

## Meningkatkan Pola Berpikir Anak di Perpustakaan Menggunakan *Storytelling Games*

Angelia Selma Ananda

Unit Pelaksa Terpadu Perpustakaan Universitas Cenderawasih, Jayapura

Email: [angeliaselma29@gmail.com](mailto:angeliaselma29@gmail.com)

Diajukan: 29-08-2022 Direvisi: 27-11-2023 Diterima: 27-11-2023

### INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran perpustakaan terhadap perkembangan pola berpikir anak dengan menggunakan *storytelling games* untuk mengeksplorasi penggunaan pembelajaran yang didesain game yang mudah dan simple sehingga benda-benda disekitar yang efektif dalam mengembangkan pemikiran kritis di kelompok anak-anak. Peran perpustakaan sangat dibutuhkan karena perpustakaan merupakan lembaga yang dekat dengan masyarakat, sehingga mampu membantu guru dan orang tua dalam melatih pola berpikir anak menjadi pola berpikir yang kritis menggunakan *storytelling games*. Penelitian ini berfokus pada peran perpustakaan terhadap pola berpikir anak dengan menggunakan *storytelling games*. *Storytelling games* dapat menjadi salah satu alat untuk meningkatkan pola berpikir anak yang bisa digunakan oleh perpustakaan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Metode penelitian menggunakan metode studi literatur. Sumber dan proses pengumpulan data dalam metode studi literatur dilakukan dengan mengakses informasi dari perpustakaan, membaca, mencatat, dan mengolah bahan penelitian. Analisis data dilakukan melalui rangkuman dari sumber-sumber yang telah ditemukan. Proses analisis melibatkan reduksi data, penyajian data, reduksi data kembali, dan penarikan kesimpulan dari informasi yang telah dikumpulkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perpustakaan memiliki peran meningkatkan pola berpikir anak melalui *storytelling game*, seperti menambah keceriaan, meningkatkan imajinasi dan semangat. Metode yang digunakan dalam *story telling* berupa metode *narrating* dimana hal ini membutuhkan peran perpustakaan untuk meningkatkan semangat anak dan mengatur emosi anak.

**Kata kunci :** Perpustakaan; Pola Berpikir; *Storytelling Games*

### ABSTRACT

This research aims to determine the role of libraries in the development of children's thinking patterns by using *storytelling games* to explore the use of learning designed in easy and simple games so that the objects around them are effective in developing critical thinking in groups of children. The role of libraries is very much needed because libraries are institutions that are close to the community, so they can help teachers and parents in training children's thinking patterns to become critical thinking patterns using *storytelling games*. This research focuses on the role of libraries in children's thinking patterns by using *storytelling games*. *Storytelling games* can be a tool to improve children's thinking patterns that can be used by libraries. This research uses a qualitative approach. The research method uses the literature study method. The source and process of data collection in the literature study method is carried out by accessing information from the library, reading, taking notes and processing research materials. Data analysis is carried out through a summary of the sources that have been found. The analysis process involves data reduction, data presentation, data reduction again, and drawing conclusions from the information that has been collected. The research results show that libraries have a role in improving children's thinking patterns through *storytelling games*, such as adding fun, increasing imagination and enthusiasm. The method used in *storytelling* is a *narrating method*, where this requires the role of the library to increase children's enthusiasm and regulate children's emotions.

**Keyword:** Library; Thinking Pattern; *Storytelling Games*

### PENDAHULUAN

Pada pendidikan anak-anak ada yang melibatkan banyak hal untuk merangsang system motorik anak, system motorik tersebut harus dibangun sejak dini sehingga nantinya akan terbentuk pola berpikir anak yang bagus. Salah satu tempat pendidikan yang dapat membantu tumbuh kembang pola berpikir anak adalah perpustakaan. Perpustakaan menjadi tempat untuk menggali pengetahuan baru tetapi dalam beberapa tahun belakangan ini perpustakaan telah

menjadi sarana diskusi dan eksplorasi (Felker, 2014). Saat ini kita sudah memasuki era kepuasan instan dimana setiap orang hanya dengan mengklik sudah mendapatkan informasi. Hal ini semakin dipercepat dengan perkembangan teknologi. Ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang menuntut perpustakaan harus bisa beradaptasi. Oleh sebab itu perpustakaan memerlukan inovasi-inovasi baru agar relevan dengan perpustakaan di era digital ini. Perpustakaan harus mampu berinovasi agar tetap terus eksis sehingga tidak akan ditinggalkan pemustakanya.

Perpustakaan yang tidak melakukan penyesuaian atau inovasi, akan ditinggalkan oleh pemustaka. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan perpustakaan adalah gamifikasi. Gamifikasi salah satu penggunaan elemen *game* dan *design game* dalam konteks *non-game*. Elemen yang terdapat dalam gamifikasi bisa berupa poin, lencana, tingkatan, gambar, dan sebagainya. Gamifikasi semakin berkembang dan sudah banyak digunakan sebagai sarana edukasi di bidang *non-game*. *Game* berhitung, *game* membaca dan *game* bercerita, setiap *game* memiliki peruntukan masing-masing dalam mengembangkan potensi anak. Beberapa perpustakaan saat ini juga sudah menggunakan *game* sebagai inovasi baru dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Inovasi perpustakaan memiliki fungsi yang bagus. Saat ini ada satu inovasi yang sedang dicoba oleh perpustakaan yaitu *storytelling game*. *Storytelling* banyak digunakan dalam dunia pendidikan anak, karena membentuk pengalaman seorang anak dan juga mampu membantu mengelola pola berpikir. Contohnya pada anak usia 5-6 tahun membutuhkan sebuah pola cerita untuk membuat stimulus pada otak sehingga fokus mengembangkan bahasa anak (Setiawati et al., 2023) Bentuk pola berpikir yang baik bagi anak akan membantu anak dapat mengambil keputusan yang bijak. Seorang anak juga akan memiliki kosakata yang banyak sehingga mampu merangkai sebuah kalimat yang indah dan mudah di pahami. *Games* merupakan aktivitas dalam konteks permainan yang biasa dimainkan individu atau kelompok dengan berinteraksi satu sama lain menggunakan aturan-aturan tertentu dan juga tujuan yang telah ditentukan (Sadiman, 2010). *Storytelling games* menjadi salah satu cara dalam membentuk perkembangan pola berpikir anak dengan cara bermain dan bercerita.

Perpustakaan juga dapat ikut serta membantu perkembangan anak, dengan inovasi baru yang berpihak kepada kebutuhan anak-anak. Anak-anak dalam masa perkembangan membutuhkan stimulus yang banyak dan bagus agar dapat mengembangkan pola berpikir menjadi baik. Dalam hal ini perpustakaan memiliki peran menjadi tempat layanan perkembangan anak yang bisa disajikan dengan banyak permainan, karena anak-anak akan lebih menyukai pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan. Peran perpustakaan sangat dibutuhkan guna membantu anak-anak untuk semakin memahami alur cerita dan dapat mengembangkan pola berpikir dengan menggunakan *storytelling games*. *Storytelling games* dapat membantu pola berpikir anak menjadi lebih kritis dan memiliki banyak kosakata. Penggunaan *storytelling games* ini mampu membantu anak-anak berpikir dan mengelola kata, melatih kemampuan berbicara di depan umum, melatih kemampuan otak untuk mampu mengolah kalimat yang dapat dipahami.

Topik penelitian ini memang bukan satu-satunya yang diteliti, namun dalam topik perpustakaan dan *gaming* ada penelitian terdahulu yang membahas tentang efek dari digital *storytelling games* dengan judul penelitian “*The Effect of Digital Storytelling to Foster Students’ Speaking Ability In Describing People (A Quasi-experimental study at the Seventh Grade Students of Madrasah Tsanawiyah Pembangunan UIN Jakarta in the Academic Year of 2018/2019)*”. Pada penelitian ini peneliti memiliki keterbaharuan dengan membahas bagaimana peran perpustakaan terhadap pola pikir anak dengan menggunakan *storytelling games*.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan studi literatur. Studi literatur merupakan suatu bentuk analisis yang signifikan terhadap kumpulan literatur yang diperoleh dengan merangkum secara tertulis artikel dari jurnal, buku, dan dokumen lainnya yang menguraikan teori dan informasi, baik yang terkait masa lalu maupun situasi saat ini (Creswell, J. W & Poth, 2016). Penelitian ini mengelola dan mengkategorikan data pustaka yang ditemukan berdasarkan topik dan dokumen yang sesuai dengan tujuan penelitian. Sumber dan proses pengumpulan data dalam metode studi literatur dilakukan dengan mengakses informasi dari perpustakaan, membaca, mencatat, dan mengolah bahan penelitian (Moleong, 2016). Data yang dimanfaatkan berasal dari berbagai sumber, termasuk buku, jurnal, laporan kegiatan, dan situs web yang relevan dengan tema permasalahan.

Analisis data dilakukan melalui rangkuman dari sumber-sumber yang telah ditemukan. Proses analisis melibatkan reduksi data, penyajian data, reduksi data kembali, dan penarikan kesimpulan dari informasi yang telah dikumpulkan. Hasil penelitian ini dapat diuraikan secara deskriptif dan disertai ilustrasi visual untuk memperkuat hasil analisis.

## **PEMBAHASAN**

### **Peningkatan Pola Berpikir Anak**

Di era Internet, banyak orang merasa seolah-olah kelebihan informasi karena terlalu banyak informasi yang tersedia. *Storytelling games* memiliki potensi untuk membantu memediasi dalam kebutuhan anak-anak. Beberapa ahli teori menyatakan bahwa informasi yang berlebihan bukanlah jumlah informasi yang menguasai otak, melainkan bagaimana informasi tersebut disampaikan ke otak. Sehingga otak dapat membentuk pola berpikir yang kritis dan mampu memahami ketika informasi yang dikelola tersebut disampaikan kepada publik.

Sebenarnya, ada banyak definisi tentang apa yang dimaksud dengan berpikir kritis, untuk mendukung efektivitas berpikir kritis dalam mempromosikan kinerja pembelajaran di kalangan siswa di berbagai jenis lingkungan pendidikan (Facione, 1998). Berpikir kritis adalah kemampuan untuk menerapkan pemikiran rasional untuk evaluasi kompetensi seseorang untuk mewujudkan alasan (Mason, 2008) (Chen & Chuang, 2020). Berpikir kritis adalah proses berpikir reflektif, yang intinya adalah mengidentifikasi

perubahan dalam tindakan atau pemikiran yang diusulkan (Ennis, 1995). Beberapa ahli berpendapat bahwa berpikir kritis adalah proses intelektual yang diperlukan seseorang untuk mengamati, merenungkan, membuat kesimpulan, menerapkan pengetahuan, menganalisis, mengintegrasikan atau menilai (Paul, R. W., Elder, L., & Bartell, 1997). Berpikir kritis memiliki potensi untuk mengidentifikasi asumsi, fokus pada masalah, menarik kesimpulan, memberikan penalaran induktif dan deduktif serta menilai kredibilitas dan validitas sumber informasi (Pithers, R. T., & Soden, 2000).

Berpikir kritis sebagai kemampuan untuk mengajukan dan mengevaluasi suatu argument (Facione, 1998). Penelitian ini mengadopsi definisi yang dikembangkan dari penelitian yang mengusulkan bahwa berpikir kritis adalah proses kognisi yang reflektif dan kompleks dan keterampilannya melibatkan lima dimensi yang dapat diukur, yang meliputi identifikasi asumsi, induksi, deduksi, interpretasi, dan evaluasi argumen. Berpikir kritis memiliki potensi untuk mengidentifikasi asumsi, fokus pada masalah, menarik kesimpulan, memberikan penalaran induktif dan deduktif serta menilai kredibilitas dan validitas sumber informasi (Pithers, R. T., & Soden, 2000) mengusulkan bahwa berpikir kritis adalah proses kognisi yang reflektif dan kompleks dan keterampilannya melibatkan lima dimensi yang dapat diukur, yang meliputi identifikasi asumsi, induksi, deduksi, interpretasi, dan evaluasi argumen.

Pola berpikir anak-anak sangat berbeda dengan pola berpikir orang dewasa. Otak anak-anak masih mudah untuk dibentuk dan diberikan informasi yang baik dan terbaru. Karena otak anak-anak dengan mudah dan cepat menyerap informasi yang baru didapatkan atau diajarkan. Sehingga dengan mudahnya mengajarkan dan mengasah pola berpikir anak-anak sebagai pola berpikir yang kritis dan mampu merangkai kalimat dengan bagus. Melatih otak anak-anak untuk tetap berpikir ketika harus dihadapkan dengan banyak orang yang akan mendengarkan cerita. Pola berpikir anak-anak adalah salah satu hal yang sangat sensitif sehingga perlunya pengawasan langsung dan pendampingan secara berkala ketika melakukan *storytelling games*.

Perpustakaan dapat disarankan melakukan desainer cerita digital guna memanfaatkan keterampilan berpikir kritis anak, seperti deduksi dan interpretasi. Perpustakaan perlu memastikan kegiatannya didasarkan pada bukti pendukung yang cukup dan juga meningkatkan kualitas desain cerita anak-anak. Penggunaan kosakata baru dan cerita yang dirangkai sendiri, akan membantu anak membangun pola berpikir yang baik.

Saat *working memory* dalam keadaan aktif, dan dapat menyentuh seluruh bagian pada otak manusia sehingga terlibat dalam pekerjaan. Ada beberapa bagian otak yang akan lebih aktif, seperti *Phonological loop* (berlokasi di hemisfer kiri), *Visuospatial sketchpad* (berlokasi di hemisfer kanan), *Central executive* (berlokasi di *dorsolateral prefrontal cortex*), *Episodic buffer* (berlokasi di hemisfer bagian kiri atau kanan) (Dehn, 2008). Keterbatasan memori terjadi pada suatu durasi dan kapasitas pada saat otak mengingat informasi baru. setelah adanya penundaan selama kurang dari 60 detik. Keterbatasan ini muncul saat sedang terjadi *mental arithmetic*, atau sedang membaca kalimat yang cukup kompleks, *reasoning*, atau menyelesaikan masalah yang sedikit kompleks (Gathercole, S. E., Lamont, E., 2006).

Kapasitas yang digunakan pada *working memory* melibatkan beberapa kemampuan dalam menyimpan dan memproses sebuah informasi yang baru saja diterima (Baddeley, 2000).

Kapasitas memori berhubungan dengan kapasitas memori kerja. Memori kerja memainkan peran khusus pada tahap awal mempelajari sesuatu. Semakin tinggi kapasitas memori kerja, yang dinyatakan sebagai jumlah item yang dapat diingat oleh seorang anak, semakin besar peluang mereka untuk berprestasi di sekolah. Anak-anak dengan masalah ingatan jangka pendek mudah melupakan informasi yang baru saja dilihat atau didengarnya.

### **Peningkatan Pola Berpikir Anak melalui Story Telling Games**

*Storytelling* dapat dikatakan sebagai salah satu usaha yang telah dilakukan oleh *storyteller* (pencerita) saat menyampaikan sebuah isi perasaan, isi pikiran atau sebuah cerita kepada anak-anak secara lisan (Malan, 1991). *Storytelling games* telah menjadi bagian umum dari sebuah proses pembelajaran kognitif untuk melatih otak anak-anak. Dalam sebuah permainan, ada berbagai jenis permainan dan barang yang ada di sekitar ruangan untuk digunakan sebagai salah satu hal yang akan menarik perhatian anak-anak. Barang-barang tersebut dapat membuat anak-anak memiliki sudut pandang baru melalui cerita yang nantinya akan diceritakan Kembali kepada orang lain (de Castro, A. B., & Levesque, 2018), *Storytelling* juga dapat menggabungkan gambar, suara dan teks untuk meningkatkan minat dan perhatian anak-anak dalam belajar (Bran, 2010).

Penelitian sebelumnya telah mendukung banyak manfaat serta efek yang diinginkan dari pembelajaran berbasis permainan digital. Misalnya, penggunaan *Microworlds* dalam pembelajaran berbasis *game* telah terbukti efektif dalam pengurangan beban kognitif, peningkatan keterlibatan belajar, keterampilan kognitif dan pemecahan masalah seperti memahami pola berpikir dan alur dalam menemukan solusi dari sebuah masalah (Khampania, A., Panday, B., Mishra, 2020). Namun, penggunaan pembelajaran berbasis permainan digital yang berhasil, seperti *Microworld*, membutuhkan keterampilan kognitif dari pihak perpustakaan. Praktik pengajaran bagi anak-anak untuk merancang *storytelling games* mereka sendiri telah diterima sebagai pendekatan terpadu untuk pembelajaran berbasis permainan. Beberapa ahli telah meneliti beberapa dampak dalam permainan terhadap minat, kompetensi dan keterlibatan siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa adanya penurunan motivasi di kalangan Masyarakat dan sebaliknya terdapat peningkatan motivasi di kalangan yang lebih aktif terlibat dalam proses mendesain sebuah permainan (Vos, N., Van Der Meijden, H., & Denessen, 2011).

Kunci untuk menerapkan *storytelling* adalah memanfaatkan interaktivitas yaitu fakta bahwa mereka yang mendengarkan cerita dapat mendengarkan dan mencipta, bukan hanya menjadi penerima pasif. Perpustakaan di abad kedua puluh satu akan memiliki peran penting dalam membantu mengembangkan keterampilan tersebut sehingga kita dapat tetap menjadi masyarakat yang melek huruf. Di Indonesia *Storytelling* sering disebut dengan mendongeng. Mendongeng juga termasuk salah satu kegiatan aktif, dengan terstruktur dan lengkap. Dahulu,

mendongeng dimaksudkan guna mengajarkan dan menghibur para generasi muda, sehingga pesan yang akan disampaikan mudah diterima oleh pendengarnya.

Bercerita memiliki banyak kegunaan dalam pendidikan dasar anak-anak (Isabell, R., Sobol, J., Lindauer, L., 2004) menyebutkan bahwa cerita memberikan suatu konseptual dalam berpikir, memungkinkan beberapa anak-anak untuk membuat pengalaman menjadi apa yang dapat dipahami oleh mereka. Cerita memungkinkan masyarakat untuk membagi pengalaman secara mental dan melihat gambar di kepala mereka. Seorang akademisi bernama Joseph Campbell yang meneliti tentang cerita dari berbagai dunia dalam kompilasi kuliahnya di tahun 80-an "Transformasi Mitos Melalui Waktu" mengatakan bahwa cerita menjadi sangat kaya dan penuh dengan pesan dan pelajaran hidup yang dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan. Ada beberapa pendapat yang dapat diambil kesimpulannya, sebagaimana cerita memiliki beberapa fungsi, contohnya bisa untuk hiburan atau penghiburan, mendidik, sarana pewarisan nilai, protes di dalam sosial, serta proyeksi.

Dalam mendongeng ada hal yang sangat penting yaitu prosesnya. Dalam sebuah proses mendongeng, akan terjadi sebuah interaksi diantara pendongeng dan penonton (salah satunya anak-anak). Interaksi tersebut merupakan awal mula terjadinya hubungan antar pendongeng dan pendengarnya, sehingga ketika pendongeng memulai bercerita dengan menggunakan media *games* dan mencoba menyampaikan pesan yang terkandung dalam cerita tersebut membuat pola pikir pendengarnya atau anak-anak tersebut bekerja. Melalui proses mendongeng ini, komunikasi dapat terjalin antara pendongeng dan penonton. Mendongeng perlu dikemas sedemikian rupa sehingga menarik, sehingga diperlukan tahapan-tahapan dalam mendongeng.

Kegiatan yang digunakan dalam mendongeng dan siapa saja yang terlibat dalam kegiatan mendongeng juga menentukan lancar tidaknya proses mendongeng. Tidak semua orang mampu menceritakan kembali sebuah kisah kepada orang lain. Kemampuan menceritakan kembali sebuah kisah dengan baik akan mengubah bahkan membentuk pola berpikir pendengarnya. Mendongeng harus dilakukan oleh orang yang profesional pada bidangnya agar semua berjalan sesuai dengan aturannya.

Komisi Nasional Dewan Master Bahasa Inggris sepakat tentang definisi *narrating* sebagai salah satu kegiatan mendongeng (Geisler, 1997). *Storytelling* juga salah satu kegiatan yang berkaitan dengan bercerita tentang suatu kisah untuk satu atau lebih pendengar. Dalam *narrating*, *storyteller* akan melakukan beberapa interaksi dari segi dua arah dengan pendengar, dan kemudian akan menuturkan sebuah kisah. *Storyteller* akan bercerita menggunakan kata-kata yang indah, permainan suara dan gerakan yang memukau. *Storyteller* juga mampu mengatur ritme suara saat sedang bercerita sehingga akan menimbulkan respon dari pendengar. Pendengar atau *storyteller*, sedang menyusun alur cerita dan rangkaian gambar dari cerita yang ada di dalam pikiran sehingga nanti akan menghasilkan makna yang terkait melalui kalimat, gerakan tubuh, bahkan suara dari seorang *storyteller*.

Pengalaman ini yang dalam *narrating* bisa memberi kesempatan kepada pendengar untuk mengekspresikan imajinasi dan ide kreatifnya. Ada beberapa jenis-

jenis *Narrating* dalam menyampaikan *narrating* ada berbagai macam jenis cerita yang dapat dipilih oleh *storyteller* untuk didongengkan kepada *group of onlookers*. Sebelum acara *narrating* dimulai, biasanya *storyteller* telah mempersiapkan terlebih dahulu jenis cerita yang akan disampaikan agar pada saat bercerita nantinya dapat berjalan lancar. Berdasarkan isinya *narrating* dapat digolongkan ke dalam dua jenis cerita yakni *Narrating* Pendidikan dan Fabel (Asfanduyar, 2007).

*Narrating* Pendidikan adalah cerita yang dibuat dengan misi mendidik dunia, misalnya saja menghormati orangtua, mendidik anak tentang bencana alam dan sebagainya, sedangkan fabel cerita tentang suatu kehidupan binatang yang dilukiskan dapat berbicara seperti manusia. Fabel memiliki tipe yang sangat fleksibel dimana dapat digunakan untuk menyindir perilaku para manusia tanpa membuat manusia tersinggung. Contohnya adalah dongeng kelinci dan kura-kura atau kancil.

Ada tiga tahap dalam *storytelling*, yaitu persiapan sebelum acara dimulai, saat proses berlangsung, dan hingga acara selesai. Untuk memahami lebih lanjut, berikut adalah langkah-langkahnya adalah pembukaan, inti dan evaluasi. Tahap pembukaan *storyteller* akan menggunakan permainan konsentrasi untuk menarik perhatian anak-anak. Hal ini akan menciptakan kontak dua arah antara *storyteller* dan audience, seperti yang disyaratkan oleh (Geisler, 1997) dengan adanya kontak mata. Pada tahap inti *storyteller* akan bercerita dengan memperhatikan kata-kata, gerakan tubuh, dan penggunaan suara untuk menciptakan gambaran visual dalam pikiran anak-anak sebagai pendengar. Tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif dari cerita tersebut.

Sebuah dongeng yang akan disajikan dalam sebuah pertemuan itu salah satunya dengan satu judul cerita yang akan dibacakan selama dalam waktu mendongeng. Intensitas dalam pemberian sebuah cerita bisa sebanyak satu kali dalam satu hari dan dikaitkan dengan beberapa pengalaman yang telah dilalui oleh sang guru atau *storyteller* yang ada di tempat pembelajaran tersebut. sehingga anak dapat mengingat setiap materi atau tema dongeng apa saja dan membutuhkan empat sampai enam kali pertemuan. Oleh sebab itu, dalam pemberian dongeng sebanyak satu kali dan satu hari untuk menghindari bias atau pengaruh lain selain *treatment storytelling*, karena perkembangan anak di usia tersebut sangat cepat menangkap dan mampu menyimpan dalam memori otak, sehingga anak-anak mudah mengingat informasi apa saja yang disampaikan dalam kegiatan mendongeng yang nantinya dapat mengubah pola pikir anak-anak tersebut.

*Storytelling games* merupakan sajian bercerita yang dipandu dengan sebuah permainan kecil agar memancing anak-anak bercerita tentang objek atau benda yang mereka dapatkan. Dengan merangkai beberapa objek menjadi satu kalimat sehingga menghasilkan sebuah cerita pendek, cerita pendek tersebut akan membuat anak-anak belajar menyusun kosakata dan menyusun banyak kalimat. Sehingga anak-anak mampu belajar melatih berbicara di depan orang lain dan belajar berpikir kritis guna melatih pola berpikir. Pola berpikir yang ada sudah dibangun dengan metode *storytelling games* diharapkan mampu membentuk pola berpikir yang kritis.

Ada beberapa kelebihan dan kekurangan dari metode *narrating* ini diantaranya adalah sebagai berikut: kelebihan metode *storytelling*, 1) Cerita dapat mengaktifkan dan membangkitkan semangat anak. Karena anak akan senantiasa merenungkan makna dan mengikuti berbagai situasi cerita, sehingga anak didik terpengaruh oleh tokoh dan topik cerita tersebut; 2) Mengarahkan semua emosi sehingga menyatu pada satu kesimpulan yang terjadi pada akhir cerita; 3) Cerita selalu memikat, karena mengundang untuk mengikuti peristiwanya dan merenungkan maknanya; 4) Dapat mempengaruhi emosi. Seperti takut, perasaan diawasi, rela, senang, sungkan, atau benci sehingga bergelora dalam lipatan story. Sedangkan kekurangan metode *storytelling*, 1) Pemahaman anak akan menjadi sulit ketika cerita itu telah terakumulasi oleh masalah lain; 2) Bersifat monolog dan dapat menjenuhkan anak didik; 3) Sering terjadi ketidakselarasan isi cerita dengan konteks yang dimaksud sehingga pencapaian tujuan sulit diwujudkan.

### **Peran Perpustakaan melalui *Storytelling Games***

Peran dan tugas perpustakaan adalah menjadi lembaga yang mampu memenuhi semua kebutuhan individu atau kelompok dalam mencari informasi, Pendidikan, merealisasikan diri, rekreasi dan pengembangan diri, sehingga mampu membantu melaksanakan tugas di Masyarakat (Majekodunmi, 2012). Perpustakaan berperan dalam pemenuhan kebutuhan suatu komunitas untuk sebuah informasi, bahkan seharusnya perpustakaan mendapatkan julukan sebagai universitas Masyarakat (Sutarno, 2003). Perubahan teknologi telah dikenali oleh perpustakaan dengan mengimplementasikan teknologi baru dalam pengembangan perpustakaan. Saat ini media pembelajaran di sekolah tidak terbatas pada media cetak, namun ada juga elektronik, seperti dalam format film atau video. Perpustakaan mendukung perkembangan media belajar, sehingga perpustakaan perlu mengembangkan koleksinya dengan bentuk format media yang baru. Perpustakaan dapat melakukan atau memberikan layanan *storytelling* dalam bentuk *games*, sehingga perpustakaan memiliki peran dalam mengembangkan pola berpikir anak.

*Storytelling* merupakan salah satu kata dari bahasa Inggris, dapat dilihat dari susunan kata yang memiliki dua kata yaitu *story*, dan *telling*. Sehingga kata-kata tersebut menghasilkan makna baru sebagai bercerita. Pengertian ini sejalan dengan arti dari *Complete English Dictionary* (Echols, 1975), yang menjelaskan arti dari kata *storytelling*. *Storytelling* terdiri dari dua kata, yaitu *story* yang berarti cerita dan *telling* yang berarti mendongeng (Echols, 1975). Menggabungkan dua kata *storytelling* berarti bercerita atau bercerita.

Sebuah cerita membutuhkan referensi atau sumber cerita yang bisa di cari melalui buku, sumber internet atau cerita orang tua pada jaman dulu. Melalui sumber-sumber tersebut perpustakaan bisa ikut dalam keterlibatan kegiatan *storytelling*. Perpustakaan memiliki banyak sumber bacaan yang dimana bisa dijadikan bahan referensi untuk bercerita, dan juga pustakawan bisa mengambil peran menjadi *storyteller*. Seperti halnya pada perpustakaan umum yang memiliki ruang anak dan koleksi anak, sehingga anak-anak akan membaca dan mendengarkan cerita dari koleksi buku yang ada di perpustakaan. chanya saja kebanyakan diadakan di perpustakaan umum atau perpustakaan daerah. Implementasi *storytelling* di perpustakaan TK atau SD dapat digunakan sebagai salah satu sarana pembelajaran bagi siswa



melalui koleksi buku dengan media bercerita (Sophiani, 2008). Inovasi *storytelling games* berupa mainan sehingga akan menjadi koleksi tambahan khusus yang dimiliki oleh perpustakaan sebagai salah satu bahan ajar. Inovasi baru akan terus berkembang dan menjadi hal terpenting di perpustakaan, sehingga perpustakaan memiliki kewajiban untuk mengikuti perkembangan zaman. *Storytelling games* hanya sebuah bentuk hiburan yang memiliki cerita-cerita bervariasi dari bentuk sederhana sampai yang kompleks.

Peran perpustakaan sebagai salah satu lembaga yang mencanangkan tentang literasi informasi dan salah satu lembaga yang lebih dekat dengan anak-anak. Perpustakaan juga memiliki banyak koleksi yang dapat digunakan oleh masyarakat untuk mendapatkan informasi, sehingga masyarakat bisa memperoleh informasi sejak dini. Sedangkan dalam peran perpustakaan di tingkat sekolah dasar sangat lah minin atau dapat dikatakan bahwa peran perpustakaan sangat kecil. Dalam penelitian ini peran perpustakaan juga terbilang kecil karena masih sedikitnya anak-anak SD yang pola berpikirnya bisa menjadi kritis. Anak SD Kanisius Kalasan memiliki banyak sekali permainan yang dapat mengasah pola berpikir anak, hanya saja sekolah kurang memiliki jam tambahan atau waktu untuk melakukannya. Sehingga hanya dapat dilakukan disaat jam istirahat atau sata anak-anak bermain.

## **KESIMPULAN**

Perpustakaan bisa membuat inovasi baru yang menyenangkan bagi Masyarakat, salah satunya adalah *storytelling games*. *Storytelling* berpeluang meningkatkan pola berpikir yang lebih kritis pada anak sehingga mampu membuat pola berpikirnya berkembang secara perlahan-lahan. Pola berpikir anak perlu diasah dengan cara mendengarkan cerita untuk mempelajari sesuatu, hal itu bisa didapatkan dari *storytelling games*. Salah satu peran perpustakaan adalah rekreasi, dimana perpustakaan bisa menjadi salah satu tempat untuk bermain dan belajar. Perpustakaan juga bisa memberikan koleksi mendukung untuk kegiatan *storytelling* agar anak-anak mampu memahami dan berpengaruh secara perlahan terdapat pola berpikir. *Storytelling games* bisa menjadi salah satu cara untuk mengembangkan pola berpikir anak-anak dengan bantuan dari perpustakaan. Anak-anak akan dilatih untuk mengontrol emosi dan mencoba memahami setiap alur cerita melalui permainan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Asfanduyar. (2007). *Cara Pintar Mendongeng*. Jakarta: Mizan.
- Baddeley, A. (2000). Working Memory. *Science, New Series*, 255 (5044), 556–559.
- Bran, R. (2010). Message in a bottle telling stories in a digital world. *Procedia: Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 1790–1793.
- Chen, H. L., & Chuang, Y. C. (2020). The effects of digital storytelling games on high school students' critical thinking skills. *Journal of Computer Assisted Learning*, 37(1), 265–274. <https://doi.org/10.1111/jcal.12487>
- Creswell, J. W & Poth, C. N. (2016). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Sage Publications.
- de Castro, A. B., & Levesque, S. (2018). Using a digital storytelling assignment to teach public health advocacy. *Public Health Nursing*, 35(2), 157–164.
- Echols, M. J. (1975). *Kamus Oxford English Dictionary*.
- Ennis, R. H. (1995). *Critical Thinking*. New York: Prentice Hall.
- Facione, P. A. (1998). *Critical thinking: What it is and why it counts*. The California Academic Press.

- Gathercole, S. E., Lamont, E., and A. (2006). *Working Memory in The Classroom*. *Elsevier Press*.
- Geisler, H. (1997). *Storytelling Professionally: The Nuts and Bolts of A Working Performer*. *Englewood, Colorado: Libraries Unlimited, Inc.*
- Isabell, R., Sobol, J., Lindauer, L., L. (2004). The effect of Storytelling and Story Reading on The Oral Language Complexity and Story Comprehension of Young Childern. *Early Childhood Education Journal*, 32(2).
- Khampania, A., Panday, B., Mishra, B. P. (2020). Effects of Microworld Game-Based Approach on Neuromuscular Disabled Students Learning Performance in Elementary Basic Science Courses. *Education and Information Technologies*, 25, 3881–3896.
- Majekodunmi, A. (2012). *Examining the Role of Rural Community Libraries: Social Connectedness and Adult Learning*. *Desertasi Doktorat Fakultas Pendidikan North Carolina State University*.
- Mason, M. (2008). Critical thinking and learning. In M. Mason (Ed.): *Critical thinking and learning*. *Malden, MA: Blackwell*, 1–11.
- Moleong, L. J. (2016). *Metodologi Penelitian*. In *Remaja Rosdakarya*.
- Paul, R. W., Elder, L., & Bartell, T. (1997). In California Commission on Teacher Credentialing (Ed.), *California teacher preparation for instruction in critical thinking: Research findings and policy recommendations*. *Sacramento, CA: California Commission on Teacher Credentialin*.
- Pithers, R. T., & Soden, R. (2000). Critical thinking in education. *Educational Research*, 42(3), 237–249.
- Sadiman, A. S. (2010). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta Pers.
- Setiawati, N., Putra, D., & Zukhairina, Z. (2023). Penerapan Metode Bercerita Dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini 5-6 Tahun. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 2(1), 1–16. <https://doi.org/10.56436/mijose.v2i1.202>
- Sophiani, P. (2008). *Peran Storytelling Sebagai Sarana Promosi Perpustakaan TK/SD Al-Izhar Pondok Labu*. *Repository UIN JKT*.
- Sutarno, N. (2003). *Perpustakaan dan Masyarakat*. Yayasan Obor Indonesia.
- Vos, N., Van Der Meijden, H., & Denessen, E. (2011). Effects of Constructing Versus Playing an Educational Game on Student Motivation and Deep Learning Straregy Use. *Computers and Education*, 56(1), 127–137.