

CERITA INTERAKTIF WAYANG KARDUS SEBAGAI MEDIA PENANAMAN SIKAP TANGGUNG JAWAB ANAK

Risna Waty ¹, Maulidha ², Novi Suma Setyawati ³

¹ Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin;

risnabjms672@gmail.com

² Maulidha, Dosen STKIP Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin; maulidharifani@gmail.com

³ Novi Suma Setyawati, Dosen STKIP Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin;

novisuma@stkipismbjm.ac.id

Abstract

This study aims to build responsibility in early childhood through interactive storytelling using cardboard animal puppets. A qualitative descriptive approach was applied with one teacher and group A children at RA Al-Harith Banjarmasin as subjects. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed using data reduction, display, and conclusion drawing. The findings show that interactive storytelling with cardboard puppets fosters responsibility in children. They became enthusiastic, actively engaged in storytelling, and demonstrated responsible behaviors such as tidying up toys, helping friends, and maintaining cleanliness. The teacher supported this process by selecting relevant story themes, engaging children interactively, and providing motivation. It can be concluded that interactive storytelling with cardboard puppets is effective as a medium for instilling responsibility in early childhood.

Article History

Submitted: 1 Oktober 2025

Accepted: 3 Oktober 2025

Published: 4 Oktober 2025

Key Words

interactive storytelling, cardboard puppets, responsibility, early childhood

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membangun sikap tanggung jawab anak usia dini melalui metode cerita interaktif dengan media wayang hewan berbahan kardus. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek satu guru dan anak-anak kelompok A di RA Al-Harith Banjarmasin. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan reduksi data, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan cerita interaktif dengan wayang kardus dapat menumbuhkan sikap tanggung jawab anak. Anak tampak antusias, aktif dalam kegiatan bercerita, serta menunjukkan perilaku bertanggung jawab seperti membereskan mainan, membantu teman, dan menjaga kebersihan. Guru berperan dalam memilih tema cerita yang relevan, melibatkan anak secara interaktif, dan memberikan motivasi. Simpulan penelitian ini adalah cerita interaktif wayang kardus efektif sebagai media penanaman sikap tanggung jawab pada anak usia dini.

Sejarah Artikel

Submitted: 1 Oktober 2025

Accepted: 3 Oktober 2025

Published: 4 Oktober 2025

Kata Kunci

cerita interaktif, wayang kardus, tanggung jawab, anak usia dini

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan masa emas dalam membentuk dasar kepribadian, termasuk penanaman karakter. Karakter tanggung jawab menjadi salah satu nilai penting karena berkaitan dengan kemandirian, disiplin, dan keterampilan sosial anak. Namun, praktik di lapangan masih menunjukkan keterbatasan. Hasil observasi awal di RA Al-Harith Banjarmasin memperlihatkan bahwa stimulasi tanggung jawab anak lebih banyak dilakukan melalui lembar kerja anak (LKA) dan instruksi guru, tanpa media pembelajaran yang kreatif.

Akibatnya, anak belum menunjukkan konsistensi dalam perilaku bertanggung jawab, seperti membereskan mainan, membantu teman, atau menjaga kebersihan.

Sejumlah penelitian menegaskan bahwa metode bercerita merupakan sarana efektif untuk menanamkan nilai moral pada anak (Sulistyorini, 2009; Jesse et al., 2016). Bercerita dengan dukungan media boneka, wayang, maupun alat peraga terbukti mampu meningkatkan empati (Kiing-Bunga & Kiling, 2016), kemampuan bahasa (Indrawati, 2014), dan interaksi sosial (Sweniti, 2020). Meski demikian, sebagian besar penelitian fokus pada aspek bahasa dan empati, sementara pemanfaatan media cerita interaktif untuk menumbuhkan sikap tanggung jawab masih jarang dilakukan.

Gap Analisis: Penelitian sebelumnya lebih menekankan pada pengembangan empati dan keterampilan bahasa anak, sementara aspek tanggung jawab belum banyak dieksplorasi melalui media cerita interaktif dengan wayang kardus.

Novelty: Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan menghadirkan cerita interaktif menggunakan wayang hewan dari kardus yang sederhana, ramah lingkungan, dan menarik. Media ini belum pernah digunakan di RA Al-Harith Banjarmasin, sehingga menjadi alternatif inovatif dalam menanamkan sikap tanggung jawab anak usia dini.

Berdasarkan hal tersebut, tujuan utama penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan cerita interaktif dengan wayang hewan dari kardus dalam membangun sikap tanggung jawab anak usia dini di RA Al-Harith Banjarmasin.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu menggambarkan secara mendalam penerapan cerita interaktif menggunakan media wayang hewan dari kardus dalam membangun sikap tanggung jawab anak usia dini. Peneliti berperan sebagai instrumen utama yang terlibat langsung dalam proses pengumpulan data.

Subjek penelitian adalah seorang guru kelompok A serta anak-anak usia 4–5 tahun di RA Al-Harith Banjarmasin, berjumlah 15 anak yang terdiri atas 4 laki-laki dan 11 perempuan. Pemilihan subjek dilakukan karena guru memiliki pengalaman mengajar lebih dari dua tahun dan kegiatan pembelajaran berlangsung sesuai konteks penelitian. Penelitian dilaksanakan di RA Al-Harith, Jalan Sungai Andai Jeruk Purut 8, Banjarmasin Utara, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mencatat proses guru menggunakan wayang kardus dalam bercerita serta respons anak terhadap kegiatan tersebut. Wawancara dilakukan dengan guru menggunakan pedoman semi terstruktur untuk menggali informasi mengenai strategi, pengalaman, dan kendala pembelajaran. Dokumentasi berupa foto, video, serta dokumen pendukung seperti RPPH dan catatan perkembangan anak. Instrumen berupa pedoman observasi dan wawancara divalidasi melalui diskusi dengan dosen pembimbing sebelum digunakan.

Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilah data relevan sesuai fokus penelitian. Penyajian data disusun dalam bentuk narasi deskriptif, sedangkan penarikan kesimpulan dilakukan secara induktif berdasarkan hasil temuan di lapangan. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi teknik, yaitu membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memastikan konsistensi informasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan cerita interaktif dengan media wayang hewan dari kardus berpengaruh nyata terhadap penanaman sikap tanggung jawab anak usia dini di RA Al-Harith Banjarmasin. Guru mempersiapkan kegiatan dengan memilih tema cerita yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari anak, misalnya kisah hewan yang bekerja sama, menjaga kebersihan, dan menepati janji. Wayang yang digunakan dibuat dari bahan kardus sederhana dan digambar menyerupai tokoh hewan. Media ini terbukti menarik perhatian anak dan membuat mereka lebih fokus dalam mengikuti jalannya cerita.

Pada tahap pelaksanaan, guru menyampaikan cerita secara interaktif. Anak tidak hanya mendengarkan, tetapi juga diberi kesempatan untuk memegang wayang, menirukan suara tokoh, serta menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Keterlibatan ini mendorong anak untuk memahami pesan moral yang terkandung dalam cerita. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak tampak antusias, memperhatikan jalannya cerita, dan aktif memberikan respon.

Perubahan perilaku tanggung jawab anak terlihat dari beberapa indikator. Anak mulai menunjukkan kebiasaan membereskan mainan setelah digunakan, membantu teman yang kesulitan saat kegiatan, serta menjaga kebersihan dengan membuang sampah pada tempatnya. Wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa sebelumnya anak-anak kurang konsisten dalam melakukan perilaku tersebut, tetapi setelah penggunaan cerita interaktif dengan wayang kardus, anak lebih mudah diarahkan dan termotivasi. Guru juga memberikan penguatan positif, seperti pujian dan tepuk tangan, sehingga anak merasa dihargai.

Tabel 1. Indikator Sikap Tanggung Jawab Anak Usia Dini

Indikator Tanggung Jawab	Sebelum Kegiatan	Sesudah Kegiatan
Merapikan mainan setelah digunakan	Beberapa anak masih enggan	Sebagian besar anak melakukannya secara mandiri
Membantu teman	Jarang terlihat	Lebih sering muncul, anak saling menolong
Menjaga kebersihan	Masih sering diingatkan	Mulai terbiasa tanpa disuruh
Menyelesaikan tugas bermain	Sering ditinggalkan	Lebih konsisten hingga selesai

Tabel di atas menunjukkan adanya perubahan perilaku tanggung jawab yang lebih konsisten setelah anak mengikuti kegiatan cerita interaktif dengan wayang kardus.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori Sulistyorini (2009) bahwa metode bercerita efektif dalam menanamkan nilai moral. Hal ini juga didukung oleh Jesse et al. (2016) yang menyatakan bahwa storytelling meningkatkan keterlibatan emosional anak sehingga pesan lebih mudah dipahami. Penelitian Kiing-Bunga & Kiling (2016) membuktikan bahwa penggunaan media wayang dapat mengembangkan empati anak, sementara penelitian ini menegaskan bahwa media wayang juga mampu menumbuhkan sikap tanggung jawab. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi teori sebelumnya, tetapi juga memperluas penggunaannya pada ranah pembentukan tanggung jawab anak usia dini.

Novelty penelitian ini terletak pada pemanfaatan wayang hewan dari kardus, yang sederhana, ramah lingkungan, dan belum banyak digunakan dalam pembelajaran PAUD. Media ini bukan hanya alternatif ekonomis, tetapi juga dapat dibuat langsung oleh guru bersama anak sehingga meningkatkan rasa memiliki terhadap kegiatan belajar. Guru menyatakan bahwa anak

lebih termotivasi ketika media yang digunakan berbeda dari biasanya, dibandingkan dengan penggunaan lembar kerja anak yang monoton.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa cerita interaktif dengan wayang kardus tidak hanya menyenangkan bagi anak, tetapi juga efektif dalam membentuk sikap tanggung jawab. Ke depan, media ini dapat dikembangkan lebih luas dengan tema cerita yang bervariasi agar semakin memperkaya pengalaman belajar anak usia dini.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan cerita interaktif dengan media wayang hewan dari kardus efektif dalam menanamkan sikap tanggung jawab pada anak usia dini. Anak menunjukkan peningkatan perilaku bertanggung jawab, seperti membereskan mainan, membantu teman, menjaga kebersihan, dan menyelesaikan tugas bermain. Guru berperan penting dalam memilih tema cerita yang relevan, melibatkan anak secara interaktif, serta memberikan penguatan positif. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan media wayang kardus yang sederhana, ramah lingkungan, dan menarik, sehingga menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran PAUD.

Sebagai tindak lanjut, guru dapat mengembangkan variasi tema cerita dan melibatkan anak dalam pembuatan media agar nilai tanggung jawab semakin melekat. Penelitian berikutnya dapat mengkaji penerapan media serupa untuk menumbuhkan aspek karakter lainnya, seperti kerjasama atau kejujuran.

DAFTAR PUSTAKA

- Indrawati, N. (2014). Storytelling untuk meningkatkan keterampilan bahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 112–120.
- Jesse, D., Davis, K., & Lin, C. (2016). Storytelling as a tool for moral development in early childhood education. *Early Childhood Research Journal*, 34(1), 45–57.
- Kiing-Bunga, A., & Kiling, I. (2016). Pengaruh penggunaan media wayang terhadap perkembangan empati anak TK. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 87–94.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Sage Publications.
- Putro, H. (2016). Periode sensitif perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 33–40.
- Rukiyati. (2019). Masa keemasan anak usia dini dan peran guru dalam stimulasi perkembangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 56–64.
- Senawati, L., Fakhriyani, D., & Chairilisyah, D. (2016). Pendampingan guru dalam pembelajaran berbasis permainan balok untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 77–89.
- Sulistyorini, T. (2009). Bercerita sebagai metode penanaman nilai moral pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 15(3), 389–400.
- Sweniti, R. (2020). Storytelling untuk meningkatkan interaksi sosial anak TK. *Jurnal Golden Age*, 4(1), 25–36.
- Wulandari, S. (2014). Perkembangan anak usia dini dalam perspektif pendidikan. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 122–133.
- Zaman, B., Kemalawati, R., & Chairilisyah, D. (2010). *Alat permainan edukatif untuk kelompok bermain*. Departemen Pendidikan Nasional.

- Fakhriyani, D. (2016). Penguatan kreativitas anak usia dini melalui permainan edukatif. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 13–24.
- Kemalawati, R. (2017). Manfaat permainan balok untuk pengembangan kognitif anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 66–75.
- Chairilisyah, D. (2020). Permainan balok sebagai stimulasi berpikir kritis anak. *Jurnal Golden Age*, 5(2), 101–110.
- Minuchin, P. (1985). Early childhood education and developmental outcomes. *Child Development*, 56(3), 598–611.