



PENGARUH METODE *STORYTELLING* TERHADAP PERILAKU SOPAN SANTUN ANAK USIA 5-6 TAHUN

Widyastuti*, Vera Sholeha

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Corresponding author: widyas_tuti@student.uns.ac.id

ABSTRAK

Perubahan sosial dan budaya merupakan fenomena yang tidak dapat dihindari dalam masyarakat yang terus berkembang. Penelitian ini dilakukan karena adanya perilaku sopan santun pada anak usia dini yang kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *storytelling* terhadap perilaku sopan santun anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimental research*) dengan pendekatan kuantitatif serta menggunakan desain *one group pretest posttest design*. Sumber data penelitian ini meliputi perilaku sopan santun anak usia 5-6 tahun serta pengaruh metode *storytelling* dengan menggunakan boneka jari. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *sampling* jenuh dengan jumlah sampel sebanyak 30 anak. Pengumpulan data dilakukan dengan Teknik observasi *behavioral checklist* untuk mengamati dan mencatat perilaku sopan santun anak sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Teknik uji validitas yang digunakan adalah uji validitas isi. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum diberikan *treatment* atau perlakuan dan sesudah diberikan *treatment* atau perlakuan. Implikasinya, teknik bercerita adalah cara yang ampuh untuk membentuk karakter anak dan dapat berpengaruh pada perkembangan pribadi anak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode *storytelling* berpengaruh positif terhadap perilaku sopan santun terhadap anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci : Anak Usia Dini, Boneka Jari, Metode *Storytelling*, Perilaku Sopan Santun

ABSTRACT

Social and cultural change is an inevitable phenomenon in a constantly evolving society. This research was conducted due to the suboptimal behavior of politeness in early childhood. This study aims to determine the effect of the storytelling method on the politeness behavior of children aged 5-6 years. This study used a quasi-experimental research method with a quantitative approach and used a one-group pretest-posttest design. The data sources for this study included the politeness behavior of children aged 5-6 years and the effect of the storytelling method using finger puppets. The sampling technique used was a saturated sampling technique with a sample size of 30 children. Data collection was carried out using the behavioral checklist observation technique to observe and record children's politeness behavior before and after treatment. The validity test technique used was the content validity test. The results of the data analysis showed that there was a significant difference between before and after treatment. The implication is that storytelling is a powerful way to shape children's character and can influence children's personal development. Thus, it can be concluded that the storytelling method has a positive effect on politeness behavior in children aged 5-6 years.

Keywords: *early childhood, finger puppets, storytelling method, polite behavior*

PENDAHULUAN

Kesopanan merupakan salah satu nilai penting yang ada dalam kehidupan bermasyarakat yang akan mencerminkan sikap menghargai, menghormati, serta menjaga hubungan baik dengan orang lain. Nilai kesopanan biasanya diwujudkan dalam ucapan, tindakan, maupun cara berinteraksi sehari-hari. Dengan adanya sikap sopan santun, suasana yang harmonis dan saling menghargai dapat terwujud dalam kehidupan sosial. Namun, seiring berkembangnya zaman dan pesatnya kemajuan teknologi, nilai kesopanan menghadapi tantangan yang cukup besar. Kemudahan akses terhadap teknologi digital, khususnya gawai atau yang disebut telepon pintar,

memberikan dampak positif apabila dimanfaatkan dengan tepat, tetapi juga dapat menimbulkan pengaruh negative jika penggunaannya tidak dibarengi dengan pendampingan yang memadai. Anak-anak, sebagai generasi yang tumbuh di era modern, menjadi kelompok yang rentan terhadap perubahan tersebut. Firdaus dkk., (2022) menemukan bahwa penggunaan smartphone atau telepon pintar sangat berpengaruh terhadap perilaku kesopansantunan pada anak. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai tanpa batasan dapat berdampak pada menurunnya kualitas interaksi sosial dan sikap sopan santun. Hal serupa juga diungkapkan oleh Febrianti dkk., (2024) yang menyatakan bahwa kemajuan teknologi menjadi salah satu penyebab lunturnya nilai sopan santun pada anak berusia 5–6 tahun. Berdasarkan hal tersebut, dapat dipahami bahwa teknologi memiliki dua sisi yang saling bertolak belakang. Di satu sisi, teknologi memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi dan hiburan, namun di sisi lain dapat memengaruhi perilaku anak, termasuk dalam hal kesopanan, apabila tidak digunakan secara bijak. Oleh karena itu, peran keluarga, sekolah, dan masyarakat sangat diperlukan untuk mendampingi anak serta memberikan teladan yang baik agar nilai kesopanan tetap terjaga meskipun di tengah arus modernisasi dan perkembangan teknologi.

Sopan santun sendiri memiliki arti yang berbeda-beda dari beberapa orang yang mengartikannya. Menurut Yuliati et al. (Masruroh dkk., 2020) menyatakan bahwa perilaku sopan santun merupakan aturan-aturan atau tata cara yang telah diwariskan secara turun-temurun dalam suatu kebudayaan dalam masyarakat yang dapat berguna dalam pergaulan social antar sesama manusia sehingga terjalin hubungan yang erat, saling pengertian dan saling menghargai. Sebelum kemajuan teknologi berkembang pesat, sopan santun yang ada turun-temurun di masyarakat masih terjaga dengan baik, masyarakat menjalin hubungan akrab, saling memahami satu sama lain dan juga saling menghormati. Akan tetapi, ketika perkembangan zaman dan kemajuan teknologi berkembang pesat menjadikan perilaku sopan santun yang secara turun temurun menjadi luntur. Perilaku sopan santun ini menjadi hal dasar yang harus ditanamkan sejak anak berusia dini, untuk mengantisipasi lunturnya sopan santun dimasa mendatang. Meskipun perilaku sopan santun yang dimiliki setiap orang berbeda-beda, maka penanaman perilaku sopan santun ini harus tetap dikembangkan semenjak anak berusia dini. Seperti yang disampaikan oleh Rahma Putri & Eliza, (2023) bahwa sopan santun merupakan nilai dasar yang diajarkan kepada anak supaya mereka bisa menekuni nilai ataupun aturan yang ada di masyarakat sekitar yang akan berakibat pada kehidupan sehari hari mereka, maka sopan santun ialah salah satu sifat yang wajib diajarkan pada anak-anak terkhusus anak usia dini. Perilaku sopan santun ini memiliki beberapa indikator. Menurut Suyadi & Dahlia (2014) capaian perkembangan anak usia 5-6 tahun yang terbiasa berperilaku sopan santun memiliki beberapa indikator diantaranya : berbuat baik terhadap semua makhluk Tuhan, berbicara dengan sopan, menyapa teman dan orang lain, berpakaian rapi dan sopan, dan selalu mengucapkan terima kasih jika memperoleh sesuatu.

Perilaku sopan santun anak usia 5-6 tahun merupakan wujud awal dari perkembangan moral pra-konvensional menurut Kohlberg, anak sudah mulai menunjukkan perilaku moral seperti sopan santun berdasarkan dorongan eksternal yang meliputi pemahaman aturan, hukum-hadiah, serta peniruan dari lingkungan social mereka meskipun anak belum sepenuhnya memahami nilai moral secara abstrak. Sopan santun perlu ditanamkan pada usia ini karena anak memasuki usia emas yang memudahkan untuk menanamkan sopan santun dengan meniru dan membentuk kebiasaan yang baik. Sopan santun pada anak usia dini dapat dipahami sebagai seperangkat perilaku social yang mencerminkan penghargaan, rasa hormat, serta

kepatuhan terhadap norma dan aturan yang berlaku di lingkungannya (Santrock, 2011). Sopan santun yang dimiliki oleh setiap anak tentu berbeda, sopan santun yang anak miliki menyesuaikan anak tersebut tinggal di lingkungan yang mengajarkan sopan santun atau lingkungan yang acuh terhadap sopan santun.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di taman kanak-kanak pada bulan Januari 2025, ditemukan bahwa anak usia 5 sampai dengan 6 tahun menunjukkan perilaku sopan santun yang kurang baik atau belum optimal. Kesimpulan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Amelia, (2021) yang menyatakan bahwa ada 5 guru mengeluh terkait sikap sopan santun siswa yang rendah. Selain itu, adanya fenomena degradasi moral yang terjadi terhadap generasi muda Indonesia. Hasil observasi yang dilakukan peneliti di salah satu TK yang berada di Surakarta menghasilkan hasil bahwa anak-anak memperlakukan guru seperti teman mereka sendiri. Hal tersebut terlihat pada saat anak berbicara dengan guru di kelas, anak-anak menggunakan bahasa yang kurang sopan, contohnya bahasa jawa ngoko, seperti mereka berbicara dengan temannya serta berbicara dengan berteriak baik kepada guru maupun teman sebayanya. Pada saat pulang sekolah ada anak yang menyembunyikan sepatu temannya. Saat anak-anak berpapasan dengan orang lain mereka cenderung diam saja tanpa menyapa orang tersebut. Tidak hanya itu, hampir semua anak berpakaian kurang rapi sampai saat akhir pembelajaran. Berpakaian menjadi salah satu macam-macam perilaku sopan santun, yang mana anak memakai seragam bersih dan rapi adalah bagian dari perilaku sopan santun berpakaian. Anak-anak sering tidak mengucapkan terima kasih saat mereka memperoleh sesuatu. Perilaku tersebut menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara perilaku anak dengan norma sopan santun yang berlaku di lingkungan anak tersebut tinggal.

Beberapa kejadian yang telah disebutkan diatas tentu mempunyai faktor penyebabnya. Kurang optimalnya perilaku sopan santun pada anak usia dini terjadi karena beberapa faktor. Rahayu (2022), Pasaribu mengidentifikasikan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perilaku sopan santun pada anak usia 5-6 tahun, antara lain: latar belakang keluarga, kondisi ekonomi, partisipasi orang tua dalam pendidikan, kurangnya pembiasaan sopan santun di rumah, kesadaran diri anak, dan pengaruh lingkungan sekolah maupun masyarakat. Hal tersebut menjadikan anak usia dini kurang dalam berperilaku sopan santun. Kurangnya perilaku sopan santun pada anak usia dini perlu dilakukan beberapa upaya agar dapat mengoptimalkan perilaku sopan santun yang ada pada diri anak-anak. Hal tersebut dapat dengan menggunakan berbagai cara antara lain: menggunakan cerita fiksi modern; menggunakan metode bermain peran; menggunakan *storytelling*; dan terdapat beberapa upaya lainnya yang bisa dilakukan.

Cara yang dilakukan untuk menyampaikan cerita kepada *audience*, dengan suara yang lantang, gestur tubuh serta ekspresi wajah ceria yang menggambarkan cerita adalah pengertian dari *storytelling*. Pellowski dalam Munajah (2021) mengartikan *storytelling* sebagai suatu bentuk seni atau keterampilan dalam bercerita yang bisa berupa puisi atau prosa. Cerita-cerita dipresentasikan atau dipimpin oleh seorang individu di depan *audience* secara langsung. Cerita-cerita tersebut bisa disampaikan melalui narasi langsung atau dinyanyikan, baik disertai atau tanpa alat music, visual, atau pendukung lain yang bisa dipelajari secara lisan, baik melalui media tercetak maupun rekaman. Ada beberapa strategi atau cara untuk menerapkan teknik mendongeng atau bercerita, seperti : membaca nyaring dari buku cerita, memanfaatkan gambar dari buku, menceritakan dongeng, menggunakan papan flannel, menggunakan boneka, dan terlibat dalam permainan jari (Ramdhani dkk., 2019). Metode *storytelling* adalah suatu cara mendongeng atau bercerita yang disampaikan oleh seseorang secara lisan yang membawakan sebuah cerita khayalan dengan menggunakan atau tidak

menggunakan alat sebagai media berceritanya. Alat atau media yang digunakan dapat berupa buku, papan flanel, boneka tangan, boneka jari, video, dan lain sebagainya. Metode *storytelling* menjadi metode yang efektif, karena dengan cerita yang mengandung pesan moral yang jelas akan membantu anak-anak memahami konsep abstrak seperti kebaikan, rasa hormat, dan empati. Selain itu, anak-anak dapat memahami tokoh-tokoh dalam cerita, dan cerita yang menyoroti hasil dari Tindakan positif dan negative akan membantu anak-anak memahami pentingnya perilaku yang penuh rasa hormat. Dalam jurnal yang ditulis oleh Rahma Putri & Eliza, (2023), disebutkan bahwa metode bercerita dapat memengaruhi perilaku sopan santun anak-anak berusia antara 5 sampai 6 tahun. Bercerita dilakukan tanpa media atau alat apapun, artinya disampaikan langsung kepada audiens tanpa peralatan atau bahan tambahan apapun.

Media boneka jari dapat digunakan dalam metode *storytelling*. Boneka jari merupakan jenis boneka yang dirancang dalam ukuran kecil agar bisa dimainkan dengan jari. Sesuai dengan namanya, boneka ini digunakan dengan bantuan jari tangan. (Prianggita & Sartika, 2018). Boneka jari dapat dibuat dengan kertas origami, kain perca atau kain flanel. Boneka jari ini menjadi salah satu alat atau media yang dapat digunakan untuk bercerita. Hal tersebut sangat membantu pendongeng untuk membawakan cerita dan untuk mengenalkan kepada anak siapa tokoh dalam cerita yang dibawakan. Metode ini diharapkan dapat mempengaruhi perilaku sopan santun pada anak usia dini. Penggunaan media boneka jari juga dipilih karena pada sekolah belum menerapkan *storytelling* dengan boneka jari, sehingga ketertarikan anak akan lebih besar apabila boneka jari ini digunakan untuk melakukan *storytelling*.

Berdasarkan kurangnya perkembangan perilaku sopan santun pada anak-anak di usia dini, perlu dilakukan upaya agar perilaku tersebut bisa berkembang secara maksimal sesuai dengan usia perkembangannya. Hal ini penting agar anak-anak tetap mempertahankan perilaku sopan santun mereka. Mengacu pada penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa perilaku sopan santun bisa di tingkatkan melalui berbagai cara, peneliti akan melaksanakan sebuah penelitian. Judul penelitian ini adalah “Pengaruh Metode *Storytelling* terhadap Perilaku Sopan Santun Anak Usia 5-6 Tahun.” Yang bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh metode *storytelling* terhadap perilaku sopan santun anak-anak yang berusia 5-6 tahun. Selain itu, peneliti juga akan memanfaatkan media boneka jari sebagai alat dalam proses *storytelling*. Perbedaan antara penelitian sebelumnya yang di tulis oleh Putri & Eliza (2023) dengan penelitian ini terletak pada alat yang digunakan. Penelitian sebelumnya menerapkan *storytelling* secara langsung, sedangkan penelitian ini menggunakan *storytelling* dengan bantuan boneka jari.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan di TK yang berada di Surakarta ini, menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan quasi eksperimen (eksperimen semu). Desain penelitian yang dipilih adalah *one group pretest-posttest design*, yaitu penelitian yang hanya melibatkan satu kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok control. Populasi penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak yang berada di salah satu TK di Surakarta. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling* jenuh, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Jumlah sampel penelitian sebanyak 30 anak kelompok B.

Penelitian ini diawali dengan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal perilaku sopan santun anak kelompok B sebelum diberikan treatment atau perlakuan. Tahap

selanjutnya adalah pemberian treatment atau perlakuan terhadap anak menggunakan metode *storytelling* dengan boneka jari serta lima judul cerita yang berbeda. Judul cerita yang diberikan adalah “Anak Kecil yang Sopan”, “Kata Ajaib Mulut Sakha”, “Dina Anak Ramah”, “Saliha Anak Tertib di Sekolah”, serta “Rafa dan Kebiasaan Baiknya”. Setelah pemberian treatment atau perlakuan, dilakukan *posttest* untuk mengukur perilaku sopan santun anak kelompok B dengan menggunakan indikator yang sama seperti *pretest*.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi yakni *behavioral checklist*. Perilaku sopan santun dinilai dari lima indikator yang memiliki masing-masing indikator dua pernyataan, sehingga terdapat sepuluh item indikator yang akan digunakan. Kesepuluh item indikator diantaranya: 1) anak menunduk berjalan melewati orang yang lebih tua, 2) anak mencium tangan guru ketika berangkat dan pulang sekolah, 3) anak berbicara dengan tidak berteriak, 4) anak mampu menggunakan kata tolong, maaf dan permisi, 5) anak mampu menyapa teman sendiri saat di sekolah dengan salam pembuka ataupun sapaan yang baik lainnya, 6) anak mampu menyapa orang yang lebih tua dengan salam pembuka dan sapaan yang baik lainnya saat di sekolah, 7) anak memiliki kuku tidak panjang saat di sekolah, 8) anak memakai seragam sesuai jadwal yang telah ditentukan, 9) anak mampu mengucapkan terima kasih ketika diberi sesuatu, 10) anak mampu menerima sesuatu dengan tangan kanan. Peneliti memberi skor dengan menggunakan skala Guttman yaitu belum muncul diberi skor 0 dan muncul diberi skor 1.

Uji validitas diperlukan untuk menentukan ketepatan instrument yang dipakai oleh peneliti agar data yang diukur bisa valid dan reliabel. Penelitian ini menggunakan uji validitas isi, dengan berkonsultasi dengan dosen ahli. Apabila instrument telah di konsultasikan kepada ahli, tahap selanjutnya adalah dengan menguji validitasnya dengan mengacu pada korelasi antar item atau dapat disebut dengan uji daya beda item. Uji daya beda item penelitian ini didasarkan pada apakah nilai r hitung melebihi nilai r tabel (0,590) untuk 18 partisipan dan menghasilkan hasil uji validitas valid dan telah lolos melalui uji validitas kepada *expert judgment*. *Cronbach's alpha* digunakan dengan perangkat lunak SPSS 25 for Windows untuk menganalisis uji reliabilitas. Uji ini berguna untuk mengetahui apakah variabel pengukuran reliabel atau tidak. Menurut Lawrence dalam (Retnawati, 2015) dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach's alpha* > 0,60. Dibawah adalah tabel uji reliabilitas.

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.938	10

Berdasarkan hasil pengujian, koefisien *alpha cronbach's* untuk semua item adalah 0,938. Dengan demikian, kesepuluh item pernyataan lulus uji reliabilitas karena nilai koefisien reliabilitas 0,938 berada diatas ambang batas 0,60. Untuk langkah selanjutnya adalah dilakukannya uji normalitas dan uji hipotesis. Uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* karena data *pretest* dan *posttest* kurang dari atau sama dengan 50. Hasil dari uji normalitas ini sebesar 0,110 pada kelompok *pretest* dan 0,123 pada kelompok *posttest*. Dengan begitu data dalam penelitian berdistribusi normal karena kedua nilai signifikansi tersebut berada diatas 0.05. Setelah data dianalisis menghasilkan bahwa

data berdistribusi normal. Maka untuk selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan teknik analisis *paired sample t-test*. Uji ini akan dilihat nilai sig-2 tailed untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kelas eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, data dari masing-masing variabel dianalisis menggunakan metode deskriptif. Uraian nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata (*mean*), dan simpangan baku (*standard deviation*) yang ditampilkan pada tabel di bawah ini memberikan gambaran hasil data dari *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan.

Tabel 2. Hasil Analisis Deskriptif Data

	N	Descriptive Statistics			
		Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i>	30	0	6	2.80	1.690
<i>Posttest</i>	30	4	10	7.23	1.695
Valid N (listwise)	30				

Tabel 2 menunjukkan bahwa data (n) mencakup 30 anak dan tidak ada data yang hilang atau kosong, yang menunjukkan bahwa data tersebut dianggap valid dan dapat digunakan untuk analisis lebih lanjut. Dengan simpangan baku 1,690, nilai rata-rata *pretest* adalah 2,80, dan hasil *pretest* berkisar antara 0 hingga 6. Menurut hasil *pretest*, tidak semua perilaku sopan santun anak-anak muncul. Secara umum, anak-anak masih perlu dorongan untuk berperilaku sopan santun selama *pretest*. Peneliti melihat peningkatan positif ketika ia memberikan *treatment* atau perlakuan dengan menggunakan teknik bercerita dengan boneka jari. Menurut data *posttest*, nilai rata-rata *posttest* adalah 7,23 dengan simpangan baku 1,695, dan nilai minimum dan maksimum masing-masing adalah 4 dan 10. Penerapan teknik bercerita dengan boneka jari tampaknya telah menyebabkan anak-anak mengembangkan kesantunan. Untuk dapat menyimpulkan hasil penelitian, perlu dilakukan uji hipotesis yang sebelum melakukannya diperlukan uji normalitas terhadap data yang dianalisis. Berikut adalah hasil dari uji normalitas.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality		
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	.943	30	.110
<i>Posttest</i>	.945	30	.123

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro Wilk* ditampilkan dalam Tabel 3. Kelompok *pretest* memiliki nilai signifikansi 0,110, sedangkan kelompok *posttest* memiliki nilai signifikansi 0,123. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* terdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis parametrik karena data *pretest*

dan *posttest* terdistribusi normal. Pengujian selanjutnya adalah uji hipotesis dengan menggunakan teknik analisis parametrik *paired sample t-test* sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis *Paired Sample t-test*

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	df	Sig. (2-tailed)
<i>Pretest - Posttest</i>	-4.433	1.675	.306	29	.000

Berdasarkan tabel 4., uji hipotesis uji-t sampel berpasangan yang dilakukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa nilai p adalah 0,000, yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ atau $p < 0,05$, yang menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik antara sebelum dan sesudah *treatment* atau perlakuan. Uji-t sampel berpasangan menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa metode *storytelling* berpengaruh pada perilaku sopan santun anak usia 5-6 tahun..

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan metode *storytelling* terhadap perilaku sopan santun pada anak-anak khususnya anak berusia 5 sampai 6 tahun. Penelitian ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Rahma Putri & Eliza, (2023) bahwa dengan *storytelling* memberikan pengaruh positif terhadap karakter sopan santun anak usia 5-6 tahun. Perilaku sopan santun anak usia 5-6 tahun menjadi terlihat atau muncul saat diberikan *treatment* atau perlakuan dengan menerapkan metode *storytelling* ini. Sama halnya yang disampaikan oleh Ghazi dalam (Kisyanto, 2022) bahwasannya cerita yang berkualitas akan membentuk kepribadian anak. Dikatakan berpengaruh dilihat dari hasil nilai rata-rata pelaksanaan *pretest* yaitu 2,80 dan rata-rata *posttest* yaitu 7,23. Uji hipotesis juga menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang menunjukkan adanya perbedaan dengan dasar keputusan nilai signifikansi atau $p < 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode bercerita atau *storytelling* memengaruhi perilaku sopan santun anak usia lima sampai enam tahun..

Penelitian yang menggunakan metode bercerita atau *storytelling* ini dilakukan pada anak usia 5-6 tahun dengan tujuan untuk mengetahui perilaku sopan santun pada anak usia lima sampai enam tahun. Penelitian dilakukan dengan mengacu pada 5 indikator yang disampaikan oleh Suyadi dan Dahlia (2014) yaitu berbuat baik terhadap semua makhluk Tuhan, berbicara dengan sopan, menyapa teman dan orang lain, berpakaian rapi dan sopan, serta selalu mengucapkan terima kasih jika memperoleh sesuatu. Indikator yang digunakan dijabarkan menjadi sepuluh item indikator yang disesuaikan dengan perilaku sopan santun anak usia 5-6 tahun yang berkembang di masyarakat sekitar. Perilaku sopan santun anak usia 5-6 tahun yang ada pun memiliki perkembangan yang berbeda-beda di setiap anaknya. Pemberian *treatment* atau perlakuan dengan metode *storytelling* memiliki dampak yang positif apalagi dengan menggunakan media berupa boneka jari. Hal tersebut menjadikan anak lebih tertarik untuk memperhatikan dan mempermudah mengingatkan kepada anak tentang pesan moral yang disampaikan melalui *storytelling* dengan boneka jari. Anak juga akan berusaha untuk menerapkan perilaku sopan santun pada kebiasaan sehari-hari di sekolahnya. Dengan metode *storytelling* menggunakan boneka jari anak menjadi lebih fokus dalam mendengarkan cerita yang disampaikan, hal tersebut sesuai dengan tujuan *storytelling* yang disampaikan oleh Savira dalam (Kisyanto, 2022) yang mana dengan bercerita atau *storytelling* memberikan pengalaman kepada anak untuk belajar mendengarkan. Didukung dengan penelitian lain oleh Bachri (2005) bahwa dengan bercerita dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilan mendengarkan pada anak.

Anak-anak menjadi berlomba-lomba untuk menerapkan perilaku sopan santun yang telah di bawaikan. Seperti yang terjadi ketika anak datang bersamaan, mereka berlomba-lomba siapa cepat yang dapat mencium tangan Bu Guru yang akan jadi pemenangnya. Tidak hanya itu, anak – anak akan berjalan menunduk dan mengucapkan permisi ketika melewati guru, pada saat di kelas pun anak – anak juga dapat mengontrol nada bicara mereka dengan tidak berteriak, ketika anak-anak melakukan kegiatan makan bersama mereka sudah mampu untuk mengucapkan kata tolong dan terima kasih saat butuh bantuan untuk membuka bekal mereka, anak-anak juga sudah muncul untuk saling menyapa dengan teman sendiri maupun orang yang lebih tua seperti orang tua temannya saat menjemput kepulauan. Setelah mendengarkan cerita yang dibawaikan, anak-anak menjadi rapi dalam berpakaian sesuai jadwal, kuku tidak panjang saat di sekolah, serta pada saat guru memberikan surat pengumuman atau memberikan krayon saat hendak mewarnai anak-anak mampu mengucapkan terima kasih serta diiringi dengan menerima dengan tangan kanan, hal tersebut sangat berbeda saat belum diberikan treatment atau perlakuan. Teori Munajah (2021) yang menyatakan bahwa metode *storytelling* atau bercerita digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai kepribadian kepada anak tanpa memberikan perintah langsung kepada anak, memberikan kredibilitas pada pernyataan tersebut. Metode *storytelling* adalah suatu proses menyampaikan pesan, informasi atau dongeng kepada audience dengan cara yang menyenangkan. Dengan begitu anak akan mudah dalam menerima pesan moral yang disampaikan melalui cerita yang dibawaikan. Pengaruh dari penerapan metode *storytelling* menggunakan boneka jari adalah dapat memunculkan perilaku sopan santun pada anak usia 5 sampai dengan 6 tahun yang dilandasi dengan beberapa hal sebagai berikut :

Pertama, pada pelaksanaan penelitian diperlukan koordinasi yang baik dengan guru kelas terkait dengan teknis pelaksanaan kegiatan agar penelitian berjalan dengan baik dan lancar. Sebelum memberikan treatment atau perlakuan tentu diperlukan persiapan sebelum bercerita. Persiapan yang dilakukan dari memilih judul yang sesuai dengan maksud dan tujuan pesan moral yang ingin disampaikan kepada anak-anak, menyiapkan media yang digunakan berupa boneka jari, sampai dengan mendalami tokoh-tokoh yang ada dalam cerita. Hal tersebut di dukung dengan adanya teori dari Rony Gunarso (2017) terkait dengan tahapan bercerita yang dimulai dari persiapan hingga pada selesainya bercerita atau *storytelling*. Metode *storytelling* mengajarkan kepada anak untuk mendengarkan, berbicara, berekspresi, berimajinasi serta berpikir. Setelah diberikan kegiatan *storytelling* anak akan berpikir dan bercerita kembali, berimajinasi dengan menambahkan cerita serta berekspresi sesuai cerita yang disampaikan. Anak sering kali berebut untuk melakukan pengulangan cerita serta anak juga akan mempraktikkan hal yang telah mereka dapatkan dari cerita yang dibawaikan. Kedua, perilaku sopan santun ini menjadi hal yang penting yang seharusnya dimiliki oleh anak dalam berkehidupan di masyarakat. Anak-anak yang dibiasakan untuk berperilaku sopan santun akan lebih mudah bersosialisasi kepada teman sebayanya dan gurunya ataupun dengan orang di sekitarnya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Kusma dalam Aini, (2019). Apabila perilaku sopan santun pada anak sudah muncul, anak-anak menjadi lebih akrab terhadap semua teman dan dapat terbuka kepada guru dengan tetap berperilaku sopan santun. Perilaku sopan santun yang disampaikan menggunakan metode *storytelling* membuat anak bersemangat untuk mengajak teman yang lain menerapkan pesan moral yang ada dalam cerita.

Ketiga, perlakuan atau treatment yang diberikan melalui metode *storytelling* dapat meningkatkan atau memunculkan perilaku sopan santun secara signifikan.

Kegiatan dalam penerapan metode *storytelling* ini dilakukan dengan menyenangkan. Anak-anak diberikan cerita yang beragam agar anak tidak merasa bosan saat dilakukan pemberian treatment. Metode ini dapat meningkatkan atau memunculkan perilaku sopan santun anak karena juga dibantu dengan adanya pembiasaan di sekolah yang baik. Setiap pagi anak-anak selalu melakukan pembiasaan yang menjadi salah satu indikator dari sopan santun yaitu mencium tangan guru ketika berangkat sekolah. Dengan melakukan pembiasaan tersebut, juga mengingatkan kepada anak-anak tentang cerita yang dibawakan dengan boneka jari. Dengan penggunaan boneka dalam bercerita atau *storytelling* menjadikan pemahaman cerita yang disampaikan dapat dipahami oleh anak. Hal tersebut didukung dengan teori dari Azizah dan Ali (2017). Dalam teori tersebut juga menyebutkan bahwa tidak hanya dengan boneka untuk bercerita, tapi dapat menggunakan ilustrasi langsung dari buku, menggunakan papan flanel, menggunakan jari-jari tangan yang dimainkan, ataupun tanpa menggunakan media atau alat peraga. Di awal pemberian treatment ada anak yang belum menerapkan perilaku sopan santun yang di sampaikan, akan tetapi setelah beberapa kali dilakukan treatment anak-anak menjadi saling mengingatkan dengan teman yang lain untuk melakukan pembiasaan perilaku sopan santun yang diajarkan seperti cerita yang telah disampaikan. Teori Savira dalam (Kisyanto, 2022) sejalan dengan hal tersebut yang menyatakan bahwa anak dapat menggunakan cerita untuk menyampaikan detail tentang kehidupan sosialnya kepada orang lain.

Penelitian ini mengungkapkan bahwa pemberian treatment atau perlakuan yang menerapkan metode *storytelling* dengan boneka jari secara signifikan menunjukkan dampak positif terhadap perilaku sopan santun pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B. Pengaruh yang positif dapat dilihat dari adanya perubahan nilai dari sebelum diberikannya treatment atau perlakuan dan sesudah diberikannya treatment atau perlakuan. Peneliti juga menerapkan tahapan bercerita pada pelaksanaan dengan berhati-hati, sehingga cerita yang disampaikan dapat memberikan perubahan yang positif kepada anak. Peneliti memperhatikan waktu konsentrasi anak yang disebutkan dalam buku Santrock (2007) yang berjudul *Child Development* adalah sekitar 10-15 menit pada satu tugas, sehingga pada saat pemberian treatment tidak lebih dari waktu konsentrasi anak. Selain itu, penggunaan kata yang mudah dipahami oleh anak, pengucapan dengan lafal yang jelas, melakukan dialog dengan anak, melibatkan anak dengan cara menirukan karakter bersama-sama menjadi salah satu kunci peneliti berhasil untuk membawakan cerita atau melakukan treatment atau perlakuan yang menjadikan perubahan positif pada anak. Anak-anak menjadi terbiasa melakukan pembiasaan perilaku sopan santun di sekolah. Anak-anak juga menjadi seseorang yang fokus untuk mendengarkan, terampil berbicara, terampil berekspresi, berimajinasi dan berpikir secara logika. Metode *storytelling* dengan menggunakan boneka jari ini dapat dijadikan sebagai inovasi kepada pendidik untuk terus mengembangkan metode pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan dapat mendorong perkembangan anak sehingga kualitas dalam perkembangan anak akan tercapai dengan baik sesuai dengan usia perkembangan anak tersebut.

SIMPULAN

Pengaruh metode *Storytelling* atau bercerita terhadap perilaku sopan santun pada anak usia 5-6 tahun menjadi pokok bahasan dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil penelitian ini, pendekatan bercerita memberikan pengaruh terhadap perilaku sopan santun anak usia 5-6 tahun. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 2,80 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 7,23. Bukti adanya pengaruh tersebut juga ditunjukkan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 dengan dasar pengambilan

keputusan nilai signifikansi $p < 0,05$. Perbandingan nilai rata-rata dengan hasil uji tersebut, dapat disimpulkan bahwa teknik bercerita memberikan dampak terhadap perilaku santun pada anak usia 5-6 tahun.

Adanya pengaruh positif dari metode *storytelling* merupakan alat yang sangat berguna dalam proses mengajar dan belajar. Teknik bercerita merupakan cara yang ampuh untuk membentuk karakter anak, aktivitas mendongeng juga dapat memperluas pemahaman dan pola pikir anak, serta bercerita atau *storytelling* juga bisa berpengaruh terhadap perkembangan pribadi anak itu sendiri. Metode *storytelling* dapat dimanfaatkan guru untuk meningkatkan atau mendorong sikap kesopanan anak-anak prasekolah melalui kegiatan yang menyenangkan. Sekolah juga dapat memberikan pelatihan kepada guru guna mengasah keterampilan dalam bercerita dengan baik.

Meskipun dari hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan, tentu terdapat keterbatasan dari peneliti. Penelitian ini hanya dilakukan kepada anak usia 5-6 tahun, sehingga hasilnya belum tentu dapat digeneralisasikan untuk kelompok usia lain. Selain itu jumlah dan lokasi sampel penelitian yang terbatas di satu wilayah tertentu, sehingga hasil penelitian mungkin belum mewakili kondisi anak secara lebih luas. Dengan begitu dapat dilakukan penelitian lanjutan untuk memperkaya temuan dan memperluas cakupan hasil penelitian. Melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam, baik dari segi wilayah maupun latar belakang social ekonomi. Hal tersebut dapat dijadikan untuk rencana tindak lanjut agar penelitian terus berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Q. (2019). Pengembangan Karakter Sopan Santun melalui Kegiatan Bermain Peran pada Anak Usia Dini di Tk Adirasa Jumiang. *Islamic EduKids*, 1(2), 41–48. <https://doi.org/10.20414/iek.v1i2.1699>
- Afriyanto, F., & SS, H. H. (2019, Oktober). Hubungan Anatara Keteladanan Guru BK dengan Perilaku Sopan Santun Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2028/2029. *Jurnal Medi Kons*, 5(2). <https://doi.org/10.33061/jm.v5i2.3184>
- Amelia, C. R. T. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Perilaku Sopan Santun Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi dan Kesehatan (J-P3K)*, 2(2), 126–134. <https://doi.org/10.51849/j-p3k.v2i2.108>
- Bachri, B. S. (2005). Pengembangan Kegiatan Bercerita di Taman Kanak-Kanak, Teknik dan Prosedurnya. Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Bachtar, S. (2013). Buku Pintar Memahami Psikologi Anak Didik. Pinang Merah Publishe.
- Febrianti, S. A., Dewi, D. A., & Adriansyah, M. I. (2024). Lunturnya Nilai Moral dan Karakter Anak Bangsa Sebagai Dampak Dari Kemajuan Teknologi. *PRIMER : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.55681/primer.v2i1.269>
- Firdaus, A., Pramudiani, P., & Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, U. (2022). Penggunaan Smartphone terhadap Perilaku Sopan Santun pada Siswa Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.3211>

- Kisyanto, E. (2022, November 2). Storytelling: Satu Paket Pengenalan Cerita Rakyat Nusantara dan Penanaman Pendidikan Karakter pada Siswa. *Jurnal Seumubeuet: Jurnal Pendidikan Islam*.
- Kohlberg, L. (1981). *Essays on Moral Development, Vol. 1: The Philosophy of Moral Development*. San Francisco: Harper & Row.
- Masruroh, A., Dhieni, N., & Karnadi, K. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Bahasa Jawa Melalui Bermain Peran terhadap Perilaku Sopan Santun Anak. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 4(1), 21–30. <https://doi.org/10.30653/001.202041.121>
- Muccy, S. F., Trisnawati, I., & Aminuddin, A. (2022). Language politeness of preschool children in the market environment. *KnE Social Sciences*, 7(8), 312–327. <https://doi.org/10.18502/kss.v7i8.10751>
- Munajah, R. (2021). *Modul Pedoman Bercerita (Storytelling) untuk Guru Sekolah Dasar*. Penerbit Universitas Trilogi.
- Phillips, L. (2000). Storytelling: The seeds of children's creativity. *Australasian Journal of Early Childhood*, doi.org/10.1177/183693910002500302
- Prianggita, V. A., & Sartika, N. S. (2018). Pelatihan Membuat Boneka Jari Bagi Ibu-Ibu POMG TKIT Irsyadul Ibad Pandeglang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(1), 99–103. <https://doi.org/10.30653/002.201831.53>
- Rahiem, M. D. (2021). Storytelling in early childhood education: Time to go digital. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 15(1), 4.
- Rahma Putri, S., & Eliza, D. (2023). Pengaruh Storytelling terhadap Karakter Sopan Santun Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 651–665. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.354>
- 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>
- Retnawati, H. (2015). *Validitas dan reliabilitas instrumen penelitian*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Saripudin, D., Komalasari, K., & Anggraini, D. N. (2021). Value-Based Digital Storytelling Learning Media to Foster Student Character. *International Journal of Instruction*, 14(2), 369-384.
- Santrock, J. W. (2009). *Perkembangan anak (Edisi ke-11)*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks.
- Suyadi, & Dahlia. (2014). *Implementasi dan Inovasi Kurikulum Paud 2013, Program Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences (1st ed.)*. PT Remaja Rosdakarya Bandung.