

MENUMBUHKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI CERITA FABEL DIGITAL: SEBUAH PENDEKATAN LITERASI SASTRA

Kadek Ayu Widia Fransiska, Komang Ayu Tantri Sastra Dewi, Ni Luh Putu Ika Sintya Devi, I Gusti Agung Ayu Kirana Dewi, Ni Kadek Arthiwi Wijayanti, Ida Bagus Putrayasa, I Nyoman Sudiana

Universitas Pendidikan Ganesha
Jalan Udayana No.11 Singaraja, Bali
Corresponding Author: ayu.widia@student.undiksha.ac.id

Article Information:

Posted: 7 Juni 2024; **Revised:** 21 Juni 2024; **Accepted:** 22 Juni 2024

DOI: 10.59562/indonesia.v5i2.63177



INDONESIA: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia berada di bawah lisensi *Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License*.

ISSN: 2722-2349 (cetak), ISSN: 2720-9377(daring)

<https://ojs.unm.ac.id/indonesia>

Abstract: This study aims to explore the potential use of digital fable stories to improve children's creativity through a literary literacy approach. This research uses a qualitative approach with a literature study method. The research data is in the form of research articles published in scientific journals. Data collection was conducted using listening and note-taking techniques. The results showed that the use of digital fable stories was able to increase children's interest and enthusiasm in learning literature. Children are actively and expressively involved in responding to digital fable stories. The use of digital fable stories proved effective in fostering children's creativity through an innovative and fun literacy approach. This research provides practical implications for the development of literature learning methods that integrate digital technology to attract children's interest and stimulate their imagination.

Keywords: child creativity; literary literacy; digital fable stories

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi penggunaan cerita fabel digital dalam meningkatkan kreativitas anak melalui pendekatan literasi sastra. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka. Data penelitian berupa artikel hasil penelitian yang dipublikasikan pada jurnal ilmiah. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik simak dan catat. Selanjutnya, data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan cerita fabel digital mampu meningkatkan minat dan antusiasme anak dalam mempelajari sastra. Anak-anak terlibat secara aktif dan ekspresif dalam merespons cerita fabel digital. Penggunaan cerita fabel digital terbukti efektif dalam menumbuhkan kreativitas anak melalui pendekatan literasi sastra yang inovatif dan menyenangkan. Penelitian ini memberikan implikasi praktis dalam pengembangan metode pembelajaran sastra yang mengintegrasikan teknologi digital untuk menarik minat dan merangsang imajinasi anak-anak.

Kata kunci: kreativitas anak; literasi sastra; cerita fabel digital

Guru merupakan seseorang yang memiliki peran penting dalam membantu siswa-siswinya dalam mengasah kemampuannya sebagai bekal dalam meraih keberhasilannya di masa depan. Dalam menumbuhkan hal tersebut, tentu diperlukan minat baca yang tinggi. Namun pada kenyataannya, menurut hasil survei dari

pihak UNESCO pada tahun 2012 menyatakan bahwa minat baca generasi bangsa Indonesia berada di urutan kedua dari bawah literasi dunia yang mencapai angka 0,001% atau dari setiap 1.000 orang di Indonesia hanya ada 1 orang yang memiliki minat baca (Novitasari, 2024). Berdasarkan hal tersebut, maka upaya

dalam meningkatkan minat baca siswa dapat dilakukan sedini mungkin untuk diperkenalkan suatu karya sastra yang dapat membantu meningkatkan minat baca siswa yang tentunya disesuaikan dengan perkembangan anak.

Pembelajaran sastra di sekolah dasar memiliki manfaat yang luar biasa dalam meningkatkan kemampuan literasi, imajinasi, ataupun kreativitasnya. Menurut Anisa (2024) banyak hal yang dapat dituai dengan mengarahkan siswa untuk menjadikan sastra anak sebagai bahan ajar dalam penerapan gerakan literasi di sekolah. Sejalan dengan teori sastra itu sendiri Ramli et al., (2024) menyatakan bahwa pembelajaran sastra memiliki fungsi dan tujuan kesastraan yang memberikan pengalaman keindahan serta bertujuan untuk memperkaya pemahaman tentang seberapa pentingnya kesastraan dan relevansi dalam konteks budaya dan sosial di kehidupan bermasyarakat. Dalam upaya mewujudkan suatu peningkatan dalam hal kemampuan literasi pada pembelajaran sastra dibutuhkan media pembelajaran. Media pembelajaran ini memiliki fungsi untuk menumbuhkan motivasi dan semangat belajar siswa sehingga dalam proses pembelajaran siswa tidak hanya belajar dengan menyenangkan tetapi dapat menangkap apa yang sedang dipelajari (Fajrie et al., 2024).

Media fabel dalam pembelajaran sastra merupakan salah satu media sastra anak yang mengkisahkan suatu cerita dengan tokoh hewan atau binatang. Untari & Megawati (2024) menyatakan bahwa melalui cerita siswa dapat mengembangkan pemahaman membaca dan juga mengajarkan banyak hal seperti pesan moral dan pengetahuan yang disampaikan oleh tokoh, serta kemampuan dalam menangkap poin penting dari isi cerita. Hal ini, sejalan dengan pernyataan Mayar et al., (2022) bahwa kegiatan mendongeng atau bercerita merupakan salah satu kegiatan pembelajaran sastra yang mampu meningkatkan kreativitas anak. Untuk dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam berliterasi sastra, maka disinilah peran guru sebagai fasilitator diperlukan dalam menyediakan bahan bacaan yang kreatif.

Di era globalisasi ini, teknologi berkembang sangat pesat hingga masuk ke dunia pendidikan. Hal ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mengembangkan media pembelajaran menjadi sebuah media bacaan

fabel digital untuk siswa khususnya di kelas rendah. Mengembangkan media pembelajaran berbasis digital merupakan peranan yang cukup besar bagi guru untuk dapat melaksanakan pembelajaran sastra yang menyenangkan dan bermanfaat sehingga dapat menarik perhatian siswa terhadap muatan sastra anak harus yang harus ditumbuhkembangkan oleh guru. Hal ini didukung oleh hasil penelitian dari Nugraha (2022) bahwa anak-anak yang ada di era digital lebih menyukai untuk membaca secara digital melalui media sosial karena beberapa alasan seperti lebih menarik jika menonton dongeng melalui media digital, lebih asik dan tidak membosankan, karna lebih banyak pilihan, dan lebih menyukai dongeng yang ada di TV. Rosadi et al., (2023) juga menyatakan bahwa hasil penelitiannya menggunakan media digital mampu membuat siswanya lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka penulis ingin mengetahui seberapa besar peran dari media digital dalam menumbuhkan suatu kreativitas siswa melalui pendekatan literasi sastra bagi siswa sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literature (kepuustakaan). Menurut Cahyani et al., (2022) studi literatur merupakan suatu metode yang digunakan untuk menghimpun berbagai data atau sumber yang relevan dengan topik penelitian. Studi literatur atau tinjauan pustaka, memiliki peran sentral dalam berbagai jenis penelitian, berfungsi sebagai panduan untuk kebijakan dan implementasi, serta memberikan arahan khususnya dalam bidang tertentu. Synder sebagaimana dikutip oleh (Artha et al., 2022) menunjukkan bahwa jurnal, prosiding, artikel ilmiah, serta referensi lain yang memiliki relevansi dengan topik sastra anak, media mendongeng, dan era digital, digunakan sebagai sumber data dalam penelitian ini. Data yang berhasil dikumpulkan kemudian disusun secara terstruktur dan dianalisis secara sistematis untuk mencapai kesimpulan yang jelas dan dapat dipertanggungjawabkan.

Data penelitian berupa artikel hasil penelitian yang dipublikasikan pada jurnal ilmiah. Pengumpulan data dilakukan dengan

teknik simak dan catat. Selanjutnya, data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan teknik analisis data interaktif Miles & Hubberman (2005). Analisis data terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL

Analisis data mengenai menumbuhkan kreativitas anak melalui cerita fabel digital sebagai sebuah pendekatan literasi sastra, dapat dideskripsikan: Data (1) dengan judul “Kemampuan Siswa MI dalam Menceritakan Kembali Cerita Fabel Berdasarkan Kepercayaan Diri”, penelitian yang dilakukan oleh (Febri & Puspidalia, 2023) Teori dalam penelitian menyatakan bahwa kemampuan untuk menceritakan kembali merupakan kesanggupan seseorang untuk menyusun kembali sebuah cerita. Misalnya, dengan aktivitas menyimak yang bertujuan memberikan informasi pengetahuan kepada pihak lain. Untuk mengetahui kemampuan tersebut diperlukan beberapa indikator seperti kosakata, kejelasan gagasan, ketepatan pemilihan kata, kelancaran dalam berbicara, kesesuaian pengungkapan gagasan dengan mimik, nada dan irama (intonasi) dalam bercerita. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa dengan kepercayaan diri tinggi lebih mandiri dalam mengambil keputusan seperti ketika sedang mengalami kesulitan-kesulitan dalam belajar. Mereka berani bertanya kepada guru akan keingintahuannya yang tinggi dalam aktivitas pembelajaran. Atas pengetahuan yang dimilikinya, siswa berani berpendapat berdasarkan pengetahuannya. Kemampuan menceritakan kembali siswa dengan kepercayaan diri tinggi terlihat pada ketercapaian menceritakan kembali ditinjau dari aspek kebahasaan, isi maupun non kebahasaan. Pada aspek kebahasaan siswa dapat melakukan pengucapan yang tepat, nada dan irama dalam bercerita diterima dengan baik oleh pendengar. Kosakatanya pun bervariasi sehingga tidak membosankan. Pada aspek isi, siswa dapat menceritakan kembali isi cerita dengan tepat dan sesuai dengan alur meskipun masih ada sedikit bagian yang terlewat. Dilihat dari aspek non kebahasaan, siswa sangat berani tampil dan senang dengan sikap tenang untuk bercerita di depan teman-

temannya karena memiliki keyakinan yang tinggi untuk dapat melakukan sesuatu sehingga tujuan pembelajaran tercapai meskipun keberanian dalam bereksresi belum maksimal. Hal ini sesuai dengan teori Davies dalam Busro yang menjelaskan bahwa salah satu aspek kepercayaan diri adalah mandiri. Mereka tidak bergantung kepada orang lain karena merasa mampu untuk menyelesaikan tugas-tugasnya. Dijelaskan pula bahwa ciri-ciri percaya diri meliputi evaluasi positif terhadap diri, lingkungan, dan keadaan. Selain itu, berani mengambil resiko karena yakin bahwa dirinya memiliki nilai, bisa menikmati pengalaman yang menantang dan menambah ilmunya, serta tidak takut dikucilkan oleh orang lain. Rasa percaya diri ini ditimbulkan oleh kompetensi dan kemampuan didukung oleh pengalaman, potensi, prestasi, dan harapan tulus dalam diri sendiri. Siswa kelas IIC MIN 6 Ponorogo dengan kepercayaan diri tinggi memiliki ciri-ciri (1) percaya atas kemampuan dirinya dalam melakukan sesuatu, (2) mandiri dalam dalam mengambil keputusan, (3) bersikap positif dalam dirinya untuk melakukan suatu tindakan, (4) berani mencoba ketika diberikan kesempatan untuk hal-hal yang belum dipahami, dan (5) mampu mengutarakan pendapat dalam kegiatan pembelajaran.

Data (2) penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan dengan Menggunakan Cerita Fabel Pada Siswa Sekolah Dasar”, penelitian yang dilakukan oleh (Gustiawati et al., , 2020). Berdasarkan pengembangan dan uji coba dilakukan di lapangan terhadap bahan ajar membaca permulaan dengan fabel, bahwa pengembangan bahan ajar dari aspek validitas menunjukkan bahwa bahan ajar ini sangat valid baik dari segi isi, bahasa, dan konstruk. Hasil validasi ini telah divalidasi oleh pakar dibidang masing-masing ahli dan sudah dikatakan sangat valid untuk digunakan. Sedangkan pratikalitas dikategorikan sangat praktis dilihat dari respons pendidik dan peserta didik. Hasil efektivitas peserta didik menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar membaca permulaan menggunakan fabel di kelas II SD telah dinyatakan efektif dan telah meningkatkan membaca permulaan, dan sangat layak digunakan. Sama halnya yang dikatakan oleh (Juwita & Sabardila, 2019).

tujuan dari pembelajaran teks fabel ini adalah memperluas keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa dalam kegiatan mengembangkan ide-ide menjadi sebuah cerita yang bermuatan moral.

Data (3) penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Dongeng Fabel Terhadap Minat Literasi Siswa SD”, penelitian yang dilakukan oleh (Cahyani e tal., 2021). Hasil penelitian menyatakana bahwa media media *Scrapbook* yang dikembangkan layak digunakan dilihat dari aspek madia dan materi. Media yang dikembangkan sesuai kurikulum, materi dan karakteritik siswa akan membuat siswa belajar dan tentunya kan berdampak terhadap hasil belajarnya. Adanya media *Scrapbook* Dongeng Fabel membuat siswa belajar lebih baik. Media *Scrapbook* merupakan media pembelajaran visual, karena dalam media *Scrapbook* menampilkan sebuah gambar untuk menarik minat baca siswa. Media visual sangat penting dibelajarkan kepada siswa dengan fungsi dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan pada materi yang telah dibelajarkan oleh guru. Media pembelajaran yang unik dan menarik dibutuhkan untuk menumbuhkan minat literasi siswa yaitu dengan menggunakan media *Scrapbook*, sehingga terciptanya kegiatan literasi yang menyenangkan karena dilakukan dengan bermain kreatif yang dimuat dalam media *scrapbook* tersebut. Kreatifitas yang dimuat dalam buku akan mendorong siswa untuk tertarik membacanya, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* sangat efektif digunakan khususnya dalam melatih siswa untuk mampu mengembangkan kreatifitasnya terutama dalam berbahasa seperti membaca dan menulis. Dengan adanya media pembelajaran *Scrapbook* juga dapat melatih siswa dalam berkomunikasi, bersosialisasi, serta dapat juga digunakan sebagai alat ukur untuk melihat ketertarikan siswa pada dunia literasi baca tulis.

Data (4) dengan judul penelitian “Penggunaan Buku Cerita Fabel dengan Model Quantum Learning dalam Pembelajaran Membaca Permulaan di Sekolah Dasar”, penelitian yang dilakukan oleh (Nahak & Naitili, 2023). Berdasarkan pengamatan selama peneliti melakukan penelitian dengan memberikan media buku cerita fabel dengan

menggunakan model pembelajaran quantum learning untuk membaca permulaan, siswa sangat senang karena mereka diajarkan membaca tidak hanya dengan sederet tulisan panjang yang terdapat dalam buku atau yang dituliskan di papan tulis melainkan mereka membaca dengan mengamati gambar-gambar yang terdapat dalam cerita tersebut. Hal ini memudahkan siswa untuk mengenal dan mengingat bentuk huruf maupun kata. Saat guru dan siswa membaca ulang bersama dengan menunjuk setiap kata yang dibaca, siswa sudah bisa mengeja dan membacanya dan ada siswa yang sudah terlebih dahulu melafalkan kata sebelum ditunjuk oleh guru. Siswa terlihat sangat antusias ketika diberikan media buku cerita fabel karena adanya interaksi siswa dengan guru, siswa dengan media buku cerita fabel, dan siswa dengan siswa. Siswapun belajar sambil bermain memperagakan cerita “Kancil dan Buaya”. Meningkatkan kemampuan membaca permulaan, dapat menggunakan model quantum learning yang dipadukan dengan media buku cerita fabel agar lebih optimal. Buku cerita fabel merupakan jenis cerita hewan yang menggambarkan karakter manusia. Penggunaan buku cerita fabel dalam proses pembelajaran memberikan berbagai manfaat bagi siswa, seperti mendapatkan kebahagiaan, mengasah imajinasi, eksplorasi pemahaman, mengembangkan kecerdasan otak, meningkatkan kemampuan bahasa, memahami proses sosialisasi, mengenal nilai-nilai estetika, dan memahami budaya.

Data (5) dengan judul penelitian “Pengembangan Buku Fabel Dwibahasa Bermuatan Pendidikan Karakter bagi Siswa SD Kelas Dasar”, penelitian yang dilakukan oleh (Yulianti et al., 2022). Berdasarkan data hasil analisis kebutuhan dinyatakan bahwa siswa dan guru membutuhkan buku cerita fabel dwibahasa bermuatan pendidikan karakter bagi Siswa Kelas Dasar. Dari data yang didapatkan akan menjadi dasar dalam pengembangan buku fabel dwibahasa dengan menggunakan landasan teori yang menjadi acuan. Acuan prinsip pengembangan dirumuskan dalam prinsip-prinsip pengembangan. Hasil analisis data kebutuhan dirumuskan dalam prinsip-prinsip pengembangan buku cerita fabel dwibahasa bermuatan pendidikan karakter bagi siswa kelas dasar. Berikut pemaparan prinsip

pengembangan buku cerita fabel dwibahasa bermuatan pendidikan karakter bagi siswa kelas dasar. Berdasarkan dimensi kelayakan isi, materi yang diharapkan dalam buku fabel ini berupa tokoh-tokoh binatang dari binatang laut. Hal ini dikarenakan jarang buku fabel yang mengangkat tokoh binatang dari laut. Selain itu, dengan menghadirkan tokoh binatang laut juga mengenalkan binatang-binatang yang ada di laut kepada siswa. Selama ini siswa hanya mengetahui binatang ikan saja, padahal banyak tokoh binatang laut lainnya. Nilai-nilai karakter yang diharapkan difokuskan satu atau dua nilai saja. Dari hasil analisis kebutuhan hal-hal yang diajarkan berupa nilai kejujuran, rendah hati, dan saling tolong menolong. Hal ini sangat cocok untuk siswa tingkat rendah yang mengajarkan untuk menjadi anak yang jujur dan suka menolong temannya. Berdasarkan dimensi kelayakan penyajian, prinsip pengembangan yang didapatkan adalah desain buku menggunakan warna yang cerah agar menarik untuk dibaca. Buku juga disajikan dengan warna cerah untuk menarik perhatian siswa, hal ini seperti yang disampaikan (Fatmawati et al., 2022) menyatakan siswa lebih termotivasi untuk belajar dengan bahan ajar dan ilustrasi yang berwarna cerah sehingga menarik dan siswa lebih semangat dalam belajar. Setiap bagian cerita diikuti dengan ilustrasi gambar yang menarik sesuai dengan cerita. Karena ini buku dengan dwibahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Jawa, maka setiap bagian cerita juga langsung diterjemahkan dengan dua bahasa tersebut. Ukuran huruf dalam buku fabel menggunakan ukuran huruf yang agak besar, untuk melatih siswa SD tingkat rendah lancar dalam membaca. Hal ini memudahkan bagi siswa SD yang sedang proses belajar membaca juga. Buku fabel ini selain sebagai sarana untuk memupuk nilai pendidikan karakter pada siswa juga sebagai sarana hiburan untuk meningkatkan imajinasi siswa dengan tujuan kesenangan.

Data (6) dengan judul “Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Melalui Media Gambar Fabel Kelas II di Sekolah Dasar”. Penelitian yang dilakukan oleh (Rahmawati & Mellyaning, 2022). Dari penelitian yang dilakukan bahwa masalah awal adalah pelajar di Indonesia menurut penelitian progress in international reading literacy study

(PIRLS) tahun 2011 menunjukkan bahwa hasil minat baca masih rendah di Indonesia terbukti menduduki posisi 45 dari 48 negara. Minat baca yang rendah dikalangan siswa tidak boleh dibiarkan dan harus segera dicarikan solusi. Pada siswa kelas rendah perlu untuk ditingkatkan agar tidak kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Sehingga solusi yang diberikan adalah menggunakan media cerita fabel untuk meningkatkan minat membaca pada siswa. Dari data hasil penelitian yang telah dilakukan menggunakan dua siklus, yakni siklus pertama hanya menggunakan cerita fabel hanya sebatas tulisan saja tidak dikemas dengan menarik, sehingga hasil yang ditemukan masih banyak siswa yang kurang tertarik untuk membaca dan memahami isi bacaan. Setelah dilakukan siklus kedua dengan media gambar cerita fabel yang dikemas dengan berbagai bentuk gambar terdapat didalam ceritanya maka hasilnya siswa menjadi tertarik untuk membaca dan mampu membuat siswa untuk memahami cerita. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media cerita fabel yang dibuat dengan kreatif dan menarik dapat menumbuhkan minat membaca siswa di kelas rendah.

PEMBAHASAN

Untuk dapat mencapai tujuan awal dari penelitian ini, yang berfokus pada pemanfaatan cerita fabel untuk menumbuhkan minat baca dan kreatifitas siswa dari literatur yang kami paparkan di atas. Sehingga dengan memanfaatkan judul dan abstrak serta menerapkan metode studi literatur, kami berhasil menganalisis ke-enam literatur tersebut.

Analisis yang didapatkan menunjukkan bahwa Cerita fabel akan lebih menarik jika dikemas dalam bentuk digital guna memaksimalkan pencapaian belajar membaca siswa. Menurut (Nopitasari et al., 2024) Media cerita fabel digital digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik materi membaca dan menulis cerita fiksi. Pemanfaatan media ini mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik dari indikator motivasi peserta didik membaca dan kekayaan kosakata peserta didik. Guru juga menunjukkan keinginannya untuk

menggunakan media ini dalam program literasi sekolah. Sebelum belajar membaca dan menulis, peserta didik diinstruksikan untuk membaca dari sumber media cerita fabel digital. Media cerita fabel digital juga digunakan sebagai referensi cerita untuk bahan bacaan peserta didik.

Manfaat yang didapat melalui penggunaan fabel dalam proses pembelajaran adalah siswa mendapat kesenangan, mengasah imajinasi, mengeksplor pengalaman, mengembangkan kecerdasan otak, meningkatkan kemampuan Bahasa, mendalami proses sosialisasi, memahami nilai keindahan, dan mengenal budaya. Dengan mengembangkan buku cerita fabel digital, maka siswa dapat belajar mengenai nilai-nilai moral dengan cara yang lebih menyenangkan dan memiliki banyak manfaat untuk perkembangan tumbuh kembang mereka (Astawa, 2019). Dengan mengakses fabel digital, anak-anak dapat belajar bagaimana struktur cerita dibangun, termasuk awal, tengah, dan akhir cerita. Mereka juga dapat melihat bagaimana konflik dan resolusi disajikan, yang penting dalam pengembangan keterampilan bercerita mereka sendiri (Nurmalia, 2023).

Bercerita dapat dilakukan dengan banyak cara agar cerita fabel lebih menarik dan merupakan salah satu strategi favorit guru, misalnya dengan animasi suara melalui aplikasi teknologi informatika, menggunakan boneka peraga atau bantuan alat peraga tradisional. Selain itu, bercerita dapat dilakukan pada setting tertentu yang mendukung cerita fabel agar lebih hidup lagi. Langkah-langkah menerapkan mendongeng menurut Moeslichatoen dalam (Fitroh & Sari, 2015) antara lain: Mengkomunikasikan tujuan dan tema dalam kegiatan bercerita kepada anak; Mengatur tempat duduk anak dan mengatur bahan dan alat yang digunakan sebagai alat bantu bercerita; Pembukaan kegiatan bercerita, guru menggali pengalaman-pengalaman anak dengan cerita yang akan diceritakan; Pengembangan cerita yang dituturkan oleh guru; Menetapkan rancangan cara-cara bertutur yang dapat menggetarkan perasaan anak; Menutup kegiatan bercerita dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan isi cerita.

Dalam cerita fabel terdapat unsur-unsur yang mendasari cerita tersebut yakni tokoh, penokohan, dan nilai moral dalam cerita. Berdasarkan Wellek & Warren (Nurgiyantoro, 2015:8) mendukung bahwa realitas dari sebuah cerita fabel tidak hanya dari kehidupan nyata, tetapi juga karangan semata. Selain itu kerealitasannya bersifat melebih-lebihkan sehingga menampilkan ilustrasi dan ilusi nyata dalam kehidupan. Di dalam karya sastra pasti memiliki tokoh dan penokohan serta nilai moral yang dapat dianalogikan dan diambil. Pencantuman tokoh dalam sebuah karya sastra memegang peranan yang sangat penting dalam cerita: definisi tokoh yang dikatakan sebagai individu ciptaan pengarang sebenarnya diklasifikasikan menurut pengaruh kehadirannya terhadap isi cerita. Tokoh dalam cerita memiliki peranan luas dan menyeluruh untuk memikat pembaca, selain itu tokoh dalam cerita juga sebagai cerminan pribadi individu yang nyata.

Tokoh cerita juga digambarkan sebagai bendera dunia dalam cerita atau dikatakan sebagai tolak ukur suksesnya sebuah cerita. Sedangkan cerita diartikan sebagai suatu sistem yang mengungkap peristiwa-peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa tersebut mampu menganyam sebuah cerita. (Nurgiyantoro, 2015:247) menegaskan bahwa tokoh merupakan pemeran atau pelaku dalam sebuah cerita, dari kutipan tersebut menunjukkan bahwa seseorang tokoh dengan cipta rasa pribadinya sangat keterkaitan dengan pembaca. Pembaca mempunyai pengaruh terhadap pengartian berdasarkan kata-kata dan tindakan dari masing-masing tokoh cerita. Pembaca juga diibaratkan sebagai penonton dan juri dari keberhasilan sebuah cerita. Pembaca sangat intens dalam membaca, melihat, memahami dan mengidentifikasi sebuah cerita sehingga membentuk cerita yang sukses dan maju.

Karakteristik tersebut menciptakan sebuah ciri khas yang akan dijadikan pemikat oleh pengarang. Pengarang menggambarkan karakteristik tokoh sesuai pengalaman dan insiden-insiden yang akan dituangkan dari perspektif pengarang. Pada persepsi lain karakter tokoh berkaitan dengan penokohan, penokohan yang divonis sebagai bagian terpenting dari sebuah cerita, untuk menemukan sifat dan karakter masing-masing

pada tokoh, perlunya penokohan. Penokohan dialokasikan sebagai cara pengarang menghadirkan tokoh-tokoh dalam cerita sehingga dapat diketahui watak atau sifat dari masing-masing tokoh. Jones menyatakan bahwa penokohan sebagai gambaran yang konkret tentang tokoh-tokoh dalam sebuah cerita (Nurgiyantoro, 2015:247).

Sedangkan Waluyo menetralkan penokohan yang mengacu pada sudut pandang pengarang sehingga mengungkapkan tokoh, jenis tokoh, hubungan tokoh dengan unsur lain dalam cerita, dan kepribadian tokoh (Susanto, 2016). Melalui penokohan ini, peneliti dapat mengungkapkan alasan-alasan perilaku logis terhadap perilaku karakter tersebut. Penokohan juga sering dijuluki sebagai perwatakan dalam sebuah cerita dengan atributif kualitas fisik dan mental para pelaku yang terlibat di dalamnya. Penokohan atau perwatakan pastinya memiliki inspirasi yang kuat dalam mendukung suksesnya sebuah cerita sehingga menumbuhkan cerita yang utuh. Untuk menentukan penokohan, penulis memiliki beberapa cara dalam melukiskan dan mendeskripsikan ciri-ciri tokoh yang harus dikenali oleh pembaca: teknik pertama ialah teknik penokohan analitik (langsung) dan teknik kedua ialah teknik penokohan dramatik (tidak langsung).

Teknik penokohan analitik, atau naratif, ialah cara pengarang yang penampilan tokohnya secara langsung di dalam cerita menggunakan uraian, deskripsi atau penjelasan. Tokohnya dihadirkan dan dimunculkan ke hadapan pembaca dengan tidak berbelit-belit dan masuk akal (sifat, watak, tingkah laku, ciri fisik). Teknik penokohan ini mencetuskan karakter cerita yang sederhana dan ekonomis karena tidak membutuhkan banyak deskripsi. Dengan ini, sang pembaca akan lebih memerhatikan kepada cerita dan plot. Teknik ini mengurangi kesalahpahaman. Meskipun demikian, sang pengarang harus mampu dalam mempertahankan konsistensi dan kebakuan karakter dari tokoh itu. Sang pengarang harus tetap mempertahankan dan mencerminkan kepribadian dari tokoh dalam cerita fabel tersebut. Adapun teknik penokohan dramatik ialah cara pengarang yang penampilan tokoh secara tidak langsung. Pengarang tidak mendeskripsikan karakteristik tokoh secara

eksplisit baik sifat dan tingkah laku tokoh. Untuk mengetahui watak tokoh pembaca harus menafsirkan sendiri ucapan, pikiran, perbuatan, bentuk fisik, lingkungan, reaksi, ucapan dan pendapat karakter tersebut. Penampilan tokoh cerita dengan menggunakan teknik dramatik dilakukan secara tidak langsung. Sang pengarang membiarkan para tokoh untuk memperlihatkan karakter-karakternya melalui tingkah laku, peristiwa yang terjadi, dan lain sebagainya.

Hal-hal seperti kejadian-kejadian yang terjadi di sebuah karya fiksi tidak hanya untuk memperkembangkan plot, tetapi menceritakan pendirian masing-masing tokoh. Teknik penokohan ini lebih efektif daripada teknik penokohan analitik karena berfungsi ganda, kaitan yang erat antara berbagai unsur fiksi seperti contoh plot, latar, dan sebagainya. Teknik ini lebih realistis, sangatlah mungkin tokoh berubah karakternya karena pengaruh lingkungan baru, teman baru, pekerjaan, dan lainnya. Terdapat beberapa jenis wujud penggambaran teknik dramatik, yaitu: teknik cakapan, teknik tingkah laku, teknik pikiran dan perasaan, teknik arus kesadaran (*stream of consciousness*), teknik reaksi tokoh, teknik reaksi tokoh lain, teknik pelukisan latar, dan teknik pelukisan fisik. Peneliti akan mendeskripsikan penokohan pada ketiga cerita fabel melalui teknik analitik dan teknik dramatik.

Selanjutnya, pengertian moral secara umum ialah suatu keyakinan tentang benar salah, baik dan buruk, kemudian disesuaikan dengan kesepakatan sosial, yang mendasari terhadap suatu tindakan atau pemikiran. Untuk itu, moral berhubungan dengan benar-salah, baik-buruk, keyakinan, diri sendiri, dan lingkungan sosial. Moral juga dapat diartikan sebagai suatu tindakan seseorang untuk menilai benar dalam cara hidup seseorang mengenai apa yang baik dan apa yang buruk, yaitu pengetahuan dan wawasan yang menyangkut budi pekerti manusia yang beradab. Moral biasanya diistilahkan manusia menyebut ke manusia atau orang lainnya dalam tindakan yang memiliki nilai positif. Manusia yang tidak memiliki moral disebut amoral artinya dia tidak bermoral dan tidak memiliki nilai positif di mata manusia lainnya sehingga moral adalah hal mutlak yang harus dimiliki oleh manusia.

Fabel disebut juga sebagai sastra pembelajaran dan penggambaran sehingga pengarang dapat merealisasikan ide dan bahkan gagasan pemikiran yang telah direncanakan. Semua itu diwujudkan oleh pengarang sebagai ajaran tentang baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban, dan sebagainya, akhlak, budi pekerti, dan susila. Menurut (Rahiem, 2021) berpendapat bahwa bercerita fabel merupakan sumber pembelajaran yang penting dan memiliki peran yang efektif dalam pendidikan anak kelas rendah. Dari cerita yang disampaikan anak memahami tentang masyarakat dan kehidupan secara umum. Sehingga mendongeng mampu mengembangkan perkembangan anak salah satunya kreativitas dalam berimajinasi anak. Bercerita merupakan strategi yang berhasil bagi pendidikan anak kelas rendah yang mampu membantu anak-anak untuk belajar menghargai dunianya. Imajinasi yang dapat dibangun dari bercerita adalah ketika anak dibacakan cerita, anak mampu memvisualisasikan daya pikir anak masing-masing dengan apa yang mereka dengar dan mereka rasakan.

Menurut (Fakhriyani, 2016) menjelaskan bahwa salah satu yang dapat mengembangkan kreativitas anak ialah dengan cerita fabel digital. Kegiatan bercerita dengan fabel digital ini mampu meningkatkan daya khayal atau imajinasi anak. Sehingga anak mampu menghasilkan pemikiran-pemikiran yang asli, tidak biasa, dan fleksibel dalam merespon dan mengembangkan pemikiran dalam aktivitas yang dilakukan anak. Adapun karakteristik kreativitas pada anak kelas rendah ialah: 1) *fluency* ialah kesigapan dan kelancaran dalam menghasilkan gagasan secara cepat yang ditekan pada kuantitas bukan kualitas; 2) *flexibility* ialah kemampuan menggunakan bermacam cara dalam memecahkan masalah, kemampuan produksi sejumlah ide, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda; 3) *originality* ialah kemampuan yang dimiliki anak dalam memberikan gagasan yang unik dan autentik; 4) *elaborasi* ialah kemampuan untuk melakukan hal detail suatu objek, gagasan ataupun situasi yang dihadapi sehingga menjadi menarik.

Berdasarkan *literature review* yang dilakukan bahwa cerita fabel digital dapat mengasah serta mengembangkan kreativitas anak dan minat anak dalam membaca. Sehingga jika dilakukan secara terus-menerus dengan cara yang tepat maka akan membetuk kreativitas anak dan dapat berkembang dengan lebih maksimal. Manfaat fabel digital bagi anak kelas rendah sangat besar pengaruhnya, baik pada pembentukan kreativitas, karakter maupun kecerdasan majemuk anak di kemudian hari. Cerita fabel digital ini merupakan salah satu cara memberi rangsangan yang efektif dalam meningkatkan kreativitas anak. Cerita fabel berfungsi untuk menyampaikan ajaran moral dan dapat mendidik. Penelitian ini memiliki persamaan pada hasil penelitian (Sumardani & Muhid, 2020) metode bercerita fabel merupakan salah satu metode yang tepat dalam mengembangkan kreativitas anak kelas rendah karena dapat memberikan dampak yang positif dalam mengasah daya pikir, imajinasi, meningkatkan minat baca anak, meningkatkan kecerdasan anak, melatih empati dan etika anak, mengajarkan anak untuk berpikir positif, meningkatkan perhatian, mengurangi kecemasan anak, dan mengembangkan nilai-nilai moral serta agama pada anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa cerita fabel yang dikemas dalam bentuk digital terbukti dapat lebih menarik dan memaksimalkan pencapaian belajar membaca siswa, terutama dalam mendorong peningkatan motivasi membaca dan memperkaya kosakata. Cerita fabel memberikan banyak manfaat bagi perkembangan siswa, seperti mengasah imajinasi, mengeksplorasi pengalaman, mengembangkan kecerdasan, meningkatkan kemampuan bahasa, memahami proses sosialisasi, dan mengenal nilai-nilai keindahan serta budaya. Teknik bercerita yang menarik dengan menggunakan animasi, boneka, atau alat peraga dapat membuat cerita fabel lebih hidup dan memikat siswa. Dalam cerita fabel, terdapat unsur-unsur penting seperti tokoh, penokohan dengan teknik analitik dan dramatik, serta nilai moral yang dapat dijadikan pembelajaran. Lebih lanjut, cerita

fabel digital terbukti efektif dalam mengembangkan kreativitas anak, terutama dalam aspek kelancaran, keluwesan, keaslian, dan pengembangan gagasan. Jika dilakukan secara berkelanjutan dengan cara yang tepat, bercerita fabel dapat membentuk dan

mengembangkan kreativitas anak secara maksimal, serta memberikan manfaat dalam pembentukan karakter dan kecerdasan majemuk anak di kemudian hari.

REFERENSI

- Anisa. (2024). Meningkatkan Minat Literasi Peserta Didik dengan Sastra Anak. *Karimah Tauhid*, 3(3), 3779-3786.
- Artha, B., C. P. Asri, N. P. Sari & K. A. Zahra. (2022). Industrial Agglomeration: Suatu Studi Literatur. *Jurnal Rekayasa Industri (JRI)*. Vol. 4, No. 1, h. 13–19.
- Astawa, N. L. P. N. S. P. (2019). Buku Cerita Fabel Berbasis Pendidikan Karakter untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM METRO*. Vol. 4, No. 2, h. 126–143.
- Cahyani, I. D., L. Nulhakim & R. Yuliana. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Dongeng Fabel Terhadap Minat Literasi Siswa SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*. Vol. 9, No. 2, h. 337.
- Fajrie, N., V. Aryani & L. Kironoratri. (2024). Media Belajar Digital Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Bacaan Dongeng Sastra Anak. *Jurnal Elementaria Edukasia*. Vol. 7, No. 1, h. 2262–2275.
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*. Vol. 4, No. 2, h. 193–200.
- Fatmawati, H., N. Hendracipta & E. Andriana. (2022). Pengembangan E-Bahan Ajar Berbasis Cerita Bergambar Tema Hidup Bersih Dan Sehat Pada Kelas II Sekolah Dasar Developing E-Learning Materials Based on Picture Stories on The Them. Vol. 11, h. 18–28.
- Febri, H. & Y. S. Puspidalia. (2023). Kemampuan Siswa MI dalam Menceritakan Kembali Cerita Fabel Berdasarkan Kepercayaan Diri. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*. Vol. 8, No. 2.
- Fitroh, S. F. & E. D. N. Sari. (2015). Dongeng Sebagai Media Penanaman Karakter pada Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, Vol. 1, No. 2, h. 76–149.
- Gustiawati, R., D. Arief & A. Zikri. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan dengan Menggunakan Cerita Fabel pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol. 4, No. 2, h. 355–369.
- Juwita, N. P. R. & A. Sabardila. (2019). Pena : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*. Vol. 9, No. 1, h. 66–84.
- Mayar, F., R. Natari, H. Cendana, B. R. S. Hutasuhut, S. Aprilia & N. Nurhikmah. (2022). Peran Dongeng dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 6, No. 5, h. 4600–4607.
- Nahak, K. E. N. & C. A. Naitili. (2023). Penggunaan Buku Cerita Fabel dengan Model Quantum Learning dalam Pembelajaran Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. *HINEF : Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan*. Vol. 2, No. 2, h. 39–47.
- Nopitasari, E., P. D. Iswara & A. Ismail. (2024). Perpustakaan Digital Cerita Fabel untuk Pembelajaran Membaca di Kelas V. *ELSE (Elementary School Education Journal)*. Vol. 8, No. 1, h. 42–51.
- Novitasari, A. (2024). Ekosistem Literasi Sastra Anak di Sekolah Dasar Marabahan (Children ' S Literacy Ecosystem At Marabahan Elementary School). Vol. 14, No. 1, h. 28–48.
- Nugraha, R. A. (2022). Tradisi Tutar Lisan Dongeng di Era Digital oleh Orangtua Terhadap Anak di Kampung Kaum Kabupaten Cianjur. *VISI PUSTAKA: Buletin Jaringan Informasi Antar Perpustakaan*. Vol. 23, No. 3, h. 171–184.
- Nurdiyantoro, B. (2015). *Teori Pengkajian Sastra*. Yogyakarta: Yogyakarta. Gadjaja Mada University.

- Miles, Matthew B. & A. Michael Huberman. (2005). *Qualitative Data Analysis*. (terjemahan). Jakarta : UI Press.
- Nurmalia, L. (2023). *Bahasa dan Sastra di Sekolah Dasar*. Ponorogo: Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Rahiem, M. D. H. (2021). Storytelling in Early Childhood Education: Time to go Digital. *International Journal of Child Care and Education Policy*. Vol. 15, No. 1.
- Rahmawati, F. & R. Mellyaning. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Melalui Media Gambar Fabel Kelas II di SDN 110 Gresik. Vol. 3, No. November, h. 1–6.
- Ramli, Armia, M. Idham, Nurrahmah & T. Alamsyah. (2024). Peningkatan Substansi Penelitian Bahasa dan Sastra Bagi Dosen Bahasa Indonesia FKIP Jabal Ghafur. *Kawanad : Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*. Vol. 3, No. 1, h. 30–35.
- Rosadi, A. F., F. Nurhalizah, S. Kusumawardani & A. Marini. (2023). Implementasi Nilai Pendidikan Karakter Pada Siswa Kelas 2 SD BERBASIS Digital Storytelling: Implementasi Nilai Pendidikan Karakter Pada Siswa Kelas 2 SD Berbasis Digital Storytelling. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*. Vol. 2, No. 3, h. 413–420.
- Sumardani, Y. F. & A. Muhid. (2020). Efektivitas Mendongeng dalam Meningkatkan Kreativitas Verbal Anak Usia Prasekolah. *Tumbuh Kembang: Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD*. Vol. 7, No. 2, h. 153–163.
- Susanto, D. (2016). *Pengantar Kajian Sastra*. Yogyakarta: Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service).
- Untari, K. W. & F. Megawati. (2024). Pengaruh Media Cerita Dongeng Terhadap Kemampuan Membaca Bahasa Indonesia Kelas II SD n Lemah Putro 1. No. 2, h. 1–13.
- Yulianti, U. H., S. Subyantoro & R. Pristiwati. (2022). Pengembangan Buku Fabel Dwibahasa Bermuatan Pendidikan Karakter Bagi Siswa SD Kelas Dasar. *Jurnal Sastra Indonesia*. Vol. 11, No. 3, h. 189–195.