

---

# Pengaruh Mendongeng dengan Metode Storytelling Games Terhadap Sikap Peduli Sosial Siswa Kelas V SDN 49 Kota Bengkulu

---

**Osse Ayunengtias Hariana**

Universitas Bengkulu

e-mail: osseayunengtias@gmail.com

**Abdul Muktadir**

Universitas Bengkulu

**Herman Lusa**

Universitas Bengkulu

## Abstract

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh mendongeng dengan metode storytelling games terhadap sikap peduli sosial siswa kelas V SDN 49 Kota Bengkulu. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah Quaisy Eksperimen Design dengan jenis desain The Matching Only Pretest-Posttest Group Design. Pengambilan tes sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah memberikan perlakuan (treatment) pada kelas sampel. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas V di SDN 49 Kota Bengkulu, dimana kelas V A sebagai kelas kontrol dan kelas V B sebagai kelas eksperimen. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar angket yang diberikan melalui pretest (sebelum pembelajaran berlangsung) dan posttest (setelah pembelajaran berlangsung). Data hasil penelitian ini dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan inferensial yaitu uji-t. Dari hasil penelitian diketahui bahwa rata-rata pretest pada kelompok kontrol sebesar 52,55 dan kelompok eksperimen sebesar 54,75. Sedangkan nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen sebesar 65,00 dan nilai rata-rata kelompok kontrol sebesar 51,30. Hasil uji-t posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh thitung sebesar 4,419 dan ttabel 2,024. Jadi thitung (4,419) > ttabel (2,024). Nilai thitung yang diperoleh lebih tinggi dari ttabel maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh mendongeng dengan metode storytelling games terhadap sikap peduli sosial siswa kelas V SDN 49 Kota Bengkulu..*

*Kata kunci: Medongeng, Metode Storytelling Games, Sikap Peduli Sosial.*

## Pendahuluan

Keberadaan dongeng dewasa ini sangat memperhatikan, banyak anak tidak mengenal dongeng, bahkan mereka tidak tertarik lagi dengan dongeng. Idris (2014: iii) mengatakan bahwa pada zaman ini, anak-anak memang kurang menyenangi dongeng, hal tersebut disebabkan orangtua maupun guru tidak membiasakan dongeng kepada anak dengan alasan tidak bisa mendongeng. Sophya (2014) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa “sungguh ironis, pada zaman sekarang, dongeng kian lapuk dan dianggap basi. Dongeng tidak lagi dijadikan andalan dalam mengasah stimulasi anak.”

Di era teknologi sekarang ini, anak lebih tertarik untuk menonton kartun di televisi, bermain game di gadget ataupun komputer daripada membaca dongeng. Sejalan dengan ini Hendri (2013: 68) menyatakan bahwa anak-anak lebih suka menonton TV sebagai pengganti dongeng tutur yang disampaikan oleh orangtua. Apalagi, siaran TV yang banyak menyajikan film kartun yang membuat anak betah untuk berhadapan-hadapan dengan TV. Sependapat dengan Soetantyo (2012) dalam penelitiannya, bahwa di era teknologi informasi ini, perkembangan anak sangat kental dengan berbagai produk teknologi informasi.

Dongeng pada umumnya dianggap memiliki peranan dalam kehidupan anak. Kegiatan penyampaian pesan melalui dongeng ini dianggap memberikan wawasan dan pembelajaran diri bagi anak. Idris (2014: 21) berpendapat bahwa mendongeng mampu mempengaruhi pola pikir anak untuk lebih berkualitas. Mendongeng juga memiliki fungsi pesan yang sangat penting bagi perkembangan jiwa anak. Hendri (2013: v) berpendapat bahwa mendongeng bisa dijadikan sebagai alat dalam mendidik dan mengajarkan moral. Soetantyo (2012) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa mendongeng adalah sarana yang efektif untuk memberikan pendidikan nilai pada anak. Sedangkan Latif (2014: 14) berpendapat bahwa mendongeng dapat menumbuhkan sikap empati anak terhadap orang lain. Sikap empati termasuk ke dalam sikap peduli sosial, seperti yang diungkapkan Fatturohman (2013: 188), bahwa berempati kepada sesama teman adalah salah satu indikator sikap peduli sosial.

Seperti yang kita ketahui dewasa ini, Indonesia sedang mengalami krisis karakter. Seperti yang diungkapkan Kurniawan (2013: 9) bahwa belakangan ini bangsa Indonesia menunjukkan gejala kemerosotan moral yang amat parah. Wibowo (2013: 1) berpendapat bahwa anak bangsa kini sedang mengalami degradasi moralitas, bahkan moralitas anak bangsa kini telah diambang sekarat.

Sari (2014) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa, “sikap peduli sosial yang merupakan jati diri bangsa Indonesia kini mengalami penurunan. Rendahnya sikap peduli sosial terhadap sesama juga berimbas pada berbagai sendi kehidupan”. Carut-marutnya moralitas anak bangsa bisa diamati dalam kehidupan sehari-hari.

Contoh dari carut-marutnya moralitas anak bangsa di Bengkulu dapat dilihat dari kasus yang pernah diekspos oleh Bengkulu Ekspres (2017) bahwa anak sekolah dasar berusia 13 tahun telah berani mencuri seekor burung Murai Batu yang harga jualnya 3 juta rupiah. Masrukhan (2016) dalam penelitiannya mengatakan bahwa pelajar Sekolah Dasar (SD) disalah satu sekolah di Yogyakarta sering membully teman sekelasnya, bersikap acuh tak acuh dengan keadaan teman, perkelahian antar siswa, kurangnya kepedulian siswa membantu teman yang kurang pandai. Kasus-kasus kecil yang pernah peneliti lihat saat melaksanakan pra penelitian pada anak sekolah dasar yaitu anak tidak lagi memiliki sikap peduli terhadap teman sebayanya, mereka akan senang jika melihat temannya berkelahi.

Dari berbagai kasus tersebut, guru sebagai seorang pendidik menentukan karakter anak. Seperti yang diungkapkan Kurniawan (2013: 51) bahwa pendidik ialah orang yang memikul tanggung jawab untuk mendidik, serta tanggung jawab terhadap perkembangan anak termasuk dalam penanaman karakter anak. Sejalan dengan hal tersebut Adawiah (2016) dalam penelitiannya menyatakan bahwa, “salah satu aktor penting yang sangat berperan di sekolah dalam mengembangkan nilai-nilai karakter adalah tenaga pendidik atau guru.”

Standar kompetensi pembelajaran dongeng di Sekolah Dasar (SD) terdapat pada kurikulum KTSP, tepatnya di kelas 5 adalah memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan. Sementara Kompetensi Dasarnya adalah Menanggapi cerita tentang peristiwa yang terjadi di sekitar yang disampaikan secara lisan.

Berdasarkan hal tersebut untuk menanamkan karakter sikap peduli sosial anak dapat dilakukan melalui kegiatan mendongeng. Salah satu metode mendongeng yang dapat digunakan yaitu dengan permainan mendongeng (*storytelling games*). Lipman mengungkapkan dalam jurnal *Teaching Storytelling Games* bahwa permainan adalah cara yang bagus untuk memperkenalkan cerita dalam kelas. Permainan ini dapat mendorong partisipasi dari anak-anak yang pemalu untuk menceritakan secara keseluruhan cerita secara individual. Permainan juga merupakan cara yang baik untuk mengisolasi dan mempraktekan keterampilan bercerita diskrit, seperti kontak mata, gerakan tubuh, jangkauan vokal dan pengembangan plot.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Mendongeng dengan Metode *Storytelling Games* Terhadap Sikap Peduli Sosial Siswa SD Kelas V SDN 49 Kota Bengkulu”

## Metode

### *Jenis dan Metode Penelitian*

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2013: 72). Winarni (2011: 48) menyebutkan “penelitian eksperimen merupakan penelitian sistematis, logis, dan teliti untuk melakukan kontrol terhadap kondisi”. Penelitian eksperimen terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan perlakuan, kelas eksperimen diberikan pembelajaran mendongeng dengan metode *Storytelling Games* sedangkan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional.

Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian eksperimen semu dengan menggunakan desain “*The matching only pretest-posttest control group design*” karena bertujuan untuk mencari pengaruh. Dengan adanya perlakuan yang berbeda di dua kelas, maka terlihat perbedaan hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Desain penelitian *The matching only pretest-posttest control group design*.

### *Populasi dan Sampel*

Populasi menurut Wallen dalam Winarni (2011: 94) adalah “kelompok yang menarik peneliti, dimana kelompok tersebut oleh peneliti dijadikan objek untuk menggeneralisasikan hasil penelitian. Sedangkan menurut Winarni (2011:94), populasi adalah suatu himpunan yang terdiri dari orang, hewan, tumbuhan dan benda-benda yang memiliki kesamaan sifat.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan subyek yang diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 49 Kota Bengkulu yang berjumlah 40 siswa, yang terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas V A dan V B.

Sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan teknik *Total Sampling*. Teknik *Total Sampling* yaitu jumlah sampel sama dengan jumlah populasi karena subyeknya kurang dari 100 maka subyeknya dapat diambil semua. Menurut Arikunto, apabila subyeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semua, tetapi apabila subyeknya lebih dari 100, maka sampel dapat diambil sebanyak 10% - 15% atau 20% - 25%.

Dalam penelitian ini, karena subyek penelitiannya kurang dari 100 orang, maka jumlah populasi yang digunakan sebagai sampel yaitu seluruh siswa kelas VA dan V B.

### *Variabel Penelitian*

Menurut Winarni (2011: 81) variabel dapat diartikan sebagai suatu konsep yang memiliki nilai ganda, atau dengan perkataan lain suatu faktor yang jika diukur akan menghasilkan skor yang bervariasi, variabel penelitian merupakan gejala yang menjadi obyek penelitian. Sedangkan menurut Sugiyono (2013:38) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, subyek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang diterapkan oleh peneliti yang dipelajari untuk ditarik kesimpulan.

Dari pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang ditetapkan peneliti untuk dikaji, digali informasinya dan disimpulkan dalam bentuk hasil penelitian. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu:

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi munculnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah mendongeng dengan metode *storytelling*.

Variabel terikat merupakan variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah sikap peduli sosial siswa.

### *Definisi Operasional*

Metode *Storytelling Game* merupakan cara yang bagus untuk memperkenalkan cerita dalam kelas. Langkah *storytelling games* mempersiapkan *games*, memperkenalkan *games*, mulai bercerita, memotong cerita, melanjutkan cerita. Sikap peduli sosial memiliki 3 dimensi yaitu dimensi keeladanan oleh guru dan tenaga kependidikan, pembiasaan spontan, dan pembiasaan rutin.

### *Instrumen Penelitian*

Instrumen penelitian sering dikenal dengan sebutan alat ukur. Menurut Sugiyono (2013: 102) "instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati atau alat ukur dalam suatu penelitian". Dari pendapat tersebut didapat bahwa instrument penelitian merupakan alat ukur yang digunakan oleh peneliti agar dapat membantu dan memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes dan angket.

### *Teknik Pengumpulan Data*

Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data adalah angket dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini dilakukan dengan memberikan angket dengan pernyataan yang sama, bentuk pernyataan yang sama diberikan kepada kelas sampel dan kelas eksperimen.

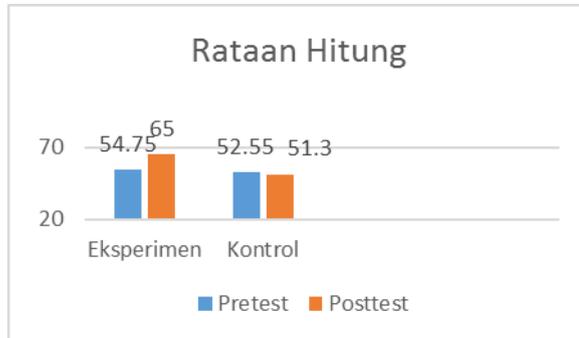
### *Teknik Analisis Data*

Pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini dilakukan terhadap skor *pretest* dan skor *posttest* siswa yang meliputi penentuan skor soal analisis deskriptif, analisis inferensial, dan pengujian hipotesis. Sebelum dianalisis menggunakan uji-t, hipotesis yang ada dalam data sampel diuji hipotesisnya terlebih dahulu dengan persyaratan yaitu berdistribusi normal dan bersifat homogen dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas.

## **Hasil**

Data hasil penelitian ini meliputi data tes dengan menggunakan skala sikap. Tes ini terdiri dari *pretest* dan *posttest* pada dua kelompok, yakni kelompok eksperimen (VB) dan kelompok kontrol (VA). *Pretest* dilakukan sebelum pembelajaran yang bertujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia

materi tentang dongeng. Setelah kedua kelompok melaksanakan proses pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda pada masing-masing kelompok, yaitu kelompok eksperimen menggunakan pembelajaran mendongeng dengan metode *storytelling games* dan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional, kemudian dilaksanakan *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui sikap peduli sosial siswa antara sebelum dan setelah diberi perlakuan.



Hasil penelitian dari gambar di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* pada kelompok eksperimen sebesar 54,75 dan kelompok kontrol sebesar 52,55. Berdasarkan gambar di atas, nilai rata-rata *pretest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak begitu terlihat perbedaannya karena selisihnya 2,2. Artinya kemampuan awal siswa pada saat sebelum diberikan perlakuan adalah sama. Sedangkan nilai rata-rata *posttest*, dari gambar di atas nilai rata-rata *posttest* pada kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Nilai rata-rata *posttest* pada kelompok eksperimen adalah 65,00 dan pada kelompok kontrol adalah 51,30 sehingga selisih keduanya 13,7. Jika dilihat pada kelompok eksperimen, nilai rata-rata *posttest* juga lebih tinggi dari nilai rata-rata *pretest* artinya terdapat pengaruh sesudah diberikan perlakuan dengan selisih sebesar 10,25. Sedangkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol tidak begitu terlihat selisihnya yaitu 1,25. Data hasil penelitian ini meliputi data tes dengan menggunakan skala sikap. Tes ini terdiri dari *pretest* dan *posttest* pada dua kelompok, yakni kelompok eksperimen (VB) dan kelompok kontrol (VA). *Pretest* dilakukan sebelum pembelajaran yang bertujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi tentang dongeng. Setelah kedua kelompok melaksanakan proses pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda pada masing-masing kelompok, yaitu kelompok eksperimen menggunakan pembelajaran mendongeng dengan metode *storytelling games* dan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional, kemudian dilaksanakan *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui sikap peduli sosial siswa antara sebelum dan setelah diberi perlakuan.

Setelah data penelitian diuji normalitas dan homogenitas, diperoleh hasil bahwa data homogen dan normal kemudian langkah selanjutnya adalah pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui adanya perbedaan antara pengaruh mendongeng dengan metode *storytelling games* terhadap sikap peduli sosial siswa. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus uji-t dengan kriteria pengujian yang digunakan jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Perolehan  $t_{hitung}$  dilakukan dengan pengujian uji-t.

Hasil penelitian ini memperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 4,41 dengan dk  $(20 + 20) - 2 = 38$  pada taraf signifikan 5% dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,024. Dengan demikian dapat disimpulkan pengujian hipotesis uji-t nilai *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah  $t_{hitung} > t_{tabel}$  artinya terdapat perbedaan sikap peduli sosial yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

## Pembahasan

Pemberian *pretest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Hasil uji pengaruh *pretest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan  $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{tabel}$ , sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada kedua kelompok ini sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang sama.

Hasil uji pengaruh *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada kedua kelompok ini sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada mendongeng dengan metode *storytelling games* terhadap sikap peduli sosial siswa.

Proses pembelajaran yang berlangsung pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilaksanakan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah dirancang sebelumnya. Proses pembelajaran yang berlangsung pada kelas eksperimen dan kelas kontrol secara keseluruhan sama. Perbedaannya terletak pada kelas eksperimen yang menggunakan permainan *storytelling games* dalam pembelajaran mendongeng, sedangkan pada kelas kontrol hanya menggunakan teks yang berisikan tentang dongeng. Dalam penelitian ini pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti dibantu oleh seorang guru dari SDN 49 Kota Bengkulu yang bernama ibu Resinten, S.Pd. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan seorang guru untuk melaksanakan pembelajarannya, dikarenakan seorang guru telah memiliki *skill* dalam mengajar. Sebelum guru melaksanakan pembelajaran, peneliti terlebih dahulu memberikan RPP, beserta angket sikap *pretest* dan *posttest* sikap peduli sosial siswa dan menjelaskan kepada guru cara melaksanakan permainan *storytelling games* untuk kelas eksperimen.

Dari pelaksanaan penelitian tentang pengaruh mendongeng dengan metode *storytelling games* terhadap sikap peduli sosial siswa, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui permainan ada perubahan sikap pada siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Sependapat dengan Putri (2014: 129) dalam penelitiannya, bahwa melalui permainan dapat menumbuhkan keterampilan sosial anak seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, berbagi, berpartisipasi, memiliki sikap simpati dan empati. Sikap peduli sosial siswa juga dipengaruhi oleh ketiga dimensi dalam sikap peduli sosial yaitu dimensi keteladanan, pembiasaan spontan, dan pembiasaan rutin. Dalam penelitian ini ketiga dimensi tersebut peneliti kembangkan ke dalam bentuk angket yang terdiri dari 15 pernyataan.

Pernyataan yang menunjukkan dimensi keteladanan terdapat pada pernyataan nomor 1, 2, 3 dan 4 dari hasil pengisian angket oleh siswa setelah melalui pembelajaran dengan menggunakan permainan *storytelling games* menunjukkan bahwa siswa telah memiliki sikap peduli sosial pada dimensi keteladanan. Pernyataan yang menunjukkan dimensi pembiasaan spontan terdapat pada pernyataan nomor 5, 6, 7, 8, 9, 10 dan 11 dari hasil pengisian angket oleh siswa setelah melalui pembelajaran dengan menggunakan permainan *storytelling games* menunjukkan bahwa siswa telah memiliki sikap peduli sosial pada dimensi pembiasaan spontan. Selanjutnya, pernyataan yang menunjukkan dimensi pembiasaan rutin terdapat pada pernyataan nomor 12, 13, 14 dan 15 dari hasil pengisian angket oleh siswa setelah melalui pembelajaran dengan menggunakan permainan *storytelling games* menunjukkan bahwa siswa telah memiliki sikap peduli sosial pada dimensi pembiasaan rutin.

Dari ketiga dimensi tersebut melalui pengisian angket menunjukkan bahwa siswa telah memiliki sikap peduli sosial, hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan dari pengisian angket oleh siswa yang menunjukkan nilai rata-rata yang lebih tinggi

dibandingkan dengan siswa yang tidak mendapatkan pembelajaran melalui permainan *storytelling games*. Pada dimensi keteladanan setelah siswa mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan *storytelling games*, siswa memperoleh skor 342, untuk dimensi pembiasaan spontan siswa mendapatkan skor 613, sedangkan pada dimensi pembiasaan rutin siswa mendapat skor 344. Dari hasil perhitungan skor siswa, pembelajaran mendongeng dengan metode *storytelling games* berpengaruh terhadap sikap peduli sosial siswa. Sependapat dengan Hartiwi (2016: 313) dalam penelitiannya bahwa keteladanan, pembiasaan spontan dan pembiasaan rutin dapat mempengaruhi sikap sosial anak

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, uji perbedaan posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol didapatkan nilai thitung sebesar 4,010 dan t tabel 2,024. Dengan demikian pengujian hipotesis uji-t nilai posttest antara kelompok eksperimen yang menggunakan *storytelling games* dengan keunggulannya terdapat pada metode pembelajarannya yang menarik bagi siswa dengan kelompok kontrol yang menggunakan teks dongeng adalah thitung > ttabel artinya  $H_0$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh mendongeng dengan metode *storytelling games* terhadap sikap peduli sosial siswa kelas V SDN 49 Kota Bengkulu. Sikap peduli sosial yang dimaksud terbagi menjadi 3 indikator, yaitu pembiasaan keteladanan, pembiasaan spontan, dan pembiasaan rutin. Diantara 3 indikator tersebut yang memiliki tingkat ketercapaian tertinggi adalah pada dimensi pembiasaan spontan, dan yang memiliki ketercapaian terendah adalah pada dimensi pembiasaan keteladanan.

## Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti mengemukakan beberapa saran yaitu bagi guru agar dapat menggunakan permainan saat melakukan pembelajaran. Selain memudahkan guru dalam mengajar, juga dapat dijadikan sebagai umpan balik bagi siswa, sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan menarik minat siswa. Selain itu peneliti lain juga bisa menerapkan permainan ini dan menekankan pada indikator pembiasaan keteladanan.

## Referensi

- Hendri. 2013. *Pendidikan Karakter Berbasis Dongeng*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- Idris, Meity. 2014. *Meningkatkan Kecerdasan Anak Usia Dini Melalui Mendongeng*. Jakarta: Luxima
- Kuriawan, Syamsul. 2016. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Ar:ruzz media
- Kurniawan, Heru. 2013. *Keajaiban Mendongeng*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer
- Latif, Abdul. 2014. *Mendongeng Mudah dan Menyenangkan*. Jakarta: Luxima
- Sayy, Wees Ibnoe. 2016. *Mari Mendongeng*. Yogyakarta: Lusiana Sabriah
- Supendi. 2007. *50 Permainan Fun Game*. Jakarta: Swadaya
- Semiawan, Conny. 2008. *Belajar Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks
- Sugiyono. 2013. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- \_\_\_\_\_. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Wiyani, Ardy. 2012. *Managemen Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani
- Wibowo, Agus. 2013. *Managemen Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Winarni, Endang Widi. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bengkulu: FKIP UNIB

- Adawiah, Rabiatul. 2016. "Profesionalitas Guru dan Pendidikan Karakter oleh Program Studi PPKn Universitas Lambung". *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, hlm. 939-940
- Hartiwi, 2016. "Pelaksanaan Pembiasaan Nilai Agama dan Moral Pada Anak". *Jurnal Pendidikan Anak*, hlm 318-320
- Lipman, Doug. *Teaching Storytelling Games*. Jurnal Pendidikan
- Primulawati Soetantyo, Sylvia. 2013. "Peranan Dongeng dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar oleh Prodi PKN, SPs UPI". *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, hlm. 15-16
- Perdani, Putri Admi. 2014. "Peningkatan Keterampilan Sosial Anak melalui Permainan". *Jurnal Pendidikan*, hlm129-131
- Vera Sopya, Ida. 2014. "Membangun Kepribadian Anak dengan Dongeng oleh Dosen Jurusan Tarbiyah Stain Kudus". *Jurnal Pendidikan*, hlm. 183-184