

Dongeng dan Seni Peran untuk Menumbuhkan Kemampuan 4C Bagi Siswa SD Negeri 2 Beringkit Belayu

Lianda dewi sartika *, Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mahasarwati Denpasar, Indonesia

Bram Denafri, Sastra Indonesia, Fakultas Sastra, Universitas Pamulang, Indonesia

ABSTRACT

Storytelling and role-playing are learning methods capable of creating an enjoyable learning atmosphere while fostering students' skills. This study aims to analyze the implementation of storytelling and role-playing in enhancing critical, creative, communicative, and collaborative (4C) thinking skills among students at SDN 2 Beringkit Belayu. The study focuses on the effectiveness of these methods in building 4C competencies. A qualitative approach with a descriptive method was used, involving observations, interviews, and documentation of the learning process. The results indicate that storytelling facilitates imaginative conceptual understanding, while role-playing enhances students' active engagement and teamwork abilities. This study concludes that combining these two methods creates enjoyable, meaningful, and effective learning experiences in developing 4C skills. Further support is required to optimize this implementation through teacher training and adequate time allocation

ARTICLE HISTORY

Received 10/07/2024

Revised 05/08/2024

Accepted 15/08/2024

Published 30/08/2024

KEYWORDS

Storytelling; role-playing; 4C skills

*CORRESPONDENCE AUTHOR

liandadewi@unmas.ac.id

PENDAHULUAN

Pemerintah mengharapkan para peserta didik mencapai berbagai kompetensi dengan penerapan HOTS atau Keterampilan Bepikir Tingkat Tinggi. Kompetensi tersebut yaitu berpikir kritis (*critical thinking*), kreatif dan inovasi (*creative and innovative*), kemampuan berkomunikasi (*communication skill*), kemampuan bekerja sama (*collaboration*) dan kepercayaan diri (*confidence*). Pembelajaran abad 21 menggunakan istilah yang dikenal sebagai 4C (*critical thinking, communication, collaboration, and creativity*), adalah empat keterampilan yang telah diidentifikasi sebagai keterampilan abad ke-21 (P21) sebagai keterampilan sangat penting dan diperlukan untuk pendidikan abad ke-21. *Creativity Thinking and innovation*, peserta didik dapat menghasilkan, mengembangkan, dan mengimplementasikan ide-ide mereka secara kreatif baik secara mandiri maupun berkelompok. *Critical Thinking and Problem Solving*, peserta didik dapat mengidentifikasi, menganalisis, menginterpretasikan, dan mengevaluasi bukti-bukti, argumentasi, klaim dan data-data yang tersaji secara luas melalui pengakajian secara mendalam, serta merefleksikannya dalam kehidupan sehari-hari. *Communication*, peserta didik dapat mengkomunikasikan ide-ide dan gagasan secara efektif menggunakan media lisan, tertulis, maupun teknologi. *Collaboration*, Peserta didik dapat bekerja sama dalam sebuah kelompok dalam memecahkan permasalahan yang ditemukan (Dirjen GTK, 2018).

Bertitik tolak dari harapan pemerintah tersebut, maka dilakukan penelitian tentang esensi dongeng dan seni peran untuk menumbuhkan keterampilan 4C bagi siswa SDN 2 Beringkit Belayu, Kabupaten Tabanan, Provinsi Bali. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Terintegrasi FKIP Unmas Denpasar Semester Genap Tahun Akademik 2023/2024 yang dilaksanakan pada hari Kamis, 28 Maret 2024. Sebagian besar siswa SDN 2 Beringkit Belayu kurang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran, kurangnya kemampuan dalam mengemukakan pendapat, terbatasnya ide-ide kreatif yang dimunculkan, serta minimnya interaksi kolaboratif antar siswa. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan 4C siswa melalui dongeng dan seni peran.

Penelitian ini bertitik tolak dari beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut. Nafiah (2024) menyimpulkan bahwa Penerapan model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terintegrasi *role playing* dan game quizziz terbukti dapat menumbuhkembangkan keterampilan 4C pada siswa SD. Siswa terlibat dalam proses kolaboratif, komunikatif, kreatif, dan berpikir kritis saat mereka menyelesaikan tugas-tugas, melakukan *role playing*, serta berpartisipasi dalam game Quizziz. Penelitian yang dilakukan Masri, dkk (2022)



menunjukkan bahwa dongeng dapat berperan sebagai media penanaman keterampilan 4C (berpikir kritis, komunikasi, kolaboratif, dan kreativitas). Sebagai media penanaman keterampilan berpikir kritis, dongeng berpengaruh positif terhadap keterampilan membangkitkan pengetahuan dan rasa ingin tahu; keterampilan memahami masalah dan mencari solusi yang tepat; keterampilan berpikir runtut dan logis dalam menyimpulkan atau memberikan penilaian atas suatu hal. Sementara itu, Mayar, dkk (2022) menyimpulkan bahwa mendongeng 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 mendongeng bagi anak usia dini sangat besar pengaruhnya, baik pada pembentukan kreativitas, karakter maupun kecerdasan majemuk anak di kemudian hari. Sedangkan Dahlan, dkk (2022) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa peran dongeng sangat berpengaruh pada peningkatan kemampuan budaya literasi anak-anak kelas 3 di kelurahan Sindang Barang. Terbukti ketika mereka telah melihat pertunjukan dongeng secara langsung yang dibawakan peneliti melalui cerita yang berjudul Tasya belajar Ikhlas. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan Widodo & Wardani, (2020) menyatakan bahwa keterampilan 4cs harus diajarkan sejak dini, terutama tingkat Sekolah Dasar. Cara mengajarkan keterampilan tersebut adalah mempraktikkan langsung dalam proses pembelajaran dengan prinsip pembelajaran abad 21. Selain itu, pembelajaran tersebut juga diintegrasikan dengan kebutuhan, seperti diintegrasikan dengan Islam, inklusi, dan budaya lokal.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berbeda dibandingkan dengan penelitian terdahulu karena penelitian yang dilakukan Nafiah (2024) menggunakan PBL yang diintegrasikan dengan *role playing* dan *quizizz* untuk mengembangkan keterampilan 4c, sedangkan Masri dkk., (2022); Mayar dkk., (2022); hanya berfokus pada dongeng, sementara itu, Dahlan dkk., (2022) hanya berfokus pada kemampuan literasi untuk meningkatkan keterampilan 4C pada siswa Sekolah Dasar. Sedangkan Widodo dan Wardani (2020) hanya menekankan bahwa keterampilan 4cs harus diajarkan sejak dini. Keunikan penelitian ini adalah menggabungkan dua metode pembelajaran, yaitu dongeng dan seni peran dalam konteks budaya Bali untuk menumbuhkan keterampilan 4C pada siswa SDN 2 Beringkit Belayu. Berlandaskan pada hasil penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa perlu dilakukan kajian mendalam mengenai (1) bagaimana mengintegrasikan dongeng dan seni peran secara efektif untuk mengembangkan kemampuan 4C, (2) bagaimana merancang model pembelajaran yang sistematis berbasis dongeng dan seni peran.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian observasi deskriptif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan esensi dongeng dan seni peran dalam menumbuhkan kemampuan 4C bagi siswa SDN 2 Beringkit Belayu, Kabupaten Tabanan, Provinsi Bali. Observasi deskriptif, seperti dijelaskan oleh Abdussamad (2021), melibatkan pengamatan situasi sosial dan pencatatan sebanyak mungkin untuk menggambarkan kondisi yang ada, termasuk ruang, objek, tindakan, aktivitas, peristiwa, waktu, pelaku, tujuan, dan perasaan para pelakunya.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, dengan fokus pada data kualitatif mengenai kemampuan belajar siswa di SDN 2 Beringkit Belayu. (Suyitno, 2018) menyatakan bahwa penelitian kualitatif berfokus pada fakta kehidupan dan kemanusiaan, yang sejalan dengan tujuan penelitian ini.

Data dalam penelitian dikumpulkan melalui metode triangulasi, yang mencakup observasi, wawancara, dan dokumentasi. Proses pengumpulan data dilakukan sebagai berikut:

1. Observasi: Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran yang melibatkan dongeng dan seni peran. Observasi ini bertujuan untuk memahami interaksi siswa, partisipasi, serta perkembangan keterampilan 4C yang ditumbuhkan selama kegiatan.
2. Wawancara: Wawancara dilakukan dengan siswa, guru, dan orang tua untuk mendapatkan perspektif mendalam mengenai pengaruh dongeng dan seni peran terhadap keterampilan 4C siswa. Wawancara semi-struktural digunakan untuk membolehkan eksplorasi lebih lanjut terhadap jawaban yang diberikan.
3. Dokumentasi: Dokumentasi mencakup pengumpulan bahan ajar, catatan kegiatan pembelajaran, dan hasil kerja siswa yang relevan. Ini bertujuan untuk memberikan bukti empiris mengenai perkembangan keterampilan yang diamati.

Pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif ini memungkinkan peneliti untuk menguraikan setiap langkah yang diambil secara rinci dan logis. Penulis berusaha untuk terlibat dalam perdebatan ilmiah dan menjawab pertanyaan penelitian dengan menyajikan data primer dan sekunder. Teknik pengumpulan dan analisis data dijelaskan secara sistematis untuk memastikan transparansi dan keakuratan hasil penelitian.

PEMBAHASAN

Integrasi Dongeng dan Seni Peran dalam untuk Menumbuhkan Kemampuan 4C

Dalam era abad ke-21, keterampilan berpikir kritis (Critical Thinking), komunikasi (Communication), kolaborasi (Collaboration), dan kreativitas (Creativity) atau yang dikenal sebagai 4C, menjadi aspek fundamental dalam pendidikan. Penelitian ini membahas bagaimana integrasi dongeng dan seni peran dapat secara efektif menumbuhkan kemampuan 4C pada siswa Sekolah Dasar Negeri 2 Beringkit Belayu.

1. Dongeng sebagai Media Pembelajaran Kreatif Dongeng memiliki kekuatan naratif yang dapat merangsang imajinasi dan memperkaya kosakata siswa. Melalui cerita yang mengandung nilai-nilai moral dan sosial, siswa tidak hanya diajak untuk memahami isi cerita, tetapi juga belajar menganalisis konflik dan solusi yang dihadirkan. Kegiatan mendengarkan dan menceritakan ulang dongeng memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan komunikasi.
2. Seni Peran sebagai Strategi Pembelajaran Kolaboratif Seni peran melibatkan aktivitas fisik dan emosional yang memungkinkan siswa mengekspresikan ide dan perasaan mereka. Dengan memainkan peran tertentu, siswa belajar memahami perspektif orang lain, berempati, dan bekerja sama dalam kelompok. Ini mendukung pengembangan keterampilan kolaborasi dan kreativitas, karena siswa harus menciptakan dialog, mengimprovisasi, dan menampilkan adegan secara spontan.
3. Integrasi Dongeng dan Seni Peran Kombinasi dongeng dan seni peran menciptakan pengalaman belajar yang menyeluruh. Proses dimulai dengan penyampaian cerita yang menarik, diikuti dengan diskusi untuk mengidentifikasi tema dan karakter utama. Selanjutnya, siswa diminta memerankan tokoh dalam cerita tersebut. Aktivitas ini memfasilitasi integrasi keterampilan berpikir kritis saat siswa menganalisis karakter dan alur cerita, komunikasi saat berdiskusi dan menyampaikan dialog, kolaborasi saat bekerja dalam kelompok, serta kreativitas saat merancang dan memodifikasi adegan.
4. Implikasi Pembelajaran untuk Kemampuan 4C Melalui pendekatan ini, siswa terlibat aktif dalam pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang mendorong partisipasi, eksplorasi, dan refleksi. Kegiatan ini juga memperkuat hubungan sosial antarsiswa, meningkatkan rasa percaya diri, dan mengembangkan kecerdasan emosional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya efektif dalam mengembangkan keterampilan 4C, tetapi juga memperkaya proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Integrasi dongeng dan seni peran dalam pembelajaran merupakan pendekatan yang inovatif untuk menumbuhkan kemampuan 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, dan Creativity*) di kalangan siswa. Dongeng, sebagai salah satu bentuk narasi, tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk menyampaikan nilai-nilai pendidikan dan mengembangkan pemikiran kritis siswa. Melalui cerita yang disampaikan, siswa diajak untuk merenungkan moral, membuat analisis, dan mengemukakan pendapat mereka terhadap karakter dan konflik yang ada dalam dongeng tersebut.

Seni peran, di sisi lain, memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dan berkolaborasi dalam kelompok. Dengan memerankan karakter dalam dongeng, siswa dapat mengasah keterampilan komunikasi mereka. Mereka belajar untuk menyampaikan gagasan, mendengarkan pendapat teman, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Integrasi kedua metode ini menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan, yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif.

Melalui kegiatan mendongeng yang diikuti dengan seni peran, siswa tidak hanya terlibat secara emosional, tetapi juga secara kognitif. Mereka dihadapkan pada situasi yang menuntut mereka untuk berpikir kritis, misalnya,

ketika mempertimbangkan berbagai perspektif dari karakter yang berbeda. Selain itu, kolaborasi dalam kelompok seni peran memupuk rasa percaya diri dan kemampuan interpersonal yang penting untuk kehidupan sosial mereka.

Berikut ini beberapa contoh dongeng yang relevan dipergunakan dalam model pembelajaran berbasis dongeng dan seni peran:

1. Dongeng Kancil dan Buaya yang mengisahkan kecerdikan Kancil yang berhasil menipu Buaya untuk menyeberangi sungai. Cerita ini dapat digunakan untuk mengajarkan kreativitas dan pemecahan masalah, serta mendiskusikan nilai-nilai kecerdikan dan keberanian.
2. Dongeng Si Pitung yang merupakan kisah tentang Si Pitung, seorang pahlawan yang melawan penindasan. Dongeng ini dapat membangkitkan diskusi tentang keadilan, keberanian, dan kerja sama dalam menghadapi ketidakadilan.
3. Cerita tentang Bawang Merah dan Bawang Putih yang menggambarkan pertentangan antara dua saudara, Bawang Merah yang jahat dan Bawang Putih yang baik hati. Melalui cerita ini, siswa dapat belajar tentang nilai-nilai kebaikan, kerja sama, dan konsekuensi dari tindakan mereka.
4. Dongeng Kura-kura dan Kelinci yang memiliki pesan moral yang kuat tentang ketekunan dan tidak meremehkan orang lain. Siswa dapat berperan dalam berbagai karakter untuk mengeksplorasi tema kompetisi dan kerja keras.
5. Cerita Pak Pandir yang selalu terjebak dalam kebodohan dan kesalahpahaman. Dongeng ini dapat digunakan untuk membahas pentingnya berpikir kritis dan tidak mudah percaya pada informasi yang salah.
6. Dongeng Raja Kecil dan Ratu Bunga yang menceritakan petualangan seorang raja kecil dalam mencari bunga ajaib dapat mengajarkan siswa tentang nilai-nilai persahabatan, kerja sama, dan kepercayaan diri.
7. Kisah Malin Kundang yang durhaka kepada ibunya. Cerita ini mengandung pelajaran tentang bakti kepada orang tua dan konsekuensi dari tindakan yang salah.

Model Pembelajaran Berbasis Dongeng dan Seni Peran

Model pembelajaran yang berbasis pada dongeng dan seni peran dirancang untuk memfasilitasi pengembangan keterampilan 4C secara holistik. Model ini mencakup beberapa langkah strategis sebagai berikut:

1. Pemilihan Dongeng:

Guru dapat memilih dongeng yang sesuai dan relevan dengan konteks budaya lokal dan nilai-nilai yang ingin diajarkan. Dongeng yang memiliki tema moral atau pelajaran hidup akan menjadi titik awal yang baik.
2. Diskusi dan Analisis:

Setelah mendengarkan dongeng, guru mengajak siswa untuk berdiskusi mengenai isi cerita, karakter, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Diskusi ini bertujuan untuk merangsang pemikiran kritis siswa. Seperti yang dinyatakan oleh Masri, dkk (2022) bahwa "dongeng dapat berperan sebagai media penanaman keterampilan berpikir kritis".
3. Penyusunan Naskah:

Guru membagi kelas dalam kelompok secara heterogen. Selanjutnya siswa bekerja dalam kelompok untuk menyusun naskah seni peran berdasarkan dongeng yang telah dibaca. Proses ini melibatkan kolaborasi dan komunikasi antar anggota kelompok, serta merangsang kreativitas mereka dalam menginterpretasikan cerita.
4. Pertunjukan Seni Peran:

Setiap kelompok melakukan pertunjukan seni peran di depan kelas. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan kepercayaan diri siswa tetapi juga kemampuan mereka dalam berkomunikasi secara lisan.
5. Refleksi dan Evaluasi:

Setelah pertunjukan, siswa melakukan refleksi tentang pengalaman mereka. Diskusi tentang apa yang telah mereka pelajari dan bagaimana mereka dapat menerapkan keterampilan 4C dalam kehidupan sehari-hari menjadi bagian penting dari proses pembelajaran. Dalam tahap ini, siswa diminta untuk mempertimbangkan beberapa pertanyaan kunci, seperti:

 - "Apa yang saya pelajari dari dongeng yang telah saya dengarkan?"
 - "Bagaimana saya merasa saat memerankan karakter dalam seni peran?"
 - "Apa tantangan yang saya hadapi selama pertunjukan, dan bagaimana saya mengatasinya?"

Menjawab pertanyaan-pertanyaan ini, siswa dapat mengembangkan kesadaran diri dan memahami bagaimana pengalaman tersebut mempengaruhi mereka secara pribadi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Widodo & Wardani (2020), bahwa refleksi setelah pembelajaran adalah kunci untuk memperdalam pemahaman siswa. Model ini tidak hanya meningkatkan keterampilan akademik siswa, tetapi juga membentuk karakter dan kepercayaan diri mereka. Melalui dongeng, siswa terinspirasi oleh nilai-nilai positif, sedangkan seni peran memberikan ruang untuk berekspresi dan berkreasi. Dengan demikian, siswa lebih siap menghadapi tantangan di masa depan. Dengan model pembelajaran ini, diharapkan siswa SDN 2 Beringkit Belayu dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi secara efektif. Integrasi dongeng dan seni peran tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga membangun fondasi yang kuat untuk keterampilan yang akan mereka butuhkan di masa depan.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN 2 Beringkit Belayu, dapat disimpulkan bahwa integrasi dongeng dan seni peran merupakan metode yang efektif untuk menumbuhkan keterampilan 4C (Critical Thinking, Communication, Collaboration, dan Creativity) pada siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan dalam berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berkreasi melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan kedua metode ini. Proses pembelajaran yang dimulai dengan pemilihan dongeng yang relevan, diikuti dengan diskusi dan analisis, penyusunan naskah, serta pertunjukan seni peran, berhasil menciptakan lingkungan belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Melalui refleksi yang dilakukan setelah setiap aktivitas, siswa dapat menginternalisasi pengalaman mereka dan menerapkan keterampilan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, disarankan agar sekolah terus mengimplementasikan model pembelajaran berbasis dongeng dan seni peran, serta melakukan pengembangan lebih lanjut terkait metode ini untuk memastikan bahwa semua siswa dapat mengembangkan keterampilan abad ke-21 secara optimal. Dengan demikian, siswa tidak hanya siap menghadapi tantangan pendidikan di masa depan, tetapi juga siap berkontribusi secara positif dalam masyarakat.

REFERENSI

- Abdussamad, H. Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (P. Rapanna, Ed.; 1st ed.). Syakir Media Press.
- Dirjen GTK, K. (2018). *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dahlan R, M., Rizki, S. M., & Fahri, M. (2022). Dongeng Sebagai Sarana Meningkatkan Budaya Literasi Siswa Kelas 3 Kelurahan Sindang Barang. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 612. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1042>
- Masri, A. S., Nuryatin, A., Subyantoro, S., & Doyin, M. (2022). Dongeng sebagai Media Penanaman Keterampilan Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES 2022*, 85–92. <http://pps.unnes.ac.id/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes/85>
- Mayar, F., Natari, R., Cendana, H., Hutasuhut, B. R. S., Aprilia, S., & Nurhikmah, N. (2022). Peran Dongeng dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4600–4607. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2615>
- Nafiah, T. (2024). Menumbuhkembangkan Keterampilan 4C Melalui Problem Based Learning (PBL) Terintegrasi Role Playing dan Game Quizziz. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 4(1), 106–114. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v4i1.2735>
- Suyitno. (2018). *METODE PENELITIAN KUALITATIF: KONSEP, PRINSIP DAN OPERASIONALNYA* (A. Tanzeh, Ed.). Akademia Pustaka.
- Widodo, S., & Kusuma Wardani, R. (2020). MENGAJARKAN KETERAMPILAN ABAD 21 4C (COMMUNICATION, COLLABORATION, CRITICAL THINKING AND PROBLEM SOLVING, CREATIVITY AND INNOVATION) DI SEKOLAH DASAR. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 7(2).