

PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI KAMISHIBAI UNTUK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA PADA SISWA SD DANA PUNIA SINGARAJA

Ni Nengah Suartini¹, I Kadek Antartika², I Wayan Sadyana³

^{1,2,3}Jurusan Bahasa Asing FBS UNDIKSHA
Email: nnsuartini@undiksha.ac.id

ABSTRACT

Character education is a backbone of education, particularly for achieving the vision of Golden Indonesia 2045. Pancasila student profile character is a Pancasila philosophy based education which has universal value. Character education at primary school should be implemented holistically and intergrated with other subject through cocurricular and extracurricular activities. Dana Punia Primary School is a private school which has Japanese language as a subject. Learning language means learning culture and understanding the moral value is one of the cultural aspects. Through Japanese folklore by using Kamishibai proved that students' of Dana Punia Primary School can strengthening their understanding of Pancasila student prifile character, widen their knowledge about Japanese culture and broad insight about global diversity.

Keywords: *character education, Pancasila student profile character, kamishibai, Japanese folklore, universal values*

ABSTRAK

Pendidikan karakter merupakan tulang punggung yang mendukung suksesnya suatu pendidikan menuju Indonesia Emas 2045. Profil Pelajar Pancasila sebagai suatu pendidikan karakter yang berbasis pada nilai-nilai filosofi Pancasila terdiri dari merupakan suatu nilai yang juga bersifat universal. Pendidikan karakter yang di selenggarakan di pendidikan dasar harus terintegrasi dengan mata pelajaran dan juga kegiatan ekstrakurikuler dan juga kokurikuler. SD Dana Punia merupakan sekolah dasar yang memberikan pelajaran bahasa Jepang sebagai bahasa asing tambahan. Pembelajaran bahasa Jepang tidak bisa lepas dari pemahaman terhadap nilai karakter sebagai bagian dari budaya. Melalui dongeng Jepang yang berbantuan media *kamishibai* menunjukkan telah berhasil memberikan penguatan pemahaman nilai-nilai karakter pada profil pelajar Pancasila yang bersifat universal, sekaligus juga menambah pengetahuan tentang budaya Jepang dan wawasan kebhinekaan global pada siswa SD Dana Punia Singaraja.

Kata kunci: *pendidikan karakter, profile pelajar Pancasila, kamishibai, dongeng Jepang, nilai universal*

PENDAHULUAN

Dinamika perkembangan aspek kehidupan berdampak pada perubahan terhadap sikap dan perilaku manusia yang cenderung mengarah pada sikap yang marginal. Hal ini dapat ditunjukkan dengan munculnya berbagai masalah tidak hanya di lingkungan sosial masyarakat secara umum, media sosial, pemerintahan, tetapi juga di lingkungan pendidikan. Misalnya kasus perudungan di sekolah yang berujung pada kematian, kasus kekerasan seksual, kekerasan mental,

kekerasan akademik dan lainnya. Sehingga pendidikan karakter kembali mendapat perhatian dalam kurikulum pendidikan.

Kurikulum pendidikan, khususnya pendidikan dasar dan menengah, menempatkan pendidikan karakter sebagai elemen yang penting untuk diperhatikan. Pentingnya pendidikan karakter pada pendidikan dasar dan menengah sangat menguatkan bahwa pendidikan karakter memang harus dibangun sejak dini. Pendidikan karakter pada jenjang pendidikan dasar mendapatkan perhatian yang paling dominan karena pada pendidikan dasar

merupakan fondasi awal dibentuknya karakter peserta didik. Hal ini dapat dilihat pada pendidikan dasar (SD, MI) mencakup 70%, sedangkan pada sekolah menengah (SMP, MTs, SMA, SMK, MA) mencakup 60%. Melalui pendidikan karakter diharapkan bahwa pendidikan tidak hanya fokus pada olah pikir (bidang kognitif, akademik, literasi), tetapi juga menambahkan olah hati (afektif, etika dan spriritual), olah rasa (estetik) dan juga olah raga (psikomotor, kinestetik).

Pendidikan karakter merupakan bagian yang sangat penting dalam Kurikulum Merdeka yang dituangkan dalam Profil Pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila menekankan pembelajaran yang mengarah pada terbentuknya SDM yang unggul pada generasi yang akan mendukung terwujudnya Indonesia emas 2045. Sehingga, pendidikan karakter sangat penting untuk ditanamkan sedini mungkin. Pendidikan karakter harus diberikan dalam berbagai cara yang menyenangkan agar siswa tertarik untuk mengikutinya. Misalnya dilakukan melalui lagu, dengan bernyanyi, menari, permainan dan juga melalui insersi secara langsung dalam pembelajaran di kelas. Tetapi, pendidikan karakter perlu diberikan dengan cara yang lebih bervariasi karena hal yang monoton cenderung akan memberikan kesan bosan pada siswa. Sehingga perlu ada kebaruan agar siswa tetap tertarik dan mampu menguatkan pemahaman mereka tentang Profil Pelajar Pancasila.

Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan memberikan pendidikan karakter dapat juga dilakukan melalui dongeng dengan menggunakan media *kamishibai* (gaya bercerita berbantuan gambar ala Jepang). Dongeng yang digunakan adalah dongeng Jepang karena dongeng Jepang juga sarat dengan pendidikan nilai karakter. Selain itu, menggunakan dongeng Jepang bermedia *kamishibai* juga akan memberikan pengalaman belajar yang baru, tidak hanya menguatkan pemahaman tentang nilai karakter, tetapi juga pengalaman beda budaya yang dapat dirasakan

dalam dongeng tersebut. Mengingat Sekolah Dasar Dana Punia merupakan sekolah yang memberikan kesempatan pada siswanya untuk belajar bahasa Jepang dari Kelas 1 sampai dengan kelas 6. Adanya tambahan pelajaran bahasa asing yaitu bahasa Jepang pada tingkat pendidikan dasar menjadikan sekolah ini memiliki kekhasan yang membedakannya dengan sekolah lainnya.

Pentingnya pendidikan karakter dalam menguatkan Profil Pelajar Pancasila menunjukkan bahwa pendidikan karakter juga dapat dilakukan melalui *Kamishibai* yang menampilkan dongeng Jepang. Sehingga pelatihan pendidikan karakter yang sekaligus mengenalkan budaya Jepang sangat perlu untuk dilakukan karena masih kurangnya pemahaman siswa tentang nilai karakter dan juga pengetahuan tentang budaya Jepang. Pelatihan ini akan memberikan pengalaman belajar yang baru pada siswa agar siswa tetap bersemangat belajar sambil menguatkan pemahaman mereka tentang nilai karakter dan pengalaman beda budaya yang dapat dirasakan melalui dongeng.

Karakteristik siswa yang cenderung aktif, tetapi cepat bosan merupakan tantangan untuk menjaga agar siswa tetap dapat mengikuti pembelajaran. Karena itu kegiatan pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin dan menyenangkan bagi siswa. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya *Kamishibai* yang menampilkan dongeng Jepang dalam menguatkan nilai karakter dan sekaligus memperkenalkan budaya Jepang.

Berdasarkan analisis situasi yang telah dijelaskan, maka permasalahan yang perlu mendapatkan penanganan adalah sebagai berikut. 1) Penguatan Profil Pelajar Pancasila melalui pendidikan karakter yang menggunakan *Kamishibai* sangat diperlukan agar dapat memberikan pengalaman belajar yang baru, menguatkan pemahaman siswa tentang nilai karakter. 2) Pengetahuan tentang budaya Jepang juga diperlukan karena siswa belajar bahasa Jepang, tetapi pengetahuan

tentang budaya masih kurang. Dongeng merupakan media yang menarik untuk mengenalkan budaya Jepang dengan mudah dan menyenangkan bagi siswa. 3) Kemampuan berpikir kritis juga perlu diasah dengan memberikan keleluasaan pada siswa untuk menemukan nilai-nilai karakter dan unsur budaya Jepang yang ada dalam dongeng. Secara tidak langsung ini akan melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Hots*) pada siswa.

Berdasarkan pemaparan masalah tersebut, dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut. 1) Perlunya pengalaman belajar yang baru dalam kaitannya dengan penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan memberikan pendidikan karakter melalui *Kamishibai* yang menampilkan dongenga Jepang. 2) Kurangnya pengetahuan tentang budaya Jepang dalam pembelajaran bahasa Jepang. Pembelajaran bahasa sangat perlu diperkuat dengan pengetahuan tentang budaya. 3) Selain itu, perlunya melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Hots*) pada siswa dengan melalui kegiatan *kamishibai* setelah menyimak dongeng Jepang dengan cara menemukan nilai-nilai karakter dan unsur budaya dalam dongeng tersebut.

Pendidikan dengan menempatkan karakter sebagai suatu fondasi dalam pembentukan karakter suatu bangsa bukanlah merupakan hal yang baru. Penguatan karakter dalam pendidikan merupakan salah satu usaha pemerintah untuk melakukan Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM) melalui revolusi karakter bangsa. Sehingga pada tahun 2016 Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan mengimplementasikan gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) untuk memberikan penguatan karakter penerus bangsa melalui pendidikan.

Pendidikan dengan menempatkan karakter sebagai suatu fondasi dalam pembentukan karakter suatu bangsa bukanlah merupakan hal yang baru. Penguatan karakter

dalam pendidikan merupakan salah satu usaha pemerintah untuk melakukan Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM) melalui revolusi karakter bangsa. Sehingga pada tahun 2016 Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan mengimplementasikan gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) untuk memberikan penguatan karakter penerus bangsa melalui pendidikan.

Berdasarkan Visi dan Misi kemdikbudristek dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-224 dinyatakan “Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi mendukung visi dan Misi Presiden untuk mewujudkan Indonesia Maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian melalui terciptanya Pelajar Pancasila yang bernalar kritis, kreatif, mandiri, beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, bergotong royong, dan berkebhinekaan global” dapat kita pahami bersama bahwa Pelajar Pancasila merupakan kata kunci penting untuk mewujudkan visi dan misi Pendidikan Indonesia.

Profil Pelajar Pancasila yang dimaksud adalah “Pelajar Indonesia merupakan pelajar sepanjang hayat yang kompeten, berkarakter, dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila”. Pelajar sepanjang hayat (*lifelong learner*) maksudnya adalah selalu belajar untuk mengembangkan diri, mengembangkan keilmuan, keterampilan, dan pengetahuan sepanjang hidupnya. Belajar yang berbasis pada kebutuhan, berbasis pada keinginan untuk meningkatkan kualitas diri, mengembangkan potensi diri. Sikap ini harus dibentuk dengan konsep berpikir bahwa pembelajaran tidak semata berorientasi pada nilai hasil ujian, tetapi ada capaian kompetendi yang menjadi landasannya. Kompeten maksudnya adalah memiliki keterampilan sesuai dengan zamannya, memiliki keterampilan *hard skills* yang terukur (sertifikasi). Berkarakter yaitu memiliki keterampilan *soft skills* yang menunjang

keterampilan *hard skills*. Penguatan Profil Pelajar Pancasila dapat dikembangkan dengan melakukan integrasi proses pembelajaran yang meliputi intrakulikuler (pembelajaran di kelas), kokulikuler (pembelajaran dan ekstrakurikuler). Salah satu implementasi proses pembelajaran yang dimaksud adalah melalui kegiatan mendongeng, seperti dongeng tradisional, cerita rakyat, legenda dari berbagai daerah di Indonesia maupun dari luar negeri.

Kamishibai merupakan salah satu seni pertunjukan tradisional Jepang yang ditampilkan secara tunggal dengan cara berkeliling dari satu tempat ke tempat lain. *Kamishibai* merupakan seni pertunjukan orisinal Jepang yang menampilkan berbagai dongeng maupun cerita anak populer lainnya dengan berbantuan gambar. *Kamishibai* diperkenalkan pertama kali sekitar tahun 1930. Dalam pertunjukan tersebut, *kamishibaiya* (orang yang melakukan *kamishibai*/bercerita) menggunakan media gambar dan menyampaikan isi cerita berdasarkan gambar yang ditampilkan dalam setiap lembarnya. Sehingga setiap lembar memberikan gambaran dari penggalan setiap cerita. Dalam pertunjukan tersebut *Kamishibaiya* tidak hanya sekedar bercerita, tetapi juga berkomunikasi dengan anak-anak yang menonton. Sehingga, komunikasi antara *Kamishibaiya* dengan anak-anak menjadi salah satu daya tarik *Kamishibai*.

Kamishibai sangat populer di kalangan anak-anak pada era Showa (1926-1989) sebagai hiburan yang mendidik karena menampilkan cerita yang mengandung nilai karakter. *Kamishibaiya* juga menyampaikan dan menekankan nilai karakter dalam dongeng/cerita yang dibawakan pada anak-anak melalui pertanyaan dan juga penegasan. Sehingga, *Kamishibai* tidak hanya menampilkan hiburan, tetapi sekaligus juga memiliki nilai pendidikan. Saat televisi masih jarang, *kamishibai* merupakan hiburan yang ditunggu anak-anak. *Kamishibai* biasa dilakukan di taman, area bermain anak-anak,

kadang juga di halaman luar kuil. Tetapi, dengan semakin umumnya kepemilikan televisi, perlahan *kamishibai* mulai ditinggalkan. Walau demikian, saat ini *kamishibai* sering ditampilkan secara khusus dalam acara festival, juga di sekolah, khususnya pada pendidikan usia dini (PAUD) dan pendidikan dasar (Pendas). *Kamishibai* juga digunakan sebagai media pembelajaran tidak hanya di Jepang, tetapi juga meluas sampai ke Amerika dan Eropa.

Dongeng yang ditampilkan dengan menggunakan *kamishibai* akan lebih menarik dibandingkan dengan penyampaian yang dilakukan secara lisan, tanpa gambar. Melalui gambar, *kamishibaiya* menceritakan adegan yang sesuai gambar, mengubah warna suara, ekspresi dan menambahkan gerakan tubuh sehingga menarik untuk ditonton dan mudah dipahami. Komunikasi antara *kamishibaiya* dengan anak-anak merupakan hal penting yang menjadikan *kamishibai* seperti ‘pembelajaran yang menyenangkan’. Melalui *kamishibai*, penanaman karakter usia dini tidak hanya menjadi tanggung jawab keluarga dan sekolah, tetapi juga lingkungan sekitar yang dekat dengan kehidupan anak-anak. Hal ini yang menjadikan seluruh aspek yang melibatkan kehidupan anak-anak berkontribusi terhadap pembentukan karakter sejak usia dini.

METODE

Kegiatan ini sepenuhnya dilakukan secara luring, berlokasi di SD Dana Punia. Semua peserta didik Kelas 4, mengikuti kegiatan sepenuhnya. Guru wali Kelas 4A dan 4B juga ikut mendampingi kegiatan ini dan juga membantu segala persiapan yang diperlukan dalam pelaksanaannya. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan ini sangat didukung oleh pihak sekolah dengan baik.

Tahapan kegiatan PkM ini adalah sebagai berikut. Pertama, sebelum dilakukan pemilihan

dongeng, pada tanggal 24 Juli 2024 telah dilakukan dengan pendapat langsung kepada siswa tentang pengetahuan dasar terkait dongeng, baik dongeng tradisional nusantara maupun dongeng dari negara lain. Ternyata, mereka belum begitu mengenal dongeng Jepang. Sehingga diputuskan untuk menggunakan 6 jenis dongeng dalam *Kamishibai* berbantuan slide karena jumlah peserta yang melebihi kapasitas untuk *Kamishibai*. Sehingga, tampilan gambar menjadi lebih jelas bagi 44 siswa.

Berikutnya, pada tanggal 31 Juli 2024, dilakukan persiapan di sekolah untuk pelaksanaan kegiatan. Kegiatan inti dilakukan 2 kali karena padatnnya jadwal di sekolah. Waktu untuk berkegiatan hanya memungkinkan pada hari Jumat, dari jam 08.00 sampai 14.00. Kegiatan inti *Kamishibai* dilakukan pada Jumat, 9 Agustus dan 16 Agustus 2024.

Alur pelaksanaannya dilakukan sebagai berikut. 1) Pemberian materi berupa dongeng

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaannya kegiatan ini mendapat dukungan sepenuhnya dari pihak sekolah yang sangat mengharapkan adanya keragaman aktivitas akademik di sekolah, khususnya yang berkaitan dengan pendidikan karakter. Dukungan berupa penyediaan berbagai keperluan yang mendukung terlaksananya kegiatan seperti LCD proyektor, ruangan yang luas untuk menampung 44 anak, pengeras suara dan papan semuanya disiapkan oleh pihak sekolah. Selain itu juga dukungan berupa penyediaan waktu pelaksanaan kegiatan di tengah padatnnya agenda sekolah. Dukungan tersebut memberikan kemudahan pada kami untuk fokus pada persiapan materi kegiatan, logistik dan hal lainnya.

Kegiatan inti pelaksanaan *Kamishibai* dilakukan selama dua kali pada hari Jumat, tanggal 9 Agustus 2024 dan Jumat, tanggal 16 Agustus 2024. Kegiatan berlangsung dari jam

Jepang dengan menggunakan *Kamishibai*. Diawali dengan pengenalan tokoh, bahasa Jepang yang berhubungan dengan kosakata bahasa Jepang, seperti nama binatang, nama buah, nama makanan yang muncul dalam dongeng. 2) Peserta duduk berkelompok, menyimak *Kamishibai*. 3) *Ice breaking* berupa menirukan suara binatang, membuat *oritsuru* (origami berbentuk burung bangau), gerak cepat *hidari migi mae ushiro ue shita*. Ini dimaksudkan agar mereka akrab dengan temannya satu kelompok. 4) Melakukan diskusi kelompok untuk menemukan tokoh dan sifat masing-masing tokoh tersebut dalam cerita/dongeng tersebut. 5) Menjawab kuis yang merupakan materi diskusi kelompok. Bagi peserta yang dapat menjawab dengan benar akan diberikan hadiah berupa alat tulis. Hadiah tersebut diambil dengan cara diundi. Saat siswa akan mengambil hadiah, matanya ditutup sehingga memberikan kesan penasaran apa yang berhasil diambil.

08.00 sampai 14.00. Pertengahan terdapat 3 kali jeda istirahat sesuai dengan jadwal sekolah. Dalam kegiatan *Kamishibai* pada tanggal 9 Agustus diperkenalkan 3 dongeng yaitu *Saru-Kani Gassen* (Pertarungan Monyet dan Kepiting), *Momotaro*, *Kachikachi Yama* (Gunung *Kachikachi*). Sedangkan dongeng pada Kegiatan Kedua adalah *Junishi no Hajimari* (Asal mula 12 Shio), *Tsuru no On'gaeshi* (Bangau Membalas Budi) dan *Omusubi Kororin* (Nasi Kepal Menggelinding).

Dalam pelaksanaan Kegiatan ini, semua siswa mengikuti dengan aktif. Hal ini ditunjukkan dengan antusiasnya siswa dalam bertanya dan juga merespon instruksi maupun pertanyaan yang diberikan. Pada kegiatan tgl 9 Agustus, dalam dongeng *Saru-Kani Gassen*, siswa belajar tentang kesetiakawanan, berani membela kebenaran, dan jugacinta kasih. *Momotaro* siswa belajar tentang jiwa keberanian membela kebenaran, cinta tanah air, tidak membeda-bedakan dalam berteman, dan juga jiwa mandiri. Begitu juga, dengan dongeng

Kachikachi Yama, siswa dapat mengenali tokoh yang bisa dijadikan panutan dan yang tidak patut dicontoh.

Selain nilai-nilai karakter pada tokoh cerita, siswa juga belajar kosakata seperti *saru* (monyet), *kani* (kepiting), *kaki* (kesemek), *kuri* (kastanye), *hachi* (lebah), *ushi fun* (kotoran sapi), *usu* (lumpang), *inu* (anjing), *kiji* (burung pegas), *oni* (raksasa), *tanuki* (rakun), *usagi* (kelinci), *yama* (gunung), *momo* (persik), *kibi dan'go* (sejenis kue tradisional Jepang). Selain itu siswa juga belajar tentang 4 musim di Jepang dengan hasil panen yang berbeda setiap musimnya. Misalnya buah persik pada musim panas, buah kesemek pada musim gugur. Begitu juga dengan budaya kuliner berupa jajanan khas Jepang, *kibi dan'go*.

Pada kegiatan kedua siswa menyimak dongeng *Junishi no Hajimari*, *Omusubi Kororin* dan *Tsuru no On'gaeshi*. Dalam dongeng kali ini siswa juga belajar tentang onomatope dari beragam suara binatang dalam bahasa Jepang. Siswa terlihat sangat senang saat menirukan onomatope suara binatang yang unik dan berbeda dengan bahasa Indonesia. Seperti suara anjing (*wan-wan*), kucing (*nya-nya*) kambing (*mee-mee*), tikus (*chuu-chuu*), ayam (*kokkekoko*), babi (*buubuu*). Selain itu siswa juga belajar membuat *oritsuru* (origami berbentuk burung bangau) dan juga makna burung bangau dalam budaya Jepang. Burung bangau melambangkan panjang umur, perdamaian, kesucian dan juga kebahagiaan. Jepang juga punya tradisi melipat 1000 burung bangau (*senba tsuru*) untuk memohon pemulihan kesehatan dan perdamaian. Melalui dongeng kali ini, siswa belajar tentang sifat-sifat

SIMPULAN

Secara keseluruhan siswa dapat memahami isi cerita masing-masing dongeng dengan sangat baik. Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan siswa untuk membedakan karakter masing-masing tokoh dalam dongeng tersebut. Selain itu,, siswa juga sangat antusias setiap kali

baik seperti sikap menghormati yang lebih tua, jujur, disiplin, menepati janji, membalas kebaikan dan juga sikap mandiri.

Hal lain yang mendukung antusiasnya siswa mengikuti kegiatan adalah adanya selingan berupa *ice breaking*. *Ice breaking* yang diberikan masih memiliki keterkaitan dengan pembelajaran bahasa Jepang karena menggunakan kosakata bahasa Jepang. *Ice breaking* diberikan tidak hanya untuk mengembalikan konsentrasi siswa, tetapi juga dilakukan saat jeda sebelum kerja kelompok untuk mengakrabkan sesama anggota kelompok yang berasal dari kelas yang berbeda. *Ice breaking* dilakukan dengan melibatkan gerakan psikomotor, mengikuti instruksi berbahasa Jepang seperti yang berhubungan dengan posisi/letak. Selain itu, juga ada *ice breaking* berupa menirukan suara binatang dalam bahasa Jepang.

Pada setiap akhir sesi, siswa diberikan kuis berupa nama-nama dan karakter/sifat dari tokoh-tokoh yang muncul dalam dongeng, kosakata bahasa Jepang dan juga berupa nama makanan, nama buah dalam bahasa Jepang. Siswa sangat bersemangat menjawab kuis karena bagi siswa yang dapat menjawab dengan benar diberikan hadiah. Hadiah tidak dipilih, tetapi diundi dengan cara mengambil hadiah dalam keadaan matanya ditutup. Hasil kuis menunjukkan siswa telah memahami isi cerita, tokoh cerita, sifat/karakter masing-masing tokoh dengan sangat baik. Pada akhir kegiatan, banyak siswa yang meminta agar kegiatan ini ditambah lagi.

diberikan pertanyaan dalam bentuk kuis dan mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Sehingga hampir setiap siswa mendapatkan hadiah sebagai *reward* dalam menjawab pertanyaan. Antusiasme siswa juga ditunjukkan dengan semangatnya siswa mengikuti kegiatan, walau waktu sudah habis. Hal ini sangat

didukung oleh pemilihan *kamishibai* dan materi berupa dongeng Jepang.

Penggunaan *Kamishibai* dalam mendongeng sangat membantu memudahkan siswa untuk memahami isi cerita, serta memiliki daya tarik untuk memotivasi siswa tetap fokus pada cerita. Hal ini disebabkan karena penggunaan tampilan gambar yang lucu dan sesuai dengan anak-anak seusia mereka. Sehingga memudahkan siswa untuk mengenali sifat masing-masing tokoh dalam cerita dan kaitannya dengan nilai karakter yang terdapat dalam Profil Pelajar Pancasila.

Penggunaan dongeng Jepang sangat membantu siswa untuk memberikan gambaran berupa nilai-nilai karakter dari tokoh-tokoh cerita yang bersifat universal, pengembangan kompetensi berkebhinekaan global. Sekaligus juga memotivasi belajar bahasa Jepang dan aspek budaya Jepang.

DAFTAR RUJUKAN

- 寶櫛久美子. 2015. 紙芝居研究の現状と課題. *Journal of Child Study*, Vol. 21., July 2015. https://www.jstage.jst.go.jp/article/jchildstudy/21/0/21_185/pdf-char/ja
- IKAJA (The International Kamishibai Association of Japan) <https://www.kamishibai-ikaja.com/kamishibai.html>
- Nanda, Dilla Dwi. 2021. Moral Value and Character Building Education in Folklore from Central Java “Timun Mas”. *Journal of Languages and Language Teaching*. Vol. 9, No.1. Januari 2021. Diakses dalam <http://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/jollt/index> pada tanggal 28 Maret 2024.
- Oguma, Makoto. 2015. The Study of Japan through Japanese Folklore Studies. *Japanese Review of Cultural Anthropology*, Vol. 16, 2015.
- Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. 2021. Pusat Asesmen dan Pembelajaran Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Jakarta 2021. <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/>
- Profil Pelajar Pancasila. Direktorat Sekolah Dasar, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/profil-pelajar-pancasila>
- Sakban, Abdul. 2023. Character Education and Priority for National Character Development in Indonesia. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*. Vol.9, No.3: September 2023. pp. 794-807. <https://doi.org/10.33394/jk.v9i3.7843>
- 正司顯好.2009. 教育における紙芝居の可能性を考える—幼小連携を基軸として—.小池学園研究紀要 No.13.
- Wibowo, Robi. 2016. Unconscious Structures in the Japanese Folk Tales Hebi no Yomeiri, Hata no Koukou, Tsuru no On’gaeshi, and Tanabata. *Humaniora*. Volume 28. Number 2. June 2016. <https://jurnal.ugm.ac.id/jurnal-humaniora/article/view/16399>
- ヨウ・カイエン. 2015. 日本昔話とその研究. 日本語・日本文化研修プログラム研修レポート集, 22期: 20. <https://ir.lib.hiroshima-u.ac.jp/00038815>
- 佐々木由美子. 2023. 保育における紙芝居の動向—1945年以降を中心に—. 東京未来大学研究紀要. Vol.16. https://www.jstage.jst.go.jp/article/tfu/16/0/16_53/pdf-char/en
- Visi dan Misi Pendidikan Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://www.kemdikbud.go.id/main/index.php/tentang-kemdikbud/visi-dan-misi>