



Berkisah untuk Mengembangkan Nilai Karakter Anak Usia Dini Menuju Era Society 5.0

Siwi Widiastuti^{1✉}, Nur Cholimah²

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia^(1,2)

DOI: [10.31004/obsesi.v7i4.4797](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4797)

Abstrak

Masa anak usia dini merupakan saat yang kritis dalam menanamkan dan mengembangkan nilai karakter. Maka penelitian diangkat berdasarkan permasalahan perilaku anak usia dini yang masih banyak meniru perbuatan, dan kebiasaan yang tidak baik dari teman, lingkungan, dan media teknologi. Metode pendidik dalam pembelajaran untuk pengembangan nilai karakter kurang bervariasi, lebih banyak menerapkan metode pembiasaan, praktek, dan keteladanan. Tujuan penelitian yaitu menganalisis berkisah untuk mengembangkan nilai karakter anak usia dini menuju era society 5.0. Jenis penelitian deskriptif kualitatif, dengan subyek penelitian 17 anak usia 4-5 tahun. Metode pengumpulan data dan instrumen melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dengan Milles and Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berkisah dapat mengembangkan nilai karakter anak usia dini menuju era society 5.0. Nilai karakter yang dikembangkan yaitu berilmu, bersatu, bekerjasama, percaya diri, tidak sombong, tidak serakah, tidak mengambil milik orang lain, bertanggung jawab, teguh pendirian, taat beribadah, meminta pertolongan Allah, dan yakin doanya dikabulkan.

Kata Kunci: *anak usia dini; berkisah; era society 5.0; nilai karakter.*

Abstract

Early childhood is a critical time in educating and developing character values. Thus, research was raised based on the problems of early childhood behaviour, which still imitates many actions and bad habits from friends, the environment, and technological media. Educators' methods in learning to develop character values are less varied, applying more habituation, practice, and exemplary methods. The research aims to analyze storytelling to develop the character values of early childhood towards the era of Society 5.0. This research is qualitative descriptive research, with research subjects 17 children aged 4-5 years. Data collection methods and instruments through interviews, observation, and documentation. Data analysis with Milles and Huberman. The study results show that telling stories can develop the character values of early childhood towards the era of Society 5.0. The character values develop our knowledge, unity, cooperation, confidence, not arrogant, not greed, not accepting other people's property, responsibility, firm support, worship, asking God for help, and confident that their prayers will be granted.

Keywords: *early childhood; storytelling; era of society 5.0; character value.*

Copyright (c) 2023 Siwi Widiastuti & Nur Cholimah

✉ Corresponding author : Siwi Widiastuti

Email Address : siwi_widiastuti@uny.ac.id (Yogyakarta, Indonesia)

Received 11 May 2023, Accepted 11 July 2023, Published 6 August 2023

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan masa kritis yang dapat berkembang dengan optimal dengan stimulasi yang tepat. Semua aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik dengan sarana, media, stimulasi, dan lingkungan yang mendukung. Tujuannya mengembangkan semua aspek perkembangan anak meliputi agama dan moral; sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik, dan seni (Darihastining et al., 2020) yang saling mempengaruhi satu dengan yang lain. Perkembangan moral dan agama berhubungan dengan kepribadian, akhlak dan karakter. Karakter merupakan totalitas ciri pribadi yang ada, dan melekat pada perilaku individu yang bersifat unik dapat membedakan sifat satu individu dengan individu yang lain (Mulyasa, 2011). Penerapan nilai karakter melalui berperilaku sesuai dengan kaidah moral, berdasarkan norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat (Imroatun et al., 2021). Pendidikan karakter membantu anak didik mengembangkan nilai-nilai luhur, agar mampu berinteraksi dan bergaul dengan baik dalam kehidupan meliputi lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, maupun negara.

Lingkungan sangat berpengaruh besar terhadap perkembangan anak usia dini. Anak akan meniru apa yang dilihat, didengar dari sekitar lingkungan (Fitriani, 2018). Apabila lingkungan sekitar anak memberikan stimulasi dan perkembangan yang baik maka anak akan meniru hal yang baik. Jika lingkungan anak tidak baik, maka anak juga akan meniru perbuatan-perbuatan tidak baik yang anak lihat dan dengarkan. Sebagaimana data yang diperoleh dari wawancara dengan pendidik dan orang tua serta observasi bahwa anak-anak di taman kanak-kanak 'Aisyiyah Macanan Prambanan Yogyakarta perkembangan sikap dan perilaku anak masih sering mengganggu temannya (Jail), memukul saat bermain dan belajar; mengucapkan kata-kata yang tidak pantas diucapkan anak kecil seperti kata kasar. Hal-hal tersebut anak lakukan kadang tanpa sadar hanya meniru dari lingkungan atau teman bermain, baik di sekolah maupun di rumah tanpa ada pemahaman. Pergaulan dengan teman dan masyarakat sangat dibutuhkan anak untuk berinteraksi mengembangkan kemampuannya. Namun perlu bekal kepada anak tentang penanaman sikap dan perilaku, dan pemahaman konsep baik dan buruk. Sehingga ketika anak bergaul dengan lingkungan anak dapat menyaring, memilih, dan bertindak dengan moral yang baik.

Perubahan zaman telah berkembang pesat, dunia teknologi telah mempengaruhi kehidupan di masyarakat. Perubahan dari era society 4.0 menuju era society 5.0 akan berkembang dengan cepat. Ilmu teknologi yang telah banyak memudahkan kegiatan dan mewarnai kehidupan sehari-hari manusia (Rahayu, 2021). Selanjutnya akan berubah pada era society 5.0 yaitu tatanan masyarakat yang berpusat pada manusia (*human-centered*) berbasis dengan teknologi (*technology based*) (Wibawa & Agustina, 2019), sumber daya manusia akan banyak digantikan teknologi dan mesin (Masami et al., 2020), masyarakat 5.0 lebih mudah menyelesaikan berbagai macam kasus menggunakan perkembangan teknologi (Yaqin, 2021). Perkembangan media teknologi memberikan warna dalam kehidupan sehari-hari dengan berbagai fasilitas yang disediakan agar pekerjaan menjadi lebih cepat dan efisien. Hal tersebut berdampak pada seluruh aspek kehidupan, termasuk pendidikan pada anak usia dini.

Berbagai pendidikan disajikan dengan mengembangkan teknologi, dan aktivitas keluarga di rumah juga telah diwarnai dengan gadget (Hasanah & Haryadi, 2022). Anak terbiasa berinteraksi dengan teknologi dan mudah melihat tontonan dari media yang sangat bebas serta mudah diakses. Anak akan berperilaku sesuai dengan yang ditonton di media (Musdalifa et al., 2022), moral anak-anak akan dipengaruhi dengan interaksi lingkungan (Dahl & Killen, 2018), sehingga nilai karakter anak akan mengikuti gaya artis atau tokoh idola, dan gaya hidup zaman sekarang (Abidah, 2023). Lingkungan sekitar anak akan berpengaruh terhadap perkembangan anak, terutama perkembangan nilai karakter anak usia dini (Nugraheni, 2018). Maka dari itu sebagai lembaga pendidikan yang merupakan lingkungan tempat mendidik anak, perlu memberikan pembelajaran yang tepat agar anak-anak memiliki nilai karakter (Prasanti & Fitriani, 2018) yang dapat menyaring terhadap perkembangan zaman. Sehingga mereka mampu memilih nilai yang baik dan benar berdasarkan pada

landasan agama, etika, moral, dan norma yang berlaku (Faiz & Kurniawaty, 2022). Perlu sikap, strategi, dan tindakan yang nyata yang dilakukan terhadap anak usia dini dalam rangka menghadapi perkembangan zaman menuju era society 5.0. Anak perlu ditanamkan sikap-sikap berinteraksi terhadap berbagai peralatan era modern dan berbagai aktivitas sehari-hari, agar dapat menggunakan, memanfaatkan, memecahkan masalah, menyaring dengan memilih yang baik, dan meninggalkan yang tidak baik.

Pembelajaran merupakan sarana yang penting dan perlu dirancang oleh pendidik kepada anak secara terencana, sistematis, dan terprogram untuk memberikan stimulasi dan perubahan baik sikap perilaku, ketrampilan, maupun kognitif, agar mengalami perubahan menjadi lebih baik. Pembelajaran untuk anak usia dini perlu strategi atau metode yang menarik dan bervariasi agar anak lebih menyukai, dapat mencapai tujuan, dan memberikan pengalaman (Ramdhani et al., 2019). Data yang diperoleh dari sekolah melalui observasi dan wawancara dengan kepala sekolah, pendidik, rekan pendidik, dan orang tua bahwa pendidik dalam pembelajaran untuk pengembangan nilai karakter kurang bervariasi, masih lebih banyak menerapkan metode pembiasaan, praktek langsung, dan keteladanan. Pendidik dalam menggunakan metode untuk mengembangkan nilai karakter masih kurang maksimal, kurang menarik, dan kurang semangat.

Dari uraian tersebut, maka perlu rancangan pembelajaran yang menarik untuk memberikan bekal kepada anak dalam rangka menanamkan nilai karakter untuk menghadapi era society 5.0. Penelitian ini bertujuan menganalisis tentang berkisah untuk mengembangkan nilai karakter anak usia dini menuju era society 5.0. Melalui berkisah harapannya dapat meningkatkan nilai karakter anak usia dini dalam menghadapi perkembangan zaman menuju era society 5.0. Analisis berkisah perlu dilakukan untuk mengetahui proses penanaman nilai karakter kepada anak dan tingkat keberhasilan berkisah. Berkisah yang diimplementasikan adalah diambil dari cerita agama Islam dari Al Quran dengan judul "Burung Ababil dan Pasukan Gajah". Kisah tersebut diambil dari Al Quran karena penuh hikmat, dan untuk menunjukkan fakta kebenaran. Kisah tersebut juga sangat penting bagi manusia sebagai ingatan, peringatan, bahan pelajaran yang diambil hikmahnya bagi kehidupan generasi berikutnya (Maulida, 2018).

Berkisah merupakan metode bercerita yang berorientasi pada nilai (Sinaga et al., 2022). Melalui berkisah memberikan nuansa pembelajaran yang bervariasi dan suasana imajinasi kepada anak usia dini sesuai dengan tahap perkembangannya. Imajinasi sebagai sarana bagi anak untuk mengembangkan kecakapan sosial emosional, memecahkan masalah, daya kreasi, kebugaran fisik, dan ketrampilan bahasa. Daya imajinasi dapat digunakan dalam menanamkan dan mengembangkan nilai karakter yang bersifat abstrak (Kurniasari & Susanti, 2021). Berkisah merupakan metode dalam bercerita yang mempunyai daya tarik tersendiri dan dapat menyentuh perasaan anak (Khairiyah, 2019). Berkisah membutuhkan teknik-teknik yang perlu dikuasai agar dapat disampaikan dengan lebih menarik, menyenangkan, terbawa dalam imajinasi, dan menikmati dengan apa adanya. Orang yang menyampaikan kisah perlu menguasai ekspresi, intonasi, improvisasi, variasi berbagai suara yang unik, mimik, alur, dan tujuan agar pesan tersampaikan dengan baik. Berkisah untuk mengkomunikasikan pesan-pesan yang memiliki unsur etika, moral, maupun nilai agama (Rahayu, 2021). Berkisah memiliki manfaat untuk pengembangan kepribadian, akhlak maupun moral anak. Sehingga melalui berkisah anak dapat juga memperoleh berbagai wawasan yang memperkaya dan meningkatkan kemampuan kognitif, memori, kecerdasan, imajinasi, kreativitas, dan bahasa. Selanjutnya dapat memotivasi anak untuk mengubah perilakunya, memperbaharui tekad sesuai tuntunan, pengarahan, mengambil pelajaran, dan mengimplemantasikan di kehidupan sehari-hari. Fondasi dasar nilai karakter yang baik, menghadapi arus globalisasi, sarana pengembangan potensi, memiliki sifat bijaksana, dapat bersaing di kancah internasional serta dapat memilih efek yang ditimbulkan arus globalisasi (Al Ghozali & Wahyuningsih, 2017).

Penanaman karakter anak usia dini dibina melalui tiga prinsip *triangle relationship* yang meliputi hubungan dengan diri sendiri, kepada Tuhan, dan lingkungan. Karakter dibentuk

tiga aspek yaitu *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral behavior* yang saling berhubungan dan terkait (Lickona, 1992). Pembudayaan langkah-langkah untuk menanamkan dan mengembangkan nilai karakter yaitu mengetahui yang baik (*knowing the good*), memikirkan yang baik (*thinking the good*), merasakan yang baik (*feeling the good*), melakukan yang baik (*acting the good*), dan membiasakan yang baik. Penanaman dan pengembangan tersebut memerlukan konsensus, komitmen, kontinu, konsisten, dan konsekwen (Fidesrinur et al., 2018). Berkisah merupakan suatu cara menanamkan nilai karakter kepada anak dengan menggunakan tokoh-tokoh penuturan hikayat, legenda, dongeng, dan sejarah (Kusnilawati et al., 2018). Membangun karakter anak usia dini yaitu mengarahkan, mengembangkan agar memiliki kepribadian, perilaku, sifat, tabiat, dan watak baik atau mulia.. Karakter artinya mengukir yang permanen dan tak terhapuskan pola (Imroatun et al., 2021). Sehingga anak dapat mewujudkan atau menerapkan dalam kehidupan (Purnamasari & Wuryandani, 2020) serta memberikan kontribusi positif terhadap lingkungan yang dihadapi saat ini dan mendatang menuju era society 5.0

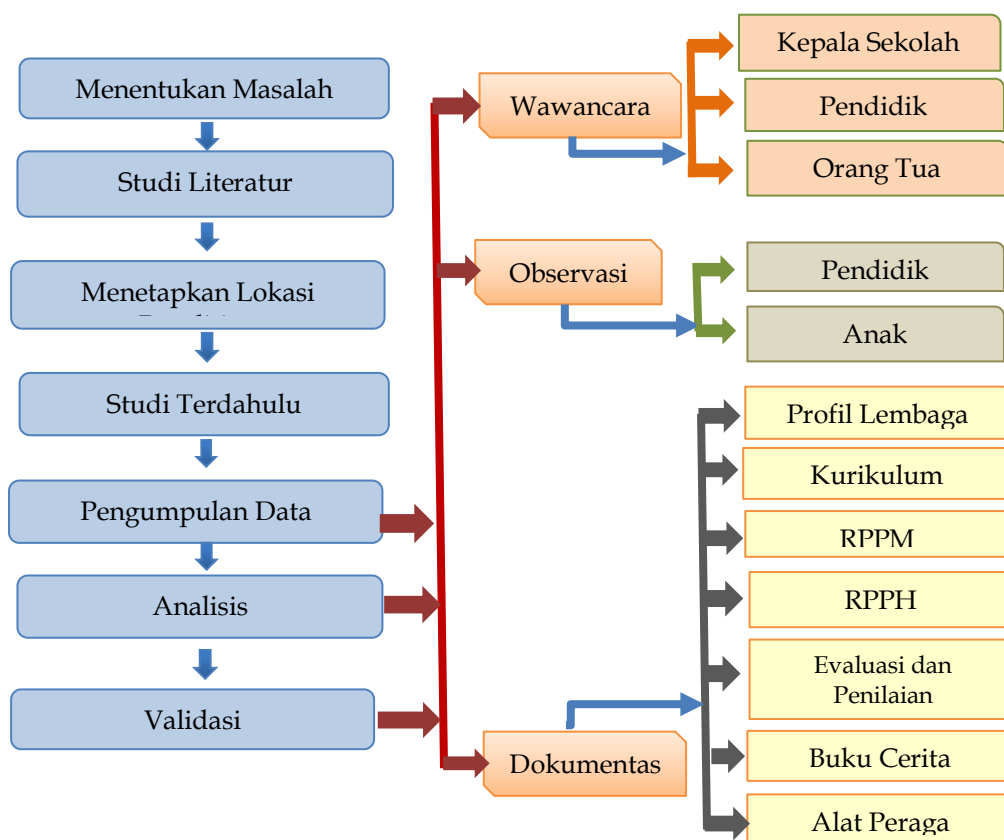
Penelitian-penelitian sebelumnya mendongeng dapat mempengaruhi moral keagamaan anak dengan penyampaian yang tepat, memilih cerita yang tepat, serta memberikan teladan kepada anak (Sinaga et al., 2022). Metode berkisah memiliki peran yang sangat penting dalam menanamkan nilai-nilai karakter islami pada anak usia dini (Fitriani, 2018). Model pengembangan metode bercerita dengan teknik *Chain Story* dapat mengembangkan karakter anak usia dini seperti (Nurzannah et al., 2023). Mendongeng membantu menumbuhkan empati (Burgess et al., 2022). Cerita dan proses mendongeng memungkinkan memahami diri sendiri melalui cermin dan jendela orang lain (Gunawardena & Brown, 2021), penyajian cerita memperkuat dan menginternalisasi pengetahuan tentang nilai keadilan (Ayten & Polater, 2021). Cerita yang bagus dapat menghidupkan pelajaran yang membosankan, dapat memperluas cakrawala pembelajaran yang menarik, pengatur awal pemikiran baru atau membantu memahami yang dipelajari (Ivie, 2021). Berdasarkan penelitian tersebut bahwa berkisah merupakan sarana pembelajaran yang penting dalam menanamkan nilai karakter, maka penelitian ini menerapkan dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan yaitu berkisah sebagai media dan sarana filter dan benteng dalam mensikapi kehidupan perkembangan era society 5.0, karena memuat nilai-nilai karakter yang penting untuk diajarkan kepada anak usia dini. Pengembangan dalam penelitian ini yaitu menganalisis nilai karakter tersebut dalam rangka perannya menuju era society 5.0 melalui berkisah.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode kualitatif deskriptif, mengumpulkan berbagai informasi dan data berupa uraian kata-kata tertulis maupun lisan tentang sikap, perilaku dan dokumen yang dapat diamati (Creswell, 2013). Metode deskriptif kualitatif digunakan agar peneliti dapat lebih memahami keunikan dari obyek yang diteliti, dan mengamati secara utuh, sehingga dapat memahami makna dari data yang diperoleh. Menggambarkan yang ada dari suatu variabel, gejala, dan keadaan (Arikunto, 2005), memahami proses atau interaksi sosial yang terjadi secara kompleks untuk menemukan pola-pola yang jelas (Sugiyono, 2021). Pendekatan metode deskriptif kualitatif ini diharapkan dapat menyelesaikan rumusan masalah yaitu berkisah untuk mengembangkan nilai karakter anak usia dini menuju era society 5.0.

Penelitian ini dilaksanakan di taman kanak-kanak 'Aisyiyah Macanan Prambanan Yogyakarta pada bulan Februari 2023 Semester 2 tahun pelajaran 2022/2023. Subjek penelitian adalah anak didik usia 4-5 tahun (kelompok A) yang berjumlah 17 anak, dengan pertimbangan usia tersebut masih membutuhkan bimbingan, arahan, pembiasaan, dan pemahaman tentang nilai karakter yang penting untuk dikembangkan. Sumber data yaitu dari kepala sekolah, pendidik, orang tua, dan anak. Pengumpulan data dengan menggunakan instrumen observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dilengkapi dengan catatan lapangan, foto, video,

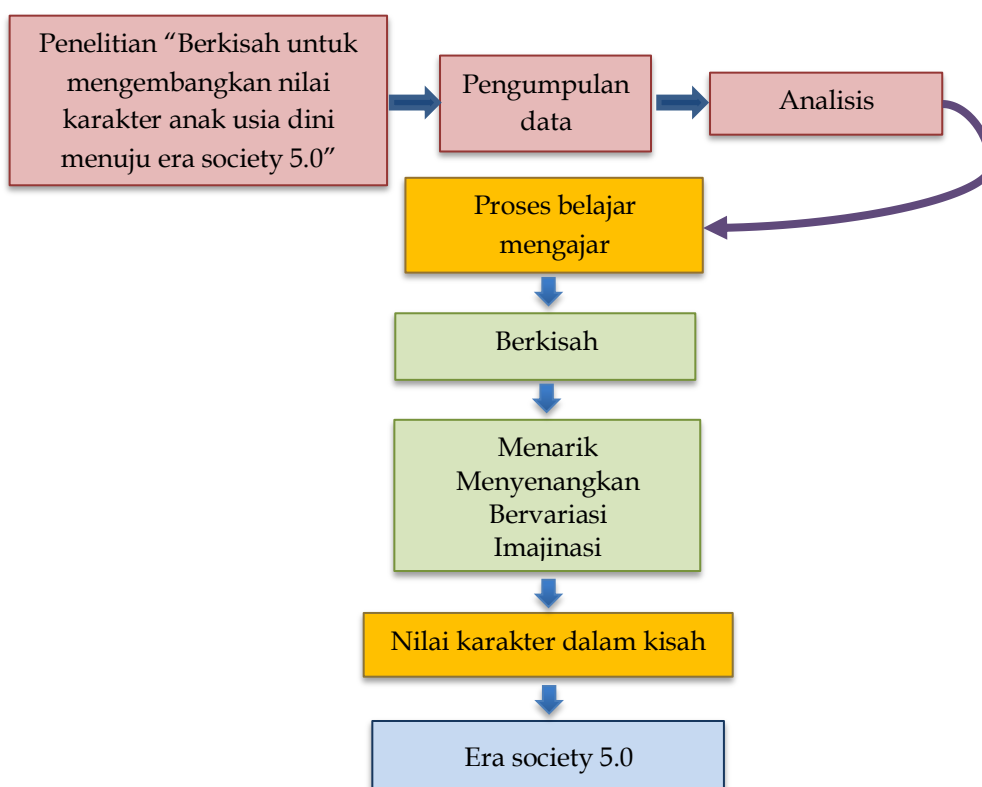
dokumen pribadi, memo, dan dokumen lain. Pendekatan penelitian mengumpulkan data-data berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka (Moleong, 2005). Wawancara dilakukan semiterstruktur dengan memadukan pedoman wawancara dan menggali informasi secara terbuka kepada kepala sekolah, pendidik, dan orang tua untuk memperoleh data berkisah untuk mengembangkan nilai karakter di taman kanak-kanak 'Aisyiyah Macanan Prambanan Yogyakarta menuju era society 5.0. Observasi dilakukan kepada pendidik, dan anak saat kegiatan belajar mengajar untuk melihat pembelajaran berkisah serta memperoleh data perkembangan nilai karakter anak. Dokumentasi dikumpulkan dari profil, kurikulum, RPPM, RPPH, peralatan dan perlengkapan, sarana, kegiatan dan program sebagai pendukung pengembangan nilai karakter di lembaga. Semua data dipetakan tema-tema yang sesuai dan berhubungan kemudian dikelompokkan sesuai fokus tema. Berikut gambar 1 tentang tahapan dalam penelitian.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Data yang telah diperoleh dilakukan validitas melalui teknik triangulasi sumber dan teknik. Pemeriksaan keabsahan data memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data untuk keperluan pengecekan atau pembandingan terhadap data tersebut (Silverman, 2013), pengumpulan data sekaligus menguji kredibilitas dengan berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data (Sugiyono, 2021). Triangulasi sumber yaitu mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai subyek penelitian. Data yang diperoleh dari wawancara kepala sekolah, pendidik, dan orang tua. Observasi pendidik dan anak dilakukan pengecekan, membandingkan informasi, dan kroscek terhadap fokus penelitian. Sedangkan triangulasi teknik yaitu menggunakan berbagai pengumpulan data yang berbeda-beda untuk memperoleh data dari sumber yang sama (Sugiyono, 2021) dengan tujuan menggali data yang sejenis melalui metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang diperoleh melalui wawancara akan dilakukan pengecekan, dianalisis, dan dikomparasikan dengan data yang

diperoleh dari observasi dan dokumentasi (Samsu, 2017). Berikut gambar 2 tentang alur berpikir penelitian.



Gambar 2. Alur Berpikir Penelitian

Gambar 2 tersebut menggambarkan tentang proses berpikir penelitian mulai dari awal sampai akhir. Berikut adalah analisis data pada penelitian yaitu *data collection*, *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing* (Milles & Huberman, 1992). Pengumpulan data yang telah dilakukan melalui informasi yang dilihat, didengar, dan direkam (Rijali, 2019). Berbagai informasi mengenai berkisah, nilai karakter, dan yang berhubungan dengan hal tersebut, dilakukan reduksi data dengan merangkum, memilih, dan memilah, hal-hal yang pokok fokus pada yang penting, dicari tema dan polanya. Data disajikan melalui uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan lainnya. Tahap akhir dilakukan penarikan kesimpulan dan verifikasi dengan memutuskan sesuatu bermakna, ketidakberaturan, pola penjelasan, kemungkinan konfigurasi, sebab akibat, dan proposisi (Samsu, 2017).

Hasil dan Pembahasan

Tahapan dalam Berkisah

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pendidik dalam menyampaikan kisah melakukan beberapa tahapan yang perlu disiapkan agar pelaksanaannya dapat dipahami, menarik, dan sesuai tujuan. Tahapan yang dilakukan pendidik dalam berkisah di taman kanak-kanak 'Aisyiyah Macanan Prambanan Yogyakarta yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penutupan (Sinaga et al., 2022).

Tahap persiapan pendidik yang dilakukan yaitu menentukan tujuan yang akan dicapai, menentukan tema atau judul kisah yang akan disampaikan, memahami alur kisah, membaca urutan kisah melalui buku panduan, menyiapkan media penunjang yang akan digunakan, menentukan tempat yang akan digunakan, latihan dengan berbagai variasi suara dan gerakan untuk mengantarkan berkisah menjadi lebih menarik, dan persiapan tata letak duduk anak. Tahap pelaksanaan yaitu menyampaikan kisah kepada anak-anak.

Pelaksanaannya ada langkah pembuka untuk meyakinkan anak memahami tujuan yang ingin dicapai. Penyampaian tujuan yang ingin dicapai akan merangsang anak-anak termotivasi untuk mengikuti jalannya materi yang disampaikan. Panggung presentasi adalah panggung menyampaikan materi berkisah secara lisan, pendidik mengisahkan kepada anak-anak sambil mempertahankan perhatian anak untuk fokus pada materi yang disampaikan. Beberapa hal yang dilakukan untuk menjaga perhatian anak-anak adalah adanya kontak mata pendidik dengan anak untuk menjalin komunikasi perhatian kepada anak; menggunakan bahasa yang komunikatif dengan anak; pendidik konsisten dalam menyampaikan kisah agar mudah dipahami; menanggapi respon anak dengan segera; memberi penguatan saat anak menjawab dengan benar dan mengoreksi ketika jawaban salah tanpa menyinggung perasaan anak; mempertahankan suasana kelas yang menyenangkan dan konsusif dengan sikap ramah, akrab, dan penuh semangat. Selanjutnya adalah tahap penutupan. Tahap ini dilakukan pendidik untuk mengingatkan materi yang telah disampaikan, dapat bertanya kepada anak tentang tokoh-tokoh dalam kisah; tokoh yang baik dan tidak baik; bagaimana sikap kita terhadap tokoh yang baik dan tidak baik; menyimpulkan kisah; dan menyampaikan nilai-nilai dalam kisah.

Berkisah dengan Judul Burung Ababil dan Pasukan Gajah

Pendidik saat menyampaikan kisah kepada anak-anak mengalami tantangan untuk mencapai hasil (Terreni et al., 2023). Tema yang dipilih yaitu dengan judul Burung Ababil dan Pasukan Gajah. Judul ini dipilih memiliki nilai-nilai karakter yang terkandung di dalamnya yang penting disampaikan kepada anak-anak. Kisah burung Ababil dan Pasukan Gajah diambil dari Al Quran surat al fiil ayat 1-6. Saat berkisah pendidik mempersiapkan sebelumnya, mulai dari menguasai materi berkisah, latihan teknik, gaya dan suara agar menarik, menyiapkan media pendukung, dan nilai-nilai pokok yang akan disampaikan. Tujuannya agar kisah yang disampaikan sesuai harapan dan diterima dengan baik oleh anak.

Saat proses kegiatan berkisah dilakukan dengan tahapan (Kusnilawati et al., 2018) yaitu: pertama melakukan tata letak posisi dan tempat duduk anak selama berkisah. Posisi duduk dibuat setengah melingkar, agar semua anak terlihat oleh pendidik dan anak-anak juga dapat melihat pendidik berkisah. Posisi duduk memungkinkan pendidik dan anak untuk saling melihat dan berinteraksi. Kedua pendidik menyampaikan tujuan atau tema kegiatan berkisah kepada anak-anak. Pendidik menyampaikan judul dan tema berkisah saat ini yaitu "Burung Ababil dan Pasukan Gajah". Ketiga adalah mengatur bahan, alat, dan media yang diperlukan dalam berberkisah jika dibutuhkan. Pendidik menyiapkan media gambar wayang gajah, burung ababil, dan Ka'bah sebagai gambaran untuk mengenalkan kepada anak binatang dalam peran tersebut. Alat yang dirancang secara eksplisit untuk interaksi memicu tingkat keterlibatan yang lebih tinggi (Valguarnera & Landoni, 2022).

Keempat yaitu pendidik mulai membuka kisah dengan menggali pengalaman anak dan mengaitkan dengan tema kisah. Pendidik bertanya kepada anak tentang gajah dan burung. Kelima pendidik mulai untuk berkisah dengan pengembangan sesuai dengan kebutuhan. Pendidik berimprovisasi dengan suara-suara dan menirukan gerakan-gerakan gajah, burung, serta tokoh dalam kisah tersebut. Pendidik mencari perhatian anak-anak untuk tetap fokus dan mempertahankan kemenarikan berkisah. Saat berkisah pendidik sesekali melakukan komunikasi kepada anak dan bertanya agar tetap memperhatikan. Mengintergrasikan cerita lisan di kelas prasekolah bermanfaat untuk kualitas input bahasa guru dan mendukung keterampilan naratif anak (Melzi et al., 2023).

Keenam pendidik juga mengaktifkan anak dalam berkisah secara fisik dan emosional. Seperti, memberikan pertanyaan yang dapat direspon langsung, menstimulasi untuk bergerak dengan mengajak anak untuk mengikuti gerakan-gerakan tertentu agar anak tidak merasa bosan. Cerita mengajak anak terlibat serangkaian kegiatan bermain fisik, imajinatif, dan berpura-pura sebagai bagian alur cerita interaktif (Kim & Bacos, 2023). Setelah pendidik mengembalikan perhatian anak untuk duduk tenang, kisah dilanjutkan sampai selesai.

Ketujuh pendidik mengucapkan terima kasih telah mengikuti dan mendengarkan berkisah dengan baik. Pendidik menghargai perhatian anak-anak dengan memberikan penghargaan berupa verbal dan jempol.

Kedelapan, pendidik meminta respon anak mengenai pemahaman kisah, pelaksanaan dan pesan yang telah disampaikan. Pendidik bertanya tentang tokoh yang baik dan yang tidak baik, sikap yang perlu dicontoh dan tidak perlu dicontoh. Pendidik juga memperlihatkan gambar wayang yang telah disiapkan dalam tokoh kisah tersebut. Miniatur sebagai alat peraga pendukung cerita yang menyenangkan untuk mendukung penceritaan kembali warisan sejarah (Glover, 2022). Keembilan, Pendidik mengajak anak untuk menyimpulkan tentang isi pesan dari kisah yang disampaikan. Kisah "Burung Ababil dan Pasukan Gajah" memberikan gambaran kepada anak-anak untuk tidak boleh sombong, tidak serakah, tidak mengambil milik orang lain, bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, teguh pendirian apabila benar, bersatu dan bekerjasama, rajin beribadah, berdoa kepada Allah, dan yakin doanya dikabulkan Allah. Semua nilai karakter tersebut dapat disimpulkan bahwa semua perbuatan baik atau buruk yang telah dilakukan pasti akan menuai balasan dari perbuatannya.

Berikut tabel 1 gambaran perkembangan anak dalam berkisah dan nilai karakter yang dikembangkan dari kisah "Burung Ababil dan Pasukan Gajah".

Tabel 1. Perkembangan Anak dalam Berkisah dan Nilai Karakter

Perhatian & Ketertarikan Anak	Pengetahuan Anak dari Kisah	Nilai Karakter yang Dikembangkan
1. Antusias	1. Menyebutkan tokoh baik	1. Cerdas/berilmu
2. Mendengarkan & memperhatikan	2. Menyebutkan tokoh tidak baik	2. Bersatu
3. Aktif & mengikuti	3. Nilai karakter yang baik	3. Kerjasama
4. Bergerak menirukan	4. Nilai Karakter yang tidak baik	4. Percaya diri
5. Aktif menjawab	5. Sikap/perilaku yang diteladani	5. Tidak sombong
	6. Sikap/perilaku yang tidak perlu dicontoh	6. Tidak serakah
		7. Tidak mengambil milik orang
		8. Tidak merusak
		9. Berani dengan kebenaran
		10. Bertanggungjawab
		11. Taat beribadah
		12. Berdoa kepada Allah
		13. Yakin doa dikabulkan

Nilai-Nilai Karakter Kisah Burung Ababil dan Pasukan Gajah

Kisah berjudul Burung Ababil dan Pasukan Gajah menggambarkan tokoh manusia dan binatang. Hewan merupakan makhluk ciptaan Allah yang memiliki tabiat, habitat, perilaku, cara hidup, ukuran, warna, dan bentuk yang beragam dengan keajaiban (Azmi et al., 2020). Tokoh binatang dalam kisah tersebut yaitu gajah dan burung, sedangkan tokoh manusia yang menjadi fokus adalah Abrahah dan Abdul Mutholib. Tokoh binatang gajah menggambarkan tentang hewan yang besar dan kuat sebagai kendaraan perang. Manusia yang lebih kecil dari gajah dapat mengendalikannya dengan kecerdasan yang dimiliki. Hal tersebut menunjukkan bahwa ilmu lebih unggul dari pada kekuatan (Puspitasari & Hidayatulloh, 2020), karena gajah yang kuat dapat dikuasai dan di kendalikan oleh manusia. Gajah dalam kisah ini merupakan binatang yang walaupun besar dan kuat menuruti kehendak tuannya menghancurkan Ka'bah, walaupun itu berbuat jahat.

Dalam kehidupan ini pengetahuan sangat penting sekali, sebagai bekal menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi setiap hari. Anak usia dini perlu bekal pengetahuan yang dimiliki, agar dalam menghadapi kehidupan, dapat membedakan yang baik dan buruk. Bekal tersebut perlu dilakukan secara berulang, kontinyu dan terus menerus. Bekal ilmu dan pengetahuan sangat penting untuk menghadapi era society yang semakin canggih dan maju.

Sejak anak usia dini bekal tersebut perlu distimulasi, ditanamkan, dan dikembangkan, agar ke depan anak telah memiliki nilai karakter yang mulia.

Tokoh burung digambarkan dalam kisah merupakan segerombolan burung berwarna hitam dengan membawa batu berapi mematikan. Batu yang dibawa ada tiga, satu di paruh dan dua di kaki. Batu itu diturunkan dari atas sambil terbang ke arah pasukan Abrahah bersama dengan gajah-gajah mereka, seperti hujan batu berapi dari atas. Peristiwa ini merupakan kejadian yang luar biasa yang tidak biasa atau ajaib dikenal dengan peristiwa *irsah* (Puspitasari & Hidayatulloh, 2020). Peristiwa tersebut dapat menimpa kepada orang-orang dzalim atas kehendak Allah. Maknanya sekecil dan selemah apapun seekor binatang dapat berubah menjadi mematikan, bahkan bagi satu pasukan yang besar sekalipun jika kehendak Allah.

Membekali anak usia dini perlu adanya kisah-kisah yang menyampaikan nilai karakter yang dapat diambil hikmah dan pelajaran yang baik. Pergaulan pada zaman sekarang menuju pada era society 5.0 susah diprediksi, maka penting ditanamkan dan dikembangkan nilai karakter kepada anak usia dini. Sebagaimana digambarkan tokoh burung yang kecil, jika mereka bersatu dengan jumlah yang banyak akan dapat mengalahkan pasukan Abrahah bersama gajahnya yang besar dan ditakuti. Hal tersebut juga tidak lain karena kehendak dari Allah. Makna yang dapat diambil yaitu kita sebagai manusia walaupun orang yang kecil tetapi perlu saling bekerjasama untuk menyelesaikan permasalahan atau pekerjaan. Sebagai makhluk yang kecil kita tidak boleh merasa lemah dan rendah diri, pasti ada kelebihan yang dimiliki dari masing-masing. Dan kita tidak boleh sombong walaupun mampu dan bisa, karena kesombongan dapat membuat kita celaka.

Tokoh Abrahah yaitu pemimpin di Negeri Yaman dengan pasukan gajahnya yang besar. Abrahah ingin menandingi Mekkah yang memiliki Ka'bah dengan banyak pengunjung ke Ka'bah. Abrahah membangun gereja besar megah dan tingkat bernama *Qillis* (Haris, 2022) agar orang-orang berdatangan ke gereja tersebut, dan tidak berkunjung ke Ka'bah. Namun tidak ada orang yang mengunjungi gereja *Qillis*, sedangkan Ka'bah tetap ramai dikunjungi banyak orang. Raja Abrahah sangat marah dan akan menyerang ka'bah dengan pasukan gajahnya. Mereka yakin akan bisa menghancurkan Ka'bah. Mereka juga telah merampas harta penduduk dan 200 unta milik Abdul Mutholib. Saat akan memasuki kota Makkah, gajah-gajah tidak mau melangkah dan tidak mau menyerang Ka'bah. Hingga orang-orang Abrahah kewalahan, kelelahan, dan kehabisan akal menangani gajah-gajah tersebut. Kemudian datanglah segerombolan Burung Ababil dengan membawa tiga batu di paruh dan di kedua kakinya melemparkan dan menghujani pasukan gajah dengan batu api yang dibawanya atas perintah Allah. Pasukan Abrahah dan gajahnya hancur sebelum sampai ke Makkah. Ka'bah selamat dari serangan pasukan Abrahah.

Tokoh Abrahah dalam kisah tersebut memiliki sifat yang serakah, sombong, mengambil dan merusak milik orang lain. Abrahah menyombongkan diri dengan kekuatan dan kelebihan yang dimiliki serta merendahkan orang lain. Abrahah dengan sifat-sifatnya tersebut mendapatkan balasan dari perbuatannya. Abrahah hancur dengan pasukannya atas kehendak Allah melalui segerombolan Burung Ababil yang menghujani dengan batu api. Nilai karakter yang dapat diambil pelajarannya yaitu sebagai makhluk tidak boleh sombong, tidak boleh serakah, tidak boleh merusak dan tidak boleh meremehkan orang lain. Dalam kehidupan tentu banyak berinteraksi dengan berbagai macam karakter, anak-anak perlu ditanamkan dan dikembangkan berbagai nilai karakter agar dapat menyesuaikan dengan lingkungan. Anak-anak dapat menentukan sikap-sikap yang perlu dicontoh dan tidak perlu ditiru.

Tokoh Abdul Mutholib merupakan orang terhormat di kalangan Quraisy dan pemimpin kota Makkah. Abdul Mutholib mempertahankan agama Nabi Ibrahim yang lurus. Berusaha menjaga Ka'bah dengan sekuat tenaga, berani melakukan negosiasi meminta kembali unta yang telah dirampas dari Abrahah, pasrah kepada Allah dan yakin akan pertolongan dari Allah. Saat Abdul Mutholib bertemu dengan Abrahah meminta untuk

mengembalikan 200 unta miliknya yang telah dirampas, dan tidak membicarakan tentang Ka'bah yang akan dihancurkan. Abdul Mutholib menyampaikan kepada Abrahah, "Aku adalah pemilik dua ratus unta tersebut, sedangkan Ka'bah milik pemilik yang agung yang akan menjaganya" (Husna et al., 2023). Abrahah tetap akan menghancurkan Ka'bah, dan mengembalikan 200 unta milik Abdul Mutholib. Abdul Mutholib pergi ke Ka'bah mengelilinginya dan di depan pintu Ka'bah berdoa meminta pertolongan dari serangan penghancuran.

Tokoh Abdul Mutholib memberi gambaran bahwa dalam kehidupan ini perlu bersikap berani, bertanggungjawab, untuk tetap taat beribadah kepada Allah, dan berdoa dengan keyakinan akan dikabulkan. Hal tersebut perlu menjadi tauladan dalam menghadapi kehidupan zaman modern menuju era society 5.0 untuk anak usia dini dalam taat beribadah, dan berdoa meminta pertolongan kepada Allah, agar terhindar dari hal yang tidak baik dan diselamatkan.

Penanaman Nilai Karakter melalui Berkisah Menuju Era Society 5.0

Mengacu ruang lingkup moral untuk pembentukan karakter (Ananda, 2017) dan kompetensi dasar sikap spiritual dan sikap sosial (Fidesrinur et al., 2018) dari nilai karakter anak usia dini tersebut, dalam kisah Burung Ababil dan Pasukan Gajah nilai karakter yang ditanamkan dan dikembangkan di taman kanak-kanak 'Aisyiyah Macanan Prambanan Yogyakarta kelompok A (usia 4-5 tahun) yaitu: cerdas/berilmu, bersatu, bekerjasama, percaya diri, tidak sombong, tidak serakah, tidak mengambil barang milik orang lain, bertanggung jawab, teguh pendirian, taat beribadah, meminta pertolongan kepada Allah atau berdoa kepada Allah, dan yakin doanya dikabulkan. Nilai karakter tersebut dikembangkan kepada anak, di dalam aktifitas kehidupan sehari-hari dengan mengimplementasikannya melalui bintang kebaikan. Bintang kebaikan yang diberikan kepada anak, apabila anak melakukan kebaikan-kebaikan sesuai nilai karakter yang dikembangkan. Hal tersebut sebagai motivasi anak untuk selalu melakukan perbuatan baik dari nilai-nilai yang dikembangkan. Aktifitas sehari-hari anak lebih aktif dalam membedakan perbuatan baik dan tidak baik. Karakter tersebut sangat penting dikembangkan sebagai bekal dan penyaring menghadapi zaman yang semakin berkembang bebas dengan teknologi menuju era society 5.0. Tujuan akhir pendidikan anak usia dini yaitu membentuk karakter (Shih, 2022). Maka bekal tersebut dapat menjadikan memilih perbuatan-perbuatan yang baik dan meninggalkan yang tidak baik (Khairiyah, 2019).

Simpulan

Hasil analisis dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa berkisah dapat mengembangkan nilai karakter anak usia dini menuju era society 5.0. Hal tersebut terjadi dalam interaksi pembelajaran berkisah, anak dapat membedakan antara perbuatan yang baik dan tidak baik, anak menerapkan nilai karakter yang telah diajarkan dengan motivasi bintang kebaikan yang diberikan kepada anak, dan perilaku anak dalam mengembangkan nilai karakter meningkat. Nilai karakter yang dikembangkan yaitu cerdas/berilmu, bersatu, bekerjasama, percaya diri, tidak sombong, tidak serakah, tidak mengambil milik orang lain, bertanggung jawab, teguh pendirian, taat beribadah, meminta pertolongan Allah, dan yakin doanya dikabulkan.

Ucapan Terima Kasih

Rasa terima kasih disampaikan kepada semua pihak yang telah membantu, memberikan dukungan dan memotivasi dalam pembuatan artikel jurnal ini, terutama kepada taman kanak-kanak 'Aisyiyah Macanan Prambanan Yogyakarta yang telah bersedia memberi izin pengambilan data dan melakukan penelitian.

Daftar Pustaka

- Abidah. (2023). Dampak penggunaan gadget terhadap degradasi moral pelajar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 2716–2725. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/11393>
- Al Ghozali, R., & Wahyuningsih, Y. (2017). Pendidikan berbasis ajaran agama dan kebudayaan masyarakat Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 1–6. <https://doi.org/10.17509/cd.v8i2.10536>
- Ananda, R. (2017). Implementasi nilai-nilai moral dan agama pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 19–31. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.28>
- Arikunto, S. (2005). *Metode penelitian kualitatif*. Sagung Seto.
- Ayten, B. K., & Polater, C. (2021). Values education using the digital storytelling method in fourth grade primary school students. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 9(2), 66–78. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1303946>
- Azmi, M., Dasuki, A., & Afriansyah, A. (2020). Tair ababil: Perspektif Muhammad Abduh dan Wahbah az-Zuhaili. *Syams: Jurnal Studi Keislaman*, 1(2), 59–67. <https://e-journal.iainpalangkaraya.ac.id/index.php/syams/article/view/2501>
- Burgess, S., Rogers, M., & Jefferies, D. (2022). Empathy and narrative: A discussion of contemporary stories from childcare and healthcare. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 14(5), 631–646. <https://doi.org/10.26822/iejee.2022.268>
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry research design: Choosing among five approaches* (Third). SAGE Publications. <http://www.ceil-conicet.gov.ar/wp-content/uploads/2018/04/CRESWELLQualitative-Inquiry-and-Research-Design-Creswell.pdf>
- Dahl, A., & Killen, M. (2018). A developmental perspective on the origins of morality in infancy and early childhood. *Frontiers in Psychology*, 9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01736>
- Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Budaya Lokal pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594–1602. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923>
- Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2022). Urgensi pendidikan nilai di era globalisasi. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3222–3229. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2581>
- Fidesrinur, Mustofa, D. W., Diastuti, R., Supriyatna, S., & Lestari, G. D. (2018). Pedoman penanaman sikap pendidikan anak usia dini. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. Penanaman Sikap_1554107168.pdf* <https://banpaudpnf.kemdikbud.go.id/upload/download-center/Buku>
- Fitriani, L. (2018). Internalisasi nilai-nilai karakter islami pada anak usia dini melalui metode berkisah. *Aciece*, 3, 247–256. <http://conference.uin-suka.ac.id/index.php/aciece/article/view/101>
- Glover, C. (2022). Fashion storytelling through dress and lego mini-figures: Mary queen of scots. In *Fashion Heritage* (pp. 23–53). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-031-06886-7_2
- Gunawardena, M., & Brown, B. (2021). Fostering values through authentic storytelling. *Australian Journal of Teacher Education*, 46(6), 36–53. <https://doi.org/10.14221/ajte.2021v46n6.3>
- Haris, L. M. (2022). Penafsiran qur'an surat al-fill ayat 1-6 dengan menggunakan analisis teori semiotika roland barthes. *Islamida: Journal Islamic Studies*, 1(1), 36–43. <http://ejournal.staidarussalamlampung.ac.id/index.php/islamida/article/view/323>
- Hasanah, A., & Haryadi, H. (2022). Tinjauan kurikulum merdeka belajar dengan model pendidikan abad 21 dalam menghadapi era society 5.0. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 266–285.

- <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.7595>
- Husna, A., Hakim, L., & Jamal, K. (2023). Implementasi pendekatan sosio-historis terhadap tafsir kisah pasukan bergajah. *Madinatul Iman: Jurnal Studi Islam*, 2(1), 40–57. <http://madinatul-iman.com/index.php/jurnal/article/view/15>
- Imroatun, I., Widat, F., Fauziddin, M., Farida, S., Maryam, S., & Zulaiha. (2021). Youtube as a Media For Strengthening Character Education in Early Childhood. *Journal of Physics: Conference Series*, 1779(1), 1–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1779/1/012064>
- Ivie, S. D. (2021). The teacher as storyteller. *The Excellence in Education Journal*, 10(1), 70–85. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1307800>
- Khairiyah, D. (2019). Penerapan metode bercerita dalam mengembangkan moral dan agama anak usia dini. *Darul Ilmi: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 7(2), 28–40. <https://doi.org/10.24952/di.v7i2.2236>
- Kim, S. J., & Bacos, C. A. (2023). Wearable stories for children: Embodied learning through pretend and physical play. *Interactive Learning Environments*, 31(1), 129–141. <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1764979>
- Kurniasari, A. F., & Susanti, W. M. (2021). *Buku panduan guru capaian pembelajaran elemen nilai agama & budi pekerti*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia. <https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/ELEME-N-AGAMA-DAN-BUDI-PEKERTI-PAUD.pdf>
- Kusnilawati, K., Fauziddin, M., & Astuti, A. (2018). Meningkatkan aspek perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini dengan penerapan metode bercerita tema islami. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.31004/aulad.v1i1.4>
- Lickona, T. (1992). *Educating for character, how our schools can teach respect and responsibility*. Bantam Books.
- Masami, H., Fragkiadaki, G., Flear, M., Rai, P., Dwiningrum., S. I. A., Ahmad, A. R., Awang, M. M., & Mohamad, N. A. (2020). Educational innovation in society 5.0 era: Challenges and opportunities. In Y. W. Purnomo & Herwin (Eds.), *Proceedings of the 4th international conference on current issues in education (ICCIE 2020)*, Yogyakarta, Indonesia. CRC Press/Balkema Routledge. <https://www.routledge.com/Educational-Innovation-in-Society-50-Era-Challenges-and-Opportunities/Purnomo-Herwin/p/book/9781032053929>
- Maulida. (2018). Optimalisasi pendidikan literasi pada anak usia dini melalui metode berkisah islami. *Proceedings of the 3rd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, 3, 331–342. <https://vicon.uin-suka.ac.id/index.php/aciece/article/view/108/110>
- Melzi, G., Schick, A. R., & Wuest, C. (2023). Stories beyond books: Teacher storytelling supports children's literacy skills. *Early Education and Development*, 34(2), 485–505. <https://doi.org/10.1080/10409289.2021.2024749>
- Milles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Analisis data kualitatif*. UI Press.
- Moleong, L. (2005). *Metode penelitian kualitatif*. Remaja.
- Mulyasa, E. (2011). Memahami dan memaknai pendidikan karakter. *Nusantara Education Review*, 5(1), 9–19. <http://ojs.spsuninus.ac.id/index.php/ner/article/view/17>
- Musdalifa, D. H., Lahmi, A., & Rahmi, R. (2022). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Pulau Mainan Dharmasraya. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 350–367. <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/eduscience/article/view/2751>
- Nugraheni, A. D. (2018). The influence of the digital age on early childhood education based characters. *4th International Conference on Early Childhood Education. Semarang Early Childhood Research and Education Talks (SECRET 2018)*, 249, 205–208. <https://doi.org/10.2991/secret-18.2018.33>
- Nurzannah, N., Sitepu, J. M., & Zailani, Z. (2023). Bercerita dengan teknik chain story untuk mengembangkan karakter anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia*

- Dini*, 7(1), 949–962. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3613>
- Prasanti, D., & Fitriani, D. R. (2018). Pembentukan karakter anak usia dini: Keluarga, sekolah, dan komunitas? *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 13–19. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.2>
- Purnamasari, Y. M., & Wuryandani, W. (2020). Media pembelajaran big book berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan karakter toleransi pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 90–99. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.273>
- Puspitasari, I., & Hidayatulloh, M. K. (2020). Penanaman nilai moral-spiritual pada anak usia dini melalui cerita fabel dalam surat al-fiil. *Wacana*, 12(1), 36–49. <https://doi.org/10.13057/wacana.v12i1.166>
- Rahayu, K. N. S. (2021). Sinergi pendidikan menyongsong masa depan Indonesia di era society 5.0. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 87–100. <https://stahmpukuturan.ac.id/jurnal/index.php/edukasi/article/view/1395>
- Ramdhani, S., Yuliasri, N. A., Sari, S. D., & Hasriah, S. (2019). Penanaman nilai-nilai karakter melalui kegiatan storytelling dengan menggunakan cerita rakyat sasak pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 153. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.108>
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Samsu, S. (2017). *Metode penelitian: (teori dan aplikasi penelitian kualitatif, kuantitatif, mixed methods, serta research & development)* (Rusmini (ed.)). PUSAKA.
- Shih, Y.-H. (2022). Moral education in Taiwanese preschools: Importance, concepts and methods. *Policy Futures in Education*, 20(6), 717–730. <https://doi.org/10.1177/14782103211040512>
- Silverman, D. (2013). *Doing qualitative research: A practical handbook*. Sage Publications. https://www.researchgate.net/publication/279187451_Doinq_Qualitative_Research_A_Handbook
- Sinaga, D. Y., Hasibuan, S. H., & Sembiring, E. H. (2022). Implementasi metode cerita islami dalam penanaman moral keagamaan. *Jurnal Mahasiswa TARBAWI: Journal on Islamic Education*, 5(2), 1–16. <https://studentjournal.umpo.ac.id/index.php/tarbawi/article/view/1249>
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan)* (3rd ed.). Alfabeta.
- Terreni, L. G., Loveridge, J., Denee, R., & Zhou, J. (2023). Awarua and the dragon: Storytelling as a stimulus for early childhood teaching and learning in two cultural contexts. *International Journal of Early Years Education*, 31(2), 555–570. <https://doi.org/10.1080/09669760.2021.1894100>
- Valguarnera, S., & Landoni, M. (2022). "This book is magical!": Exploring emergent readers' preferences and wishes for storytelling tools. *Nordic Human-Computer Interaction Conference*, 1–9. <https://doi.org/10.1145/3546155.3547274>
- Wibawa, R. P., & Agustina, D. R. (2019). Peran Pendidikan Berbasis Higher Order Thinking Skills (Hots) Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama di Era Society 5.0 Sebagai Penentu Kemajuan Bangsa Indonesia. *EQUILIBRIUM: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Pembelajarannya*, 7(2), 137–141. <https://doi.org/10.25273/equilibrium.v7i2.4779>
- Yaqin, M. Z. N. (2021). Integrasi nilai-nilai keislaman dalam pembelajaran bahasa indonesia MI sebagai penguat karakter siswa di era 5.0. *Prosiding Meningkatkan Profesionalisme Guru Di Era Society 5.0*, 531.