

Cerita Fantasi Anak Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning*

Siti Nur Azizah

Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Agama Islam dan Pendidikan Guru, Universitas Djuanda Bogor, Indonesia

zahrioguriweh@gmail.com

Abstrak

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan Teknik pengumpulan data berupa wawancara yang dilakukan kepada beberapa tenaga pendidik dan studi pustaka. Metode penelitian kualitatif adalah metode yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan *makna* daripada *generalisasi* (SUGIYONO, 2021). Pada kurikulum merdeka saat ini peserta didik dan tenaga pendidik diannjurkan untuk aktif dalam setiap kegiatan yang berkaitan dengan Pendidikan. Oleh karena hal itu model pembelajaran *problem based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang menjadi sasaran para tenaga pendidik untuk memenuhi tujuan pembelajaran berkurikulum merdeka. Penggunaan cerita fantasi anak sebagai media pembelajaran menjadi salah satu pilihan tenaga pendidik atau guru dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar yang diharapkan dapat memberikan motivasi dan semangat belajar peserta didik. Cerita fantasi anak ini setidaknya bisa didapatkan tanpa harus menggunakan internet yang artinya bisa didapatkan berupa sebuah buku. Hasil penelitian menunjukkan bahwa cerita fantasi anak dapat digunakan sebagai media pembelajaran termasuk pada model pembelajaran *problem based learning* baik pada kelas rendah maupun tinggi.

Kata kunci: cerita fantasi, media pembelajaran, *problem based learning*

I. PENDAHULUAN

Indonesia menjadi salah satu negara dengan pengguna internet terbanyak di dunia. Internet ikut serta dalam peran penting di kehidupan masyarakat yakni selaku alternatif dalam berinteraksi sosial, (Alyusi, 2019). Pesatnya perkembangan internet ini menjadi sebuah dilema bagi para orangtua ataupun tenaga pendidik. Bagaimana tidak menjadi sebuah dilema apabila dampak negative penggunaan internet pada anak ini terbilang cukup patut diwaspadai karena sangat dapat merusak moral anak. Akan tetapi kasus persebaran Covid-19 tahun lalu justru mengharuskan para peserta didik dan tenaga pengajar menggunakan internet sebagai sarana pembelajaran, bahkan metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang yang hendak dipilih tenaga pendidik

atau seorang guru harus menyesuaikan dengan proses pembelajaran yang akan digungkannya pada saat kegiatan belajar mengajar. Setelah munculnya wabah Covid-19 di belahan bumi, system Pendidikan pun mulai mencari suatu inovasi untuk proses kegiatan belajar mengajar. Terlebih adanya Surat Edaran no. 04 tahun 2020 dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang menganjyrkan seluruh kegiatan di institute Pendidikan harus jaga jarak dan seluruh penyampaian materi akan disampaikan di rumah masing – masing. Proses belajar mengajar dilakukan secara daring. Kondisi ini akan mengubah metode pembelajaran tatap muka dengan metode pembelajaran daring atau *E-Learning*. (Setiawan, 2021)

Untuk dapat menyesuaikan model, metode dan media pembelajaran tenaga pendidik atau guru harus dapat menganalisis terlebih dahulu model pembelajaran apa sajakah yang dapat digunakan pada masa pandemic Covid-19 yakni pada metode pembelajaran daring atau dalam jaringan. Pada pembelajara daring sering kali didapati peserta didik kurangaktif dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran daring peserta didik kurang bisa menyampaikan aspirasi dan pendapatnya, sehingga pada akhirnya pembelajaran daring dirasakan tidak lebih menyenangkan dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka (marlin kristina, 2020). Adapun beberapa model pembelajaran yang relevan digunakan pada masa pandemic Covid-19 menurut (Hairiah, 2021) antara lain dengan menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Learning*, Model Pembelajaran *Problem Based Learning*, Model Pembelajaran *Project Based Learning*, Model Pembelajaran *Flipped Based Learning*, Model Pembelajaran Literasi Digital.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan Teknik pengumpulan data berupa wawancara yang dilakukan kepada beberapa tenaga pendidik dan studi pustaka. Metode penelitian kualitatif adalah metode yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat indkutif/kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan *makna* daripada *generalisasi* (SUGIYONO, 2021).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Cerita Fantasi Anak

Cerita fantasi merupakan salah satu ragam sastra anak. Cerita fantasi anak memanfaatkan unsur imajinasi dan fantasi yang diolah sedemikian rupa sehingga membuat cerita anak lebih menarik. Cerita fantasi anak tidak hanya menyajikan cerita yang menghibur saja akan tetapi juga dapat membantu merangsang imajinasi anak. Anak juga akan memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru. Pengalaman dan pengetahuan itu akan bertambah setelah

anak-anak membaca jenis-jenis fantasi anak yang berbeda salah satunya adalah cerita fantasi anak berbasis cerita rakyat yang berbentuk dongeng. Cerita fantasi anak berbasis cerita rakyat berbentuk dongeng ini masih menampilkan pola-pola naratif cerita rakyat. Misalnya adanya motif ganjaran bagi tokoh berkarakter baik dan hukuman bagi yang jahat serta pemakaian kata-kata pembuka dan penutup yang konvensional. (nafisah, 2012).

Penggunaan cerita fantasi anak sebagai media pembelajaran menjadi salah satu pilihan tenaga pendidik atau guru dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar yang diharapkan dapat memberikan motivasi dan semangat belajar peserta didik. Cerita fantasi anak ini setidaknya bisa didapatkan tanpa harus menggunakan internet yang artinya bisa didapatkan berupa sebuah buku. Hal ini sedikitnya mampu mengalihkan perhatian peserta didik yang sedang melaksanakan pembelajaran daring dari ponsel pintar atau *smartphone*.

Media pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa latin yang artinya antara atau perantara. Pada arti kata ini dapat dirujuk sebagai informasi yang terhubung antara sumber informasi dan penerima informasi. Media sebagai alat saluran komunikasi (Smaldino, 2008), seperti contoh media cetak, audio, visual, video, objek, dan yang lainnya.

Media yang digunakan untuk melangsungkan pelaksanaan pembelajaran disebut media pembelajaran. Media ini dapat berupa apapun yang dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran atau proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran sangat dibutuhkan pada proses pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar karena dengan menggunakan media pembelajaran dapat memudahkan tenaga pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik.

Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Konsep model pembelajaran menurut (Trianto, 2010), menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Pada penelitian kali ini akan mengangkat model pembelajaran berbasis masalah atau yang biasa disebut *problem based learning*. Model pembelajaran *problem based learning* ini merupakan sebuah model yang mendukung sebuah inovasi pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar dikelas. Pengajaran berdasarkan

masalah merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran ini membantu siswa untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya. Pembelajaran ini cocok untuk mengembangkan pengetahuan dasar maupun kompleks (Ratumanan, 2015)

Menurut (Muhamad, 2013), berbagai pengembang pengajaran berdasarkan masalah telah memberikan model pengajaran itu memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Pengajuan pertanyaan atau masalah.

Mereka mengajukan situasi kehidupan nyata autentik, menghindari jawaban sederhana, dan memungkinkan adanya berbagai macam solusi untuk situasi itu.

2. Berfokus pada keterkaitan antardisiplin.

Sebagai contoh, masalah populasi yang dimunculkan dalam pelajaran di Teluk Chesapeake mencakup berbagai subjek akademik dan terapan mata pelajaran seperti biologi, ekonomi, sosiologi, pariwisata dan pemerintahan.

3. Penyelidikan autentik.

Mereka harus menganalisis dan mendefinisikan masalah, mengembangkan hipotesis, dan membuat ramalan, mengumpulkan dan menganalisa informasi, melakukan eksperimen (jika diperlukan), membuat inferensi, dan merumuskan kesimpulan.

4. Menghasilkan produk dan memamerkannya.

Pembelajaran berdasarkan masalah menuntut siswa untuk menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata atau artefak dan peragaan yang menjelaskan atau mewakili bentuk penyelesaian masalah yang mereka temukan.

5. Kolaborasi.

Bekerjasama memberikan motivasi untuk secara berkelanjutan terlibat dalam tugas-tugas kompleks dan memperbanyak peluang untuk berbagi inquiri dan dialog untuk mengembangkan keterampilan sosial dan keterampilan berpikir.

Berdasarkan karakter tersebut, pembelajaran berdasarkan masalah memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan pemecahan masalah.
2. Belajar peranan orang dewasa yang autentik.
3. Menjadi pembelajar yang mandiri.

Cerita Fantasi Sebagai Inovasi Pada Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Pada kurikulum merdeka saat ini peserta didik dan tenaga pendidik diannjurkan untuk aktif dalam setiap kegiatan yang berkaitan dengan Pendidikan. Oleh karena hal itu model pembelajaran *problem based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang menjadi sasaran para tenaga pendidik untuk memenuhi tujuan pembelajaran berkurikulum merdeka. Tenaga pendidik dituntut untuk kreatif mungkin dalam mengembangkan pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar tidak membosankan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tuntutan kurikulum merdeka yang mengharuskan peserta didik dan tenaga pendidik aktif inilah yang menjadikan tenaga pendidik berusaha semaksimal mungkin untuk menciptakan proses pembelajaran bermakna yang menggunakan model – model pembelajaran, metode pembelajaran dan media pembelajaran.

Kreatifitas tenaga pendidik dalam keadaan ini benar – benar sangat dibutuhkan. Tenaga pendidik harus mampu berpikir secara kreatif supaya proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan. Kreatifitas berpikir merupakan keterampilan untuk memecahkan berbagai masalah yang berkembang dan berubah dan merupakan keterampilan yang dibutuhkan di abad ke-21 (Yeti, 2022)

Salah satu hasil dari kreatifitas tenaga pendidik dalam mencari sebuah inovasi baru di dalam kelas dalam kegiatan belajar mengajar ialah menjadikan cerita fantasi anak sebagai media yang menunjang pembelajaran dengan berbasis masalah atau model pembelajaran *problem based learning*. Cerita fantasi anak merupakan sebuah karya yang dikhususkan kepada anak – anak terlebih anak usia dini yang mengandung konsep pembelajaran. Di dalam cerita fantasi anak terdapat cerita – cerita yang mengharuskan pembacanya untuk memahami dan berfikir bahwa apa yang disampaikan dalam cerita tersebut keseluruhannya merupakan cerminan kehidupan nyata mereka. Dalam karyanya (Setyawan & Fiyani, 2021) mengatakan bahwa media pembelajaran ini akan membuat pembelajaran lebih menarik dan bervariasi sehingga siswa menjadi tertarik dan aktif belajar tentang cerita fantasi.

Dari cerita fantasi anak ini guru dapat mengarahkan peserta didik untuk mencari dan menganalisis permasalahan apa yang terjadi di dalam cerita tersebut. Disinilah kreatifitas berpikir peserta didik diuji. Tenaga pendidik hanya diperbolehkan mengawasi kegiatan belajar peserta didik dengan sesekali menuntun peserta didik yang memiliki kesulitan dalam mengerjakan tugasnya. Di kelas tinggi tentunya cerita fantasi ini berisi permasalahan – permasalahan yang lebih kompleks dan membutuhkan daya piker yang baik dalam mencari solusinya. Baik itu berkaitan dengan Pendidikan karakter maupun materi

pembelajaran yang sedang dipelajari. Dari sinilah tenaga pendidik cukup mengarahkan sesuai dengan arahan model pembelajaran *problem based learning*.

Untuk kelas rendah mungkin tenaga pendidik atau guru dapat memberikan tugas yang tidak terlalu berat seperti mencari permasalahan dan solusinya. Tenaga pendidik atau guru dapat menugaskan peserta didik di kelas rendah untuk mencari amanat atau pesan yang terkandung dalam cerita fantasi tersebut. Tenaga pendidik juga dapat memberikan pengajaran karakter melalui cerita fantasi dengan menjabarkan watak – watak yang dimiliki tokoh – tokoh dalam cerita fantasi tersebut. Peserta didik akan berpikir bahwa watak antagonis hanya akan memberikan kesulitan pada tokohnya, dan begitu juga sebaliknya. Pengajaran ini dinilai cukup efektif karena pada masa kanak – kanak, peserta didik akan berpikir jika dirinya tidak akan mampu menanggung dampak perbuatan buruk seperti yang dikisahkan. Usia dini biasanya memiliki perasaan yang lebih mudah tersentuh seperti Ketika bagaimana ia mendapatkan suatu kebaikan dari seseorang dan akan dikenang selamanya oleh dirinya.

IV. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa cerita fantasi anak dapat menjadi sebuah media pembelajaran pada model pembelajaran *problem based learning*. Penggunaan media pembelajaran menggunakan cerita fantasi anak ini dapat digunakan pada kelas rendah maupun tinggi. Dari pembaruan kurikulum pada kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka ini tenaga pendidik dituntut harus lebih kreatif dalam menciptakan proses pembelajaran bermakna dengan menggunakan model pembelajaran yang diinovasikan dengan metode atau media pembelajaran lainnya. Tenaga pendidik harus meningkatkan kreatifitasnya dalam menciptakan kegiatan belajar mengajar yang bermakna.

REFERENSI

- Alyusi, S. D. (2019). *Media Sosial: Interaksi, Identitas Dan Media Sosial*. Jakarta: Prenada Media.
- Hairiah. (2021). Model Pembelajaran Pada Masa Covid-19 di Indonesia. *Journal of Instructional and Development Researches*, 1-9.
- Marlin Kristina, R. N. (2020). MODEL PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING PADA MASA PANDEMI COVID 19 DI PROVINSI LAMPUNG. *JURNAL IDAARAH*, 200-209.
- Muhamad Afandi, E. C. (2013). *MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN DI SEKOLAH*. Semarang: UNISSULA Press.
- Nafisah, D. (2012). Karakteristik Cerita Fantasi Anak Indonesia Periode 2000-2010. *Repositori Universitas Malang*.

- Ratumanan, T. G. (2015). *Inovasi Pembelajaran Mengembangkan Kompetensi Peserta Didik Secara Optimal*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Setiawan, A. P. (2021). Model Pembelajaran Daring Akibat Covid-19 Perspektif Pelajar Dan Mahasiswa. *Jurnal Psikologi Proyeksi*, 83-91.
- Smaldino, S. E. (2008). *Instructional Technology and Media for Learning* . New Jersey: Pearson Education Inc.
- SUGIYONO, P. D. (2021). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. BANDUNG: ALFABETA.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam KTSP*. jakarta: Bumi Aksara.
- Yeti Inayah, M. F. (2022). Kreatifitas Berfikir Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *KARIMAH TAUHID*, 339-345.