



# MODEL PERSIBTRALIS

## Pembelajaran Sinektik Berbasis Tradisi Lisan

Untuk Meningkatkan Imajinasi  
Kreatif Siswa Sekolah Dasar



Disusun oleh:

Mia Zultrianti Sari

Prof. Dr. Nana Supriatna, M.Ed

Prof. Dr. H. Disman, M.S.

**MODEL PERSIBTRALIS PEMBELAJARAN SINEKTIK  
BERBASIS TRADISI LISAN**  
**untuk Meningkatkan Imajinasi Kreatif Siswa Sekolah Dasar**

Dr. Mia Zultrianti Sari, M.Pd  
Prof. Dr. Nana Supriatna, M.Ed  
Prof. Dr. H. Disman, M.S



# **MODEL PERSIBTRALIS PEMBELAJARAN SINEKTIK BERBASIS TRADISI LISAN**

## **untuk Meningkatkan Imajinasi Kreatif Siswa Sekolah Dasar**

Penulis:

Dr. Mia Zultrianti Sari, M.Pd  
Prof. Dr. Nana Supriatna, M.Ed  
Prof. Dr. H. Disman, M.S

Editor:

Syifa Ismayanti

Layouter :

Tim Kreatif PRCI

Cover:

Rusli

Cetakan Pertama : September 2025

Hak Cipta 2025, pada Penulis. Diterbitkan pertama kali oleh:

**Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia**  
**ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT**

Pondok Karisma Residence Jalan Raflesia VI D.151  
Panglayungan, Cipedes Tasikmalaya – 085223186009

Website : [www.rcipress.rcipublisher.org](http://www.rcipress.rcipublisher.org)  
E-mail : [rumahcemerlangindonesia@gmail.com](mailto:rumahcemerlangindonesia@gmail.com)

Copyright © 2025 by Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia  
All Right Reserved

- Cet. I – : Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2025  
; 18 x 25cm  
ISBN

Hak cipta dilindungi undang-undang  
Dilarang memperbanyak buku ini dalam bentuk dan dengan  
cara apapun tanpa izin tertulis dari penulis dan penerbit

Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang  
**Hak Cipta Pasal 72**

Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta  
Pasal 72

Barang siapa dengan sengaja melanggar dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal ayat (1) atau pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling sedikit 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp.1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).

Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta terkait sebagai dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah)

## Kata Pengantar

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga buku ini berhasil diselesaikan, Buku yang berjudul Model PERSIBTRALIS: Pembelajaran Sinektik Berbasis Tradisi Lisan untuk Meningkatkan Imajinasi Kreatif Siswa Sekolah Dasar lahir dari gagasan bahwa pembelajaran di sekolah dasar hendaknya tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga mampu menumbuhkan daya imajinasi kreatif anak sebagai bekal menghadapi tantangan kehidupan.

Tradisi lisan yang hidup di tengah masyarakat Indonesia memiliki kekayaan nilai, simbol, dan cerita yang sangat potensial untuk dijadikan sumber belajar. Dengan mengintegrasikan tradisi lisan ke dalam pembelajaran melalui model sinektik, siswa dapat berlatih berpikir kreatif, mengembangkan daya imajinasi, sekaligus menjaga dan melestarikan kearifan lokal. Model ini kemudian dikembangkan menjadi PERSIBTRALIS (Pembelajaran Sinektik Berbasis Tradisi Lisan) yang dirancang secara sistematis untuk dapat diimplementasikan dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. Buku ini disusun secara terstruktur mulai dari gambaran umum pembelajaran holistik, landasan teoritis dan konseptual yang meliputi filsafat, psikologi, teori belajar, serta konsep imajinasi dan tradisi lisan, hingga pada pemaparan model pembelajaran PERSIBTRALIS secara lebih rinci. Selanjutnya, buku ini juga menjelaskan komponen dan sistem sosial yang melibatkan guru maupun peserta didik, serta komponen pengembangan model yang meliputi sintaks, prinsip reaksi, sistem pendukung, hingga dampak instruksional dan pengiring. Penulis berharap buku ini dapat memberikan kontribusi positif bagi guru, mahasiswa, peneliti, dan praktisi pendidikan yang memiliki kepedulian untuk mengembangkan pembelajaran kreatif dan inovatif berbasis budaya. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Akhir kata, semoga buku ini dapat menjadi inspirasi dalam memajukan pendidikan, sekaligus menjadi bagian dari upaya melestarikan tradisi lisan sebagai warisan budaya bangsa yang berharga.

## Daftar Isi

|                                                                                            |            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>Kata Pengantar .....</b>                                                                | <b>i</b>   |
| <b>Daftar Isi .....</b>                                                                    | <b>ii</b>  |
| <b>Bab I Pembelajaran Holistik.....</b>                                                    | <b>1</b>   |
| 1.1 Keterampilan Berpikir.....                                                             | 1          |
| 1.2 Pembelajaran Berbasis Otak .....                                                       | 3          |
| <b>Bab II Landasan Teoretis dan Konseptual.....</b>                                        | <b>6</b>   |
| 2.1 Landasan Filosofis dan Psikologis.....                                                 | 6          |
| 2.2 Teori Belajar yang Melandasi .....                                                     | 8          |
| 2.3 Imajinasi dan Imajinasi Kreatif.....                                                   | 10         |
| 2.4 Tradisi Lisan .....                                                                    | 18         |
| 2.5 Relevansi dengan Pembelajaran IPS SD.....                                              | 22         |
| <b>Bab III Model Pembelajaran Sinektik Berbasis Tradisi Lisan (PERSIBTRALIS)<br/>.....</b> | <b>27</b>  |
| 3.1 Model Pembelajaran Sinektik .....                                                      | 27         |
| 3.2 Model Pembelajaran Sinektik Berbasis Tradisi Lisan (PERSIBTRALIS).....                 | 31         |
| 3.3 Perangkat Pembelajaran.....                                                            | 39         |
| <b>Bab IV Komponen dan Sistem Sosial Model.....</b>                                        | <b>80</b>  |
| 4.1 Peran dan Tugas Guru.....                                                              | 80         |
| 4.2 Peran dan Tugas Peserta Didik .....                                                    | 82         |
| <b>Bab V Komponen Pengembangan Model Pembelajaran .....</b>                                | <b>85</b>  |
| 5.1 Sintaks Model Pembelajaran Sinektik Berbasis Tradisi Lisan<br>(PERSIBTRALIS) .....     | 85         |
| 5.2 Prinsip Reaksi .....                                                                   | 87         |
| 5.3 Sistem Pendukung.....                                                                  | 88         |
| 5.4 Dampak Instruksional .....                                                             | 89         |
| 5.5 Dampak Pengiring .....                                                                 | 90         |
| <b>Penutup .....</b>                                                                       | <b>104</b> |
| <b>Profil Penulis.....</b>                                                                 | <b>105</b> |
| <b>Daftar Pustaka.....</b>                                                                 | <b>106</b> |

## **Bab I Pembelajaran Holistik**

### **1.1 Keterampilan Berpikir**

Pendidikan dasar berfungsi sebagai fondasi dalam membangun karakter, pola pikir, dan keterampilan hidup peserta didik. Anak usia sekolah dasar berada dalam fase perkembangan kognitif operasional konkret (Piaget, 1972) mereka mulai memahami konsep-konsep logis sederhana tetapi masih sangat bergantung pada objek konkret dan pengalaman nyata. Pendekatan pembelajaran yang mengutamakan pengalaman langsung, kreativitas, dan keterlibatan emosi sangat diperlukan. Secara psikologi anak usia sekolah dasar masih membutuhkan kebebasan dan tidak terlalu suka terhadap aturan yang terlalu ketat. Pembelajaran ini membawa anak untuk mengkonstruksi apa yang mereka tangkap dari informasi yang disampaikan guru. Evaluasi dijalankan secara terbuka dengan observasi, wawancara, tes lisan dan tulisan yang berupa uraian untuk mengukur tingkat keefektifan model pembelajaran sinektik dalam kelas dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Dasar pemikiran tersebutlah yang ditelaah di atas yang mendukung penelitian ini dilaksanakan. Model Sinektik akan dikembangkan berdasarkan kebutuhan anak untuk berpikir tapi tetap menyenangkan karena anak dikondisikan untuk bermain dan bebas terarah. Model yang asli akan dikembangkan dengan berisikan metode bercerita, metode bermain peran, metode tanya jawab, metode menggambar, metode mewarnai, metode tutor sebaya, metode penugasan, dan metode ceramah. Banyak metode yang masuk dalam model sinektik ini untuk menghindari kejenuhan siswa karena anak usia sekolah dasar tingkat konsentrasinya masih rendah.

Sinektik merupakan salah satu model yang di dalamnya terdapat arahan untuk melakukan analogi. Analogi ini digunakan untuk mempermudah menghubungkan sebuah keterkaitan antara satu objek dengan objek yang lainnya. Terdapat tiga analogi yang ada dalam sinektik yang nantinya akan dikembangkan dalam pembelajaran. Analogi Personal sebuah analogi yang memperbandingkan pribadi siswa dengan pribadi atau objek benda yang lain. Analogi Langsung adalah sebuah analogi yang meperbandingkan suatu objek dengan objek lain yang berbeda namun memiliki sebuah kesamaan walaupun makna dan fungsi berbeda. Model

sinektik, dengan kekuatan analogi dan metafora, menjadi sarana ideal untuk memenuhi kebutuhan perkembangan ini. Guru mendorong siswa menghubungkan konsep-konsep berbeda secara kreatif, model sinektik mengoptimalkan kerja otak kiri dan otak kanan secara simultan. Otak kiri bertanggung jawab atas logika, bahasa, dan analisis (DePorter, 1999), sementara otak kanan mendominasi dalam pengolahan visual, imajinasi, intuisi, dan kreativitas. Melalui analogi personal dan metafora dalam model sinektik, siswa tidak hanya mengasah kemampuan berpikir logis yg berada di bagian otak kiri, tetapi juga mengaktifkan kemampuan imajinatif dan emosional di bagian otak kanan (De Lange, 2024).

Penggunaan Analogi pada anak sekolah dasar akan merangsang daya imajinasi yang mereka miliki. Imajinasi itulah yang akan mendorong mereka kepada proses berpikir kreatif dalam mencerna sebuah informasi dan menyelesaikan masalah. Analogi dan imajinasi diterapkan pada model ini sebagai sebuah sarana untuk memfasilitasi kebutuhan anak dalam mengoptimalkan kemampuan berpikir dimana pada usia sekolah dasar tahapan kemampuan berpikir anak ada pada tahapan pra operasional dan operasional konkret. Anak belum bisa diajak berpikir secara konkret secara utuh seperti orang dewasa, sehingga diperlukan metode yang menyenangkan yang bisa diterima oleh anak dalam proses pembelajaran.

## **1.2 Pembelajaran Berbasis Otak.**

Menurut DePorter (1999), keberhasilan pembelajaran modern ditentukan oleh sinkronisasi aktivitas otak kiri dan kanan. Jika pembelajaran hanya berfokus pada hafalan dan analisis (otak kiri), siswa akan kehilangan dimensi kreativitasnya. Sebaliknya, pembelajaran yang hanya menekankan imajinasi tanpa struktur logis akan sulit menghasilkan karya yang bermakna. Oleh karena itu, pembelajaran kreatif berbasis sinektik membantu menyeimbangkan kedua belahan otak, memungkinkan anak berpikir fleksibel namun tetap terstruktur.

Lebih jauh, tradisi lisan berperan sangat penting dalam mengembangkan keseimbangan kognitif-afektif siswa. Tradisi bercerita seperti dongeng, mitos, dan cerita rakyat memuat unsur-unsur narasi yang kaya akan nilai budaya, logika naratif, serta ekspresi emosional (Finnegan, 2003; Haigh & Hardy, 2011). Ketika anak mendengarkan cerita, mereka bukan hanya memahami alur logis cerita

(stimulasi otak kiri), tetapi juga membangun imajinasi mental tentang karakter, setting, dan emosi dalam cerita (aktivasi otak kanan).

Imajinasi dalam pandangan psikologi dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan kreatif yang di dorong oleh kemampuan otak dalam menggabungkan unsur- unsur yang ada dalam memori. Istilah imajinasi ini biasanya dipakai pada hal- hal yang bersifat tidak ilmiah. Pada kehidupan sehari- hari imajinasi ini mengacu pada hal- hal yang tidak benar, tidak ada, tidak sesuai kenyataan, atau hal- hal yang tidak serius. Tetapi pada kenyataannya secara ilmiah imajinasi merupakan sebuah dasar dari semua aktifitas kreatif dan merupakan komponen penting dari sebuah aspek kehidupan, penciptaan artistik, ilmiah dan teknis. Bisa disimpulkan bahwa segala sesuatu yang diciptakan disekitar kita yang berasal dari manusia, entah itu budaya atau non budaya adalah hasil dari produk imajinasi dan ciptaan berdasarkan imajinasi. (L. E. V. S. Vygotsky, 2015)

Perkembangan ilmu pendidikan, pendekatan neuropsikologis telah memberikan wawasan penting mengenai bagaimana anak belajar. Neuropsikologi pendidikan mempelajari bagaimana struktur dan fungsi otak memengaruhi kemampuan berpikir, belajar, dan berperilaku, serta bagaimana strategi pembelajaran dapat disesuaikan dengan perkembangan otak peserta didik (Sousa, 2011).

Anak usia sekolah dasar otaknya masih berada dalam fase plastisitas tinggi, yaitu kemampuan otak untuk membentuk dan mereorganisasi koneksi sinaptik sebagai respons terhadap pembelajaran dan pengalaman baru (Sylwester, 2007). Model pembelajaran sinetik, akan melibatkan eksplorasi metafora dan analogi, sangat efektif untuk mengaktifkan jalur saraf yang berkaitan dengan kreativitas, asosiasi, emosi, dan bahasa semuanya sangat penting dalam pengembangan fungsi eksekutif otak.

Otak kanan secara umum dikenal sebagai pusat kreativitas, visualisasi, intuisi, dan pengolahan emosional. Kegiatan yang melibatkan pembuatan analogi, menggambarkan perasaan melalui cerita, atau memaknai simbol dalam dongeng, secara langsung mengaktifkan korteks asosiasi di hemisfer kanan, terutama area temporoparietal dan prefrontal dorsolateral (Jensen, 2008). Area-area ini berperan dalam membangun "gambaran mental" dan asosiasi lintas-modalitas yang menjadi fondasi dari aktivitas metaforis dan imajinatif.

Ketika siswa diminta membayangkan dirinya sebagai seekor burung, misalnya, mereka tidak hanya mengaktifkan memori visual tentang burung, tetapi juga memetakan karakteristiknya ke dalam emosi dan pengalaman mereka sendiri. Inilah bentuk kerja neural mirroring dan konstruksi makna personal yang menjadi inti dari proses sinektik.

Otak kiri berperan penting dalam analisis logis, bahasa verbal, dan organisasi informasi. Area Broca dan Wernicke di hemisfer kiri bertanggung jawab atas produksi dan pemahaman bahasa, sementara korteks prefrontal kiri terlibat dalam perencanaan, pemecahan masalah, dan berpikir reflektif (Willis, 2010).

Pembelajaran sinektik akan membawa pada kondisi ketika siswa diminta menjelaskan makna dari metafora yang mereka buat, atau mempresentasikan ide secara lisan maupun tertulis, otak kiri bekerja untuk menyusun gagasan secara terstruktur. Interaksi antara fungsi otak kanan (kreativitas) dan otak kiri (struktur dan sintesis) menghasilkan pola pikir integratif yang sangat dibutuhkan dalam proses belajar kreatif dan bermakna.

## **Bab II Landasan Teoretis dan Konseptual**

### **2.1 Landasan Filosofis dan Psikologis**

#### **2.1.1 Plato dan Perennialisme dalam Pendidikan**

Pembelajaran merupakan bagian dari proses yang ada pada sistem pendidikan. Lahirnya kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari bagaimana guru dan siswa berinteraksi. Di Indonesia metode pembelajaran yang legendaris yaitu Ceramah. Hal ini juga tidak berbeda dengan metode interaksi yang dilakukan oleh para filsuf. Dialog merupakan istilah yang dipakai dalam dunia filsafat dalam kegiatan diskusi atau interaksi antara guru dan murid. Pembelajaran berbasis dialog mengoptimalkan kemampuan berpikir yang pada akhirnya menemukan makna mendalam dari setiap pembahasan. Pada era digital abad ke 21 masih menjadi metode dasar dan pengantar dalam pembelajaran meski secara umum sudah banyak tergeser oleh dunia digital produk dari kecanggihan teknologi.

Model pembelajaran sinektik berisi tentang tanya jawab antara guru dan siswa, siswa dan siswa. Dalam penelitian ini sinektik dibantu dengan tradisi lisan mendongeng yang berisikan cerita analogi kearifan lokal kab. Kuningan. Interaksi dalam proses pembelajaran berisi analogi membuat siswa berimajinasi dalam proses berpikir dan mengembangkan fungsi kognitif melalui gagasan yang dituangkan. Pengembangan model pada penelitian ini didasari pada aliran filsafat Perennialisme. Perennialisme merupakan salah satu aliran filsafat pendidikan yang menekankan pentingnya nilai-nilai universal, abadi, dan rasional dalam pendidikan. Akar filosofis dari perennialisme sangat kuat berakar pada pemikiran Plato.

Plato dalam *The Republic* menekankan pentingnya seni, musik, dan cerita mitologis dalam tahap awal pendidikan, karena media tersebut mampu membentuk citra dan imajinasi anak menuju nilai-nilai ideal. Implikasi ini selaras dengan pendekatan pembelajaran sinektik yang bertujuan memperkuat kemampuan imajinatif dan asosiasi kreatif siswa melalui analogi dan metafora. Walaupun cerita mitologi diseusaiakan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa pengembangan model ini tetap akan memadukan unsur-unsur tradisi lisan seperti cerita rakyat, dongeng, dan pepatah lokal pendidikan berbasis sinektik menjadi sarana yang efektif untuk

mengembangkan daya pikir kreatif sekaligus penanaman nilai-nilai moral yang diwariskan secara budaya.

Pada buku Filsafat Plato karya Frederick Copleston dijelaskan bahwa aliran filsafat Plato sangat relevan dengan tujuan pendidikan Nasional bahwa pembelajaran dilaksanakan untuk membentuk siswa yang bertaqwa, berakhlak dan berakhlak yang baik. Ozmon dan Craver (2012) menyatakan bahwa pendidikan menurut Plato bertujuan membawa jiwa manusia menuju pemahaman akan kebenaran yang lebih tinggi, yang tidak berubah oleh waktu dan tempat. Pendidikan harus membimbing siswa agar mencintai keindahan, kebenaran, dan keadilan yang hakiki. Dalam *The Republic*, Plato menulis bahwa pendidikan harus mempersiapkan siswa untuk mencapai pemahaman tentang dunia yang lebih tinggi, di mana pengetahuan sejati ditemukan dalam dunia ide yang sempurna, jauh melampaui realitas fisik yang kita lihat (A.Ozmon & M.Craver, 2007).

Menurut (Friesen, 2014), Gutek berpendapat bahwa kurikulum yang berlandaskan perennialisme harus menekankan pada pembentukan karakter moral dan intelektual melalui kajian nilai-nilai yang telah teruji oleh waktu. Pendidikan tidak hanya ditujukan untuk menghasilkan individu cerdas secara akademik, tetapi juga berbudi pekerti. Hal ini tercermin dalam pandangan Plato yang menyatakan bahwa pendidikan adalah jalan untuk menciptakan masyarakat yang adil dan tertib (Faiz, 2024).

Gagasan Plato tentang dunia ide (realm of forms) di mana terdapat nilai-nilai universal seperti kebenaran, keadilan, dan kebajikan menjadi dasar bagi perennialisme. Dalam pandangan ini, guru berperan bukan sebagai penyampai informasi, melainkan sebagai pemandu jiwa, membantu siswa “melahirkan” kembali pengetahuan ideal melalui dialog dan refleksi. Ini selaras dengan konsep anamnesis Plato, yang menyatakan bahwa belajar adalah proses mengingat kembali pengetahuan ideal yang sudah tertanam dalam jiwa.

Dengan demikian, jika pendidikan bertujuan membentuk akal budi dan karakter moral peserta didik, maka pendekatan perennialisme berbasis idealisme Platonik memberikan landasan yang kuat. Pendidikan ideal adalah pendidikan yang menekankan penalaran, nilai-nilai abadi, dan pembentukan karakter melalui pemikiran rasional.

### **2.1.2 Marcus Aurelius dan Stoikisme dalam Pendidikan**

Filsafat pendidikan Perennialisme juga didukung oleh Aliran Filsafat Stoikisme, yang dilahirkan melalui pemikiran Marcus Aurelius, menawarkan kontribusi penting bagi pendidikan moral dan karakter. Dalam *Meditations*, Marcus Aurelius menekankan pentingnya tanggung jawab pribadi, pengendalian diri, dan penerimaan terhadap kenyataan yang tidak dapat diubah (Robertson, 2024). Hal ini yang akan memotivasi siswa untuk mengotimalkan kemampuan memunculkan potensi imajinasi kreatif pada aspek keaslian. Stoikisme ini juga relevan dalam pendidikan kontemporer, terutama dalam membentuk ketahanan mental siswa.

(Irvine, 2009) menjelaskan bahwa pendidikan menurut perspektif Stoik bertujuan membentuk individu yang tangguh secara emosional dan bijaksana dalam menghadapi tantangan hidup. Pendidikan semestinya mengembangkan kebijaksanaan praktis dan ketenangan batin (Irvine, 2009). Pandangan ini dipertegas oleh (Pigliucci, 2017) yang menekankan bahwa Stoikisme mengajarkan pentingnya kesadaran diri, pengelolaan emosi, dan penerimaan atas hal-hal yang berada di luar kendali kita. Nilai-nilai tersebut sangat aplikatif dalam konteks pendidikan anak dan remaja yang kerap menghadapi tekanan hidup (Pigliucci, 2017).

Stoikisme juga sangat relevan dengan pendidikan eksistensial, khususnya eksistensialisme etis, yang menekankan kebebasan, tanggung jawab pribadi, dan otentisitas hidup. Pendidikan tidak hanya harus membekali siswa dengan keterampilan intelektual, tetapi juga dengan kapasitas untuk hidup secara sadar dan bermakna. Robertson (2024) menyatakan bahwa Stoikisme menyediakan kerangka reflektif yang kuat untuk mengajarkan ketahanan mental, pengelolaan stres, dan kebajikan praktis (Robertson, 2024).

## **2.2 Teori Belajar yang Melandasi**

### **2.2.1 Teori Konstruktivisme (Vygotsky & Piaget)**

Dalam pandangan konstruktivisme, pengetahuan dibangun secara aktif oleh individu melalui pengalaman dan refleksi. Hal ini sangat paralel dengan alegori *The Cave* dari Plato, di mana pendidikan digambarkan sebagai proses keluar dari kegelapan menuju cahaya pengetahuan. Guru bertugas memandu

siswa untuk membangun makna sendiri, sebagaimana Plato menggambarkan guru sebagai pembimbing yang membantu jiwa menemukan kebenaran.

### **2.2.2 Teori Belajar Sosial (Bandura)**

Teori belajar sosial yang dipelopori oleh Bandura menyatakan bahwa anak-anak memperoleh perilaku bernilai atau bermoral melalui contoh modeling dan penguatan reinforcement. (Maftuh, 2009). Penguatan perilaku yang dilakukan oleh orang dewasa adalah dengan melalui persetujuan, kasih sayang, dan hadiah (Berk, 2006). Teori belajar sosial ini tidak sepenuhnya sejalan dengan teori konstruktivisme yang menganggap bahwa norma dan nilai yang didapat oleh anak tentu harus melewati tahapan konstruksi dari setiap individu secara pribadi. Walaupun ada perbedaan pandangan, namun kedua teori tersebut setuju bahwa norma dan nilai bukan merupakan warisan genetik bawaan lahir (Maftuh, 2009). Tetapi kedua teori itu tetap mengarah kepada penguatan nilai dan norma yang tentunya masih memiliki keterkaitan. Keduanya memberikan penekanan dalam representasi moralitas yang relatif menyeluruh (Gibbs, 1985).

### **2.2.3 Teori Perkembangan Moral (Kohlberg)**

Teori Kognitif tentu tidak terlepas dari perkembangan moral kognitif yang dipelopori oleh Kohlberg dimana pendidikan moral diajarkan secara langsung melainkan dengan penalaran. Perkembangan moral kognitif tidak bebas nilai (Santrock, n.d.) Hal ini diartikan bahwa ada pilihan yang dihadapkan untuk sebuah perilaku sesuai dengan standar moral yang diimbangi hasil dari bernalar. Partisipasi dan diskusi bersama anak-anak dengan memasukkan peraturan dan prinsip kerjasama sehingga anak mempunyai kepercayaan terhadap diri dan terhadap masyarakat (Benninga et al., 1991).

### **2.2.4 Teori Kecerdasan Ekologis (Capra, Goleman)**

Menurut Capra (1995) ecological literacy terkait dengan pedoman-pedoman organisasi ecosystem dalam mendukung sustainable human society. Untuk mencapai hal itu tersebut dibutuhkan kemampuan berpikir sistemik (systems thinking) yang mengakui bahwa dunia ini merupakan satuan yang terpadu (integrated) dan bukan sebagai kumpulan dari bagian-bagian yang terpisah. Dalam systems thinking itu hal yang sangat pokok

adalah memahami saling ketergantungan antara sistem ekologis dan sistem sosial atau sistem lainnya pada keseluruhan tahapan.

Menurut Goleman (2010) Kecerdasan ekologis adalah perpaduan keterampilan kognitif dengan sikap empati terhadap segala bentuk kehidupan. Kecerdasan ekologis memungkinkan semua manusia bisa memahami masalah secara utuh, juga saling memberi pengaruh di antara alam dan dunia yang diciptakan oleh manusia. Tentu saja pemahaman yang demikian perlu pengetahuan yang sangat mendalam. Kita memerlukan bantuan orang lain untuk mendorong kompleksitas kecerdasan ekologis

## **2.3 Imajinasi dan Imajinasi Kreatif**

### **2.3.1 Imajinasi**

Menurut Vygotsky (2004) imajinasi bukan hanya hiburan mental yang menganggur, bukan hanya aktivitas tanpa konsekuensi dalam kenyataan, tetapi lebih merupakan fungsi penting bagi kehidupan. Imajinasi ini akan berpengaruh terhadap pola pikir yang secara jangka Panjang akan membentuk kepribadian. Selama mendongeng, anak-anak membayangkan karakter yang tidak dapat mereka lihat, mengkonseptualisasikan apa yang mereka dengar dari pendongeng dan berpikir tentang apa yang belum mereka alami (Vygotsky, 2004). Hal ini akan membantu guru untuk mengkontekstualkan sebuah pengetahuan kepada anak guna mempermudah pemahaman konsep suatu masalah.

Manusia memiliki tiga macam imaji, yaitu imaji sensasi persepsi, imaji memori, dan imaji- imajinasi. Setiap sistem indra memiliki ketiga macam imajinya masing- masing. Imaji sensasi persepsi adalah imaji yang diperoleh dari luar diri kita (Stimulus luar) melalui idera- indera dan digerakan oleh tenaga luar. Imaji memori adalah imaji yang dikeluarkan dari dalam memori, misalnya hafalan. Imaji Imajinasi adalah imaji yang akhirnya kita hayati. Semua proses tersebut merupakan juga proses kreasi. Hasil kreasinya adalah integrasi antara yang diperoleh dari luar dan yang telah dimiliki sebelumnya oleh stimulus dalam berupa memori. Hal tersebut merupakan juga proses memori karena sebagian dari hasil semua proses itu disimpan sebagai memori. Perbedaan antara proses belajar, berpikir dan kreasi hanyalah dalam perbedaan mutu dan hasil kreasinya. Proses imajinasi dan proses memori

merupakan proses yang berlangsung serempak dan berkesinambungan (Tabrani, 2017). Secara neuropsikologi, imajinasi kreatif melibatkan Default Mode Network (DMN) yang aktif saat berpikir internal. Kegiatan analogi dalam sinektik memperkuat aktivasi DMN memperkaya jalur saraf kreatif anak.

Sifat imajinatif terdapat pada keterbukaan ke arah pengembangan sebuah gagasan yang diperlihatkan oleh seseorang yang mempunyai kemampuan intelektual. Jadi, suatu konsep dikatakan imajinatif jika bisa merangsang subjek untuk mengembangkannya lebih lanjut. Pengertian ini mengarahkan kita pada asal mula sebuah kreativitas. Kreativitas bisa diartikan sebagai kemampuan untuk membuka kemungkinan perkembangan terhadap idee dan gagasan yang sifatnya lebih stabil. Ini berarti bahwa gagasan bisa dijadikan suatu yang baku dalam konsep pemaknaan tertentu, konsep ini akan berkembang (dinamis) dipicu oleh sifat kreatif imajinasi. Imajinasilah yang membuat konsep-konsep pemikiran itu selalu bersifat terbuka untuk dikembangkan lebih lanjut. Pengertian imajinasi menghadirkan realitas bahwa imajinasi berkaitan dengan kemampuannya membentuk dunia virtual. Menghadirkan realitas berarti memasukkan hukum kausalitas ke dalam alam virtual buatan imajinasi, bersamaan dengan bertumbuhnya kesadaran dan emosi yang menyertainya. Asumsi ini dapat kita pahami dengan melihat kenyataan bahwa apa yang dituju oleh upaya kehadiran realitas dalam diri manusia itu tidak pernah merupakan realitas yang konseptual tetapi selalu realitas yang figural. Kita tidak pernah berada dalam sebuah alam konseptual (Murdowo, 2007).

Vygotsky (2004) berpandangan, Setiap tindakan imajinasi memiliki sejarah yang sangat panjang. Misalnya, penciptaan ide, nilai, dan kepercayaan dalam cerita rakyat sering kali mewakili praktik sosial dan budaya historis yang memerlukan bentuk imajinasi tertentu untuk memahami aspirasi masyarakat dan cara hidup tertentu bagi masyarakatnya. Membaca teks kreatif menuntun pembaca untuk berpikir ketika mereka membaca dan menuntun pembaca menggunakan imajinasi mereka (Rahman, 43). Oleh karena itu, ketika anak-anak mengikuti cerita rakyat, mereka terlibat dalam imajinasi bersama atau kolektif dan proses penciptaan pengetahuan baru karena setiap anak dapat diarahkan kepada pemikiran yang lebih dalam.

Imajinasi bisa membantu siswa menjadi baik entah itu siapapun atau berbuat apapun dalam ingatan, pikiran, bayangan atau harapannya. Imajinasi merupakan kekuatan berpikir yang menggambarkan kreatifitas. Imajinasi bisa berkembang dengan baik jika guru bisa memfasilitasi siswa dengan materi yang imajinatif melalui proses pembelajaran yang menstimulus mereka mengembangkan imajinasinya (Supriatna, 2019)

Dasar perkembangan anak adalah hubungan timbal balik antara individu dan kelompok. Artinya, setiap individu anak memiliki kewajiban kepada anggota kelompoknya, untuk berpikir, mengkonseptualisasikan dan bertindak demi kelangsungan hidup kelompok. Penalaran komunal dengan demikian memaksimalkan kepentingan semua anggota individu masyarakat (Gyekye1997; Polly dan Wimer1992; Tagoe2012).

Paradigma baru pendidikan abad 21 adalah pendidikan berbasis otak. Otak itu yang menjadi tanda bahwa manusia merupakan makhluk yang mempunyai akal dan bahasa sebagai pembeda dengan spesies lainnya. Interaksi sosial dengan tradisi lisan diwariskan sejak pertama manusia ada atas bumi. Pembelajaran berbasis otak adalah cara berpikir tentang proses pembelajaran. Kemampuan berpikir pada era global dan era teknologi ini begitu penting bagi para siswa sebagai landasan untuk menguasai ilmu dan peradaban dunia ( Hartati, 2019).

Penelitian otak yang lebih mutakhir menunjukkan bahwa otak adalah pembuat pola. Otak mahir dan sangat senang mengambil informasi acak dan kacau lalu menerbitkannya. Otak, dimungkinkan untuk mengekspresikan perilaku membentuk polanya, menciptakan koherensi dan bermakna. Belajar yang baik adalah yang dikaitkan langsung dengan pengalaman fisik. (Muijs dan Renold, 2009).

Cara berpikir otak kanan bersifat acak, tidak teratur, intuitif, holistik, dan bersifat non verbal. Belahan otak kanan juga berperan sebagai pengatur perasaan dan emosi, kesadaran yang berkaitan dengan perasaan, merasakan kehadiran benda atau orang, pengenalan bentuk, pola, musik, kepekaan warna, kreativitas, visualisasi . Sedangkan otak kiri bersifat logis, sekuensial, linear dan rasional (De Porter, 1999). Kecerdasan otak kanan adalah untuk menemukan asosiasi- asosiasi dari berbagai benda yang sebelumnya

diperkirakan tidak memiliki hubungan sama sekali. Terapis jenis ini melatih seseorang diminta untuk berimajinasi lebih dari biasanya. ( Urfan, 2011)

Kita harus mengakui bahwa otak bagian kiri memegang peranan yang paling penting dalam kegiatan belajar manusia. Namun jika tidak diseimbangkan dengan optimalisasi otak kanan tentu anak akan mengalami kendala dalam menghubungkan konsep yang bersifat abstrak dengan konsep yang sudah terdefinisi di otak kirinya. (Supriatna, 2020).

Pemikiran pedagogis pendongeng juga membantu memahami tindakan mereka dalam gaya bertanya, jenis cerita yang mengandung nilai dan konsep, seperti konsepsi perilaku yang baik, di balik cerita ini. Pengajaran yang efektif untuk anak-anak termasuk tindakan guru yang disengaja untuk mendukung pembelajaran siswa. (Agbenyegya, 2017)

Ketika anak-anak terlibat dalam cerita rakyat yang kaya dengan orang dewasa, jalan hidup mereka dapat menjadi kreatif secara historis dan saat ini, memungkinkan mereka untuk mengembangkan tubuh nilai-nilai material dan spiritual, yang dapat mempersiapkan mereka untuk lebih memahami dunia mereka (Adjei 2007; Mara 2006; Namulunda 2011).

Dalam proses mengingat informasi yang diberikan guru, siswa mengalami retensional dimana informasi secara simbolis melalui dua cara, yaitu dengan cara imajinatif dan secara verbal. Cara verbal lebih jauh lebih penting daripada secara imajinatif. Namun pada kenyataannya keduanya tidak bisa dipisahkan karena verbal dilakukan sebagai penguat apa yang ada pada memori (Bandura, 1986)

Kata-kata dalam bercerita menstimulus ingatan semantik yang mengaktifkan kemampuan asosiasi, kesamaan dan pertentangan. Cerita memberikan skema bagi manusia untuk menandai atau menambahkan suatu informasi bagi memori. Citra atau gambar konkret melibatkan emosi kita, sedangkan rasa kebermaknaan memberikan konteks dan petunjuk tentang sesuatu yang baru. Itulah kenapa ketika kita berkenalan dengan orang baru, kita akan lebih mudah mengingat namanya jika kita melakukan interaksi yang intens dengan duduk bersama, saling berhadapan dalam situasi tertentu (Jensen dan Markowitz, 2002 ).

Salah satu prinsip utama pendidikan imajinatif adalah bahwa topik apa pun dapat dibuat relevan dan mudah diingat oleh anak-anak (atau, memang,

orang dewasa) dengan penggunaan alat kognitif yang berseni. (Egan, 2005). Imajinasi yang merupakan dorongan untuk terciptanya kreatifitas dalam membentuk pengetahuan akan diarahkan melalui keaslian tulisan yang penuh dengan analogi dalam model sinektik.

Imajinasi didorong tidak hanya oleh keterlibatan emosional dan upaya intelektual, tetapi juga oleh kepenuhan fisik kita dalam lingkungan. Imajinasi diperkaya oleh kesempatan untuk merasakan, berpikir, mengalami, dan dimiskinkan atau dibatasi oleh kekurangannya. Tetapi imajinasi juga rentan terhadap pemaksaan cara-cara rutin untuk merasakan, berpikir, dan mengalami, semacam "*scripting*" yang membuat pemahaman yang mendalam atau orisinalitas kreatif sulit dicapai. (Fettes, 2010).

### **2.3.2 Imajinasi Kreatif**

Penggabungan dua kata menjadi satu istilah yang memiliki keterkaitan satu sama lain dalam makna yang lebih luas namun mendalam. Imajinasi kreatif bisa diartikan sebagai sebuah imaji baik itu dalam bentuk imaji sensasi persepsi, imaji memori, dan imaji- imajinasi yang mengarah pada suatu kreatifitas yang ada pada individu manusia. Secara sederhana imajinasi kreatif sama dengan daya khayal manusia yang memungkinkan manusia untuk menciptakan pengetahuan – pengetahuan baru, karya baru, dan kemampuan baru yang tak pernah ada. Pernyataan ini dikutip dalam jurnal (Worst, 2007) dan (Kimmel & Groth, 2024). Berberapa tokoh seperti Thomas Edison, Alexander Geaham Bell, maupun yang sangat kita kenal yaitu Albert Einstein sebagai pencetus karya – karya baru dan pengetahuan – pengetahuan baru yang bermanfaat bagi kehidupan dan menjadi revolusi yang mendunia semuanya berasal dari pengamatan dan pengimajinasian dalam berpikir. Pemikiran yang imajinatif dapat mengembangkan sesuatu yang baru bahkan hal yang belum pernah ada berdasarkan penemuan yang didapat maupun dari pengandayan khayalan. Tentu saja imajinasi tersebut dapat direalisasikan dengan bantuan teknik dan pengetahuan yang mumpuni. Maka dari itu seseorang yang hanya berimajinasi dengan seseorang yang berimajinasi dengan didukung pengetahuan dan kemampuan akan sangat berbeda.

Istilah Imajinai kreatif muncul dalam dunia sains diperkenalkan dalam bukunya Ribot, T. (1906). Dan Berjudul *Essay On The Creative*

*Imagination*. Yang Diterbitkan Oleh Kegan Paul, Trench, Trubner & Co. Namun sebelum buku ini muncul sebenarnya Imajinasi Kreatif Juga sudah menjadi fokus pemikiran salah satu tokoh Sufi Dunia yaitu Ibnu Arrabi pada tahun 1200 Masehi (Kamaliah, 2021). Keindahan ilmu pengeatahuan selalu terungkap walau sudah terputus jauh dari induk awalnya. Banyak aspek Imajinasi Kreatif yang dibahas dalam buku itu dan Konsep Imajinasi kreatif dalam ranah tasauf, namun yang akan kita dalam tulisan kali ini adalah Imajinasi Kreatif yang berakitan dengan tumbuh kembang anak pada sisi pedagogi.

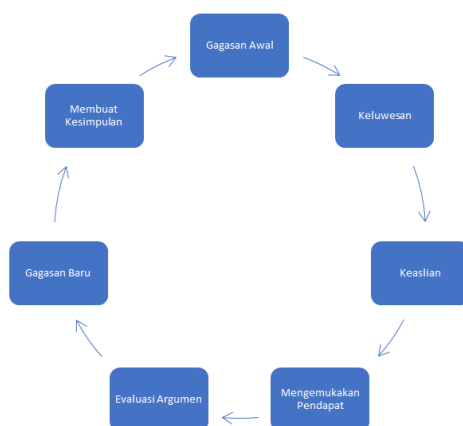
Teori Imajinasi kreatif yang dikemukakan oleh Ribot menjadi hal yang menarik bagi Vygotsky salah satu psikolog Rusia yang juga salah satu tokoh yang tertarik terhadap Pendidikan pada awal abad ke 19. Imajinasi Kreatif adalah siklus yang terjadi dalam proses terjadinya penciptaan baik itu gagasan, Tindakan atau produk yang tercampur antara kekuatan aspek emosional dan aspek intelektual dalam diri manusia. Ini terjadi tentu dari psoses yang Panjang yang terbentuk dari ragam informasi yang telah diterima sebagai sebuah informasi atau stimulus.

Imajinasi Kreatif ini bisa menjadi landasan filosofis yang masih relevan untuk pembelajaran yang lebih berdaya guna pada abad ke 21. Aspek emosional atau afeksi sangat perlu diperhatikan karena ini sangat menunjang kemampuan anak dalam proses belajar. Intelektual anak tidak akan berkembang dengan baik jika emosi anak tidak berkembang dengan seharusnya. Keselarasan Intelektual dan emosi bisa dianalogikan sebagai sepasang hak pada sepasang sepatu. Akan bermanfaat, nyaman dan berfungsi dengan baik jika tinggi sepatunya sama. Jika tidak sama, mungkin masih bisa dipakai namun harus mengurasa energi yang lebih banyak karena harus berhati- hati ketika melangkah. Beberapa faktor yang dapat mendukung tumbuhnya kreativitas anak yaitu motivasi individu, pola pengasuhan dan sistem pendidikan yang menjadi acuan tentang kebiasaan yang dilakukan (Rachmawati & Kurniati, 2010).

Semua manusia mempunyai kebutuhan dasar termasuk anak. Intelektual bisa jadi tidak lebih utama dari kebutuhan Emosional. Inilah yang menjadi sorotan utama bahwa kenapa dalam pembelajaran pada usia Sekolah dasar harus dibuat menyenangkan. Anak dibiarkan bermain agar secara

emosional anak siap sebelum menadapatkan pengajaran yang sifatnya informasi berupa pengetahuan. Dalam pembelajaran, cara kerja resonansi emosional yang diusulkan bisa menuju pada percobaan yang umumnya menguji peran emosi dalam pemikiran kreatif atau proses kognitif. Resonansi emosional bisa dilakukan cara meningkatkan kreativitas individu. (Lubart et al., 2010). Idealnya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang hakiki presentasi pelatihan emosinal siswa dan kognitif siswapun harus dihitung secara presisi.

Imajinasi kreatif merupakan sebuah proses panjang yang diawali oleh proses berpikir kritis yang bersinergi dengan kemampun berpikir kreatif. Contoh imajinasi yang terkristalisasi atau terwujud termasuk perangkat teknis, mesin, atau instrumen apa pun. Ini diciptakan oleh imajinasi kombinasi manusia dan tidak sesuai dengan model apa pun yang ada dalam kenyataan, tetapi mereka memiliki yang paling persuasif, aktif, dan asosiasi praktis dengan kenyataan bahwa begitu mereka diberi bentuk material, mereka menjadi sama nyatanya dengan hal-hal lain dan mempengaruhi lingkungan nyata di sekitarnya. Produk imajinasi semacam itu memiliki sejarah yang sangat panjang, yang mungkin bermanfaat untuk diuraikan secara singkat. Bisa dikatakan bahwa perkembangan mereka mengambil jalur melingkar. (L. E. V. S. Vygotsky, 2015).



Unsur-unsur dari mana mereka dibangun diambil oleh penemu manusia dari kenyataan. Dalam benak penemu ini, dalam pikirannya, elemen-elemen ini mengalami pengerjaan ulang yang rumit dan diubah menjadi produk imajinasi. Akhirnya, begitu mereka diberi bentuk materi,

mereka kembali ke realitas, tetapi kembali sebagai kekuatan aktif baru dengan potensi untuk mengubah realitas itu. (L. E. V. S. Vygotsky, 2015)

Jika disederhanakan keutuhan siklus Imajinasi Kreatif bisa dilihat pada diagram tersebut. Mengalir saling bersambung antara satu posisi dengan posisi yang lainnya. Secara teoritik awal mula proses imajinasi kreatif ada pada posisi gagasan awal, dimana pada saat itu seorang anak mempunyai pertanyaan dalam pikirannya. (Zultrianti et al., 2023).

Dari pikiran itulah akan bersambung dengan keluwesan, keaslian, kemudian mendapat ide baru, kemudian mengevaluasi pendapat setelah banyak berdiskusi atau membaca, lalu munculah gagasan baru dari apa yang dipertanyakan sehingga sampai pada tahap akhir yang merupakan kesimpulan. Kesimpulan inilah yang dijadikan sebagai sebuah ciptaan asli dari sosok manusia atau anak dalam proses panjang yang terjadi.

Siklus di atas nampak hanya sebagai sebuah siklus pembelajaran pada aspek kognitif. Namun sejatinya proses belajar yang terjadi pada manusia tidak akan semudah itu. Manusia sebagai sosok organisme yang mempunyai sistem hormonal tentu memiliki kebutuhan – kebutuhan dasar lainnya yang bersifat emosional. Emosi yang tidak diselesaikan sebelum pembelajaran akan menghambat siklus imajinasi kreatif itu berlangsung dengan baik. Hal ini yang menjadi faktor utama bagaimana pedagogi dibuat secara kreatif tanpa melulu menggugulkan kemampuan kognitif (Supriatna, 2019).

Orang tua dan Guru sebagai orang terdekat anak mempunyai peranan penting sebagai bekal dasar untuk menemani tumbuh kembang anak. Emosi anak sebagai sebuah fitrah sudah terlihat sejak lahir dari tangisan sang bayi. Penjagaan dengan segenap cinta kasih dan perhatianlah yang menjadikan anak berhenti menangis. Pelukan dan asupan gizi melalui air susu ibu menjadikan kebutuhan dasar sebagai manusia terpenuhi, keamanan dan kenyamanan. Kebutuhan manusia tentu akan terus bertumbuh dan berkembang sesuai usia. Semakin banyak dan semakin kompleks

Pendidikan terbagi menjadi 3 ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Siklus imajinasi kreatif mewadahi keseluruhan aspek itu jika memang dilakukan secara terintegrasi dengan segala keterbukaan dari orang tua dan guru untuk memfasilitasi siswa mencapai puncak akhir siklus yaitu membuat kesimpulan. Membuat kesimpulan diartikan sebagai sebuah

pemahaman secara sadar dari individu anak melalui proses pendampingan fisik dan penerimaan (psikomotor) secara emosional (Afektif) dari orang dewasa bahwa informasi, atau kejadian yang terlihat atau dialami adalah sebuah ilmu pengetahuan ( Kognitif).

## **2.4 Tradisi Lisan**

Tradisi lisan erat kaitannya dengan sastra lisan dan menjadi bagian dari terlaksananya pembelajaran model sinektik. Cerita analogi dalam model sinektik adalah bagian dari sebuah tulisan yang akan disampaikan secara lisan oleh guru kepada peserta didik di dalam pembelajaran. Semakin imajinatif tulisan maka akan semakin mudah dalam proses kognisi sebagai konfirmasi logis dan empiris atas informasi dan kesan dan pesan yang diutarakan oleh Penulis. Tradisi lisan berperan penting dalam mengembangkan keseimbangan kognitif-afektif siswa. Aktivitas bercerita menurut National Storytelling Network (2020) akan mengaktifkan sistem kognitif kompleks seperti mendengarkan aktif, pengolahan emosional, visualisasi mental, dan interpretasi nilai. Kegiatan mendongeng juga memperkuat ikatan sosial dan memperkaya kemampuan verbal anak. Menurut Vansina (1985), tradisi lisan adalah "pesan verbal yang disampaikan secara turun-temurun dan dianggap memiliki makna sosial penting." Ini mencakup bukan hanya isi pesan, tetapi juga cara penyampaian yang khas—intonasi, ekspresi wajah, gesture tubuh, dan interaksi emosional. Terkadang bahasa dan tulisan yang terlalu ilmiah dan terspesialisasi tidak selalu menjamin perluasan pengetahuan dan pemahaman. Gaya bahasa seperti itu bisa menjadi penjara pengetahuan dan pemahaman yang kaku untuk hubungan intelektual. (Murdowo, 2007)

Sebuah tradisi lisan itu sendiri mengandung unsur seni atau sastra. Sastra lisan juga hidup dan hadir dalam tradisi lisan yang berkembang pada masyarakat penuturnya (Amir dalam Ulfa, 2021). Sastra lisan merupakan salah satu kebudayaan yang disebarkan secara turun temurun secara lisan dari mulut ke mulut. Melalui sastra lisan ini anak akan mampu bercerita dengan bebas sesuai dengan imajinasinya sendiri. Teks cerita imajinasi adalah cerita khayalan yang bersifat rekaan dan berasal dari daya kreativitas pengarang dalam menuangkan imajinnya pada teks cerita (Widuroyekti, dalam Nugraha, 2020). Sastra lisan juga dapat merangsang kemampuan anak dalam menulis teks cerita. Sejalan dengan hal tersebut, (Nurgiyantoro dalam Nugraha, 2020) berpendapat pula bahwa kegiatan menulis adalah suatu bentuk manifestasi kemampuan dan keterampilan berbahasa

paling akhir dikuasai pelajar bahasa setelah kemampuan mendengarkan, berbicara, dan membaca.

Perlakukan anak-anak seolah-olah mereka adalah pembicara, meskipun mereka belum berbicara. Anak-anak belajar sejak dini tentang cara kerja percakapan (bergiliran, melihat dengan penuh perhatian, menggunakan ekspresi wajah, dll.) selama mereka memiliki pengalaman berbicara dengan orang dewasa. Dorong interaksi di antara anak-anak. Pembelajaran teman sebaya merupakan bagian penting dari perkembangan bahasa, terutama pada kelompok usia campuran. Kegiatan yang melibatkan berbagai bahan harus mempromosikan pembicaraan. Harus ada keseimbangan antara aktivitas individu dan aktivitas yang memupuk kolaborasi dan diskusi, seperti permainan drama, pembuatan balok, berbagi buku, atau pertukangan. (Genishi, 1988)

Cerita akan menyenangkan anak-anak maupun orang dewasa jika penulis, pencerita, dan pendengar sama-sama baik karena cerita adalah salah satu bentuk sastra yang dapat dibaca atau hanya disimak oleh orang yang tidak dapat membaca (Sanjaya, 2016). Ada beberapa hal pokok dalam cerita yang tidak dapat dipisahkan, yakni karangan, pengarang, penceritaan, pencerita atau pendongeng, dan penyimakan, serta penyimak Majid dalam Sanjaya, 2016. Kebermanfaatannya pada masa lampau tentu tidak berarti pada masa sekarang sudah tidak berarti. Keutaman tradisi lisan dan tulisan yang bisa berdiri sendiri tanpa ketergantungan terhadap alat bantu listrik atau teknologi canggih tentu tetap bisa menjadi pilihan untuk bahan ajar ataupun media dalam mempelajari suatu hal. Berbeda dengan gadget canggih yang keberadaanya bergantung terhadap yang lain. Laptop yang butuh listrik untuk menyala. Video call yang akan tersabung jika ada kuota, dan lain sebagainya. Pada dasarnya, tujuan utama dari bercerita adalah untuk berkomunikasi atau bertukar informasi dengan orang lain. Ingatlah bahwa orang tua, pengasuh, guru, dan wali adalah sumber utama dalam perkembangan bahasa. Anak-anak akan saling mengambil pelajaran dari setiap kejadian yang dialami, tetapi orang dewasa adalah pembicara utama, penanya, pendengar, penanggap, dan penopang perkembangan dan pertumbuhan bahasa di keluarga atau ruang kelas. Terus dorong interaksi saat anak mulai memahami bahasa tertulis. Anak-anak di kelas dasar dapat terus mengembangkan kemampuan dan keterampilan lisan dengan saling berkonsultasi, mengajukan pertanyaan, dan memberikan informasi dalam berbagai situasi. Setiap bidang kurikulum ditingkatkan melalui bahasa,

sehingga hampir tidak ada ruang kelas yang penuh dengan pelajar aktif (Genishi, 1988). Penyampaian pikiran secara efektif, mengharuskan seorang bercerita dengan memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikannya (Sanjaya, 2016). Sementara itu, Tarigan (1981) mengungkapkan tiga tujuan umum dari kegiatan bercerita yaitu: 1). Menginformasikan dan melaporkan (to inform); 2). Menjamu dan menghibur (to entertain), dan 3). Merajuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan (to persuade).

Secara garis besar unsur-unsur penyajian cerita yang harus dikombinasikan secara proporsional adalah sebagai berikut: 1). Narasi; 2). Dialog; 3). Ekspresi (terutama mimik muka); 4). Visualisasi gerak/Peragaan; 5). Ilustrasi suara, baik suara lazim maupun suara tak lazim; 6). Media/alat peraga (bila ada), 7). Teknis ilustrasi lainnya, misalnya lagu, permainan, musik, dan sebagainya (Sanjaya, 2016). Adapun manfaat bercerita ditinjau dari beberapa aspek, adalah: 1). membantu pembentukan pribadi dan moral anak; 2). menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi; 3). memacu kemampuan verbal anak; 4). merangsang minat menulis anak, dan 5). membuka cakrawala pengetahuan anak (Musfiroh dalam Sanjaya, 2016).

Sastra lisan merupakan salah satu karya sastra yang penyebarannya lebih banyak jika digandingkan dengan menggunakan lisan. Artinya, paparan cerita yang ditampilkan alam sastra lisan sampai pada penikmatnya melalui indra pendengaran. Sastra lisan biasa disebut juga dengan folklor. Sudikan (2018) mengemukakan dalam jurnalnya bahwa folklor merupakan payung utama studi sastra lisan. (Vansina, n.d.) Pemahaman ini sejalan dengan konsep tradisi lisan yang diungkapkan oleh Finnegan bahwa tradisi lisan bersifat verbal, verbal (tidak tertulis), milik masyarakat, fundamental dan bernilai, diturunkan dari generasi ke generasi (Finnegan, 1992). Dengan demikian tradisi lisan dapat dikatakan sebagai suatu kebiasaan yang dilakukan oleh suatu masyarakat yang diturunkan dari generasi ke generasi dengan tujuan agar nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dapat dipertahankan sehingga dapat menjadi pedoman bagi masyarakat dalam kehidupannya. Tradisi lisan terkandung peristiwa sejarah, adat istiadat, cerita, dongeng, peribahasa, lagu rakyat, mantra, nilai moral, dan nilai agama (Nurhayati, 2017).

Pada dasarnya keterampilan dalam menulis folklor ini dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk mempelajari suatu hal secara mendalam, sehingga

nantinya anak dapat menyampaikan apa yang diketahuinya melalui tulisan. Sejalan dengan hal tersebut, Tarigan (1990: 15) menyatakan bahwa menulis dapat diartikan sebagai kegiatan menuangkan ide gagasan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai media penyampai.

Bercerita, salah satu bentuk komunikasi paling dasar, telah digunakan untuk menyampaikan ide, nilai, identitas, dan budaya. Secara historis, mendongeng telah digunakan untuk mendidik dan menghibur (Roney, 1989). Mendongeng sebagai bagian dari bercerita telah didefinisikan oleh National Storytelling Network sebagai interaksi antara kata-kata dan tindakan (misalnya, vokalisasi, gerakan fisik, dan atau isyarat) untuk menceritakan sebuah cerita yang memungkinkan pendengar untuk menggunakan imajinasi mereka. Ketika cerita diceritakan dari satu orang ke orang lain, cerita itu “diciptakan bersama” penonton menghasilkan gambaran mental dan menafsirkan cerita seperti yang diceritakan, atau dibangun, oleh pendongeng (Roney, 1989).

Rubin dan Rubin (2005) menyoroti bahwa sebuah cerita adalah bentuk terorganisir dari beberapa narasi yang menerangi makna cerita atau pelajaran moral. Mendongeng dapat menghasilkan kepuasan, pemenuhan, validasi, penegasan, ketahanan, empati, perasaan melampiaskan atau katarsis, ajakan bertindak, perasaan menentang ide-ide arus utama, perasaan memiliki atau makna yang lebih besar di luar diri, dan pembentukan atau validasi.

Haigh dan Hardy (2011) berpendapat bahwa mendongeng paling efektif bila digunakan dengan budaya yang memiliki tradisi lisan. Cerita harus dibangun dengan hati-hati dengan unsur-unsur yang relevan untuk kelompok sasaran tersebut dan mempertimbangkan pola komunikasi, sistem nilai, tradisi sejarah, peristiwa penting, serta pola kekerabatan dan struktur keluarga. Lebih jauh lagi, meskipun mendongeng mungkin merupakan sarana yang efektif untuk berbagi dan memperoleh informasi kesehatan, mungkin perlu mempertimbangkan bentuk-bentuk penyebaran informasi lainnya untuk beberapa kelompok yang mungkin tidak memiliki tradisi lisan yang kuat.

Banyak peneliti telah menemukan hubungan penting antara membaca nyaring untuk anak-anak prasekolah dan keberhasilan literasi mereka di kemudian hari (Ferreiro & Taberosky, 1982; Kontos & Wells, 1986). Wells (1986) menyatakan bahwa jumlah jam membaca anak selama tahun-tahun prasekolah mereka adalah prediktor terbaik dari prestasi membaca anak nanti di sekolah.

Membaca buku dengan nyaring tidak hanya meningkatkan skor prestasi membaca, tetapi juga kemampuan mendengar dan berbicara. Suatu acara mendongeng, kata-kata tidak dihafal, tetapi diciptakan kembali melalui pertunjukan spontan, energik, dibantu oleh partisipasi dan interaksi penonton. Dalam acara mendongeng tradisional lisan, referensi utama adalah cerita, dalam substansi yang muncul, imajinatif, dan hubungan antara pendongeng dan pendengar, dalam ruang pertunjukan interaktif yang cair.

Collins (1999) menetapkan bahwa mendongeng memiliki banyak kegunaan dalam pendidikan anak-anak sekolah dasar. Dia menyimpulkan bahwa cerita memberikan kerangka konseptual untuk berpikir, yang memungkinkan anak-anak untuk menyusun pengalaman menjadi suatu kejadian menyeluruh yang bisa mereka pahami. Cerita memungkinkan mereka untuk memetakan pengalaman secara mental dan melihat gambar di kepala mereka; menceritakan kisah-kisah tradisional memberi anak-anak model bahasa dan pemikiran yang dapat mereka tiru.

Konteks pendidikan, tradisi lisan menjadi sumber daya yang sangat berharga untuk: Mengembangkan kemampuan bahasa dan narasi, Menumbuhkan kepekaan budaya, Merangsang imajinasi kreatif dan berpikir simbolik, Menguatkan hubungan sosial antar peserta didik.

## **2.5 Relevansi dengan Pembelajaran IPS SD**

Model ini sangat cocok diintegrasikan ke dalam IPS karena mengembangkan pemahaman nilai sosial, budaya, dan empati secara kreatif. IPS membantu siswa untuk mampu berfungsi sebagai warga negara yang baik dalam suatu bangsa yang demokratis (Banks, 1990). Hal ini sejalan dengan yang diutarakan oleh The National Council Of The Social Studies bahwa tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial membantu generasi muda mengembangkan kemampuan membuat keputusan yang cerdas dan bernalar bagi kebaikan umum sebagai warga masyarakat yang majemuk dalam budaya dan demokratis dalam suatu dunia yang saling memiliki ketergantungan (NCSS, 1994).

Teori belajar sosial yang dipelopori oleh Bandura menyatakan bahwa anak-anak memperoleh perilaku bernilai atau bermoral melalui contoh modeling dan penguatan reinforcement. (Maftuh, 2009). Penguatan perilaku yang dilakukan oleh orang dewasa adalah dengan melalui persetujuan, kasih sayang, dan hadiah (Berk, 2006). Teori belajar sosial ini tidak sepenuhnya sejalan dengan teori

konstruktivisme yang menganggap bahwa norma dan nilai yang didapat oleh anak tentu harus melewati tahapan konstruksi dari setiap individu secara pribadi. Walaupun ada perbedaan pandangan, namun kedua teori tersebut setuju bahwa norma dan nilai bukan merupakan warisan genetik bawaan lahir (Maftuh, 2009). Tetapi kedua teori itu tetap mengarah kepada penguatan nilai dan norma yang tentunya masih memiliki keterkaitan. Keduanya memberikan penekanan dalam representasi moralitas yang relatif menyeluruh (Gibbs, 1985).

Teori Kognitif tentu tidak terlepas dari perkembangan moral kognitif yang dipelopori oleh Kohlberg dimana pendidikan moral diajarkan secara langsung melainkan dengan penalaran. Perkembangan moral kognitif tidak bebas nilai (Santrock, n.d.) Hal ini diartikan bahwa ada pilihan yang dihadapkan untuk sebuah perilaku sesuai dengan standar moral yang diimbangi hasil dari bernalar. Partisipasi dan diskusi bersama anak-anak dengan memasukkan peraturan dan prinsip kerjasama sehingga anak mempunyai kepercayaan terhadap diri dan terhadap masyarakat (Benninga et al., 1991).

Keterampilan berpikir merupakan kebutuhan hidup sehingga WHO menetapkan sepuluh keterampilan hidup yang salah satunya adalah berpikir kreatif yang merupakan bagian dari ketrampilan berpikir tingkat tinggi (Sani, 2019). Berpikir merupakan sebuah kompetensi yang menjadi sebuah kompetensi yang dihasilkan dari pembelajaran IPS, termasuk dalam pembelajaran di sekolah dasar. Kreatif merupakan sebuah potensi yang dimiliki oleh setiap individu dalam merespon sesuatu. Berpikir kreatif perlu dikembangkan sejak dini agar bisa menjadi bekal di kemudian hari dalam merespon kondisi di sekitar mereka dan memecahkan masalah.

Berpikir kreatif dalam ilmu pengetahuan sosial tentu bukan berarti tanpa batas dan bebas norma. Ranah berpikir kreatif pada ilmu pengetahuan sosial ini merupakan salah satu cara yang menunjang siswa agar mampu mengoptimalkan kemampuan berpikir anak. Kemampuan berpikir dalam bidang ilmu pendidikan sosial ini juga yang akan menjadi pendorong siswa dalam mengejar kompetensi memecahkan masalah.

Beyer dalam (Banks, 1990) mengutarakan bahwa pemecahan masalah adalah salah satu bagian dari strategi berpikir kognitif. Sintesa merupakan bagian dari strategi kognitif yang ada pada bagian berpikir mikro. (Banks, 1990). Dengan pendapat tersebut tentunya memperkuat bahwa Berpikir kreatif yang pengaruhnya

terhadap kemampuan pemecahan masalah dan keterampilan sintesa relevan jika diajarkan kepada siswa sekolah dasar dalam mata pelajaran IPS.

Keterampilan berpikir didefinisikan oleh Bayer sebagai pencarian makna dan sebagai suatu proses mental yang dilakukan individu untuk memaknai pengalaman yang diperolehnya (Maftuh, 2009). Dalam menghadapi perubahan aspek kehidupan yang berlangsung dengan sangat cepat pada era globalisasi ini, masyarakat harus mampu berpikir kreatif, bertindak cepat dan tepat, mampu menyelesaikan masalah secara efektif, dan mampu mengadaptasi terhadap perubahan yang terjadi. (Bagceci & Ozyurt, 2014). Keterampilan belajar dan inovasi yang dibutuhkan pada abad 21 adalah kreatifitas, kemampuan berpikir kritis, kemampuan berkolaborasi, dan kemampuan berkomunikasi. (Fadel, 2010)

Sekolah harus mengajarkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam upaya mempersiapkan lulusan untuk bekerja dan belajar seumur hidup. (Gelven & Stewart, 2001). Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keinginan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses kegiatan pada diri siswa. Media juga bisa membawakan pesan serta informasi belajar dengan keandalan yang tinggi dengan pengulangan tanpa merubah isi. (Sapriya, 2009). Ini juga sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Winataputra, 1989) bahwa media pembelajaran IPS harus memberikan rangsangan kognitif. Adanya rangsangan kondisi psikologis tersebut para siswa akan akan merasa tertantang untuk meningkatkan taraf moralitasnya.

Guru dituntut untuk mahir dan kreatif membuat media sesuai dengan kebutuhan dan jenis media beserta kegunaanya (Sapriya, 2009). Hilangnya keteladan dalam bersosialisasi yang baik dalam rumah sudah menjadi resiko dari hadirnya sebuah kecanggihan teknologi. Tradisi lisan yang merupakan budaya bangsa sebagai sebuah media penyampaian informasi dan nilai moral lewat interaksi dan cerita nampak berkurang kerestariannya. Warisan budaya baik lisan maupun tulisan merupakan bagian dari sejarah yang harus dijaga untuk sebuah ketutuhan nilai- nilai kebangsaan. Berwawasan global dan penerimaan terhadap teknologi merupakan sebuah keharusan dalam era globalisasi. Namun menjaga jatidiri bangsa, sebagai sebuah bangsa yang mempunyai nilai- nilai kehidupan yang telah diajarkan oleh para leluhur tidak serta merta untuk ditinggalkan dan juga dipunahkan.

Penghargaan terhadap masa lalu merupakan bagian dari sejarah yang tentu harus diajarkan di sekolah dasar. Walaupun pelajaran sejarah tidak diajarkan secara terpisah tapi nilai- nilai luhur di masa lalu tentu akan menguatkan jiwa dan cara pandang siswa sebagai warga negara Indonesia. Namun substansi dari sejarah itu sendiri tetap diajarkan. Salah satu tujuan Kompetensi IPS SD Memahami Sejarah, Kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di Lingkungan kabupaten/ Kota dan Provinsi. (Sapriya, 2019). Kemudahan masuknya kebudayaan luar melalui tontonan yang ada dilayar gawai akan sedikit bisa disaring jika rasa jati diri sebagai seorang warga Indonesia sudah kuat tertanam. Sekolah bisa mengambil peran melalui pembelajaran IPS.

Menurut Olivia 1992 dalam ( Effendi: 2019 ) ada tiga kategori dasar yang membagi tujuan dari pembelajaran yang bisa merefleksikan seperangkat kepercayaan dan asumsi mengenai siswa belajar dan berperilaku, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Tokoh dari ranah Kognitif Bloom dan kawan-kawan (1956) telah mengembangkan taksonomi tujuan pendidikan yang berkaitan dengan perkembangan intelektual siswa. Keenam kemampuan kognitif tersebut adalah Mengingat, Memahami, Mengaplikasikan, Analisa, Sintesa dan Evaluasi. Berpikir kreatif masuk kepada ranah kognitif pada bagian sintesa, dimana sintesa merupakan sebuah kompetensi dimana anak harus bisa berpikir original dengan mengambil bagian- bagian yang telah dipelajari menjadi kesatuan yang utuh. Keterampilan dalam sintesa ini ditandai dengan kemampuan dalam mengembangkan, menciptakan, menyusun, merencanakan dan memecahkan masalah. Kemampuan ini bisa dikategorikan sebagai suatu proses kreatif karena membentuk keutuhan yang menyeluruh dari sesuatu yang baru, serta diperoleh melalui kombinasi antara pengetahuan sebelumnya dengan pemahamannya. (Effendi, 2009).

Pengetahuan tentang karakter pahlawan dan para pejuang masa lalu, para pekerja kasar di lingkungan terdekat tentu tidak akan dikenal jika tidak diceritakan sebagai sebuah pengetahuan pada aspek ranah kognitif. Keindahan tanah air yang subur makmur tidak akan mereka bisa lihat namun bisa diimajinasikan lewat gambar dan cerita. Perihnya perjuangan masa lalu dan kerja keras dalam bekerja bisa diajarkan dengan cerita yang berisi analogi untuk dijadikan dongeng pada pembelajaran di kelas. Runtaian cerita tersebut akan diceritakan dengan tulisan berisi analogi yang ada pada model sinektik. Anak tidak akan merasa jenuh dalam

mendapatkan informasi. Imajinasi mereka akan bermain sehingga pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan.