

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Pengertian Dongeng

Dongeng merupakan suatu kisah atau peristiwa yang tidak benar-benar terjadi. Namun, beberapa dongeng memiliki suatu pesan moral yang baik untuk diajarkan kepada anak. Dongeng dapat menumbuhkan imajinasi anak ketika mendengarkan cerita, ketika anak fokus pada cerita yang disampaikan mereka akan berimajinasi atau membayangkannya. Dongeng sebagai cerita yang disajikan dalam bentuk tulisan atau gambar sehingga dalam penyampaiannya menggunakan lisan secara keseluruhan.

Cerita dongeng merupakan cerita khayalan atau tidak nyata yang terjadi di dalam kehidupan. Sebagai cerita fantasi, bermuatan pendidikan moral dan dapat sebagai media untuk membangun karakter. Dongeng merupakan suatu karya sastra yang ceritanya fiktif mengandung unsur yang menyenangkan bagi pembaca dan pendengar selain itu dongeng juga terdapat pesan moral yang terkandung di dalamnya.

Terdapat dua macam media yang bisa digunakan untuk mendongeng yaitu mendongeng dengan buku dan mendongeng dengan non buku, mendongeng dengan non buku contohnya seperti menggunakan boneka, peraga gambar, dan papan flanel. Dalam

penelitian ini peneliti menggunakan media buku. Puspitasari,dkk (2018:11-15) menjelaskan beberapa langkah-langkah mendongeng dengan menggunakan buku yaitu :

a. Pilih buku sesuai perkembangan anak

Pemilihan buku dongeng yang sesuai dengan perkembangan anak membuat anak mengetahui dan memahami dunianya.

b. Sebutkan judul

Sebelum mendongeng lebih baik menyebutkan judulnya terlebih dahulu agar anak mengetahui dongeng apa yang akan didengar.

c. Bacakan dongeng secara ekspresif

Membaca dongeng berbeda dengan cara membaca surat kabar atau berita, membaca dongeng harus ekspresif. Dengan demikian, anak akan lebih tertarik dan senang mendengarkan dongeng yang dibacakan.

d. Gunakan suara yang berbeda

Upayakan ketika mendongeng menggunakan suara yang berbeda, hal ini memudahkan anak untuk mengetahui perbedaan dari para tokoh dongeng sehingga mudah diingat oleh anak.

e. Gunakan efek drama

Membacakan dongeng kepada anak tidak datar tetapi dapat menggunakan efek drama. Efek drama dalam dongeng dapat

berupa regekan, tertawa, tangisan, bersedih, berbisik, atau yang lainnya. Tujuan efek drama dalam mendongeng adalah membuat suasana lebih hidup dan mengesankan.

f. Ajukan pertanyaan

Pemilihan media dongeng dengan buku jangan hanya dibacakan saja tetapi juga ajukan pertanyaan yang memuat isi dongeng yang telah dibacakan. Tujuan mengajukan pertanyaan adalah untuk mengingatkan kembali cerita yang telah didengar.

g. Menggunakan gerakan

Gerakan atau bahasa tubuh dalam mendongeng memiliki manfaat penting bagi anak karena anak mengingat terus cerita yang telah didengar.

h. Meminta tanggapan anak

Setelah selesai upayakan meminta tanggapan anak. Tanggapan tersebut dapat berupa pertanyaan. Misalnya “Apakah yang akan terjadi antara Si Kancil dengan Kura-kura?”.

i. Biarkan anak bertanya

Membiarkan anak bertanya atas rasa keingintahuannya. Terkadang pada tahap ini di tengah cerita anak akan bertanya mengenai cerita yang sedang dibacakan.

j. Buat cerita

Setelah membacakan dongeng kepada anak, sebaiknya dapat membuat cerita atau mengembangkan cerita yang telah

dibacakan. Hal ini bertujuan untuk merekatkan hubungan antar orang tua dan anaknya.

k. Beri kesempatan anak bercerita

Beri kesempatan anak untuk menceritakan kembali kisah yang telah didengar dengan bahasanya sendiri. Sekaligus, orang tua dapat mengetahui bahwa anaknya mampu menghafal cerita yang telah didengar.

Dongeng sendiri dibagi menjadi beberapa jenis, menurut Puspitasari,dkk (2018:30) dongeng dibagi menjadi empat yaitu :

a. *Mite*

Mite merupakan cerita yang mengisahkan tentang kepercayaan masyarakat yang tidak dapat dibuktikan kebenarannya, hal ini dikarenakan tidak adanya bukti nyata. Jenis dongeng ini biasanya berkaitan dengan hal gaib contohnya Nyi Roro Kidul.

b. Legenda

Lain halnya dengan mite, dongeng jenis ini merupakan cerita yang terdapat kebenarannya karena menveritakan tentang asal mula terjadinya suatu temat, tradisi dan yang lainnya. Contohnya Tangkuban Perahu, biasanya masyarakat menganggap bahwa cerita atau kisah ini diangkat dari masa lampau.

c. Cerita Rakyat

Dongeng ini merupakan cerita yang diceritakan secara turun temurun dan dianggap sebagai bagian dari kebudayaan contohnya adalah bawang putih bawang merah.

d. *Fabel*

Fabel adalah salah satu cerita yang banyak digemari anak-anak karena penokohnya menggunakan binatang. Dongeng ini berperilaku layaknya seorang manusia yang dapat melakukan komunikasi. Kisah yang sering didengarkan dalam jenis dongeng ini adalah si Kancil.

Berbagai jenis dongeng tersebut dapat mengandung pesan moral, tetapi sebagai pendidik yang akan menceritakan dongeng sebaiknya dapat memilih dongeng yang membuat pendengar merasa tertarik. Selain itu pendongeng harus memilih cerita dongeng yang dapat memberikan pembelajaran yang memuat tentang pendidikan karakter sehingga anak-anak dapat mencontoh karakter baik tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan pelajaran yang mengandung makna pendidikan karakter, salah satunya terdapat pada kurikulum merdeka kelas IV yaitu materi pelajaran Bahasa Indonesia yang memuat tentang dongeng yang berjudul “Kerja Sama Yang Baik”, isi dalam dongeng tersebut yaitu sebagai berikut :

Tabel 2.1 Teks Dialog “Kerja Sama yang Baik”

Dialog	Pesan Moral
<p>(A Joe masih penasaran. Dia tak mau hanya berjualan di pecinan. A Joe ingin lunjianya laris dan bisa dinikmati semua orang).</p> <p>A Joe menghadang langkahnya. “Hei kamu jualan lunpia ya?” tanya A Joe ketus.</p> <p>Lunpia bukan lumpia, karena lunpia dari bahasa hokkian!” bantah A Joe ketus.</p> <p>“aku orang jawa tak paham bahasa hokkian” ucap warsih.</p> <p>(beberapa saat kemudian setelah perdebatan) A Joe berkata kepada Warsih</p> <p>“aku ada ide, mengapa kita tidak bekerjasama saja?”</p> <p>“Tidak ada salahnya mencoba. Bagaimana? Kamu mau mencobanya” ucap warsih.</p>	<p>Memiliki sikap percaya diri itu perlu agar menjadi orang yang mandiri kelak dan Sebagai manusia seharusnya tidak boleh saling bermusuhan.</p> <p>Menghargai usaha orang lain, menghargai perbedaan, dan bekerjasama adalah perbuatan baik.</p>

(Modul Ajar Kelas IV , 69)

Tabel 2.1 mengandung pesan moral dongeng yang akan digunakan dalam peneliti ini, perbedaannya adalah peneliti menggunakan dongeng berjenis fabel, yang merupakan dongeng dengan bentuk tokoh-tokoh binatang di dalamnya. Dongeng karya Mulasih Tary dengan judul “365 Dongeng Dunia Binatang” peneliti akan menggunakan dongeng yang berjudul "Jerapah Pemetik Apel".

Tabel 2.2 Teks Dialog “Jerapah Pemetik Apel”

Dialog	Pesan Moral
<ul style="list-style-type: none"> • " wah, idemu sungguh bagus, Kuda. Aku akan membantumu menanam apel-apel itu," ujar Kuda. • "sayang sekali, aku tak bisa membantu. Bibit itu terlalu kecil dan pendek. Aku susah menjangkaunya dengan leherku yang panjang ini," kata Jerapah sedih. • " Tidak apa-apa kawan, kau bisa membantu ku nanti saat memanen apel. Ketika itu, pohon apel ku pasti sudah tinggi," kata Kuda, menghibur. 	<p>Makna yang terkandung dalam dongeng ini adalah sama seperti cerita di atas yaitu saling menghargai perbedaan, membantu dan bekerjasama adalah perilaku baik selain itu suatu masalah akan terselesaikan jika dilakukan bersama - sama seperti cerita disamping.</p>

(Tary, 2018:169)

2. Mendongeng

Mendongeng biasanya dilakukan oleh orang tua ketika mereka akan membacakan kisah menjelang anak tertidur. Mendongeng merupakan tradisi lisan yang dilakukan seseorang untuk menyampaikan suatu kisah atau peristiwa-peristiwa yang sudah terjadi di zaman terdahulu. Mendongeng atau bercerita adalah suatu kegiatan yang tidak sulit untuk dilakukan guru atau orang tua.

Karena pada dasarnya anak-anak lebih sering bercerita, mereka akan senantiasa mendengarkan bahkan akan menanyakan terkait tokoh yang terdapat pada cerita dongeng tersebut. Tetapi saat ini tradisi mendongeng sudah mulai dilupakan seiring berkembangnya zaman, saat ini banyak anak-anak lebih memilih televisi, gadget yang terlihat lebih menarik.

Menurut Lickona (2013:125) cerita menjadi salah satu alat bantu dalam pengajaran yang banyak disukai oleh para pengajar moral di dunia. Cerita biasanya memberikan daya tarik tersendiri seperti cerita lebih bersifat mengajak daripada mengganggu. Dengan demikian bisa dikatakan bahwa cerita akan lebih menarik perhatian anak, dengan sendirinya anak-anak akan mengalihkan dirinya untuk mendengarkan. Cerita merupakan sebuah cara alami untuk mengikat dan mengembangkan sisi emosi dari sebuah karakter anak. Dongeng dapat menumbuhkan kebiasaan membaca, selain itu dongeng juga dapat menjadi contoh anak-anak dalam memahami karakter tokoh yang baik atau buruk serta perilaku setiap tokoh patut di contoh atau tidak sehingga peserta didik dapat menentukan karakter mana yang baik untuk di contoh.

Mendongeng memiliki fungsi karena di dalam dongeng terdapat sebuah pesan moral di dalam ceritanya sehingga dapat mengembangkan moral anak (Puspitasari,2018:2). Dengan demikian mendongeng dapat dikatakan bahwa selain berisi tentang

cerita atau kisah, dongeng juga berisi makna yang dalam tentang pesan moral yang terkandung didalam setiap cerita.

Menurut Puspitasari (2018:3) mendongeng sendiri mempunyai tiga konsep penting diantaranya yaitu :

a. Isi Cerita

Cerita dongeng terdapat berbagai macam yang paling penting adalah cerita tersebut mengandung hal positif. Sebagai pendongeng sebisa mungkin memilih dongeng yang mengandung tauladan bagi anak yang didalmnya terdapat pesan moral yang dapat dipelajari anak. Sehingga anak dapat mengetahui perbedaan baik dan buruk sehingga mereka diharapkan mampu berperilaku baik.

b. Media dongeng

Media sendiri dapat dikatakan alat bantu dalam menyampaikan cerita dongeng. Pada umumnya mendongeng dapat menggunakan buku, boneka atau alat peraga yang ada disekitar kita.

c. Suara pendukung

Yang dimaksudkan dalam hal ini adalah suara yang dapat menghidupkan dongeng seperti ketika melakukan nada tinggi atau rendah atau dapat membedakan suara pada setiap tokoh yang bertujuan agar mendongeng menjadi menarik dan anak juga tidak merasa bosan.

Manfaat pada kegiatan mendongeng, menurut Puspitasari (2018:7) ada 6 manfaat mendongeng bagi anak, yaitu :

a. Membangun komunikasi antara orang tua dan anak

Mendongeng mampu melakukan interaksi dan kontak batin, anak dan orang tua akan melakukan sebuah percakapan terkait cerita dongeng yang disampaikan, biasanya anak akan menanyakan tentang tokoh yang di bicarakan.

b. Media penyampaian pesan

Media penyampaian pesan ini biasanya mengandung pesan moral, keagamaan, tata krama atau sopan santun yang sehingga anak dapat membedakan mana yang patut dicontoh atau tidak, membedakan baik dan buruk juga.

c. Mengembangkan imajinasi

Seorang anak pasti memiliki imajinasi, dengan menggunakan dongeng orang tua sangat berperan penting dalam mengarahkan imajinasi anak agar mengarah ke hal positif.

d. Mengembangkan kecerdasan emosi

Dalam penggunaan dongeng merupakan salah satu upaya dalam melatih emosi anak seperti dalam setiap cerita pasti terdapat berbagai karakter tokoh salah satu contoh adalah

kesabaran, tidak embalas kejahatan yang dilakukan karakter tidak baik.

e. Menumbuhkan minat baca

Minat baca didasari karena adanya ketertarikan untuk membaca atau kebiasaan yang didengar. Contohnya seperti anak-anak yang meminta orang tua untuk membacakan dongeng berkali-kali sehingga membuat anak tersebut hafal. Ini merupakan salah satu tahap awal dalam menumbuhkan minat baca anak.

f. Mengembangkan karakter

Melalui dongeng, dapat mengembangkan karakter anak. Ketika anak mendengar cerita dongeng mereka akan berimajinasi untuk menjadi tokoh atau karakter yang diperankan dalam cerita tersebut.

3. Metode *Role Play*

Role play yang mengandung arti bermain peran merupakan suatu metode berbentuk permainan gerak, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dilakukan dengan melibatkan siswa menjadi tokoh dalam sebuah cerita atau dongeng, sehingga pembelajaran terkesan menyenangkan. Selain itu anak bisa menantang dirinya sendiri untuk bermain peran atau memerankan tokoh yang terdapat dalam dongeng. Suatu studi penelitian menemukan bahwa bermain peran (*role playing*) adalah metode yang paling efektif dalam

merangsang minat dan keikutsertaan siswa. Menurut Subagiyo (2013:5) *role play* dalam dunia pendidikan merupakan salah satu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Model pembelajaran *role play* banyak digunakan dalam proses belajar mengajar karena model pembelajaran ini sangat menyenangkan. *Role play* adalah salah satu metode yang dapat diterapkan dalam menyampaikan pendidikan karakter melalui cerita atau dongeng. Dengan metode ini anak-anak akan cenderung lebih aktif dalam pembelajaran karena dalam penerapannya siswa akan terlibat didalamnya sehingga memunculkan minat anak ketika melaksanakan proses pembelajaran.

Menurut Subagiyo (2013:4) *role play* didefinisikan sebagai kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan oleh seseorang atau beberapa orang untuk mendapatkan kesenangan. Dalam dunia pendidikan *role play* adalah salah satu model penguasaan dalam model-model pembelajaran melalui berkembangnya imajinasi peserta didik dengan melakukan dan memerankan tokoh hidup ataupun benda mati. Metode *role play* juga dilakukan dalam melakukan pembelajaran pendidikan karakter sebagaimana dijelaskan Lickona (2013:377) ketika anak bermain peran mereka akan masuk ke dalam imajinasinya selain itu mereka akan menjadi sosok tokoh yang mereka perankan. Maka dengan demikian anak

akan dengan sendirinya menyampaikan pesan moral yang mereka ketahui dalam sebuah dongeng dan memerankannya. Menurut Subagiyo (2013:10) dalam melakukan metode *role play* dapat mengakibatkan perubahan yaitu kesadaran yang akan mengubah perilaku tetapi perubahan ini dapat dibuktikan ketika dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. *Role play* adalah salah satu metode pelatihan peran, dimana calon pemeran mulai diperkenalkan pada peran yang hendak dimainkan. Sebagai sebuah metode, maka memerlukan langkah-langkah dalam melaksanakan metode yaitu sebagai berikut:

a. Menentukan masalah yang hendak dimainkan

Pembimbing mengemukakan masalah yang akan dimainkan dan membuka tanya jawab untuk memperjelas masalah dan tujuan kegiatan.

b. Memilih pemeran

Pemain dan pembimbing mulai mencari gambaran karakter peran yang hendak dimainkan. Setelah didapat gambaran karakter peran dalam masalah, kemudian menentukan pemain.

c. Menyusun skenario

Pada tahap ini pembimbing menyusun skenario dengan mengarahkan kepada pemain misalnya peran yang hendak dimainkan karakternya (pemarah, pemalu, baik, dan lain sebagainya).

d. Menyiapkan penonton sebagai pengamat

Fungsi pengamat sebagai pemberi komentar atau bisa juga sebagai evaluator permainan.

e. Memainkan *role play*

Pemain bermain sesuai dengan karakter peran yang telah disepakati dan alur cerita yang ada di cerita dongeng.

f. Melakukan diskusi dan evaluasi

Dalam diskusi dan evaluasi pembimbing (guru) mengajukan pertanyaan kepada pemain dan pengamat mengenai kegiatan yang telah dimainkan.

g. Memainkan ulang

Setelah mendapatkan masukan dari berbagai pihak, permainan diulang kembali dengan mempertimbangkan saran pengamat atau penonton.

h. Menarik kesimpulan

Pemain harus mampu menceritakan pengalaman bermain dalam *role play* setelah permainan selesai dibantu dengan pembimbing.

Menurut Subagiyo (2013:6) terdapat kelebihan pada metode *role play* yaitu :

a. Media belajar kerjasama antar individu.

b. Media untuk belajar bahasa yang baik dan benar.

- c. Pemeran bisa mengambil keputusan dengan dengan cepat dan bereskpresi secara utuh.
- d. Sebagai media evaluasi pengalaman pada waktu permainan berlangsung.
- e. Memberikan kesan yang kuat dan bisa diingat dengan jangka waktu lama.
- f. Memberikan pengalaman yang menyenangkan.
- g. Membangkitkan semangat terhadap peserta didik.
- h. Menumbuhkan kebersamaan dan setiakawan sosial
- i. Peserta dapat menghayati kejadian yang berlangsung dengan mudah dan dapat mengandung pesan atau makna yang terkandung dalam permainan tersebut.
- j. Meningkatkan kemampuan profesional peserta.

Role play adalah permainan berpura-pura memerankan orang lain dengan cara disadari. Dalam memainkan peran, calon pemeran harus membuang rasa tidak percaya diri dan mau tampil di depan umum. Menurut Subagiyo (2013:14-18) *role play* memiliki fungsi sebagai berikut:

- a. Mengatasi kesulitan diri

Calon pemeran akan mengalami hambatan dalam melakukan tugasnya. Hambatan ini biasanya terjadi karena faktor luar dan dalam, faktor luar biasanya terjadi karena tanggapan orang yang mengtakan pemain drama itu seperti

orang gila, karena berbicara sendiri, sedih sendiri, dan bahagia sendiri. Sedangkan faktor dalam yaitu susah bekerjasama dengan orang lain, tidak percaya diri, susah konsentrasi.

Usaha meminimalkan hambatan yang biasanya dirasakan oleh calon pemeran membutuhkan suasana kebebasan, sehingga calon pemeran tidak merasa tertekan. Dalam *role play* suasana kebebasan selalu dijaga, sehingga akan memunculkan suasana kebahagiaan dan keceriaan.

b. Meningkatkan kemampuan simpati dan empati

Berempati adalah proses seseorang yang bisa merasakan apa yang dialami oleh orang lain, baik itu rasa bahagia maupun rasa sedih. Keterlibatan rasa dalam proses pemindahan inilah yang melibatkan simpati dan empati. Seorang pemeran akan merasa simpati kepada orang lain dalam menciptakan peran yang akan dimainkan. Jika tidak bisa merasa simpati maka pemeran tidak bisa merasakan apa yang dirasakan oleh pemeran tersebut.

Penghargaan dan rasa simpati akan menimbulkan rasa empati terhadap orang lain dan profesi lain. Proses menghargai profesi, status sosial, dan perbedaan, maka akan tercipta sebuah toleransi dan toleransi merupakan dasar dari simpati dan empati. *Role play* mengajarkan menghargai perbedaan.

c. Mengembangkan pola pikir adaptif

Pola pikir adaptif adalah kemampuan berpikir seseorang untuk beradaptasi dengan berbagai lingkungan dan masalah. Dalam permainan *role play*, pemeran selalu dihadapkan dengan sebuah masalah baru yang harus diselesaikan. Permasalahan itu bisa dari peran yang dimainkan atau konteks cerita. Masalah dikembangkan dari kehidupan keseharian dan permasalahan ini bisa diurai dan disimulasikan dengan *role play*. Anak yang terbiasa dengan permainan *role play*, akan terbiasa menghadapi masalah, baik masalah yang ada dalam *role play* maupun masalah dalam kehidupan.

d. Media pengolah emosi

Role play memungkinkan pemeran untuk mengungkapkan perasaan atau emosi yang tidak dapat dikenali oleh dirinya sendiri dan hanya dapat dikenali dengan bercermin pada orang lain. Kemunculan emosi akan menimbulkan respon pada kejiwaan, baik respon positif maupun respon negatif serta mempengaruhi ekspresi. Emosi sering dikaitkan dengan perasaan, persepsi atau kepercayaan terhadap objek, baik kenyataan maupun hasil imajinasi.

Pemeran ketika memainkan peran sangat membutuhkan emosi untuk mengekspresikan atau memainkan peran tersebut. Bahkan untuk membantu mewujudkan peran tersebut terkadang

seseorang pemeran membutuhkan ingatan emosi. Ingatan emosi berfungsi untuk mengisi emosi perang yang kita mainkan.

e. Meningkatkan *interpersonal skill*

Interpersonal skill adalah keterampilan untuk memahami orang lain agar mampu bekerjasama. Dalam *role play*, *interpersonal skill* ini sangat diperlukan karena jika tidak terdapat keterampilan tersebut maka *role play* tidak akan berjalan dengan baik.

f. Media pemecahan masalah

Pemecahan masalah tidak selalu datang dari orang tertentu, tetapi bisa saja muncul dari rekasi pengamat atau penonton terhadap masalah yang diperankan. Dengan demikian, pelaku *role play* maupun penonton dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah, sehingga dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan diri secara optimal dan memunculkan banyak alternatif pemecahan masalah.

g. Membentuk individu bertanggung jawab

Role play adalah permainan berpura-pura memainkan peran yang telah disepakati bersama. Pemeran harus bertanggung jawab pada peran yang dimainkan. Hal ini melatih pemeran untuk bertanggung jawab, minimal bertanggung jawab pada peran yang dimainkan.

4. Pendidikan karakter

Pendidikan karakter merupakan salah satu wadah untuk menciptakan manusia yang memiliki kepribadian baik. Menurut Lickona (2013:149) jika suatu sekolah memiliki pemahaman dasar tentang karakter yang baik maka dibutuhkan untuk menjalin hubungan interpersonal serta prestasi pribadi dan tanggung jawab sosial, maka sekolah juga merupakan salah satu alternatif untuk menciptakan peserta didik yang berkarakter.

Pendidikan karakter dapat diterapkan dalam kehidupan nyata salah satunya dengan menggunakan pembelajaran di kelas sebagai langkah awal dalam kegiatan penerapan pendidikan karakter, sehingga memungkinkan siswa untuk mempraktikkan kebaikan. Mengajar dengan baik adalah salah satu tantangan bagi seorang pendidik, anak tidak akan mengerti isi pembelajaran ketika pendidik hanya menyampaikan materi begitu saja, selain itu pendidik yang mampu menyampaikan isi pembelajaran melalui metode yang digunakan atau mengerti situasi dan kondisi anak, anak dengan sendirinya mampu memahami pembelajaran. Dalam pelaksanaan pendidikan sebagaimana seorang pendidik juga harus mengajarkan tata cara yang baik, Menurut Lickona (2013:203) tata cara yang baik merupakan cara mengajarkan dan cara menghormati orang lain sehingga dengan cara ini dapat membentuk jaringan moral dalam hidup bersama, seperti mengatakan tolong ketika

meminta bantuan, mengucapkan terimakasih ketika sudah dibantu atau menggunakan bahasa yang tidak mengandung hinaan, dengan demikian dapat membantu peserta didik untuk bersikap baik.

Terbentuknya sikap atau perilaku baik bisa diwujudkan melalui pembelajaran di ruang kelas sebagaimana dijelaskan bahwa ruang kelas merupakan suatu tempat untuk belajar atau memperoleh pengetahuan serta mempraktekkan semua kebiasaan yang biasa dilakukan (Lickona,2013:152). Mengajar tidak hanya berfokus dalam penyampaian materi saja selain mengajar materi, seorang guru juga memiliki tugas untuk membentuk anak didiknya memiliki karakter yang baik, sebagaimana dijelaskan oleh Samho (2013:80) yang mengatakan bahwa tekanan pendidikan pada jenjang TK dan SD adalah mengedepankan pembiasaan anak dengan menjaga tingkah laku dan aturan sejak lahir. Usia dini adalah tahap dimana seseorang mudah dalam menyerap pengetahuan, pada usia tersebut anak-anak akan cenderung mencontoh perbuatan atau perkataan yang mudah ditiru, oleh sebab itu pada usia ini seharusnya di terapkan pendidikan–pendidikan yang mengandung makna kebaikan.

Menurut Lickona (2013:282) pendidikan karakter merupakan usaha yang dilakukan dengan sengaja untuk mengembangkan kebaikan yang membuat seseorang individu mampu untuk mengarah ke kehidupan yang baik dan membangun dunia yang

lebih baik. Selain itu, Pendidikan karakter yaitu suatu proses dalam menerapkan kebaikan sehingga dapat di implementasikan dalam keseharian (Fadilah dkk,2021:45). Manusia yang memiliki karakter baik mampu menjadikan kepribadian yang baik pula. Karakter baik harus dilakukan secara terus menerus agar menjadi sebuah kebiasaan, kebiasaan ini kelak akan menjadi sebuah ke khasan atau ciri seseorang tumbuh menjadi manusia yang memiliki karakter baik.

Berdasarkan pendapat diatas maka pendidikan karakter merupakan usaha yang dilakukan untuk menanamkan pengetahuan dengan melakukan pembelajaran yang bertujuan untuk menciptakan manusia yang memiliki moral yang baik. Usia dini juga merupakan tahap untuk memberikan ajaran moral sehingga jika dilakukan berulang kali akan menjadi sebuah kebiasaan, hal ini yang menjadikan seseorang tumbuh dengan pribadi yang berkarakter baik. Pendidikan karakter tidak hanya ditujukan untuk mengajarkan tentang kebaikan atau keburukan, mengenal mana yang benar atau salah pada anak, akan tetapi pendidikan karakter mengajarkan untuk melakukan kebiasaan yang baik agar anak memahami tentang hal yang baik.

Menurut Sukadari (2018:70-72) terdapat 18 nilai-nilai pembentukan karakter yang harus dikembangkan dalam satuan pendidikan di Indonesia, nilai - nilai tersebut yaitu:

1. Religius

Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, bersikap toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, serta dapat hidup rukun dengan pemeluk agama lain.

2. Jujur

Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan individu sebagai seorang yang dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.

3. Toleran

Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan suku, agama, etnis, pendapat, sikap dan tindakan orang yang berbeda dengan dirinya.

4. Disiplin

Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan 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

Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari apa yang telah dimiliki.

7. Mandiri

Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.

8. Demokratis

Cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.

9. Rasa Ingin Tahu

Sikap dan tindakan yang berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajari, dilihat, dan didengar.

10. Semangat Kebangsaan

Cara berfikir, bertindak dan wawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.

11. Cinta Tanah Air

Cara berpikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsanya.

12. Menghargai

Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat mengakui dan menghormati keberhasilan orang lain.

13. Bersahabat / Komunikatif

Tindakan yang memperlihatkan rasa senang komunikatif berbicara, bergaul dan bekerjasama dengan orang lain.

14. Cinta Damai

Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasasenang 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 telah berupaya mencegah kerusakan alam disekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.

17. Peduli Sosial

Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan bagi orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.

18. Tanggung Jawab

Sikap dan perilaku seseorang dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Delapan belas nilai – nilai pendidikan karakter seperti diatas dapat diterapkan dijenjang pendidikan, tetapi dalam penelitian ini fokus pada empat nilai saja diantaranya yaitu toleran,

mandiri, cinta damai dan peduli sosial. Dari ke empat nilai pendidikan tersebut sejalan dengan materi ajar yang terdapat pada materi Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar yaitu tentang kerjasama, saling tolong menolong dan bersikap baik dengan orang lain. Berdasarkan penjelasan tersebut maka peneliti akan menjelaskan tentang nilai pendidikan karakter yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu :

a) Toleran

Menurut Musbikin (2021:4) toleransi merupakan sikap menerima dan menghargai perbedaan-perbedaan yang ada. Perbedaan yang dimaksud meliputi perbedaan agama, ras, suku, bangsa, budaya, kemampuan dan mempunyai tujuan untuk mencapai kehidupan yang damai. Nilai karakter toleran yaitu dapat menghargai dan menerima perbedaan yang dimiliki orang lain.

b) Mandiri

Menurut Lubis, dkk (2022:257) mandiri merupakan sikap atau perilaku seorang individu untuk melakukan segala aktivitasnya sendiri tanpa harus bergantung dan tanpa bantuan orang lain. Kemandirian dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu memiliki hasrat untuk bersaing, mampu mengambil keputusan dan menghadapi masalah, memiliki kepercayaan diri dan memiliki rasa tanggung jawab.

c) Cinta Damai

Menurut Bachri (2014:58) pendidikan karakter cinta damai adalah perubahan sikap, perkataan dan tindakan orang lain yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman terhadap kehadiran dirinya. Nilai karakter cinta damai pada siswa diharapkan dapat membentuk karakter siswa yang tidak membeda-bedakan teman, mengajarkan siswa untuk tidak memiliki rasa dendam yang mengakibatkan permusuhan.

d) Peduli Sosial

Menurut Adesita (2019:63) kepedulian merupakan suatu tindakan atau perbuatan seseorang tentang ketertarikan pada orang lain ataupun pada situasi tertentu. Tindakan tersebut dapat berupa kasih sayang, perhatian. Orang-orang yang memiliki kepedulian terhadap orang lain menunjukkan melalui tindakan atau perbuatan mereka. Tindakan ini apabila dilakukan secara terus menerus maka akan meningkatkan karakter kepedulian.

5. Karakter

Karakter merupakan suatu watak, atau kebiasaan yang dilakukan manusia yang dapat dilihat secara nyata. Menurut Tsauri (2015:43) karakter secara harfiah berasal dari bahasa latin yaitu *Character*, yang memiliki arti watak, tabiat, sifat, budi pekerti,

akhlak sehingga karakter dapat dikatakan sebagai sifat, kepribadian, serta kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan seseorang.

Menurut Mustoip,dkk (2018:39) secara etimologi karakter berasal dari bahasa Yunani yang berarti “Mengukir corak, menerapkan nilai-nilai kebaikan dengan melakukan tindakan sesuai dengan ajaran moral, sehingga dikenal sebagai seseorang yang memiliki karakter baik”, sedangkan dari segi terminologi, karakter dilihat sebagai “cara berfikir dan berperilaku yang menjadi suatu identitas atau ciri setiap orang dalam bekerjasama dilingkungan keluarga, sekolah maupu masyarakat”. Setiap orang memiliki karakter yang berbeda-beda, karakter ini terbentuk dengan adanya kebiasaan yang terjadi dan karakter seseorang bisa terbentuk.

Menurut Sukaradi (2018:25) karakter dapat dilihat dari tingkah laku ketika orang berinteraksi, yang memiliki arti psikologis dan etis. Dalam arti psikologis, karakter dalah sifat-sifat yang nampak dan yang seolah-olah mewakili kepribadian. Sedangkan dalam arti etis, karakter harus mengenai nilai-nilai yang baik dan menunjukkan sifat-sifat yang selalu dapat dipercaya, sehingga orang yang berkarakter itu menunjukkan sifat mempunyai pendirian teguh, baik, terpuji, dan dapat dipercaya.

Berdasarkan pendapat di atas, karakter merupakan suatu kepribadian, perilaku dan identitas seseorang yang menandakan bahwa dirinya memiliki kebiasaan atau tabiat yang dilakukan

melalui tindakan - tindakan seorang individu yang mewakili kepribadian.

Kehidupan bermoral bagi seorang individu merupakan kebaikan yang berorientasi pada diri sendiri seperti mengontrol diri untuk bisa menjaga diri dari hal-hal yang tidak baik. Karakter baik merupakan suatu kunci terhadap rasa hormat yang dimiliki oleh diri sendiri, terhadap rasa hormat yang diperoleh dari orang lain, terhadap hubungan yang positif, terhadap prestasi yang didapatkan dan terhadap keberhasilan di setiap kehidupan (Lickona, 2013:244). Karakter yang baik dapat ditinjau dan dilihat dari aspek dimana seorang individu mengetahui hal yang baik, menginginkan suatu hal yang baik serta melakukan hal-hal yang baik seperti melakukan kebiasaan dalam cara berpikir, kebiasaan dalam hati dan kebiasaan yang dilakukan melalui tindakan.

Menurut Lickona (2013:84) terdapat komponen dalam memiliki karakter yang baik yaitu sebagai berikut :

a) Pengetahuan moral

Pengetahuan moral mengandung hal penting untuk diajarkan. Dalam komponen ini di dalamnya memuat tentang kesadaran moral, pengetahuan nilai moral, penentuan perspektif, pemikiran moral, pengambilan keputusan, pengetahuan pribadi, perasaan moral dan tindakan moral.

b) Perasaan moral

Perasaan moral harus ditamkan pada seorang individu agar ketika bertindak sesuai dengan moral yang baik. Dalam komponen ini di dalamnya memuat tentang hati nurani, harga diri, empati, mencintai hal yang baik, kendali diri dan kerendahan hati.

c) Tindakan moral

Tindakan moral merupakan bagaimana membuat pengetahuan moral dapat diwujudkan menjadi tindakan nyata. Dalam komponen ini memuat tentang kompetensi, keinginan dan kebiasaan.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Dewi dkk (2021) tentang Membentuk Karakter Anak Melalui Habitiasi Dongeng pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mendongeng merupakan cara efektif yang dapat dilakukan guru untuk menumbuhkan karakter siswa. Dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan dongeng siswa menjadi tertarik untuk belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi dkk, sama-sama meneliti tentang membentuk karakter siswa dengan dongeng. Sedangkan yang menjadi pembeda dalam penelitian kali ini adanya suatu metode yang digunakan dalam mendongeng yaitu *role play*.

Penelitian yang dilakukan oleh Habsari (2017) dengan judul Dongeng sebagai Pembentuk Karakter Anak. Hasil Penelitian adalah dongeng dapat membentuk karakter anak karena mengandung nilai-nilai budi pekerti atau nilai moral. Dalam penelitian yang dilakukan Habsari dengan peneliti kali ini sama-sama menggunakan metode dongeng dalam pembentukan karakter anak. Yang membuat perbedaan dalam penelitian ini adanya suatu kebaruan yaitu menggunakan metode *role play*.

Penelitian yang dilakukan oleh Putrayasa & Sudiana (2021) dengan judul Membentuk Karakter Anak melalui Habituasi Dongeng pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. mendongeng merupakan cara efektif yang dapat dilakukan guru untuk menumbuhkan karakter siswa. Dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan dongeng siswa menjadi tertarik untuk belajar. Karakter tokoh serta alur cerita dalam dongeng memberikan pesan moral yang dapat ditiru peserta didik. Selain itu juga peserta didik mampu membedakan perilaku benar dan perilaku tidak benar melalui peran tokoh tersebut. Dalam penelitian ini sama-sama meneliti tentang dongeng dalam membentuk karakter anak, perbedaan pada penelitian kali ini adanya suatu pembaruan yaitu dengan metode *role play* sebagai salah satu metode yang digunakan untuk mendongeng.

Penelitian yang dilakukan oleh Sufitri & Setyowati (2019) dengan judul Pemanfaatan Dongeng dalam Pembelajaran di Sekolah

Dasar sebagai Media untuk Membangun Karakter Siswa. Dongeng sebagai media dalam penerapan karakter sangatlah efektif untuk diterapkan kepada anak sekolah dasar dan perlunya pembiasaan serta contoh yang baik untuk menumbuhkan karakter dari anak. Dalam penelitian ini mempunyai kesamaan yaitu meneliti tentang dongeng dan karakter anak. Perbedaan pada penelitian kali ini yaitu terdapat suatu metode yang dilakukan ketika mendongeng.

C. Kerangka Berpikir

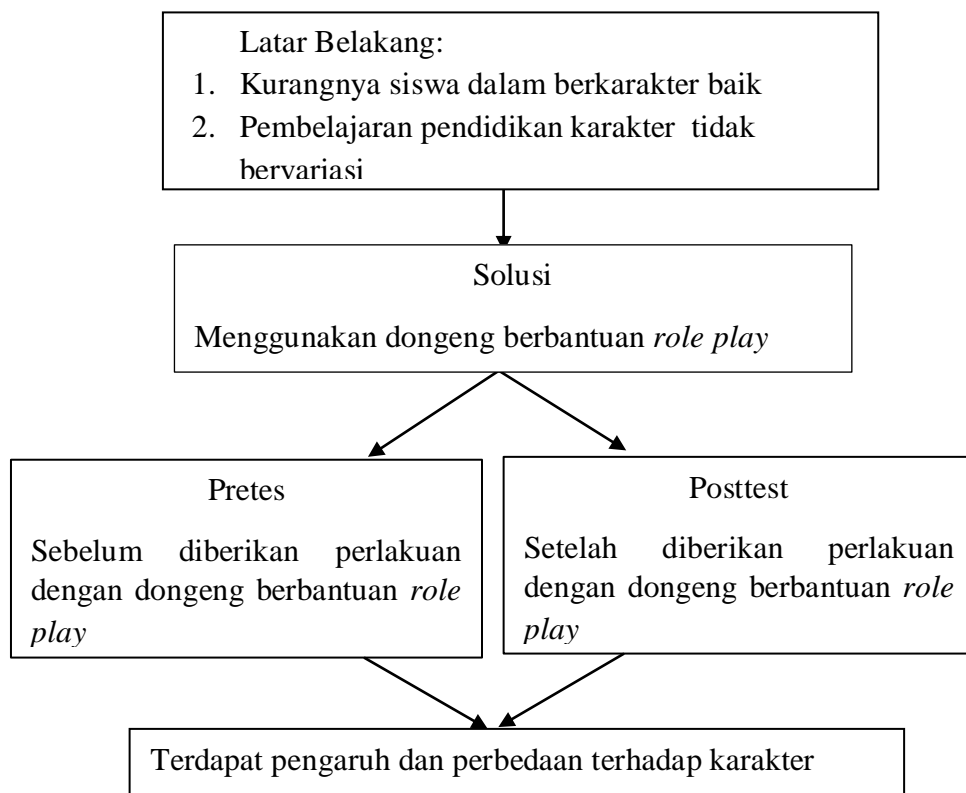
Perilaku baik merupakan salah satu karakter yang mencerminkan seorang siswa yang memiliki kepribadian atau kebiasaan baik sehingga perilaku yang baik ini tidak akan merugikan orang lain disekitarnya. Tetapi faktanya masih juga terdapat siswa yang berperilaku tidak baik dalam lingkungan sekolah maupun di dalam kelas. Faktor yang mendasari terjadinya perilaku tidak baik biasanya karena dua faktor yaitu internal dan eksternal. Dalam hal ini sebagai guru seharusnya mampu menerapkan pendidikan karakter yang baik.

Pendidikan karakter yang diajarkan oleh guru realitanya masih menggunakan metode ceramah sehingga kurang melekat pada diri siswa dan membuat siswa cenderung bosan selain itu dalam penerapan pendidikan karakter yang dilakukan dengan cara biasa seperti guru hanya memberitahu atau menegur siswanya saja, cara seperti ini kurang optimal dalam menerapkan pendidikan karakter. Perlu adanya suatu inovasi dalam menerapkan pendidikan karakter selain itu dalam

pemilihan dan penggunaan metode yang dipilih guru juga harus sesuai dan dapat mendukung dalam proses penerapan pendidikan karakter sehingga dapat mempermudah siswa dan membangkitkan semangat siswa. Karakter baik bisa diajarkan melalui pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas, salah satunya pada pelajaran bahasa Indonesia dimana pelajaran tersebut banyak mengandung cerita yang berisikan makna positif atau pesan baik yang terdapat pada isi cerita. Salah satu metode yang dapat digunakan yaitu dongeng dengan metode *role play* dimana dengan metode ini siswa berperan penting dalam proses pembelajaran yang melibatkan siswa sehingga proses pembelajaran seperti ini dapat berkesan bagi siswa.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti melalui observasi di kelas IV A SD Muhammadiyah Bumiayu masih terdapat beberapa peserta didik yang belum menerapkan pendidikan karakter dengan baik contohnya seperti rasa tolong menolong yang kurang melekat pada diri siswa, kurangnya kerjasama yang dimiliki oleh para siswa, kurangnya guru dalam penerapan pendidikan karakter terhadap siswa. Berdasarkan masalah tersebut maka perlu dilakukan penerapan dengan media dongeng berbantuan metode *role play* terhadap karakter siswa kelas IV A SD Muhammadiyah Bumiayu penggunaan metode juga diperlukan dalam penerapan pendidikan agar dalam penerapannya siswa tidak merasa bosan.

Upaya yang dilakukan dalam penerapan pendidikan karakter ini dengan menggunakan cara mengajarkan pendidikan karakter yang terkandung dalam cerita dongeng, dimana dalam pelaksanaannya guru sebagai pembaca dongeng dan siswa yang memerankan dan memperagakan tokohnya, dalam hal ini secara tidak langsung siswa berperan aktif dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Penggunaan dongeng dengan metode *role play* dapat dikatakan sangat membantu dalam penerapan pendidikan karakter siswa, karena dalam penerapannya siswa berperan penting sehingga terlaksana dengan baik dalam pelaksanaan metode ini. Di bawah ini adalah bagan kerangka berfikir yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara atas rumusan masalah penelitian. Menurut Sugiyono (2018:64), hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah ini telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena dalam tahap ini jawaban baru didasarkan atas teori yang relevan sehingga belum didasarkan pada fakta yang diperoleh melalui data-data. Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

1. Terdapat pengaruh pembelajaran dongeng berbantuan *role play* terhadap karakter siswa kelas IV SD Muhammadiyah Bumiayu.
2. Terdapat perbedaan karakter siswa kelas IV SD Muhammadiyah Bumiayu setelah menggunakan dongeng berbantuan *role play*.