

***Storytelling*: Satu Paket Pengenalan Cerita Rakyat Nusantara dan Penanaman Pendidikan Karakter pada Siswa**

Edy Kisyanto

Institut Agama Islam Al-Hikmah Tuban

Email: edy.kisyanto@gmail.com

ABSTRAK

Terdapat cukup banyak media yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran pada anak, salah satunya adalah *storytelling*. *Storytelling* atau bercerita memiliki banyak manfaat berdasarkan apa yang disampaikan oleh para ahli. Indonesia yang memiliki berbagai ragam budaya, tentu saja memiliki ragam cerita yang patut untuk terus dilestarikan. Hal ini karena cerita rakyat merupakan warisan leluhur yang sarat dengan ajaran nilai budaya atau nilai moral. Tujuan dari tulisan ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana *storytelling* dapat menjadi satu paket lengkap untuk mengajarkan atau mengenalkan cerita rakyat serta sekaligus menanamkan pendidikan karakter melalui nilai yang terkandung dalam cerita tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah *library research*, dimana sumber data yang digunakan adalah data sekunder yang berasal dari berbagai buku, artikel ilmiah, laman, dan sebagainya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa para ahli menyebutkan banyak sekali benefit dari penggunaan *storytelling* sebagai media pembelajaran. Sehingga, dapat dikatakan bahwa *storytelling* dapat menjadi media yang tepat untuk proses penanaman pendidikan karakter melalui cerita yang disampaikan.

Kata Kunci: *Storytelling*, Cerita Rakyat, Pendidikan Karakter, Siswa

PENDAHULUAN

Mengutip dari laman resmi Fakultas Kedokteran Universitas Gadjah Mada, disebutkan bahwa data UNICEF tahun 2016 menunjukkan bahwa kekerasan pada sesama remaja di Indonesia diperkirakan mencapai 50 persen. Sedangkan dilansir dari data Kementerian Kesehatan RI 2017, terdapat 3,8 persen pelajar dan mahasiswa yang menyatakan pernah menyalahgunakan narkoba dan obat berbahaya.¹ Hal ini sejalan dengan data dari Kompas bahwa kenaikan tertinggi terjadi pada kasus perjudian. Terdapat 52 kasus perjudian di pekan ke-23 dan jumlahnya naik dua kali lipat menjadi 104 kasus di pekan berikutnya. Kasus pencurian kendaraan bermotor, khususnya roda dua, meningkat 98,25 persen dari 114 kasus menjadi 226 kasus di pekan ke-24.

¹ Fk Iro, "Kekerasan Remaja Indonesia Mencapai 50 Persen," Fakultas Kedokteran Kesehatan AMasyarakat & Keperawatan, 2018, <http://fk.ugm.ac.id/kekerasan-remaja-indonesia-mencapai-50-persen/>.

Kasus pencurian dengan pemberatan juga meningkat lebih dari 50 persen.²

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menyatakan bahwa sejak 2011 hingga akhir 2018, ada 11.116 anak yang terlibat dalam kasus pidana. Kejahatan ini termasuk geng motor, pencurian, kejahatan jalanan, dan pembunuhan. Komisioner KPAI, Putu Elvina mengatakan bahwa pada 2011 ada 695 kejahatan yang melibatkan anak-anak, sedangkan pada 2018 meningkat menjadi 1.434. Disebutkan pula bahwa anak-anak yang masuk Penjara Khusus untuk Anak-anak (LKPA) adalah 23,9 persen karena pencurian, 17,8 persen karena kasus narkoba, 13,2 persen karena kasus amoral dan sebagainya. KPAI juga menyebutkan bahwa 1.885 kasus telah ditangani selama semester pertama tahun 2018 dengan dominasi kasus dalam bentuk narkoba, pencurian, dan amoralitas.³

Hal ini menimbulkan dampak negative bagi kehidupan anak ataupun remaja. Sehingga, penanaman nilai-nilai moral baik oleh orangtua maupun guru menjadi hal yang “wajib” untuk dilakukan agar generasi penerus bangsa tetap terjaga. Hal ini sesuai dengan apa yang disebutkan dalam Permendiknas No. 58 Tahun 2009 menyebutkan bahwa minimal terdapat 5 aspek yang harus dikembangkan pada anak, yaitu Nilai agama dan moral, bahasa, kognisi, fisik-motorik dan sosial emosional.⁴

Kita tahu bahwa para siswa dengan usia anak-anak atau remaja merupakan calon pemimpin bangsa di masa mendatang. Dengan melihat fenomena di atas maka perlu adanya mitigasi atau pencegahan dengan memberikan tameng kepada para siswa agar terhindar dari hal di atas. Salah satu cara yang digunakan adalah melalui pendidikan, khususnya pendidikan karakter. Pendidikan karakter dalam grand design pendidikan karakter, adalah proses pembudayaan dan pemberdayaan nilai-nilai luhur dalam lingkungan satuan pendidikan (sekolah, lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat). Nilai-nilai luhur ini berasal dari teori-teori pendidikan, psikologi pendidikan, nilai-nilai sosial budaya, ajaran agama, Pancasila, UUD 1945, dan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional serta pengalaman terbaik dan praktik nyata dalam kehidupan sehari-hari.⁵

Kemudian, terdapat beberapa ahli yang menyebutkan terkait dengan urgensi pendidikan karakter, yaitu 1) *Memudarnya Nasionalisme dan jati Diri Bangsa*. Nasionalisme secara umum berarti cinta tanah air, bangsa dan negara

² Devina Halim, “Polri Sebut Angka Kriminalitas Naik 38,45 Persen Dalam Sepekan,” Kompas.com, 2020, <https://nasional.kompas.com/read/2020/06/16/18151321/polri-sebut-angka-kriminalitas-naik-3845-persen-dalam-sepekan>.

³ Niswatin Nurul Hidayati. “Indonesian Traditional Games: A Way to Implant Character Education on Children and Preserve Indonesian Local Wisdom”. *ISTAWA: Jurnal Pendidikan Islam (JPI)*. 5(1). 2020.

⁴ Niswatin Nurul Hidayati. “Storytelling: One Package Learning In Improving Language Skill And Implanting Character Education On Children”. *EDUKASI: Jurnal Pendidikan Islam*. 7(2), 2019.

⁵ Erni Purwati, dkk., *Pendidikan Karakter (Menjadi Berkarakter Muslim-Muslimah Indonesia)* (Surabaya: Kopertais IV Press, 2017), h. 4.

dan rela berjuang dan berkorban untuk kejayaannya. Namun, akhir-akhir ini kehidupan berbangsa dan bernegara semakin memudah akhir-akhir ini yang ditandai dengan berkembangnya individualism, hedonism, terorisme, bahkan separatism. 2) *Merosotnya Harkat dan Martabat Bangsa*. Bangsa Indonesia terkenal akan kekayaannya, baik kekayaan alam maupun budayanya, namun akhir-akhir ini, label negative lah yang menempel pada bangsa kita, misalnya dengan banyaknya kasus korupsi, terorisme, dan lain sebagainya. 3) *Mentalitas Bangsa yang Buruk*. Indonesia memiliki modal yang cukup bahkan berlebih untuk menjadi bangsa yang besar, misalnya dengan modal jumlah penduduk yang esar, kekayaan budaya dan Bahasa, kekayaan alam, dan lainnya, namun bangsa ini belum berubah ke arah yang lebih baik saat ini, misalnya dengan banyaknya kasus korupsi di negeri ini, praktik-praktik kolusi serta nepotisme. 4) *Krisis Multidimensional*. Cukup banyak masalah yang tengah dihadapi oleh bangsa Indonesia, misalnya saja konflik social di berbagai tempat, praktik korupsi, perkelahian antar pelajar, pelanggaran etika, munculnya beberapa aliran yang dianggap sesat, dan sebagainya. 5) *Degradasi Moral Perusak Karakter Bangsa*.⁶

Tentu saja penanaman pendidikan karakter perlu dimulai sejak dini, baik di lingkungan keluarga maupun sekolah. Media atau cara yang digunakan pun dapat beragam, misalnya melalui lagu, permainan atau games, memberikan contoh secara langsung, atau melalui *storytelling* atau bercerita. Dalam tulisan ini, penulis berfokus pada penggunaan *storytelling* sebagai media untuk menanamkan pendidikan karakter kepada siswa. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya bahwa bangsa ini memiliki budaya yang beragam, tentu saja hal tersebut satu paket dengan kaya nya Indonesia dengan cerita rakyat yang sarat dengan berbagai nilai dan ajaran luhur dari nenek moyang kita yang terkandung dalam cerita tersebut.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang membahas tentang penanaman pendidikan karakter kepada siswa atau anak, misalnya Mokhtar, dkk. dalam tulisannya yang berjudul *The Effectiveness of Storytelling in Enhancing Communicative Skills*, dimana tulisannya menegaskan bahwa *storytelling* tidak hanya sebagai media entertainment, namun juga sebagai cara untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi.⁷

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah library research atau studi kepustakaan. Sumber data yang digunakan adalah sumber data sekunder, termasuk di dalamnya buku, artikel ilmiah yang terpublikasi di jurnal, artikel, laman, dan sebagainya.

⁶ Erni Purwati, dkk., *Pendidikan Karakter (Menjadi Berkarakter Muslim-Muslimah Indonesia)* (Surabaya: Kopertais IV Press, 2017), h. 9-13.

⁷ Nor Hasni Mokhtar*, Michi Farida Abdul Halim & Sharifah Zurina Syed Kamarulzaman, "The Effectiveness of Storytelling in Enhancing Communicative Skills" *Social and Behavioral Sciences* 18 (2011), h. 163-169

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Storytelling*

Dalam memberikan stimulasi untuk merangsang proses pertumbuhan anak ataupun proses pembelajaran, digunakan berbagai macam media, entah itu media visual, audio ataupun audio visua.⁸ Media visual disebut juga media media grafis, yaitu media yang hanya dapat dilihat. Contoh media visual atau grafis adalah:

- 1) Gambar/foto yang mempunyai sifat konkret dapat mengatasi Batasan ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan, dapat memperjelas suatu masalah, harganya murah, mudah didapat, dan mudah digunakan. Terdapat beberapa syarat gambar/foto yang baik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, yaitu autentik, sederhana, ukuran relative, mengandung gerak atau perbuatan, gambar atau foto karya siswa sendiri akan lebih baik, gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 2) Sketsa: gambar sederhana, atau draft kasar yang melukiskan bagian bagian pokoknya tanpa detail. Sketsa dapat dibuat secara cepat saat guru menerangkan dengan tujuan mencapai inti yang dibahas.
- 3) Diagram: sebagai suatu gambar yang sederhana yang menggunakan garis garis dan symbol, diagram atau skema menggambarkan struktur dari objek secara garis besar.
- 4) Chart: mempunyai fungsi pokok menyajikan ide atau konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual.
- 5) Grafik: gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar untuk melengkapinya sering kali menggunakan symbol verbal. Fungsinya adalah untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan, atau perbandingan suatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas.
- 6) Kartun: suatu gambar interpretative yang menggunakan symbol symbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau suatu sikap terhadap orang, situasi atau kejadian tertentu.
- 7) Poster: gambar yang berfungsi untuk mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya.
- 8) Peta dan globe: berfungsi untuk menyajikan data dan informasi tentang lokasi
- 9) Flannel board: media grafis yang efektif untuk menyajikan pesan pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula
- 10) Bulletin board: berfungsi selain menerangkan sesuatu, papan bulletin dimaksudkan untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu.

Kemudian, media audio berkaitan dengan indra pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambing lambing auditif, baik

⁸ Mukhtar Latif, Zukhairina, Rita Zubaidah, Muhammad Afandi. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), h. 143.

verbal maupun non verbal. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan ke dalam media audio yaitu radio, alat perekam pita magnetic, piringan hitam, dan laboratorium Bahasa. Sedangkan untuk media audio visual memiliki persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan rangsangan visual. Perbedaannya adalah pada media grafis dapat berinteraksi secara langsung dengan pesan media bersangkutan, sedangkan pada media proyeksi diam terlebih dahulu harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran, ada kalanya media ini disertai dengan rekaman audio, tetapi ada pula yang hanya visual saja. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain: film, bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, televisi, video, games, dan simulasi.

Storytelling menjadi satu satunya cara bagi masyarakat untuk menyampaikan budaya, nilai, serta sejarah pada beberapa budaya yang tidak memiliki bahasa tulis.⁹ Bercerita dapat diartikan sebagai cara bertutur dan menyampaikan cerita atau memberikan penjelasan secara lisan. Isi dari cerita diupayakan berkaitan dengan : a) Dunia kehidupan anak yang penuh suka cita, yang menuntut isi cerita memiliki unsur yang dapat memberikan perasaan gembira, lucu, menarik, dan mengasyikkan bagi anak; b) disesuaikan dengan minat anak yang biasanya berkenaan dengan binatang, tanaman, kendaraan, boneka, robot, planet, dan lain sebagainya; c) tingkat usia, kebutuhan dan kemampuan anak menangkap isi cerita berbeda-beda. Maka diharapkan haruslah bersifat ringkas atau pendek dalam rentang perhatian anak; d) membuka kesempatan bagi anak untuk bertanya dan menanggapi setelah guru selesai bercerita.¹⁰

Kecerdasan tidak cukup, dan kecerdasan dengan karakter adalah tujuan utama pendidikan sejati. Kata karakter dalam Kamus Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti karakter, kualitas mental, karakter yang membedakan satu orang dari yang lain, dan karakter. Karakter Martin juga dapat diartikan sebagai huruf, angka, spasi, simbol khusus yang dapat ditampilkan pada layer dengan keyboard.¹¹ Oleh karena itu, pendidikan karakter sangatlah penting untuk ditanamkan kepada anak. Salah satunya adalah dengan menggunakan media *storytelling*.

The Asian Parent Indonesia menyatakan bahwa otak seorang anak bekerja cukup keras untuk berkembang di masa-masa awal kehidupannya ketika ia menyerap makna dari segala sesuatu yang terjadi di sekitarnya. Dia belajar dan mengingat bagaimana semua hal di dunia bekerja melalui 5 indra

⁹ Dee H Andrews. "Story Types and The Hero Story" in *Storytelling as an Intructional Method: Research Perspective* edited by Dee H Andrews, Thomas D. Hull, Karen DEMeester (Rotterdam, Sense Publisher, 2010), h. 3.

¹⁰ Muktar Latif, dkk. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana, 2014), h. 111.

¹¹ Niswatin Nurul Hidayati. "Indonesian Traditional Games: A Way to Implant Character Education on Children and Preserve Indonesian Local Wisdom". *ISTAWA: Jurnal Pendidikan Islam (IJPI)*. 5(1). 2020

yang dipercaya, yang terdiri dari penglihatan, pendengaran, penciuman, sentuhan dan perasaan. Nancy Verhoek-Miller, seorang pakar anak dari Mississippi State University, menyatakan bahwa tidak pernah terlalu dini untuk membacakan seorang anak untuk sebuah buku, dan beberapa ahli lain juga mengatakan bahwa orang tua dapat mulai membaca buku ketika anak masih dalam kandungan. Pada saat itu, membaca buku dapat dilakukan dengan suara yang cukup keras untuk didengar oleh anak.¹² Berikut ini adalah beberapa manfaat dari membaca buku untuk anak-anak:

- a. Memupuk minat baca anak-anak seumur hidup
- b. Berdasarkan data dari Pusat Statistik Pendidikan Nasional di Amerika Serikat, anak-anak yang orangtuanya rajin membaca buku kepada anak-anak, sehingga anak-anak cenderung menjadi pembaca yang baik dan pintar di sekolah
- c. Membaca kepada anak-anak membantu mereka dengan mengetahui bahasa dan mempercepat perkembangan bicara
- d. Memperluas kosakata dan mengajar anak-anak cara mengucapkan kata-kata baru
- e. Membaca kepada balita mempersiapkan mereka untuk sekolah, di mana mereka harus mendengarkan apa yang dikatakan kepada mereka
- f. Membaca kepada anak-anak yang lebih besar membantu mereka memahami tata bahasa kalimat yang benar
- g. Anak-anak dan orang tua dapat menggunakan waktu membaca sebagai waktu ikatan.
- h. Asah kemampuan anak untuk mendengarkan
- i. Keingintahuan, kreativitas dan imajinasi semua dikembangkan saat membaca
- j. Membantu anak-anak belajar bagaimana mengekspresikan diri dengan jelas dan percaya diri.

Storytelling banyak digunakan dalam berbagai bidang, tidak hanya dalam bidang pendidikan, namun juga dalam bidang militer, kedokteran, hukum, dan seterusnya. Terdapat empat jenis bercerita, yaitu:

- a. Case-based instruction

Kasus adalah kisah yang pernah terjadi di masa lalu. Mereka banyak digunakan dalam konteks seperti sekolah kedokteran, hukum, dan bisnis. Instruksi berbasis kasus memperbaiki masalah dan solusi, tetapi pembelajar ditempatkan di luar konteks cerita (Barnes, Christensen, & Hansen). Pelajar harus menemukan fakta dan peristiwa penting saat terjadi; maka studi kasus memiliki sifat historis. Karena bersifat historis, kasus tidak memungkinkan pelajar mengubah hasil atau prosesnya. Sebaliknya, siswa harus menerapkan pemikiran kritis dan teori pada fakta yang ada untuk dapat membentuk

¹² Niswatin Nurul Hidayati. "Rethinking the Quality of Children's Bilingual Story Books". *A/Asasiyya*.

hipotesis tentang mengapa fakta-fakta kasus terjadi seperti yang mereka lakukan. Keuntungan utama dari kasus-kasus jika dibandingkan dengan tiga jenis cerita lainnya adalah bahwa mereka diilhami oleh otoritas yang berasal dari fakta sebenarnya dari cerita-cerita tersebut (Abbot).¹³

b. Narrative-based instruction

Instruksi berbasis naratif memperbaiki masalah, solusi, dan pembelajar semua dalam konteks yang dibingkai cerita. Pendongeng atau narator mengendalikan semua informasi yang diterima oleh pelajar. Narasi dapat berupa fiksi atau non-fiksi. Mereka berusaha untuk secara emosional membenamkan pelajar dalam situasi narasi; mungkin lebih dalam dari tiga tipe cerita lainnya. Karena alasan ini, narasi sering diceritakan demi hiburan, seringkali tanpa mengejar tujuan instruksional. Sebuah narasi berusaha mengungkapkan serangkaian peristiwa; namun tidak harus menceritakan peristiwa dalam urutan kronologis.¹⁴

c. Scenario-based instruction

Skenario menyatakan kriteria solusi tetap, tetapi tidak harus solusi tetap. Pelajar diposisikan di tempat yang memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan skenario dan menghasilkan hasil yang berbeda tergantung pada keputusan dan tindakan mereka. Mereka bisa fiksi atau non-fiksi. Namun, untuk tujuan pengajaran mereka sering berasal dari sejarah (Salas, Wilson, Priest, & Guthrie). Skenario banyak digunakan dalam pelatihan operasional seperti industri tenaga nuklir dan militer karena mereka memerlukan interaksi aktif oleh pelajar dan dapat diberikan karakteristik operasional. Sementara banyak skenario diambil dari kasus-kasus aktual, mereka dapat diubah (kadang-kadang secara signifikan) agar sesuai dengan tujuan pengajaran dan pengukuran evaluasi. Kemampuan untuk mengukur respons pembelajar secara akurat dalam simulasi scenariodrive, simulator, atau permainan instruksional membuat skenario tempat yang efektif untuk mencoba teori, pendekatan, dan prosedur baru untuk memecahkan masalah operasional. Peserta didik dapat memperoleh pelajaran berharga dari pengalaman. Tujuan utama instruksi yang digerakkan oleh skenario adalah untuk meningkatkan kinerja.¹⁵

d. Problem-based instruction

Jenis cerita akhir sangat cocok untuk mengajar peserta didik tentang cara terbaik untuk memecahkan masalah terstruktur yang tidak memiliki kriteria solusi atau parameter yang optimal (Hmelo-Silver; Savery). Instruksi berbasis masalah membutuhkan, atau setidaknya memungkinkan, pelajar untuk bertanggung jawab atas proses dan kegiatan belajar mereka sendiri. Ini menggunakan masalah (fiksi atau non-fiksi) sebagai mekanisme untuk

¹³ Dee H Andrews. "Story Types and The Hero Story" in *Storytelling as an Instructional Method: Research Perspective* edited by Dee H Andrews, Thomas D. Hull, Karen DEMeester (Rotterdam, Sense Publisher, 2010), h. 4-5

¹⁴ Dee H Andrews. "Story Types and The Hero Story" in *Storytelling as an Instructional Method: Research Perspective* edited by Dee H Andrews, Thomas D. Hull, Karen DEMeester (Rotterdam, Sense Publisher, 2010), h. 5

¹⁵ Dee H Andrews. "Story Types and The Hero Story" in *Storytelling as an Instructional Method: Research Perspective* edited by Dee H Andrews, Thomas D. Hull, Karen DEMeester (Rotterdam, Sense Publisher, 2010), h. 5.

menyampaikan pengetahuan kepada pelajar. Pembelajaran biasanya dilakukan dalam pengaturan tim, di mana setiap anggota tim harus memberikan bantuan kolaboratif dalam menemukan solusi (Boud & Feletti). Kuncinya adalah bahwa sementara seorang guru dapat membantu pembelajaran, setiap pelajar dan tim pembelajaran harus bertanggung jawab untuk menentukan jalan untuk memecahkan masalah dan kemudian menerapkan fakta dan keterampilan untuk mencapai solusi (Savery).¹⁶

Ghazi dalam artikelnya menyebutkan bahwa terdapat cukup banyak manfaat dari bercerita kepada anak, yaitu:¹⁷

1. Mempermudah anak dalam mempelajari bahasa
2. Cerita yang berkualitas akan membentuk kepribadian anak
3. Menumbuhkan kreativitas
4. Meningkatkan daya pikir anak
5. Menciptakan imajinasi anak
6. Cara mudah untuk mengenalkan nilai-nilai Islam pada anak
7. Menjauhkan anak dari TV, gadget, game dan sejenisnya
8. Sebagai sarana untuk membangun keakraban antara anak dan orangtua
9. Menambah wawasan orangtua
10. Menumbuhkan budaya baca dan kecintaan pada ilmu sejak dini.

Hanum Savira dalam tulisannya juga menambahkan beberapa manfaat dan tujuan bercerita kepada anak, yaitu:¹⁸

1. Mampu menanamkan nilai kejujuran, keberanian, keramahan, ketulusan, dan kehidupan positif
2. Memberikan pengetahuan sosial, nilai-nilai moral dan keagamaan
3. Memberikan pengalaman untuk belajar mendengarkan
4. Memberikan informasi tentang kehidupan sosial anak dengan orang-orang yang ada di sekitarnya
5. Membantu anak membangun bermacam peran yang mungkin dimiliki oleh seorang anak.

Selain itu, jika dikaitkan dengan intercultural understanding, *storytelling* memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Biarkan anak-anak menjelajahi akar budaya mereka sendiri
- b. Biarkan anak-anak mengalami beragam budaya
- c. Memungkinkan anak berempati dengan orang/tempat/situasi yang tidak dikenal
- d. Tawarkan wawasan ke berbagai tradisi dan nilai

¹⁶ Dee H Andrews. "Story Types and The Hero Story" in *Storytelling as an Instructional Method: Research Perspective* edited by Dee H Andrews, Thomas D. Hull, Karen DEMeester (Rotterdam, Sense Publisher, 2010), h. 5-6.

¹⁷ Niswatin Nurul Hidayati, "Telling about Islamic Heroes and Female Leaders: Ways of Implanting Self-Concept, Moral, and Religious Value on Children" *Jurnal Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 2019.

¹⁸ Niswatin Nurul Hidayati, "Telling about Islamic Heroes and Female Leaders: Ways of Implanting Self-Concept, Moral, and Religious Value on Children" *Jurnal Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 2019.

- e. Bantu anak-anak memahami bagaimana kebijaksanaan itu umum bagi semua orang/semua budaya
- f. Tawarkan wawasan tentang pengalaman hidup universal
- g. Bantu anak-anak mempertimbangkan ide-ide baru
- h. Mengungkapkan perbedaan dan kesamaan budaya di seluruh dunia

Di samping itu, jika melakukan *storytelling* di dalam kelas, maka akan memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Promosikan perasaan kesejahteraan dan relaksasi
- b. Tingkatkan kesediaan anak untuk mengomunikasikan pikiran dan perasaan
- c. Dorong partisipasi aktif
- d. Tingkatkan kecakapan verbal
- e. Dorong penggunaan imajinasi dan kreativitas
- f. Dorong kerjasama antar siswa
- g. Tingkatkan keterampilan mendengarkan

Anak-anak memiliki kecenderungan untuk menyukai cerita dan dongeng, misalnya tentang dongeng si Kancil, Cinderella, Putri Tidur, dan lain sebagainya. Kegemaran tersebut karena memang ceritanya yang menarik bagi mereka, juga buku cerita yang biasanya dibuat berwarna dengan ilustrasi gambar yang menarik. Hal ini seperti yang disebutkan oleh British Council, bahwa *Children have an innate love of stories. Stories create magic and a sense of wonder at the world. Stories teach us about life, about ourselves and about others. Storytelling is a unique way for students to develop an understanding, respect and appreciation for other cultures, and can promote a positive attitude to people from different lands, races and religions.*¹⁹

Julie DeNeen menyebutkan bahwa terdapat 30 tips yang dilakukan oleh guru untuk dapat menarik perhatian siswa, yaitu:²⁰ 1) Setiap Bagian Harus Penting 2) Anda harus memiliki kait di lubang Anda 3) Gambar tema dari cerita Anda 4) Tetap sederhana 5) Pertahankan kontak mata 6) Gunakan bahasa yang jelas yang bisa dimengerti anak-anak 7) Gunakan Gerakan 8) Gunakan jeda dramatis 9) Ubah suara Anda dengan karakter yang berbeda 10) Kuatkan ending Anda dengan poin take away yang penting 11) Katakan yang sebenarnya, bahkan ketika itu sulit 12) Buat karakter relatable 13) Mintalah cerita Anda memberikan jawaban untuk suatu masalah 14) Ketahui akhir cerita Anda sebelum Anda mulai 15) Naik banding ke akal mereka 16) Cerita harus "dapat dipercaya" 17) Undang interaksi 18) Buat taruhan tinggi melawan gawang 19) Gunakan alat peraga 20) Buat yang luar biasa dari yang biasa 21) Atur adegan

¹⁹ British Council. "Storytelling – Benefits and Tips" diakses dari laman <https://www.teachingenglish.org.uk/article/storytelling-benefits-tips> pada tanggal 05 Oktober 2019 pukul 14.25

²⁰ Julie DeNeen. "30 Storytelling Tips For Educators: How To Capture Your Student's Attention" diakses dari laman <https://www.opencolleges.edu.au/informed/features/30-storytelling-tips-for-educators/> pada tanggal 05 Oktober 2019 pukul 09.20

22) Gunakan music 23) Nis Buat efek suara yang menyenangkan 24) Mintalah siswa Anda menceritakan kembali kepada Anda 25) Gambarlah koneksi kehidupan nyata 26) Gunakan pengulangan 27) Tulis cerita Anda dalam satu kalimat sebelum Anda mulai 28) Hindari jalan memutar 29) Buat garis waktu 30) Jangan memberi terlalu banyak.

Kemudian, dikutip dari laman Mensa for Kids, terdapat beberapa hal pula yang harus diperhatikan saat menyampaikan cerita (*storytelling*), yaitu:²¹

- a. Move your body in the *storytelling* "V." The *storytelling* "V" is when you shift where you're facing when different characters speak. This helps the audience know who is talking. Aim your body one direction when you are one character, and then aim it another direction when you are a different character. Remember which way you faced for each character!
- b. Use hand movements and face movements (called "expressions") to help tell the story.
- c. Use different voices for different characters.
- d. Speak faster and slower and higher and lower.
- e. Make sure you speak loudly enough so that everyone can hear you.
- f. Say the words clearly so that everyone can understand you.

Menambahkan beberapa Teknik di atas, yang terkait dengan performance techniques, yaitu:²²

- a. Memetakan plot sebagai teknik memori
- b. Gunakan kerangka cerita untuk membantu Anda mengingat peristiwa-peristiwa penting
- c. Pikirkan plot sebagai film atau serangkaian gambar yang terhubung
- d. Ceritakan kisahnya pada diri Anda sendiri
- e. Buat versi cerita Anda sendiri
- f. Ceritakan ulang jumlahnya hingga rasanya seperti sebuah cerita

Kemudian, bagi si pencerita atau guru, dapat memperhatikan beberapa hal sebagai berikut.²³

- a. Variasikan nada volume dan tempo suara Anda (ucapkan dengan jelas dan ekspresikan berlebihan)
- b. Gunakan wajah, tubuh, dan gerak tubuh Anda (biarkan tubuh Anda berbicara)
- c. Buat tubuh dan wajah Anda merespons kisah itu
- d. Memiliki fokus yang jelas dan menjaga konsentrasi
- e. Pertahankan kontak mata yang menarik dengan audiens/pendengar

²¹ Mensa for Kids. "The Art of *Storytelling*". Diakses dari laman <https://www.mensaforkids.org/> pada tanggal 05 Oktober 2019 pukul 14.20

²² British Council. "Storytelling – Benefits and Tips" diakses dari laman <https://www.teachingenglish.org.uk/article/storytelling-benefits-tips> pada tanggal 05 Oktober 2019 pukul 14.25

²³ British Council. "Storytelling – Benefits and Tips" diakses dari laman <https://www.teachingenglish.org.uk/article/storytelling-benefits-tips> pada tanggal 05 Oktober 2019 pukul 14.25

individu

- f. Ciptakan kehadiran yang karismatik (buat penonton percaya pada Anda)
- g. Gunakan suara karakter yang berbeda dan berlebihan
- h. Gunakan ruang Anda / jadilah dinamis
- i. saya. Ingatlah untuk mengatur kecepatan diri Anda
- j. Selalu ingat untuk mendapatkan kembali gaya Anda sebagai narator
- k. Gunakan keheningan dan jeda untuk menambahkan efek dramatis

Zubaidah juga menyebutkan beberapa Teknik bercerita yang harus diperhatikan oleh seorang pencerita, yaitu:²⁴

a. Awal bercerita

Dalam mengawali cerita, pencerita hendaklah mampu mempengaruhi jiwa anak-anak. Misalnya, dengan melontarkan pertanyaan-pertanyaan umum untuk merangsang kepekaan mereka terhadap cerita yang akan disajikan. Hal ini dapat disajikan dengan cara menanyakan pada anak tentang hal hal yang akan dimunculkan dalam cerita.

b. Vocal/pengucapan/peniruan suara

Pencerita yang memiliki pengucapan yang baik, dia mampu mengartikulasikan huruf mati dan huruf hidup dengan sempurna. Dia mampu menirukan suara makhluk hidup di muka bumi ini dengan sempurna, seperti suara desis ular. Dia juga diharapkan mampu membuat benda-benda mati seolah olah menjadi hidup saat dia bercerita tentang buah-buahan atau benda lainnya. Pencerita harus mampu menghidupkan ceritanya.

c. Intonasi dan nada suara

Tinggi rendahnya suara dan nada bicara, hendaknya disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada pada alur cerita itu. Pencerita sebaiknya dalam membawakan cerita dimulai dari suara yang pelan, tenang, enak didengar, dan secara berangsur-angsur suara dapat ditinggikan volumenya. Ketika ia sampai pada bagian plot cerita yang diisi dengan adegan-adegan yang memacu konflik, maka ia harus membawakannya dengan suara yang menggugah perhatian pendengarnya.

d. Penghayatan karakter tokoh cerita

Penghayatan terhadap tokoh dalam cerita dapat dipahami melalui ungkapan-ungkapan yang diucapkan pencerita di hadapan anak anak dengan lancar. Pencerita dikatakan menguasai atau menghayati watak tokoh dalam cerita tersebut, jika pada saat bercerita mengucapkan dialog-dialognya dengan lancar. Pencerita hendaknya mampu memberikan peran pada setiap tokoh ceritanya dengan karakteristik tokoh yang sebenarnya.

e. Ekspresi

Ekspresi yang diciptakan oleh pencerita akan mendukung jalannya cerita

²⁴ Enny Zubaidah. *Teknik Mendongeng* dalam Majalah "Wuny" Edisi Maret 2004. Yogyakarta: LPM UNY.

saat dikisahkan dan akan mendukung proses pemahaman anak terhadap jalannya cerita.

f. Gerak dan penampilan

Dalam gerak dan penampilan ini, ada dua yaitu gesture dan business. Gesture hakikatnya gerak (anggota) tangan yang kecil kecil yang dimaksudkan untuk memperkuat acting dalam rangka mengekspresikan watak atau keadaan emosi tertentu. Business merupakan gerak pencerita yang dilakukan untuk memperkuat adegan dan acting.

g. Kemampuan komunikatif

Pencerita yang baik adalah pencerita yang memahami tentang Teknik mendongeng yang baik pula. Pencerita dan yang diberi cerita hendaknya memiliki hubungan yang komunikatif.

B. Pendidikan Karakter

Secara harfiah, istilah karakter berasal dari Bahasa Latin yang memiliki makna watak, tabiat, sifat-sifat kejiwaan, budi pekerti, kepribadian atau akhlak. Sedangkan secara istilah, karakter diartikan sebagai sifat manusia pada umumnya dimana manusia mempunyai banyak sifat yang tergantung dari factor kehidupannya sendiri-sendiri. Karakter adalah sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang menjadi ciri khas seseorang atau sekelompok orang. Definisi dari "The stamp of individually or group impressed by nature, education or habit", karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hokum, tata karma, budaya dan adat istiadat.²⁵

Karakter dapat juga diartikan sama dengan akhlak dan budi pekerti, sehingga karakter bangsa identic dengan akhlak bangsa atau budi pekerti bangsa. Bangsa yang berkarakter adalah bangsa yang berakhlak dan berbudi pekerti, sebaliknya bangsa yang tidak berkarakter adalah bangsa yang tidak atau kurang berakhlak atau tidak memiliki standar norma dan perilaku yang baik.

Adapun pengertian pendidikan karakter dalam grand design pendidikan karakter, adalah proses pembudayaan dan pemberdayaan nilai-nilai luhur dalam lingkungan satuan pendidikan (sekolah, lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat). Nilai-nilai luhur ini berasal dari teori-teori pendidikan, psikologi pendidikan, nilai-nilai social budaya, ajaran agama, Pancasila, UUD 1945, dan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional serta pengalaman terbaik dan praktik nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Seperti yang telah disebutkan dalam pendahuluan di atas bahwa pendidikan karakter menjadi hal yang sangat *urgent* karena beberapa kasus yang kian merebak di sekitar kita, misalnya saja korupsi yang kian menjamur,

²⁵ Erni Purwati, dkk., *Pendidikan Karakter (Menjadi Berkarakter Muslim-Muslimah Indonesia)* (Surabaya: Kopertais IV Press, 2017), h. 4-5.

pergaulan bebas, kenakalan remaja, kasus narkoba, dan lain sebagainya. Selain itu terdapat hal-hal lain yang menjadi urgensi pendidikan karakter bangsa, misalnya 1) *Memudarnya Nasionalisme dan jati Diri Bangsa*. Nasionalisme secara umum berarti cinta tanah air, bangsa dan negara dan rela berjuang dan berkorban untuk kejayaannya. Namun, akhir-akhir ini kehidupan berbangsa dan bernegara semakin memudah akhir-akhir ini yang ditandai dengan berkembangnya individualism, hedonism, terorisme, bahkan separatism. 2) *Merosotnya Harkat dan Martabat Bangsa*. Bangsa Indonesia terkenal akan kekayaannya, baik kekayaan alam maupun budayanya, namun akhir-akhir ini, label negative lah yang menempel pada bangsa kita, misalnya dengan banyaknya kasus korupsi, terorisme, dan lain sebagainya. 3) *Mentalitas Bangsa yang Buruk*. Indonesia memiliki modal yang cukup bahkan berlebih untuk menjadi bangsa yang besar, misalnya dengan modal jumlah penduduk yang esar, kekayaan budaya dan Bahasa, kekayaan alam, dan lainnya, namun bangsa ini belum berubah ke arah yang lebih baik saat ini, misalnya dengan banyaknya kasus korupsi di negeri ini, praktik-praktik kolusi serta nepotisme. 4) *Krisis Multidimensional*. Cukup banyak masalah yang tengah dihadapi oleh bangsa Indonesia, misalnya saja konflik social di berbagai tempat, praktik korupsi, perkelahian antar pelajar, pelanggaran etika, munculnya beberapa aliran yang dianggap sesat, dan sebagainya. 5) *Degradasi Moral Perusak Karakter Bangsa*.²⁶ Thomas Lichona menyebutkan bahwa terdapat beberapa tanda degradasi moral yang dapat merusak karakter bangsa, yaitu:²⁷

- a. Meningkatnya kekerasan pada remaja
- b. Penggunaan kata-kata yang memburuk
- c. Pengaruh peer group (rekan kelompok) yang kuat dalam tindak kekerasan
- d. Meningkatnya penggunaan narkoba, alcohol, dan seks bebas
- e. Kaburnya batasan moral baik-buruk
- f. Menurunnya etos kerja
- g. Rendahnya rasa hormat kepada orang tua dan guru
- h. Rendahnya rasa tanggung jawab individu dan warga negara
- i. Membudayanya ketidakjujuran
- j. Adanya saling curiga dan kebencian di antara sesama

C. *Storytelling* sebagai Media Pengenalan Cerita Rakyat Nusantara dan Penanaman Pendidikan Karakter

Indonesia memiliki begitu banyak ragam budaya, begitu juga cerita rakyat yang dimiliki juga sangat beragam. Sebut saja cerita Danau Toba, Malin Kundang, Si Lancang, Pahit Lidah, Si Kelingking, Gunung Merapi, Si Pitung Jagoan Betawi, Danau Lipan, Batu Menangis, Timus Mas, Danau Batur, Batu

²⁶ Erni Purwati, dkk., *Pendidikan Karakter (Menjadi Berkarakter Muslim-Muslimah Indonesia)* (Surabaya: Kopertais IV Press, 2017), h. 9-13.

²⁷ Erni Purwati, dkk., *Pendidikan Karakter (Menjadi Berkarakter Muslim-Muslimah Indonesia)* (Surabaya: Kopertais IV Press, 2017), h. 13.

Golog dan lain sebagainya. Di samping cerita rakyat yang telah terkenal dan banyak ditulis serta diterbitkan dalam sebuah buku, ada banyak pula cerita-cerita yang disampaikan atau diceritakan dari lisan ke lisan. Cara semacam itu kita sebut sebagai *storytelling*. *Storytelling* menjadi satu satunya cara bagi masyarakat untuk menyampaikan budaya, nilai, serta sejarah pada beberapa budaya yang tidak memiliki bahasa tulis.²⁸

Cerita rakyat menyisipkan berbagai ajaran atau nilai moral yang dapat digunakan untuk mengajarkan kepada anak nilai-nilai luhur yang dimiliki bangsa Indonesia. Jadi, *storytelling* tidak hanya memiliki fungsi entertainment atau hiburan, namun juga sisi sisi pembelajaran. Proses ini tentu saja semakin baik jika dilakukan sejak dini dimana ajaran yang disampaikan kepada anak akan lebih tertanam dalam diri mereka. Proses pembentukan karakter seseorang, khususnya seorang anak akan dipengaruhi oleh lingkungan, baik lingkungan keluarga, lembaga pendidikan, dan masyarakat. Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pendidikan yang pertama dan utama. Dikatakan pertama karena dalam keluarga inilah anak pertama-tama mendapatkan bimbingan, sementara dikatakan utama karena sebagian besar dari kehidupan anak berada di dalam keluarga sehingga pendidikan yang paling banyak diterima oleh anak adalah dalam keluarga. Tugas utama dari keluarga bagi pendidikan anak adalah sebagai peletak dasar bagi pendidikan agama dan akhlak.²⁹

Lembaga pendidikan Islam memiliki peran dan tanggung jawab besar dalam membentuk kepribadian anak yang Islami. Karakter peserta didik akan terbangun secara terarah apabila kurikulum Lembaga pendidikan Islam menempatkan ranah afektif ini sebagai bagian integral dalam perumusan tujuan pendidikan. Salah satu aspek yang berpengaruh terhadap keberhasilan pendidikan nasional adalah aspek kurikulum, kurikulum merupakan salah satu komponen yang memiliki peran strategis dalam sistem pendidikan. Kurikulum merupakan suatu sistem program pembelajaran untuk mencapai tujuan institusional pada lembaga pendidikan sehingga kurikulum memegang peranan penting dalam mewujudkan sekolah yang berkualitas.³⁰ Jenis lembaga pendidikan Islam antara lain, pesantren, roudlatul athfal, madrasah, sekolah Islam, perguruan tinggi Islam.

Lingkungan masyarakat khususnya masyarakat yang menghargai ajaran Islam turut memberikan kontribusi dalam memahami makna hidup, mempraktikkan ajaran Islam, rajin beramal, cinta damai, suka menyambung ukhuwah Islamiah. Peran masyarakat dalam pembentukan karakter anak dapat diklasifikasikan dalam dua hal, pertama keberadaan masyarakat yang berjalan

²⁸ Dee H Andrews. "Story Types and The Hero Story" in *Storytelling as an Intructional Method: Research Perspective* edited by Dee H Andrews, Thomas D. Hull, Karen DEMeester (Rotterdam, Sense Publisher, 2010), h. 3.

²⁹ Erni Purwati, dkk., *Pendidikan Karakter (Menjadi Berkarakter Muslim-Muslimah Indonesia)* (Surabaya: Kopertais IV Press, 2017), h. 186-187.

³⁰ Barrulwalidin, B., & Abdullah, A. (2020). Manajemen Kurikulum Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di SD Negeri 7 Jaya. *Jurnal At-Tarbiyah*, 6(2), 71-80.

secara alamiah dan terbuka. Kedua, peran masyarakat yang terlembagakan dalam organisasi-organisasi social.

Puskur Kemendiknas Tahun 2010 menyebutkan bahwa tujuan pendidikan budaya dan karakter bangsa adalah:³¹ 1) Mengembangkan potensi kalbu/nurani/afektif peserta didik sebagai manusia dan warga negara yang memiliki nilai-nilai budaya dan karakter bangsa, 2) Mengembangkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religius, 3) Menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai generasi penerus bangsa, 4) Mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi manusia yang mandiri, kreatif, berwawasan kebangsaan; dan 5) Mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan, serta dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan (*dignity*). Nilai dan deskripsi nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa berdasarkan pada Puskur Kemendiknas tahun 2010 adalah sebagai berikut.³²

Tabel. 1.1.

Nilai dan deskripsi nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa berdasarkan pada Puskur Kemendiknas tahun 2010

No.	Nilai	Deskripsi
1.	Religious	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2.	Jujur	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
3.	Toleransi	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
4.	Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
5.	Kerja keras	Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
6.	Kreatif	Berfikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari

³¹ Tatang "Pendidikan Karakter di Jepang dan Indonesia" *Seminar Nasional dan Workshop Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Karakter* di Bandung 11 November 2012, h. 5.

³² Tatang "Pendidikan Karakter di Jepang dan Indonesia" *Seminar Nasional dan Workshop Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Karakter* di Bandung 11 November 2012, h. 6.

Strategi Pembelajaran Aktif

		sesuatu yang telah dimiliki.
7.	Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
8.	Demokratis	Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain
9.	Rasa ingin tahu	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
10.	Semangat kebangsaan	Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya
11.	Cinta tanah air	Cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, social, budaya, ekonomi dan politik bangsa.
12.	Menghargai prestasi	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
13.	Bersahabat/komunikatif	Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya
14.	Cintai damai	Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
15.	Gemar membaca	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.
16.	Peduli lingkungan	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
17.	Peduli social	Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
18.	Tanggung jawab	Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa

Strategi ataupun implementasi pendidikan karakter di sekolah baik di

tingkat anak usia dini, sekolah menengah pertama ataupun menengah atas serta perguruan tinggi, memiliki berbagai macam strategi. Di salah satu penelitian disebutkan bahwa strategi yang digunakan dalam penerapan pendidikan karakter adalah 1) pengintegrasian nilai dan etika pada mata pelajaran; 2) internalisasi nilai positif yang ditanamkan oleh semua warga sekolah (kepala sekolah, guru dan orang tua); 3) pembiasaan dan latihan; 4) pemberian contoh dan teladan; 5) penciptaan suasana berkarakter di sekolah dan 6) pembudayaan.³³ Sedangkan untuk implementasi pendidikan karakter dilakukan melalui keterpaduan antara pembentukan karakter dengan pembelajaran dan manajemen sekolah dan ekstrakurikuler.³⁴ Di dalam penelitian disebutkan terkait kekurangan dalam implementasi pendidikan karakter di Indonesia, dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar sekolah tidak memiliki kebijakan dan administrasi mengenai pendidikan karakter, dimana sebagian besar sekolah yang memiliki lingkungan yang mendukung penyelenggaraan pendidikan karakter, sebagian besar guru tidak memiliki kompetensi yang baik, sebagian besar sekolah telah menggunakan kurikulum dan sebagian besar guru belum menggunakan penilaian yang cocok bagi pendidikan karakter dan sebagian masyarakat belum mendukung jalannya pendidikan karakter.³⁵

PENUTUP

Indonesia memiliki sangat banyak cerita rakyat yang perlu dilestarikan dengan cara memperkenalkannya kepada anak-anak sejak dini. Kemudian, dengan menceritakan cerita-cerita tersebut dengan *storytelling*, tidak hanya menghibur anak namun juga sekaligus menanamkan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Sehingga, dapat dikatakan bahwa *storytelling* memiliki 2 fungsi sekaligus, yaitu pelestarian budaya serta penanaman pendidikan karakter. Tulisan ini memiliki banyak sekali kekurangan, karena data yang digunakan hanya sebatas data sekunder, sehingga penelitian selanjutnya dapat menambahkan data primer sehingga deskripsi dan analisis yang dilakukan dapat lebih mendalam dan komprehensif.

³³ Reza Armin Abdillah Dalimunthe "Strategi dan Implementasi Pelaksanaan Pendidikan Karakter di SMP N 9 Yogyakarta" *Jurnal Pendidikan Karakter* Tahun V, Nomor 1, April 2015, h. 104.

³⁴ Reza Armin Abdillah Dalimunthe "Strategi dan Implementasi Pelaksanaan Pendidikan Karakter di SMP N 9 Yogyakarta" *Jurnal Pendidikan Karakter* Tahun V, Nomor 1, April 2015, h. 110.

³⁵ Yulia Citra "Pelaksanaan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran" *E-JUPEKhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)* Volume 1 Nomor 1 Januari 2012

DAFTAR PUSTAKA

- Andrews, Dee H "Story Types and The Hero Story" in *Storytelling as an Intructional Method: Research Perspective* edited by Dee H Andrews, Thomas D. Hull, Karen DEMeester (Rotterdam, Sense Publisher, 2010)
- Barrulwalidin, B., & Abdullah, A. (2020). Manajemen Kurikulum Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di SD Negeri 7 Jaya. *Jurnal At-Tarbiyyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 6(2).
- British Council. "Storytelling – Benefits and Tips" diakses dari laman <https://www.teachingenglish.org.uk/article/storytelling-benefits-tips> pada tanggal 05 Oktober 2019 pukul 14.25
- Citra, Yulia. "Pelaksanaan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran" *E-JUPEKhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)* Volume 1 Nomor 1 Januari 2012
- Dalimunthe, Reza Armin Abdillah. "Strategi dan Implementasi Pelaksanaan Pendidikan Karakter di SMP N 9 Yogyakarta" *Jurnal Pendidikan Karakter* Tahun V, Nomor 1, April 2015, 110
- DeNeen, Julie. "30 Storytelling Tips For Educators: How To Capture Your Student's Attention" diakses dari laman <https://www.opencolleges.edu.au/informed/features/30-storytelling-tips-for-educators/> pada tanggal 05 Oktober 2019 pukul 09.20
- Fk Iro, "Kekerasan Remaja Indonesia Mencapai 50 Persen," Fakultas Kedokteran Kesehatan AMasyarakat & Keperawatan, 2018, <http://fk.ugm.ac.id/kekerasan-remaja-indonesia-mencapai-50-persen/>.
- Halim, Devina. "Polri Sebut Angka Kriminalitas Naik 38,45 Persen Dalam Sepekan," *Kompas.com*, 2020, <https://nasional.kompas.com/read/2020/06/16/18151321/polri-sebut-angka-kriminalitas-naik-3845-persen-dalam-sepekan>.
- Hidayati, Niswatin Nurul. "Indonesian Traditional Games: A Way to Implant Character Education on Children and Preserve Indonesian Local Wisdom". *ISTAWA: Jurnal Pendidikan Islam (IJPI)*. 5(1). 2020.
- Hidayati, Niswatin Nurul. "Rethinking the Quality of Children's Bilingual Story Books". *Al Asasiyya*.
- Hidayati, Niswatin Nurul. "Storytelling: One Package Learning In Improving Language Skill And Implanting Character Education On Children". *EDUKASI: Jurnal Pendidikan Islam*. 7(2), 2019.
- Hidayati, Niswatin Nurul. "Telling about Islamic Heroes and Female Leaders: Ways of Implanting Self-Concept, Moral, and Religious Value on Children" *Jurnal Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 2019.
- Latif, Mukhtar., Zukhairina, Rita Zubaidah, Muhammad Afandi. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014)
- Mensa for Kids. "The Art of Storytelling". Diakses dari laman

<https://www.mensaforkids.org/> pada tanggal 05 Oktober 2019 pukul 14.20

Mokhtar, Nor Hasni., Michi Farida Abdul Halim & Sharifah Zurina Syed Kamarulzaman, "The Effectiveness of Storytelling in Enhancing Communicative Skills" *Social and Behavioral Sciences* 18 (2011) 163–169

Purwati, Erni., dkk., *Pendidikan Karakter (Menjadi Berkarakter Muslim-Muslimah Indonesia)* (Surabaya: Kopertais IV Press, 2017), 4

Tatang "Pendidikan Karakter di Jepang dan Indonesia" *Seminar Nasional dan Workshop Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Karakter* di Bandung 11 November 2012, 5.

Zubaidah, Enny. *Teknik Mendongeng* dalam Majalah "Wuny" Edisi Maret 2004. Yogyakarta: LPM UNY.