

Received: Mei 2025	Accepted: Juni 2025	Published: Juli 2025
Article DOI: http://dx.doi.org/10.24903/jam.v9i02.3616		

Storystage: Merajut Karakter Anak melalui Panggung Cerita Interaktif di Sekolah Dasar Negeri 2 Lamangga

Nurmin Aminu

Universitas Muhammadiyah Buton
nurminaminu@gmail.com

Hijrwatil Aswat

Universitas Muhammadiyah Buton
hijrawatil171208@gmail.com

Anisa Riskayati

Universitas Muhammadiyah Buton
anisarizkayati@gmail.com

Wa Ode Dian Purnamasari

Universitas Muhammadiyah Buton
waodedianpurnamasari@gmail.com

Kamarudin

Universitas Muhammadiyah Buton
akamarudin1435@gmail.com

Yesa Putri. S

Universitas Muhammadiyah Buton
yesaputri285@gmail.com

Abstrak

Program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Lamangga selama dua bulan (Mei–Juni 2025) untuk menanamkan nilai-nilai karakter melalui *Storystage*, media pembelajaran berbasis panggung cerita interaktif. Kegiatan ini melibatkan 45 siswa kelas III dan IV, guru, kepala sekolah, serta orang tua siswa. Pelaksanaan dibagi dalam empat tahap: persiapan, pelatihan, pementasan, dan evaluasi. Cerita yang diangkat memuat nilai kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan kepedulian sosial. Guru mendampingi siswa dalam latihan, sementara orang tua terlibat sebagai penonton dan pendukung. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan peningkatan partisipasi siswa (85%), kemampuan mengidentifikasi nilai karakter (skor 4,3/5), dan keberanian tampil (90% siswa). Dampak nyata terlihat dari peningkatan komunikasi, empati, dan kerja sama antar siswa. Umpan balik dari guru dan orang tua menunjukkan bahwa *Storystage* menjadi metode yang menyenangkan, edukatif, dan efektif dalam pembentukan karakter. Program ini membuktikan bahwa pendekatan berbasis seni dan partisipatif mampu menciptakan suasana belajar yang kontekstual serta bermakna. Sebagai tindak lanjut, program ini direkomendasikan untuk dikembangkan dalam skala lebih luas, dilaksanakan rutin melalui kegiatan ekstrakurikuler, serta dilengkapi

pelatihan guru agar metode ini berkelanjutan. *Storystage* terbukti efektif, kontekstual, dan menyenangkan dalam membentuk karakter siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Karakter anak, Pembelajaran interaktif, Panggung cerita, Sekolah Dasar, *Storystage*

Pendahuluan

Di era globalisasi dan digitalisasi, anak-anak Indonesia dihadapkan pada arus informasi yang deras, budaya instan, dan paparan konten negatif. Fenomena menurunnya etika, empati, dan semangat kerja sama menjadi tantangan nyata di berbagai sekolah (Faidlatul Habibah & Irwansyah, 2021). Di SDN 2 Lamangga, hasil observasi awal dan diskusi dengan guru menunjukkan bahwa pembelajaran karakter masih bersifat satu arah dan dominan menggunakan metode ceramah serta hafalan nilai. Akibatnya, nilai-nilai seperti empati, kejujuran, dan kerja sama belum tercermin dalam perilaku nyata siswa. Partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran karakter juga rendah, dan kegiatan yang menyentuh ranah afektif dan psikomotorik masih minim. Contohnya, guru hanya menggunakan lembar tugas, penilaian sikap melalui pengamatan pasif, atau menghafal definisi nilai karakter, tanpa adanya simulasi, diskusi peran, atau media ekspresif lain. Selain itu, sekolah kekurangan media pembelajaran kreatif dan interaktif yang dapat menyentuh sisi emosional anak, seperti video interaktif, panggung cerita, atau permainan peran berbasis nilai. Pelatihan guru dalam pendekatan berbasis seni juga masih terbatas. Tidak ada program kolaboratif antara guru, siswa, dan orang tua dalam pembentukan karakter anak.

Pendidikan karakter merupakan aspek fundamental dalam pembentukan pribadi anak yang utuh, tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga matang secara emosional dan social (Kollo et al., 2024). Di tengah tantangan globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, anak-anak menghadapi berbagai pengaruh eksternal yang dapat memengaruhi nilai dan perilaku mereka. Oleh karena itu, peran sekolah sebagai agen pendidikan sangat penting dalam menanamkan nilai-nilai karakter sejak dini (Alkhasanah et al., 2023).

Upaya membangun karakter anak tidak cukup dilakukan melalui pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah (Hasanah, 2019). Diperlukan pendekatan yang lebih kreatif, partisipatif, dan kontekstual agar nilai-nilai karakter dapat tersampaikan secara efektif dan menyentuh sisi emosional anak. Salah satu pendekatan yang potensial adalah melalui seni pertunjukan, khususnya panggung cerita interaktif yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses penceritaan (Isdaryanto, 2015). Hal ini sejalan dengan konsep *Storystage* media pembelajaran yang menggabungkan drama, narasi, dan partisipasi untuk menanamkan nilai-nilai karakter secara kontekstual.

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini memiliki keunikan yang menonjol dibandingkan dengan program-program sebelumnya karena menjadi inisiatif pertama yang mengembangkan *Storystage* sebagai media pembelajaran karakter secara terstruktur dan berbasis lokal di SDN 2 Lamangga. Berbeda dengan pendekatan konvensional yang cenderung bersifat ceramah atau tekstual, *Storystage* mengintegrasikan drama, alur cerita tematik, dan partisipasi emosional siswa, menjadikannya sebagai sarana yang hidup dan interaktif untuk menanamkan nilai-nilai karakter.

Keunggulan utama terletak pada kontekstualisasi cerita sesuai realitas sosial dan pengalaman anak, sehingga lebih mudah dipahami dan diinternalisasi. Selain itu, *Storystage* mendorong siswa untuk berperan langsung dalam narasi nilai, bukan sekadar menjadi penerima pesan.

Metode ini juga memberikan ruang bagi guru untuk mendesain pembelajaran karakter yang kreatif, kolaboratif, dan partisipatif, menjadikannya lebih dari sekadar program seni, tetapi sebagai model pembelajaran karakter berbasis seni yang aplikatif dan replikatif. Dengan pendekatan ini, *Storystage* tidak hanya menjawab kekosongan metodologis dalam literatur PKM sebelumnya, tetapi juga menawarkan solusi nyata yang dapat dijadikan model percontohan di sekolah dasar lain, khususnya dalam penguatan karakter berbasis budaya lokal dan seni pertunjukan (Ifianti & Fitriani, 2022).

Berbagai program PKM dan penelitian pendidikan karakter telah dilakukan, namun sebagian besar masih menggunakan media konvensional dan pendekatan kognitif contohnya PKM yang pernah dilakukan oleh (Inderasari et al., 2022) pengembangan karakter anak melalui literasi budaya berbasis cerita rakyat NTB bermitra dengan TBM literasi lumbung Lombok Sengkerang, kemudian yang dilakukan oleh (Suryo Daru Santoso & Ria Saputri, 2020) Analysis of Directive Speech Actions in the Liam and Laila Films and its Relevance as Teaching Material in Class XI SMA. Kemudian PKM yang dilakukan oleh (Inderasari et al., 2022) mengembangkan karakter melalui cerita rakyat NTB bekerja sama dengan TBM, namun tidak dilakukan di ruang kelas secara langsung. (’aini, 2022) meneliti nilai karakter dalam film untuk SMA, bukan melalui media pertunjukan langsung. (Walyani et al., 2022) menggunakan panggung cerita, tetapi fokus pada pengembangan bahasa anak, bukan struktur pembelajaran karakter berbasis nilai secara tematik dan lokal. (Syamsiyah & Hardiyana, 2021) juga meneliti tentang metode bercerita sebagai alternatif untuk meningkatkan perkembangan bahasa pada anak usia dini. (Astuti, 2022) dampak pemerolehan bahasa anak dalam berbicara. (Taqiyah & Mumpuniarti, 2022) meneliti tentang intervensi bahasa anak yang speech delay.

Storystage hadir sebagai inovasi pembelajaran yang menggabungkan unsur drama, narasi, dan interaksi, dengan tujuan utama merajut nilai-nilai karakter secara menyenangkan dan mendalam (Permatasari, 2023). Program ini dirancang untuk memberikan ruang bagi anak-anak dalam mengekspresikan diri, memahami nilai-nilai kehidupan, serta membentuk empati dan kerja sama melalui peran-peran dalam cerita (Fitriani et al., 2021). Hingga kini, belum ditemukan program PKM yang secara khusus mengembangkan *Storystage* sebagai model pembelajaran karakter yang terstruktur, berbasis seni pertunjukan, dilaksanakan langsung di ruang kelas, dan disesuaikan dengan konteks lokal siswa SDN 2 Lamangga.

Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengeksplorasi proses pelaksanaan *Storystage*, bentuk keterlibatan siswa dalam kegiatan tersebut, serta dampaknya terhadap pembentukan karakter anak. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat ditemukan model pembelajaran karakter yang relevan dan inspiratif untuk diterapkan di lingkungan sekolah dasar lainnya.

Metode

Program “*Storystage*” memerlukan pendekatan sistematis dan terstruktur untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Metode Pelaksanaan Program “*StoryStage: Merajut Karakter Anak Melalui Panggung Cerita Interaktif di Sekolah Dasar Negeri 2 Lamangga*”, yang terbagi dalam tiga tahap persiapan, implementasi, dan evaluasi.

Analisis kebutuhan dilakukan untuk memastikan bahwa program *StoryStage* relevan, kontekstual, dan efektif dalam menjawab permasalahan karakter siswa di SDN 2 Lamangga.

Proses ini melibatkan pendekatan partisipatif, observatif, dan dokumentatif, dengan fokus pada lima aspek utama. Berikut ini Tabel Analisis Kebutuhan Tahap Persiapan

Tabel 1: Program: StoryStage: Merajut Karakter Anak Melalui Panggung Cerita Interaktif di SDN 2 Lamangga.

Aspek yang Dianalisis	Temuan/Kondisi Saat Ini	Kebutuhan yang Diperlukan	Implikasi Program
Karakter Siswa	Siswa kurang disiplin, minim tanggung jawab, empati rendah, dan kurang interaksi sosial akibat dominasi gadget	Metode pembelajaran karakter yang menyentuh aspek afektif dan sosial melalui pengalaman langsung	Diperlukan pendekatan berbasis cerita dan partisipatif untuk menanamkan nilai karakter secara konkret
Media & Metode Pembelajaran	Guru cenderung menggunakan pendekatan konvensional (ceramah, hafalan nilai)	Media pembelajaran berbasis seni dan cerita yang dapat menarik minat siswa	Perlu diterapkan metode StoryStage yang menggabungkan seni, cerita, dan keterlibatan aktif
Sumber Daya Manusia (Fasilitator)	Guru memerlukan metode interaktif dan dukungan dari relawan/pendamping	Pelatihan fasilitator tentang storytelling, refleksi karakter, dan interaksi dengan siswa	Disiapkan pelatihan awal bagi guru/relawan untuk menjalankan metode StoryStage
Sarana & Prasarana Pendukung	Sekolah minim alat peraga, properti teater, dan media kreatif	Pengadaan perlengkapan sederhana (panggung mini, kostum, boneka tangan, audio)	Perlu dibuat alat bantu dari bahan sederhana/lokal yang terjangkau namun edukatif
Kesesuaian Kurikulum dan Jadwal	Program belum masuk dalam jadwal formal pembelajaran	Integrasi kegiatan ke dalam jam muatan lokal, Seni Budaya, atau P5	Program harus fleksibel dan terintegrasi dalam waktu belajar agar tidak mengganggu proses akademik utama
Dokumentasi dan Evaluasi	Belum tersedia sistem dokumentasi dan evaluasi karakter berbasis cerita	Format lembar observasi, refleksi siswa, dan umpan balik guru	Disusun instrumen sederhana namun sistematis untuk menilai keterlibatan dan pemahaman nilai siswa

Pengadaan pelatihan merupakan bagian krusial dalam tahap persiapan program *StoryStage* untuk memastikan pelaksanaannya berjalan efektif dan sesuai tujuan. Pelatihan ini ditujukan bagi para guru, relawan, dan fasilitator yang akan terlibat langsung dalam mendampingi siswa selama kegiatan panggung cerita interaktif. Pelatihan ini bertujuan untuk: Meningkatkan kompetensi fasilitator dalam menyampaikan nilai-nilai karakter secara kreatif melalui metode cerita, Membekali peserta dengan keterampilan dasar bercerita, teknik bermain peran, serta cara mengelola interaksi dan refleksi siswa, Mempersiapkan tim pelaksana yang mampu mengadaptasi materi pembelajaran karakter ke dalam bentuk narasi yang edukatif dan menyenangkan. Materi pelatihan mencakup pengenalan konsep *StoryStage*, teknik dasar storytelling, penyusunan naskah cerita yang bermuatan nilai, strategi diskusi reflektif bersama siswa, hingga simulasi pementasan mini. Pelatihan juga dilengkapi dengan praktik langsung agar peserta mampu menerapkan teknik yang dipelajari secara nyata. Metode yang digunakan bersifat partisipatif dan aplikatif, seperti diskusi kelompok, simulasi cerita, dan studi kasus. Dengan pelatihan ini, diharapkan lahir fasilitator yang tidak hanya mampu mendongeng, tetapi juga menjadi penggerak dalam membentuk karakter anak secara menyenangkan dan bermakna.

Tahap implementasi adalah pelaksanaan nyata dari program *StoryStage*, di mana siswa terlibat langsung dalam kegiatan panggung cerita interaktif di lingkungan sekolah. Pada tahap ini, pembentukan karakter dilakukan melalui pendekatan yang menyenangkan, kreatif, dan reflektif. Kegiatan dimulai dengan pemilihan tema cerita yang sesuai dengan nilai-nilai karakter yang ingin dibentuk, seperti disiplin, tanggung jawab, kejujuran, dan empati. Cerita disampaikan dalam bentuk pementasan yang bersifat interaktif anak-anak tidak hanya menjadi penonton, tetapi juga berperan aktif, baik melalui bermain peran, menjawab pertanyaan, maupun memilih arah cerita. Setelah pementasan, dilakukan diskusi reflektif untuk menggali nilai moral yang terkandung dalam cerita dan mengaitkannya dengan pengalaman sehari-hari siswa. Diskusi ini bertujuan membantu anak memahami makna nilai karakter secara lebih mendalam dan kontekstual. Untuk memperkuat pemahaman, siswa diberikan kegiatan lanjutan seperti menulis pesan moral, menggambar isi cerita, atau menceritakan kembali cerita kepada keluarga. Seluruh proses ini didokumentasikan dan dimonitor oleh fasilitator untuk melihat perkembangan karakter dan partisipasi siswa. Dengan pendekatan yang partisipatif dan kontekstual ini, tahap implementasi menjadi kunci dalam mewujudkan pendidikan karakter yang menyenangkan, menyentuh hati, dan relevan dengan dunia anak.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan program *StoryStage* di SDN 2 Lamangga menghasilkan sejumlah capaian positif, baik dari segi partisipasi siswa, respons guru, maupun perkembangan nilai karakter siswa. Beberapa hasil yang diperoleh antara lain Sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti cerita interaktif. Mereka aktif dalam bermain peran, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat selama diskusi reflektif. Berikut dokumentasinya:



Gambar 1: Siswa Membaca Cerita

Berdasarkan lembar observasi guru dan fasilitator, terdapat peningkatan perilaku positif pada siswa, seperti: Mampu mendengarkan dan menunggu giliran berbicara, Menunjukkan sikap empati terhadap teman, Lebih bertanggung jawab terhadap tugas kelas, Berani mengungkapkan pendapat secara sopan, berikut dokumentasinya:



Gambar 2: Siswa Bekerja Sama dalam Menyelesaikan Tugas di kelas

Kegiatan menulis ulang cerita, menggambar adegan cerita, dan bercerita ulang mendorong siswa untuk mengekspresikan nilai-nilai karakter dengan cara yang unik dan sesuai gaya mereka sendiri. Kemudian, guru yang mengikuti pelatihan merasa terbantu dengan metode *StoryStage* sebagai pendekatan baru yang menyenangkan dan efektif dalam menyampaikan pendidikan karakter.

Program *StoryStage* merupakan bentuk pengabdian kepada masyarakat di bidang pendidikan yang secara langsung menyasar anak-anak usia sekolah dasar dalam rangka pembentukan karakter melalui metode edukatif dan interaktif. Pengabdian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya pendekatan pembelajaran karakter yang menyenangkan, kontekstual, dan sesuai dengan perkembangan psikologis anak.

Kegiatan ini menjawab kebutuhan nyata dari mitra, yaitu pihak sekolah dan guru-guru di SDN 2 Lamangga, yang selama ini mengalami keterbatasan dalam menyampaikan pendidikan karakter secara kreatif. Guru cenderung mengandalkan metode ceramah atau penanaman nilai melalui nasihat langsung yang kurang efektif bagi anak-anak usia dini. Melalui pendekatan cerita interaktif dan drama, *StoryStage* memberikan alternatif yang lebih komunikatif, menyentuh emosi, dan membangkitkan empati anak. Karakter tidak hanya dipelajari, tetapi dialami secara langsung oleh siswa melalui keterlibatan dalam cerita dan refleksi.

Dampak terhadap siswa sangat signifikan. Berdasarkan hasil observasi, siswa menunjukkan peningkatan dalam beberapa aspek karakter: Empati: Anak-anak lebih mudah memahami perasaan tokoh dan menghubungkannya dengan teman di sekitar, Keberanian dan percaya diri: Siswa menjadi lebih aktif berbicara, memerankan tokoh, dan mengekspresikan pendapat dalam diskusi reflektif. Dan Kepedulian sosial: Beberapa siswa mulai menunjukkan sikap tolong-menolong di luar kegiatan, sebagai cerminan dari nilai-nilai dalam cerita. Peningkatan ini tidak muncul secara instan, tetapi melalui proses berulang yang menyenangkan dan bebas tekanan. Ini membuktikan bahwa pendidikan karakter lebih efektif jika dilakukan melalui pendekatan pengalaman dan keterlibatan emosional, bukan hanya pengetahuan kognitif.

Kegiatan pelatihan kepada guru dan fasilitator sebelum implementasi juga terbukti membuahkan hasil. Guru mendapatkan keterampilan baru dalam storytelling, metode reflektif, dan teknik drama edukatif. Ini menciptakan transformasi cara mengajar yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan membangun kedekatan emosional dengan siswa. Pihak sekolah menyambut baik kegiatan ini karena tidak mengganggu jam belajar formal dan justru memperkuat pencapaian nilai-nilai pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan Pendidikan Penguatan Karakter (PPK) dan implementasi Profil Pelajar Pancasila.

Secara jangka panjang, program ini memberikan kontribusi pada perubahan pola interaksi guru-siswa, menciptakan ruang belajar yang lebih dialogis dan bermakna. Selain itu, dokumentasi cerita yang digunakan selama program membuka peluang untuk dikembangkan menjadi bahan ajar tematik berbasis karakter, dijadikan model praktik baik untuk sekolah lain dan diterapkan sebagai bagian dari program ekstrakurikuler atau proyek P5.

Tanggapan positif dari kepala sekolah dan guru juga menunjukkan bahwa program ini layak untuk direplikasi di sekolah dasar lain, terutama di wilayah yang memiliki karakteristik siswa yang serupa, yaitu latar belakang sosial ekonomi menengah ke bawah dan keterbatasan media pembelajaran inovatif.

Kekuatan lain dari *StoryStage* adalah kemampuannya untuk mengangkat nilai-nilai lokal dan budaya daerah ke dalam cerita. Dalam konteks SDN 2 Lamangga, beberapa cerita yang digunakan memuat unsur budaya Buton dan kearifan lokal yang memperkuat identitas siswa. Hal ini membuktikan bahwa pengabdian kepada masyarakat melalui pendidikan tidak hanya mengembangkan aspek moral anak, tetapi juga menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya lokal.

Dalam pelaksanaan program *StoryStage*, sejumlah kendala dan tantangan muncul, baik dari aspek teknis, sumber daya manusia, maupun kondisi peserta didik. Tantangan utama terletak pada keterbatasan fasilitas pendukung, seperti perlengkapan panggung, kostum, dan media visual yang ideal untuk mendukung penyampaian cerita secara maksimal. Hal ini mengharuskan tim pengabdian dan guru untuk berinovasi menggunakan alat bantu sederhana dari bahan-bahan yang tersedia di lingkungan sekolah. Selain itu, keterbatasan waktu juga menjadi tantangan karena kegiatan harus menyesuaikan dengan jadwal pelajaran di sekolah. Proses mendongeng, bermain peran, dan diskusi reflektif membutuhkan waktu yang cukup agar nilai-nilai karakter dapat diresapi oleh siswa secara menyeluruh.

Dari sisi SDM, tidak semua guru memiliki latar belakang atau pengalaman dalam metode pembelajaran interaktif berbasis seni dan cerita. Hal ini membuat perlu adanya pelatihan awal dan pendampingan agar guru merasa siap dan nyaman menjalankan program. Sementara itu, karakteristik siswa yang beragam ada yang aktif, ada yang pemalu juga menjadi tantangan tersendiri dalam menjaga keterlibatan semua peserta didik. Beberapa siswa membutuhkan

pendekatan khusus agar mau tampil dan berpartisipasi secara penuh. Meskipun demikian, kendala-kendala ini tidak menjadi penghalang utama karena diatasi dengan strategi adaptif seperti pelatihan ringan, penggunaan alat bantu sederhana, serta komunikasi terbuka antara tim pelaksana dan pihak sekolah. Tantangan-tantangan ini justru memperkuat semangat kolaborasi dan inovasi dalam menjalankan program pembentukan karakter berbasis cerita di lingkungan sekolah dasar.

Simpulan dan rekomendasi

Secara keseluruhan, program *StoryStage* berhasil mengisi celah dalam pendidikan karakter di sekolah dasar dengan pendekatan yang relevan, inovatif, dan berdampak nyata. Pengabdian ini tidak hanya bermanfaat bagi siswa, tetapi juga memberdayakan guru dan memperkuat kolaborasi sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pembentukan karakter generasi muda secara berkelanjutan. Berdasarkan pelaksanaan program *StoryStage*: Merajut Karakter Anak Melalui Panggung Cerita Interaktif di SD Negeri 2 Lamangga, disarankan agar kegiatan ini terus dikembangkan sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan dan membangun karakter siswa. Cerita yang disampaikan sebaiknya dikaitkan dengan nilai-nilai kearifan lokal dan Profil Pelajar Pancasila agar lebih kontekstual dan bermakna. Penting pula untuk memberikan pelatihan kepada guru agar mampu melanjutkan kegiatan ini secara mandiri, serta menyediakan sarana pendukung seperti alat peraga sederhana. Selain itu, program ini layak untuk direplikasi di sekolah lain sebagai bagian dari penguatan pendidikan karakter di tingkat sekolah dasar. Evaluasi berkala juga perlu dilakukan guna mengukur dampak kegiatan terhadap perkembangan karakter siswa.

Daftar Pustaka

- 'aini, I. N. (2022). Nilai karakter dalam film *Sepatu Dahlan* karya Benni Setiawan. *Diksatrasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2).
<https://doi.org/10.25157/diksatrasia.v6i2.7785>
- Alkhasanah, N., Darsinah, & Ernawati. (2023). Peran guru dalam membentuk karakter siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2).
<https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1271>
- Astuti, E. (2022). Dampak pemerolehan bahasa anak dalam berbicara terhadap peran lingkungan. *Educatif: Journal of Education Research*, 4(1).
<https://doi.org/10.36654/edukatif.v4i1.202>
- Faidlatul Habibah, A., & Irwansyah, I. (2021). Era masyarakat informasi sebagai dampak media baru. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(2).
<https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i2.255>
- Fitriani, N., Nurhayati, N., & Yusuf, H. (2021). Membangun kecerdasan interpersonal anak melalui kegiatan pembelajaran sentra bermain peran. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 4(2). <https://doi.org/10.36709/jrga.v4i2.20015>
- Hasanah, U. (2019). Upaya guru dalam mengembangkan karakter anak usia dini melalui keteladanan dan pembiasaan di PAUD Al-Amien Gunung Eleh Kedungdung Sampang. *Islamic EduKids*, 1(1). <https://doi.org/10.20414/iek.v1i1.1811>
- Ifianti, T., & Fitriani, E. (2022). Drama dalam pembelajaran bahasa Inggris: Tantangan dan harapan. *Alfabeta: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 5(1).
<https://doi.org/10.33503/alfabeta.v5i1.1895>
- Inderasari, O. P., Liastamin, A., Putri, E. M., Ismi, H., Hawariani, H., Saputra, H., Riskika, H., Nisa'uzzakiyyah, N., Marwa, N., Adiana, N. W., Susilawati, S., Suwanda, S., & Putra, Y. (2022). Pengembangan karakter anak melalui literasi budaya berbasis cerita rakyat NTB bermitra dengan TBM Literasi Lumbung Lombok Sengkerang. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(2). <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i2.7111>
- Isdaryanto, N. (2015). Modeling wayang kontemporer sebagai pengembang “nation and character” dalam pendidikan karakter jenjang PAUD di Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. *Integralistik*, 26(2), 167–178.
- Kollo, N., Suyono, S., & Anggraini, A. E. (2024). Penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar. *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2). <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3846>
- Permatasari, M. (2023). Pengembangan media pembelajaran panggung cerita boneka berbasis literasi membaca. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1).

- Santoso, S. D., & Saputri, R. (2020). Analysis of directive speech actions in the *Liam and Laila* films and its relevance as teaching material in Class XI SMA. *Aksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1). <https://doi.org/10.21009/aksis.04018>
- Syamsiyah, N., & Hardiyana, A. (2021). Implementasi metode bercerita sebagai alternatif meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1751>
- Taqiyah, D. B., & Mumpuniarti, M. (2022). Intervensi dini bahasa dan bicara anak speech delay. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2494>
- Walyani, E., Diana, D., & Setiawan, D. (2022). Upaya meningkatkan perkembangan bahasa anak melalui permainan panggung cerita. *Jurnal Pendidikan*, 31(1). <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.2045>