

## **PRAKTIK *STORY TELLING*, PERMAINAN & LAGU ANAK-ANAK DI SEKOLAH DASAR**

**Tatat Hartati dan Effy Mulyasari**  
Universitas Pendidikan Indonesia  
E-mail: tatat@upi.edu

### **Abstrak**

Artikel ini merupakan kajian setelah melaksanakan pengabdian pada masyarakat di Kecamatan Ciater Kabupaten Subang kerjasama Tim Literasi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan - UPI, dengan *Dairy Development in Ciater Program* dan Yayasan Sahabat Cipta. Kegiatan kerja sama terdiri dari empat macam, yakni: 1) Pembuatan modul metode bercerita untuk anak usia sekolah dasar. 2) Pembuatan permainan anak-anak untuk anak usia sekolah dasar. 3) Pembuatan lagu anak-anak untuk anak usia sekolah dasar, dan 3) Pelaksanaan *Training of Trainers (TOT)* untuk para guru sekolah dasar se-Kecamatan Ciater. Hasil pengabdian berupa dua buah buku berjudul, *Teori dan Praktik Story Telling untuk Sekolah Dasar*; dan *Panduan Permainan & Bernyanyi di Sekolah Dasar*, serta makalah tentang metode bercerita, jenis-jenis permainan dan lagu anak - anak untuk sekolah dasar kelas rendah (Kelas I, II, dan III), dan kelas tinggi IV, V, dan VI). Dampak dari pengabdian masyarakat ini terbangunnya apresiasi sastra yang tinggi baik pada guru maupun pada siswa sekolah dasar serta adanya kesadaran tentang pentingnya memiliki dan memelihara peternakan hewan peliharaan serta memelihara lingkungan yang sehat dan asri.

**Kata kunci:** praktik story telling, permainan, lagu anak-anak, sekolah dasa

### **Abstract**

*This article is a result after implementing community services in Ciater sub-District Subang County in cooperation with Literacy Team of Elementary Teacher Education Study Program (PGSD), Faculty of Education, Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) and Yayasan Sahabat Cipta-A Dairy Development in Ciater Program. There were four activities covered: 1) making story telling method module for children in primary school aged, 2) making children games for children in primary school aged, 3) Training of Trainers for the primary school teachers in Ciater sub-District. The result of these services in the form of two books entitled 'The Theory and Practices of Story Telling for Primary School' and 'Guidance of Games and Singing in Primary School' and a paper of story telling method, the types of Game and Song for Children in Primary School (lower grade school for class I, II, III; and higher grade school for class IV, V, and VI). The impact of these community services is the emergent of high literary appreciation in teacher as well as in students of primary school about the awareness of the importance of caring dairy animals and preserving a healthy and beautiful environment.*

**Keywords:** *story telling practices, games, children songs, primary school*

## PENDAHULUAN

Anak sekolah dasar merupakan masa emas yang sangat berharga. Para ahli banyak mengatakannya dengan istilah *golden age*. Alasan dikatakan *golden age* bisa dikaji dari beberapa hal. Pertama dari segi kognitif, dimana mereka sedang berkembangnya semua yang menyangkut aspek kognitif. Mereka akan meniru, menyimak, dan bertindak sesuai apa yang dilihat, diraba, dicium dan sebagainya. Kedua dari segi afektif, dimana perkembangan sosial dan moral mereka berkembang dengan pesat. Berkembangnya aspek sosial salah satunya dengan menyimak baik lisan maupun tindakan yang ditiru dari lingkungannya. Ketiga dari aspek psikomotorik, di mana anak sekolah dasar senang bergerak dan melakukan percobaan.

Dari ketiga aspek tersebut, pembelajaran di sekolah dasar harus mengedepankan faktor perkembangan dan karakteristik sekolah dasar. Guru sebaiknya memberikan metode belajar yang dapat mengembangkan dan merangsang segala perkembangannya sehingga menjadi pribadi yang utuh. Keutuhan tersebut terjadi antara pikiran, bahasa, afeksi, dan gerak siswa. Salah satu metode yang dapat mengembangkan tiga ranah tersebut adalah metode *storytelling* karena anak-anak secara alamiah senang mendengarkan cerita. Di samping itu, cerita dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan bahasa mereka. *Storytelling* dapat menstimulus siswa agar berpikir imajinatif, mengembangkan keterampilan mendengar, dan memperkenalkan mereka akan budaya serta mengambil nilai moral yang terkandung dalam cerita.

### Metode *Story Telling* (bercerita)

Metode banyak ragam dan karakteristiknya. Metode yang digunakan guru dapat memberikan kontribusi

yang sangat baik terhadap tujuan yang dapat dicapai. Karena, pada dasarnya penggunaan metode diimplementasikan untuk memudahkan mencapai tujuan. Akan tetapi, penggunaan metode harus didasarkan pada hal-hal tertentu. Salah satunya adalah karakteristik siswa itu sendiri. Karakteristik siswa sekolah dasar merupakan masa keemasan anak menyerap informasi dengan menyimak, berbicara, menulis, dan membaca. Keempat keterampilan tersebut dapat dicapai salah satunya dengan metode bercerita. Bimo (2009) mengungkapkan bahwa cerita adalah rangkaian peristiwa yang disampaikan, baik berasal dari kejadian nyata (non fiksi) ataupun tidak nyata (fiksi). Sementara itu menurut Fakhrudin (2009), bercerita merupakan keterampilan berbahasa lisan yang bersifat produktif. Dengan demikian, bercerita menjadi bagian dari keterampilan berbicara. Merujuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), cerita adalah tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian, dan sebagainya). Selain itu, cerita juga merupakan karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, penderitaan orang, kejadian, dan sebagainya, baik yang sungguh-sungguh terjadi maupun yang hanya rekaan belaka.

Sementara bercerita, menurut KBBI adalah menuturkan cerita (KBBI, 1995). *Story telling* (bercerita) dapat diartikan pula dengan penyampaian suatu peristiwa dalam kata-kata, gambar-gambar, dan suara-suara yang seringkali disampaikan dengan improvisasi dan penambahan tertentu (Wikipedia, 2009). Sementara itu, menurut Derni (2009), bercerita adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau sesuatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain. Senada dengan yang dikemukakan oleh Bimo (2009) bahwa metode bercerita berarti penyampaian

cerita dengan cara bertutur.

Adakalanya, bercerita (*story telling*) sering diidentikkan dengan mendongeng. Seperti yang dikemukakan oleh Faiz (2008), bahwa mendongeng adalah suatu aktivitas bercerita suatu kisah entah khayal atau nyata yang biasanya diceritakan pada masa kanak-kanak. Senada dengan yang disampaikan oleh Tiatri (2009), bahwa secara luas mendongeng dapat diartikan sebagai membacakan cerita atau menularkan cerita pada anak, baik cerita nyata, tidak nyata, maupun pengalaman orang tua.

Berbeda dengan pendapat sebelumnya, Bimo (2009) mengungkapkan bahwa dongeng berarti cerita rekaan atau tidak nyata atau fiksi, seperti fabel (binatang dan benda mati), sage (cerita petualangan), hikayat (cerita rakyat), legenda (asal usul), mythe (dewa-dewi, peri, roh halus), epos (cerita besar Mahabharata, Ramayana, saur sepuh, tutur tinar). Dapat dikatakan bahwa dongeng adalah bagian cerita, namun cerita belum tentu dongeng. "Secara keseluruhan, rangkaian kejadian dan karakter dalam dongeng membentuk keutuhan dan penggabungannya dimaksud sebagai hiburan, wahana ajaran moral, atau keduanya. Dalam dongeng terkandung sifat khayali (tak mesti faktual) dan koheren (terpadu). Dua karakteristik ini membuat dongeng memiliki kekuatan magis (Musthafa, 2008:15).

*Storytelling* merupakan metode yang sangat penting dalam pembelajaran. Bercerita melibatkan imajinasi dan memunculkan minat, khususnya jika dipresentasikan secara bersama-sama antara cerita dengan gambar. "Metode cerita adalah aktifitas yang menyenangkan, oleh karenanya memberikan pelajaran dan nasihat melalui cerita yang baik dan cerdas. Mendidik dan menasehati anak melalui cerita memberikan efek pemuasan terhadap kebutuhan akan imajinasi dan fantasi (Musfiroh:23). Musthafa

(2008:15-19) menyatakan bahwa *story telling* melibatkan anak terlibat ke dalam kejadian dan pertarungan nasib tokoh cerita. Dengan berbekal emosi, intelegensi, dan daya imajinasi, anak akan turut mengalami kejadian dalam cerita. Adapun manfaat dari *storytelling*, sebagai berikut.

1. Siswa dapat mengembangkan penguasaannya terhadap struktur dan irama bahasa ketika mereka mendengarkan cerita.
2. Storytelling membuat bahasa lebih hidup ketika guru menggunakannya melalui gambar, gerak-isyarat (*gestures*), dan intonasi.
3. Melalui menyimak cerita, siswa mengembangkan kosakata dan pengetahuan tata bahasa. Jo Ann (Brewer, 2007:286) menegaskan bahwa menceritakan kisah dapat membantu mengembangkan bahasa anak-anak.
4. *Story telling* pada anak-anak meningkatkan rasa ingin tahu mereka mengenai topik-topik dan membantu mengembangkan kecintaannya dalam membaca.
5. Cerita-cerita membantu imajinasi anak. Mereka akan memahami tempat, ras, dan keyakinan (dunia).
6. Cerita mengajarkan anak-anak untuk menyimak dan berkonsentrasi; dan mendorong berpikir mereka, bahasa lisan yang fasih, dan kemampuan membaca dan menulis.
7. Cerita-cerita memberikan model-model pola cerita, tema, karakter, dan peristiwa.
8. Cerita membantu anak-anak memahai suatu yang kongkrit sebelum masuk pada tahap konsep operasional.
9. Cerita dapat mengendalikan perasaan siswa sekaligus siswa bisa merasakan perasaan orang lain yang mereka baca atau mereka simak. Hal senada diungkapkan Endraswara (2002) yang

menyatakan bahwa sastra anak seperti cerpen menuntun kecerdasan emosional anak.

10. Cerita membantu mengembangkan percaya diri siswa.

11. Storytelling juga mendekatkan hubungan guru dan siswa dalam suatu cerita khusus sehingga mereka merasa nyaman di kelas.

12. Cerita dapat membantu menghilangkan stress dan tekanan. Santoso (2008:89) menyatakan bahwa manfaat sastra bagi anak sebagai hiburan dan pendidikan sehingga mereka memberi kesenangan, kenikmatan, dan kepuasan pada diri anak.

Selain itu, menurut para ahli pendidikan, bercerita kepada anak memiliki fungsi yang amat penting (Bimo, 2009), yakni:

1. Membangun kedekatan emosional antara pendidik maupun orangtua dengan anak;
2. Sebagai media penyampai pesan atau nilai moral dan agama yang efektif;
3. Sebagai media pendidikan imajinasi atau fantasi;
4. Menyalurkan dan mengembangkan emosi;
5. Membantu proses peniruan perbuatan baik tokoh dalam cerita;
6. Memberikan dan memperkaya pengalaman batin;
7. Sebagai sarana hiburan dan penarik perhatian;
8. Menggugah minat baca;
9. Sebagai sarana untuk membangun watak mulia.

### **Langkah-langkah Bercerita**

Lembaga Bahasa Internasional (2009) menyatakan bahwa terdapat beberapa tahapan untuk menggunakan metode cerita oleh guru, yaitu:

1. Guru telah menentukan kapan membaca, menceritakan ulang, atau membuat cerita.
2. Guru harus menyesuaikan bahasa siswa (Greenburg, 2006).

3. Guru mengatur suasana sebelum membawa cerita, bisa dengan menampilkan gambar-gambar karakter utama.

4. Guru membawakan deskripsi tokoh-tokoh yang ada dalam cerita.

5. Guru menggunakan gestures agar lebih memperjelas hal yang dianggap kurang jelas.

6. Guru membiarkan siswa mengikuti gestures dan tindakan yang guru lakukan. Selanjutnya, mereka dapat melakukannya ketika mereka membawakan cerita.

7. Guru dapat menceritakan ulang, atau memberikan kesempatan siswa menceritakan kembali, pertama bisa dilakukan secara berpasangan.

Brown (2008) menyimpulkan bahwa langkah-langkah yang perlu diperhatikan meliputi pengumpulan bahan, penyusunan outline, dan penyusunan cerita. Pengumpulan bahan dapat dilakukan dengan mencari berbagai cerita yang berupa tradisi lisan atau membuka berbagai sumber lain, baik melalui media cetak seperti buku, koran, majalah, maupun internet. Media pembelajaran sangat menunjang terhadap keberhasilan pembelajaran. Media *story telling* dapat menggunakan boneka, kardus membentuk wayang kulit, bunyi-bunyi benda hidup dan mati, musik, dan variasi cahaya lampu.

Selanjutnya kriteria pencerita yang baik, menurut Aziz (2002)

1. Membaca dan memahami isi cerita dengan baik dari awal sampai akhir cerita
2. Memahami pesan-pesan khusus cerita yang akan disampaikan
3. Membaca kembali cerita dengan tenang, dengan tujuan : a) mengetahui lebih jelas mengenai seluruh rangkaian peristiwa dalam cerita; b) mengetahui jumlah tokoh dalam cerita dan membedakan masing-masing karakternya; c) mengetahui bagian emosi yang ada dalam cerita,

seperti: sedih, gembira, marah, kasihan, heran, lucu, dan sebagainya.

### **Bermain dan Bernyanyi di Sekolah Dasar**

Pada dasarnya anak-anak gemar bermain, bergerak, bernyanyi dan menari, baik dilakukan sendiri maupun berkelompok. Bermain adalah kegiatan untuk bersenang-senang yang terjadi secara alamiah. Anak tidak merasa terpaksa untuk bermain, tetapi mereka akan memperoleh kesenangan, kanikmatan, informasi, pengetahuan, imajinasi, dan motivasi bersosialisasi.

Bermain memiliki fungsi yang sangat luas, seperti untuk anak, untuk guru, orang tua dan fungsi lainnya bagi anak. Dengan bermain dapat mengembangkan fisik, motorik, sosial, emosi, kognitif, daya cipta (kreativitas), bahasa, perilaku, ketajaman penginderaan, melepaskan ketegangan, dan terapi bagi fisik, mental ataupun gangguan perkembangan lainnya.

Fungsi bermain bagi guru dan orangtua adalah agar guru dan orangtua dapat memahami karakter anak, jalan pikiran anak, dapat intervensi, kolaborasi dan berkomunikasi dengan anak. Fungsi lainnya adalah rekreasi, penyaluran energi, persiapan untuk hidup dan mekanisme integrasi (penyatuan) dengan alam sekitar.

Menurut NAEYC (*National Association for The Education of Young Children, 1997*), bermain merupakan alat utama belajar anak. Demikian juga pemerintah Indonesia telah mencanangkan prinsip, “Bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain”. Bermain yang sesuai dengan tujuan di atas adalah bermain yang memiliki ciri-ciri seperti : menimbulkan kesenangan, spontanitas, motivasi dari anak sendiri, dan aturan ditentukan oleh anak sendiri.

Pengertian bermain sangatlah unik dan deskriptif. Terdapat berbagai pandangan dan pengertian yang diberikan oleh kaum

akademik maupun nonakademik secara luas dan beraragam, mulai teori klasik yang dikaitkan dengan “surplus energy” dan hewan. Teori ini menyatakan, semakin tinggi spesies makhluk hidup semakin banyak waktu dihabiskan untuk bermain di mana pada kasus spesies yang lebih rendah energi dikeluarkan hanya untuk memenuhi kebutuhan utama organisme tersebut. Antara tahun 50-an hingga 70-an teori-teori tentang bermain muncul. Ada teori bermain yang dikaitkan dengan dorongan dan keperluan dasar organisme. Di samping itu ada juga teori yang menyatakan bermain sebagai komunikasi, bermain sebagai peluang menjelajah perilaku baru bahkan Heron (1971) menegaskan bermain sebagai suatu pekerjaan bagi anak-anak. Lebih jauh Moyles (1991) menegaskan bahwa bermain adalah suatu proses yang diperlukan baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Bermain merupakan proses pembelajaran yang melibatkan pikiran, persepsi, konsep, kemahiran sosial dan fisik. Selain itu bermain juga dikaitkan dengan ganjaran instrinsik dan kegembiraan. Dengan demikian bermain merupakan aktivitas yang natural bagi anak-anak yang memberi peluang kepada mereka untuk mencipta, menjelajah dan mengenal dunia mereka sendiri.

Menurut tokoh-tokoh pendidikan anak-anak, seperti: Plato, Aristoteles, Frobel, Hurlock dan Spencer (dalam Satya, 2006) bermain adalah suatu upaya anak untuk mencari kepuasan, melarikan diri ke alam fantasi dengan melepaskan segala keinginannya yang tidak dapat tersalurkan, seperti : keinginan untuk menjadi presiden, raja, permaisuri dan lain-lain. Bermain sebagai kegiatan mempunyai nilai praktis. Artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Sedangkan menurut Hurlock, bermain adalah setiap

kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan. Di samping itu bermain bagi anak adalah upaya yang menyalurkan energi yang berlebihan dan dapat menghindari hal-hal negatif yang diakibatkan dari tenaga yang berlebihan, salah-satu contoh akibat dari kelebihan tenaga ini adalah timbulnya perkelahian antar pelajar.

Menurut Rebecca Isbell dalam bukunya *The Complete Learning Center Book, "Play is Children's Work and Children Want to Play"*, dalam bermain, anak-anak mengembangkan keahlian memecahkan masalah dengan menggunakan berbagai cara untuk melakukan sesuatu dan menentukan pendekatan terbaik. Dalam bermain anak-anak menggunakan bahasa untuk melakukan kegiatan mereka, memperluas dan memperbaiki bahasa mereka sambil berbicara dengan anak lainnya. Ketika bermain, mereka belajar tentang orang lain selain dirinya dan mereka mencoba berbagai peran dan menyesuaikan diri saat bekerjasama dengan orang lain. Bermain membentuk perkembangan anak pada semua bagian: intelektual, sosial, emosional dan fisik (Isbell dalam Satya, 2006).

Bermain adalah pekerjaan anak-anak dan anak-anak sangat gemar bermain. Dalam bermain anak mengembangkan keterampilan memecahkan masalah dengan mencoba berbagai cara dengan mengerjakan sesuatu dan memilih dan menentukan cara yang paling tepat. Dalam bermain anak-anak menggunakan bahasa untuk membawakan aktivitasnya, memperluas dan menyaring bahasa mereka dengan berbicara dan mendengar anak lain. Ketika bermain mereka belajar memahami orang lain dengan cara menepakati komitmen yang mereka buat dari berbagai aturan dan menilai pekerjaan secara bersama-sama. Bermain mematangkan perkembangan anak-anak dalam semua area; intelektual, sosial ekonomi dan fisik.

Bermain bagi anak adalah apa yang mereka lakukan sepanjang hari, bermain adalah kehidupan dan kehidupan adalah bermain. Anak-anak tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak adalah pemain alami, mereka menikmati bermain dan dapat berkonsentrasi dalam waktu yang lama untuk sebuah keterampilan. Bermain merupakan motivasi intrinsik bagi anak dan tidak ada seorangpun yang dapat mengatakan apa yang akan dilakukan dan bagaimana melakukannya.

Dalam bermain anak dapat mengembangkan mental, menumbuhkan kemampuan untuk memecahkan masalah dalam hidupnya (perkembangan sosial) dan meningkatkan kebugaran komponen motoriknya. Tidak ada satu definisi yang dapat menjelaskan arti bermain yang sebenarnya. (Mary Mayesky, 1990; dalam Satya 2006).

Permainan anak-anak merupakan wadah dasar dan indikator pengembangan mental. Bermain memungkinkan anak-anak untuk memajukan perkembangannya seperti sensori motor, intelegensi pada bayi, mulai dari operasional sampai operasional konkrit pada anak pra sekolah juga mengembangkan kognitif, fisik, dan perkembangan sosial ekonomi (George W Maxim, 1992, dalam Satya 2006).

Bermain merupakan kepentingan utama seorang anak dalam hidupnya, lewat bermain ia belajar keahlian untuk bertahan dan menemukan pola dalam dunia yang penuh kebingungan. (Lee, 1977).

Bermain merupakan tujuan dasar dari belajar pada masa kanak-kanak. Anak-anak secara bertahap mengembangkan konsep dari hubungan yang wajar, kemampuan untuk membedakan, untuk menilai, untuk menganalisis dan mengambil intisari, untuk membayangkan dan merumuskan.

Bentuk-bentuk permainan yang sesuai

untuk siswa SD kelas rendah (usia dini) yaitu : permainan eksplorasi (penjelajahan), permainan energik, permainan kemahiran (*skillfull play*), permainan sosial dan *puzzle* (Dorothy, 1985).

#### a. Permainan Eksplorasi

Dapat dipelajari melalui empat cara

1. Mencari atau membuat penemuan baru seperti : mencari suatu benda dilingkungan rumah atau sekolah
2. Merangsang rasa ingin tahu anak, seperti : permainan remote control
3. Mengembangkan keterampilan, seperti : permainan sapi lidi
4. Mempelajari keterampilan baru seperti, : *video game, computer*

#### b. Permainan Energik

Ciri-cirinya :

1. Banyak mengeluarkan tenaga yang anak mengeksplorasi lingkungannya (berlari, bermain kuda-kudaan, memanjat)
2. Terjadi control pada tubuh (berjalan-jalan, menendang bola)
3. Mengkoordinasikan berbagai bagian tubuh yang berbeda secara bersama-sama (berjalan, berlari, berenang, *sit-up*, berguling-guling di matras)

#### c. Permainan Kemahiran

Yang dimaksud bermain kemahiran adalah semua bentuk permainan dan aktivitas yang membutuhkan kemahiran dan penggunaan tangan dan mata yang terkendali, contoh : membangun menara dari tumpukan balok, konstruksi *puzzle jigsaw*, pingpong dsb.

#### d. Permainan Sosial

Dasar dari semua aktivitas permainan sosial adalah adanya interaksi antara dua orang atau lebih. Aktivitas seperti permainan bola, domino, atau bermain jual-jualan membutuhkan anak untuk berperan memberi dan menerima secara bergantian. Jika seseorang tidak memainkan peran tersebut,

maka permainan sosial tidak dapat berjalan.

Pentingnya bermain sosial

1. Mendorong anak belajar berbagai bentuk karakter orang lain
2. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi
3. Mendorong anak menjadi ramah dan mudah bergaul
4. Membantu anak mengembangkan persahabatan

#### e. Permainan Imajinatif

Permainan ini bermanfaat bagi anak dalam hal :

1. Meningkatkan kemampuan berbicara dan berbahasa
2. Membantu anak dalam memahami orang lain
3. Menumbuhkembangkan kreativitas
4. Membantu anak memahami dirinya dan menjadi dirinya sendiri

Contoh permainan imajinatif : bermain peran (pura-pura), permainan boneka, permainan raksasa, mendongeng, bermain drama, melawak, bermain dengan gambar (gambar kubus, domino, dsb)

#### f. Permainan Puzzle

Permainan ini bermanfaat bagi anak dalam hal :

1. Meningkatkan kemampuan berfikir
2. Menambah keingintahuan
3. Berlatih menyelesaikan permasalahan sendiri

Contoh permainan ini : permainan kartu gambar, permainan kancing, permainan papan kotak pencocokan, *sorting* (memisahkan warna atau bentuk dsb).

#### Lagu Anak-anak

Lagu anak dalam pengertian yang luas adalah lagu yang diciptakan maupun disebarkan untuk dikenal anak-anak. Dalam pengertian yang sempit, lagu anak adalah lagu rakyat asli, termasuk lagu-lagu yang dinyanyikan untuk anak-anak

yang masih bayi, misalnya lagu-lagu untuk meninabobokan anak dan lagu-lagu yang dinyanyikan anak-anak berumur 3-7 tahun, dan nyanyian yang diwariskan nenek moyang, misalnya lagu permainan.

Lagu anak menggunakan bahasa yang memberikan gambaran jelas, dengan deretan ungkapan yang teratur sama, hitungan-hitungan, tiruan bunyi, suku kata, kata-kata tanpa arti, serta nada dan irama sederhana. Lagu anak dalam bentuknya yang indah dan sederhana merupakan pendidik yang baik sekal.

Dalam penelitian ini diciptakan 4 buah lagu anak-anak yang dikaitkan dengan materi *Story Telling* dan permainan anak-anak. Judul lagu tersebut, *Tebak Cita-cita*, *Negeri Impian*, *Tiger yang Kuat*, dan *Milku Kesayangan*.

## HASIL PENGABDIAN

Hasil yang dicapai melalui pengabdian masyarakat ini adalah:

- a. Dua buah buku untuk guru-guru sekolah dasar, berjudul:
  1. Teori dan Praktik *Story Telling* untuk Sekolah Dasar
  2. Panduan Permainan & Bernyanyi di Sekolah Dasar
- b. Enam buah Big Book, masing-masing berjudul:
  1. Istana Tujuh Emas
  2. Istana Milku
  3. Kerajaan Emas
  4. Senangnya menjadi Peternak
  5. Petualangan Tiger Mencari Emas Putih
  6. Negeri Impian
- c. Empat buah lagu, masing-masing berjudul: *Tebak Cita-cita*, *Negeri Impian*, *Tiger yang Kuat*, dan *Milku Kesayangan*.
- d. Dua buah makalah tentang metode *story telling* dan permainan di SD

- e. Artikel untuk jurnal *Tarbiyah dan Pedagogik Pendidikan Dasar*
- f. Makalah untuk *International Conference at Departement of Early Childhood Education, Hua-Shih College of Education, National Dong Hwa University, Taiwan.*

## FAKTOR PENDUKUNG DAN KENDALA

Faktor pendukung adanya bantuan dana dari Yayasan Sahabat Cipta, dan Prodi PGSD serta sumber daya manusia yang memiliki kepakaran sesuai tema pengabdian ini. Di samping itu keterlibatan mahasiswa S-1 PGSD dan S-2 Pendas Pascasarjana sangat membantu keberhasilan pengabdian pada masyarakat ini. Mereka berperan sebagai model didampingi dosen-dosen PGSD.

Kendala kegiatan ini dalam hal jarak ke tempat kegiatan yang cukup jauh, serta menyesuaikan waktu kegiatan dengan guru-guru SD di Kecamatan Ciater.

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

*Story telling*, permainan, dan lagu anak-anak dapat meningkatkan apresiasi bahasa dan sastra Indonesia serta minat baca anak SD. Di samping itu, melalui tema cerita yang sesuai perkembangan dan minat anak, anak-anak SD menyukai cerita dengan setting lingkungan di daerah mereka (Kecamatan Ciater, Kabupaten Subang).

Dengan pengabdian ini, penulis merekomendasikan agar apresiasi kesenian, khususnya sastra anak-anak dapat dikembangkan di seluruh pelosok Jawa Barat, melalui *story telling*, permainan, lagu anak-anak disertai media yang menyenangkan, seperti *big book*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, A., & Majid, A. (2002). *Mendidik dengan Cerita*. Bandung: Rosda.
- Brewer. (2007). *Introduction to early chlhood*

- education preschool through primary grades*.USA: Pearson.
- Endraswara.(2005). *Metode dan teori pengajaran sastra*. Yogyakarta: Buana Pustaka.
- Lembaga Bahasa International (LBI) Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya: A manual for teaching English to Indonesian elementary school. (2009). *Becoming a creative teacher*. Depok: LBI FIB UI.
- Moyles, and Janet, R. (1999). *Just Playing : The Role and Status of Play in Early Childhood Education*. Philadhelpia : Open University Press.
- Musthafa, B. (2008). *Dari literasi dini ke literasi teknologi*. Jakarta: CREST.
- Satya, W, I. (2006). *Membangun Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan Melalui Bermain*, Depdiknas, Dirjen Dikti, Direktorat Ketenagaan.
- Bimo. (2009). *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. [online]
- Tersedia: <http://kakbimo.wordpress.com/2009/07/21/teknik-bercerita-untuk-anak-usia-dini/> Diakses pada 26 Maret 2011.

## **BIODATA**

**Dra. N. TATAT HARTATI, M.Ed., Ph.D.**

Dosen di Fakultas Ilmu Pendidikan Univeristas Pendidikan Indonesia.

**Dra. Effy Mulyasari, M.Pd..**

Dosen di Fakultas Ilmu Pendidikan Univeristas Pendidikan Indonesia.