

PENGARUH METODE DONGENG INTERAKTIF TERHADAP KARAKTER ANAK PADA TAMAN KANAK-KANAK KUNCUP HARAPAN SINGARAJA

Luh Putu Ayu Sumartini¹, Putu Aditya Antara², Mutiara Magta³

^{1,2,3}Jurusan PG PAUD
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

email:ayusumartini12@gmail.com¹,putu.aditya.antara@gmail.com²
m_magta@yahoo.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode dongeng interaktif terhadap karakter anak pada kelompok B Taman Kanak-kanak Kuncup Harapan Singaraja Tahun Pelajaran 2016/2017. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan rancangan *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Kuncup Harapan Singaraja yang berjumlah 59 orang. Sampel ditentukan dengan teknik *cluster sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah anak kelompok B1 yang berjumlah 13 orang anak sebagai kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan metode dongeng interaktif dan anak kelompok B3 berjumlah 13 orang anak sebagai kelompok kontrol dengan metode konvensional. Data hasil karakter anak dikumpulkan dengan teknik observasi yang dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan uji-t. Berdasarkan hasil analisis diperoleh $t_{hitung} = 6,985$ sedangkan pada taraf signifikansi 5% dengan $dk=24$ diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,064$ sehingga $t_{hitung} = 6,985 > t_{tabel} = 2,064$. Berdasarkan kriteria pengujian, maka H_0 ditolak, ini berarti hipotesis H_a diterima yang menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan metode dongeng interaktif terhadap karakter anak pada anak kelompok B di TK Kuncup Harapan Singaraja Tahun Pelajaran 2016/2017. Adapun nilai rata-rata karakter anak pada kelompok yang dibelajarkan dengan metode dongeng interaktif adalah 66,00, sedangkan nilai rata-rata pada kelompok yang dibelajarkan dengan metode konvensional adalah 40,15. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode dongeng interaktif terhadap karakter anak pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Kuncup Harapan Singaraja Tahun Pelajaran 2016/2017.

Kata-kata kunci : Anak, Dongeng Interaktif, Karakter

Abstract

This study was conducted to find out the effect of interactive storytelling method towards students' characteristics in group B in Kuncup Harapan Kindergarten Singaraja in academic year 2016/2017. This study was a quasi-experimental research which used non-equivalent control group design. The population of this study was the students in group B which is consisted of 59 students in Kuncup Harapan Kindergarten Singaraja. the samples of this study were selected by administering cluster random sampling. The samples of this study were 13 students of group B1 as experimental group treated by interactive storytelling and 13 students of group B3 as control group treated by conventional method. The data were collected by observation which is analyzed by using descriptive and inferential analysis with independent t-test. The result of this study showed that t_{obs} is 6.985 and t_{table} is 2.064 ($\alpha=0.05$) in the degree of

freedom (df) 24 in which it showed that $t_{obs} = 6.985 > t_{table} = 2.064$. Based on hypothesis testing, it showed that H_0 is rejected, while H_a is accepted. It means that there is a significant effect of using interactive storytelling method towards students' characteristics in group B in Kuncup Harapan Kindergarten Singaraja in academin year 2016/2017. Besides, the mean score of experimental group treated by interactive storytelling method is 66.00, while the mean score of control group treated by conventional method is 40.15. Therefore, it can be concluded that there is a significant effect of using interactive storytelling method towards students' characteristics in group B in Kuncup Harapan Kindergarten Singaraja in academin year 2016/2017.

Keywords: child, interactive storytelling, character

PENDAHULUAN

Masa depan bangsa Indonesia sangat ditentukan oleh karakter generasi penerusnya. Kita ketahui bahwa bangsa Indonesia adalah bangsa yang religius dan berkarakter. Pernyataan tersebut dicerminkan dari dasar negara Indonesia yang berlandaskan Pancasila dimana pada sila pertama berbunyi "Ketuhanan yang Maha Esa" dan pada UUD 1945 pasal 29 ayat 1 yang berbunyi " Negara berdasarkan Ketuhanan Yang Maha Esa", ini membuktikan bahwa bangsa Indonesia adalah bangsa yang mengedepankan nilai-nilai religius yang dapat menjadi pondasi dasar dalam membangun sebuah negara yang adil dan beradap. Antara (2010) menyatakan bahwa di Indonesia pendidikan sangat diutamakan, karena pendidikan memiliki peranan yang sangat penting terhadap terwujudnya peradaban bangsa yang bermartabat. Begitu pentingnya pendidikan sehingga tujuan pendidikan telah diatur dengan jelas dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, yakni Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 yang berbunyi :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Beberapa pakar menyatakan bahwa kunci kesuksesan dan keberhasilan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas karakter masyarakatnya. Karakter yang dimaksud adalah karakter yang kondusif untuk bisa maju. Abidin (2012 : 53) menyatakan berdasarkan asal katanya karakter dianggap sebagai sekumpulan kondisi yang dimiliki seseorang. Kondisi ini bisa saja bersifat bawakan ataupun bentukan. Kondisi yang bersifat bentukan inilah yang kemudian melandasi pemikiran bahwa karakter dapat dibentuk yang salah satu caranya adalah melalui pendidikan.

Namun sayangnya hal tersebut jauh dari kenyataan yang terjadi pada bangsa ini. Bangsa Indonesia saat ini tengah mengalami degradasi karakter. Diakui atau tidak diakui saat ini terjadi krisis yang nyata dan mengkhawatirkan dalam masyarakat dengan melibatkan milik kita yang paling berharga, yaitu anak-anak. Krisis itu antara lain berupa meningkatnya pergaulan seks bebas, maraknya angka kekerasan anak-anak dan remaja, kejahatan terhadap teman, kebiasaan mencontek, penyalahgunaan obat-obatan, pemerkosaan, dan pornografi sudah menjadi masalah sosial yang hingga saat ini belum dapat diatasi secara tuntas.

Hal ini terjadi karena masih banyaknya lembaga-lembaga pendidikan yang lebih mengutamakan nilai yang didapat dari pelajaran akademik dibandingkan dengan pembelajaran budi pekertinya. Mirisnya lagi pendidikan yang mengutamakan nilai akademik tersebut diterapkan juga pada lembaga PAUD.

Karakter anak merupakan hal penting yang harus dikembangkan dalam

pendidikan anak usia dini. Pendidikan karakter akan sangat tepat diimplementasikan sejak dini, yaitu sejak anak masih belajar di lembaga PAUD. Hal ini disebabkan karena anak usia prasekolah merupakan anak yang sedang berkembang dan merupakan masa dimana anak senang meniru apapun yang mereka lihat. Anak pada masa ini biasa meniru atau mengikuti nilai dan perilaku yang ada di sekitarnya. Lingkungan keluarga maupun lingkungan sekitar menjadi sangat berpengaruh dalam pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa ini. Azzet (2016: 34) mengungkapkan banyak penelitian membuktikan bahwa pada usia ini sangat menentukan kemampuan dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal. Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa sekitar 50% variabilitas kecerdasan orang dewasa sudah terjadi ketika anak berusia empat tahun, maka penanaman nilai-nilai karakter sangat tepat jika dimulai sejak usia dini.

Karakter seseorang terbentuk karena kebiasaan yang dilakukan, sikap yang diambil dalam menghadapi keadaan, dan kata-kata yang diucapkan kepada orang lain. Dengan kata lain pendidikan karakter mengajarkan anak didik untuk berfikir cerdas dan kritis serta dapat mengaktifkan otak tengah secara alami. Menurut Lickona (dalam Wibowo 2013: 64) karakter merupakan sifat alami seseorang dalam merespon situasi secara bermoral. Sifat alami itu dimanifestasikan dalam tindakan nyata melalui tingkah laku yang baik, jujur, bertanggung jawab, menghormati orang lain dan karakter mulia lainnya. Karakter bisa diubah dan dikembangkan mutunya, tapi bisa pula ditelantarkan sehingga tak ada peningkatan mutu atau bahkan makin terpuruk.

Karakter pada intinya bertujuan untuk membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak, mulia, bermoral, bertoleran, bergotong royong, berjiwa patriotik, berkembang dinamis, berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang semuanya dijiwai oleh

iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan Pancasila.

Dalam konteks sekolah, pada dasarnya pendidikan karakter adalah proses internalisasi nilai-nilai karakter yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik melalui berbagai kegiatan yang mendidik. Internalisasi berasal dari kata internal yang berarti menyangkut bagian dalam. Internalisasi diartikan sebagai proses penanaman dan penghayatan terhadap suatu nilai sehingga menjadi keyakinan dan kesadaran akan kebenaran nilai yang diwujudkan dalam sikap dan perilaku. Pendidikan karakter sangat mempengaruhi tingkat mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan di sekolah yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh. Melalui pendidikan karakter, diharapkan anak mampu secara mandiri menginternalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari.

Menurut Sudaryanti (2012) pembentukan karakter anak usia dini dapat dilakukan melalui kegiatan rutin, kegiatan terprogram, kegiatan spontan, dan keteladanan. Dalam usaha mentransfer karakter dapat digunakan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan tumbuh kembang jiwa anak.

Secara umum ada 18 nilai karakter anak yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Dalam penelitian ini peneliti mengkhususkan 2 nilai utama yang akan digunakan yaitu rasa hormat (*respect*) dan tanggung jawab (*responsibility*).

Dalam melaksanakan pembelajaran, kesadaran guru mengenai pentingnya mengetahui strategi yang tepat dalam menanamkan nilai-nilai luhur dari karakter adalah hal yang mutlak. Pendidikan karakter merupakan proses pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Waluyo (dalam Wibowo, 2013: 86), pendidikan karakter terhadap anak

hendaknya menjadikan mereka terbiasa untuk berperilaku baik; sehingga ketika seorang anak tidak melakukan kebiasaan baik itu, yang bersangkutan akan merasa bersalah. Dengan demikian, kebiasaan baik sudah menjadi semacam *instink*, yang secara otomatis akan membuat seorang akan merasa kurang nyaman bila tidak melakukan kebiasaan baik itu. membangun karakter pada anak hendaknya menjadikan mereka terbiasa untuk berperilaku baik. Jika anak sudah terbiasa melakukan kebiasaan baik, maka ketika mereka tidak melakukan kebiasaan itu akan timbul perasaan bersalah dan tentu saja tidak akan mengulang kelalaian itu

Menurut Jayanti (2016) melalui pendidikan di TK, pendidikan nilai-nilai moral yang dilakukan sejak usia dini diharapkan pada tahap selanjutnya anak akan mampu membedakan perbuatan baik dan buruk, benar dan salah, sehingga ia dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal itu akan berpengaruh pada mudah tidaknya anak diterima oleh masyarakat sekitarnya dalam hal bersosialisasi.

Pentingnya menanamkan karakter sejak dini bertujuan untuk memberikan kesiapan pada anak untuk beradaptasi di lingkungan sekitar dia tinggal. Fakta tersebutlah yang kemudian menjadikan pemerintah gencar memasukkan pendidikan karakter pada kurikulum pendidikan. Pendidikan karakter bukan hanya sekedar menanamkan mana yang benar dan salah. Pendidikan karakter merupakan usaha menanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik pada anak dalam kehidupan sehari-harinya. Sehingga anak mampu bersikap dan bertindak berdasarkan nilai-nilai yang telah menjadi kepribadiannya, harus melibatkan pengetahuan yang baik, perasaan dan perilaku yang baik, sehingga terbentuk perwujudan kesatuan perilaku dan sikap anak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Kuncup Harapan Singaraja, diketahui bahwa penanaman nilai-nilai karakter pada proses pembelajaran masih rendah. Dapat dilihat saat anak-anak melakukan

istirahat makan, anak-anak masih kurang sabar dalam mengantri saat cuci tangan, saat kegiatan berdoa anak-anak juga masih suka mengganggu teman, saat proses pembelajaran anak-anak juga belum mampu mengerjakan sendiri dan tidak mau menyelesaikan tugasnya. Proses pembelajaran yang tidak variatif dan guru hanya menggunakan metode ceramah, sehingga anak merasa jenuh dan kurang aktif ketika proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Materi pembelajaran juga masih kurang mengenai nilai-nilai karakter untuk anak. Dalam wawancara dengan guru kelompok B, para guru menyatakan bahwa di sekolah sebenarnya sudah diterapkan mengenai pendidikan karakter akan tetapi mereka masih kurang memahami mengenai bagaimana cara menerapkan nilai karakter pada anak tanpa terkesan memaksa anak. Dalam wawancara dengan Kepala sekolah pun beliau juga menyatakan bahwa sekolah sudah menerapkan dan mengembangkan pendidikan karakter, namun, kepala sekolah merasa bahwa komunikasi antara orang tua dengan pihak sekolah masih kurang, salah satunya tentang pendidikan karakter.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, karakter anak masih tergolong rendah. Mengingat begitu pentingnya pendidikan karakter, maka institusi pendidikan memiliki tanggung jawab untuk menanamkannya melalui proses pembelajaran. Salah satu metode yang dapat menjadi jembatan komunikasi yang efektif dalam menyampaikan pengajaran mengenai nilai-nilai dalam pendidikan karakter kepada anak-anak, baik di rumah maupun di sekolah yaitu mendongeng.

Kegiatan mendongeng adalah suatu metode komunikasi yang ampuh dalam mentransfer ide dan nilai kepada anak dengan kemasan yang menarik. Sayy (2016: 5) mengatakan "mendongeng adalah salah satu metode komunikasi yang pas untuk anak-anak, karena nilai yang akan disampaikan akan kita bungkus dengan kemasan yang disebut dongeng. Dongeng interaktif adalah salah satu metode mendidik anak yang mudah dan sering dipergunakan oleh para pendidik di

sekolah. Sebagian besar anak senang dengan cerita, baik cerita yang sesungguhnya maupun sekedar dongeng fiksi belaka. Tujuan luhur dari dongeng interaktif untuk anak yakni pengenalan alam lingkungan, budi pekerti, dan mendorong anak untuk berperilaku positif.

Guru taman kanak-kanak yang terbiasa mendongeng, barangkali tidak menyadari bahwa melalui berbagai cerita yang didongengkannya, ia tengah menyajikan fakta-fakta sederhana. Menurut Priyono (2001: 14) keuntungan lain dari mendongeng di kelas adalah menghadirkan atmosfer relaksasi di kelas, bermanfaat sebagai media penyegaran yang kreatif. Disamping itu, mendongeng adalah cara termudah dan tercepat untuk membina hubungan antara guru dan murid, dan salah satu cara yang paling efektif membentuk tingkah laku dikemudian hari. Dongeng interaktif ternyata sangat membantu dalam proses tersebut dengan dongeng interaktif dapat membuka pemikiran dan wawasan anak terhadap pengetahuan baru. Menurut Soetantyo (2013) dongeng dapat dijadikan sarana yang cukup baik untuk menanamkan karakter yang baik dalam diri anak karena mereka akan dengan sangat senang menerimanya.

Manfaat lain dari dongeng interaktif adalah dapat menjadi metode yang efektif untuk menyampaikan pesan moral dan menanamkan nilai-nilai karakter. Tanpa disuruh, anak dengan sendirinya menyerap nilai-nilai karakter yang diselipkan pada sebuah dongeng interaktif sehingga akan membekas dalam sanubarinya. Nilai-nilai karakter yang disampaikan melalui dongeng interaktif jauh lebih efektif dan bermakna dibandingkan dengan nasehat atau ceramah biasa. Menurut Kurniawan (2016: 38) manfaat dongeng bagi perkembangan moral yakni dongeng mengajarkan sikap untuk mengedepankan nilai yang baik saat menghadapi permasalahan moral, selain itu dengan memberikan jalan solusi moral, dongeng bisa memberikan motivasi penalaran moral anak dalam setiap tindakannya. Bila awalnya anak berbuat baik hanya karena alasan "hukuman dan hadiah", maka

setelah intensif membacakan dongeng menjadi karena "cinta dan sayang" atau karena "ingin berbuat baik". Ini berarti dongeng mampu memberikan peningkatan perkembangan penalaran moral anak-anak

Menurut Mustofa (2015: 119) jenis-jenis dongeng interaktif yang dapat diceritakan kepada anak yakni (1) dongeng yang berhubungan dengan kepercayaan masyarakat. Dongeng tersebut biasa disebut dengan legenda, yaitu dongeng interaktif yang menceritakan asal usul terjadinya suatu tempat. Misalnya dongeng interaktif *Gunung Tangkuban Perahu, Terjadinya Rawapening, Asal Mula Kota Banyuwangi, dll*, (2) dongeng yang berkaitan dengan dunia binatang. Dongeng tersebut biasanya disebut fable, yaitu dongeng interaktif tentang kehidupan binatang yang digambarkan dapat berbicara dan berinteraksi dengan binatang-binatang lain. Isi dari percakapan cerita biasanya digunakan untuk menyindir perilaku yang salah. Contoh dongeng interaktif fable yakni *Si Kancil, Misteri Harimau Putih, Eyang Katak*, (3) dongeng yang berkaitan dengan fungsi penglipur lara. Dongeng ini sering disebut dongeng penglipur lara yang biasanya ditampilkan sebagai pengisi waktu istirahat, dibawakan secara romantis, mengandung humor dan menarik. Misalnya seperti *Abu Nawas, Tukang Kentrung, Sarisin Di Pati*, (4) dongeng yang berkaitan dengan kepercayaan nenek moyang. Biasanya dongeng ini disebut dengan mite, yaitu dongeng yang bercerita tentang dewa-dewa dan berkaitan dengan kepercayaan masyarakat yang telah turun temurun. Misalnya dongeng interaktif penguasa pantai yaitu *Dewi Sri*, tentang penguasa pantai yaitu *Nyi Roro Kidul*, dan (5) dongeng yang berkaitan dengan cerita rakyat. Pada umumnya dongeng cerita rakyat ini disusun untuk misi pendidikan. Misalnya kisah *Malin Kundang, Sangkuriang Dan Dayang Sumbi* dan sebagainya.

METODE

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode dongeng

interaktif terhadap karakter anak pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Kuncup Harapan Singaraja Tahun Pelajaran 2016/2017. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan rancangan *nonequivalent control group design* (Sugiono, 2015:116).

Pemberian tretmen berupa perlakuan penerapan metode dongeng interaktif dilakukan dikelompok eksperimen, sedangkan dikelompok kontrol dilaksanakan metode pembelajaran konvensional. *Pre-test* dilakukan hanya untuk mengetahui kesetaraan kelompok dengan menganalisis nilai dari *pre-test* yang diberikan kepada anak yang mencakup karakter anak

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015:117). Sedangkan Koyan (2012:30), populasi adalah himpunan dari unsur-unsur yang sejenis. Unsur-unsur sejenis tersebut bisa berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, benda-benda, zat cair, peristiwa, dan sejenisnya.

Berdasarkan kedua pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/ subyek dalam suatu penelitian yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya berdasarkan data yang diperoleh. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Kuncup Harapan tahun pelajaran 2016/2017, yang terdiri dari 5 kelas. Jumlah populasi dari penelitian ini adalah 59 orang siswa.

Sampel penelitian adalah bagian dari populasi. Tingkat representatifitas sampel terhadap populasinya akan menentukan kecermatan generalisasi hasil penelitian (Koyan, 2012:30). Menurut Sugiyono (2012: 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakter yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jadi dapat dirangkum bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah populasi atau wakil

dari populasi. Pemilihan sampel dalam penelitian ini tidak dapat dilakukan pengacakan individu karena tidak dapat mengubah kelas yang terbentuk sebelumnya. Dengan demikian, kelas yang dipilih sebagaimana telah terbentuk tanpa adanya campur tangan peneliti dan tidak dilakukan pengacakan individu dengan tujuan untuk mencegah kemungkinan subjek mengetahui dirinya dilibatkan dalam penelitian, sehingga penelitian ini benar-benar menggambarkan pengaruh perlakuan yang diberikan.

Teknik pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik *cluster sampling* yaitu dengan mengacak kelas bukan siswa. Teknik *Cluster Sampling* yang digunakan mengakibatkan setiap kelas memperoleh hak atau kesempatan yang sama dipilih menjadi sampel penelitian. Pengambilan sampel dengan teknik *cluster sampling* dalam penelitian ini dilakukan dengan cara tradisional yaitu diundi.

Sampel dalam penelitian ini adalah anak Kelompok B1 yang berjumlah 13 anak sebagai kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan metode dongeng interaktif dan anak Kelompok B3 yang berjumlah 13 anak sebagai kelompok kontrol dengan metode konvensional.

Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan observasi. Menurut Nurkencana (dalam Agung, 2014:94), observasi adalah suatu cara untuk mengadakan penilaian dengan jalan mengadakan pengamatan secara langsung dan sistematis. Dalam penelitian ini, teknik observasi digunakan untuk menilai kegiatan atau pengamatan terhadap perlakuan yang dilakukan dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu penilaian terhadap pengaruh metode dongeng interaktif terhadap karakter anak. Hal ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran dan akibat yang timbul setelah pembelajaran.

Pada penelitian ini, validasi instrumen diperoleh dari penilaian yang dilakukan oleh penguji (*judgement expert*). Dalam hal ini adalah dosen yang memiliki spesifikasi di bidang psikolog. Uji validitas isi dilakukan dengan membuat kerangka

isi (*blue print*) atau kisi-kisi lembar observasi. Untuk mendapatkan validitas isi dari rubrik penilaian, maka ditempuh cara dengan menyusun tabel instrumen berdasarkan kisi-kisi yang materinya diambil dari kurikulum maupun buku ajar. Isi dikatakan valid apabila rencana pelaksanaan pembelajaran tersebut benar-benar representatif terhadap pembelajaran yang akan dibelajarkan terhadap anak yang harus diukur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara teknis pemberian perlakuan pada kedua kelompok dilakukan selama 14 kali pertemuan, yaitu pada kelompok eksperimen dengan metode dongeng interaktif dan pada kelompok kontrol dengan metode konvensional. Pada pertemuan pertama masing-masing kelompok diberikan *pre-test*. Selama kegiatan *pre-test* anak menunjukkan karakter yang masih sangat rendah. Adapun temuan-temuan yang diperoleh selama *pre-test* antara lain: Pada pertemuan pertama saat dilaksanakannya *pre-test*, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol anak masih belum mampu memahami karakter anak yang seharusnya dilakukan. Hal ini tampak ketika anak berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan, terdapat beberapa anak yang masih senang mengganggu teman disampingnya, anak masih membuang sampah sembarangan padahal disetiap sudut sekolah dan di depan kelas masing-masing sudah disediakan tempat sampah. Sehingga pada pertemuan kedua diberikan pengulangan contoh dan pemahaman tentang karakter anak di sekolah.

Kemudian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol anak masih belum dapat mengerjakan tugasnya secara mandiri. Hal ini tampak pada saat kegiatan pembelajaran di kelas sebagian besar anak masih meminta bantuan guru saat menyelesaikan kegiatannya. Pada saat bermain pun anak-anak belum mampu untuk membereskan mainan walaupun sudah diminta oleh guru.

Berikutnya pada saat proses pembelajaran berlangsung masih banyak

anak yang belum memiliki rasa hormat terhadap guru di kelas baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hal ini tampak saat anak-anak tidak memperhatikan guru saat menerangkan kegiatan yang akan dilakukan.

Pada saat kegiatan di luar kelas atau saat bermain *outdoor* pun anak-anak masih ada yang suka berebut mainan dan tidak mau bergiliran saat menggunakan alat permainan. Terakhir Sebagian besar anak masih sering datang kesekolah tidak tepat waktu. Seperti anak baru datang kesekolah setelah selesai kegiatan senam, dan bahkan ada pula yang datang kesekolah setelah kegiatan berdoa.

Setelah kegiatan *pre-test* dilaksanakan peneliti menerapkan metode yang berbeda di masing-masing kelas, yaitu pada kelompok eksperimen dengan metode dongeng interaktif dan pada kelompok kontrol dengan metode konvensional. Pada pertemuan ke-16 masing-masing kelompok diberikan *post-test*. Selama kegiatan *post-test* anak menunjukkan karakter anak secara mandiri. Adapun temuan-temuan yang diperoleh selama *post-test* antara lain pada pertemuan ketiga, anak mulai memahami beberapa karakter anak yang sudah diajarkan, serta pada pertemuan ini anak sudah mulai menunjukkan karakter anak secara mandiri. Adapun perilaku yang muncul pada pertemuan ini yaitu: berdoa sebelum dan sesudah makan, berdoa sebelum dan sesudah belajar, belajar dan bermain bersama teman, membantu sesama teman, bermain dengan seluruh teman tanpa membedakan jenis kelamin.

Kemudian anak-anak yang sebelumnya tidak bisa diatur selama kegiatan pembelajaran berlangsung, perlahan menjadi anak yang sopan dan mau mendengarkan guru. Hal ini dikarenakan, guru selalu mendongengkan cerita-cerita yang mengandung nilai-nilai karakter yang baik, sehingga semua anak tanpa sadar mau mengikuti nilai-nilai karakter yang terdapat dalam dongeng tersebut.

Berbeda dengan temuan yang diperoleh pada kelompok eksperimen,

pada kelompok kontrol yang dibelajarkan dengan metode konvensional, terlihat karakter anak dari pertemuan pertama sampai ke 15 hanya beberapa anak yang dapat berkarakter baik. Anak yang dapat berkarakter baik, merupakan anak yang dalam kesehariannya memang anak yang sering mematuhi tata tertib, bersikap sopan dan santun.

Pembelajaran pada tema alam semesta pada kelompok yang dibelajarkan melalui metode dongeng interaktif berjalan dengan baik dan kondusif. Hal ini disebabkan metode dongeng interaktif merupakan metode yang memberikan kesenangan dan menarik minat anak dalam proses pembelajaran, dan lebih ditekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu. Suatu inovasi pembelajaran yang mendorong anak aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Metode dongeng interaktif memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi dan berimajinasi untuk memperoleh pengetahuan dan daya pikir yang baik, dan membuka banyak kesempatan bagi anak untuk berkreasi. Kata-kata penuh makna yang didapat dari mendongeng akan mendorong anak untuk menciptakan gambar-gambar yang jelas dalam pikiran anak.

Dengan demikian, pembelajaran menggunakan metode dongeng interaktif pada penelitian ini memiliki keunggulan, yaitu melalui dongeng interaktif, anak akan dapat membedakan perbuatan yang baik dan perlu ditiru, serta perbuatan buruk yang harus ditinggalkan, dengan mendengarkan sebuah dongeng, anak mempunyai rasa hormat dan mendorong terciptanya kepercayaan diri dan sikap terpuji pada anak-anak, dongeng interaktif merupakan metode yang efektif untuk menanamkan berbagai nilai etika kepada anak, bahkan menumbuhkan rasa empati, menghangatkan hubungan orang tua dengan anak atau guru dengan peserta didik. Dengan dongeng interaktif orang tua atau guru bisa berbagi pengalaman, berkomunikasi, dan memberikan kesempatan pada anak.

Metode dongeng interaktif menekankan pada proses pembelajaran

yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mendapatkan pengalaman secara langsung dan bermakna dalam mengembangkan pola pikir dan imajinasinya.

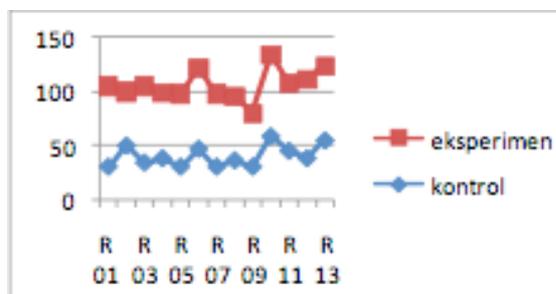
Dalam penelitian ini menjelaskan bahwa solusi terbaik untuk menumbuhkan karakter anak yakni dengan menggunakan metode dongeng interaktif. Hal ini juga didukung dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Kurniawan (2016: 38) yang menyatakan bahwa dengan mendongeng perkembangan moral seorang anak akan tumbuh dan melekat secara permanen, alasannya karena dongeng mengajarkan sikap untuk mengedepankan nilai yang baik saat menghadapi permasalahan moral, selain itu dengan memberikan jalan solusi moral dongeng bisa memberikan motivasi penalaran moral anak dalam setiap tindakannya. Bila awalnya anak berbuat baik hanya karena alasan "hukuman dan hadiah", maka setelah intensif membacakan dongeng menjadi karena "cinta dan sayang" atau karena "ingin berbuat baik". Ini berarti dongeng mampu memberikan peningkatan perkembangan penalaran moral anak-anak.

Sejalan dengan pemikiran Kurniawan, Nuryanto (2016: 71) juga menyatakan pentingnya dongeng interaktif sebagai sebuah metode yang efektif untuk membangun watak atau karakter, karena anak mendapatkan banyak pengetahuan dan menyerap banyak nilai tanpa merasa diceramahi.

Hasil penelitian ini memperkuat simpulan yang disampaikan oleh Ahyani (2010) tentang "Metode Dongeng Dalam Meningkatkan Perkembangan Kecerdasan Moral Anak Usia Prasekolah". Penelitian ini menyimpulkan bahwa metode terbaik yang dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan moral anak adalah metode mendongeng. Sebab metode mendongeng merupakan metode yang menyenangkan bagi anak sehingga anak tidak merasa dipaksa saat belajar berperilaku baik. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Paramitha (2011) tentang "mendongeng Sebagai Metode Pemulihan Trauma Pada Anak-anak Di daerah Pasca Bencana". Penelitian ini

menyimpulkan bahwa mendongeng adalah strategi yang dapat digunakan untuk menghilangkan trauma pada anak-anak yang mengalami bencana. Disini juga dijelaskan bahwa mendongeng juga dapat digunakan sebagai metode untuk mendekatkan hubungan antara orang tua dan anak yang sering sekali diabaikan oleh para orang tua.

Agar terlihat nampak lebih jelas perbedaan karakter anak antara anak yang mendapatkan metode dongeng interaktif dengan anak yang mendapatkan metode konvensional dapat dilihat pada Gambar 1. sebagai berikut



Gambar 1. Grafik perbandingan pemerolehan skor antara anak yang mendapatkan metode dongeng interaktif dengan anak yang mendapatkan metode konvensional.

Jadi, tampak jelas bahwa metode dongeng interaktif berpengaruh terhadap karakter anak pada anak kelompok B di TK Kuncup Harapan Singaraja Tahun Pelajaran 2016/2017.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa terdapat pengaruh metode dongeng interaktif terhadap karakter anak pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Kuncup Harapan Singaraja Tahun Pelajaran 2016/2017, dengan nilai t_{hitung} sebesar 6,985 dan t_{tabel} 2,064 dengan taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan 24.

Dengan demikian metode dongeng interaktif berpengaruh terhadap karakter anak pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Kuncup Harapan Singaraja Tahun Pelajaran 2016/2017. Adapun saran yang ingin disampaikan melalui

penelitian ini yaitu (1) Metode dongeng interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran oleh guru-guru dalam mengembangkan karakter anak. Sehingga pembelajaran yang dilaksanakan lebih bervariasi yang pada akhirnya dapat meningkatkan karakter anak. (2) hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan karakter anak antara anak dengan menggunakan metode dongeng interaktif dengan metode konvensional. Oleh karena itu, dalam pembelajaran guru hendaknya memperhatikan karakteristik siswa dalam setiap proses pembelajaran untuk mencapai karakter yang baik

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Y. 2012. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Ahyani, Latifah Nur, 2010. "Metode Dongeng Dalam Meningkatkan Perkembangan Kecerdasan Moral Anak Usia Prasekolah". *Jurnal Psikologi, Volume 01, Nomor 01* (hlm 24-32). Tersedia pada http://eprints.umk.ac.id/267/1/24_-_32.PDF (diakses tanggal 2 Mei 2017)
- Agung, A.A.G. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Antara, P.A. 2010. "Mengkontekstualkan Pendidikan Budi Pekerti Berbasis Local Wisdom". *Jurnal Pendidikan Dasar, Volume 01, Nomor 02* (hlm.53-60)
- Azzet, A.M. *Pentingnya Pendidikan Karakterdi Indonesia: Revitalisasi Pendidikan Karakter Terhadap Keberhasilan Belajar Dan Kemajuan Bangsa*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Jayanti, Ni Kadek Eka. 2016. "Penerapan Metode Bercerita Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Moral Anak Kelompok B PAUD Widya

- Laksmi”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 04, Nomor 2. Tersedia Pada: <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/download/7807/5337>. (diakses pada 19 Juli 2017)
- Koyan, W. 2012. *Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Kurniawan, H. 2016. *Kreatif Mendongeng untuk Kecerdasan Jamak Anak*. Jakarta: Prenada.
- Lickona, T. 2013. *Educating for Character How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Mustofa, B. 2015. *Melejitkan Kecerdasan Anak Melalui Dongeng Interaktif*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Nuryanto, S. 2016. *Dongeng dan Pendidikan Karakter*. Bandung. Kaifa Publishing
- Paramita, Suci. 2011. *Dongeng Interaktif sebagai Metode Pemulihan Trauma Pada Anak-anak didaerah Pasca Bencana*. Skripsi (diterbitkan <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20234590-S572> Mendongeng20 sebagai.pdf). Depok: Jurusan Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia.
- Saptono. 2011. *Dimensi -Dimensi Pendidikan Karakter*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sayy, I. 2016. *Mari Dongeng Interaktif*. Yogyakarta: Zora Book.
- Soetantyo, S.P. 2013. “Peranan Dongeng Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar”, Volume 14, Nomor 1. Tersedia pada <http://jurnal.ut.ac.id/JP/article/download/144/135> (diakses tanggal 3 Mei 2017).
- Subana & Sudrajat. 2001. *Dasar-dasar Penelitian Ilmiah*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sudaryanti. 2012. “Pentingnya Pendidikan Karakter bagi Anak Usia Dini”. *Jurnal Pendidikan Anak*, Volume 02, Edisi 01 (hlm. 11-20). Tersedia pada <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=282811&val=7195&title=Pentingnya%20Pendidikan%20Karakter%20%20bagi%20Anak%20Usia%20Dini> (diakses tanggal 2 Mei 2017)
- Sudijono, Anas. 2007. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2015. *Statistika Non-Paragmetik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metodelogi Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi. 2013. *Metodelogi Penelitian Pendidikan: Kompetensi Dan Prakteknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wibowo, A. 2013. *Pendidikan Karakter Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.