

**KISAH (STORYTELLING) PADA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI
DALAM KAJIAN NEUROSAINS PENDIDIKAN ISLAM**

Suyadi

Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta
Email: Suyadi@fai.uad.ac.id

Abstract

Religious, inspirational, and motivational storytelling can develop hard a work ethic, and also cultivate spirituality that implicates the nation's progress. On the contrary, storytelling that "lulled" people will make the nation's generation become lazy, thus do not have work hard ethic. Children's stories in Indonesia are still contaminated with the Isra'iliyat stories and contain trickery, even mystique, and sexual contents. Therefore it has implications to the nation condition which is corrupt, adolescent free-sex, and rampant practice of political shamanism. This research examines the storytelling in Early Childhood Education in the study of neuroscience of Islamic education. Research setting was conducted at Early Childhood Education institutions in Yogyakarta. This research was used descriptive qualitative approach. Research data were children's storybooks and storytelling methods in early childhood learning practices. Elements of children's stories were analyzed in descriptive, interpretative, and comparative ways based on neuroscience learning theories, thus can be known which stories fit the brain work characteristics. The results showed that children's stories can be divided into three, which are robotic stories, the stories that could be damaging children's brain potential; academic stories, stories that could be emasculating children's brain; and scientific stories or neurostorytelling, the stories that have the potential to optimize the children's brain.

Keywords: *Storytelling, neuroscience, neurostorytelling, Islamic education, early childhood learning*

Abstrak

Kisah atau cerita (storytelling) yang religius, inspiratif dan motivasional dapat mengembangkan etos kerja keras dan menumbuhkan spiritualitas sehingga berimplikasi pada kemajuan sebuah Bangsa. Sebaliknya, kisah yang "meninabobkkan" akan menjadikan generasi bangsa malas sehingga tidak memiliki etos kerja keras. Cerita anak di Indonesia masih terkontaminasi kisah Isra'iliyat dan mengandung unsur tipu-muslihat, bahkan mistik dan sek, sehingga berimplikasi pada kondisi bangsa yang kurup, ramaja yang free seks dan maraknya praktik perdukunan politik. Penelitian ini mengkaji kisah pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dalam kajian neurosains pendidikan Islam. Setting penelitian dilakukan pada lembaga-lembaga PAUD di Yogyakarta. Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Data penelitian berupa buku-buku cerita anak dan penggunaan metode cerita dalam praktik pembelajaran anak usia dini. Unsur-unsur cerita anak dianalisis secara deskriptif, interpretatif dan komparatif berdasarkan teori-teori pembelajaran neurosains, sehingga dapat diketahui mana cerita yang sesuai dengan karakteristik cara kerja otak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa cerita anak dapat dibedakan menjadi tiga, yakni cerita robotik, yakni cerita yang beresiko merusak potensi otak anak, cerita akademik, yakni cerita yang beresiko membonsai otak anak

KISAH (STORYTELLING) PADA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

dan cerita saintifik atau neurostorytelling, yakni cerita yang berpotensi mengoptimalkan fungsi otak anak.

Kata Kunci: *kisah, cerita, storytelling, neurosains, neurostorytelling, pendidikan islam dan pembelajaran anak usia dini*

إلقاء الحكايات الدينية الملهمية التحفيزية نحو طلاب المدرسة يمكن أن تتطور روح العمل النشط وترقي القيم الروحية، تؤثر إلى انطواء تقدم الأمة. بالعكس، إن القصة التينغرس الكسل يمكن أن تجعل جيل الأمة متكسلا، حتى لم يكن لديهم روح العمل النشط. الحكايات للأطفال الإندونيسي لا تزال مختلطا بحكاية الإسرائيليات فيها عناصر الخداع، والكهانة، والجنس الحر، وربما تؤثر إلى حالة المجتمع الفساد، والجنس الحر نحو الشباب، والكهانة في السياسية. هذه الدراسة تبحث عن الحكايات التي تكون مادة في مستوى تربية الطفولة المبكرة (PAUD) على ضوء علم الأعصاب للتربية الإسلامية. المكان لأخذ البيانات في مدارس مستوى تربية الطفولة بمدينة جوكجاكرتا. استخدم الباحث المنهج النوعي الوصفي، وبيانات البحث تؤخذ من أسلوب الحكايات وطريقة استخدمها المدرس في إلقائها أثناء التعليم. ثم قام الباحث بتحليل عناصر الحكايات عن طريقة وصفها، وتفسيرها، ومقارنتها مستدلا بالمعلومات في علم الأعصاب للتربية الإسلامية، بذلك يعلم الباحث الحكايات المناسبة بعملية الدماغ. من هذه الدراسة ظهرت النتائج، أن حكايات الأطفال في مستوى الطفولة المبكرة تنقسم إلى ثلاثة أنواع: (1) الحكايات الروبوتية، أي الحكاية التي تتعرض لخطر الإضرار بإمكانيات دماغ الطفل، (2) الحكاية الأكاديمية، الحكاية التي تتعرض لخطر العصف الذهني للطفل، (3) والحكاية العلمية أو الحكاية الأعصابية التي لديها القدرة على تحسين وظيفة الدماغ من الأطفال.

الكلمات الرئيسية: الحكاية، إلقاء الحكاية، علم الأعصاب ، إلقاء الحكاية الأعصابية، التربية للطفولة المبكرة.

PENDAHULUAN

Kisah atau cerita (*storytelling*) bukan hanya penting bagi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD),¹ tetapi juga penting bagi masa depan bangsa dan negara. David Mclelland sebagaimana dikutip Kak Bimo, menyatakan bahwa kisah atau cerita (*storytelling*) mempunyai keterkaitan erat dengan kemajuan sebuah bangsa.² Pada awalnya David Mclelland mempertanyakan, mengapa pasca perang dunia II, Inggris yang semula masih berupa negara berkembang jauh lebih cepat menjadi negara maju daripada Spanyol yang sebelumnya telah menjadi negara maju? Setelah semua faktor dikaji, baik ekonomi, politik, sosial, budaya, dan lain sebagainya, David Mclelland menaruh perhatian pada hal lain, bahkan di luar dugaan banyak peneliti lainnya, yakni cerita anak di kedua negara tersebut. Hasil penelitian David Mclelland menunjukkan bahwa cerita anak di Inggris mengandung semacam “virus” yang memperkuat dan atau mengembangkan otak anak sehingga menyebabkan pendengar dan pembacanya terjangkit penyakit “butuh berprestasi” atau *the need for achievement*, yang di kemudian hari disimbolkan dengan *n-Ach*. Hal senada juga terjadi di Cina, khususnya Tiongkok kuno. Sebagaimana diprediksikan para ilmuwan, bahwa sekarang ini Cina bagaikan Naga Raksasa yang bangkit dari utara, untuk menggantikan kekuatan Adidaya Amerika. Cerita-cerita Tiongkok Kuno sebagaimana disadur ulang oleh Andrie Wongso dalam berbagai buku *Wisdom*-nya, mengandung motivasi dosis tinggi atau semacam *n-Ach*.³ Sedangkan cerita anak di Spanyol cenderung melemahkan dan atau justru merusak otak-pikiran anak melalui cerita-cerita yang meninabobokkan pendengar dan pembacanya sehingga menjadi bangsa pemalas dan lemah motivasi.

Kisah (*storytelling*) yang berkembang pada PAUD di Indonesia, bukanlah kisah yang inspiratif dan motivasional seperti di Inggris, atau cerita yang meninabobokkan anak seperti di Spanyol, melainkan kisah yang mengandung unsur-unsur tipu muslihat, mistik dan seks. Di dalam kisah Islami, sebagaimana dikemukakan Zahidah Zainal Abidin & Ahmad Yunus Mohd Noor juga berkembang kisah-kisah

¹Suyadi dan Maulidya Ulfa, *Konsep Dasar PAUD* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013).

²Kak Bimo, *Mahir Mendongeng* (Yogyakarta: Pro-U Media, 2011).

³Andrie Wongso, *18 Wisdom & Success (Classical Motivation Stories, #3)* (Jakarta, 2007).

KISAH (*STORYTELLING*) PADA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Isra'iliyat.⁴ Sekadar contoh, cerita *Kancil Mencuri Timun* yang berisi penipuan oleh tokoh utama, cerita *Nyai Rara Kidul* yang berisi tentang mistik, cerita *Angge-Angge Lumut* yang berisi tentang seks, kisah israiliyat tentang Hawa yang menyebabkan Nabi Adam dikeluarkan dari surga dan lain sebagainya. Akibatnya bangsa Indonesia menjadi bangsa yang korup, *free seks*, dan munafik bahkan musrik.

Kisah-kisah yang diperdengarkan kepada anak-anak di Indonesia masih sedikit yang mengandung unsur *n-Ach* sebagaimana dikemukakan David McLelland atau cerita yang mengandung motivasi seperti dalam cerita Tiongkok Kuno. Di samping itu, masih langka—untuk tidak mengatakan belum ada—cerita anak yang selaras dengan tujuan pendidikan nasional, yakni mencerdaskan kehidupan bangsa. Artinya, masih sangat sedikit cerita anak yang menjadi stimulasi edukatif bermuatan motivasional seperti cerita Tiongkok Kuno dan bernuansa arif-bijaksana sebagaimana dikemukakan PJ Mayer.⁵Selama ini, cerita-cerita tersebut hanya ada pada dunia orang dewasa, bukan anak-anak. Biasanya, cerita-cerita itu berupa cerita motivasional berbasis *success story*. Pada umumnya cerita ini berupa novel populer atau novel religius, seperti: *Laskar Pelangi* karya Andrea Hirata, *Ayat-Ayat Cinta* karya Habiburrahman, *Negeri Lima Menara* dan *Ranah Tiga Warna* karya Ahmad Fuadi dan lain sebagainya. Jika cerita-cerita ini digubah sesuai karakteristik imajinasi kreatif dan fantastik anak, tentu cerita anak Indonesia akan lebih saintifik dan terhindar dari unsur-unsur mistik dan seks.

Penelitian-penelitian tentang kisah, cerita (*storytelling*) yang selama ini telah dilakukan belum menjawab kegelisahan di atas. Kajian tentang kisah atau cerita (*storytelling*) selama ini lebih kepada teknik dan metode, bukan pada substansi kisah tersebut. Sekadar contoh, *digital storytelling*, yakni, penelitian yang mengembangkancerita dengan video digital.⁶ *Interactive storytelling* yaitu penelitian yang mengkombinasi antara teks pra-pengarang (*pre-authored text*), pasangan tanya-jawab (*question-answer pairs*), dan materi video dari *youtube* untuk

⁴Zahidah Zainal Abidin & Ahmad Yunus Mohd Noor, 'Metodologi Kitab Al-Isr'a'iliyyat Wa Al-Maudhu'at Fi Kutub Al-Tafsir Karya Sheikh Abu Syahbah: Satu Analisis', *Ilmu Ushuluddin*, 16.1 (2017), 153–55.

⁵P. J. Manney, 'Empathy in the Time of Technology: How Storytelling Is the Key to Empathy', *Journal of Evolution and Technology*, 19.1 (2008), 51–61.

⁶Bernard R. Robin, 'Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom', *Theory into Practice*, 47.3 (2008), 220–28.

bercerita.⁷*Storytech* yakni penelitian yang mengembangkan cerita dalam permainan cerdas (*smart toys*) yang menyediakan ruang virtual—yang memuat grafik dan karakter berbasis komputer—dan ruang nyata, yang berisi aneka mainan mewah (*plush toys*), kartu *background*, dan sebuah koneksi komunikatif.⁸*Story reading*, yakni cerita yang dibacakan dari buku.⁹*Scientific storytelling* adalah menyampaikan cerita dengan menggunakan data ilmiah.¹⁰*Quranic storytelling* dan *Prophetic storytelling* yakni kisah-kisah yang bersumber dari al-Qur'an namun masih terkontaminasi dengan kisah-kisah Isra'iliyat.

Berdasarkan tinjauan penelitian terdahulu tersebut dapat disimpulkan bahwa selama ini penelitian-penelitian tentang metode kisah, cerita (*storytelling*) dalam pembelajaran anak usia dini lebih fokus pada teknik penyampaian kisah yang memanfaatkan kemajuan teknologi, bukan pada isi kisah itu sendiri. Misalnya, Robin mengembangkan *digital storytelling*, namun tidak membahas cerita apa yang di-digital-kan. Robin menganggap semua cerita baik untuk anak sehingga semua cerita bisa dikemas lebih menarik. Kisah-kisah Qur'ani dan Nabawi (*Quranic storytelling* dan *Prophetic storytelling*) juga sama, yakni hanya mencopot kutipan dari Alqurn dan Hadis untuk diceritakan kepada anak. Meskipun telah banyak penelitian yang menganalisis cerita-cerita *isra'iliyat*, tetapi belum ada kisah utuh yang bebas dari unsur *isra'iliyat* dan siap disampaikan kepada anak.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian tentang kisah, cerita (*storytelling*) sebagaimana disebutkan di atas. Jika penelitian-penelitian di atas mengkaji kisah (*storytelling*) dari sisi metode, maka penelitian ini mengkaji kisah dari sisi substansi isi kisah itu sendiri. Tujuan penelitian ini adalah menemukan konsep kisah, cerita (*storytelling*) yang selaras dengan tujuan pendidikan nasional, yakni mecerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan kerangka teori Neurosains Pendidikan Islam.¹¹ Dipilihnya neurosains sebagai kerangka teoretis karena ilmu ini dapat menjelaskan bagaimana proses kisah, cerita (*storytelling*)

⁷David L Roberts, Harikrishna Narayanan and Charles L Isbell, 'Learning to Influence Emotional Responses for Interactive Storytelling', *Most*, 2009, 95–102.

⁸Nuri Kara, Cansu Cigdem Aydin and Kursat Cagiltay, 'Investigating the Activities of Children toward a Smart Storytelling Toy', *Educational Technology and Society*, 16.1 (2013), 28–43.

⁹Rebecca Isbell and others, 'The Effects of Storytelling and Story Reading on the Oral Language Complexity and Story Comprehension of Young Children', *Early Childhood Education Journal*, 32.3 (2004), 157–63.

¹⁰Kwan Liu Ma and others, 'Scientific Storytelling Using Visualization', *IEEE Computer Graphics and Applications*, 32.1 (2012), 12–19.

¹¹Suyadi, 'Dasar-Dasar Pemikiran Menuju Ilmu Neurosains Pendidikan Islam, Optimalisasi Potensi Otak dalam Pembelajaran Anak Usia Dini' (Pascasarjana, 2015).

KISAH (*STORYTELLING*) PADA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

mempengaruhi kecerdasan otak anak.¹² Oleh karena itu, penelitian tentang kisah (*storytelling*) dalam kajian neurosains pendidikan Islam dapat menemukan model atau tipe kisah seperti apa yang dapat menjadi stimulasi edukatif bagi optimalisasi potensi otak anak. Hal ini penting dilakukan karena tidak semua kisah (*storytelling*) dapat mengoptimalkan potensi otak, bahkan ada yang membosankan dan merusak otak anak.

PEMBAHASAN

Kisah, cerita (*storytelling*) dalam literatur-literatur klasik dibedakan berdasarkan karakteristik isi dan tokoh di dalamnya menjadi tiga, yakni mite, legenda, dan fabel.¹³ Kisah Islami dapat dibedakan berdasarkan sumbernya menjadi dua, yakni kisah Qur'ani dan Nabawi. Penelitian-penelitian terbaru tentang kisah lebih banyak mengaitkannya untuk pengembangan pendidikan karakter, seperti yang dilakukan oleh Sri Suyanta¹⁴ dan Mamik Rosita.¹⁵ Sedangkan kisah Islami lebih banyak menyoroti penggunaan kisah-kisah *Isra'iliyat* dalam memahami Alqur'an seperti yang dilakukan oleh Raihanah¹⁶ dan Buya Kharismawanto.¹⁷

Penelitian ini membedakan kisah, cerita (*storytelling*)—selanjutnya ketiga istilah itu (kisah, cerita dan *storytelling*) digunakan salah satu secara bergantian—berdasarkan substansinya menjadi tiga, yakni kisah robotik, kisah akademik dan kisah saintifik. Ketiga kisah atau cerita tersebut kemudian dikaitkan dengan potensi otak atau kecerdasan peserta didik. Pembahasan selanjutnya pada penelitian ini adalah mendiskusikan ketiga jenis kisah tersebut.

Kisah Robotik

Kisah atau cerita (*storytelling*) robotik adalah cerita yang berpotensi merusak otak atau cara berpikir anak yang cenderung negatif (*negative thinking*). Disebut cerita robotik karena cerita ini terkesan irrasional atau tidak bisa dicerna dengan otak

¹²Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains* (Bandung: Rosda Karya, 2016).

¹³Untung Yuwono, *Gerbang Sastra Indonesia Klasik* (Bali: Wedatama Widya Sastra, 2007).

¹⁴Sri Suyanta, 'Membangun Pendidikan Karakter Dalam Masyarakat', *Jurnal Ilmiah ISLAM FUTURA*, 13.1 (2013), 1–11.

¹⁵Mamik Rosita, 'Membentuk Karakter Siswa Melalui Metode Qisah Qurani', *Fitrah*, 02.1 (2016), 53–72.

¹⁶Raihanah, 'Isra'iliyat Dan Pengaruhnya Terhadap Tafsir Alqur'an', *Tarbiyah Islamiyah*, 5.1 (2015), 96–116.

¹⁷Buya Kharismawanto, 'Kisah-Kisah Isra'iliyat Dalam Penafsiran Surat Al-Qasas (Studi Komparatif Antara Tafsir Al-Ibriz Dengan Tafsir Al-Khazin)' (IAIN Surakarta, 2017).

atau akal sehat. Cerita robotik beresiko “merusak otak” atau cara berpikir anak karena redaksinya cenderung negatif, menonjolkan tokoh cerita yang berakhlak tercela, mengandung unsur mistik bahkan sek. Unsur cerita yang demikianlah yang mengakibatkan otak anak pada sistem limbik (khususnya amigdala) menjadi tidak berfungsi dengan baik karena bekerja di bawah tekanan dan ketakutan yang mencekam.¹⁸ Penelitian-penelitian mutakhir, terutama yang dilakukan oleh Kuswaya, dkk,¹⁹ Nurdin Nurdin & Muhammad Nur Ahsan²⁰ serta Mulya Haryani R²¹ menunjukkan bahwa anak dan remaja yang terlalu sering menonton atau mendengar tayangan maupun berita pornografi dapat beresiko pada kerusakan otak. Dengan demikian, cerita dengan rekdis buruk (mistik, seks, dan lain-lain)—meskipun isinya baik—dapat beresiko merusak otak anak, baik kerusakan psikologis maupun neurobiologis. Sekadar contoh, cerita anak berjudul “Can-Can si Pengganggu” sebagaimana gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Sampul buku cerita anak berjudul Can-Can si Pengganggu

“Can-can adalah seekor macan yang nakal. Mengganggu teman-temannya sudah menjadi kebiasaannya. Kadang-kadang malah tanpa segan-segan, temannya dibuatnya celaka. Suatu hari, tampak Simpanse sedang memanen buah mangga. Satu per satu dipetikny buah mangga. Simpanse memang terkenal rajin merawat tanaman. Maka tak heran apabila pohon mangganya berbuah lebat.

Rupanya Can-can tengah memperhatikan Simpanse. Timbul niatnya untuk mengerjai Simpanse. Didekatinya keranjang yang berisi buah mangga. Lalu diambilnya keranjang itu. Tetapi perbuatannya itu dilihat oleh Beruang. ‘Hai Can-can. Jangan kau ambil keranjang itu. Kasihan Simpanse yang telah bersusah payah memetikny,’ kata Beruang memperingatkan Can-can.

¹⁸Taufiq Pasiak, *Unlimited Potency of the Brain: Kenali Dan Manfaatkan Sepenuhnya Potensi Otak Anda Yang Tak Terbatas* (Bandung: Mizan Bandung, 2009).

¹⁹Ichsan Agung and others, ‘Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Pornografi Game Design about the Danger of Pornography’, *E-Proceeding of Art & Design*, 3.3 (2016), 903–7.

²⁰Muhammad Nur Ahsan Nurdin, ‘Strategi Pencegahan Konten Radikal Dan Pornografi Di Internet’, *Al-Misbah*, 12.2 (2016), 155–81.

²¹Mulya Haryani, dkk, ‘Dampak pornografi terhadap perilaku siswa dan upaya guru pembimbing untuk mengatasinya’, *Konselor, Jurnal Ilmiah Konseling*, 1.1 (2012), 1–8.

KISAH (*STORYTELLING*) PADA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Mendengar teguran Beruang, Can-can pun marah. 'Kamu tidak perlu turut campur urusanku!' 'apa yang terjadi?' tanya Simpanse. Beruang pun menceritakan apa yang terjadi pada Simpanse.'

Suatu hari, tampak Can-can sedang mengejar kupu-kupu. 'Aku akan menangkap dan menjadikannya hiasan.' Sudah berkali-kali Can-can berusaha menangkap, tetapi dengan lincah kupu-kupu terbang ke arah sungai. Kupu-kupu terbang menyeberangi sungai. Can-can tidak berhenti mengejar. Tetapi ia kurang hati-hati, ia pun terpeleset. Tubuhnya jatuh ke dalam sungai dan hanyut terbawa arus.

'Tolong..., tolong..., 'teriaknya ketakutan. Beruang yang tengah bermain mendengar teriakan itu. Dilihatnya Can-can yang hanyut di sungai. Lalu dicarinya tanaman rambat yang ada di tepi sungai. Dengan tanaman rambat yang panjang itu, ia bermaksud menolong Can-can. 'Tangkap dan peganglah yang kuat Can!' seru Beruang. Dengan susah payah ditariknya Can-can ke tepi sungai.

'Beruang, kamu sungguh baik hati,' kata Can-can dengan terharu. 'Aku sangat berterima kasih atas pertolonganmu ini.' Beruang tersenyum senang melihat Can-can. Sejak kejadian itu, Can-can pun merubah semua sifat jeleknya."²²

Cerita anak di atas lebih banyak menonjolkan tokoh buruk daripada tokoh baik. Can-can sebagai tokoh utama justru berperangai tercela, sedangkan Beruang yang berwatak mulia seolah tenggelam dalam alur cerita. Meskipun pada akhirnya Can-can minta maaf dan berubah menjadi baik, namun dalam cerita di atas tidak disebutkan perbuatan baik apa yang telah dilakukan Can-can. Oleh karena itu, tidak menutup kemungkinan anak-anak yang mendengar cerita di atas lebih meneladani Can-can yang berakhlak tercela daripada Beruang yang terpuji. Kemungkinan ini bisa terjadi, mengingat perilaku Can-can yang buruk sangat mendominasi isi cerita sedangkan perilaku Beruang yang tegas dan baik hati hanya sesekali muncul di permukaan.

Cerita di atas akan lebih bermakna jika judulnya diubah menjadi ***Beruang sang Penolong***. Tentu, nuansa cerita akan berubah drastis dengan mengutamakan tokoh utama yang berkarakter baik. Dengan demikian, anak akan mempunyai kecenderungan meneladani tokoh yang memiliki akhlak terpuji atau karakter karakter mulia, yakni Beruang daripada Can-can yang berakhlak tercela.

Cerita semacam itu banyak dijumpai di berbagai lembaga PAUD di Yogyakarta dan tidak menutupkemungkinan di PAUD yang lainnya. Bahkan, hampir semua buku cerita anak lebih menonjolkan peran tokoh utama yang berkarakter buruk daripada tokoh utama yang berkarakter baik. Misalnya, cerita berjudul, "Kancil dan Buaya". Cerita *Kancil dan Buaya* termasuk ke dalam kategori cerita robotik. Banyak orang memandang bahwa cerita tersebut mencerminkan otak kancil yang cerdas. Namun jika cerita tersebut dibaca dengan psikologi kognitif, maka pesan yang muncul bukan kancil yang berotak cerdas, melainkan kancil yang

²²Syaiful Ashari, *Can-Can Si Pengganggu* (Solo: PT. Fortuna Eka Jaya).

“berakal licik.” Kelicikan akal kancil dengan segala tipu muslihatnya tersebut merupakan bentuk *penghalalan* segala cara untuk menyelamatkan diri sendiri secara egois. Jika cerita tersebut dianalisis dengan teori David McClelland sebagaimana disebutkan di atas, maka cerita inilah yang berpengaruh pada budaya “akal-akalan”, termasuk meraja lelaya korupsi di negeri ini.

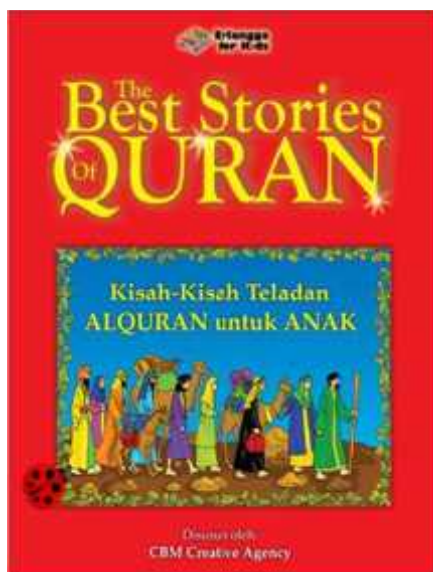
Cerita robotik lainnya seperti cerita rakyat nusantara, khususnya mite dan legenda. Di dalam cerita-cerita itu, di samping unsur mistik yang mendominasi, juga terselip beberapa unsur sek dan pornografi. Sekadar contoh, cerita *Nyai Roro Kidul* (cerita tentang penguasa alam kegelapan di Pantai Selatan Yogyakarta), *Jaka Tarub* (cerita pemuda yang mengintip bidadari mandi kemudian mencuri pakaiannya dan selanjutnya dinikahi), *Cindelaras*, *Angge-Angge Lumut*, *Lutung Kasarung* (semua berisi cerita percintaan atau sek). Jika cerita-cerita mistik dan berbau seks seperti ini terus diberikan kepada anak-anak, dikhawatirkan kelak ketika mereka dewasa rentan terjerumus dalam pergaulan bebas (*free sex*), bahkan ketika menjadi pejabat publik tidak segan-segan menggunakan “dukun politik” sebagaimana yang dilakukan para politikus bangsa ini ketika menjelang pemilu. Disamping itu, terdapat kekhawatiran memicu tumbuhnya pernikahan dini seperti yang terjadi di Indonesia pada era 1980an atau merebaknya perilaku *free seks* seperti yang sekarang ini terjadi. Artinya, tidak menutup kemungkinan, bahwa pergaulan bebas, prostitusi, praktik perdukunan dan lain sebagainya, dipengaruhi oleh unsur cerita robotik di masa kecil.

Di lembaga-lembaga PAUD masih banyak cerita-cerita robotik lainnya. Beberapa diantaranya adalah: “Anak Nakal Tersesat di Hutan Rimba”, “Kera Jahat”, “Monyet Serakah”, dan lain sebagainya.²³ Cerita-cerita tersebut dapat dibaca secara bebas dalam berbagai buku cerita anak dengan versi yang berbeda-beda. Oleh karena itu, cerita-cerita robotik perlu dihindari.

Dalam khasanah cerita Islami (*Islamic storytelling*) tipe *Islamic storytelling* yang robotik juga banyak beredar di PAUD bernapaskan Islam, seperti TK Islam Terpadu, TK ABA, RA, dan bentuk lembaga lain yang sejenis. *Islamic storytelling* didominasi oleh cerita-cerita *laknatu lil kafirin* (laknat bagi kaum kafir) dari pada *rahmatan lil alamin* (rahmat bagi semesta alam), seperti kisah kum pendosa yang dilaknat Allah SWT, kejahatan Abu Jahal dan kaum Quraisy lainnya dan lain sebagainya. Lihatlah sampul buku pada gambar 2a dan 2b berikut ini.

²³Muhaimin al-Qudsy dan Ulfah Nurhidayah, *Mendidik Anak Lewat Dongeng Bonus 100 Dongeng* (Madania, 2017).

KISAH (*STORYTELLING*) PADA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI



Gambar 2a sampul buku kumpulan kisah Qur'ani(CBM Creative Agency, 2017)



Gambar 2b sampul buku kumpulan kisah Nabawi(CBM Creative Agency, 2017)

Buku cerita yang sejenis dengan buku di atas masih banyak jumlahnya, dan buku-buku semacam itu banyak dijumpai di rak-rak perpustakaan PAUD. Artinya, buku-buku tersebut menjadi panduan para guru PAUD untuk cerita di depan anak didik mereka. Sebagaimana disebutkan di atas bahwa cerita-cerita mereka lebih bernuansa nerakawi daripada surgawi. Judul-judul cerita di dalam buku di atas diantaranya adalah, “Pembunuhan Pertama”, “Kaum Penyembah Berhala”, “Kaum ‘Ad yang Sombong”, “Perkawinan Sesama Jenis”, “Datangnya Hukuman”, dan lain sebagainya. Membaca judul-judul cerita ini, tidak ada yang positif sama sekali. Oleh karena itu, meskipun isi cerita adalah baik, namun jika disampaikan dengan redaksi yang buruk, maka sisi-sisi keburukan itulah yang akan masuk ke dalam alam bawah sadar anak (pesan mental-emosional), karena alam sadar-rasionalnya belum tumbuh dengan baik. Sekadar contoh, ketika anak dilarang melakukan “A”, ia akan semakin penasaran dengan larangan tersebut. Sama halnya ketika orang dewasa dilarang membayangkan peristiwa tertentu—kisah percintaan, misalnya—maka otak orang dewasa justru membayangkan hal yang dilarang tersebut. Demikian pula dengan cerita-cerita di atas. Maksud cerita adalah baik (positif), namun disampaikan dengan redaksi negatif. Akibatnya, anak-anak lebih menangkap pesan mental-emosional yang sifatnya negatif dari pesan sadar-rasional yang sifatnya positif. Teori gunung es berikut ini dapat menjelaskan kerja pikiran sadar dan bawah sadar tersebut.



Gambar 3. Metafor teori gunung ES. Teori Gunung Es dalam menjelaskan kekuatan pikiran sadar dan bawah sadar. Dalam konteks ini, cerita anak juga ditangkap anak dengan dua kekuatan pada otaknya yakni sadar dan bawah sadar. Walaupun pikiran sadar menangkap pesan moral yang positif dalam sebuah cerita, namun jika cerita tersebut dominan redaksi negatifnya, maka pesan negatif itulah yang akan masuk dalam alam bawah sadar anak.

Gambar 3 di atas menjelaskan bahwa kekuatan pikiran sadar sebesar 12% sedangkan pikiran bawah sadar sebesar 88%. Sebagaimana disebutkan Piaget bahwa pikiran sadar anak usia dini belum optimal, sehingga yang dominan bekerja adalah pikiran emosional atau pikiran bawah sadarnya. Jika cerita yang disampaikan kepada anak lebih banyak muatan negatifnya, sedangkan muatan negatif tersebut bernada emosional, maka pesan-pesan negatif itulah yang akan masuk ke alam bawah sadar anak. Ketika pesan negatif ini masuk, maka 88% *mindset*nya akan menjadi negatif, termasuk negatif dalam hal cara berpikir, karakter, watak, sikap, kepribadian, dan lain sebagainya.

Kisah Akademik

Kisah atau cerita (*storytelling*) akademik adalah cerita yang berorientasi pada pengembangan kompetensi akademik, khususnya membaca, menulis dan berhitung. Disebut sebagai cerita akademik karena redaksi cerita ini syarat dengan angka-angka dan bacaan yang memang tujuannya adalah mengajari anak untuk membaca dan berhitung. Cerita semacam ini meskipun terdapat sedikit nilai edukatifnya namun terlalu besar resikonya, yakni “membonsai” atau mengkerdulkan otak. Dikatakan membonsai (mengkerdulkan) otak, karena potensi otak sebagai permata dari mahkota tubuh manusia yang luar biasa bagaikan kopeter raksasa,²⁴ hanya digunakan untuk semata-mata pengembangan akademik, khususnya membaca, menulis dan berhitung.

²⁴Pasiak, *Unlimited Potency of the Brain: Kenali Dan Manfaatkan Sepenuhnya Potensi Otak Anda Yang Tak Terbatas*.

KISAH (*STORYTELLING*) PADA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Bahkan anak yang tidak bisa menulis membaca dan berhitung lebih awal dikatakan tidak cerdas.²⁵Padahal, Menurut teori kecerdasan majemuk sebagaimana dikemukakan Munif Chatib,²⁶ kecerdasan tidak hanya diukur dari kemampuannya membaca, menulis dan berhitung. Penelitian Ema Paratiwi juga menunjukkan bahwa pembelajaran memabca yang dipaksakan justru akan menghambat kemampuan akademik anak.²⁷

Dalam konteks pendidikan Islam, *storytelling* yang akademik (*Islamic Storytelling* akademik) dapat dibaca dalam Alquran maupun Hadis yang berisi informasi tentang pahala yang akan dilipatgandakan di bulan Ramadhan. Simak kutipan hadis berikut ini:

“Barangsiapa berbuat kebaikan mendapat balasan sepuluh kali lipat amalnya. Dan barangsiapa berbuat kejahatan dibalas seimbang dengan kejahatannya. Mereka sedikit pun tidak dirugikan (dizalimi).” (QS.Al-An’am:160)

“Setiap amalan kebaikan yang dilakukan oleh manusia akan dilipatgandakan dengan sepuluh (10) kebaikan yang semisal hingga tujuh ratus (700) kali lipat. (HR. Bukhari, No. 1904)

Surat Al-An’am ayat 16 dan Hadis Riwayat Bukhori Nomor 1904 sebagaimana dikutip di atas sering diceritakan oleh Guru kepada anak didiknya di lembaga-lembaga PAUD bercirikan Islam, seperti Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Afhwal (TK ABA) atau bentuk TK Islam lainnya untuk mengenalkan angka dan bilangan secara Islami. Ayat-ayat Alquran dan hadis yang memuat angka-angka tentu sangat baik, namun bukan berarti membacakan Al-Qur’an dan hadis hanya untuk belajar angka.

Storytelling akademik pada umumnya dan *Islamic storytelling* pada khususnya, selalu dilakukan dengan membacakan buku cerita atau yang lebih dikenal dengan istilah *story reading*. Dengan kata lain, “*storytelling* akademik” dipraktikkan dengan metode *story reading*. Secara substansi materi atau isi cerita *story reading* sama dengan *storytelling*, hanya saja teknik penyampaiannya dan medianya berbeda. Letak perbedaan tersebut adalah, jika *storytelling* tanpa media, sedangkan *story reading* menggunakan media buku cerita bergambar. Harapannya, anak-anak jauh lebih cepat mempunyai kompetensi membaca di samping menangkap isi cerita. *Story reading* ini mirip dengan *stories for thinking* sebagaimana dikemukakan

²⁵Taufiq Pasiak, *Revolusi IQ/EQ/SQ : Menyingkap Rahasia Kecerdasan Berdasarkan Al-Quran Dan Neurosains Mutakhir* (Bandung: Mizan Bandung, 2008).

²⁶Munif Chatib, *Sekolahnya Manusia* (Bandung: Kaifa, 2009).

²⁷Afiah Nuraeni, ‘Peran Orang Tua Dalam Pengembangan Literasi Dini Anak Kelompok B Di Gugus 7 Mangunan Dlingo Bantul’, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.3 (2016), 245–56.

SUYADI

Robert Fisher.²⁸ Di berbagai lembaga PAUD di Yogyakarta, *story reading* lebih diunggulkan dari *storytelling*. Sebab, banyak lembaga PAUD yang memandang bahwa *story reading* mempunyai implikasi lebih signifikan terhadap peningkatan penguasaan literasi, khususnya baca-tulis sejak dini. Oleh karena itu, guru-guru pada PAUD lebih banyak memberikan *story reading* daripada *storytelling*. Sekadar contoh, seorang guru RA Masyithah Karanganom Yogyakarta sedang mengajar dengan menggunakan metode *story reading*. Lihat gambar 4 berikut ini:



Gambar 4. *Story reading*, seorang guru PAUD sedang membacakan cerita bergambar kepada anak-anak.

Gambar di atas menjelaskan seorang guru TK/RA mengajar dengan menggunakan metode *story reading*. Ia menunjukkan gambar pada buku cerita bergambar seraya membacakan tulisan dibawahnya. Guru berharap dengan gambar yang menarik pada buku tersebut, anak ikut tertarik untuk membaca tulisan di bawahnya. Ini adalah salah satu bentuk pembelajaran membaca secara tidak langsung. Di berbagai lembaga PAUD di Yogyakarta, buku cerita adalah fasilitas utama yang selalu tersedia. Melalui buku-buku inilah anak-anak dikembangkan kemampuan literasi berbahasanya, khususnya membaca. Gambar 5a-b berikut ini adalah beberapa jenis buku cerita anak di lembaga PAUD.

²⁸Robert Fisher, 'Stories for Thinking', *Analytic Teaching*, 18.1 (1998), 16–27.

KISAH (*STORYTELLING*) PADA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI



Gambar 5a-b. Buku-buku cerita akademik di lembaga PAUD. Buku cerita dengan beragam versinya merupakan media *story reading* untuk pendidikan anak usia dini

Gambar 5a-b di atas menjelaskan bahwa di lembaga PAUD, banyak digunakan buku cerita bergambar sebagai media pengembangan bahasa, khususnya membaca. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa membacakan buku cerita (*story reading*) mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan²⁹ meningkatkan kemampuan berbicara³⁰, meningkatkan literasi dan bahasa anak^{31,32} serta memudahkan capaian dalam mempelajari bahasa kedua bagi anak atau bahasa asing (Inggris),³³ mengembangkan emosi, dan lain sebagainya. Perkembangan terakhir menunjukkan bahwa *story reading* telah memasuki teknologi informasi dengan memanfaatkan media elektronik, seperti e-book, *notebook*, *gadget*,³⁴ bahkan android.³⁵ Hal ini menunjukkan bahwa *story reading*, dengan fitur visual yang lebih menarik, akan lebih menantang minat baca anak usia dini.

Seiring dengan banyaknya penelitian bahwa *story reading* dapat meningkatkan kompetensi membaca anak, industri penerbitan buku membuat inovasi

²⁹Rama A. Wijaya. Yeti Mulyati, 'Sastra Dongeng Dalam Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan (Studi Analisis Deskriptif Di Sekolah Dasar Kelsa 1 Kota Bandung)', *Deiksis-Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2.4 (2017), 47–56.

³⁰Az Zakiyyah, 'Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5 - 6 Tahun Melalui Dongeng Di Kelompok Bermain Az Zakiyyah', *Ceria, Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.2 (2017), 1–12.

³¹Isbell and others.

³²N K Speer and others, 'Reading Stories Activations Neural Representations of Visual and Motor Experiences', *Psychological Science*, 20.8 (2009), 289–99.

³³Mariolina Rizzi Salvatori and Patricia Donahue, 'What Is College English? Stories about Reading: Appearance, Disappearance, Morphing, and Revival', *College English*, 75.2 (2012), 199–217.

³⁴Julia Parish Morris, 'Once Upon a Time: Parent–Child Dialogue and Storybook Reading in the Electronic Era', *Journal of Mind, Brain, and Education*, 7.3 Sept (2013), 200–211.

³⁵Asriyani Ismail, 'Perancangan Aplikasi Multimedia Dongeng Nusantara Berbasis Android', *Ilkom*, 10.April (2018), 65–72.

pembelajaran secara drastis. Mereka mencetak buku-buku cerita bergambar sebagai media *storytelling* dengan kualitas kertas terbaik dan warna penuh (*full color*). Dalam perkembangannya, buku cerita bergambar terus berinovasi dan berimprovisasi dengan teknologi pembelajaran tingkat tinggi. Buku-buku itu tidak lagi dua dimensi, namun telah masuk ranah tiga dimensi, dengan tetap mempertahankan kualitas kertas, warna, dan penyampulan.

Tidak ada yang salah dengan *story reading* beserta ragam variannya seperti ditunjukkan pada gambar-gambar di atas. Sebab, perkembangan anak usia dini baru pada tahap sensori motor yang hanya bisa menerima informasi visual dan diproses secara mental-emosional.³⁶ Anak dimungkinkan dapat menerima stimulasi visual termasuk *story reading* bergambar, karena cerita bergambar mampu mengubah pesan yang semula bersifat rasional-gramatikal menjadi mental-emosional. Akan tetapi jika potensi otak anak yang luar biasa hanya diorientasikan pada penguasaan kompetensi membaca dan menulis, maka hal itu dapat disebut sebagai “membonsai otak” anak. Tuntutan masyarakat yang menghendaki anaknya bisa membaca, menulis, dan berhitung (*calistung*) sejak usia dini atau sebelum masuk sekolah dasar, sering kali menjadikan lembaga PAUD melakukan tindakan-tindakan yang dikhawatirkan membonsai otak anak, seperti les (belajar tambahan) membaca, menulis dan berhitung secara gramatikal bagaikan orang dewasa. Meskipun demikian, tidak boleh ada yang melarang jika anak usia dini bisa *calistung* meskipun dengan stimulasi edukatif yang sangat minim. Hal terpenting dalam *story reading* adalah, sebatas stimulasi minat baca agar anak memiliki karakter suka membaca. Jika karakter ini telah terbentuk, maka pada masanya ketika ia bisa membaca nanti, ia akan menjadi pembaca sejati hingga diusai dewasa bahkan lansia

Kisah Saintifik

Jika *storytelling* robotik dapat beresiko merusak otak, sedangkan *storytelling* akademik dapat beresiko “membonsai” otak, maka *storytelling* saintifik atau *neurostorytelling* berpotensi mengoptimalkan fungsi otak anak. Disebut kisah saintifik karena isi cerita berdasarkan data dan fakta atau setidaknya cerita itu rasional; kisah saintifik disebut juga *neurostorytelling* karena cerita ini didasarkan pada karakteristik otak anak yang kreatif dan imajinatif. Istilah *neurostorytelling* itu

³⁶Yuliani Nurani Sujiono, *Hakikat Pengembangan Kognitif* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2012).

KISAH (*STORYTELLING*) PADA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

sendiri merupakan gabungan dari neurosains dan *storitelling* yang didefinisikan sebagai cerita kreatif, imajinatif, inspiratif, rasional dan motivasional, serta jauh dari unsur mistik dan seks (pornografi). Untuk membedakan karakteristik *neurostorytelling* ini dengan yang lain, cermati contoh berikut ini:

Storytelling robotik-akademik:

“Dikisahkan, seorang gadis sedang mencari kayu bakar di hutan. Tiba-tiba, muncullah seekor singa si Raja Hutan. Singa itu lapar dan hendak memakan gadis tersebut. Gadis itupun lari dengan kencang, ingin keluar hutan yang jaraknya 5 Km dari rumahnya. Tetapi baru saja berajak, tiba-tiba **datanglah seorang pangeran tampan penyelamat...dst**”

Neurostorytelling:

“Dikisahkan, seorang gadis sedang mencari kayu bakar di hutan. Tiba-tiba, muncullah seekor singa si Raja Hutan. Singa itu lapar dan hendak memakan gadis tersebut. Gadis itupun lari dengan kencang ingin keluar hutan yang jaraknya 5Km dari rumahnya, sambil **berteriak sekuat tenaga**. Di seberang hutan, terdapat seorang petani yang mendengar teriakan gadis itu. **Ia pun lari ke arah teriakan gadis tersebut untuk memberi pertolongan...dst.**”

Berdasarkan dua kutipan di atas, terlihat jelas unsur rasional dan irasionalitasnya. *Storytelling* robotik dan akademik mengandung unsur mistik karena kedatangan sang Pangeran penyelamat yang tanpa sebab atau irasional. Sedangkan *neurostorytelling* berusaha menceritakan dengan sangat rasional. Adapun unsur bilangan, baik dalam *storytelling* akademik maupun *neurostorytelling* dapat diintegrasikan secara eksplisit maupun implisit.

Dalam realitasnya, *neurostorytelling* masih jarang ditemukan dalam berbagai buku anak, kecuali novel orang dewasa, seperti; *Laskar Pelangi*, *Negeri Lima Menara*, *Ranah Tiga Warna*, *Sepatu Dahlah*, dan novel-novel motivasi religius lainnya. Selama ini, cerita-cerita dalam novel itu hanya bisa dinikmati oleh orang dewasa. Esensi dari novel-novel tersebut adalah mengajak pembaca agar mempunyai mimpi, visi atau motivasi hidup. Dalam teori andragogi atau pembelajaran orang dewasa, motivasi saja tidak cukup, namun lebih kepada strategi mengatasi persoalan hidup. Dengan kata lain, dalam perspektif pedagogi, anak usia dinilah yang sesungguhnya membutuhkan “suntikan” motivasi, invisi atau mimpi setinggi-tingginya. Kata Soekarno, gantungkan cita-citamu setinggi langit agar jika engkau gagal akan jatuh diantara bintang-bintang”. Dengan demikian, novel-novel itu sesungguhnya lebih tepat ditujukan kepada anak-anak usia dini. Tetapi sayangnya, novel-novel itu tidak bisa dinikmati anak-anak usia dini karena belum bisa membaca. Oleh karena itu, diperlukan cerita anak yang mampu menyuntikkan motivasi, menginvisi visi dan berani bermimpi setinggi. Inilah yang dimaksud dengan *neurostorytelling*.

Dalam konteks pendidikan Islam, *Islamic Neurostorytelling* terdiri dari dua bentuk, yakni *Quranic Neurostorytelling* dan *Prophetic Neurostorytelling*. Pertama, *Quranic Neurostorytelling* adalah cerita atau kisah yang bersumber dari al-Qur'an dan tidak terkontaminasi dengan kisah-kisah Isra'iliyat. Substansi dari *Quranic Neurostorytelling* adalah berita tentang adanya hari akhir, terutama perjuangan hidup agar kelak masuk surga. Dengan demikian *Quranic Neurostorytelling* tidak sekadar menceritakan indahnyanya surga yang membuat anak rajin berdoa namun malas belajar, namun lebih menekankan pada proses masuk surga yang ditempuh dengan etos kerja keras, cerdas dan ikhlas. Cerita yang demikianlah yang dapat menjadi stimulasi edukatif bagi optimalisasi potensi otak spiritual (neurospiritual) sebagaimana dikemukakan Taufiq Pasiak.³⁷

Adapun cerita-cerita tentang siksa neraka atau hukuman bagi kaum yang berdosa lebih menekankan pada upaya menghindari perbuatan tercela agar kelak terhindari dari siksa neraka, sehingga tidak terkesan hanya menakut-nakuti sebagaimana kisah atau cerita (storytelling) robotik. Dengan demikian, *Quranic Neurostorytelling* jauh dari nuansa mistik dan seks yang merusak otak, melainkan justru sebaliknya, yakni menmbuhkan etos kerja keras dan religius sekaligus sehingga sistem limbik pada otak dapat berfungsi secara maksimal.

Akan tetapi, harus diakui bahwa cerita semacam ini masih langka ditemukan. Cerita-cerita yang mendekati kriteria *Quranic Neurostortelling* juga masih didominasi oleh cerita dewasa, yang biasanya berupa novel religius kontemporer, seperti: *Ayat-Ayat Cinta* karya Habiburrahman, *99 Cahaya di Langit Eropa* karya Hanum, *Negeri Lima Menara* karya Fuadi, dan novel-novel lain yang sejenis. Sayangnya, novel-novel ini kurang cocok jika diceritakan langsung kepada anak usia dini. Ia harus dikemas ulang sesuai jiwa anak-anak yang imajinatif, kreatif, dan fantastik.

Dengan mendengarkan kisah-kisah Islami otak spiritual anak menjadi aktif sebagaimana otak orang dewasa melakukan ritual peribadatan, seperti: shalat, zikir, dan ritual ibadah lainnya. Jika *Quranic Neurostorytelling* dan *Prophetic Neurostorytelling* dikonfirmasi dengan Neuro-Theologi dan Neuro-Spiritual,³⁸ maka

³⁷Taufiq Pasiak, *Tuhan Dalam Otak Manusia: Mewujudkan Kesehatan Spiritual Berdasarkan Neurosains* (Mizan, Bandung, 2016).

³⁸*Ibid.*,

KISAH (*STORYTELLING*) PADA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

cerita inidapat menjadi bagian penting dalam stimulasi potensi otak spiritual anak atau menstimulasi munculnya rasa ber-Tuhan pada anak.

Kedua, Prophetic Neurostorytelling, yaitukisah-kisah para nabi yang bersumber dari sejarah perjalanan para nabi dalam berdakwah menyampaikan risalah Tuhan kepada umatnya. Cerita ini lebih mengedepankan pada keteladanan, akhlak mulia, etos kerja keras, dan daya juang (militansi). Dengan demikian, *Prophetic Neurostorytelling* sangat motivsional dan optimistik serta bernuansa arif dan kebijaksanaan. Adapun cerita-cerita yang diwarnai dengan pembangkangan orang-orang kafir yang menolak risalah kenabian harus disampaikan sebagai bagian dari tantangan, bukan musuh yang harus dilawan atau diperangi dengan pertumpahan darah yang mengerikan.

Berbeda dengan neurostorytelling yang sulit dicari contohnya, *Prophetic Neurostorytelling* relatif banyak ditemukan dalam buku-buku sirah nabawiyah. Kisah-kisah ini biasanya sangat menyentuh hati sehingga sering membuat pendengarnya menitikkan air mata. Namun demikian, titik-titik air mata di sini bukan tangis duka atau derita sebagaimana dalam cerita robotik, melainkan memuncaknya empati-imajinatif pendengarnya, seolah-olah dirinya merasa terlibat langsung dalam cerita tersebut. Berikut ini dikemukakan salah satu contoh cerita yang mendekati kriteria *Prophetic Neurostorytelling*, dimana anak Rasulullah (Fathimah) dan kedua cucunya (Hasan dan Husein) terlibat langsung. Cerita ini dikutip dari buku *On* karya Jamil Azzaini.

“Di penghujung usianya, ketika Rasulullah sudah mulai sakit-sakitan, beliau meminta kaum muslimin untuk berkumpul dalam sebuah majelis di Masjid Madinah. Maka, berkumpullah para sahabat memenuhi undangan *nabiyullah* tercinta dan bersiap-siap untuk mendengarkan pesan apa yang hendak disampaikan Rasulullah.

Setelah para sahabat berkumpul, Rasulullah pun segera naik mimbar seraya berkata dengan suara yang dalam, ‘*Wahai kaum muslimin, siapa yang pernah aku sakiti? Berdirilah! Balas aku sekarang! Karena aku tidak mau menerima balasan itu di akhirat.*’

Mendengar apa yang dikatakan Rasulullah itu, tidak ada satu pun yang berdiri. Akhirnya Rasulullah kembali bertanya, ‘*Wahai kaum muslimin, siapa yang pernah aku sakiti? Berdirilah! Aku tidak mau menerima balasan itu di akhirat.*’

Namun tetap tidak ada yang berdiri, hingga Rasulullah bertanya untuk yang ketiga kalinya. Maka, berdirilah Ukasyah sembari berkata, ‘Ya, Rasulullah, demi Allah, demi Rasulullah, demi ayah dan ibuku, andaikan engkau tidak berkata seperti itu 3 kali, aku tidak akan berdiri. Tapi karena engkau tidak berhenti bertanya, aku pun memberanikan diri untuk berdiri. Ya Rasulullah, ketika Perang Badar dulu, aku berdiri di sebelahmu. Entah dengan sengaja atau tidak, tongkatmu itu mengenai tubuhku. Sakit, ya Rasulullah. Maka hari ini aku ingin membalas memukulmu dengan tongkat itu, wahai Rasulullah.’

Rasulullah menjawab, ‘*Wahai Ukasyah, jauh nian dari sikap sengajaku untuk memukulmu. Tapi bila engkau menghendaki untuk balas memukulku, pukullah.*’

Seketika suasana majelis menjadi gundah. Rasulullah dengan senyumnya, mengangkat tangan memberi tanda agar para sahabat berlaku tenang. Kemudian Rasulullah berkata kepada Bilal, ‘*Wahai Bilal, ambillah tongkat yang aku gunakan saat Perang Badar itu di rumah Fathimah.*’

Mendengar itu, Bilal bergegas menuju rumah Fathimah. Ia tidak mampu berucap sedikitpun. Namun saat sudah berada di rumah Fathimah, ia ditanya oleh Fathimah untuk apa tongkat tersebut. Bilal menjawabnya, 'Tongkat ini untuk memukul Rasulullah, wahai Fathimah. Hari ini, beliau ingin dipukul dengan tongkat itu.'

Lalu putri kecintaan Rasulullah ini pun menjawab sambil berlinang air mata, 'Bukankah Rasulullah sedang sakit? Siapa yang tega mau memukul Rasulullah?' Bilal tidak menjawab. Walaupun demikian, Fathimah tetap melaksanakan perintah ayahandanya.

Tongkat itu pun dibawa ke masjid, lalu diserahkan kepada Rasulullah. Kemudian Rasulullah mengatakan, '*Wahai Ukasyah, tongkat inilah yang aku gunakan di Perang Badar. Ambillah dan pukullah aku dengan tongkat ini.*'

Ketika akan menyerahkan tongkat itu, Abu Bakar berdiri, 'Wahai Ukasyah, tega nian engkau. Rasulullah sedang sakit, wahai Ukasyah. Tega sekali engkau akan memukulnya.'

Rasulullah menjawab, 'Wahai Abu Bakar, Allah sudah tahu kedudukanmu. Duduklah!' kemudian Umar menyusul berkata dengan kerasnya, 'Wahai Ukasyah, mengapa engkau mau memukul Rasulullah, padahal beliau sedang sakit?' Rasulullah pun mengatakan, '*Wahai Umar, Allah sudah tahu kedudukanmu. Duduklah!*'

Kemudian berdirilah Ali, seorang sahabat, anak paman sekaligus menantu Rasulullah yang sangat mengasihinya, 'Wahai Ukasyah, di antara yang hadir di tempat ini akulah yang lebih sering berada di dekat Rasulullah. Apakah engkau tega memukul Rasulullah di hadapanku? Kau boleh memukulku, wahai Ukasyah. Aku tidak tega Rasulullah dipukul.'

Rasulullah menjawab lagi, 'Wahai Ali, Allah sudah tahu kedudukanmu. Duduklah!'

Lalu berdiri Hasan dan Husain sembari berkata, 'Wahai Ukasyah, bila engkau tidak mengenal kami, kami adalah cucu Rasulullah. Meng-*qishash* kami sama dengan meng-*qishash* Rasulullah, maka pukullah kami. Kau boleh pukul punggung kami, perut kami, tapi janganlah engkau memukul Rasulullah.' Dan Rasulullah pun berkata kepada Hasan dan Husain, '*Wahai Penenang Jiwaku, duduklah!*'

Kemudian Ukasyah berjalan mendekati Rasulullah. Para sahabat tercekam dalam keheningan menahan tangis kesedihan. Dalam waktu yang tidak lama, tongkat itu berpindah ke tangan Ukasyah. Ketika tongkat tersebut diterima Ukasyah, ia berkata, 'Wahai Rasulullah, ketika tongkat ini dulu mengenai tubuhku, aku tidak memakai baju. Sekarang engkau memakai baju. Sungguh tidak adil, wahai Rasulullah.'

Separuh dari para sahabat yang berada di majelis tersebut berteriak histeris tidak kuasa menahan tangis mereka. 'Ya Rasulullah...' Sebagian lagi berteriak, 'Ya Ukasyaaaah...teganya engkau, ya Ukasyah.'

Rasulullah mengikuti keinginan Ukasyah. Beliau kemudian menanggalkan jubahnya sehingga terlihatlah bagian punggung dan dada beliau. Seolah tak mau menyia-nyaiakan kesempatan itu, Ukasyah meletakkan tongkat dan memeluk Rasulullah erat-erat. Sambil menangis, ia berkata, 'Wahai Rasulullah, mana mungkin aku tega memukulmu? Aku hanya ingin tubuh yang hina ini bersamamu di bumi akhirat, wahai Rasulullah.'

Setelah mendengar Ukasyah, Rasulullah bersabda, '*Barangsiapa ingin melihat calon penghuni surga, lihatlah orang ini.*'

Para sahabat ikut terharu. Setelah itu, Ukasyah dan para sahabat langsung pulang ke rumah masing-masing. Rasulullah pun demikian. Sesampainya di rumah, beliau mengalami sakit keras yang mengantarkannya pada keperihan momen sakaratul maut. Rasulullah berkata, '*Ya Allah...sakit nian sakaratul maut ini. Aku mohon kepada-Mu, ya Allah, pindahkan semua rasa sakit sakaratul maut kepadaku. Janganlah umatku yang menanggungnya. Jangan umatku, ya Allah. Ummati...ummati...*' dan kemudian meninggallah Rasulullah."³⁹

Kisah di atas sangat mengharukan, menyentuh, sekaligus menggugah. Tidak ada unsur mistik terlebih lagi syirik. Kisah di atas juga mengandung daya motivasional yang tinggi untuk menjadi calon penghuni surga. Inilah yang dimaksud dengan *Prophetic Neurostorytelling*. Sayangnya, *Prophetic Neurostorytelling* seperti itu terlalu sedikit jumlahnya. Oleh karena itu, kisah-kisah kenabian yang senada dengan contoh di atas masih perlu digali dalam kitab-kitab sirah nabawiyah.

³⁹Jamil Azzaini, *On* (Bandung: Mizania, 2013).

KISAH (*STORYTELLING*) PADA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Sepanjang proses penelitian di berbagai lembaga PAUD yang menjadi subyek penelitian, belum ditemukan guru yang memberikan cerita dengan kriteria *Prophetic Neurostorytelling* yang tepat untuk anak. Di beberapa PAUD, baru memberikan cerita yang bersumber dari al-Qur'an dan hadis, namun belum masuk ke ranah *Quranic Neurostorytelling & Prophetic Neurostorytelling*. Ini menjadi salah satu tugas besar bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa, pertama, tidak semua cerita (*storytelling*) dapat mengembangkan potensi otak anak usia dini. Hanya *storytelling* yang saintifik atau *neurostorytelling* saja lah yang dapat mengembangkan potensi otak anak. Dalam konteks pendidikan Islam, hanya *Islamic Neurostorytelling; Quranic Neurostorytelling & Prophetic Neurostorytelling*, sajalah yang berpotensi mengembangkan potensi otak spiritual anak.

Neurostorytelling dapat mengembangkan potensi otak anak karena cerita ini mengandung “virus” *n-Ach* yang sangat motivasional, penuh kearifan dan kebijaksanaan serta bersih dari unsur mistik dan sek. Demikian pula dengan *Islamic Neurostorytelling* yang terdiri dari dua bentuk; *Quranic Neurostorytelling & Prophetic Neurostorytelling*, dapat mengembangkan potensi otak spiritual anak karena cerita ini diambil dari kisah-kisah Qur'ani dan Nabawi yang syarat dengan ajaran suci dari Tuhan.

Adapun jenis-jenis *storytelling* lainnya, yaitu *storytelling* robotik dan akademik, justru berpotensi merusak dan atau membonsai otak anak. *Storytelling* akademik berpotensi membonsai otak anak karena seluruh khasanah cerita hanya diorientasikan pada penguasaan kompetensi membaca, menulis dan berhitung (*calistung*). Adapun *storytelling* robotik dapat merusak otak atau cara berpikir anak karena redaksi cerita yang negatif, mengunggulkan perangai tokoh yang buruk, dan terdapat unsur-unsur mistik bahkan sek.

Tugas berat para pendidik anak usia dini adalah menyusun cerita anak (*storytelling*) dengan beragam bentuknya, baik *story reading, digital storytelling, interactive storytelling, storytech*, dan lain sebagainya yang memenuhi kriteria *neurostorytelling*, termasuk *Islamic Neurostorytelling* baik yang berupa *Quranic Neurostorytelling* maupun *Prophetic Neurostoritelling*. Jika cerita ini bisa disusun sebanyak-banyaknya, terlebih lagi dengan pendekatan tematik menyesuaikan

kurikulum PAUD yang berlaku, tentu akan sangat bermanfaat, baik secara teoretis maupun praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zahidah Zainal & Ahmad Yunus Mohd Noor, 'Metodologi Kitab Al-Isr'a'iliyyat Wa Al-Maudhu'at Fi Kutub Al-Tafsir Karya Sheikh Abu Syahbah: Satu Analisis', *Ilmu Ushuluddin*, 16.1 (2017), 153–55.
- Agung, Ichsan, Pribadi Kuswaya, Dimas Krisna Aditya, Bambang Melga, Fakultas Industri Kreatif, and Bahaya Pornografi, 'Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Pornografi Game Design about the Danger of Pornography', *E-Proceeding of Art & Design*, 3 (2016), 903–7
- Andrie Wongso, *18 Wisdom & Success (Classical Motivation Stories, #3)* (Jakarta, 2007).
- Bimo, Kak, *Mahir Mendongeng* (Yogyakarta: Pro-U Media, 2011) .
- Chatib, Munif, *Sekolahnya Manusia* (Bandung: Kaifa, 2009).
- Fisher, Robert, 'Stories for Thinking', *Analytic Teaching*, 18 (1998), 16–27
- Isbell, Rebecca, Joseph Sobol, Liane Lindauer, and April Lowrance, 'The Effects of Storytelling and Story Reading on the Oral Language Complexity and Story Comprehension of Young Children', *Early Childhood Education Journal*, 32 (2004), 157–63
- Ismail, Asriyani, 'Perancangan Aplikasi Multimedia Dongeng Nusantara Berbasis Android', *Ilkom*, 10 (2018), 65–72
- Jamil Azzaini, *ON* (Bandung: Mizania, 2013)
- Julia Parish Morris, 'Once Upon a Time: Parent–Child Dialogue and Storybook Reading in the Electronic Era', *Journal of Mind, Brain, and Education*, 7 (2013), 200–211
- Kara, Nuri, Cansu Cigdem Aydin, and Kursat Cagiltay, 'Investigating the Activities of Children toward a Smart Storytelling Toy', *Educational Technology and Society*, 16 (2013), 28–43
- Kharismawanto, Buya, 'Kisah-Kisah Isra'iliyyat Dalam Penafsiran Surat Al-Qasas (Studi Komparatif Antara Tafsir Al-Ibriz Dengan Tafsir Al-Khazin)' (IAIN

KISAH (*STORYTELLING*) PADA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Surakarta, 2017)

Ma, Kwan Liu, Isaac Liao, Jennifer Frazier, Helwig Hauser, and Helen Nicole Kostis, 'Scientific Storytelling Using Visualization', *IEEE Computer Graphics and Applications*, 32 (2012), 12–19

Manney, P. J., 'Empathy in the Time of Technology: How Storytelling Is the Key to Empathy', *Journal of Evolution and Technology*, 19 (2008), 51–61

Muhaimin al-Qudsy dan Ulfah Nurhidayah, *Mendidik Anak Lewat Dongeng Bonus 100 Dongeng* (Madania, 2017).

Mulya Haryani R, Mudjiran, Yarmis Syukron, 'Dampak Pornografi Terhadap Perilaku Siswa Dan Upaya Guru Pembimbing Untuk Mengatasinya' *Konselor, Jurnal Ilmiah Konseling*, 1 (2012), 1–8.

Mulyati, Rama A. Wijaya. Yeti, 'Sastra Dongeng Dalam Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan (Studi Analisis Deskriptif Di Sekolah Dasar Kelsa 1 Kota Bandung)', *Deiksis-Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2 (2017), 47–56

Nuraeni, Afiah, 'Peran Orang Tua Dalam Pengembangan Literasi Dini Anak Kelompok B Di Gugus 7 Mangunan Dlingo Bantul', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5 (2016), 245–56

Nurdin Nurdin, Muhammad Nur Ahsan, 'Strategi Pencegahan Konten Radikal Dan Pornografi Di Internet', *Al-Misbah*, 12 (2016), 155–81

Pasiak, Taufiq, 'Tuhan Dalam Otak Manusia : Mewujudkan Kesehatan Spiritual Berdasarkan Neurosains' (Mizan, Bandung, 2016)

———, *Unlimited Potency of the Brain: Kenali Dan Manfaatkan Sepenuhnya Potensi Otak Anda Yang Tak Terbatas* (Bandung: Mizan Bandung, 2009)

Raihanah, 'Israiliyat Dan Pengaruhnya Terhadap Tafsir Alqur'an', *Tarbiyah Islamiyah*, 5 (2015), 96–116.

———, *Revolusi IQ/EQ/SQ : Menyingkap Rahasia Kecerdasan Berdasarkan Al-Quran Dan Neurosains Mutakhir* (Bandung: Mizan Bandung, 2008)

Roberts, David L, Harikrishna Narayanan, and Charles L Isbell, 'Learning to Influence Emotional Responses for Interactive Storytelling', *Most*, 2009, 95–102

Robin, Bernard R., 'Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st

SUYADI

Century Classroom', *Theory into Practice*, 47 (2008), 220–28
Rosita, Mamik, 'Membentuk Karakter Siswa Melalui Metode Qisah Qurani', *JFitrah*, 02 (2016), 53–72

Salvatori, Mariolina Rizzi, and Patricia Donahue, 'What Is College English? Stories about Reading: Appearance, Disappearance, Morphing, and Revival', *College English*, 75 (2012), 199–217

Speer, N K, J R Reynolds, K M Swallow, and J M Zacks, 'Reading Stories Activations Neural Representations of Visual and Motor Experiences', *Psychological Science*, 20 (2009), 289–99

Sujiono, Yuliani Nurani, *Hakikat Pengembangan Kognitif* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2012)

Suyadi, 'Dasar-Dasar Pemikiran Menuju Ilmu Neurosains Pendidikan Islam' (Pascasarjana, 2015)

———, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains* (Bandung: Rosda Karya, 2016)

Suyadi dan Maulidya Ulfa, *Konsep Dasar PAUD* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013)

Suyanta, Sri, 'Membangun Pendidikan Karakter dalam Masyarakat', *Jurnal Ilmiah ISLAM FUTURA*, 13 (2013), 1–11

Syaiful Ashari, *Can-Can Si Pengganggu* (Solo: PT. Fortuna Eka Jaya)

Yuwono, Untung, *Gerbang Sastra Indonesia Klasik* (Bali: Wedatama Widya Sastra, 2007).

Zakiyyah, Az, 'Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5 - 6 Tahun Melalui Dongeng Di Kelompok Bermain Az Zakiyyah', *Ceria, Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 5 (2017), 1–12