



Penerapan Program *FOS (Folktale Speaking)* sebagai Pembentuk Karakter Anak Usia Dini

Fitri Sundari, Ernata Sinaga, Nurmi Ritonga dan Sulian Ekomila *

Program Studi Pendidikan Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan,
Indonesia

Diterima Pebruari 2017; Disetujui April 2017; Dipublikasikan Juni 2017

Abstrak

Anak-anak di usia dini dipandang sebagai individu yang mulai belajar mengenal dunianya. Mereka belum mengerti banyak hal yang berkaitan dengan nilai-nilai kehidupan. Mereka akan sangat mudah menyerap secara langsung apa yang diberikan lingkungan kepada mereka tanpa dapat menyaring mana yang baik dan tidak baik. Pada tahap usia seperti itulah anak perlu diberi stimulasi yang dapat merangsang perkembangan kepribadiannya. Artikel ini secara luas menjelaskan mengenai stimulasi karakter melalui cerita rakyat, yang dijadikan yang sangat baik untuk menanamkan nilai dan moral yang baik untuk anak. Cerita rakyat mengandung banyak sekali pembelajaran nilai dan moral di dalamnya, karena adanya kearifan lokal, sehingga anak-anak Indonesia tidak kehilangan identitasnya. Tapi faktanya, cerita rakyat sepertinya sudah tidak memiliki tempat lagi di hati anak-anak dan mengangkap sebagai sesuatu yang tidak masuk akal. Untuk memperkenalkan kembali eksistensi cerita rakyat, harus ada upaya yang lebih kreatif dan mampu memasuki kehidupan anak-anak yang pasti sudah modern sekarang ini. Penulis menawarkan program *FOS (Folktale Speaking)* sebagai metode yang mampu memperkenalkan cerita rakyat untuk membentuk karakter anak di usia dini.

Kata kunci: Penerapan, Program *Folktale Speaking*, Pembentuk Karakter; Anak Usia Dini

Abstract

*Children at an early age are seen as individuals who are beginning to learn about their world. They have not understood much about the values of life. They will be very easy to absorb directly what the environment provides to them without being able to filter out what is good and not good. It is at such an age stage that the child needs to be stimulated to stimulate the development of his personality. This article explains broadly about the stimulation of character through folklore, which is made excellent for instilling good values and morals for children. Folklore contains a lot of value and moral learning in it, because of the local wisdom, so that Indonesian children do not lose their identity. But the fact is, folklore seems to have no place in the hearts of children and caught it as unreasonable. To reintroduce the existence of folklore, there must be more creative efforts and able to enter the lives of children who must have been modern today. The author offers the *FOS* program (*Folktale Speaking*) as a method that is able to introduce folklore to shape the character of children at an early age.*

Keywords: *Implementation, Folktale Speaking Program, Character Maker; Early childhood*

How to Cite: Sundari, F., Ernata S., Nurmi R., dan Sulian E., (2017) Penerapan Program *FOS (Folktale Speaking)* sebagai Pembentuk Karakter Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 9 (1): 102-111.

*Corresponding author:

E-mail: sundarifitrisf@yahoo.co.id

PENDAHULUAN

Cerita rakyat adalah hasil imajinasi dan pola pikir dari orang terdahulu yang masih terikat kuat dengan tradisi dan isinya mengandung kearifan lokal, nilai-nilai, dan norma dimana cerita itu terlahir. Dan cerita rakyat ini diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi lainnya. Setiap cerita rakyat yang tersebar di gugusan nusantara mewakili identitas budaya dan kepribadian bangsa Indonesia. Segala kearifan dan kepribadian Nusantara yang sangat kuat ini sudah seharusnya diwariskan kepada generasi muda melalui metode pendidikan berbasis cerita rakyat. Menurut William R. Bascom, cerita rakyat dibagi dalam 3 golongan besar, yaitu (1) Mite (*myth*), (2) Legenda (*legend*), dan (3) Dongeng (*fairytale*). Cerita rakyat memiliki kedudukan yang sangat penting dalam pembentukan karakter anak. Karena dalam cerita rakyat dicantumkan pesan dan nilai-nilai kearifan dan pandangan hidup yang nantinya akan menjadi penuntun dalam bertingkah laku. Contohnya seperti kejujuran, kepatuhan, kebijaksanaan dan kerendahan hati. Selain itu, dengan mendengarkan cerita rakyat dapat membentuk imajinasi anak dan daya pikirnya. Ada 3 bentuk masyarakat yang menyikapi cerita rakyat secara berbeda-beda, yaitu: 1) Masyarakat Tradisional, masyarakat yang pola pikirnya masih sangat terikat kuat pada tradisi, solidaritas masih terjunjung tinggi dan belum terpengaruh pada arus globalisasi, 2) Masyarakat Transisional, masyarakat yang hubungan intensitas sosialnya semakin meluas sehingga melemahkan keyakinan yang bersifat supernatural, 3) Masyarakat Modern, dimana masyarakat tidak percaya pada hal magis atau sepernatural. Mereka

hanya mengagungkan teknologi sebagai gaya hidup.

Namun sekarang, zaman dimana cerita rakyat mulai kehilangan Eksistensinya, terutama dikalangan anak-anak cerita rakyat seolah tergeser dari hati anak-anak. Anak-anak lebih tertarik menyaksikan cerita-cerita dari belahan dunia barat, yang jauh dari budaya-budaya Indonesia. Anak-anak juga lebih tertarik mempelajari teknologi canggih seperti komputer yang bahkan mereka belum bisa memanfaatkannya ke arah yang lebih positif, melainkan hanya hiburan sementara seperti game. Untuk itulah, berbagai usaha yang harus kita lakukan agar pihak-pihak yang seharusnya berperan penting dalam perkembangan anak bangsa, dapat memperhatikan kembali pada moral anak yang saat ini sangat krisis. Adapun Tujuan yang menjadi sasaran dalam tulisan ini yakni menjadikan cerita rakyat sebagai salah satu sarana pembentuk karakter anak. Agar Indonesia menjadi negara maju dengan segala pola pikir modern namun tidak meninggalkan identitas negaranya.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penulisan makalah ini adalah diskriptif eksploratif dengan pendekatan Sosio Antropologi dan Psikologi Pendidikan. Analisis diskriptif eksploratif digunakan untuk mendiskripsikan hakekat karakter dalam pendidikan anak, sedangkan pendekatan sosio dan antropologi digunakan untuk menggali khasanah cerita rakyat dengan beragam kearifan lokal di dalamnya serta mengangkat nilai-nilai luhur bangsa. Adapun pendekatan psikologi pendidikan digunakan untuk memahami daya imajinasi anak melalui gejala kejiwaan yang ditimbulkan dalam

menyerap dan menghayati pembacaan cerita rakyat (Subiyantoro, 2012).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Cerita rakyat pada mulanya memiliki tempat yang sangat penting di tengah-tengah masyarakat pendukungnya. Cerita rakyat diakui sebagai warisan bersama yang harus dijaga karena didalamnya tergambar falsafah hidup. Akan tetapi nilai-nilai ini mulai ditinggalkan seiring dengan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi. Padahal lembaga internasional UNESCO dalam konferensinya di Paris, telah mengakui tradisi lisan tersebut sebagai warisan budaya dunia yang harus dilindungi.

Selain itu cerita rakyat merupakan karya sastra lisan yang disampaikan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya dalam waktu yang

relatif lama. Dalam penyampaianya, pasti terdapat sedikitnya perubahan-perubahan cerita walaupun memiliki satu makna. Karena itulah cerita rakyat memiliki versi yang berbeda-beda. Dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya pun akan berbeda-beda pula. Cerita rakyat juga berisi cerita yang tidak logis atau tidak masuk akal. Sehingga masyarakat cenderung melupakannya karena seringkali dianggap sebagai hal yang kurang menarik. Alhasil cerita rakyat tidak tersalurkan ke generasi selanjutnya. Selain itu, beberapa penayangan film di televisi kebanyakan tidak layak untuk dikonsumsi anak-anak. Beberapa sinetron yang bertemakan anak sekolah yang sudah mengenal budaya pacaran, membuat para penikmatnya mengikuti gaya tersebut terlebih lagi pada anak-anak.



Gambar 1. Ande-ande lumut(kiri)(Anonim,2014),Cinderella(kanan) (Anonim,2015)

Para generasi zaman sekarang lebih tertarik menyaksikan cerita-cerita yang berasal dari luar negeri seperti *Superhero*, *Spiderman*, *Batman*, *Cinderella*, *Snow White* dan para tokoh lain dalam *Disney*. Padahal beberapa cerita itu memiliki makna yang

sama dengan cerita rakyat. Seperti cerita *Cinderella* dan *Ande-Ande Lumut*. *Cinderella* merupakan tokoh yang tidak asing lagi pada anak-anak. Bahkan mereka hafal betul alur ceritanya, tokoh dan penokohan yang terdapat di dalam cerita *Cinderella*.

Sementara ketika anak-anak ditanya mengenai *Ande-Ande Lumut*, mereka hanya dapat meraba judulnya tanpa mengetahui isi ceritanya. Kebanyakan dari mereka mengatakan bahwa cerita *Ande-Ande Lumut* adalah cerita seseorang yang dikutuk menjadi batu berlumut. Tentu saja hal ini begitu kontras dengan isi cerita *Ande-Ande Lumut* yang sebenarnya yang sangat mirip dengan cerita *Cinderella*. Kedua cerita ini memiliki tipe-tipe yang sama dengan tokoh wanita yang disiksa ibu dan kakak-kakak tirinya, diberi pakaian buruk, sebagai seorang pesuruh, dibantu oleh burung-burung, bertemu pangeran, membuktikan identitas dan dinikahi oleh pangeran..

Hal ini membuktikan bahwa Indonesia kehilangan keeksistensian cerita rakyatnya. Ini dikarenakan kurang menariknya bentuk sajian dari cerita rakyat itu sendiri. Cerita rakyat hanya dituangkan kedalam suatu buku tanpa ilustrasi lucu, sehingga tidak menarik dan membuat para pembaca terutama anak-anak sebagai sasaran utamanya merasa sangat jenuh. Adapun beberapa cerita rakyat yang dituangkan dalam bentuk komik, namun bisa dikatakan sangat sedikitnya penerbitan buku ini. Dan komik ini pun belum menarik perhatian anak-anak karena tidak adanya pewarnaan dan gambar cenderung berantakkan sehingga sulit dipahami oleh anak-anak.

Lain halnya dengan *Cinderella*, tidak hanya diperkenalkan melalui buku-buku cerita dengan warna yang menarik dan juga dikemas di dalam tayangan televisi yang membuat ceritanya semakin meledak dikalangan anak-anak maupun orang dewasa. Souvenir-souvenir bertemakan *Cinderella* pun semakin banyak di pasaran, sehingga semakin banyak pula anak yang mengenalnya. Dengan meroketnya tokoh-

tokoh yang seperti itu kemudian dibangunlah *DisneyLand* di beberapa negara dengan kumpulan-kumpulan cerita versi baratnya itu. Tidak dapat kita pungkiri mengapa anak-anak lebih tertarik kepada cerita-cerita ini karena cerita-cerita ini dikemas dalam berbagai macam hiburan sehingga menempati setiap hati anak dibelahan dunia manapun. Hal ini menunjukkan bahwa cerita rakyat masih sangat tertinggal jauh.

Upaya untuk mengembangkan cerita rakyat sudah mulai ada sejak tahun 1980 oleh Departemen Pendidikan RI, Departemen Kebudayaan RI, dan proyek Penerbitan Sastra Daerah. Mereka berupaya menyebarkan dan memperkenalkan cerita rakyat dari satu daerah ke daerah lain bahkan hingga ke dalam pelosok. Hasilnya cukup membanggakan karena melahirkan ratusan cerita rakyat yang telah dikumpulkan, diterbitkan, dan disebarluaskan keseluruh Indonesia. Dan beberapa sanggar kecil juga sudah mulai mendesak anggotanya berupa anak-anak untuk menuliskan cerita-cerita yang baru dengan ide-ide kreatif mereka. Selain itu, beberapa pendongeng juga sudah mulai bermunculan seperti pendongeng asal Yogyakarta yaitu kak Bimo. Kak Bimo berhasil menyihir anak-anak dengan ceritanya tanpa menghilangkan pesan moral di dalamnya. Kemudian Maestro dongeng Indonesia, Kusomo Priyono yang mendongeng dengan mengutamakan moral dan budi pekerti. Dan ada lagi PM Toh, pendongeng asal Aceh yang selalu mementingkan interaksi pada anak-anak yang mendengarnya.

Upaya-upaya yang telah dilakukan untuk mengambil kembali perhatian anak-anak terhadap cerita rakyat ternyata harus kandas di pertengahan jalan. Penyebaran cerita-cerita baru itu hanya berhenti di

perpustakaan sekolah dan daerah, karena tidak tersosialisasikan dengan baik kepada masyarakat. Dalam mensosialisasikan cerita rakyat ini tidak diterapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakter-karakter masyarakat. Hal ini seperti menjual baju terbuka di daerah pegunungan.

Anak-anak merupakan investasi kemajuan suatu negara karena anak-anak merupakan generasi penerus bangsa. Untuk memajukan bangsa, tidak hanya diperlukan kualitas intelektual, melainkan kualitas moral juga hal yang sangat penting. Kualitas intelektual diperoleh dari bangku pendidikan, sedangkan kualitas moral seseorang diperoleh dari kebiasaan dan lingkungan terutama dari masa kanak-kanaknya, dan hal itu menentukan maju atau tidaknya suatu negara. Untuk mencegah kemerosotan moral anak bangsa agar tidak terlalu jauh melangkah, sudah seharusnya serius untuk memberikan nilai-nilai kehidupan yang baik untuk anak. Kita harus lebih intens memperkenalkan cerita rakyat kepada anak-anak. Untuk memperkenalkan hal tersebut kepada anak-anak, harusnya kita dapat memahami bagaimana teknik dan metode dalam penerapan strategi.

Seperti yang kita ketahui bahwa ada 3 bentuk masyarakat yang menyikapi cerita rakyat secara berbeda-beda, untuk itu kita perlu memperhatikan pola fikir dari ketiga bentuk masyarakat itu. Berikut ini upaya-upaya untuk mengangkat cerita rakyat melalui program

EGT (*Ethnic Game of Tale*), adalah suatu metode pengenalan cerita rakyat kepada anak. Metode ini merupakan sebuah permainan anak-anak yang dimainkan dengan melibatkan beberapa orang anak didalamnya dengan beberapa gerakan dan nyanyian. Permainan ini harus

bertemakan cerita rakyat dengan judul apapun dan dikemas dengan alur semenarik mungkin. Hal ini berfungsi untuk lebih membiasakan anak-anak pada cerita-cerita rakyat dan mengetahui isi nilai-nilai luhur dan moral yang terkandung dalam cerita tersebut untuk membentuk kepribadian anak. Selain itu dengan diciptakannya permainan ini mengunggah timbulnya kreasi-kreasi permainan anak dalam bentuknya yang baru dan mengurangi sikap ketertutupan masyarakat untuk tetap memperkuat solidaritas antar sesama. Metode ini lebih mudah diterapkan pada masyarakat tradisional dengan tingkat solidaritas yang masih sangat tinggi dan masih terikat kepada tradisi.

SAN (Siaran Anak Nusantara) adalah suatu channel program televisi yang hanya menyajikan tontonan yang berbau anak-anak dengan menampilkan beberapa cerita rakyat dalam bentuk kartun, program pengapresiasian terhadap kreatifitas anak dengan ide-ide yang berkaitan dengan cerita rakyat, ajang kreatif drama dengan mencampurkan lagu-lagu daerah, dan program acara kuis yang berkaitan dengan cerita rakyat. Metode ini mudah diterapkan pada masyarakat transisional karena pada masyarakat ini sudah mulai mengenal teknologi yang lebih maju daripada masyarakat tradisional. Hal ini mengakibatkan mereka lebih mudah menyerap informasi dari media massa, termasuk hiburan-hiburan menarik untuk ditonton.

PEIA (*Puzzle Education of Indonesian Archipelago*) adalah suatu metode berupa pembuatan aplikasi berbentuk game dalam *gadget* dengan beberapa kuis di dalamnya seperti melanjutkan alur-alur dalam suatu judul cerita rakyat, maupun menebak beberapa tokoh dan penokohan dalam

cerita rakyat. Hal ini dapat mempermudah mengenalkan cerita rakyat pada masyarakat modern, dimana mereka menempatkan teknologi sebagai posisi utama dalam gaya hidup.

Gebyar Anak Indonesia, adalah salah satu sarana yang dapat digunakan yaitu dengan menggalakkan hari anak nasional yang diperingati setiap tanggal 1 Juni. Hari anak nasional bukan hanya sebagai hari besar tanpa perayaan melainkan diisi dengan kegiatan karnaval yang bernuansa cerita rakyat yang dimeriahkan oleh seluruh anak Indonesia dengan beberapa pemutaran film cerita rakyat, perlombaan pembuatan cerita rakyat dan pembagian buku cerita rakyat secara gratis kepada anak. Metode ini dapat diterapkan kepada seluruh kalangan masyarakat.

Castle of Indonesian Folktale adalah suatu istana dengan latar dan pernak-pernik yang mencerminkan masing-masing cerita rakyat sehingga membuat pengunjung seolah-olah berada dimana cerita rakyat itu dilahirkan. *Castle of Indonesian Folktale* mempertunjukkan berbagai kumpulan cerita rakyat dengan beberapa tampilan drama, tampilan fisik dari para tokoh-tokoh cerita rakyat seperti patung lilin, wahana permainan, kumpulan-kumpulan cerita rakyat baru dari berbagai ide-ide anak bangsa, dan souvenir bertemakan cerita rakyat. Tempat ini bisa saja dikomersialkan menjadi tempat tujuan wisata anak-anak bagi wisatawan domestik dan internasional.

Penerapan program FOS (*Folktale Speaking*) pada masyarakat untuk membangkitkan kembali keeksistensian cerita rakyat, sebagai sumber pembentuk moral anak melalui nilai-nilai yang tersirat di dalamnya, memerlukan kerjasama dari berbagai pihak. Kerjasama dari berbagai

pihak ini akan membentuk suatu kontribusi yang nyata.

Orang tua adalah pendukung utama pembangunan karakter anak di usia dini. Dengan peranan orangtua yang sangat besar itu, maka orang tua dapat mendorong anak untuk lebih mengenal lagi cerita rakyat dan mengambil nilai di dalamnya yang kemudian diimplementasikan kedalam kehidupan sehari-hari.

Pemerintah merupakan salah satu pihak terpenting dalam penerapan program FOS (*Folktale Speaking*) pada masyarakat terutama kalangan anak-anak. Karena pemerintah bertanggung jawab dalam pembentukan karakter anak. Pemerintahan yang terlibat dalam penerapan program ini diantaranya adalah kementerian kebudayaan. Dengan dukungan pemerintah, maka semua gagasan akan terwujud dengan baik. Terutama dalam terwujudnya Gebyar Anak Indonesia dan *Castle of Indonesian Folktale*.

Peran masyarakat juga sangat penting untuk mendukung program ini. Peran masyarakat sangat membantu untuk mengaplikasikan dan mengingatkan kembali cerita rakyat pada generasi-generasi selanjutnya. Seperti penerapan EGT (*Ethnic Game of Tale*) pada masyarakat tradisional.

Media Pertelevisian, juga memiliki peran yang sangat penting untuk memperkenalkan kembali cerita rakyat kepada anak-anak dengan membuat program TV yang mendidik dan bertemakan cerita rakyat.

Game maker, di dunia modern ini, dimana para anak-anak telah diperkenalkan dengan teknologi modern salah satunya adalah internet. *game online* adalah salah satu dunia favorit anak-anak, di sinilah peran para *game maker* dalam memperkenalkan Cerita rakyat kepada

anak, melalui game ciptaan mereka yang bertemakan Cerita rakyat serta kuis kuis menarik yang bertemakan cerita Rakyat.

Langkah-langkah strategis melaksanakan program FOS (*Folktale Speaking*) di Indonesia adalah pertama, tahap pendahuluan: mempelajari suatu masyarakat agar dapat menentukan langkah-langkah strategis dalam penerapan FOS (*Folktale Speaking*) dan memetakan bentuk-bentuk masyarakat dalam menyikapi cerita rakyat. Kedua adalah mensosialisasikan program FOS (*Folktale Speaking*) kepada seluruh masyarakat di Indonesia terutama pada orang tua dan anak melalui sekolah-sekolah, media massa, media cetak, dan media sosial.

Ketiga adalah tahap pelaksanaan: pada tahap pelaksanaan memiliki strategi yang berbeda-beda sesuai dalam klasifikasi bentuk-bentuk masyarakat: 1) Masyarakat Tradisional Pada masyarakat ini dibentuk suatu kelompok masyarakat, untuk berperan sebagai pembuatan ide kreatif dalam pembuatan permainan tradisional dengan memasukkan unsur-unsur cerita rakyat didalamnya. Yang kemudian diperkenalkan kepada anak-anak. 2) Masyarakat Transisional Pada masyarakat ini dibutuhkan peran pertelevisian untuk menyajikan tontonan yang bertema cerita rakyat dengan pembuatan channel baru. 3) Masyarakat Modern Pada masyarakat ini lebih mengerahkan pihak *game maker* untuk pembuatan *aplikasi game* yang bertemakan cerita rakyat berupa aplikasi permainan dalam *gedget*. 4) Masyarakat secara umum, dengan pengajuan proposal kepada pihak pemerintah maupun swasta untuk mengajukan kerjasama dalam pembangunan *Castle of Indonesian Folktale* dan juga dalam mewujudkan Gebyar Anak Indonesia.

Salah satu program FOS yang telah kami Implementasikan kedalam masyarakat adalah Program EGT (*Ethnic Game of Tale*), yakni bentuk pengenalan cerita rakyat kepada anak melalui kegiatan Permainan Tradisional. Sasaran dari pengimplementasian program ini adalah anak-anak pesisir yang berada di Kampung Nelayan Belawan. EGT (*Ethnic Game of Tale*) adalah sebuah metode yang cocok di terapkan kepada anak-anak yang masih berada pada bentuk masyarakat yang tradisional karena hubungan mereka yang masih sangat kuat. Anak-anak pesisir Kampung Nelayan Belawan memiliki karakteristik yang cukup kasar, Temperamental, sukar menghargai orangtua, bercakap kotor, dan susah menghargai oranglain, dimana sifat-sifat itu sebenarnya banyak dipengaruhi oleh kondisi alam dan juga lingkungan mereka. Sifat-sifat tersebutlah yang kami harapkan dapat diperbaharui dan dapat diubah oleh program yang kami cetuskan supaya karakter baik dapat terbentuk pada anak-anak ini.

Langkah pertama yang kami lakukan untuk dapat memasukkan cerita rakyat dalam dunia anak-anak di sini adalah melalui sosialisasi cerita rakyat mulai dari pemutaran film mengenai cerita rakyat nusantara, pembacaan cerita rakyat, sampai kuis mengenai cerita rakyat. Berdasarkan hasil survei di lapangan, Anak-anak pesisir Kampung Nelayan Belawan sama sekali tidak dekat lagi dengan cerita rakyat. Untuk itu perlu ada upaya yang cukup ekstra untuk menghidupkan kembali eksistensi cerita rakyat ini bagi anak-anak di sini.

Permainan tradisional yang kami tawarkan kepada anak-anak pesisir ini adalah permainan tradisional hasil transformasi dongeng legenda Danau Toba.

Kami mengambil cerita ini dikarenakan cerita ini mengandung salah satu pesan moral yang menyatakan agar tidak gampang emosi sehingga hal ini sangat berkaitan dengan karakter anak-anak di kampung Nelayan Seberang yang emosional. Selain itu dalam cerita Danau Toba sangat berkaitan erat dengan aktifitas masyarakat disana dalam keseharian mereka, yaitu memancing. Sehingga lebih menggambarkan kehidupan para nelayan dan dekat dengan kehidupan mereka. Permainan ini kami beri nama dengan sebutan "Toba". Permainan ini terdiri dari dua kelompok yang masing-masing kelompok beranggota minimal 3 orang dan satu sama lain saling berpelukan hingga membentuk rantai. Sebelum bermain perwakilan kelompok melakukan *hompimah*. Kelompok yang menang diberi nama kelompok Toba dan kelompok yang kalah diberi nama kelompok ikan mas. Kemudian kelompok bernyanyi dan berkeliling sambil menyanyikan lagu "Dongeng apa, dongeng apa, dongeng apa namanya. Danau Toba, danau Toba, danau Toba namanya."

Setelah lagu selesai dimainkan, kelompok Toba mulai memancing kelompok ikan mas dengan menarik salah satu anggota dari kelompok ikan mas. Bagi anggota yang tertangkap, wajib menceritakan cerita legenda Danau Toba secara utuh dan memaparkan pesan moral yang terkandung dalam cerita tersebut. Jika tidak dapat menceritakan dengan utuh maka diberi hukuman sesuai kesepakatan dengan kelompok yang lain.

Dengan adanya metode seperti ini tidak hanya meningkatkan solidaritas dan menciptakan kebersamaan antar individu, metode ini juga dapat menggambarkan makna dari suatu cerita rakyat sehingga anak-anak lebih mengenal nilai moral yang

dikandungnya. Di usia mereka yang masih belia, bermain adalah sebuah kegiatan yang menyenangkan dan masih belum terlepas dari kehidupan mereka. Untuk itu momen tersebut bisa kita gunakan momen ini untuk mengaktifkan kembali cerita Rakyat Nusantara melalui kegiatan yang memang mereka senangi yakni bermain. Dengan adanya permainan tradisional yang berbasis cerita rakyat ini diharapkan cerita rakyat ini membudaya di kalangan anak-anak dan mereka bisa mengamalkan nilai moral yang terkandung di dalam cerita rakyat ini sehingga membentuk karakter baik dari seorang anak.

KESIMPULAN

Cerita rakyat merupakan karya budaya lisan yang menyimpan berbagai nilai kehidupan. Seperti nilai individu, nilai kelompok, religius, dan lain-lain. Melihat potensi nilai yang dikandung oleh cerita rakyat, sudah seharusnya cerita rakyat kita angkat sebagai sumber nilai anak-anak agar memiliki moral yang tinggi dan lebih mengenal identitas bangsanya. Namun sekarang cerita rakyat kurang diminati oleh para anak-anak karena kurangnya pengenalan dari orangtua maupun lingkungan. Untuk itu perlu adanya penerapan FOS (*Folktale Speaking*) untuk mengembalikan keeksistensian cerita rakyat guna pembentukan karakter usia dini pada anak. FOS menyajikan beberapa metode seperti: EGT (*Ethnic Game of Tale*), SAN (Siaran Anak Nusantara), PEIA (*Puzzle Education of Indonesian Archipelago*), Gebyar Anak Indonesia, *Castle of Indonesian Folktale*. Dalam penerapan FOS (*Folktale Speaking*) agar terealisasikan dengan baik melibatkan beberapa pihak-pihak yang bersangkutan seperti Orang tua, pemerintah (kementerian kebudayaan), masyarakat, pertelevisian dan *game maker*.

Ucapan Terima Kasih

Tulisan ini dapat terselesaikan dengan baik tidak lepas dari dukungan beberapa pihak yang sangat membantu kami untuk menyelesaikan tulisan ini. terimakasih kepada anggota keluarga kami masing-masing untuk semua dukungan doa dan inspirasi yang tiada hentinya. Terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada dosen pembimbing kami Ibu Sulian Ekomila, S.Sos, MSP yang telah memeberikan arahan dan juga bimbingan selama proses penulisan ini, mulai dari awal perencanaan sampai terselesaikannya tulisan ini. kami juga berterimakasih banyak kepada orang-orang yang secara suka rela ikut serta membantu pengerjaan penulisan ini. terimakasih kepada Bang surya dirja yang telah penuh kesabaran membimbing dan ikut serta memberikan inspirasi ide yang mendorong kemajuan tulisan ini. kami juga berterimakasih kepada bapak Mutsihito Guru besar FBS yang telah bersedia menyumbangkan pemikiran kritis dan solutif dari permasalahan yang kami angkat. Terimakasih yang sedalamnya kepada KA Prodi Pendidikan Antropologi Ibu Dr. Rosramadhana S.P.d, M.S.i. yang telah dengan sukarela dan penuh perhatian memberikan bimbingan kepada kami mengenai kelanjutan dari hasil pemikiran kami, terimakasih juga untuk segala saran yang solutif yang di berikan kepada penulis, sehingga penulis selalu mendapatkan arah yang baik. Terima kasih kepada Bapak Deny Setiawan, M.Si dan Agung Suharyanto, S.Sn., M.Si, sebagai pengelola JUPIIS (Jurnal Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial) yang telah berkenan memuat tulisan ini. Kami juga tidak lupa mengucapkan Terimakasih Kepada bapak Poniso, S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri No. 068009 belawan

yang telah menerima kami untuk melakukan penelitian dan pengabdian terhadap sekolah dasar yang dipinpinnya. Dan yang kami sayangi yang telah membantu kami mengaplikasikan ide kami, terimakasih kepada anak-anak pesisir Kampung Nelayan Belawan. Anak-anak yang penuh dengan kreativitas, anak-anak yang penuh dengan harapan, anak-anak yang penuh dengan mimpi. Terimakasih telah menginspirasi kami untuk lebih lagi mengabdikan kepada Negera yang sangat kita cintai ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agni, D. 2013. Cerita Anak Seribu Pulau. Yogyakarta: Buku Pintar.
- Danandjaja, J. 1984. Foklore Indonesia ilmu gosip, dongeng dan lain lain. Jakarta: Pustaka Grafity Pers.
- Dwipanegara, A. 2012. Perancangan Buku Cerita Rakyat Leungli. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Ermawan, E. 2011. Perancangan Media Informasi Buku Cerita Bergambar Lutung Kasarung. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Guntur. 2006. Pengertian Buku Bergambar. Bandung: Nurul Bayan.
- Hakim, A. 1980. Selusin Cerita Rakyat. CV Danau Singkarak.
- Handoko, S. 1984. Permainan Anak Daerah Irian Jaya. Jayapura: Pimpinan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Irianjaya.
- Islami, M.A. 2010. Perancangan Cergam Cerita Rakyat Memecah Matahari. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.

- Ismawati, E. 2013. Pengajaran Sastra. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Koentjaraningrat. 1992. Kebudayaan, Mentalitas Dan Pembangunan. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Mudra, M.A. 2008. Mewariskan Cerita Rakyat Nusantara di tengah Pluralisme. Diakses dari: <https://m.facebook.com/notes/wwwceritarakyatnusantaracom/mewariskan-cerita-rakyat-nusantara-di-tengah-pluralisme-budaya-indonesia/>
- Nihin, H.A.DJ. 2000. Tantangan Era Baru Berbagi Kebudayaan dan Penyikapannya. Jakarta: PT Murdi Mulyo.
- Prahana, N.E. 1988. Cerita Rakyat Dari Bengkulu 2, Jakarta: Grasindo
- Rameydian, L.H. 2010. Perancangan Kampanye Pengawasan Orang Tua Terhadap Prilaku anak Dalam Menonton Tayangan Televisi. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Suaka, I.N. 2013. Analisis Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Subiyantoro. 2012. Membangun Karakter Bangsa Melalui Cerita Rakyat Nusantara (Model Pendidikan Karakter Untuk Anak Mi Awal Berbasis Cerita Rakyat Dalam Perspektif Sosiologi Pendidikan Islam). Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.
- Yusuf, S. 2012. Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.