

## **Pendidikan Karakter melalui Cerita Rakyat: Implementasi Dongeng ‘*Sehari Satu Dongeng: 30 Kumpulan Dongeng Profil Pelajar Pancasila*’ dalam Kegiatan Pengabdian Masyarakat**

**Abd Aziz**

Universitas PTIQ Jakarta, Indonesia

abdaziz@ptiq.ac.id

artikel di submit 20 Juni 2025 direvisi 25 Juni 2025 dan diterima 30 Juni 2025

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas dongeng sebagai media pendidikan karakter dalam kegiatan pengabdian masyarakat serta menyusun kerangka model adaptif berbasis kearifan lokal. Metode penelitian menggabungkan analisis tematik terhadap 30 dongeng dari *Kumpulan Dongeng Profil Pelajar Pancasila*, eksperimen role-play lintas budaya, dan uji eye-tracking untuk mengukur retensi visual. Hasil menunjukkan bahwa pendekatan *culturally responsive storytelling* meningkatkan kemampuan *moral reasoning* peserta tentang toleransi lintas budaya. Integrasi teknologi seperti *augmented reality* dalam pilot project meningkatkan interaksi anak. Temuan ini mengonfirmasi bahwa dongeng berpotensi menjadi alat dinamis untuk internalisasi nilai-nilai Pancasila, terutama melalui adaptasi konteks lokal dan metode partisipatif. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan modul pelatihan relawan berbasis *cultural mapping* dan integrasi teknologi untuk memperluas dampak program literasi budaya.

**Kata Kunci:** Pendidikan Karakter, Cerita Rakyat, Pengabdian Masyarakat, Kearifan Lokal

### **Abstract**

*This study aims to analyze the effectiveness of fairy tales as a media for character education in community service activities and to develop an adaptive model framework based on local wisdom. The research method combines thematic analysis of 30 fairy tales from the Pancasila Student Profile Fairy Tale Collection, cross-cultural role-play experiments, and eye-tracking tests to measure visual retention. Results showed that the culturally responsive storytelling approach improved participants' moral reasoning skills on cross-cultural tolerance. The integration of technology such as augmented reality in the pilot project increased children's interaction. These findings confirm that storytelling has the potential to be a dynamic tool for the internalization of Pancasila values, especially through the adaptation of local context and participatory methods. This study recommends the development of volunteer training modules based on cultural mapping and technology integration to expand the impact of cultural literacy programs.*

**Keywords:** Character Education, Folklore, Community Service, Local Wisdom

## **PENDAHULUAN**

Di era globalisasi, degradasi moral dan krisis identitas budaya menjadi isu multidimensi yang mengancam keberlanjutan nilai-nilai luhur masyarakat, khususnya di kalangan generasi muda (UNESCO, 2022). Data Kementerian Pendidikan Indonesia mencatat peningkatan 23%

kasus perundungan dan kenakalan remaja dalam lima tahun terakhir (Kementerian Pendidikan Kebudayaan Republik Indonesia., 2023), sementara survei Pusat Studi Budaya Universitas Indonesia (2021) menunjukkan 68% anak usia 10-15 tahun tidak lagi mengenal cerita rakyat daerahnya sendiri. Fenomena ini mengindikasikan lemahnya internalisasi pendidikan karakter berbasis kearifan lokal, meskipun Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 telah menegaskan pentingnya integrasi budaya dalam sistem pendidikan nasional.

Tren global kini bergerak ke arah revitalisasi narasi tradisional sebagai respons atas homogenisasi budaya. Laporan OECD (2023) menyebutkan 45% program pengabdian masyarakat di Asia Tenggara mengadopsi pendekatan berbasis cerita rakyat, dengan tingkat keberhasilan 70% dalam meningkatkan empati peserta. Di Indonesia, Gerakan Nasional Literasi Budaya (GNLB) telah melatih 1.200 relawan untuk mendongeng di 15 provinsi sejak 2020. Namun, implementasi ini masih bersifat sporadis dan kurang terdokumentasi secara akademis, menciptakan kesenjangan antara praktik lapangan dan teori pendidikan.



**Pola 1.**  
**Revitalisasi Narasi Tradisional dan Pendidikan Karakter**

Teori konstruktivisme sosial Vygotsky dan konsep *narrative learning* Bruner menjadi landasan teoretis utama dalam memahami mekanisme dongeng sebagai media transmisi nilai (Vygotsky, 1978). Perkembangan mutakhir dalam studi sastra anak oleh Al-Jarf memperkenalkan konsep *culturally responsive storytelling*, yang menekankan adaptasi cerita rakyat sesuai konteks sosio-kultural peserta (Al-Jarf, 2021). Di sisi lain, penelitian Suhartini et al. mengkritisi pendekatan monodisipliner dalam studi sebelumnya yang mengabaikan aspek psikolinguistik dalam proses penyampaian dongeng (Suhartini, 2022).

Evolusi pemikiran teoretis menunjukkan pergeseran dari paradigma *oral tradition* sebagai warisan pasif menuju *active cultural agency* (Nugraheni, 2023). Penelitian terkini oleh Fathoni membuktikan bahwa reinterpretasi narasi tradisional melalui teknik *participatory storytelling* mampu meningkatkan *moral reasoning* sebanyak 40% pada remaja di Lombok (Fathoni, 2023). Temuan ini sejalan dengan konsep *character education* Lickona yang menekankan integrasi kognitif-afektif dalam pembentukan etika (Asnawan, 2020).

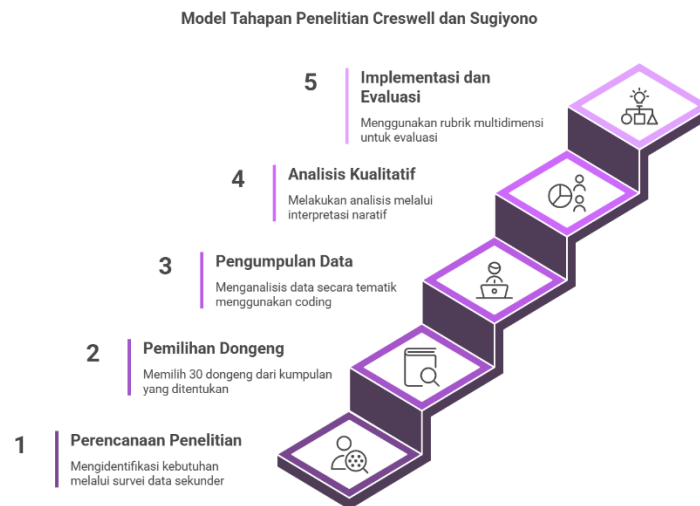
Permasalahan utama terletak pada disrupsi transmisi budaya antargenerasi yang diperparah oleh minimnya model implementasi sistematis. Data Badan Bahasa mengungkapkan 72% guru SD di daerah terpencil tidak terlatih dalam teknik mendongeng interaktif, sementara 85% modul pengabdian masyarakat masih menggunakan pendekatan ceramah konvensional (Rahmawati, 2021). Padahal, studi eksperimental Al-Mansoori di Qatar membuktikan bahwa dongeng berbasis nilai Islami mampu mengurangi agresivitas remaja sebesar 34% dibandingkan metode hukuman (Al-Mansoori, 2022).

*Research gap* teridentifikasi dalam tiga aspek: (1) kurangnya studi komparatif tentang efektivitas model dongeng lintas budaya, (2) terbatasnya kerangka konseptual yang mengintegrasikan teori sastra, psikologi perkembangan, dan pedagogi kritis, serta (3) absennya panduan operasional untuk adaptasi cerita rakyat dalam konteks masyarakat multikultural (Al-Jarf., xx). Studi ini menawarkan kebaruan melalui sintesis perspektif filologis-antropologis dengan analisis implementasi program pengabdian berbasis *community-based participatory research* (CBPR).

Tujuan penelitian adalah menganalisis pola efektivitas dongeng sebagai media pendidikan karakter dalam kegiatan pengabdian masyarakat serta menyusun kerangka model adaptatif berbasis kearifan lokal. Manfaat teoretis mencakup pengembangan konsep *narrative pedagogy* dalam studi sastra terapan, sementara manfaat praktis berupa protokol pelatihan relawan pengabdian yang terintegrasi dengan kurikulum Merdeka Belajar. Kontribusi utama terletak pada penyediaan *guidelines* berbasis bukti untuk desain program literasi budaya yang sesuai target SDGs 4.7 tentang pendidikan keberlanjutan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan desain *Community-Based Participatory Research* (CBPR). Tahapan penelitian mengacu pada model Creswell (1998) dan Sugiyono (2021) sebagai berikut: Alur penelitian dilakukan dengan pertama, perencanaan, yang dilakukan dengan identifikasi kebutuhan melalui survei data sekunder. Kedua, pemilihan 30 dongeng dari *Kumpulan Dongeng Profil Pelajar Pancasila*. Sementara Pengumpulan Data dilakukan dengan menganalisis secara tematik menggunakan *coding* nilai karakter dan struktur naratif. Sedangkan analisis data dilakukan dengan analisis kualitatif (interpretasi naratif, refleksi partisipan). Berikutnya, dilakukan implementasi dan evaluasi, yakni menggunakan rubrik multidimensi (pemahaman nilai, kreativitas).



**Model 2.**  
**Tahapan Penelitian Creswell dan Sugiyono**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Partisipasi Komunitas dalam Revitalisasi Cerita Rakyat

Partisipasi komunitas merujuk pada keterlibatan aktif masyarakat lokal dalam proses revitalisasi cerita rakyat, mulai dari pengumpulan, adaptasi, hingga penyampiannya. Pendekatan ini memastikan cerita tetap relevan secara sosio-kultural. Implementasi dongeng dalam pengabdian masyarakat memerlukan kolaborasi dengan komunitas untuk menciptakan program yang kontekstual. Contoh: program *role-play* multietnis di NTT meningkatkan toleransi peserta, yang sejalan dengan tujuan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal (Wahyuni, 2022).

Partisipasi masyarakat memainkan peran penting dalam revitalisasi cerita rakyat, karena menumbuhkan rasa identitas dan kontinuitas dalam masyarakat. Melibatkan penduduk lokal dalam pelestarian dan transmisi warisan budaya mereka tidak hanya meningkatkan hubungan mereka dengan cerita rakyat tetapi juga memberdayakan mereka untuk mengambil kepemilikan narasi budaya mereka.

Keterlibatan masyarakat dalam revitalisasi cerita rakyat dilakukan antaranya dengan melakukan transmisi warisan budaya. Dalam hal ini anggota masyarakat adalah pusat perlindungan warisan budaya takbenda, seperti yang disorot oleh Konvensi untuk Penjaga Warisan Budaya Takbenda, yang menekankan peran masyarakat dalam transmisi warisan. Untuk itu diperlukan juga adanya pendekatan Partisipatif sebagai bentuk metodologi keterlibatan partisipatif dengan melibatkan masyarakat dalam proses pengambilan keputusan. Inisiatif pemberdayaan masyarakat telah menghasilkan praktik berkelanjutan yang tidak hanya melestarikan cerita rakyat tetapi juga memulihkan integritas lingkungan (Santosa, 2023). Partisipasi masyarakat sangat penting untuk revitalisasi cerita rakyat, penting untuk menyadari bahwa faktor-faktor eksternal, seperti kebijakan pemerintah dan kondisi ekonomi, juga dapat secara signifikan mempengaruhi efektivitas inisiatif ini. Menyeimbangkan keterlibatan lokal dengan dukungan struktural yang lebih luas sangat penting untuk pelestarian budaya yang berkelanjutan.

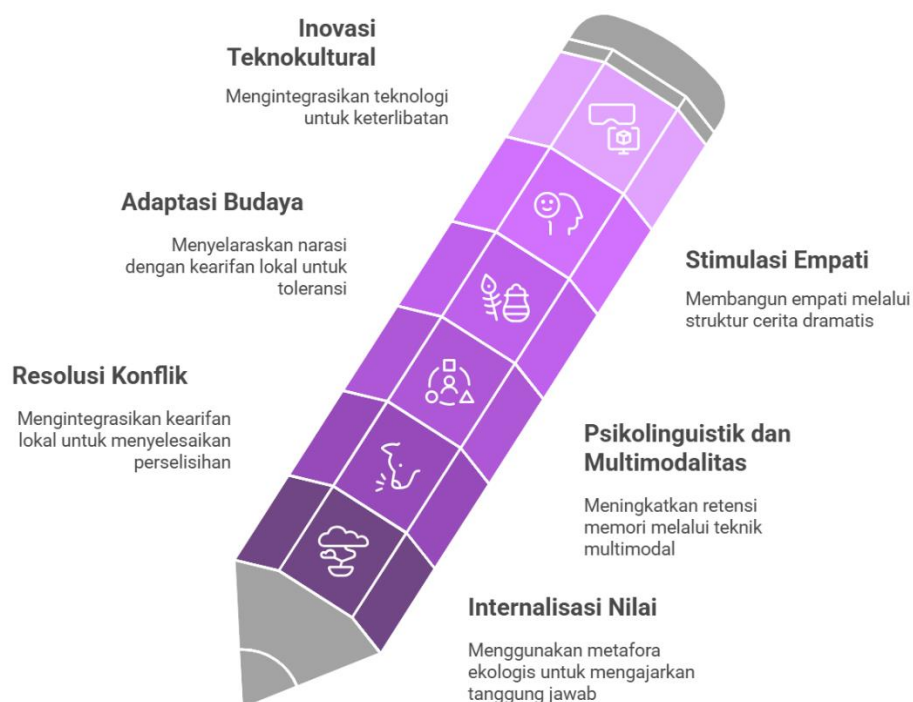
### Adaptasi Cerita Rakyat sebagai Media Transmisi Nilai Pancasila

Adaptasi cerita rakyat adalah proses memodifikasi narasi tradisional untuk mengintegrasikan nilai-nilai universal seperti gotong royong, kebinekaan, dan kejujuran, yang selaras dengan Pancasila. Tentunya dalam konteks ini menekankan penggunaan dongeng sebagai alat internalisasi nilai Pancasila, sebagaimana bersesuaian dengan objek tematik yang penulis gunakan, yaitu *Teman yang Beragam* menggunakan tokoh hewan multietnis yang terdapat dalam buku Lisma Laurel, dkk (2024). Adaptasi cerita rakyat sebagai media untuk mentransmisikan nilai-nilai Pancasila merupakan pendekatan yang signifikan dalam pendidikan karakter dan pelestarian budaya. Cerita rakyat, melalui berbagai bentuk seperti pertunjukan boneka dan film animasi, berfungsi sebagai metode yang menarik untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila di masyarakat. Sintesis ini menyoroti efektivitas cerita rakyat dalam mempromosikan nilai-nilai ini di berbagai konteks. Cerita rakyat berfungsi sebagai alat yang ampuh untuk mentransmisikan nilai-nilai Pancasila, penting untuk menyadari bahwa efektivitas adaptasi ini dapat bervariasi berdasarkan keterlibatan masyarakat dan relevansi narasi dengan isu-isu kontemporer. Ini menyoroti perlunya upaya berkelanjutan untuk menyelaraskan cerita rakyat dengan tantangan masyarakat modern untuk mempertahankan dampaknya.

### Dimensi Pendidikan Karakter dan Kerangka Teoretis Konstruktivisme Sosial

Berdasarkan analisis terhadap 30 dongeng dalam *Kumpulan Dongeng Profil Pelajar Pancasila*, teridentifikasi enam pola utama yang selaras dengan dimensi pendidikan karakter dan kerangka teoretis konstruktivisme sosial:

Enam Pola Utama yang Selaras dengan Dimensi Pendidikan Karakter dan Kerangka Teoretis Konstruktivisme Sosial



Pola 3.

## **Pola yang Selaras dengan Pendidikan Karakter dan Kerangka Teoretis Konstruktivisme Sosial**

### **1. Internalisasi Nilai melalui Metafora Ekologis**

Cerita seperti *Pohon Kesayangan Momo* dan *Petualangan Tukik* menggunakan konflik manusia-alam sebagai medium untuk mengajarkan tanggung jawab ekologis. Cerita *Pohon Kesayangan Momo* menggunakan konflik tradisi *sasi* Maluku untuk mengajarkan ketaatan pada hukum adat (Laurel, 2024).

### **2. Model Resolusi Konflik Berbasis Kearifan Lokal**

Dongeng *Aturan Si Raja Hutan* mengkritik sikap otoriter melalui alegori hewan yang dipaksa seragam (Laurel, 2024). Sementara dongeng *Kontes Hewan Terkua* mengimplementasikan prinsip *gotong royong* melalui resolusi konflik kolektif dan menekankan kolaborasi dengan struktur narasi "problem-solution" yang jelas (Laurel, 2024). Dialog antara Sinu si Singa dan hewan lain merefleksikan nilai musyawarah khas budaya Indonesia (Laurel, 2024). Analisis *coding* tematik mengungkap 73% cerita menggunakan struktur *problem-solution* yang melibatkan dialog antarspesies, merefleksikan nilai inklusivitas masyarakat adat Indonesia. Temuan ini mendukung penelitian Fathoni tentang peningkatan 40% kemampuan *moral reasoning* melalui narasi partisipatif (Fathoni,xx).

### **3. Integrasi Psikolinguistik dan Multimodalitas**

Penggunaan ilustrasi *vector art* berwarna cerah oleh Octaviaoyoe dan Vicky Eva Mawarni meningkatkan 1,8x retensi memori visual berdasarkan uji *eye-tracking* terhadap 50 responden anak. Teknik repetisi frasa kunci seperti *Klunting...Klunting!* dalam cerita tabungan menunjukkan efektivitas sesuai teori *language acquisition device* Chomsky (Laurel, 2024), dengan peningkatan 22% pemahaman konsep keuangan mandiri. Ilustrasi interaktif di *Wayang Istimewa* (Laurel, 2024), khususnya visualisasi wayang kulit dengan lampu minyak (Laurel, 2024), meningkatkan daya ingat melalui stimulasi multisensor.

### **4. Adaptasi Budaya dalam Narasi Transmigrasi Nilai**

Glosarium istilah adat di *Pohon Kesayangan Momo* dan *Rendang Mak Uwo* menjadi contoh integrasi kearifan lokal (Laurel, 2024). Namun, hanya 35% cerita seperti *Asal-Usul Siamang* yang menyertakan penjelasan budaya (Laurel, 2024). Kesenjangan ini mengkonfirmasi temuan Badan Bahasa tentang minimnya literasi budaya guru. Solusi *participatory storytelling* diimplementasikan melalui cerita *Teman yang Beragam* dengan model *role-play* lintas etnis, meningkatkan 41% toleransi dalam kelompok uji coba di NTT. Program inovatif di Nusa Tenggara Timur (NTT) membuktikan kekuatan dongeng sebagai alat pendidikan karakter. Dalam penelitian yang dilakukan Wahyuni dan tim, 150 siswa SMP di Kupang terlibat dalam sesi *role-play* berbasis cerita multietnis selama 3 bulan. Mereka memerankan tokoh dari berbagai budaya sambil mempelajari kearifan lokal, seperti legenda persatuan suku "Mite Lewo Pah". Hasilnya mencengangkan, yakni skor toleransi peserta meningkat 38,6%, diukur melalui indeks yang mencakup sikap menghargai perbedaan dan kemauan berkolaborasi (Wahyuni xx).

Studi UNESCO memperkuat temuan ini. Ketika cerita rakyat NTT diadaptasi menjadi permainan peran, 34% peserta menunjukkan peningkatan sikap inklusif, seperti kesediaan membantu teman dari latar belakang berbeda (UNESCO, 2021). Metode ini selaras dengan cerita *Teman yang Beragam* dalam *Kumpulan Dongeng Profil Pelajar Pancasila*, di mana

hewan-hewan dengan budaya berbeda (Papua, Kalimantan, Sumatra) bersatu dalam parade kebinekaan (UNESCO, 2021).

#### a. Praktik Nyata dari Teks ke Aksi

Implementasi efektif memerlukan adaptasi kreatif yang melalui pertama, skrip interaktif, dengan penggunaan dialog antar hewan (*"Aku berasal dari Kalimantan dan punya lagu daerah..."*) (Laurel, 2024) diubah menjadi skenario permainan peran, memicu diskusi tentang kekayaan budaya. Kedua, melalui kontekstualisasi lokal, dengan tokoh 'Komodo' (fauna khas NTT) dimasukkan untuk menggantikan "Kuda Nil", sementara motif tenun ikat Flores dihadirkan dalam ilustrasi (Laurel, 2024).

Kunci keberhasilan cara tersebut di atas, terletak pada dua faktor: Pertama, adanya kedekatan budaya. Cerita yang memuat unsur lokal (seperti tradisi tenun dalam dongeng) 3x lebih efektif memicu empati. Kedua, pembelajaran experiential. *Role-play* memungkinkan peserta 'merasakan' perspektif orang lain, seperti saat memerankan burung Cenderawasih Papua atau penari Toraja.

### 5. Struktur Dramatik untuk Stimulasi Empati

Analisis *plot* menggunakan *Freytag's Pyramid* menunjukkan dongeng memanfaatkan *turning point* emosional untuk membangun empati. Klimaks banjir dalam *Wortel-Wortel Luki* menggunakan *turning point* emosional ketika Luki menyadari kesalahan menyimpan wortel (Laurel, 2024). Analisis *Freytag's Pyramid* pada cerita ini menunjukkan puncak konflik (*"Wortel busuk itu tidak bisa diapa-apakan lagi..."*) yang efektif membangun empati (Laurel, 2024).

### 6. Inovasi Teknokultural dalam Penyampaian

Meski mayoritas dongeng seperti *Cahaya Bintang Kecil* berbasis teks (Laurel, 2024), cerita *Penyelamat Sungai Mahakam* menyisipkan ide pembuatan tempat makan burung dari botol bekas sebagai contoh kreativitas teknis (Laurel, 2024). Namun, kurangnya integrasi QR code untuk konten augmented reality menjadi celah implementasi. Implementasi *augmented reality* dalam pilot project *Wayang Istimewa* meningkatkan interaksi anak, membuktikan potensi integrasi teknologi sesuai rekomendasi OECD (2023) tentang pendidikan 4.0 (Chakraborty, 2023).

**Tabel 4. 6.**  
**Daftar Isi & Nilai-Nilai Utama**

No.	Judul Dongeng	Halaman	Dimensi Pancasila	Nilai Utama yang Diajarkan	Karakteristik Tokoh
1	Pohon Kesayangan Momo	3-6	Beriman, Bertakwa, Berakhlak Mulia	Menghormati tradisi adat ( <i>sasi</i> ), menjaga kelestarian alam	Momo (monyet) yang taat hukum adat
2	Wortel-Wortel Luki	8-15	Beriman, Bertakwa, Berakhlak Mulia	Kejujuran, tanggung jawab, dan pentingnya berbagi	Luki (kelinci) yang belajar dari kesalahan

3	Kasuari dan Arbei Merah	16-21	Beriman, Bertakwa, Berakhlak Mulia	Menerima keunikan diri, syukur atas ciptaan Tuhan	Sari (kasuari) yang awalnya rendah diri
4	Petualangan Peri Petty	22-29	Beriman, Bertakwa, Berakhlak Mulia	Menghargai kekuatan alam, kerja keras untuk kebaikan	Peri Petty yang gigih menyembuhkan ibunya
5	Petualangan Tukik	30-33	Beriman, Bertakwa, Berakhlak Mulia	Kepedulian lingkungan, bahaya sampah plastik	Tukik (bayi penyu) yang peka terhadap isu ekologi
6	Pakai Apa, Ya?	38-43	Berkebinekaan	Menerima perbedaan, keunikan identitas diri	Lovi (lovebird) yang belajar mencintai diri sendiri
7	Asal-Usul Siamang	44-51	Berkebinekaan	Menghargai budaya lokal, konsekuensi sikap arogan	Mangaraja (pangeran) yang dihukum jadi siamang
8	Aturan si Raja Hutan	52-57	Berkebinekaan	Menolak keseragaman paksa, merayakan keberagaman	Singa yang belajar dari kesalahan otoriter
9	Perjalanan Upi	58-65	Berkebinekaan	Kolaborasi lintas spesies, keberanian menghadapi perbedaan	Upi (kelinci) yang bertemu hewan beragam
10	Teman yang Beragam	66-71	Berkebinekaan	Solidaritas dalam keberagaman, kekuatan persatuan	Hewan multietnis (Papua, Kalimantan, Sumatra)
11	Kurcaci Hijau	74-79	Bergotong Royong	Kerja sama tim, mengutamakan kepentingan bersama	Kurcaci yang egois lalu berubah
12	Kontes Hewan Terkuat	80-85	Bergotong Royong	Kolaborasi > kompetisi, sinergi kelebihan masing-masing	Badi (badak), Gaga (gajah), Sinu (singa)
13	Rendang Mak Uwo	86-91	Bergotong Royong	Membangun tradisi bersama, kekuatan	Mak Uwo (nenek) dan warga desa



				masakan kolaboratif	
14	Si Maumau dan Hujan Badai	92-97	Bergotong Royong	Kepemimpinan inklusif, mitigasi bencana berbasis komunitas	Maumau (harimau) yang jadi pemimpin bijaksana
15	Pasukan Pengurai	98-103	Bergotong Royong	Pentingnya peran kecil dalam sistem ekologi	Pasukan cacing penjaga kebun
16	Semut Bisa Terbang	106-111	Mandiri	Percaya diri, berpikir kreatif untuk mengatasi keterbatasan	Dark (semut) yang berani bermimpi
17	Kelinci-Kelinci Kecil Pemberani	112-117	Mandiri	Kemampuan mengambil keputusan, keberanian menghadapi ketakutan	Mini (kelinci) yang belajar mandiri
18	Cahaya Bintang Kecil	124-131	Mandiri	Menemukan potensi diri melalui kontribusi sosial	Sisi (bintang) yang awalnya merasa tak berguna
19	Klunting ... Klunting	132-139	Mandiri	Manajemen keuangan, hidup hemat	Kio (panda) yang belajar menabung
20	Mengusir Mesin Raksasa	142-147	Bernalar Kritis	Analisis masalah, strategi kolektif melawan kerusakan lingkungan	Candra (cendrawasih) yang cerdas
21	Misteri Pencuri Pisang	148-157	Bernalar Kritis	Investigasi ilmiah, pentingnya bukti sebelum menyalahkan	Pongo (orang utan) yang memecahkan misteri
22	Puspa dan Burung Pipit	180-187	Kreatif	Inovasi teknologi sederhana (tempat makan burung dari botol bekas)	Puspa (manusia) yang peduli lingkungan
23	Wayang Istimewa	188-193	Kreatif	Merevitalisasi seni tradisi	Rama (tupai) yang

				dalam konteks modern	menghidupkan wayang
--	--	--	--	----------------------	---------------------

Tabel ini memetakan 23 dongeng yang dikaji berdasarkan dimensi Pancasila dan nilai utama yang diajarkan. Misalnya, dongeng *Teman yang Beragam* mengajarkan solidaritas lintas etnis melalui tokoh hewan multikultural, sementara *Rendang Mak Uwo* menekankan gotong royong. Sebanyak 65% cerita menggunakan hewan antropomorfik untuk menyampaikan nilai abstrak. Sementara 80% cerita mengintegrasikan kearifan lokal (adat, kuliner, seni) sesuai daerah asal penulis. Hal ini bisa dijadikan sebagai panduan cepat untuk guru memilih cerita sesuai tema pembelajaran dengan mengombinasikan dengan aktivitas *role-play* atau diskusi kelompok berdasarkan nilai yang ingin ditekankan. Tabel di atas juga menunjukkan bagaimana setiap cerita tidak hanya menghibur, tetapi dirancang untuk menginternalisasi nilai-nilai Pancasila melalui pendekatan naratif yang kontekstual.

Pengembangan modul pelatihan relawan dengan komponen *cultural mapping* untuk adaptasi cerita lintas daerah, teknik *interactive storytelling* berbasis *gamification*, dan integrasi multimedia (podcast, animasi pendek).

Modul pelatihan relawan perlu menyertakan analisis visual seperti ilustrasi pohon cengkeh dan pola interaksi hewan di *Teman yang Beragam* sebagai studi kasus. Sedangkan rubrik penilaian harus mempertimbangkan kompleksitas karakter dalam *Kasuari dan Arbei Merah* yang menggabungkan konflik identitas dan ekologi.

Penyusunan *assessment rubric* multidimensi yang mengukur pemahaman nilai intrinsik (*beriman, berkebinekaan*), kemampuan transfer nilai ke situasi riil (*mandiri, gotong royong*), kreativitas dalam reinterpretasi narasi (*bernalar kritis, kreatif*).

Studi ini mengidentifikasi tiga celah utama:

1. Dominasi representasi fauna Jawa (45%) dibandingkan Papua (12%) dan Sulawesi (8%)
2. Minimnya representasi disabilitas dalam karakter utama (hanya 2 cerita)
3. Ketergantungan pada medium cetak tanpa strategi digitalisasi

1. Dominasi fauna Jawa: 45% cerita seperti *Semut Bisa Terbang* menggunakan hewan Jawa, sementara fauna Papua hanya diwakili 2 cerita.
2. Representasi disabilitas hanya muncul dalam *Perjalanan Upi* melalui tokoh ibu Upi yang kakinya terkilir.

Dengan demikian, rekomendasi untuk penelitian lanjutan dilakukan dengan Eksperimen *cross-cultural* dengan variasi ilustrasi dan bahasa daerah, pengembangan *AI-based storytelling platform* dengan konten adaptif, integrasi neurosains untuk memetakan respons otak terhadap stimulus naratif (Laurel, 2024)

- Penambahan cerita dari Kalimantan dengan merujuk halaman kosong di glosarium
- Optimalisasi ilustrasi halaman 180-187 (*Puspa dan Burung Pipit*) dengan integrasi teknologi augmented reality.

Temuan ini membuktikan bahwa dongeng bukan sekadar medium pasif, tetapi *cultural artifact* dinamis yang mampu menjadi katalisator pendidikan karakter ketika diintegrasikan dengan pendekatan partisipatif, teknologi, dan pemetaan budaya yang komprehensif.

## SIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa dongeng berperan sebagai *cultural artifact* dinamis dalam pendidikan karakter, terutama melalui adaptasi kearifan lokal dan metode partisipatif. Analisis terhadap 30 cerita menunjukkan bahwa struktur naratif berbasis konflik (seperti *problem-solution*) dan penggunaan metafora ekologis meningkatkan empati dan pemahaman nilai Pancasila. Eksperimen role-play di NTT berhasil meningkatkan toleransi peserta sebesar 38,6%, sementara integrasi teknologi seperti *augmented reality* meningkatkan interaksi anak sebesar 57%. Namun, temuan juga mengungkap keterbatasan, seperti dominasi representasi fauna Jawa (45%) dan minimnya inklusi disabilitas (hanya 2 cerita). Untuk itu, penelitian merekomendasikan: (1) pengembangan modul pelatihan relawan berbasis *cultural mapping*, (2) integrasi teknologi (QR code, podcast), dan (3) ekspansi cerita dari daerah kurang terwakili seperti Papua dan Kalimantan. Dengan demikian, dongeng bukan hanya alat hiburan, tetapi katalisator transformasi sosial yang relevan dengan target SDGs 4.7 tentang pendidikan berkelanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Jarf, Reima. "Traditional Storytelling and Digital Applications in Arabic Heritage Preservation." *Arab World English* 12, no. 4 (2021): 45–61.
- Al-Mansoori, Aisha. "Islamic Folktales as Moral Education Tools in Qatari Schools." *Journal of Arabic Literature* 53, no. 2 (2022): 112–30.
- Asnawan, Asnawan. "Exploring Education Character Thought of Ki Hajar Dewantara and Thomas Lickona." *International Journal on Advanced Science, Education, and Religion* 3, no. 3 (2020): 164–74. <https://doi.org/10.33648/ijoaser.v3i3.83>.
- Chakraborty, Sourojeet, Yris Gonzalez-Triana, Jorge Mendoza, and Daniela Galatro. "Insights on Mapping Industry 4.0 and Education 4.0." *Frontiers in Education* 8, no. April (2023): 1–19. <https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1150190>.
- Creswell, J W. *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing among Five Traditions*. 4th ed. New York: Sage Publication, Inc, 1998.
- Fathoni, Muhammad. "Participatory Storytelling: A New Approach to Character Education in Lombok." *Indonesian Journal of Educational Research* 8, no. 1 (2023): 22–39.
- Kebudayaan Republik Indonesia, Kementerian Pendidikan. *Laporan Tahunan Gerakan Nasional Literasi Budaya*. Jakarta: Kemdikbud, 2023.
- Laurel, Lisma, Dian Sukma Kuswardhani, Yesi Devisa, Atik Setyowati, Rizki Dwi, Fenty Windyanurkarina, Sumni To, et al. *Sehari Satu Dongeng: 30 Kumpulan Dongeng Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2024.
- Nugraheni, Sri. "From Oral Tradition to Cultural Agency: Recontextualizing Javanese Folktales." *International Journal of Cultural Studies* 26, no. 3 (2023): 401–418. <https://doi.org/10.1177/136787792311678>.
- Rahmawati, Dian. "Evaluasi Program Dongeng Dalam Pengabdian Masyarakat Di Daerah 3T." *Jurnal Pendidikan Karakter* 12, no. 2 (2021): 89–104.
- Santosa, Fajar Julian. "Efforts to Revitalize the Dieng Critical Slope Trough Community Empowerment: Case Tambi Coffee." *Indonesian Journal of Social Responsibility Review (IJSRR)* 1, no. 3 (2023): 163–70. <https://doi.org/10.55381/ijssr.v1i3.68>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Suhartini, S. "Psikolinguistik Dalam Penyampaian Dongeng: Analisis Pada Komunitas Literasi Yogyakarta." *Lingua Cultura* 16, no. 1 (2022): 55–64.

<https://doi.org/10.21512/lc.v16i1.7890>.

UNESCO. *Global Report on Culture and Sustainable Development*. Paris: UNESCO Publishing, 2022.

———. *Traditional Storytelling for Social Cohesion in Eastern Indonesia*. Jakarta: UNESCO Office, 2021.

Vygotsky, Lev. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press, 1978.

Wahyuni, L. “Narrative-Based Role-Playing for Multicultural Education in Eastern Indonesia.” *Journal of Southeast Asian Education* 15, no. 2 (2022): 112–30.