

## **KREASI MEDIA PEMBELAJARAN MENDONGENG DI ERA *NEW NORMAL* DENGAN METODE 2RD (*REUSE, RECYCLE, AND DISPLAY*)**

Chici Al Wafiq<sup>1</sup>, Laila Maharani<sup>2</sup>, Fitriani Lubis<sup>3</sup>  
Prodi S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Universitas Negeri Medan

Surel: [1chicialw@gmail.com](mailto:1chicialw@gmail.com), [2lailamaharanisipahutar@gmail.com](mailto:2lailamaharanisipahutar@gmail.com), [3rianiavandi@gmail.com](mailto:3rianiavandi@gmail.com)

### **Abstrak**

Mendongeng menjadi salah satu bentuk dari keterampilan berbahasa secara produktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, mendongeng juga salah satu media komunikasi guna menyampaikan beberapa pelajaran atau pesan moral kepada peserta didik. Di era *new normal* terjadi perubahan perilaku dan kondisi proses belajar mengajar, diantaranya kesempatan pembelajaran tatap muka dan daring. Tentunya, media pembelajaran akan berpengaruh terhadap keefektifan proses belajar mengajar, bagaimana memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat selalu menjadi tantangan. Untuk memanfaatkan dan meningkatkan semangat juga kreatifitas peserta didik, salah satu upaya yang bisa dilakukan yaitu mendongeng dengan memanfaatkan barang bekas menggunakan metode 2RD (*Reuse, Recycle, and Display*) sebagai media pembelajaran.

*Kata Kunci: mendongeng, media pembelajaran, era new normal, 2RD.*

### **PENDAHULUAN**

Media pembelajaran adalah segala alat pengajaran yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang media pengajaran, yang meliputi (Hamalik, 1994: 6):

1. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar;
2. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan;
3. Seluk-beluk proses belajar;
4. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan;
5. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran;
6. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan
7. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan;
8. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran;
9. Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Berkaitan dengan media pembelajaran, salah satu hal yang juga harus dikedepankan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan adalah menyertakan partisipasi siswa di dalam kelas. Selain untuk membangun komunikasi dengan siswa, pengajar juga dapat mengetahui apa yang menjadi kebutuhan bagi para siswa. Jika situasi ini tak terbangun, komunikasi antara peserta didik dan guru tidak akan berjalan baik dan selaras.

Sejak bulan April 2019 lalu, pandemi yang terjadi di Indonesia menyebabkan perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka di dalam kelas juga lingkungan sekolah lainnya berubah menjadi pembelajaran jarak jauh, dan mengandalkan media dalam jaringan. Interaksi tidak seefektif dulu, karena kondisi setiap siswa dalam mengaplikasikan media/aplikasi pembelajaran tidak semua berjalan baik. Belum lagi apabila ada kendala jaringan, ponsel/laptop, bahkan perekonomian yang kurang untuk membeli paket internet. Namun, sekarang di era *new normal* terjadi kembali perubahan perilaku dan kondisi proses belajar mengajar, diantaranya kesempatan pembelajaran tatap muka dan daring. Tentunya, media pembelajaran akan berpengaruh terhadap keefektifan proses belajar mengajar, bagaimana memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat selalu menjadi tantangan.

Dongeng merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat efektif untuk menanamkan berbagai nilai dan etika terhadap anak. Mendongeng menjadi salah satu bentuk dari keterampilan berbahasa secara produktif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu dongeng dapat menimbulkan rasa empati dan

simpati peserta didik. Nilai-nilai yang bisa dipetik dari dongeng adalah nilai kejujuran, kesetiakawanan, kerja keras, dan lain sebagainya. Selain itu mendongeng juga bisa menjadi bentuk upaya melestarikan cerita atau budaya rakyat Indonesia, oleh karenanya mendongeng penting untuk diajarkan dan dikembangkan terhadap anak bangsa.

Dengan demikian, perlu kreatifitas dalam mendongeng untuk menarik perhatian dan minat peserta didik. Penulis menggagaskan bahwa salah satu ide kreatif yang bisa diterapkan dalam pembelajaran mendongeng adalah mendongeng dengan memanfaatkan barang bekas atau barang yang tidak dipakai lagi sebagai media pembelajaran menggunakan metode 2RD atau *Reuse, Recycle, and Display*.

## **METODE PENELITIAN**

Dengan menggunakan metode *narrative review*, penulis mengidentifikasi beberapa artikel yang sudah ada mengenai media pembelajaran mendongeng, dampak pendidikan di era *new normal*, dan metode dongeng yang kreatif sebelumnya.

Solusi yang pernah ditawarkan atau gagasan yang ada sebelumnya salah satunya adalah Media Mode (Monopoli Dongeng) oleh Rasmi Rayid, dkk dari Universitas Negeri Makassar. Media pembelajaran ini dibuat dengan tujuan untuk melatih kemampuan siswa dalam menyimak/mendengarkan dongeng yang dibacakan oleh guru. Sehingga dapat memudahkan guru dalam mengukur sejauh mana tingkat kemampuan siswa dalam menyimak. Selain itu, media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menciptakan suasana yang menyenangkan dalam kelas sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bosan karena bentuk evaluasinya berupa permainan, sehingga siswa belajar sekaligus bermain. Cara dongeng nya pun hampir sama hanya saja dikreasikan dengan pembuatan papan monopoli menggunakan dadu dan juga boneka untuk bermain monopoli.

Dari hasil analisis dengan literatur dan deskriptif, mendongeng adalah salah satu media pembelajaran yang menarik dan positif terhadap karakter dan kemampuan peserta didik. Berkaitan dengan karakter dan kreatifitas pemanfaatan barang bekas untuk dijadikan alat mendongeng juga saling berikatan. Bahkan cakupan nilai etika, dan empati peserta didik semakin meluas dengan ini. Tidak hanya sesama manusia, tetapi ia juga peduli terhadap lingkungan. Pencetus gagasan dalam hal ini menyiapkan metode baru yaitu 2RD pada barang bekas untuk mendongeng.

2RD singkatan dari *Reuse, Recycle, and Display*.

1. *Reuse* (menggunakan kembali)
2. *Recycle* (daur ulang barang bekas)
3. *Display* (mempertunjukkan)

Contoh dari barang yang bisa digunakan melalui metode ini adalah barang bekas yang sering dan mudah didapat seperti kardus, kaos kaki, atau botol plastik yang nantinya akan dihiasi dengan warna-warna dan bahan tertentu untuk membentuk peran atau gambaran dongeng agar lebih menarik dan mudah penyampaiannya kepada peserta didik/penonton.

Pemanfaatan barang bekas dengan 2RD merupakan hal positif untuk dilakukan dalam mendongeng sebagai media pembelajaran. Sasaran dari kegiatan ini adalah peserta didik, baik di tingkat SD, SMP, bahkan SMA. Terutama bagi sekolah yang memiliki tekad untuk berbenah menuju sekolah adiwiyata, pelaksanaan dari gagasan ini tepat untuk dilakukan di sekolah tersebut.

Adapun pihak yang mampu membantu terlaksananya penerapan gagasan adalah Kepala Sekolah yang hendaknya berperan berperan sebagai Edukator, Supervisor, Manager, Administrator, Inovator dan Motivator. Guru yang juga berperan penting dalam proses pembelajaran, Orang Tua, dan Peserta didik. Dengan adanya bantuan berupa materil, atau moril dan saling bekerja sama dalam mewujudkan tujuan dari gagasan ini maka pelaksanaannya akan berjalan dengan baik pula.

## **PEMBAHASAN**

Dari hasil analisis dengan literatur, mendongeng adalah salah satu media pembelajaran yang menarik dan positif terhadap karakter dan kemampuan peserta didik. Berkaitan dengan karakter dan kreatifitas pemanfaatan barang bekas untuk dijadikan alat mendongeng juga saling berikatan. Bahkan cakupan nilai etika, dan empati peserta didik semakin meluas dengan ini. Tidak hanya sesama manusia, tetapi ia juga peduli terhadap lingkungan. Pencetus gagasan dalam hal ini menyiapkan metode baru yaitu

2RD pada barang bekas untuk mendongeng. Dengan memperhatikan prinsip pengembangan dan produksi media yang menurut salah satu ahli, Mukminan mengemukakan bahwa untuk mengembangkan media pembelajaran perlu diperhatikan prinsip-prinsipnya, seperti media tersebut mudah dilihat, menarik, sederhana, isinya berguna/bermanfaat, benar/dapat dipertanggungjawabkan, masuk akal/sah, dan tersusun dengan baik.

Adapun 2RD adalah singkatan dari *Reuse, Recycle, and Display*.

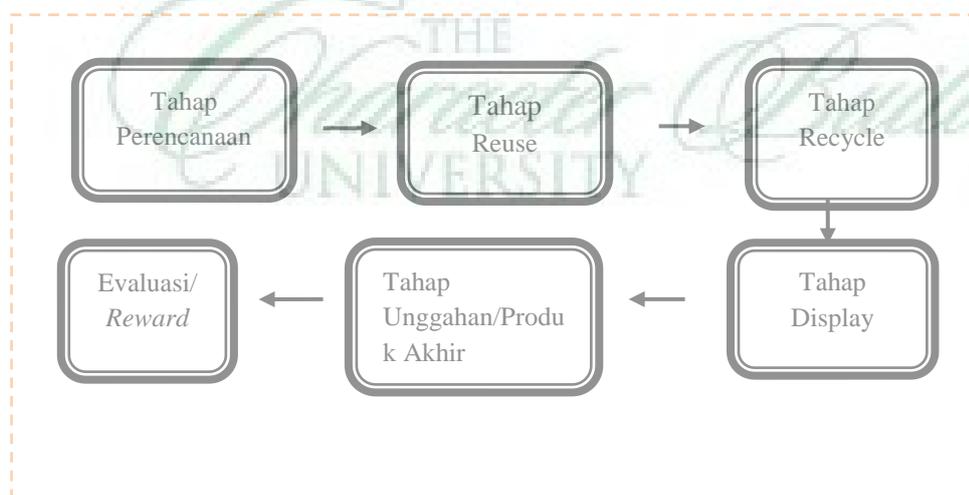
1. *Reuse* (menggunakan kembali), memanfaatkan kembali barang yang bisa digunakan agar tidak terjadi penumpukan sampah atau pencemaran lingkungan.
2. *Recycle* (daur ulang barang bekas), melakukan pengolahan kembali barang bekas sehingga tercipta barang dengan kegunaan/pemakaian baru.
3. *Display* (mempertunjukkan), memakai barang olahan dan ditunjukkan dalam memerankan/mempertunjukkan dongeng.



(sumber: Kumparan. Com/media pendukung pembelajaran di kelas)

Pemanfaatan barang bekas dengan 2RD merupakan hal positif untuk dilakukan dalam mendongeng sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan bisa dilakukan dalam bentuk barang guna, barang ekonomis, ataupun sebuah bentuk karya. Sering kali barang bekas menjadi sampah dan menjadi sumber masalah pada lingkungan. Hal ini penting bagi kita masyarakat untuk membuang barang yang memang sudah tidak layak pakai atau tidak digunakan lagi sesuai tempatnya. Namun, apabila barang itu masih layak pakai atau bisa dimanfaatkan menjadi barang guna lain, maka bermainlah dalam kreasi. Demikianlah, barang bekas ini dapat dikreasikan sebagai alat dalam mendongeng sehingga memiliki daya tarik dalam proses dan penyampaiannya.

Berikut gambaran tahap implementasi media pembelajaran mendongeng metode 2RD.



- a. Membuat kondisi dan suasana belajar atau tempat belajar yang nyaman dan aman.
  - b. Menyediakan gambaran pembelajaran mendongeng yang menarik dan mudah dipahami.
  - c. Membentuk kelompok tim.
2. Tahap *Reuse*
    - a. Mendata barang-barang bekas yang ingin diolah
    - b. Menyediakan barang bekas dan alat-alat yang dibutuhkan untuk mengolah.
  3. Tahap *Recycle*
    - a. Menyediakan sarana untuk mendaur ulang barang bekas.
    - b. Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengkreasikan barang bekas yang akan dipakai untuk mendongeng.
  4. Tahap *Display*
    - a. Memberi kesempatan waktu peserta didik berlatih, dan memberi pengarahannya mendongeng secara baik.
    - b. Menyediakan panggung dan untuk peserta didik untuk mendongeng.
  5. Tahap *Unggahan/Produk Akhir*
    - a. Mendokumentasikan proses pengolahan barang bekas dan saat peserta didik yang mendongeng.
    - b. Mengarahkan dan mengunggah hasil dokumentasi ke media online seperti Youtube, Instagram, dsb.
  6. *Evaluasi/Reward*
    - a. Menilai aspek-aspek dalam proses pembelajaran dan produk.
    - b. Memberikan penghargaan dan apresiasi terhadap peserta didik.

Namun, ada pula hambatan yang juga mungkin bisa terjadi dalam pelaksanaan metode ini. Adanya faktor eksternal dan internal yang menjadi penyebab hambatan pelaksanaan ini, antara lain:

- a. Kurangnya dukungan dari lingkungan dan keluarga untuk pemanfaatan barang bekas dalam mendongeng sebagai media pembelajaran.
- b. Anggapan dan pola pikir bahwa pelaksanaan ini memakan dana yang besar dan repot.
- c. Kurangnya partisipasi pihak sekolah atas pelaksanaan pemanfaatan barang bekas dalam mendongeng sebagai media pembelajaran.
- d. Kurangnya pemahaman untuk melanjutkan kreasi mendongeng melalui media digital/online.

Dalam proses ini, tidak ada keterbatasan dalam mengembangkan cara dan pengolahan media. Melalui hal ini, guru dapat menilai peserta didik di aspek sikap, kreatifitas, dan perkembangan keterampilan bahasa secara produktif.

## **SIMPULAN**

Mendongeng adalah salah satu media pembelajaran yang menarik dan positif terhadap karakter dan kemampuan peserta didik. Berkaitan dengan karakter dan kreatifitas pemanfaatan barang bekas untuk dijadikan alat mendongeng juga saling berikatan. Bahkan cakupan nilai etika, dan empati peserta didik semakin meluas dengan ini. Tidak hanya sesama manusia, tetapi ia juga peduli terhadap lingkungan. Pencetus gagasan dalam hal ini menyiapkan metode baru yaitu 2RD pada barang bekas untuk mendongeng. 2RD singkatan dari *Reuse* (*menggunakan kembali*), *Recycle* (*daur ulang barang bekas*), and *Display* (*mempertunjukkan hasil*) untuk membentuk peran dan sebagai alat kreatif dalam mendongeng di era new normal.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Adhi, M., K. 2014. Model Pendidikan Karakter Bebrbasis Mendongeng. *Jurnal Santiaji Pendidikan*. Vol. 4 (1), hal 1-12.
- Atmazi. 2013. *Penilaian Alternatif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Padang: Unp Press.
- Aminuddin. 2013. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Fadjryana, Siti, dan Evidwi. 2015. Dongeng sebagai Media Penanaman Karakter pada Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, Vol 2 No.2, hal 76-149.
- Hardjito,dkk. 2011. Kemampuan Guru SD dalam perencanaan Intim (Inovasi, Teknik, dan Model) pembelajaran sastra. *Jurnal Penelitian APBI IKIP PGRI Semarang*.
- Kustandi, C. 2013. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lubis, J, dan Haidri. 2019. *Administrasi dan Perencanaan Pengembangan Sumber Daya Manusia: Optimalisasi bagi Personel Sekolah dan Korporasi*. Jakarta: Prenada media group.
- Preddy Situmorang. Diunggah: 26 April 2019. *SDN 156472 Hajoran 2 Terus Berbenah Menuju Sekolah Adiwiyata*. Tapanuli Post, diakses tanggal 5 Juni 2020. [<https://www.tapanulipost.com/pendidikan/3596/sd-negeri-156472-hajoran-2-terus-berbenah-menuju-sekolah-adiwiyata/>]
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.2017. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka
- Puwanti Asih. Diperbarui: 17 Juni 2015. *Mengubah Barang Bekas Menjadi Lebih Berguna*. Kompasiana: Beyond Beloging, diakses tanggal 4 Juni 2020. [[https://www.kompasiana.com/purwanti\\_asih\\_anna\\_levi/552a530ef17e61b277d62472/upcycling-mengubah-barang-bekas-menjadi-lebih-berguna.](https://www.kompasiana.com/purwanti_asih_anna_levi/552a530ef17e61b277d62472/upcycling-mengubah-barang-bekas-menjadi-lebih-berguna.)]
- Rosada, D. Ulfa. 2016. Memperkuat Karakter Anak melalui Dongeng Berbasis Media Visual. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, Vol 4 No.1, hal 42-49.
- Rasmi, Rasyid., dkk. Diunggah: 26 Juni 2016. *Media Pembelajaran “Monopoli Dongeng”*. PBSIBlog, diakses tanggal 7 Juli 2021.
- Sadiman, Arief. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suciati, S., Septiana, I., & Untari, M. 2015. Penerapan Media Monosa ( Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, Vol 2(2), hal 175-188. [[http://pbsib14.blogspot.com/2016/06/media-pembelajaran-monopoli-dongeng\\_61.html?m=1](http://pbsib14.blogspot.com/2016/06/media-pembelajaran-monopoli-dongeng_61.html?m=1)]



**Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV Tahun 2021**

**Tema: Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Digital Guna Mendukung Implementasi Merdeka Belajar**

---



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY