sebagai media pembelajaran sangat relevan bagi AUD. Berkisah mengajak anak-anak tidak hanya memusatkan perhatian kepada penyampai kisah akan tetapi pada pemrosesan informasi akan berjalan lebih efektif dan membawa pengetahuan ke dalam lingkup memori jangka panjang anak dan memaksimalkan kerja otak. Artikel ini mengupas tentang pembelajaran bermakna melalui kisah pada anak usia 4-6 tahun di TK Laboratorium Belia IKIP Veteran Semarang.

Kata Kunci: Kisah, Usia Dini, Pembelajaran Bermakna.

PENDAHULUAN

Metode pembelajaran yang tepat adalah kunci sebuah keberhasilan dalam proses pendidikan. Guru sebagai sosok pendidik harus menguasai strategi dalam pembelajaran sesuai dengan karakteristik pesertadidiknya mencakup usia anak, latar belakang keluarga, kemampuan berpikir dan budaya dalam perilakunya. Pembelajaran sepanjang hayat dimulai semenjak anak berusia dini atau tepatnya terangkum dalam program Pendidikan Anak Usia Dini. Layanan yang diberikan kepada anak usia 0-6 tahun melalui jenis layanan yang disesuaikan pada setiap jenjang pendidikan yang di pilih. Anak Usia Dini memiliki kebutuhan yang berbeda atau yang dinamakan dengan *individual differences* pada setiap tahapan perkembangannya. Tetapi memiliki kebutuhan yang sama dalam pemenuhan hak-hak yang harus diperoleh termasuk mendapatkan pengetahuan yang sama dengan teman-teman sebayanya. Sehari-hari Pendidik Anak Usia Dini menjalankan beragam peran yaitu sebagai pakar pengampu pendidikan baik *indoor* maupun *outdoor*; tutor, konsultan, manajer perilaku, konselor, mediator dan evaluator. Lebih dari semuanya itu peran utama pendidik adalah pengambil setiap keputusan. Terus menerus memilih strategi yang tepat untuk membantu peserta didiknya berkembang sesuai

harapan dan mengenali potensi yang dimiliki serta memberikan stimulasi sesuai kebutuhan setiap anak. Keputusan-keputusan yang bijaksana tidaklah tercipta begitu saja akan tetapi keputusan tersebut berdasarkan observasi dan pengalaman yang terus menerus terakumulasi melalui aktivitas sehari-hari berinteraksi dengan para peserta didik. Pengalaman dalam proses pengajaran tentu saja harus diperkuat melalui teori-teori yang relevan serta asesmen berkelanjutan mengenai pengetahuan yang dimiliki oleh anak menjadi pengetahuan bermakna atau *meaningful learning*.

Anak memerlukan pijakan atau *scaffolding* dalam memperoleh pengetahuan bermakna yaitu melalui para pendidik dan orang-orang dewasa yang ada disekitarnya. Peran orang-orang dewasa sangat diperlukan sebagai penyampai percakapan informal maupun formal dan menafsirkannya kepada anak sebagai jendela dalam merespon dunia. Informasi yang beragam dan terangkum setiap hari dalam memori anak tentu membutuhkan strategi atau metode pembelajaran yang tepat untuk membuka wawasan anak terpatut dalam *character building* dan memori jangka panjang anak. Maka tentu saja membutuhkan jenis metode pembelajaran yang memenuhi kebutuhan anak yaitu *learning fun* dan *have fun* sepanjang pembelajaran. *Storytelling* atau kegiatan berkisah untuk anak adalah sebuah kegiatan yang mengajak anak larut dalam suasana pembelajaran yang sarat dengan dinamika pergantian emosi yang berbeda-beda, hanyut dalam parafrase cerita yang disampaikan pendidiknya dan pengenalan berbagai macam tokohduniayang akan menginspirasi hidupnya.

Berangkat dari haltersebutmaka diharapkan akan muncul pembelajaran yang bermakna, menyusun logika berpikir yang berdampingan dengan suasana batin dan bangunan karakter yang hendak di capai. Pembentukan sikap yang berjalan secara natural dan *awareness* yang kuat pada diri anak.

PERMASALAHAN

Argumentasi yang dibangun pada pendahuluan di atas cukup memberi pemahaman tentang pentingnya *storytelling* dalam mencapai pembelajaran yang bermakna bagi pendidikan anak usia dini (PAUD). Namun demikian terdapat beberapa permasalahan yang perlu dicari jawabannya dengan segera. Permasalahan yang dimaksudantara lain: (1) Bagaimana metode pengenalan pembelajaran melalui kisah (*storytelling*) yang mampu membangkitkan motivasi anak usia dini? (2) Bagaimana desain materi pembelajaran yang dapat mengantarkan berkisah menjadi pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*)? (3) Bagaimana mewujudkan *meaningful learning* agar lebih bermakna secara luas melalui *storytelling* (kegiatan berkisah)?.

PEMBAHASAN

Pembelajaran Bermakna (*Meaningful Learning*)

Proses pembelajaran bermakna mencakup mengenali suatu keterkaitan antara informasi baru dan sesuatu yang sudah di simpan dalam memori jangka panjang (Ormrod, 2008). Pembelajaran bermakna akan berjalan efektif jika peserta didik dapat mengkaitkan ide-ide baru, tidak hanya yang sudah lebih dulu diketahui tetapi pemahamannya dengan dirinya sendiri. Keterkaitan ini akan membentuk kemampuan kognisi yang lebih terstruktur dan selaras dengan usia anak dan mengantarkan anak memiliki memori jangka panjang pada pengetahuan yang dimilikinya. Pengetahuan bermakna akan terus mengikuti perjalanan hidup anak ke depan dan berlanjut pada tahapan pendidikan selanjutnya. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan ini bersifat menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil latihan atau pengalaman. Proses belajar bersifat individual dan kontekstual, artinya proses belajar terjadi dalam diri individu sesuai dengan tahapan perkembangannya dan lingkungan tempat belajarnya. Pembelajaran adalah selalu berkaitan dengan sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan yang dibuat oleh siswa.

Pembelajaran pada hakekatnya adalah suatu proses interaksi antara anak dengan lingkungannya baik antar anak dengan anak, anak dengan sumber belajar, maupun anak

dengan pendidik. Kegiatan pembelajaran ini akan menjadi bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar, demi mencapai hasil belajar yang memuaskan.

David Ausubel (2000) seorang ahli psikologi pendidikan menyatakan bahwa, bahan pelajaran yang dipelajari harus "bermakna" (*meaningful*). Pembelajaran bermakna merupakan suatu proses mengkaitkan informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Struktur kognitif adalah fakta-fakta, konsep-konsep, dan generalisasi-generalisasi yang telah dipelajari dan diingat siswa. Belajar bermakna menurut Ausubel (2000) merupakan proses mengaitkan informasi atau materi baru dengan konsep-konsep yang telah ada dalam struktur kognitif. Ada tiga faktor yang mempengaruhi kebermaknaan dalam suatu pembelajaran, yaitu struktur kognitif yang ada, stabilitas dan kejelasan pengetahuan dalam suatu bidang studi tertentu dan pada waktu tertentu.

Samani (2007) mengemukakan bahwa apapun metode pembelajarannya, maka harus bermakna (*meaningfull learning*). Pembelajaran bermakna merupakan suatu proses mengaitkan informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Struktur kognitif ialah fakta-fakta, konsep-konsep dan generalisasi-generalisasi yang telah dipelajari dan diingat anak. Suparno (2013) mengatakan, bahwa pembelajaran bermakna adalah suatu proses pembelajaran dimana informasi baru dihubungkan dengan struktur pengertian yang sudah dimiliki seorang yang sedang dalam proses pembelajaran. Pembelajaran bermakna terjadi bila siswa mencoba menghubungkan fenomena baru ke dalam struktur pengetahuan mereka. Artinya, bahan pelajaran itu harus cocok dengan kemampuan siswa dan harus relevan dengan struktur kognitif yang dimiliki anak. Oleh karena itu, pelajaran harus dikaitkan dengan konsep-konsep yang sudah dimiliki anak, sehingga konsep-konsep baru tersebut benar-benar terserap olehnya. Dengan demikian, faktor intelektual emosional siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran bermakna adalah pembelajaran yang menyenangkan yang akan memiliki keunggulan dalam meraup segenap informasi secara utuh sehingga konsekuensi akhir meningkatkan kemampuan anak. Pembelajaran bermakna merupakan suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Pembelajaran bermakna ditandai oleh terjadinya hubungan antara aspek-aspek, konsep-konsep, informasi atau situasi baru dengan komponen-komponen yang relevan di dalam struktur kognitif anak. Proses belajar tidak sekadar menghafal konsep-konsep atau fakta-fakta belaka, tetapi merupakan kegiatan menghubungkan konsep-konsep untuk menghasilkan pemahaman yang utuh, sehingga konsep yang dipelajari akan dipahami secara baik dan tidak mudah dilupakan.

Dari beberapa uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran bermakna adalah proses kognitif dimana pembelajar mampu mengkaitkan informasi baru dengan hal-hal yang telah diketahui sebelumnya terutama pemahaman tentang dirinya sendiri. Pembelajaran bermakna juga memiliki aspek penting yang harus diperhatikan dalam memfasilitasi pembelajaran bermakna. Secara lengkap diuraikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1.
Aspek Pembelajaran yang Bermakna

NO	ASPEK	URAIAN
1.	<i>Meaningful learning set</i>	Pemahaman peserta didik dalam materi yang disampaikan pendidik
2.	<i>Knowledge base</i>	Berkaitan memori jangka panjang anak yang berisi basis pengetahuan yang relevan
3.	<i>Retrieve knowledge</i>	Informasi yang telah dipelajari sebelumnya memiliki keterkaitan dengan informasi baru

1. Pembelajaran melalui Kisah (*Storytelling*)

Merupakan kegiatan bercerita atau lebih tepatnya berkisah sebagai transfer pengetahuan melalui kesempatan menginterpretasi dengan mengenali kehidupan di luar pengalaman langsung anak-anak. Melalui kegiatan ini anak dikenalkan pada berbagai cara, pola, dan pendekatan tingkah laku manusia sehingga anak mendapatkan bekal hidup di masa mendatang terutama dalam pembentukan sikap dan akhlaqul karimah sejak dini. Menurut Echols (2011) *storytelling* terdiri dari dua kata yaitu *story* berarti cerita dan *telling* yaitu penceritaan. Penggabungan dua kata itu berarti penceritaan cerita atau menceritakan cerita. Pembelajaran *storytelling* merupakan usaha yang dilakukan oleh pengkisah dalam menyampaikan isi perasaan, buah pikiran atau sebuah kisah kepada anak-anak secara lisan. Secara luas pembelajaran *storytelling* dapat diartikan sebagai kegiatan berkisah yaitu; bertutur dengan intonasi yang jelas, menceritakan sesuatu yang berkesan, menarik, memiliki nilai-nilai dan tujuan khusus dalam upaya mendidik anak memiliki karakter dari pesan-pesan moral yang disampaikan melalui kisah tersebut. Sedangkan menurut Sulaiman (1994), berkisah memiliki sumber yang lebih jelas dan dapat dipertanggungjawabkan dan merupakan suatu kepercayaan atas kebenaran sebuah sejarah yang jauh dari kebohongan atau khayalan. Dengan demikian kisah merupakan kegiatan bercerita yang memiliki sumber yang jelas dan dapat dipertanggungjawabkan sumbernya.

Dari penjelasan tersebut diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa *storytelling* pendidikan merupakan kegiatan bercerita yang disampaikan kepada pendengar secara langsung dengan memperhatikan sumber cerita yang dapat dipertanggungjawabkan. Inti dari cerita adalah mengajak anak-anak bahagia dan bergembira dengan mendengarkan pesan moral yang disampaikan. Sedangkan berkisah adalah menyampaikan cerita kepada anak dari sumber yang dapat dipertanggungjawabkan diantaranya bersumber dari Alqur'anul Karim, kisah para sahabat Nabi, kisah para pahlawan dan tokoh-tokoh penting pengubah yang dapat menjadi teladan ataupun panutan dalam kehidupan.

Storytelling atau berkisah memiliki aspek nilai atau pesan-pesan positif yang sarat dalam penanaman dan pengembangan pendidikan karakter anak. Nilai-nilai tersebut juga sangat penting dalam pengembangan moral khususnya pengembangan moral dan spiritual Anak Usia Dini (AUD) (Siswanto, 2008). Aspek nilai-nilai yang terdapat di dalam kegiatan pembelajaran *storytelling* lebih lanjut diuraikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 2
Aspek Nilai dalam Pembelajaran *Storytelling*

NO	ASPEK NILAI	URAIAN
1	Nilai Personal	Memberikan kesenangan, mengembangkan imajinasi, pengalaman bermakna, pembentukan perilaku, pengalaman universal.
2	Nilai Edukatif/ Intelektual	Kemampuan kognitif, bahasa, sikap prososial, emosional dan kreativitas

2. Keterkaitan *Storytelling* dan *Meaningful learning* dalam PAUD

Pembelajaran bermakna sangat penting dalam pendidikan Anak Usia Dini. Pembelajaran ini mencakup keseimbangan peran penting pengembangan potensi anak dan kecakapan hidup (*life skill development*). Anak melewati tahapan perkembangan fisik dan mentalnya dengan maksimal dan mampu mengalami masa peka (*sensitive period*) dengan baik. Masa peka ini mencakup 6 (enam) aspek perkembangan anak yaitu aspek perkembangan moral dan agama, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan bahasa, aspek perkembangan sosial emosional, aspek perkembangan fisik motorik dan aspek perkembangan seni. Berikut tabel korelasi *storytelling* pendidikan dalam *meaningful learning* PAUD.

Tabel 3
Keterkaitan *Storytelling* dan *Meaningful Learning*

NO	ASPEK <i>MEANINGFUL LEARNING</i>	NILAI <i>STORYTELLING</i>
1	<i>Meaningful learning set</i>	Pendidik membuka kisah dengan <i>ice breaking</i> dan mengajak anak fokus. Pendidik betul - betul menguasai sajian materi (menyesuaikan usia anak) dan menyampaikannya dengan <i>have fun</i> dan kreatif dan bahasa yang mudah dipahami. Menyimpulkan dengan memberikan umpan balik yang menyenangkan bagi anak.
2	<i>Knowledge base</i>	Pada tema kisah lainnya pendidik mengukur terlebih dahulu memori jangka panjang anak dengan melakukan <i>recalling</i> pada pesan kisah sebelumnya. <i>Recalling</i> untuk menentukan formula sajian kisah berikutnya.
3	<i>Retrieve knowledge</i>	Pada pembelajaran lainnya pendidik selalu melakukan <i>recalling</i> terhadap pesan - pesan moral yang disampaikan melalui kisah - kisah yang telah diberikan. Kegiatan ini untuk mengukur pemahaman anak dan menggali sejauh mana <i>meaningful learning</i> tercapai.

KESIMPULAN

Storytelling adalah kegiatan penting dalam strategi pembelajaran PAUD. Dengan *storytelling* menjadikan pembelajaran PAUD lebih bermakna sebab melalui pembelajaran *storytelling* yang bermakna mampu mewujudkan proses kognitif dimana anak dapat mengkaitkan informasi baru dengan hal-hal yang telah diketahui sebelumnya terutama pemahaman tentang dirinya sendiri. Hal ini memiliki efek yang didapatkan dalam kegiatan ini adalah kesan yang mendalam sehingga abadi dalam memori anak usia dini. Apalagi kesan mendalam yang tersimpan dalam memori dibangun berdasarkan kisah nyata yang dapat di pertanggungjawabkan sumbernya.

Referensi

- Ausubel, 2000, *The acquisition and retention of knowledge: A cognitive view*. New York: Springer science.
- Echols, J, 2011, *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Ormrod, JE, 2008, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Erlangga.
- Sakim, B, 2018, *Storytelling*, Jakarta : Galang Pustaka.
- Samani, M, 2007, *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: Rosda Karya.
- Sulaiman, M.M, 1994, *Al Qashas fi Alqur'an al Karim*, Qahirah: Mathbaah Amanah.
- Suparno, 2013, *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Pustaka Pelajar.

