

**SOCIAL STORIES WAYANG PUNAKAWAN SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN
KARAKTER ANAK USIA DINI**

Listyo Yuwanto, Cyntia Maria, Sonya Septine, & Meliawati Santoso

Fakultas Psikologi Universitas Surabaya
listyo@ubaya.ac.id / yuwanto81@gmail.com

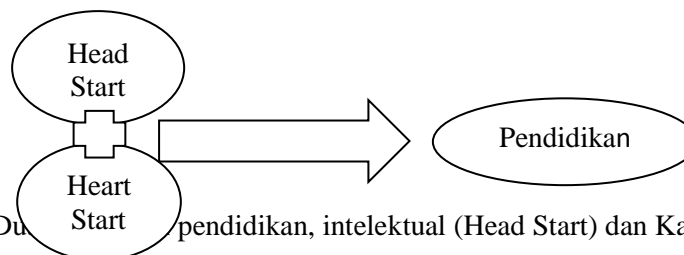
Abstrak. *Social stories* Punakawan merupakan media pendidikan karakter anak usia dini berbasis kearifan lokal dengan keunikan a) cerita pendek memuat karakter positif dalam kehidupan sehari-hari, b) konkret dan lucu menggunakan media wayang kulit punakawan memungkinkan interaksi secara langsung dengan anak-anak melalui dialog dan sentuhan fisik, c) mengandung sisipan permainan dan tembang/lagu tradisional bermuatan karakter. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif bertujuan menggambarkan proses *social stories* punakawan dan mengevaluasi kemanfaatan *social stories* Punakawan untuk pendidikan karakter anak usia dini. Subjek penelitian 14 pendidik anak usia dini di Desa Kepuharjo Cangkringan Sleman dari total 35 pendidik anak usia dini yang telah mendapatkan pelatihan dan menerapkan *social stories* Punakawan sebagai media pendidikan karakter anak usia dini. Kemanfaatan *social stories* punakawan diukur menggunakan *self report* secara kualitatif terdiri atas a) kesulitan yang dialami saat memberikan *social stories* punakawan, b) manfaat metode *social stories* untuk pendidikan karakter anak usia dini, c) perubahan perilaku sebelum dan setelah mendapatkan *social stories* punakawan. Hasil penelitian menunjukkan 11 (78,6%) subjek menyatakan tidak mengalami kesulitan dalam memberikan *social stories* punakawan, dan 3 (21,4%) mengalami kesulitan. Seluruh pendidik anak usia dini menyatakan *social stories* memberikan manfaat dengan indikasi adanya perubahan perilaku anak sebelum dan setelah mendapatkan *social stories* punakawan. Beberapa hal yang mendukung kemanfaatan *social stories* Punakawan sebagai media pendidikan karakter : a) Kesesuaian konteks punakawan dan budaya anak-anak usia dini, b) kreativitas pendidik anak usia dini dalam menyampaikan *social stories* punakawan, c) cerita yang dirancang sesuai kehidupan sehari-hari anak usia dini, dan d) kesesuaian metode dengan tahapan perkembangan kognitif anak usia dini. Saran yang dapat diberikan a) perlu adanya penyesuaian *social stories* punakawan anak-anak usia dini dengan latar belakang budaya yang berbeda (misalnya bahasa, konteks cerita), b) perlu adanya pengembangan alat ukur kemanfaatan *social stories* secara kuantitatif, dan c) perlunya alternatif media wayang sehingga *social stories* punakawan tetap dapat diterapkan.

Kata Kunci : Pendidikan karakter, *social stories* punakawan, anak usia dini

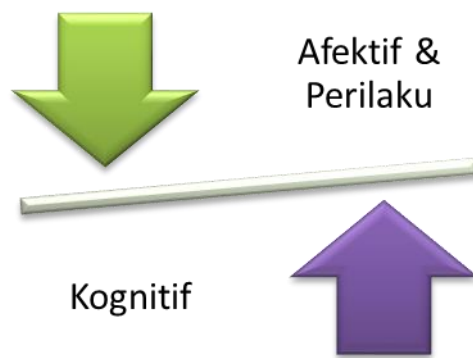
A. Pendahuluan

Pendidikan tidak hanya menitikberatkan pada pengembangan area kognitif atau intelektual namun juga pengembangan afeksi. Harus terjadi keseimbangan antara pendidikan

intelektual dan pendidikan karakter untuk terjaminnya generasi penerus bangsa yang berkarakter. Bentuk pendidikan dan perlunya keseimbangan pendidikan intelektual dan karakter diilustrasikan pada gambar 1 dan 2.



Gambar 1. Hubungan antara pendidikan, intelektual (Head Start) dan Karakter (Heart Start)



Gambar 2. Perlunya keseimbangan pendidikan kognitif dan karakter

Pendidikan karakter menekankan pada pembentukan ataupun pengembangan karakter positif, kemampuan sosial dan emosi individu (Richardson, Tolson, Huang, & Lee, 2009). Beberapa bentuk karakter positif antara lain berpikir kritis, kejujuran, keadilan, bertanggungjawab, komitmen untuk pengembangan karakter positif lainnya (Battistich, Schaps, Watson, Solomon, & Lewis, 2000).

Usia dini merupakan masa emas (*golden age*) dalam mempelajari sesuatu yang dapat menjadi prediksi keberhasilan/perilaku yang positif anak pada tahap berikutnya. Diharapkan dapat mengembangkan potensi positif anak untuk meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraan bersama dengan dimilikinya karakter yang bertanggungjawab, disiplin, jujur, peduli, serta tangguh.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 13 Tahun 2005 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan non formal (Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2010). Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia memiliki batasan usia yaitu pendidikan bagi anak-anak berusia 0-6 tahun (Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2011). Aplikasinya dalam pendidikan karakter anak usia dini harus disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini yang meliputi proses belajar, bentuk stimulasi, ataupun target belajar yang ditetapkan. Karakteristik anak usia dini berada pada tahap perkembangan kognitif konkret praktis sehingga membutuhkan media pembelajaran yang bersifat konkret.

Salah satu cara pendidikan karakter melalui *social stories* Punakawan yang dikembangkan Yuwanto (2012). *Social stories* Punakawan merupakan media pendidikan karakter anak usia dini berbasis kearifan lokal dengan keunikan a) cerita pendek memuat karakter positif dalam kehidupan sehari-hari, b) konkret dan lucu menggunakan media wayang kulit punakawan memungkinkan interaksi secara langsung dengan anak-anak melalui dialog dan sentuhan fisik, c) mengandung sisipan permainan dan tembang/lagu tradisional bermuatan karakter.

B. Kajian Pustaka Social Stories

Rangkaian cerita pendek yang dibuat dengan memperhatikan sudut pandang siswa. Dalam cerita tersebut terdapat instruksi-instruksi perilaku positif. Terdiri atas 4-6 kalimat pendek yang menggambarkan informasi mengenai suatu situasi sosial, kemungkinan reaksi orang lain dalam situasi tersebut dan pernyataan direktif mengenai respon sosial yang diharapkan ataupun yang seharusnya dilakukan. Memberikan informasi mengenai sesuatu yang terjadi pada suatu situasi, penyebabnya, dan apa yang seharusnya dilakukan yang dirancang/dibuat disesuaikan batasan tingkat perkembangan individu (Gray & Garand, sitat dalam Crozier & Rileo, 2005; Thieman & Goldstein, 2001). *Social stories* dapat disajikan dalam bentuk Teks /Bacaan dan dapat dipadukan dengan gambar sederhana, *clip art* atau foto untuk mendukung pemahaman anak-anak. Dapat

dikombinasikan dengan boneka dalam penyampaiannya sehingga menjadi lebih konkret dan menarik minat bagi anak-anak

Social Stories Punakawan Sebagai Media Pendidikan Karakter Anak Usia Dini

Cerita dalam *social stories* ini bukan seperti cerita pewayangan pada aslinya karena cerita asli masih kompleks untuk dipahami anak usia dini. Pendidikan karakter akan disesuaikan dengan konteks kehidupan sehari-hari dan nilai-nilai moral yang pernah ditemui anak-anak. Hal ini memungkinkan proses belajar anak-anak yang melibatkan asimilasi (anak-anak merespon sesuai dengan pengetahuan sebelumnya yang telah dimiliki) dan akomodasi (anak-anak menyerap pengetahuan baru tentang karakter).

Karakteristik Punakawan

Dalam proses pembuatan *social stories*, tidak dapat dilepaskan dari karakteristik tokoh wayang yang kerap kali dikaitkan dengan nilai-nilai moral dan nilai luhur budaya Jawa yang mendasari sikap dalam kehidupan sehari-hari. *Social stories* punakawan menjadi lebih terlihat menggambarkan budaya bangsa karena dipadukan dengan menggunakan lagu dan permainan tradisional

Punakawan adalah karakter yang unik dan khas dalam pewayangan Indonesia. Mereka melambangkan orang kebanyakan. Karakternya memuat bermacam-macam peran seperti penasihat para ksatria, penghibur, kritis sosial, badut bahkan sumber kebenaran dan kebijakan. Jika melihat ke latar belakang karakter-karakter Punakawan, mereka asalnya adalah orang-orang yang menjalani *metamorfosis* (perubahan karakter yang berangsur-angsur) hingga menjadi sosok yang sederhana namun memiliki kedalaman ilmu yang luar biasa.

Semar digambarkan dengan bentuknya yang samar-samar dan bermuka pucat. Karakter semar menyimbolkan kesederhanaan, kejujuran, menyayangi orang lain, tidak terlalu senang ketika mendapatkan kebahagiaan dan tidak terlalu

sedih ketika mendapatkan kesulitan. Gareng digambarkan sebagai figur yang tidak lengkap bagian tubuhnya seperti adanya kekurangan pada bagian kaki, tangan, dan matanya. Karakter Gareng adalah selalu berhati-hati dalam hidup menjaga perkataan dan perbuatan. Figur Petruk digambarkan dengan bagian-bagian tubuh yang panjang sebagai simbol berpikir panjang sebelum berperilaku dan sabar dalam menjalani kehidupan. Bagong memiliki bentuk seperti Semar namun berwarna hitam sebagai simbol kesederhanaan, kesabaran, dan selalu melakukan refleksi terhadap perilaku.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif bertujuan menggambarkan proses *social stories* punakawan dan mengevaluasi kemanfaatan *social stories* Punakawan untuk pendidikan karakter anak usia dini. Subjek penelitian 14 pendidik anak usia dini di Desa Kepuharjo Cangkringan Sleman dari total 35 pendidik anak usia dini yang telah mendapatkan pelatihan dan menerapkan *social stories* Punakawan sebagai media pendidikan karakter anak usia dini.

Kemanfaatan *social stories* punakawan diukur menggunakan *self report* secara kualitatif terdiri atas a) kesulitan yang dialami saat memberikan *social stories* punakawan, b) manfaat metode *social stories* untuk pendidikan karakter anak usia dini, c) perubahan perilaku sebelum dan setelah mendapatkan *social stories* punakawan. Analisis data yang terkumpul dilakukan dengan menggunakan analisis frekuensi.

D. Diskusi dan Bahasan

Langkah-langkah dalam membuat *social stories* untuk pendidikan karakter anak usia dini sebagai berikut :

1. Lakukan pengamatan (observasi) terhadap perilaku anak-anak usia dini dalam kehidupan sehari-hari. Melalui observasi tersebut dapat ditentukan karakter positif atau negatif yang ditampilkan anak dalam bentuk perilaku. Karakter yang diperoleh melalui hasil observasi menjadi dasar penyusunan *social stories*.

2. Susunlah *social stories* dalam bentuk rancangan (*script*) dalam bentuk dialog.
3. Satu *script social stories* harus mengandung 1 karakter yang akan disampaikan.
4. *Social stories* yang dibuat disesuaikan dengan karakter masing-masing tokoh punakawan. Maksudnya jika karakter positif yang hendak ditanamkan maka disesuaikan dengan tokoh punakawan yang memiliki karakter positif.
5. Dalam *social stories* usahakan terjadi dialog antara pembawa *social stories* dan anak-anak usia dini. Sehingga dalam *script* harus terdapat bagian yang memungkinkan terjadinya interaksi.
6. Buatlah narasi sebagai penutup memuat rangkuman karakter yang ditanamkan.

Panduan menerapkan *social stories* Punakawan untuk pendidikan karakter bagi anak usia dini sebagai berikut :

1. Pemateri tidak dituntut untuk menjadi dalang sehingga saat menerapkan *social stories* Punakawan dapat melibatkan beberapa. Satu orang dapat memainkan satu tokoh punakawan.
2. Materi *social stories* dapat diterapkan dengan menggunakan panggung boneka ataupun tanpa panggung boneka. Agar lebih menarik dapat menggunakan panggung boneka dengan suasana riang, hal ini dapat dicapai dengan cara menggunakan panggung dengan warna-warna cerah. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak-anak usia dini yang memiliki ketertarikan terhadap warna-warna cerah.
3. Saat memberikan materi dapat disertai dengan alunan musik yang sesuai. Secara ideal musik yang dipilih adalah musik gamelan ataupun musik anak-anak. Volumennya tidak terlalu keras karena sifatnya hanya pengiring dan jangan sampai mengaburkan suara dari pemberi materi *social stories*. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak-anak usia dini yang mudah beralih

perhatiannya dari suatu objek ke objek yang lain.

4. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penyampaian *social stories* Punakawan adalah suara harus jelas, cerita ringkas, tidak bertumpuk-tumpuk, memuat kondisi kehidupan sehari-hari yang dijumpai anak-anak usia dini, satu cerita menekankan satu karakter yang ditanamkan, alur cerita sistematis.

Hasil penelitian menunjukkan 11 (78,6%) subjek menyatakan tidak mengalami kesulitan dalam memberikan *social stories* punakawan, dan 3 (21,4%) mengalami kesulitan. Subjek yaitu guru anak usia dini yang menyatakan mengalami kesulitan disebabkan tidak memiliki wayang kulit punakawan sehingga ketika hendak memberikan materi kepada anak usia dini harus meminjam terlebih dahulu kepada gugus. Kesulitan yang dialami pendidik anak usia dini ini dapat dikategorikan sebagai hambatan teknis yaitu kurangnya fasilitas penunjang dilakukannya *social stories* punakawan sebagai media pendidikan karakter anak usia dini.

Seluruh pendidik anak usia dini menyatakan *social stories* memberikan manfaat dengan indikasi adanya perubahan perilaku anak sebelum dan setelah mendapatkan *social stories* punakawan. Perubahan perilaku meliputi perilaku menolong, menjaga kebersihan, menghormati orang lain, dan lebih disiplin dalam belajar.

E. Simpulan, Saran, dan Keterbatasan Penelitian

Social stories punakawan dapat digunakan sebagai media alternatif untuk pendidikan karakter anak usia dini. Beberapa hal yang mendukung kemanfaatan *social stories* Punakawan sebagai media pendidikan karakter : a) Kesesuaian konteks punakawan dan budaya anak-anak usia dini, b) kreativitas pendidik anak usia dini dalam menyampaikan *social stories* punakawan, c) cerita yang dirancang sesuai kehidupan sehari-hari anak usia dini,

dan d) kesesuaian metode dengan tahapan perkembangan kognitif anak usia dini. Saran yang dapat diberikan a) perlu adanya penyesuaian *social stories* punakawan anak-anak usia dini dengan latar belakang budaya yang berbeda (misalnya bahasa, konteks cerita), b) perlu adanya pengembangan alat ukur kemanfaatan *social stories* secara kuantitatif, dan c) perlunya alternatif media wayang sehingga *social stories* punakawan tetap dapat diterapkan.

Referensi

- Battistich, V., Schaps, E., Watson, M., Solomon, D., & Lewis, C. (2000). Effects of the child development project on students' drug and other problem behaviors. *Journal of Primary Prevention, 21*, 75-99.
- Crozier, S. & Sileo, N. M. (2005). Encouraging positive behavior with social stories. *Teaching Exceptional Children, 37*(6), 26-31.
- Richardson, R.C., Tolson, H., Huang, T.Y., & Lee, Y.S. (2009). Character education : Lessons for teaching social and emotional competence. *Children & Schools, 31*(2), 71-78.
- Sanchez, T.R. (2006). The man who could have been king : A storyteller's guide for character education. *Journal of Social Studies Research, 30*(2), 3-9.
- Thiemann, K. S., & Goldstein, H. (2001). Social stories, written text cues, and video feed back: Effects on social communication of children with autism. *Journal of applied behavior analysis, 34*(4), 425-446.
- Yuwanto, L. (2012). Ruang Pertemuan Dusun Jambu : Asal Ide Pendidikan Karakter Melalui Punakawan. Dalam L. Yuwanto & K. Batuadji (Eds.). *Untaian bunga-bunga kesadaran dan butir-butir mutiara pencerahan : Kumpulan catatan reflektif kami di Merapi* (pp 14-16). Jakarta : Dwiputra Pustaka Jaya.
- Yuwanto, L. (2012). Pengungsi Merapi dan Etika Hidup Orang Jawa. Dalam L. Yuwanto & K. Batuadji (Eds.). *Untaian bunga-bunga kesadaran dan butir-butir mutiara pencerahan : Kumpulan catatan reflektif kami di Merapi* (pp 74-81). Jakarta : Dwiputra Pustaka Jaya.
- Yuwanto, L. (2012). Social Stories Punakawan. Dalam L. Yuwanto (Ed.). *Social stories ala punakawan : Media pendidikan karakter anak usia dini* (pp 23-27). Jakarta : Dwi Putra Pustaka Jaya.