

## Efektivitas Teknik *Storytelling* Menggunakan Media Wayang Topeng Malang untuk Meningkatkan Karakter *Fairness* Siswa

**Yuanita Dwi Krisphianti**

Universitas Nusantara PGRI Kediri  
Jl. K.H. Achmad Dahlan No. 76, Kota  
Kediri, Jawa Timur, Indonesia  
Email: ju.wahyu@gmail.com

**Nur Hidayah**

Universitas Negeri Malang  
Jl. Semarang No. 5 Kota Malang,  
Jawa Timur, Indonesia  
Email: nurhidayahum@yahoo.com

**Moh. Irtadji**

Universitas Negeri Malang  
Jl. Semarang No. 5 Kota Malang,  
Jawa Timur, Indonesia  
Email: ir\_ta\_dji@yahoo.com

This study aims to determine the effectiveness of storytelling technique using Malang mask puppets media to enhance the fairness of elementary school students' character. The research design is true experiment with pretest-posttest one-group designs. The subject of research was ten students of grade VI Elementary School in Malang determined through the random assignment technique. Data collection instruments used questionnaires of character fairness and observation guidelines. Data analysis technique was used to test the effectiveness of the Storytelling technique using Wilcoxon test. The results of data analysis shows significant value ( $\text{sig} 0.005 > 0.05$ ), which means that the hypothesis is accepted. So we can conclude that storytelling technique using a Malang mask media can improve effectively the character of fairness of grade VI elementary school students. The results of this study is useful for elementary school teachers and guidance and counseling teachers as an alternative to an effective technique to develop character fairness of elementary school students.

**Keywords:** fairness character, storytelling, Malang mask puppets

Penelitian ini bertujuan mengetahui efektivitas teknik *storytelling* menggunakan media wayang topeng Malang untuk meningkatkan karakter *fairness* siswa sekolah dasar. Desain penelitian yang digunakan *true experiment* dengan jenis *pretest-posttest one group designs*. Subjek penelitian sepuluh siswa kelas VI SDI di Kota Malang yang ditentukan melalui teknik *random assignment*. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket karakter *fairness* dan pedoman observasi. Teknik analisis data untuk menguji keefektifan teknik *storytelling* menggunakan uji *wilcoxon*. Hasil analisis data menunjukkan nilai *significance* ( $\text{sig} 0.005 < 0.05$ ), yang memiliki arti bahwa hipotesis diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa teknik *storytelling* menggunakan media topeng Malang efektif untuk meningkatkan karakter *fairness* siswa kelas VI sekolah dasar. Hasil penelitian ini bermanfaat bagi guru sekolah dasar maupun guru bimbingan dan konseling sebagai alternatif strategi dalam mengembangkan karakter *fairness* siswa sekolah dasar.

**Kata kunci:** karakter *fairness*, *storytelling*, wayang topeng Malang

### Pendahuluan

Sikap merupakan salah satu dari kompetensi utama yang menjadi standar kompetensi lulusan dalam pendidikan. Sikap memiliki beberapa karakter yang harus dikembangkan. Salah satunya adalah karakter terhadap sesama. Karakter terhadap sesama adalah perilaku individu yang memperlakukan individu lain tanpa membedakan. Karakter cinta terhadap sesama disebut juga dengan karakter *fairness*. *Fairness* memiliki arti menghargai kesetaraan antar individu, bermain sesuai peran atau taat akan aturan yang berlaku, tidak suka memanfaatkan kelemahan orang lain untuk keuntungan pribadi, dan

bersikap transparan serta adil terhadap sesama (Josepshon, 2006).

SD Islam Malang merupakan salah satu sekolah yang menerapkan pendidikan karakter pada aktivitas sekolah sejak tahun 2009. Terdapat delapan cinta karakter yang telah dikembangkan dan menjadi identitas pendidikan di SDI Malang. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap delapan guru di SDI Malang yang dilaksanakan pada tanggal 15 dan 16 Desember 2014, diperoleh gambaran bahwa selama lima tahun pelaksanaan pendidikan karakter, ditemukan satu karakter yang belum berkembang secara optimal yaitu karakter cinta sesama. Karakter *fairness* yang tidak berkembang adalah

memilih-milih teman, tidak menggunakan atribut sekolah, suka memanfaatkan teman dengan menyuruh, dan tidak mau mendengarkan orang lain.

Perilaku yang tidak mencerminkan karakter *fairness* telah menimbulkan masalah baru yang muncul di kalangan siswa SDI. Masalah tersebut antara lain siswa tidak punya teman di kelas dan antar kelas, terkucil dari teman sekelas dan antar kelas, terbentuk beberapa “klik” dengan teman tertentu di kelas dan antar kelas, muncul rasa takut, dan lebih memilih berbohong untuk mendapatkan apa yang diinginkan. Masalah-masalah tersebut menandakan bahwa belum berkembangnya karakter *fairness* di lingkungan SDI Malang. Padahal, pada masa sekolah dasar teman sebaya berpengaruh terhadap pembentukan karakter siswa. Hal ini didukung dengan pendapat Slavin (2008: 109) yang mengatakan bahwa ketika duduk di kelas enam sekolah dasar siswa sering membentuk kelompok yang mencakup anak laki-laki maupun anak perempuan, anggota-anggota kelompok sebaya saling mengajari dan berbagi tentang dunia mereka.

Karakter *fairness* yang tidak berkembang dengan baik berdampak kepada perkembangan pribadi dan sosial siswa di masa depan. Secara pribadi siswa menjadi individu yang menang sendiri dan senang berbohong demi keselamatan diri sendiri, sedangkan secara sosial siswa menjadi individu yang sulit mendapatkan teman, sulit beradaptasi pada lingkungan pergaulan, dikucilkan di antara teman, dan menjadi individu yang tidak mempedulikan lingkungan sekitar. Oleh karena dampak yang demikian, maka pengembangan karakter *fairness* di SDI Malang perlu diperhatikan.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian bahwa teknik yang efektif untuk meningkatkan karakter *fairness* siswa sekolah dasar di antaranya, *healingstory* (Burns, 2005), *storytelling* (Andrews dkk, 2009), kegiatan ekstrakurikuler (Shinta, 2013), dan kegiatan jasmani dan olahraga (Winarni, 2008). Di antara keempat teknik yang bisa digunakan untuk meningkatkan karakter *fairness* dan yang sesuai dengan karakteristik subjek adalah teknik *storytelling*.

*Storytelling* merupakan teknik yang sesuai diberikan kepada anak-anak usia delapan sampai dengan dua belas tahun untuk membelajarkan mereka akan pentingnya *fairness*, loyalitas, dan

saling berbagi (Gradel, Gerald, and Mary, 1992). Selama ribuan tahun masyarakat telah mengajarkan prinsip-prinsip utama melalui *storytelling* (Brady, 1997; MacDonald, 1998; Andrews, 2009). Dalam beberapa budaya yang belum mengenal bahasa tulis, *storytelling* adalah satu-satunya cara yang digunakan untuk menyampaikan nilai-nilai dan sejarah budaya tertentu (Egan, 1989; Andrews, 2009). Ketika menggunakan teknik *storytelling*, konselor akan menggunakan berbagai macam cerita yang berisi kandungan makna karakter.

Teknik *storytelling* yang digunakan pada penelitian ini, dilaksanakan dengan mengangkat budaya lokal, yakni menggunakan cerita dan media wayang topeng Malang. Cerita yang digunakan adalah lakon Panji. Lakon Panji merupakan cerita yang mengisahkan tentang perjalanan lelana (tirakat) yang dilakukan oleh seorang putra mahkota Kerajaan Jenggala yang bernama Raden Panji untuk mendapatkan berbagai macam ilmu dan wawasan, sedangkan media wayang topeng yang digunakan adalah wayang topeng Malang tokoh Jeladeh atau di wayang purwa dikenal dengan nama Semar. Wayang topeng tokoh Jeladeh dipilih karena sifat dan sikapnya yang bisa dijadikan panutan dan sebagai tokoh netral dianggap mampu menceritakan makna yang terkandung dalam lakon Panji (Hidajat, 2009).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas teknik *storytelling* menggunakan media wayang topeng Malang untuk meningkatkan karakter *fairness* siswa sekolah dasar. Pada penelitian ini, peningkatan karakter *fairness* pada siswa SDI Malang dikhususkan melalui teknik *storytelling* menggunakan media “wayang topeng Malang” dengan “lakon Panji”. Tokoh Panji yang digunakan pada *storytelling*, dapat dijadikan sebagai contoh dan panutan bagi siswa karena salah satu karakter yang dimiliki “Panji” mencerminkan karakter *fairness*. Karakter *fairness* siswa perlu untuk dikembangkan, jika tidak berkembang dengan baik berdampak kepada perkembangan pribadi dan sosial siswa di masa depan. Hasil penelitian ini bermanfaat bagi guru sekolah dasar maupun guru bimbingan dan konseling sebagai alternatif teknik yang efektif untuk mengembangkan karakter *fairness* siswa sekolah dasar.

## TEKNIK *STORYTELLING* MENGGUNAKAN MEDIA WAYANG TOPENG MALANG, KARAKTER *FAIRNESS*

### Kajian Literatur

#### *Fairness*

*Fairness* atau keadilan yang secara umum dikenal dengan istilah isu-isu kesetaraan, ketidakberpihakan, proporsionalitas, keterbukaan dan proses hukum. Sebagian orang akan setuju bahwa tidak adil ketika memberikan hukuman yang tidak sesuai dengan perbuatan atau yang tidak konsisten. Konsep dasar dari keadilan memang terlihat sangat sederhana dan bahkan intuitif, namun untuk menerapkan dalam kehidupan sehari-hari akan sangat sulit. Setiap individu memiliki konsep keadilan berdasarkan nilai etika yang dianut. Adanya sebuah perdebatan terkadang merupakan pertahanan dari konsep keadilan yang dianut oleh individu tertentu. Akan tetapi, pada dasarnya keadilan merupakan kepatuhan terhadap standar yang seimbang dan tanpa relevansi dengan perasaan sendiri atau kecenderungan (John Rawls, 1999). Josephson (2006) menyatakan bahwa, *fairness* memiliki arti yakni menghargai kesetaraan antar individu, bermain sesuai peran atau taat dengan aturan yang berlaku, tidak suka memanfaatkan kelemahan orang lain untuk kepentingan pribadi, dan bersikap transparan serta adil terhadap sesama.

*Fairness* memiliki arti memperlakukan orang lain dengan pantas, tidak memihak dan benar. Dengan karakter *fairness* individu akan terdorong menjadi lebih berpikir terbuka dan jujur berperilaku benar. Anak-anak yang mempunyai karakter *fairness* akan berperilaku dapat mematuhi aturan, bergiliran, berbagi, dan mendengarkan semua pihak secara terbuka sebelum memberi penilaian. Oleh karena itu, individu berpegang pada aturan atau etika yang berlaku. Melalui karakter *fairness*, individu dapat meningkatkan kepekaan moralitas, bersemangat membela orang-orang yang diperlakukan tidak adil, bersikap lebih toleran, beradab, pengertian dan peduli terhadap sesama, serta tumbuh menjadi manusia yang baik.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menarik kesimpulan bahwa karakter *fairness* merupakan bentuk perilaku individu yang ditunjukkan dengan (1) menghargai sesama yakni berteman dengan siapa saja, (2) berperilaku taat aturan yakni patuh terhadap aturan yang berlaku, (3) berperilaku melakukan segala sesuatu sendiri yakni bertanggung jawab atas perilaku yang

dilakukan dan tidak menggunakan orang lain untuk menutupi perilaku salah yang dilakukan, (4) berpikir terbuka yakni senang berdiskusi dan bermusyawarah dengan berbagai pihak yang berbeda pendapat. Karakter *fairness* merupakan karakter yang paling menonjol diantara karakter lain. Karena karakter *fairness* merupakan karakter pendorong individu untuk melakukan kebajikan, menjadi lebih peduli, menghargai dan menghormati sesama, lebih peka dan berempati, serta menjadi manusia yang lebih baik lagi.

#### Perkembangan Siswa SD

Berdasarkan perkembangan kognitif yang diungkapkan oleh Piaget (dalam Slavin, 2008: 51) anak usia tujuh sampai dua belas tahun berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini seorang anak belajar untuk mengembangkan kemampuan bernalar logis dan memahami konservasi, tetapi anak hanya dapat menggunakan kedua kemampuan ini dalam menghadapi situasi yang sudah dikenal. Berkaitan dengan karakter *fairness* pada diri seorang anak, Piaget telah melakukan sebuah penelitian tentang anak-anak melalui permainan kelereng. Hal ini dilakukan Piaget untuk memahami bagaimana anak-anak berpikir dan menyesuaikan konsepsinya mengenai aturan-aturan yang berlaku. Dari penelitian yang dilakukan Piaget didapatkan hasil:

1. Anak-anak disekitar usia 3 tahun, belum mengembangkan permainannya sendiri dan cenderung bermain individual tanpa kerjasama. Anak-anak pada usia ini cenderung menerima aturan tanpa protes pertimbangan terlebih dahulu.
2. Anak-anak usia 3-5 tahun, mulai bermain secara berkelompok, meskipun masing-masing anak menganggap pendapatnya yang paling benar. Anak-anak belum memiliki empati dan belum mampu menempatkan diri dalam pergaulan. Anak-anak pada usia ini cenderung menggunakan aturan dari orang dewasa, meskipun mereka cenderung melanggar aturan tersebut.
3. Anak usia 7-8 tahun, mulai muncul perhatian untuk menyeragamkan aturan permainan meskipun aturan permainannya masih umum dan belum jelas.
4. Anak usia 11-12 tahun, mulai dapat menentukan dan membuat kesepakatan bersama tentang aturan permainan. Anak

sudah dapat melihat bahwa aturan sebagai sesuatu yang bisa diubah dan dibuat berdasarkan kesepakatan.

Penelitian Piaget kemudian dikembangkan oleh Lawrence Kohlberg (1981). Teori Lawrence Kohlberg dikenal dengan istilah tahap perkembangan moral individu Kohlberg (1981) (dalam Gradel, Mary, Gerald, 1992). Terdapat tiga level perkembangan moral yang diungkapkan oleh Kohlberg, yaitu 1) level *preconventional* yakni anak belajar mengenai baik buruknya perilaku melalui konsekuensi dari perilaku yang telah dilakukan (5-7 tahun) dan anak belajar untuk saling berbagi, saling menghargai, dan memahami fairness dan bukan belajar mengenai loyalitas serta *justice* (8-12 tahun), 2) level *conventional* yakni anak belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui perilaku yang dilakukan (13-16 tahun) dan individu sudah mengakui perlunya sebuah tatanan sosial, anak sudah memiliki rasa kewajiban dan tanggung jawab, serta anak menunjukkan rasa hormat terhadap sebuah otoritas/kekuasaan (16+), dan 3) level *postconventional* yakni individu memiliki kesadaran hak-hak asasi manusia, memiliki standar sebuah aturan sosial (dewasa) dan individu memiliki pemikiran moral yang menghormati martabat semua manusia secara umum dan menghormati serta menyadari akan adanya hak-hak manusia (dewasa).

Berkaitan dengan karakter fairness usia anak yang tepat untuk mulai ditanamkan karakter *fairness* adalah pada rentang usia 8-12 tahun dan atau pada tahap *preconventional*. Di Indonesia usia 8-12 tahun merupakan usia siswa Sekolah Dasar (SD) kelas atas yakni kelas 4 sampai kelas 6. Pada tahap ini siswa akan belajar untuk mengetahui dan memahami akan pentingnya saling berbagi, memahami dan mengembangkan *fairness*, serta menghargai sesama.

Karakter *fairness* hendaknya dapat dikembangkan oleh anak ketika mereka berada dalam jenjang sekolah dasar tingkat atas. Hal ini didasarkan oleh teori Adlerian (dalam Gradel, Mary, & Gerald, 1992) yang menyatakan bahwa, lingkungan sosial memiliki peran dalam mempengaruhi kemampuan kognitif (perhatian, persepsi, pola pikir) dan perilaku (kerjasama, saling membantu, berbagi, berkontribusi) siswa. Adler melihat sebuah kelas merupakan tempat dimana siswa bisa membangun

lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Di dalam kelas siswa bisa praktik berhubungan dengan orang lain dan membuat kondisi yang nantinya siswa mendapatkan pemahaman mengenai tujuan dan konsekuensi dari perilaku mereka. Oleh karena itu, teori Adler mendukung teori Piaget dan Kohlberg.

### **Storytelling**

*Storytelling* telah lama dilakukan oleh berbagai kalangan sebagai contoh yaitu oleh orang tua, kakek nenek, keluarga besar, dan bahkan guru dengan maksud dan tujuan tertentu (Burns, 2005: 4). Danandjaya (1986: 83) menyatakan bahwa *storytelling* dilakukan dengan tujuan untuk menyampaikan nilai pelajaran moral kepada orang lain. Melalui *storytelling* orang tua atau guru bisa menyampaikan sebuah pesan yang berisi kandungan karakter terhadap anak-anak dan siswa mereka (Egan, 1989; Andrews, 2009). Hal yang sama diungkapkan oleh Megawangi (dalam Asfandiyar, 2009) bahwa *storytelling* membentuk karakter dan imajinasi anak.

Berdasarkan definisi di atas, peneliti menarik kesimpulan *storytelling* merupakan salah satu teknik yang bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan karakter *fairness*. Hal ini dilihat dari penerapan *storytelling* yang bisa dilakukan di manapun dan kapanpun, isi cerita bisa diubah berdasarkan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai, serta bisa digunakan untuk semua kalangan mulai dari anak-anak sampai orang dewasa.

### **Metode Penelitian**

Rancangan penelitian yang digunakan untuk menjawab permasalahan penelitian ini yaitu rancangan penelitian *true experiment*. Secara khusus desain *experiment* yang digunakan adalah *the pretest-posttest one group designs*. Karakteristik utama dari rancangan ini adalah subjek penelitian diberikan *pretest-posttest*.

Subjek penelitian sepuluh siswa kelas VI SDI Malang yang ditentukan dengan teknik *random assignment* dan ditempatkan pada kelompok eksperimen. Pengumpulan data menggunakan instrumen berupa skala karakter *fairness*. Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji keefektifan teknik *storytelling* dalam meningkatkan karakter *fairness* siswa sekolah

## TEKNIK *STORYTELLING* MENGGUNAKAN MEDIA WAYANG TOPENG MALANG, KARAKTER *FAIRNESS*

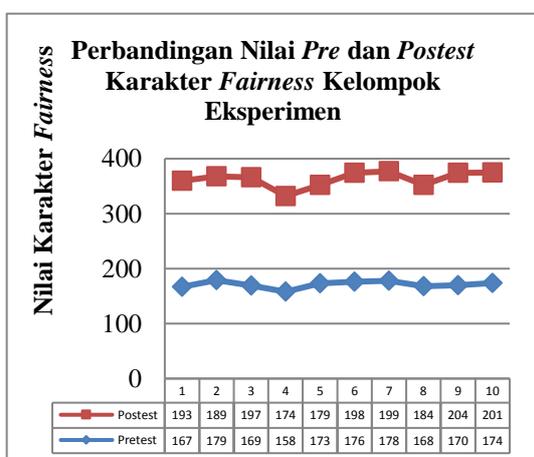
dasar yaitu dengan uji *Wilcoxon*.

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pada kelompok eksperimen, maka didapat hasil peningkatan karakter *fairness* melalui teknik *storytelling*. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada Gambar 2. Berdasarkan Gambar 2, dapat diketahui terjadi peningkatan nilai karakter *fairness* dari sebelum mendapat perlakuan dan setelah mendapat perlakuan. Hasil penelitian dianalisis menggunakan uji *wilcoxon* dengan program SPSS.

Penggunaan analisis statistik menunjukkan hasil *Asymp.Sig*  $0.005 > 0.05$ . Hipotesis dari penelitian ini adalah teknik *storytelling* efektif meningkatkan karakter *fairness* siswa kelas VI siswa SDI Malang. Oleh karena itu, pengambilan keputusan untuk uji hipotesis memperhatikan *output uji wilcoxon* dengan melihat angka probabilitas. Jika nilai *significance (sig)*  $\geq \alpha$ , maka  $H_0$  diterima dan sebaliknya jika *significance (sig)*  $\leq \alpha$ , maka  $H_0$  ditolak.

Berdasarkan hasil uji *wilcoxon* diperoleh nilai *significance (sig)*  $0.005 < 0.05$ , statistik hitung < statistik tabel ( $-2.805 < 10$ ). Berdasarkan dua hal di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yakni teknik *storytelling* efektif untuk meningkatkan karakter *fairness* siswa kelas VI siswa SDI Malang.



*Gambar 2*

Perbandingan *Pretest* dan *Posttest* pada Kelompok Eksperimen

*Storytelling* merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang efektif apabila diterapkan untuk siswa sekolah dasar. Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Egan (dalam Andrews, 2009) bahwa melalui *storytelling* orangtua atau guru bisa menyampaikan sebuah pesan yang berisi kandungan karakter terhadap anak-anak dan siswa mereka. Selain itu didukung oleh Gradel, dkk (1992) bahwa *storytelling* merupakan teknik yang sesuai diberikan kepada anak-anak usia 8-12 tahun untuk membelajarkan mereka akan pentingnya *fairness*, loyalitas, dan saling berbagi.

Penerapan *storytelling* di jenjang pendidikan sekolah dasar dapat diberikan kepada siswa kelas rendah dan kelas tinggi. Menurut Sanders (2013), karakter *fairness* dapat diajarkan kepada siswa di sekolah dasar yakni siswa di kelas bawah dilakukan *storytelling* yang membahas sebuah cerita klasik dan siswa di kelas atas dilakukan *storytelling* yang membahas sebuah cerita mengenai persamaan individu. Dalam kegiatan tersebut, siswa akan berdiskusi mengenai bagaimana bermain sesuai dengan giliran, bermain sesuai dengan peran cerita, berpikir mengenai bagaimana perilaku yang merugikan, dan berpikir sekaligus menerapkan bagaimana caranya untuk menjadi pribadi yang menyenangkan.

Proses pelaksanaan *storytelling* menggunakan media wayang topeng adalah media untuk bisa memberikan motivasi, pesan moral, contoh perilaku positif, dan tempat belajar siswa dengan suasana nyaman, sehingga bisa mengembangkan imajinasi mereka. Hal ini sesuai dengan pendapat Asfandiyar (2009: 19) yang menyatakan bahwa, *storytelling* merupakan suatu proses kreatif anak-anak, didalam proses perkembangannya *storytelling* senantiasa tidak sekedar mengaktifkan aspek-aspek intelektual tetapi juga aspek kepekaan, kehalusan budi, emosi, seni, fantasi, dan imajinasi.

Pelaksanaan *storytelling* menggunakan cerita yang berasal dari budaya daerah, yakni lakon-lakon Panji. Lakon Panji adalah cerita rakyat yang berasal dari daerah Jawa Timur, didalamnya terkandung pesan kehidupan mengenai tingkah laku, sikap, keterampilan, dan pemikiran individu. Apabila lakon Panji ini diceritakan kepada siswa di sekolah dan digunakan sebagai alternatif pendekatan untuk meningkatkan

karakter *fairness*, maka diharapkan dapat memberikan kesan dan pesan mengenai tingkah laku, sikap, keterampilan, dan pemikiran positif bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan karakter *fairness* siswa. Oleh karena itu, lakon Panji juga dapat disebut sebagai *indigenous best practice*.

Menurut Kim, Yang, dan Hwang (2006: 3) bahwa *indigenous* melambangkan sebuah pendekatan yang di dalamnya terkandung, nilai, kepercayaan, dan keyakinan pada konten keluarga, sosial, budaya, dan ekologi. Semua konten tersebut secara tegas digabung menjadi satu dalam sebuah alternatif pendekatan ilmiah. Senada dengan hal tersebut, pengertian yang diungkapkan oleh Kim & Berry (1993; 2006) bahwa, *indigenous* merupakan pendekatan ilmiah yang membahas tentang perilaku atau pikiran individu yang alamiah yang tidak ditransformasikan dari wilayah lain untuk merancang perilaku dan pikiran individu tersebut. Lakon Panji merupakan cerita yang berasal dari daerah Jawa Timur yang juga membahas tentang perilaku atau pikiran individu.

### Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh sebuah kesimpulan bahwa teknik *storytelling* efektif untuk meningkatkan karakter *fairness* siswa kelas VI siswa SDI Malang. Mengangkat cerita atau lakon dari budaya asli daerah terbukti bagus digunakan untuk membantu meningkatkan karakter *fairness* siswa kelas VI Sekolah Dasar. Tentunya sebelum pelaksanaan, lakon yang diangkat harus disesuaikan terlebih dahulu dengan kondisi siswa

Saran bagi guru sekolah dasar maupun guru bimbingan dan konseling agar dapat menggunakan teknik *storytelling* sebagai alternatif dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling, sedangkan saran bagi peneliti selanjutnya yaitu diharapkan dapat menggali cerita-cerita lokal sebagai media pembelajaran dan upaya melestarikan budaya bangsa. Hasil penelitian ini bermanfaat bagi guru sekolah dasar maupun guru bimbingan dan konseling sebagai alternatif strategi dalam mengembangkan karakter *fairness* siswa sekolah dasar.

### Referensi

- Andrews, Dee H., Thomas D. Hull, and Jennifer A. Donahue. (2009). *Storytelling as an Instructional Method: Descriptions and Research Questions. Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning.*
- Asfandiyar, Andi Yudha. (2009). *Cara Pintar Mendongeng.* Bandung: Mizan.
- Burns, George W. (2005). *101 Healing Stories for Kids and Teens: Using Metaphors in Therapy.* London: Wiley & Sons, Inc.
- Cohen, L. Manion, L & Morrison, K. (2007). *Research Methods in Education Sixth edition.* New York: Routledge Taylor & Francis Group. (Online), (<http://www.knowledgeportal.pakteachers.org/.../RESEARCH%20METHOD%20COH>), diakses 24 Juni 2015.
- Creswell, John W. (2012). *Education Research Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research Four Edition.* United States of Amerika: Pearson Education.
- Danandjaja, James. (1986). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, dongeng, dan lain-lain.* Jakarta: Pustaka Grafitipers.
- Gonzales, K.P. (2009). *Using Data to Increase Student Success: A Focus on Diagnosis Principles and Practices of Student Success.* (online), (<http://www.achievethegoal.org/sites/.../files/>), diakses 2 Januari 2015.
- Gradel, Gerald & Mary. (1992). *Promoting Moral Development Through Social Interest in Children and Adolescents.* Individual Psychology. Vol. 48. No.2. Austin: The University of Texas Press. (Online), diakses 10 Januari 2015.
- Hidajat, Robby. (2009). *Struktur, Simbol, dan Makna Wayang Topeng Malang.* Tesis dipublikasikan. Pascasarjana Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta.
- Josephson, Michael. (2006). *Making Ethical Decisions: The Six Pillars of Character.* Josephson Institute. (Online). ([www.josephsoninstitute.com](http://www.josephsoninstitute.com)), diakses 3 Oktober 2014.
- Kim, Yang & Hwang. (2006). *Indigenous and Cultural Psychology Understanding People in Context Series.* New York: Springer

TEKNIK *STORYTELLING* MENGGUNAKAN MEDIA WAYANG TOPENG MALANG,  
KARAKTER *FAIRNESS*

- Science+Business Media, Inc. (Online), (indigenoupsych.org/.../Indigenous%20and%20Cultural%20Psychology), diakses 24 Juni 2015.
- Ralws, John. (1999). *A Theory of Justice*. Unitated State of America: Harvard University Press.
- Sanders, Courtney Carr. (2014). *Weekly Newsletter*. American University School of Kuwait. (Online), (www.America/universityschool/ofkuwait.com), diakses 2 Nopember 2014.
- Shinta, Arundati. (2013). *Studi Kasus Pembangunan Karakter Pada Anak Melalui Pendidikan Ekstra Kurikuler*. Prosiding Seminar Nasional *Parenting*. Fakultas Psikologi Universitas Proklamasi 45 Yogyakarta.
- Slavin, Robert. (2008). *Educational Psychology Theori and Practice eighth Edition* (terjemahan). Jakarta: PT. Indeks.
- \_\_\_\_\_. (2006). *Standar Kompetensi Lulusan untuk Pendidikan Dasar dan Menengah. Permendiknas No. 23 Tahun 2006*. (Online), (ftp://ftp.unm.ac.id/permendiknas-2006/Nomor%2023%20Tahun%20200), diakses 10 Oktober 2014.
- \_\_\_\_\_. (2010). *Full About Topeng Malang*. (Online), (Topengmalang'swordpress.com), diakses 22 Januari 2015.