

PROFIL CERITA ANAK DAN MEDIA BONEKA TANGAN DALAM METODE BERCEKITA BERKARAKTER UNTUK SISWA SD

1) Joko Sulianto¹, 2) Mei Fita Asri Untari, 3) Fitri Yulianti

¹PGSD Universitas PGRI Semarang
Jalan Sidodadi Timur No. 24 Semarang
Email: sulianto.jo@gmail.com

ABSTRACT

*Storytelling activities for students is a core activity that is identical to their world. In storytelling, there is the emotional closeness between students and storyteller. In this case the teachers and parents. Storytelling is a joint activity between listening activities, talking, imagining, filled with empathy closeness between the two sides. Criteria are children's stories (1) spoken / narrated by an adult, (2) figure old man and children, if any adult figure as a transmitter of right and wrong behavior, (3) themed adventure, mystery / magic, and helping, (4) the background story can be found in the place of children in real life (field, mountains, fields, markets, and home), (5) grooved / storyline straight or coherent, (6) the type of story comes from true story or a story inspired by a true story, and (7) the mandate must contain positive values. Children will imagine it as background, character, and conflict as if real or close to the child. Media Boneka Tangan appropriate to the needs of students and teachers is a medium hand puppets made of flannel and cotton fabric, medium-sized or according to the size of the hand, and has a bright color so attractive. **Keywords:** profiles of children's stories, media boneka tangan, elementary students.*

ABSTRAK

Kegiatan bercerita bagi siswa merupakan aktivitas inti yang identik dengan dunia mereka. Dalam kegiatan bercerita, terdapat kedekatan emosional antara siswa dengan pendongeng. Dalam hal ini adalah guru dan orang tua siswa. Bercerita merupakan aktivitas gabungan antara kegiatan menyimak, berbicara, berimajinasi, yang penuh dengan kedekatan empati antara kedua belah pihak. Kriteria cerita anak adalah (1) dituturkan/diceritakan oleh orang dewasa, (2) bertokoh manusia dan berusia anak-anak, jika ada tokoh dewasa sebagai penyampai sikap yang salah dan benar, (3) bertema petualangan, misteri/sihir, dan tolong menolong, (4) latar cerita di tempat yang dapat dijumpai anak-anak dalam kehidupan nyata (lapangan, pegunungan, sawah, pasar, dan rumah), (5) beralur/jalan cerita yang lurus atau runtut, (6) jenis cerita bersumber dari kisah nyata atau cerita yang terinspirasi dari kisah nyata, dan (7) amanat harus mengandung nilai-nilai yang positif. Anak akan membayangkannya karena latar, tokoh, dan konflik seolah-olah nyata atau dekat dengan anak. Media Boneka Tangan yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru adalah media boneka tangan yang terbuat dari kain flanel dan kain katun, berukuran sedang atau sesuai dengan ukuran tangan, dan memiliki warna yang cerah sehingga menarik.

Kata kunci: profil cerita anak, boneka tangan, siswa SD.

PENDAHULUAN ~ Dalam era globalisasi seperti sekarang ini, penanaman karakter ahklak mulia sejak usia dini sangatlah penting. Banyak sekali generasi muda yang telah melupakan budi pekerti, terutama budaya timur karena mereka telah dikuasai oleh budaya barat. Untuk

mewujudkan hal itu pendidikan telah membuat kurikulum yang mengintegrasikan pendidikan budi pekerti dalam pembelajaran di sekolah. Inilah tugas berat guru dan orang tua untuk menanamkan moral dan budi pekerti sejak usia SD.

Pendidikan budi pekerti dirasa sangat menyulitkan dan membosankan bagi siswa dan guru. Pendidikan budi pekerti hanya disampaikan melalui hafalan-hafalan yang bersifat dogmatis. Siswa hanya disuruh menghafalkan sikap-sikap yang baik dan buruk dalam nilai-nilai budi pekerti tanpa diadakan pembiasaan tingkah laku.

Dengan kondisi tersebut, guru dan orang tua dapat memberikan alternatif berupa kegiatan bercerita melalui media boneka tangan. Cerita dan kegiatan bercerita sangat disukai anak. Anak akan memiliki pengalaman melalui cerita yang diperankan tokoh-tokohnya. Guru dan orang tua menggiring anak atau menyimpulkan nilai-nilai budi pekerti yang ada dalam cerita atau wacana. Konflik cerita yang berbeda/bervariasi tidak akan menimbulkan rasa bosan pada anak. Pembelajaran budi pekerti melalui kegiatan bercerita melalui media boneka tangan dapat memaksimalkan kompetensi budi pekerti serta memaksimalkan kemampuan berbahasa siswa.

Kegiatan bercerita bagi siswa merupakan aktivitas inti yang identik dengan dunia mereka. Dalam kegiatan bercerita, terdapat kedekatan emosional antara siswa dengan pendongeng. Dalam hal ini adalah guru dan orang tua siswa. Bercerita merupakan aktivitas gabungan antara kegiatan menyimak, berbicara, berimajinasi, yang penuh dengan kedekatan empati antara kedua belah pihak.

Hal ini sebagaimana tersebut dalam sebuah situs tentang manfaat kegiatan bercerita/mendongeng, antara lain:

1. Mengembangkan daya imajinasi anak,
2. Meningkatkan keterampilan dalam berbahasa,
3. Mengembangkan minat baca anak,
4. Membangun kecerdasan emosional anak, dan
5. Membentuk rasa empati anak.

Siswa SD memiliki daya konsentrasi rata-rata 5-8 menit untuk menyimak cerita. Oleh karena itu, dalam bercerita sebaiknya menggunakan media bercerita, diselingi dengan nyanyian, tepuk, dan interaksi dengan siswa. Media yang digunakan dapat juga menarik perhatian siswa, karena siswa dapat melihat langsung tokoh-tokoh cerita.

Secara umum anak sangat menyukai cerita dan kegiatan bercerita. Hal tersebut dapat

dijadikan peluang dalam menanamkan nilai budi pekerti pada anak. Siswa SD rata-rata berusia 7 s.d. 11 tahun, yang artinya tingkat kematangan atau perkembangan intelektual anak sudah pada tingkat operasional konkret (*the concrete operational*). Menurut Piaget (Nurgiyantoro 2005:52) tingkat operasional konkret (7-11th) sifat anak antara lain : anak mulai dapat memahami logika secara stabil, anak dapat membuat klasifikasi sederhana, mengembangkan imajinasinya ke masa lalu dan masa depan, adanya perkembangan dari pola berpikir yang egosentris menjadi lebih mudah untuk mengidentifikasi sesuatu dengan sudut pandang yang berbeda. Hal ini memungkinkan penanaman moral dan budi pekerti secara maksimal, sehingga mereka memperoleh pengalaman yang dapat dijadikan bekal masa datang.

Oleh karena itu, diperlukan cerita anak yang cocok untuk siswa SD yang akan diceritakan dengan menggunakan media boneka tangan. Dalam pembelajaran dengan menerapkan kegiatan/metode bercerita dengan media boneka tangan menuntut guru mampu berkreasi untuk menyusun cerita, media boneka tangan yang sesuai, dan skenario berceritanya. Selama pelaksanaan pembelajaran guru dapat mengamati dan mencatat hal-hal penting yang berkaitan dengan perubahan tingkah laku siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti mengadakan penelitian untuk mencari profil cerita anak yang sesuai dengan siswa SD dan profil media boneka tangan yang dapat digunakan untuk bercerita. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah profil cerita anak yang sesuai dengan karakteristik siswa SD dan bagaimanakah profil boneka tangan yang digunakan untuk bercerita.

Cerita Anak

Cerita anak adalah karya fiksi yang ditulis oleh dan/atau untuk anak, mengisahkan kehidupan anak, dan berkaitan dengan anak. Setiap orang menyukai cerita apalagi anak-anak. Bahkan, pada sebagian orang kebutuhan akan cerita merupakan sesuatu yang harus terpenuhi sebagaimana kebutuhan hidup yang lain seperti halnya makan dan minum. Nurgiyantoro (2005:216) menjelaskan bahwa membaca, mendengar, atau melihat dan mendengar cerita

(seperti yang dapat diperoleh melalui televisi), merupakan sebuah kenikmatan tersendiri yang juga menuntut untuk dipenuhi, terutama pemenuhan kebutuhan rasa ingin tahu. Pemenuhan kebutuhan akan cerita merupakan salah satu pemenuhan kebutuhan batiniah yang besar perannya bagi pembentukan kepribadian.

Cerita anak dapat dipandang sebagai sesuatu yang penting bagi anak. Dengan membaca dan menikmati cerita anak, anak-anak tidak hanya mendapat kenikmatan cerita dan pemenuhan rasa ingin tahu, melainkan juga secara tidak langsung belajar kehidupan, kehidupan yang sengaja dikreasi dan didialogkan kepada anak-anak.

Nurgiyantoro (2005) menjelaskan bahwa cerita anak, memiliki dua nilai yaitu nilai personal dan nilai pendidikan.

1. Nilai Personal (*Personal Values*)

Nilai ini terdiri atas perkembangan emosi, intelektual, perkembangan imajinasi, pertumbuhan rasa sosial, pertumbuhan rasa etis dan religius.

a. Perkembangan Emosional

Emosi gembira yang diperoleh anak akan merangsang kesadaran bahwa ia dicintai dan diperhatikan. Pertumbuhan kepribadian anak tidak akan berlangsung secara wajar tanpa cinta dan kasih sayang oleh orang di sekelilingnya. Dengan demikian baik secara langsung maupun tidak langsung anak akan belajar bersikap dan bertingkah laku secara benar. Kemampuan seseorang mengelola emosi (*Emotional Quotient-EQ*) yang analog *Intelligence Quotient-IQ*, juga *Spiritual Quotient-SQ*, dewasa ini dipandang sebagai aspek personalitas yang besar pengaruhnya bagi kesuksesan hidup, bahkan diyakini lebih berperan daripada IQ.

b. Perkembangan Intelektual

Melalui sastra, anak tidak hanya memperoleh kisah yang menyenangkan dan memuaskan hati, tetapi mereka juga memperoleh perkembangan intelektual. Misalnya cerita yang menampilkan urutan peristiwa secara logis, bersebab-akibat, oleh karena itu anak akan mulai memahami bangun struktur yang logis sesuai urutan. Dengan begitu anak akan menjalani hidup yang sesuai dengan alur kehidupan yang logis. Anak akan berpikir sebab-akibat suatu peristiwa dan perbuatan. Melalui cerita anak, aspek intelektual anak akan ikut aktif, ikut berperan, dalam rangka

pemahaman dan pengkritisan cerita yang bersangkutan.

c. Perkembangan Imajinasi

Sastra memberikan petualangan imajinasi yang luar biasa kepada anak. Dengan membaca, mendengar, menulis sastra imajinasi anak akan dibawa berpetualang ke berbagai penjuru dunia melewati batas waktu dan tempat, tetapi tetap berada di tempat. Dengan adanya daya imajinasi anak akan lebih kreatif.

d. Pertumbuhan Rasa Sosial

Sastra akan menyuguhkan tokoh-tokoh yang berlaku di dalam cerita. Bagaimana tokoh-tokoh itu saling berinteraksi untuk bekerja sama, saling membantu, bermain bersama, melakukan aktivitas keseharian bersama, menghadapi kesulitan, membantu mengatasi kesulitan orang lain, dan lain-lain yang berkisah tentang kehidupan bersama masyarakat. Anak akan mulai mengenali masyarakat dan rasa sosial yang harus dilakukan antar manusia.

e. Pertumbuhan Rasa Etis dan Religius

Selain menunjang pertumbuhan dan perkembangan unsur emosional, intelektual, imajinasi dan rasa sosial, sastra juga berperan dalam pengembangan aspek personalitas yang lain, yaitu rasa etis dan religius. Tingkah laku tokoh yang mencerminkan religius dan etika dapat mengilhami dan ditiru anak dalam bersikap.

2. Nilai Pendidikan (*Educational Values*)

Nilai ini terdiri atas eksplorasi dan penemuan, perkembangan bahasa, pengembangan nilai keindahan, penanaman wawasan multikultural, dan penanaman kebiasaan membaca.

a. Eksplorasi dan Penemuan

Ketika membaca, mendengar cerita, anak dibawa untuk melakukan eksplorasi, sebuah penjelajahan, sebuah petualangan imajinatif, ke sebuah dunia relatif yang belum dikenalnya yang menawarkan berbagai pengalaman kehidupan. Dalam penjelajahan secara imajinatif itu anak dibawa dan dikritiskan untuk mampu melakukan penemuan-penemuan dan atau memprediksi bagaimana solusi yang ditawarkan.

b. Perkembangan Bahasa

Sastra adalah sebuah karya seni yang bermediakan bahasa, maka aspek bahasa memegang peran penting di dalamnya. Sastra

adalah bentuk permainan bahasa, dan bahkan dalam *genre* puisi unsur permainan tersebut cukup menonjol. Dengan banyak membaca atau mendengarkan cerita, perkembangan bahasa dalam diri anak menjadi meningkat, misalnya bertambahnya kosakata.

c. Pengembangan Nilai Keindahan

Sastra menjadi indah karena isi kisahnya mengharukan dan dikemas dalam bahasa yang menyenangkan. Rasa puas anak yang diperoleh setelah membaca/mendengar puisi atau fiksi pada hakikatnya disebabkan oleh terpenuhinya kebutuhan batin akan keindahan. Tertanamnya aspek keindahan dalam diri anak bersama dengan berbagai aspek yang lain akan membawa akibat yang positif bagi perkembangan personalitasnya.

d. Penanaman Wawasan Multikultural

Bacaan sastra memberikan wawasan budaya yang beragam kepada anak. Anak akan memahami bahwa ada budaya lain yang ada di dunia selain budaya milik masyarakatnya. Selain itu mereka akan mengerti bahwa ada orang lain selain diri sendiri. Aktivitas menggeluti sastra merupakan cara dan sumber penting pembelajaran wawasan multikultural karena ia akan memberanikan anak untuk mengidentifikasi dan mengapresiasi kemiripan dan perbedaan lintas budaya.

e. Penanaman Kebiasaan Membaca

Membaca cerita/sastra dapat berdampak meningkatkan kebiasaan membaca, karena dewasa ini siswa malas membaca. Mainan, televisi, komputer telah mengubah gaya hidup mereka. Buku mulai disingkirkan. Dengan disuguhkan buku-buku cerita yang menyenangkan dapat meningkatkan kebiasaan mereka membaca. Maka banyak sekali buku sastra yang berseri, sehingga rasa ingin tahu mereka besar dan mengakibatkan ingin membaca kelanjutannya

Media Boneka Tangan

Istilah media sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses pembelajaran pada dasarnya juga termasuk di dalamnya karena proses tersebut ada komunikasi, komunikator, dan media komunikasi. Ada berbagai pendapat ahli mengenai media pembelajaran. Gagne dan Briggs dan (Arsyad: 2002) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara

fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang antara lain terdiri atas: buku, tipe, recorder, film, foto, grafik, kaset video kamera, televisi, komputer dan lain-lain. Jadi, media adalah komponen sumber belajar atau peralatan fisik yang mengandung materi pembelajaran di lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Adapun media boneka yang dimaksud dalam makalah ini adalah boneka dijadikan sebagai media atau alat bantu yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran. Jenis boneka yang digunakan adalah boneka tangan yang terbuat dari potongan kain.

Pengertian boneka tangan adalah boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan. Jari tangan bisa dijadikan pendukung gerakan tangan dan kepala boneka (Gunarti, 2010: 5.20).

Jadi pengertian media boneka tangan adalah boneka dijadikan sebagai media atau alat bantu yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran, yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan.

Ada baiknya memperhatikan ketentuan-ketentuan dalam melaksanakan kegiatan bercerita menggunakan boneka tangan, seperti hal-hal berikut ini:

1. Hendaknya guru/ pencerita hafal isi cerita.
2. Ada baiknya menggunakan skenario cerita.
3. Latihlah suara agar dapat memiliki beragam karakter suara yang dibutuhkan dalam bercerita. Misal suara anak-anak, suara nenek-nenek, suara ibu-ibu, suara binatang dan lain-lain.
4. Gunakan boneka yang menarik dan sesuai dengan dunia anak serta mudah dimainkan oleh guru atau orang tua maupun anak-anak.
5. Boneka yang digunakan bisa lebih dari satu, dengan jumlah maksimal 8 buah dengan bentuk yang berlainan agar siswa tidak kesulitan menghafal tokoh cerita.
6. Apabila menggunakan satu boneka, maka percakapan atau cerita dilakukan antara anak dengan boneka yang disuarakan oleh guru.
7. Apabila menggunakan dua boneka maka percakapan atau alur cerita dilakukan oleh kedua boneka tersebut yang disuarakan oleh guru atau orang tua dengan karakter suara

yang berbeda. Anak menyimak percakapan dan jalan cerita yang disajikan.

8. Penggunaan lebih dari dua boneka maka percakapan atau alur cerita dilakukan oleh kedua boneka tersebut yang disuarakan oleh guru atau orang tua dengan karakter suara yang berbeda. Agar jalan cerita terdengar indah, dipermanis dengan alunan musik (Gunarti, 2010).

Mencermati paparan di atas yang paling penting dari penggunaan boneka tangan dalam kegiatan pembelajaran adalah setiap anak memperoleh pengalaman baru untuk meningkatkan kemampuan dalam keterampilan berbicara.

Boneka sebagai media cerita memiliki banyak kelebihan dan keuntungan. Anak-anak pada umumnya menyukai boneka, sehingga cerita yang dituturkan lewat karakter boneka jelas akan mengundang minat dan perhatiannya. Anak-anak juga bisa terlibat dalam permainan boneka dengan ikut memainkan boneka. Bahkan boneka bisa mendorong tumbuhnya fantasi atau imajinasi anak (Gunawan, 2010).

Dari teori di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa, boneka tangan berfungsi sebagai media perantara yang digunakan untuk melibatkan anak kedalam cerita yang sedang disampaikan agar anak mampu menangkap isi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan media boneka tangan anak tertarik untuk berimajinasi, kemudian berusaha mencari kosa kata yang tepat untuk mengungkapkan ide yang ada pada diri mereka.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (R&D) dengan sepuluh langkah penelitian yang diringkas menjadi enam langkah penelitian. Langkah penelitian yang digunakan adalah yang dikemukakan oleh Sukmadinata (2008) yang mengacu pada teori Borg ang Gall. Enam langkah pelaksanaan penelitian sebagai berikut. (1) Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*). Pengukuran kebutuhan dan studi literatur. (2) Perencanaan (*planning*). Menyusun rencana penelitian, merumuskan butir-butir materi secara terperinci

yang mendukung tercapainya tujuan dan menyusun cerita anak berkarakter. (3) Pengembangan draf produk (*develop preliminary from of product*). Mengembangkan alat pengukuran keberhasilan dan uji ahli materi. (4) Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*). Uji coba dilakukan oleh guru, dan siswa. (5) Merevisi hasil uji coba (*main product revision*). (6) Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*). Dalam artikel ini akan dipaparkan hasil penelitian awal yaitu analisis kebutuhan mengenai profil cerita anak yang sesuai dengan siswa SD dan profil media boneka tangan yang sesuai digunakan untuk bercerita.

Subjek penelitian ini adalah 1) guru SD kelas V yang berdomisili di kota Semarang; siswa SD kelas V yang berdomisili kota Semarang, dan dosen ahli, yaitu dosen/sastrawan yang bertindak sebagai konsultan pengembangan media boneka tangan. Dengan menggunakan teknik pengambilan sampel bertujuan (*purposive sampling*), ditentukan tiga sekolah yang menjadi sampel penelitian, yaitu SD N Pendrikan Lor 02 Semarang, SD N Bugangan Semarang, dan MI Nashrul Fajar Semarang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket untuk guru, siswa, dan orang tua dengan tujuan mengetahui profil media boneka tangan dan profil cerita anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sejalan dengan desain penelitian, maka perlu ditetapkan kriteria cerita anak dan kriteria media boneka tangan. Setelah diketahui hasil analisis kebutuhan tentang kriteria cerita anak dan media boneka tangan. Berdasarkan data penelitian yang diperoleh dari hasil pengisian angket yang dilakukan oleh siswa, guru, dan orang tua untuk mengetahui gambaran kebutuhan cerita anak dan media boneka tangan maka dapat dipaparkan sebagai berikut.

Profil Cerita Anak

Berikut akan dipaparkan profil atau kriteria cerita anak teori dan profil atau kriteria cerita anak berdasarkan hasil penelitian (pengisian angket kebutuhan) yang disarikan dari Nurgiyantoro (2005).

Tabel 1. Kriteria Cerita Anak Berdasarkan Perkembangan Intelektual, Moral, Emosional dan Personal, Bahasa, dan Pertumbuhan Konsep Cerita

No.	ASPEK	DESKRIPSI	IMPLIKASI
1.	Perkembangan Intelektual (menurut Piaget)	<p>Anak SD termasuk pada fase operasional konkret.</p> <p>a. anak dapat membuat klasifikasi sederhana, mengklasifikasikan objek berdasarkan sifat-sifat umum, misalnya klasifikasi warna, klasifikasi karakter tertentu.</p> <p>b. Anak dapat membuat urutan sesuatu secara semestinya, mengurutkan abjad, angka, besar kecil, dan lain-lain.</p> <p>c. Anak mulai dapat mengembangkan imajinasinya ke masa lalu dan masa depan, adanya perkembangan pola berpikir yang egosentris menjadi lebih mudah untuk mengidentifikasi sesuatu dengan sudut pandang yang berbeda.</p> <p>d. Anak mulai dapat berpikir argumantatif dan memecahkan masalah sederhana, ada kecenderungan memperoleh ide-ide sebagaimana yang dilakukan oleh dewasa, tetapi belum dapat berpikir tentang sesuatu yang abstrak karena jalan berpikirnya masih terbatas pada situasi yang konkret.</p>	<p>a. Bacaan narasi atau eksplanasi yang mengandung urutan logis dari yang sederhana ke yang lebih kompleks.</p> <p>b. Bacaan yang menampilkan cerita yang sederhana, baik yang menyangkut masalah yang dikisahkan, cara pengisahan, maupun jumlah tokoh yang dilibatkan.</p> <p>c. Bacaan yang menampilkan berbagai objek gambar secara bervariasi, bahkan mungkin yang dalam bentuk diagram dan model sederhana.</p> <p>d. Bacaan narasi yang menampilkan narator yang mengisahkan cerita, atau cerita yang dapat membawa anak untuk memproyeksikan dirinya ke waktu atau tempat lain. Anak sudah dapat terlibat memikirkan dan memecahkan persoalan yang dihadapi tokoh protagonis atau memprediksikan kelanjutan cerita.</p>
2.	Perkembangan Moral (menurut Kohlberg)	<p>Siswa SD, yang masuk dalam tahap perkembangan intelektual operasional konkret, tahap perkembangan moralnya termasuk tahap penghormatan tanpa pertanyaan terhadap suatu tindakan yang dilakukan. Hubungan dipandang dalam pemahaman marketplace daripada loyalitas, keadilan, atau rasa terima kasih. Anak berprinsip bahwa "jika Anda mencubit saya, saya pun akan mencubit Anda".</p>	<p>a. Bacaan yang sesuai dengan tahap moral siswa SD adalah bacaan yang melukiskan persetujuan orang tua yang berupa tingkah laku, tindakan, dan kata-kata yang baik. Bacaan yang melatih anak untuk bertanggung jawab terhadap tugasnya, berikan contoh tingkah laku yang salah dan yang benar beserta dengan konsekuensi yang diterimanya.</p> <p>b. Bacaan yang mengandung dan menawarkan unsur moral, alasan pemilihan moral tertentu oleh tokoh anak, atau yang mengandung nasihat-nasihat tentang moral sebagai "model" bertingkah laku.</p>
3.	Perkembangan Emosional dan Personal (menurut Maslow)	<p>Perkembangan emosional dan personalitas siswa SD berada pada tahap kerajinan dan kepandaian versus perasaan rendah diri. Anak berusaha mengembangkan rasa gembira dan bangga jika dapat melakukan</p>	<p>Anak lebih menyukai cerita yang berkisah tentang kemampuan seseorang untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi, tentang pertumbuhan kepribadian seseorang</p>

		sesuatu atau menghasilkan sesuatu dari aktivitasnya, atau justru sikap sebaliknya jika tidak mampu sehingga merasa rendah diri.	sebagai hasil pengalaman menghadapi cobaan, dan lain-lain. hal Itu berlaku untuk tokoh-tokoh protagonis yang diidentifikasikannya, dan tentu saja tokoh-tokoh itu terkesan hebat karena interaksinya dengan tokoh-tokoh antagonis.
4.	Perkembangan Bahasa (menurut Noam Chomsky)	Anak sudah dapat berbicara lancar. Yang diperlukan adalah materi yang dapat dipahami anak, yang dituliskan dengan bahasa yang sederhana sehingga dapat dibaca dan dipahami anak, dengan mempertimbangkan kesederhanaan (atau kompleksitas) kosakata dan struktur, tetapi sekaligus juga berfungsi meningkatkan kekayaan bahasa dan kemampuan berbahasa anak.	<ul style="list-style-type: none"> a. Pemfungsian tahap berpikir operasional konkret (Piaget), berpikir kini lebih fleksibel dan hati-hati. b. Pengalaman pada tahap kepandaian versus perasaan rendah diri. c. Penerimaan konsep dasar berdasarkan aturan. d. Adanya perhatian dan penghormatan dari kelompok lebih penting. e. Mulai melihat dengan sudut pandang orang lain dan semakin berkurangnya sifat egosentris. f. Mengembangkan konsep dan hubungan spasial. g. Menghargai petualangan imajinatif. h. Menunjukkan minat dan keterampilan yang berbeda dengan kelompoknya. i. Mempunyai ketertarikan pada hobi dan koleksi yang bervariasi. j. Menunjukkan peningkatan kemampuan mengutarakan ide ke dalam kata-kata k. Membentuk persahabatan yang khusus.
5.	Pertumbuhan Konsep Cerita (unsur intrinsik)	<ul style="list-style-type: none"> a. Alur dan permasalahan Permasalahan yang bisa diangkat ke dalam cerita anak adalah berkaitan dengan masalah konflik antara manusia dengan alam atau lingkungan manusia dengan masyarakat, manusia dengan Tuhan. Alur dalam cerita anak harus sederhana, menggunakan satu alur. b. Tokoh dan Penokohan Penokohan dalam cerita anak juga harus yang sederhana. Dalam bacaan anak tokoh dapat berupa manusia, 	<ul style="list-style-type: none"> a. Cerita tentang persahabatan yang kental dan ada pengkhianatan, petualangan, pencarian, dan penemuan sesuatu, persaingan dalam mencapai sesuatu, menarik untuk siswa SD. Alur cerita anak harus sederhana, misalnya masalah dan konflik yang dikisahkan sederhana berkisar pada permasalahan anak atau yang masih dinalar oleh anak, hubungan antarperistiwa itu harus jelas, urutan peristiwa linear dan runtut. b. Penokohan di dalam cerita dapat diungkapkan secara langsung atau uraian (<i>telling</i>) dan cara ragaan (<i>showing</i>) atau dramatik.

		<p>binatang, atau makhluk dan objek lain seperti makhluk halus (hantu, peri), tumbuhan, dan benda mati yang dihidupkan.</p> <p>c. Latar yang baik adalah yang bersifat fungsional. Latar yang ikut berperan aktif dalam perkembangan alur dan karakter tokoh, dan secara tidak langsung juga tema dan moral.</p> <p>d. Amanat dalam cerita anak perlu memberikan teladan dalam kehidupan sehari-hari. Moral (ajaran tentang baik dan buruk) dalam cerita anak harus dipahami dalam konotasi yang baik, benar, menurut pandangan anak, dan tidak bertentangan dengan nilai kemanusiaan. Penanaman dan pengembangan nilai moral harus sudah dilakukan sejak dini, dan melibatkan berbagai aspek kehidupan. Religiusitas yang sudah diajarkan sejak bayi walau anak belum tahu harus dilakukan terus menerus sampai menjadi kebiasaan.</p>	<p>Tokoh utama dalam cerita anak adalah anak-anak.</p> <p>c. Latar mampu melibatkan anak secara lebih dalam ke arus cerita sehingga mereka merasa lebih senang dan terlibat, serta memberikan informasi tentang latar lain dengan kultur lain untuk pengembangan wawasan kultural. Latar yang digemari anak adalah rumah dan sekolah.</p> <p>d. Amanat berisi nilai-nilai moral dan budi pekerti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Taat kepada ajaran agama 2) Memiliki toleransi 3) Tumbuhnya disiplin diri 4) Memiliki rasa menghargai diri sendiri 5) Memiliki rasa tanggung jawab 6) Tumbuhnya potensi diri 7) Tumbuhnya cinta dan kasih sayang 8) Memiliki kebersamaan dan gotong royong 9) Memiliki rasa kesetiakawanan 10) Memiliki sikap saling menghormati 11) Memiliki tata krama dan sopan santun 12) Tumbuhnya kejujuran
--	--	---	--

Tabel 2. Kriteria Cerita Anak untuk Siswa SD berdasarkan Angket Penelitian

No	ASPEK	DESKRIPSI	IMPLIKASI
1.	Penutur	Anak yang berada di tiga sekolah sampel semua memilih penutur cerita anak adalah orang dewasa. Menurut mereka, orang dewasa lebih dapat bercerita dan dapat memberikan nilai-nilai positif dari cerita yang diberikan. Orang dewasa dapat memberikan nasihat secara jelas kepada anak-anak.	Orang dewasa harus lebih sering memberikan cerita kepada anak-anak dalam bentuk lisan dan tulisan. Dapat melakukan kegiatan bercerita, membacakan cerita, dsb.
2.	Tokoh	Anak yang berada di tiga sekolah menginginkan tokoh cerita berwujud manusia. Tokoh utama yang dikehendaki anak adalah tokoh anak atau sekelompok anak. Tokoh orang dewasa sebagai tokoh yang menasihati atau memberitahukan kesalahan.	Cerita yang diberikan bertokoh manusia, bukan peri atau makhluk lainnya. Tokoh utama anak-anak dan orang dewasa sebagai tokoh bawahan yang mengubah perilaku anak menjadi baik.
3.	Tema	Anak yang berada di tiga sekolah memilih tema yang digemari adalah petualangan, kejujuran, tolong-menolong dan misteri. Guru dan orang tua memilih tema kerja keras dan kesabaran.	Cerita yang diberikan kepada anak SD adalah cerita yang bertema petualangan, kejujuran, tolong-menolong, kerja keras, kesabaran, dan misteri.

4.	Latar	Anak yang mengisi angket menyukai latar di sekolah, rumah, lapangan, dan sawah. Begitu juga dengan guru dan orang tua. Tambahan latar cerita di pasar dan pegunungan.	Cerita yang disajikan memiliki latar di sekolah, rumah, lapangan. Untuk menambah wawasan tentang budaya dapat ditambahkan latar pasar. Untuk menambah wawasan tentang peduli lingkungan dapat menggunakan latar pegunungan.
5.	Alur/jalan cerita	Sebagian besar anak yang mengisi angket memilih cerita yang memiliki alur lurus. Yang mengisahkan cerita secara runtut dari awal hingga akhir, mulai dari pengenalan, konflik, penyelesaian.	Cerita yang disajikan sebaiknya memiliki jalan cerita yang lurus.
6.	Jenis cerita	Sebagian besar siswa memilih cerita yang bersumber dari permasalahan kehidupan anak-anak yang nyata, bukan cerita yang khayalan di negeri dongeng. Hal tersebut akan memudahkan anak untuk memahami isi cerita. Guru dan orang tua juga memilih jenis cerita yang sama.	Cerita yang disajikan sebaiknya cerita anak yang bersumber dari kehidupan nyata siswa bukan cerita khayalan di negeri dongeng.
7.	Amanat Cerita	Amanat yang disukai anak adalah amanat yang memberitahukan perilaku yang salah dan benar. Kisah cerita hitam putih (benar salah) masih dibutuhkan anak usia SD untuk membentuk karakter metera.	Cerita yang diberikan kepada anak sebaiknya memiliki amanta yang benar pasti menang dan yang salah pasti kalah. Untuk membentuk karakter positif, anak diberikan cerita yang memiliki nilai karakter.

Berdasarkan uraian hasil penelitian **kriteria cerita anak** adalah (1) dituturkan/diceritakan oleh orang dewasa, (2) bertokoh manusia dan berusia anak-anak, jika ada tokoh dewasa sebagai penyampai sikap yang salah dan benar, (3) bertema petualangan, misteri/sihir, dan tolong menolong, (4) latar cerita di tempat yang dapat dijumpai anak-anak dalam kehidupan nyata (lapangan, pegunungan, sawah, pasar, dan rumah), (5) beralur/jalan cerita yang yang lurus atau runtut, (6) jenis cerita bersumber dari kisah nyata atau cerita yang terinspirasi dari kisah nyata, dan (7) amanat harus mengandung nilai-nilai yang positif. Anak akan membayangkannya karena latar, tokoh, dan konflik seolah-olah nyata atau dekat dengan anak.

Profil Media Boneka Tangan

Pada bagian ini akan dideskripsikan profil media boneka tangan yang cocok untuk kegiatan bercerita di SD Negeri Pendrikan Lor 02, SD Bugangan Semarang, dan MI Nashrul Fajar. Hasil pengisian angket dipaparkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 3. Profil Media Boneka Tangan

Responden	Indikator	Jawaban	Sekolah					
			SD Negeri Pendrikan Lor 02		SD Bugangan		MI Nashrul Fajar	
			Jml	Ket	Jml	Ket	Jml	Ket
Siswa	Bentuk media bercerita	buku	42	pilihan	36	pilihan	36	
		gambar	6		12		19	pilihan
		Boneka tangan	46	pilihan	48	pilihan	52	pilihan
		wayang	2		10		12	
	Ukuran media	kecil	5		0		3	
		sedang (A5)	55	pilihan	49	pilihan	57	pilihan
		besar (A4)	8		7		13	
	Warna media	putih	12		15		14	
		Berwarna cerah	42	pilihan	41	pilihan	56	pilihan
Berwarna lembut		14		0		0		

Bahan boneka	Kain katun	16	pilihan	22	pilihan	15	pilihan
	Kain flanel	54	pilihan	50	pilihan	58	pilihan
	kertas	3		8		2	
Ukuran boneka tangan	Kaos kaki	2		10		6	
	besar	2		8		6	
	Sedang/sesuai ukuran tangan	64	pilihan	43	pilihan	58	pilihan
Warna boneka tangan	kecil	2		5		6	
	hitam putih	1		0		2	
	berwarna cerah	59	pilihan	48	pilihan	60	pilihan
	berwarna lembut	8		8		8	

Siswa memilih media bercerita yang cocok untuk siswa SD adalah buku, gambar, dan boneka tangan. Bentuk media bercerita yang dipilih adalah berukuran sedang dan memiliki warna yang cerah supaya menarik.

Bahan yang dipilih siswa untuk membuat media boneka tangan adalah kain katun dan kain flanel. Untuk ukuran boneka tangan adalah sesuai dengan ukuran tangan dan berwarna cerah. Begitu juga dengan jawaban yang diberikan guru mengenai media dalam bercerita sama dengan dengan jawaban siswa. Artinya, siswa dan guru menginginkan media bercerita berupa buku dan boneka tangan. Media boneka tangan terbuat dari kain katun atau kain flanel yang berwarna cerah.

SIMPULAN

Kriteria cerita anak adalah (1) dituturkan/diceritakan oleh orang dewasa, (2) bertokoh manusia dan berusia anak-anak, jika ada tokoh dewasa sebagai penyampai sikap yang salah dan benar, (3) bertema petualangan, misteri/sihir, dan tolong menolong, (4) latar cerita di tempat yang dapat dijumpai anak-anak dalam kehidupan nyata (lapangan, pegunungan, sawah, pasar, dan rumah), (5) beralur/jalan cerita yang lurus atau runtut, (6) jenis cerita bersumber dari kisah nyata atau cerita yang terinspirasi dari kisah nyata, dan (7) amanat harus mengandung nilai-nilai yang positif. Anak akan membayangkannya karena latar, tokoh, dan konflik seolah-olah nyata atau dekat dengan anak.

Media Boneka Tangan yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru adalah media boneka tangan yang terbuat dari kain flanel dan kain katun, berukuran sedang atau sesuai dengan ukuran tangan, dan memiliki warna yang cerah sehingga menarik.

REFERENSI

- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Gunarti, W. (2010). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2005). *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Subyantoro. (2006). "Pengembangan Model Bercerita untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Tahap Perkembangan Kognitif Operasional Konkret". Ringkasan Disertasi Program Pascasarjana, Universitas Negeri Jakarta.
- Sugihastuti. (1996). *Serba-Serbi Cerita Anak-Anak*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suparno, Paul, Moerti Yoedho Koesoemo, Detty Titisari, dan St. Kartono. (2002). *Pendidikan Budi Pekerti di Sekolah: Sebuah Tinjauan Umum*. Yogyakarta: Kanisius.
- Zuriah, Nurul. (2007). *Pendidikan Moral dan Budi Pekerti dalam Perspektif Perubahan*. Jakarta: Bumi Aksara.