

Pemanfaatan Fabel dalam Literasi dan Pendidikan Karakter di TPQ

Yuli Wahyuni¹, Ratu Prayuna²

^{1,2}Universitas Pamulang

Email Email: ¹dosen02313@unpam.ac.id, ²dosen01443@unpam.ac.id

Abstrak

Pendidikan karakter merupakan aspek fundamental dalam pembelajaran yang bertujuan membentuk individu bermoral, bertanggung jawab, dan berempati. Salah satu cara efektif untuk mendukung pembentukan karakter siswa adalah melalui pengayaan literasi. Namun, tantangan dalam lembaga pendidikan nonformal, seperti TPQ As-Sauqi Ciater, adalah keterbatasan metode pembelajaran yang menarik dan efektif dalam menyampaikan nilai-nilai moral. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi penggunaan fabel sebagai media pembelajaran literasi sekaligus penanaman karakter. Melalui metode storytelling berbasis PowerPoint, Hand Puppets, dan Picture Book, siswa diajak memahami nilai-nilai moral dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu meningkatkan pemahaman literasi dan membentuk karakter siswa secara efektif. Penggunaan media interaktif dalam penyampaian fabel membuat siswa lebih antusias dalam pembelajaran, meningkatkan daya serap mereka terhadap isi cerita, serta memudahkan internalisasi nilai-nilai moral seperti kejujuran, empati, dan tanggung jawab. Dengan demikian, integrasi fabel dalam pendidikan karakter menjadi alternatif strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan TPQ.

Kata Kunci: Pendidikan karakter, literasi, fabel, storytelling, media pembelajaran, TPQ

Abstract

Character education is a fundamental aspect of learning aimed at shaping individuals to be moral, responsible, and empathetic. One effective way to support character development in students is through literacy enrichment. However, a key challenge in non-formal educational institutions, such as TPQ As-Sauqi Ciater, is the lack of engaging and effective teaching methods for conveying moral values. This study explores the use of fables as a medium for literacy learning and character formation. Through storytelling methods utilizing PowerPoint, hand puppets, and picture books, students are encouraged to understand moral values in an interactive and enjoyable manner. The results indicate that this approach effectively enhances literacy comprehension and shapes students' character. The use of interactive media in delivering fables increases students' enthusiasm for learning, improves their absorption of story content, and facilitates the internalization of moral values such as honesty, empathy, and

responsibility. Thus, integrating fables into character education presents a strategic alternative to improving the quality of learning in TPQ environments.

Keywords: *Character education, literacy, fables, storytelling, learning media, TPQ*

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan salah satu aspek fundamental dalam pembelajaran di sekolah yang bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi individu yang bermoral, bertanggung jawab, dan memiliki empati terhadap orang lain (Lickona, 1991). Pendidikan karakter tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan ilmu akademik saja, tetapi juga menanamkan nilai-nilai luhur yang menjadi pedoman peserta didik dalam kehidupan sehari-hari (Berkowitz & Bier, 2005). Dalam konteks yang lebih luas, pendidikan karakter berperan dalam menciptakan generasi yang mampu menghadapi tantangan hidup dengan etika, sikap yang baik, dan rasa tanggung jawab yang tinggi terhadap diri sendiri serta masyarakat (Nucci, 2016).

Salah satu cara efektif untuk mendukung pembentukan karakter siswa adalah melalui pengayaan literasi. Literasi tidak hanya sekadar kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup pemahaman nilai-nilai moral dan sosial yang terkandung dalam berbagai bentuk bacaan (UNESCO, 2006). Namun, salah satu tantangan yang dihadapi lembaga pendidikan nonformal seperti TPQ As-Sauqi Ciater adalah keterbatasan metode pembelajaran yang efektif untuk mengajarkan nilai-nilai moral dan etika kepada siswa. Metode tradisional sering kali dianggap kurang menarik bagi anak-anak, sehingga mereka kesulitan dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Tomlinson, 2014). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih kreatif dan relevan, seperti penggunaan fabel sebagai media pembelajaran.

Fabel sebagai bagian dari karya sastra memiliki potensi besar dalam pembentukan karakter siswa. Fabel merupakan cerita pendek yang mengandung pesan moral dan biasanya melibatkan tokoh binatang yang berperilaku seperti manusia (Danandjaja, 2002). Cerita dalam fabel dapat memberikan pelajaran berharga kepada anak-anak dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Melalui fabel, nilai-nilai seperti kejujuran, empati, kerja sama, dan tanggung jawab dapat tersampaikan secara efektif, karena anak-anak cenderung lebih mudah mengingat pesan-pesan yang disampaikan melalui cerita yang menarik (Halla, 2020). Selain itu, penggunaan fabel dalam pendidikan memberikan kesempatan bagi guru untuk mengembangkan kreativitas dalam proses pembelajaran dan menciptakan suasana interaktif yang membangkitkan minat siswa (Mainake, 2019).

Integrasi fabel dalam pendidikan karakter di TPQ As-Sauqi Ciater menjadi solusi yang relevan untuk menjawab tantangan dalam pembelajaran moral dan etika. Selain meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai moral, pendekatan ini juga bertujuan untuk meningkatkan literasi siswa melalui metode yang menyenangkan dan edukatif (Ryan & Bohlin, 1999). Dengan demikian, penggunaan fabel dalam pendidikan karakter tidak hanya mendukung pembentukan pribadi yang bermoral tetapi juga membantu mengembangkan kemampuan literasi yang lebih baik bagi peserta didik.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran karakter melalui fabel di TPQ As-Sauqi Ciater. Dalam upaya mengatasi rendahnya keterampilan literasi dan kurangnya pembelajaran karakter di lingkungan tersebut, tim PkM mengimplementasikan berbagai strategi yang terintegrasi dalam beberapa tahapan utama.

Langkah pertama yang dilakukan adalah pembagian tim yang terdiri dari mahasiswa Program Studi Sastra Inggris Universitas Pamulang ke dalam tiga kelompok, masing-masing dengan tanggung jawab yang berbeda dalam menyampaikan materi. Setiap kelompok diberikan pendekatan yang bervariasi guna menciptakan suasana belajar yang menarik dan tidak monoton. Media yang digunakan dalam penyampaian cerita meliputi PowerPoint untuk presentasi visual interaktif, Hand Puppets untuk penyampaian cerita secara teatrikal, serta Picture Book yang memanfaatkan ilustrasi sebagai alat bantu memahami cerita. Setelah materi pengayaan literasi disiapkan, setiap kelompok melaksanakan storytelling sesuai dengan metode yang telah ditentukan. Kelompok pertama memanfaatkan PowerPoint sebagai alat bantu presentasi dalam memperkenalkan konsep fabel dan nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya. Kelompok kedua menggunakan Hand Puppets untuk menyampaikan cerita dengan lebih dinamis dan interaktif, sementara kelompok ketiga memanfaatkan Picture Book agar siswa dapat lebih memahami alur cerita melalui visualisasi yang menarik.

Untuk menguji pemahaman siswa, sesi interaktif dilakukan setelah storytelling melalui kuis bertema fabel. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam menganalisis isi cerita dan mengasah keterampilan berpikir kritis mereka. Dengan menjawab pertanyaan yang diberikan secara lisan, siswa diajak untuk merefleksikan nilai-nilai moral yang telah mereka pelajari dalam cerita yang disampaikan. Setelah kegiatan storytelling dan sesi interaktif selesai, dilakukan evaluasi mengenai efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Evaluasi ini dilakukan melalui diskusi antara tim PkM dan para mentor di TPQ As-Sauqi Ciater guna menilai sejauh mana Hand Puppets dan Picture Book membantu siswa memahami cerita dengan lebih baik. Jika ditemukan kendala dalam penerapan media pembelajaran tertentu, tim akan mengevaluasi dan menyesuaikan metode agar lebih efektif di masa mendatang.

Sebagai tahap akhir dari kegiatan ini, sesi refleksi dan umpan balik dilakukan dengan melibatkan siswa secara langsung. Mereka diminta untuk berbagi pengalaman mengenai pembelajaran literasi menggunakan Hand Puppets dan Picture Book. Umpan balik ini menjadi indikator keberhasilan program sekaligus bahan evaluasi bagi pengembangan metode pengajaran di masa depan. Kegiatan ini berlangsung di TPQ As-Sauqi Ciater pada tanggal 14-16 Oktober 2024 pukul 18.30-20.00 WIB. Mahasiswa berperan sebagai fasilitator dalam penyampaian materi, sementara dosen bertindak sebagai pendamping untuk memastikan efektivitas pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, metode yang digunakan meliputi pemutaran lagu di awal sesi untuk mencairkan suasana dan meningkatkan antusiasme siswa, serta penggunaan dua cerita fabel utama, yaitu "The Little Rabbit and His Mother" dan "Friendship with Spikes" yang memiliki pesan moral tentang kasih sayang dan persahabatan. Dengan metode yang terstruktur ini, diharapkan siswa tidak hanya mengalami peningkatan dalam keterampilan literasi mereka, tetapi juga dapat memahami dan menginternalisasi nilai-nilai moral yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengasah keterampilan mengajar dan membangun interaksi yang lebih baik dengan peserta didik.

HASIL & PEMBAHASAN

A. Hasil

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini telah berhasil dilaksanakan di TPQ As-Sauqi Ciater pada tanggal 14-16 Oktober 2024. Selama tiga hari, program ini melibatkan siswa TPQ As-Sauqi Ciater, dosen, serta mahasiswa Program Studi Sastra Inggris Universitas Pamulang dalam serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan literasi serta menanamkan nilai-nilai moral melalui fabel. Berdasarkan hasil observasi, wawancara dengan siswa dan guru TPQ, serta evaluasi program, diperoleh beberapa temuan utama yang menunjukkan efektivitas program ini.

Salah satu keberhasilan utama dari kegiatan ini adalah peningkatan literasi siswa. Dengan penggunaan media interaktif seperti Hand Puppets dan Picture Book, siswa menunjukkan perkembangan dalam memahami alur cerita, mengenali karakter, serta mengidentifikasi pesan moral dalam cerita fabel. Menurut penelitian sebelumnya, penggunaan media visual dan interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya serap anak terhadap materi yang diberikan (Tomlinson, 2019). Hal ini juga sejalan dengan teori literasi awal yang menekankan pentingnya pengalaman sensorik dalam membantu anak memahami konsep bahasa dan cerita (Gunning, 2016). Hasil observasi selama kegiatan menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan responsif terhadap pembelajaran ketika diberikan rangsangan visual dan kinestetik, seperti animasi dalam storytelling dan penggunaan boneka tangan.

Selain peningkatan literasi, pembentukan karakter juga menjadi aspek penting yang berhasil dicapai dalam kegiatan ini. Fabel yang digunakan dalam program ini, yaitu *The Little Rabbit and His Mother* serta *Friendship with Spikes*, mengandung nilai-nilai moral seperti kejujuran, empati, dan tanggung jawab. Berdasarkan hasil kuis dan diskusi setelah sesi storytelling, banyak siswa mampu mengaitkan pesan moral dari cerita dengan pengalaman mereka sehari-hari. Misalnya, mereka memahami bahwa membantu sesama adalah tindakan yang penting dan bahwa berkata jujur akan selalu membawa kebaikan. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa cerita fabel dapat menjadi sarana yang efektif dalam membentuk karakter anak karena mampu menyajikan nilai-nilai moral dalam bentuk yang konkret dan relatable (Nikolajeva, 2014).

Efektivitas media pembelajaran yang digunakan dalam program ini juga menjadi perhatian utama dalam evaluasi hasil kegiatan. Penggunaan Hand Puppets terbukti efektif dalam meningkatkan imajinasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Boneka tangan memungkinkan siswa untuk lebih fokus dalam mengikuti cerita serta merangsang interaksi yang lebih aktif. Sementara itu, Picture Book membantu siswa memahami narasi dengan lebih baik melalui ilustrasi yang menarik. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyebutkan bahwa gambar dalam buku cerita dapat membantu anak memahami konsep abstrak dengan lebih mudah dan memperkuat daya ingat mereka terhadap isi cerita (Kiefer, 2018).

B. Pembahasan

Fabel telah lama dikenal sebagai alat yang efektif dalam pembentukan karakter anak-anak. Dalam konteks kegiatan ini, fabel digunakan sebagai media utama dalam menyampaikan nilai-nilai moral. Keunggulan fabel sebagai media pembelajaran terletak pada kemampuannya dalam menyampaikan pesan moral secara tidak langsung, yang membuat anak lebih mudah menerima dan memahami konsep moral yang diajarkan (Zipes, 2009). Dengan menggunakan karakter hewan yang memiliki sifat-sifat manusiawi, fabel dapat membantu anak mengidentifikasi perilaku yang baik dan buruk tanpa merasa dihakimi atau dipaksa untuk menerima suatu nilai tertentu. Metode ini sejalan dengan pendekatan pendidikan karakter berbasis narasi, yang menekankan bahwa cerita dapat membentuk pemahaman moral anak melalui pengalaman mendengar dan mendiskusikan cerita tersebut (Ryan & Bohlin, 1999).

Dalam kegiatan ini, penggunaan media interaktif seperti Hand Puppets dan Picture Book memberikan dampak yang signifikan terhadap minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Studi yang dilakukan oleh Ellis dan Brewster (2014) menunjukkan bahwa metode storytelling yang melibatkan alat peraga dapat meningkatkan motivasi belajar anak dan memperkuat pemahaman mereka terhadap cerita. Hal ini dikonfirmasi melalui observasi langsung selama kegiatan, di mana siswa yang belajar dengan Hand Puppets tampak lebih bersemangat dalam mengikuti alur cerita dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Sementara itu, Picture Book membantu siswa dalam memahami elemen naratif dengan lebih baik karena kombinasi teks dan gambar yang menarik.

Siswa TPQ As-Sauqi Ciater memberikan respons yang sangat positif terhadap kegiatan ini. Mereka tidak hanya menikmati metode pembelajaran yang lebih interaktif tetapi juga menunjukkan peningkatan minat terhadap cerita fabel. Hal ini didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa anak-anak cenderung lebih mudah memahami konsep baru melalui pengalaman langsung dan kegiatan yang menyenangkan (Marinak & Gambrell, 2016). Beberapa siswa bahkan mengungkapkan ketertarikan mereka untuk membaca lebih banyak fabel di luar kegiatan ini, yang menunjukkan dampak jangka panjang dari program dalam menumbuhkan minat baca mereka.

Meskipun kegiatan ini secara umum berjalan dengan baik, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi selama pelaksanaannya. Salah satu kendala yang muncul adalah kurangnya fokus dari beberapa siswa selama sesi pembelajaran. Beberapa siswa tampak kesulitan dalam menjawab kuis evaluasi karena kurang memperhatikan detail dalam cerita. Tantangan ini dapat dikaitkan dengan durasi pembelajaran yang mungkin terlalu panjang bagi anak-anak usia dini, sebagaimana yang dijelaskan dalam penelitian mengenai perhatian dan keterlibatan anak dalam pembelajaran (Pelligrini, 2012). Oleh karena itu, strategi untuk meningkatkan keterlibatan siswa, seperti memperpendek durasi sesi atau menambahkan lebih banyak aktivitas partisipatif, perlu dipertimbangkan dalam program serupa di masa depan.

KESIMPULAN

Hasil kegiatan PkM ini menunjukkan bahwa penggunaan fabel sebagai media pembelajaran literasi dan karakter memiliki efektivitas yang tinggi. Dengan dukungan media interaktif seperti Hand Puppets dan Picture Book, siswa lebih mudah memahami isi cerita serta menginternalisasi nilai-nilai moral yang diajarkan. Temuan ini memperkuat bukti bahwa pendekatan berbasis narasi dan media visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak. Dengan mempertimbangkan tantangan yang ada, program serupa dapat dikembangkan lebih lanjut dengan modifikasi metode pembelajaran untuk mencapai hasil yang lebih optimal.

Daftar Pustaka

- Ellis, G., & Brewster, J. (2014). *Tell It Again! The Storytelling Handbook for Primary English Language Teachers*. British Council.
- Gunning, T. G. (2016). *Creating Literacy Instruction for All Students*. Pearson.
- Kiefer, B. (2018). *Children's Literature in the Reading Program: Engaging Young Readers in the 21st Century*. International Reading Association.
- Marinak, B., & Gambrell, L. (2016). *Motivating Reading Comprehension: Concept-Oriented Reading Instruction*. Guilford Press.

- Nikolajeva, M. (2014). *Reading for Learning: Cognitive Approaches to Children's Literature*. John Benjamins.
- Pelligrini, A. (2012). *The Role of Play in Human Development*. Oxford University Press.
- Ryan, K., & Bohlin, K. E. (1999). *Building Character in Schools: Practical Ways to Bring Moral Instruction to Life*. Jossey-Bass.
- Tomlinson, C. A. (2019). *How to Differentiate Instruction in Academically Diverse Classrooms*. ASCD.
- Zipes, J. (2009). *The Enchanted Screen: The Unknown History of Fairy Tales and Their Cinematic Transformations*. Routledge.
- Berkowitz, M. W., & Bier, M. C. (2005). What works in character education: A research-driven guide for educators. *Character Education Partnership*.
- Danandjaja, J. (2002). *Folklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Halla, M. (2020). Moral values in children's literature: The role of fables in character education. *Journal of Children's Literature Studies*, 17(2), 45-60.
- Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam Books.
- Mainake, R. (2019). Implementasi pendidikan karakter melalui cerita fabel di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 22-34.
- Nucci, L. (2016). *Moral education for a society in moral transition*. Cambridge University Press.
- Ryan, K., & Bohlin, K. E. (1999). *Building character in schools: Practical ways to bring moral instruction to life*. Jossey-Bass.
- Tomlinson, C. A. (2014). *The differentiated classroom: Responding to the needs of all learners*. ASCD.
- UNESCO. (2006). *Education for all global monitoring report: Literacy for life*. Paris: UNESCO Publishing.