

## Penanaman Nilai-nilai Karakter pada Anak melalui Pembuatan Media Kamishibai dan Metode Mendongeng Cerita Rakyat Indonesia-Jepang

Rizki Taufik Rakhman<sup>1</sup>, Leny Suryani<sup>2</sup>, Agam Akbar Pahala<sup>3</sup>, Desy Sugianti<sup>4</sup>,  
Siti Khodijah Lestari<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Negeri Jakarta

rizkitr@unj.ac.id<sup>1</sup>, leny.suryani@unj.ac.id<sup>2</sup>, agamakbar@gmail.com<sup>3</sup>,

desy.sugianti@unj.ac.id<sup>4</sup>, sitikhodijah@unj.ac.id<sup>5</sup>

### ABSTRACT

*This study aims to instill character values in children through the introduction of cross-cultural folktales, the creation of Kamishibai as a narrative medium, and storytelling practice. The study uses a qualitative method with a participatory approach at RPTRA Kebon Sirih, Jakarta, involving 10 children aged 6-12 years as participants. Data were collected through observation and interviews, then analyzed using the Miles and Huberman interactive analysis model. The study consists of three main phases: (1) Introduction to folktales, which showed an average post-test score of 95, indicating that participants were able to recognize and distinguish cultural elements in Nusantara and Japanese folktales, (2) Creation of Kamishibai, with an average post-test score of 92, showing that participants mastered the technique of storytelling visualization using Kamishibai media, and (3) Storytelling method, with an average post-test score of 90, indicating that participants were able to tell stories using the Kamishibai media they created themselves. The study concludes that using Kamishibai is effective in introducing cross-cultural folktales and shaping children's character through experiential learning.*

**Keywords:** Character values; Storytelling method; Cross-cultural folktales; Kamishibai

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada anak melalui pengenalan cerita rakyat lintas budaya, pembuatan Kamishibai sebagai media naratif, dan praktik mendongeng. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan partisipatif di RPTRA Kebon Sirih, Jakarta, yang melibatkan 10 anak berusia 6-12 tahun sebagai partisipan. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara, kemudian dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman. Penelitian ini terdiri dari tiga tahapan utama: (1) Pengenalan cerita rakyat, yang menunjukkan hasil *post-test* rata-rata 95, menunjukkan bahwa peserta mampu mengenali dan membedakan unsur budaya dalam dongeng Nusantara dan Jepang, (2) Pembuatan Kamishibai, dengan hasil *post-test* rata-rata 92, yang menunjukkan bahwa peserta berhasil menguasai teknik visualisasi dongeng menggunakan media Kamishibai, dan (3) Metode mendongeng, dengan hasil *post-test* rata-rata 90, yang menunjukkan bahwa peserta mampu mendongeng menggunakan media Kamishibai yang mereka buat sendiri. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan Kamishibai efektif dalam memperkenalkan cerita rakyat lintas budaya dan membentuk karakter anak melalui pembelajaran berbasis pengalaman.

**Kata kunci:** Nilai karakter; Metode mendongeng; Cerita rakyat lintas budaya; Kamishibai

## PENDAHULUAN

Berdasarkan Peraturan Gubernur No. 123 Tahun 2017 tentang Pengelolaan dan Kebutuhan Sarana dan Prasarana Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA), dijelaskan bahwa RPTRA adalah ruang publik terbuka yang dirancang untuk mengakomodasi berbagai aktivitas masyarakat, dengan mengimplementasikan sepuluh program utama yang bertujuan untuk pemberdayaan dan peningkatan kesejahteraan keluarga, serta mendukung inisiatif Kota Layak Anak. Kota Layak Anak merupakan wilayah yang mengedepankan pembangunan yang berorientasi pada hak anak dengan menyinergikan komitmen serta komponen yang saling terkait (Roza & Arliman, 2018). Hal ini diwujudkan melalui kebijakan, program, dan berbagai kegiatan yang dilaksanakan untuk memastikan pemenuhan hak-hak anak (Roza & Arliman, 2018).

RPTRA Kebon Sirih, sebagai ruang publik ramah anak di Jakarta Pusat, kerap menjadi tempat berkumpulnya anak-anak dari beragam latar belakang untuk mengikuti kegiatan edukatif dan kreatif. Namun, masih sedikit kegiatan yang memperkenalkan kekayaan cerita rakyat Indonesia dan dunia melalui media yang interaktif dan menarik. Pada tahun 2022 RPTRA Kebon Sirih melaksanakan kegiatan mendongeng bersama Bunda Paud dan siswa siswi Paud, dengan topik mendongeng yaitu cerita lumba-lumba yang selalu berpikiran positif (Magang, 2022). Perlunya Hal ini menunjukkan bahwa RPTRA Kebon Sirih memiliki potensi dalam kegiatan mendongeng.

Menurut Imanuel et al., (2025) dan Rusiyono & Apriani (2020), mendongeng dapat meningkatkan nasionalisme anak. Selain itu, Imanuel et al., (2025) menjelaskan lebih lanjut bahwa pendekatan berbasis cerita rakyat terbukti mampu memperkuat rasa nasionalisme pada anak. Temuan ini menunjukkan bahwa penguatan pendidikan karakter dapat dilakukan melalui pendekatan kearifan lokal.

Indonesia memiliki kearifan lokal dari berbagai nilai religius yang diwariskan, termasuk mitos, legenda, cerita rakyat, dan tradisi lisan. Salah satu legenda yang cukup terkenal di Indonesia adalah Nyi Roro Kidul. Legenda serupa juga dimiliki oleh Jepang yaitu legenda Ryujin. Nyi Roro Kidul merupakan mitos dari Indonesia yang dianggap sebagai penjaga laut (Kristianto et al., 2024) sedangkan Ryujin dikenal sebagai sosok dewa laut yang bijaksana dan penuh baik hati, sekaligus dipercaya sebagai pelindung negeri Jepang (Tanhati, 2024). Nyi Roro Kidul dan Ryujin memiliki kesamaan yaitu berangkat dari legenda tentang penjaga laut.

Kolaborasi dua cerita menciptakan dialog budaya yang memperkaya wawasan anak tentang persamaan nilai antarnegara, sekaligus menguatkan kecintaan pada budaya sendiri. Cerita Nyi Roro Kidul dan Ryujin, keduanya memiliki kesamaan dalam hal karakteristik sebagai penjaga laut yang memiliki kebijaksanaan dan tanggung jawab besar terhadap alam. Karakter yang ingin dibentuk adalah nilai-nilai tanggung jawab, kebijaksanaan, dan rasa hormat terhadap alam serta budaya. Oleh karena itu, kegiatan mendongeng dengan tema "Petualangan Nyi Roro Kidul & Ryūjin" hadir sebagai upaya untuk mengenalkan cerita tradisional Indonesia (Nyi Roro Kidul) dan Jepang (Ryūjin) dalam bentuk yang menarik dan mudah dimengerti oleh anak-anak.

Pembentukan karakter dilakukan dengan menggunakan metode dongeng melalui media Kamishibai yaitu sebuah metode penyampaian cerita yang memadukan unsur visual (gambar) dengan tuturan lisan (Widiandari et al., 2017). Keunikan teknik ini terletak pada penggunaan kotak khusus yang berisi serangkaian ilustrasi, dimana sang pendongeng secara bertahap menampilkan gambar-gambar tersebut mengikuti perkembangan jalan cerita (Widiandari et al., 2017). Metode Kamishibai dapat meningkatkan kemampuan bercerita (Afriani et al., 2023) dan kemampuan kognitif anak (Widyana et al., 2024).



**Gambar 1. Media Kamishibai**

Sumber: Pinterest.com

Kegiatan ini dirancang untuk menanamkan nilai-nilai lintas budaya, seperti penghargaan terhadap alam, kerja sama, dan keberagaman, sekaligus merangsang imajinasi dan kreativitas mereka. Dengan menggabungkan unsur 2 karakter budaya, bahasa narasi yang sederhana, serta aktivitas pendukung seperti mewarnai dan bermain peran, kegiatan ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang berkesan bagi anak-anak di RPTRA Kebon Sirih. Selain itu, kolaborasi dengan komunitas lokal atau relawan budaya dapat memperkaya penyampaian cerita, sekaligus memperkuat ikatan sosial di antara warga sekitar.

Pembuatan media Kamishibai tidak hanya sekedar edukasi, tetapi juga upaya pelestarian cerita rakyat melalui metode kreatif, serta pembentukan memori positif anak-anak tentang kebersamaan dan kecintaan terhadap budaya sendiri maupun budaya lain. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai karakter kepada anak-anak melalui pengenalan cerita rakyat lintas budaya, pembuatan Kamishibai sebagai media baru naratif, dan praktik dengan metode mendongeng.

Fokus penelitian ini untuk mendukung pelestarian budaya oral nusantara dan media baru naratif dengan mengadopsi teknik Kamishibai sehingga menghasilkan pengembangan produk berupa; pertunjukan, buku cerita, dan media kreatif lainnya. Dalam mengeksplorasi teknik Kamishibai diharapkan elemen-elemen silang budaya antar 2 negara (Indonesia-Jepang) dapat diterapkan menjadi media naratif baru kekinian berbasis seni tradisional sehingga membuka peluang dalam menciptakan produk seni bernilai tinggi.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan metode Kamishibai dalam eksplorasi pengenalan cerita rakyat lintas budaya untuk pembentukan karakter pada anak-anak. Menurut Sugiyono (2022), metode penelitian kualitatif adalah pendekatan yang digunakan untuk mempelajari objek dalam kondisi alami, di mana peneliti berfungsi sebagai instrumen utama. Dalam penelitian kualitatif, peneliti berinteraksi langsung dengan objek penelitian dalam *setting* yang alami, sehingga memungkinkan pemahaman yang mendalam terhadap fenomena yang diteliti (Sugiyono, 2022).

Penelitian ini dilaksanakan di RPTRA Kebon Sirih, Jakarta, yang merupakan ruang publik ramah anak yang sering digunakan untuk kegiatan edukatif dan kreatif bagi anak-anak dari berbagai latar belakang. Penelitian ini fokus pada analisis proses pembelajaran yang dilakukan dengan pendekatan partisipatif, serta dampaknya terhadap pemahaman nilai-nilai budaya dan agama peserta. Sampel dalam penelitian ini diambil menggunakan *purposive sampling*, di mana peserta dipilih berdasarkan kriteria tertentu, yakni anak-anak yang ikut serta dalam kegiatan edukatif di RPTRA Kebon Sirih, Jakarta (Sugiyono, 2022). Partisipan penelitian terdiri dari 10 orang dengan kriteria pemilihan peserta melibatkan anak-anak dengan usia 6-12 tahun yang berasal dari latar belakang sosial budaya yang beragam.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi partisipatif serta wawancara mendalam dengan peserta dan fasilitator. Observasi dilakukan selama pelaksanaan kegiatan pelatihan Kamishibai untuk mencatat proses interaksi, pemahaman, dan perubahan yang terjadi pada peserta terkait cerita rakyat serta teknik Kamishibai. Wawancara dilakukan untuk menggali pandangan peserta dan fasilitator mengenai efektivitas metode yang digunakan serta pengaruhnya terhadap nilai-nilai budaya dan karakter.

Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik analisis interaktif menurut Miles dan Huberman, yang mencakup tiga langkah utama, yaitu (1) penyaringan data, (2) pengorganisasian data, dan (3) penarikan kesimpulan atau validasi (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024). Reduksi data dilakukan dengan menyaring informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Penyajian data dilakukan dengan mengorganisir data dalam bentuk naratif dan tabel, serta menggambarkan temuan-temuan utama secara sistematis. Proses analisis ini juga melibatkan triangulasi, yaitu pengecekan keabsahan data melalui kombinasi sumber informasi yang berbeda, seperti hasil wawancara, observasi, dan dokumen terkait.

Keabsahan data dalam penelitian ini dijamin melalui triangulasi sumber, yakni dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber, seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi (Sugiyono, 2022). Triangulasi dilakukan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh konsisten dan valid. *Keabsahan* data juga diuji dengan menggunakan pemeriksaan anggota (*member checking*), di mana hasil temuan sementara diberikan kepada peserta untuk mendapatkan umpan balik guna memastikan akurasi informasi yang diperoleh.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembuatan media Kamishibai dan penerapan media mendongeng dilakukan dengan *participatory learning and action* (PLA). PLA merupakan metode yang dapat mendorong partisipasi aktif peserta dalam setiap inisiatif yang dilaksanakan (Darmawan & Rosmilawati, 2020). PLA merupakan pengembangan dari konsep "*learning by doing*" (Darmawan & Rosmilawati, 2020). Metode PLA ini menekankan pada pendekatan kolaboratif melalui berbagai teknik interaktif seperti ceramah, curah pendapat, dan diskusi kelompok sehingga menciptakan dinamika pembelajaran yang lebih partisipatif dimana seluruh anggota masyarakat terlibat aktif dalam proses belajar (Darmawan & Rosmilawati, 2020).

Metode PLA sesuai untuk kegiatan berbasis praktik pembuatan media Kamishibai. Peserta tidak hanya pasif mendengar, tetapi terlibat langsung dalam proses pembuatan dan penyampaian cerita, sehingga meningkatkan retensi pengetahuan. Kombinasi visual dan narasi dalam Kamishibai berhasil memicu ketertarikan anak-anak terhadap cerita lintas budaya. Hasil temuan ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media visual interaktif dapat meningkatkan pemahaman hingga 88% (Nurdianti & Sholikhah, 2024).

Setelah melaksanakan PLA, terbukti bahwa melalui pembuatan media Kamishibai dan metode mendongeng dapat meningkatkan pemahaman dan pembentukan karakter peserta didik. Berikut ini akan dijelaskan hasil peningkatan pemahaman peserta mengenai nilai-nilai karakter melalui penggunaan media Kamishibai dan metode mendongeng dengan cerita rakyat Indonesia-Jepang yang ditampilkan pada tabel.

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Pengenalan Dongeng, Pembuatan Media Kamishibai dan Metode Mendongeng**

Indikator	Rata-rata Pre-Test	Rata-rata Post-Test	Temuan Utama
Pengenalan Dongeng Nyi Roro Kidul & Ryūjin	60	95	Memahami karakter tanggung jawab, kebijaksanaan, rasa hormat terhadap alam dan budaya.
Pembuatan Media Kamishibai	65	92	Membuat visualisasi dongeng pada media Kamishibai berdasarkan nilai-nilai karakter yang diajarkan
Metode Mendongeng	55	90	Mendongeng dengan media Kamishibai yang menekankan pada nilai karakter

### Pengenalan Dongeng Nyi Roro Kidul & Ryūjin

Peserta menunjukkan pemahaman yang signifikan terhadap nilai-nilai karakter yang terdapat dalam cerita dongeng, terutama mengenai tanggung jawab, kebijaksanaan, rasa hormat terhadap alam, dan budaya. Terdapat peningkatan rata-rata skor dari *pre-test* ke *post test* yang signifikan dari 60 menjadi 95 menunjukkan bahwa pengenalan cerita rakyat Indonesia dan Jepang, khususnya legenda Nyi Roro Kidul dan Ryūjin, berhasil menanamkan pemahaman tentang nilai-nilai karakter yang

sangat penting bagi pembentukan karakter anak. Nilai-nilai ini seperti tanggung jawab, kebijaksanaan, dan penghargaan terhadap alam serta budaya, sangat relevan dalam mendukung perkembangan sikap positif pada anak-anak.

Keberhasilan yang tercermin dari peningkatan skor ini menunjukkan bahwa pengenalan cerita rakyat dengan nilai karakter yang jelas dapat menjadi strategi efektif dalam pendidikan karakter anak. Penguatan pendidikan karakter siswa dapat diterapkan melalui pembelajaran sastra lokal, terutama dengan memanfaatkan cerita rakyat dari daerah masing-masing (Amin, 2022). Dalam hal ini, karakter-karakter seperti Nyi Roro Kidul yang dianggap sebagai penjaga laut atau Ryūjin yang memiliki kebijaksanaan dalam menghadapi kekuatan alam, dapat berfungsi sebagai model teladan bagi anak-anak dalam menghadapi tantangan dan menjalani kehidupan dengan sikap positif. Anak-anak mulai memahami pentingnya tanggung jawab atas lingkungan sekitar dan bagaimana kebijaksanaan dapat membantu menyelesaikan masalah dengan baik.

Peningkatan pemahaman nilai karakter tercatat signifikan namun aspek emosional juga berperan penting dalam internalisasi nilai-nilai tersebut. Dongeng, sebagai media yang menyentuh perasaan, akan memberikan pengaruh yang lebih mendalam jika anak-anak tidak hanya memahami nilai-nilai tersebut secara intelektual, tetapi juga merasakannya. Oleh karena itu, pengenalan cerita yang melibatkan ekspresi dan imajinasi akan lebih efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter pada anak-anak, karena mereka tidak hanya mendengarkan cerita, tetapi juga berpartisipasi secara emosional.

## **Pembuatan Media Kamishibai**

Penting untuk menyoroti bahwa pemahaman nilai karakter melalui cerita rakyat Indonesia dan Jepang, meskipun telah menunjukkan peningkatan yang positif, harus dilihat dalam konteks yang lebih luas. Nilai-nilai karakter yang terkandung dalam cerita seperti tanggung jawab, kebijaksanaan, rasa hormat terhadap alam, dan budaya, meskipun sudah dipahami oleh peserta didik, perlu dipraktikkan dalam kehidupan nyata, bukan hanya dipahami secara teori. Oleh karena itu, meskipun pengenalan cerita ini memberikan pemahaman awal yang baik, langkah selanjutnya adalah melibatkan siswa dalam kegiatan praktis yang memungkinkan mereka untuk mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam interaksi sosial mereka sehari-hari.

Setelah peserta didik mendengarkan dongeng tentang Nyi Roro Kidul dan Ryūjin, yang mengajarkan nilai-nilai moral yang penting, langkah berikutnya adalah memberikan mereka kesempatan untuk mewujudkan pemahaman mereka dalam bentuk yang lebih konkret. Dalam hal ini, pembuatan media Kamishibai menjadi kegiatan praktis yang sangat relevan. Kamishibai, sebagai media visual yang menggabungkan elemen gambar dan cerita, memungkinkan anak-anak untuk menginterpretasikan dan mengilustrasikan cerita yang telah mereka dengar, yang tidak hanya menguatkan pemahaman mereka, tetapi juga mendorong kreativitas mereka dalam mengekspresikan nilai-nilai karakter.

Melalui metode ini, anak-anak tidak hanya sekadar mendengarkan cerita, tetapi juga diberi kesempatan untuk membuat visualisasi cerita sendiri, sehingga mereka dapat lebih mendalam menghayati karakter-karakter dalam cerita tersebut,

seperti Nyi Roro Kidul yang bijaksana dan Ryūjin yang bertanggung jawab. Keterlibatan langsung ini tidak hanya meningkatkan pemahaman tentang nilai karakter, tetapi juga memberi anak-anak kesempatan untuk mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam bentuk tindakan nyata, baik itu dalam pembuatan media maupun dalam proses mendongeng selanjutnya.

Peserta berhasil membuat visualisasi dongeng dengan menggunakan media Kamishibai yang menggabungkan unsur tradisional-modern. Peningkatan yang cukup besar dari rata-rata 65 ke 92 pada kemampuan visualisasi menggunakan Kamishibai menunjukkan bahwa peserta tidak sekedar memahami cerita namun mereka juga dapat menerjemahkan cerita tersebut dalam bentuk visual yang menarik. Hal ini menunjukkan bahwa media Kamishibai dapat digunakan sebagai media yang efektif dalam memperkaya pengalaman belajar anak-anak, sekaligus menumbuhkan kreativitas dan keterampilan seni visual mereka (Widyana et al., 2024).

Berdasarkan observasi langsung, terlihat bahwa peserta mampu mengenali perbedaan dongeng Nusantara dan Jepang tidak hanya melalui hafalan, tetapi melalui pemahaman kontekstual. Anak-anak secara aktif mengidentifikasi karakteristik unik masing-masing budaya, seperti menggambarkan Nyi Roro Kidul dengan atribut lokal selendang hijau dan mahkota emas, sementara Ryūjin diimajinasikan dengan naga dan permata sakti khas Jepang. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan visual Kamishibai berhasil menciptakan identitas visual yang mudah diingat sehingga membantu anak memahami konsep budaya secara konkret. Hal ini sejalan dengan Ishiguro (2022) yang menjelaskan bahwa informasi visual dapat menciptakan dasar pemahaman bersama dan memfasilitasi komunikasi.

Pada aspek teknis eksplorasi visual folktale lintas budaya: Nyi Roro Kidul-Ryūjin dalam media Kamishibai menunjukkan bahwa peserta dapat memvisualisasikan Nyi Roro Kidul-Ryūjin dalam media Kamishibai dengan teknik mozaik. Proses pembelajaran yang partisipatif memudahkan peserta untuk hanya menguasai teknik dasar sehingga dapat berimprovisasi secara kreatif. Fasilitator mencatat fenomena menarik dimana peserta secara spontan menambahkan efek seperti ombak, ikan, rumput laut, dan karang yang menunjukkan pemahaman mengenai dongeng yang dipelajari. Ini membuktikan efektivitas metode '*learning by doing*' dalam mengembangkan kompetensi praktis anak. Berikut hasil eksplorasi visual dari peserta dalam pembuatan visual dongeng pada media Kamishibai:



**Gambar 2. Hasil Eksplorasi Visual Dongeng Nyi Roro Kidul-Ryuji Pada Media Kamishibai**

Sumber: Dokumentasi Peneliti

Aspek paling mencolok terlihat pada kemampuan peserta dalam menciptakan karya Kamishibai mandiri dengan menekankan pada karakter visual tiap karakter pada dongeng. Analisis kualitatif terhadap karya-karya tersebut mengungkapkan pola kreativitas yang terlihat dari adaptasi elemen tradisional seperti penggunaan motif batik pada karakter dongeng Nyi Roro Kidul dan kimono pada dongeng Ryujin. Berikut hasil eksplorasi visual dari peserta dalam pembuatan visual dongeng pada media Kamishibai:



**Gambar 3. Hasil Eksplorasi Visual Dongeng Nyi Roro Kidul-Ryuji Pada Media Kamishibai**

Sumber: Dokumentasi Peneliti

Hal ini menunjukkan bahwa media Kamishibai tidak hanya berperan sebagai sarana penyampaian cerita, tetapi juga sebagai medium ekspresi budaya yang terus berkembang. Proses pembelajaran juga mengungkap tantangan kognitif tertentu, terutama dalam memahami konsep-konsep budaya yang abstrak. Beberapa anak awalnya kesulitan membedakan antara makhluk mitologis dengan karakter fantasi modern. Namun, pendekatan analogi sederhana seperti membandingkan Ryūjin dengan "kakek penyihir penjaga laut" terbukti efektif untuk menjembatani pemahaman ini. Interaksi spontan selama sesi, seperti diskusi tentang perbedaan laut Jawa dan laut Jepang, menciptakan momen pembelajaran kontekstual yang berharga.

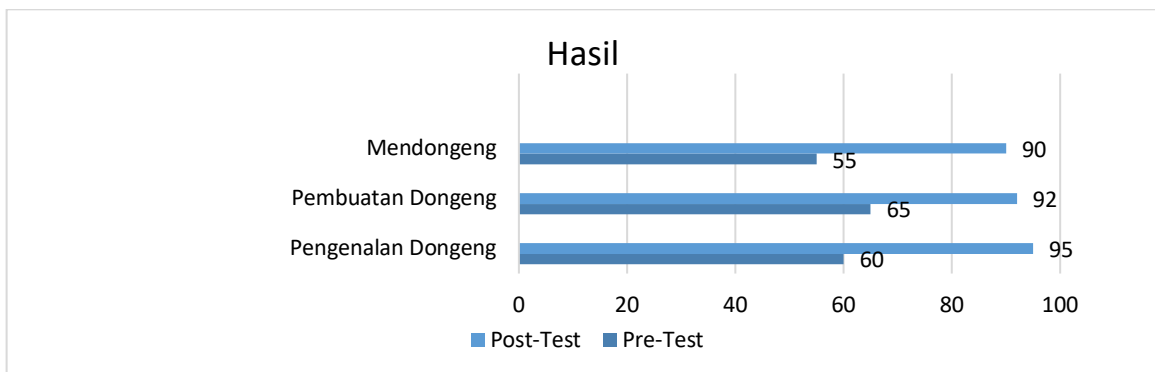
## Metode Mendongeng

Setelah media Kamishibai selesai dibuat, langkah berikutnya adalah mendongeng menggunakan media yang telah dibuat. Metode mendongeng dipilih agar pengalaman belajar yang diterima mengenai nilai-nilai karakter lebih konkret. Pada kerucut pengalaman Edgare Dale dalam Dewi et al., (2024) menjelaskan runtutan pengalaman belajar dari abstrak hingga konkret. Kegiatan mendongeng dapat menjadi salah satu metode yang dapat memberikan pengalaman belajar dengan persentase 90% (Sari, 2019). Dengan mendongeng, anak-anak dapat menyampaikan kembali nilai-nilai karakter yang telah mereka pelajari, namun kali ini dengan menggunakan ekspresi vokal dan gerakan tubuh, serta visualisasi cerita yang mereka buat sendiri. Aktivitas ini tidak hanya memperdalam pemahaman mereka terhadap cerita, tetapi juga membantu mereka untuk menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam bentuk yang lebih hidup dan aplikatif. Hal ini selaras dengan kerucut pengalaman Edgare Dale (Dewi et al., 2024).

Berdasarkan data yang telah diperoleh dan diolah, rata-rata dari hasil *post test* sebesar 90 menunjukkan bahwa peserta berhasil menguasai teknik mendongeng menggunakan media Kamishibai, yang diukur melalui observasi langsung dan tes praktik. Tingkat keberhasilan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran partisipatif yang diterapkan cukup efektif dalam membantu peserta memahami dan mempraktikkan teknik-teknik dasar Kamishibai, seperti pengaturan *slide*, pengaturan tempo bercerita, serta penggunaan ekspresi vokal dan *gesture* yang sesuai.

Metode mendongeng memperkuat pemahaman yang telah diperoleh dalam pengenalan dongeng dan mengoptimalkan hasil kreatif dari pembuatan Kamishibai. Melalui mendongeng, anak-anak dapat menunjukkan kemampuan menyampaikan nilai-nilai karakter yang telah mereka pelajari, sambil menggunakan media visual Kamishibai sebagai elemen pendukung yang membantu audiens untuk lebih memahami cerita.

Secara kualitatif, pengamatan selama sesi pelatihan mengungkap bahwa peserta tidak hanya mampu mengikuti instruksi teknis, tetapi juga mulai mengembangkan gaya bercerita mereka sendiri. Beberapa peserta terlihat percaya diri dalam memainkan intonasi suara untuk menegaskan karakter tokoh, seperti menggunakan nada tinggi untuk menggambarkan sosok protagonis dan nada rendah untuk antagonis. Selain itu, interaksi spontan dengan audiens seperti melontarkan pertanyaan retorik atau mengajak pendengar menebak alur cerita menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memahami teknik dasar, tetapi juga mulai menginternalisasi prinsip-prinsip mendongeng yang interaktif.



**Gambar 4. Bagan Hasil Pengenalan Mendongeng, Pembuatan Kamishibai, dan Metode Mendongeng**

Sumber: Diolah Peneliti

Secara keseluruhan, keberhasilan program ini tidak hanya terukur secara kuantitatif, tetapi lebih penting lagi terlihat pada transformasi kualitatif dalam cara peserta memproses dan mengekspresikan pengetahuan budaya. Proses kreatif yang terjadi selama pelatihan menunjukkan bahwa anak-anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi secara aktif membangun pemahaman mereka melalui media visual dan naratif. Temuan ini memperkuat posisi Kamishibai sebagai media pendidikan budaya yang efektif, sekaligus menyoroti potensi RPTRA sebagai ruang pengembangan literasi budaya berbasis pengalaman.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan implementasi Kamishibai di RPTRA Kebon Sirih berhasil mencapai tiga tujuan utama secara signifikan. Pertama, rata-rata *post-test* adalah 95 yang menunjukkan bahwa peserta mampu mengenali dan membedakan unsur budaya dalam dongeng Nusantara dan Jepang, menunjukkan efektivitas pendekatan visual dalam pembelajaran multikultural. Kedua, penguasaan teknik visualisasi dongeng pada media Kamishibai menunjukkan nilai rata-rata *post test* adalah 92 peserta membuktikan bahwa metode pembelajaran partisipatif melalui praktik langsung (*learning by doing*) lebih efektif dibandingkan pendekatan teoritis. Ketiga, sebesar hasil rata-rata *post test* 90 yang menunjukkan bahwa peserta mampu dalam mendongeng dari hasil karya mandiri yang telah dibuat sebelumnya. Hal ini menunjukkan adanya potensi kreatif anak ketika diberi ruang ekspresi yang memadukan kearifan lokal dengan teknik modern.

Hasil pembahasan mengungkap bahwa keberhasilan program tidak hanya terletak pada angka partisipasi, tetapi pada proses kognitif dan afektif yang terbangun selama kegiatan. Anak-anak tidak sekadar menghafal cerita, tetapi aktif mengonstruksi pengetahuan melalui interaksi dengan media Kamishibai, eksperimen kreatif, dan mendongeng secara langsung. Temuan ini memperkuat pentingnya pendekatan edukasi budaya yang interaktif dan berbasis pengalaman konkret, khususnya dalam konteks penguatan literasi budaya anak di ruang publik seperti RPTRA. Kegiatan ini sekaligus membuktikan bahwa media tradisional seperti

Kamishibai dapat diadaptasi secara kreatif untuk kebutuhan pendidikan kontemporer tanpa kehilangan nilai-nilai kultural yang dikandungnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, R., Karma, I. N., & Khair, B. N. (2023). Pengaruh Metode Kamishibai Terhadap Kemampuan Bercerita Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 49–54. <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/4780>
- Amin, K. F. (2022). *Pendidikan Karakter Siswa Melalui Cerita Rakyat Amin 2022*. 1(2), 125–140.
- Darmawan, D., & Rosmilawati, I. (2020). Participatory Learning and Action (PLA) pada Kelompok Keluarga Harapan di Kota Serang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 3(1), 570–579.
- Dewi, H., Azizah, I. N., Khoriyah, M., & Wulandari, L. (2024). Analisis Optimalisasi Penggunaan Model Cone of Experience Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Annual Islamic Conference for Learning and Management*, 1–20.
- Immanuel, D., Nugroho, B., Kenneth, D., Bernard, A., & Tiatri, S. (2025). Intervensi Mendongeng Cerita Rakyat Untuk Meningkatkan Nasionalisme Anak Di Panti Asuhan. *Jurnal Serina Abdimas*, 3(1), 117–125. <https://doi.org/10.24912/jsa.v3i1.33849>
- Ishiguro, H. (2022). Revisiting Japanese Multimodal Drama Performance as Child-Centred Performance Ethnography: Picture-Mediated Reflection on 'Kamishibai.' *Arts-Based Methods in Education Around the World*, 89–105. <https://doi.org/10.1201/9781003337263-5>
- Kristianto, A., Singgih, E. G., & Haryono, and S. C. (2024). Nyi Roro Kidul and Marine Eco-Pneumatology: Javanese Contextual Theological Studies in Maritime Society, Yogyakarta, Indonesia. *International Journal of Asian Christianity*, 7(1), 103–118. <https://doi.org/https://doi.org/10.1163/25424246-07010006>
- Magang, A. (2022). *Tiga PAUD Ikuti Mendongeng di RPTRA Kebon Sirih*. Pemerintah Kota Administrasi Jakarta Pusat. <https://pusat.jakarta.go.id/v2/news/2022/tiga-paud-ikuti-mendongeng-di-rptra-kebon-sirih>
- Nurdianti, P., & Sholikhah, O. H. (2024). Peningkatan Pemahaman Peserta Didik Kelas 4 Terhadap Materi Piktogram Melalui Penggunaan Media Visual Interaktif. *Jurnal Media Akademik (Jma)*, 2(9), 3031–5220.
- Qomaruddin, & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif. *Journal of Management, Accounting and Administration*, 1(2), 77–84.
- Roza, D., & Arliman, L. (2018). Peran Pemerintah Daerah Untuk Mewujudkan Kota Layak Anak Di Indonesia. *Jurnal Hukum Ius Quia Iustum*, 25(1), 198–215.

<https://doi.org/10.20885/iustum.vol25.iss1.art10>

- Rusiyono, R., & Apriani, A.-N. (2020). Pengaruh Metode Storytelling Terhadap Penanaman Karakter Nasionalisme Pada Siswa SD. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 11(1), 11. [https://doi.org/10.21927/literasi.2020.11\(1\).11-19](https://doi.org/10.21927/literasi.2020.11(1).11-19)
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman dalam Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42–57.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tanhati, S. (2024). *Ryujin, Dewa Naga dalam Mitologi Jepang, Sang Perkasa yang "Labil."* National Geographic Indonesia. <https://nationalgeographic.grid.id/read/134103829/ryujin-dewa-naga-dalam-mitologi-jepang-sang-perkasa-yang-labil?page=all>
- Widiandari, A., S. D. S., Patria, M., Hastuti, N., & Fadil, Z. A. (2017). Pengenalan Kamishibai: Metode Story Telling Ala Jepang. *Jurnal Harmoni*, 1(1), 27–31. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/harmoni/article/view/16658>
- Widyana, N., Sya'bani, D. A., & Melani, S. (2024). Kamishibai Phbs Sebagai Metode Storytelling Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5 – 6 Tahun Di Tkit Luqmanul Hakim Insan Madani Bandung. *Jurnal Teras Kesehatan*, 7(2), 27–33. <https://doi.org/10.38215/jtkes.v7i2.138>