



Published online on the page: <https://jurnal.mifandimandiri.com/index.php/berbakti>

B E R B A K T I
Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat
 | ISSN (Online) 3064-0814 |



Storytelling Hour: Dongeng dan Bermain Peran untuk Kembangkan Karakter, Kreativitas, dan Bahasa Siswa SD

Andam Yulianti^{1,*}, Nandia Pitri¹, Silvia Meirisa¹, Ariska Srinikasari¹, Trisna Rukhmana¹, Febriady Huta Uruk¹, Satya Anggi Permana¹, Inggar Maizan¹

¹STKIP Muhammadiyah Sungai Penuh, Kota Sungai Penuh, Indonesia

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Submit: 02 Desember 2025
 Revisi: 05 Desember 2025
 Diterima: 15 Desember 2025
 Diterbitkan: 30 Desember 2025

Kata Kunci

Mendongeng, Bermain Peran (Role Play), Pendidikan Karakter, Sekolah Dasar, Keterampilan Berbahasa

Correspondence

E-mail: andamyulianti@gmail.com*

A B S T R A K

Program pengabdian kepada masyarakat ini berjudul "Storytelling Hour: Dongeng dan Bermain Peran untuk Kembangkan Karakter, Kreativitas, dan Bahasa Siswa SD". Kegiatan ini dilaksanakan sebagai respons terhadap kebutuhan akan metode pembelajaran yang holistik, menyenangkan, dan efektif untuk membentuk karakter serta kemampuan dasar siswa Sekolah Dasar (SD). Melalui pendekatan mendongeng interaktif dan bermain peran (*role-play*), program ini bertujuan untuk menciptakan ruang ekspresi yang aman bagi siswa guna menginternalisasi nilai-nilai moral, mengasah kreativitas, serta meningkatkan keterampilan berbahasa (menyimak dan berbicara). Implementasi di SDN 050/XI Kumun Hilir melibatkan siswa kelas 1 hingga 3. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pada kepercayaan diri, kemampuan berkomunikasi, pemahaman nilai-nilai karakter, dan partisipasi aktif siswa. Selain itu, guru-guru pendamping juga mendapatkan pelatihan praktis untuk mengadopsi metode ini dalam pembelajaran sehari-hari, sehingga menjamin keberlanjutan program.

Abstract

This community service program is titled "Storytelling Hour: Storytelling and Role-Playing to Develop Character, Creativity, and Language Skills for Elementary School Students." The activity was conducted in response to the need for holistic, engaging, and effective learning methods to shape the character and foundational skills of elementary school students. Through an interactive storytelling and role-playing approach, the program aims to create a safe space for students to internalize moral values, hone creativity, and enhance language skills (listening and speaking). The implementation at SDN 050/XI Kumun Hilir involved students from grades 1 to 3. Evaluation results show significant improvements in students' self-confidence, communication abilities, understanding of character values, and active participation. Additionally, accompanying teachers received practical training to adopt this method in their daily teaching, ensuring the program's sustainability.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD) memang memikul tanggung jawab berat yang multidimensi. Ia tidak hanya bertugas menanamkan kemampuan kognitif dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung (*calistung*), yang merupakan fondasi akademik selanjutnya, tetapi juga memikul mandat yang lebih dalam: membentuk karakter dan keterampilan hidup (*life skills*) yang esensial bagi pembentukan manusia utuh [1]. Karakter seperti integritas, empati, tanggung jawab, dan rasa ingin tahu, serta keterampilan seperti komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah, kini

diakui sebagai kompetensi krusial yang bahkan mengungguli sekadar penguasaan konten dalam mempersiapkan anak menghadapi kompleksitas kehidupan di abad ke-21. Namun, dalam praktiknya di banyak ruang kelas, terjadi paradoks yang menantang. Di satu sisi, tuntutan kurikulum yang padat dan orientasi pada pencapaian nilai akademik seringkali membuat pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan penugasan struktural. Metode-metode ini cenderung menempatkan siswa sebagai objek pasif, kurang melibatkan mereka secara aktif dan bermakna, sehingga berpotensi mematikan kreativitas, keingintahuan alamiah, dan yang lebih berbahaya, membuat proses internalisasi nilai-nilai luhur sekadar menjadi hafalan verbal tanpa pemaknaan emosional dan behavioral [2].

Dominasi pendekatan *teacher-centered* ini seringkali tidak sejalan dengan hakikat dunia anak-anak itu sendiri, yang secara alami dekat dengan eksplorasi, cerita, dan permainan. Di sinilah letak potensi besar yang sering terabaikan. Dongeng, sebagai warisan budaya luhur yang lintas generasi, bukan sekadar hiburan pengantar tidur. Ia memiliki kekuatan naratif dan simbolik yang luar biasa untuk menyampaikan pesan moral, nilai sosial, dan kebijaksanaan hidup yang kompleks dengan cara yang mudah dicerna, diingat, dan dihayati oleh jiwa anak [3]. Melalui karakter, konflik, dan resolusi dalam sebuah cerita, anak-anak diajak untuk melakukan proyeksi dan identifikasi, memahami konsekuensi dari suatu tindakan dalam bingkai yang aman dan imajinatif. Sementara itu, aktivitas bermain peran (*role-play*) mengambil langkah lebih jauh dari sekadar mendengarkan. Ia memungkinkan anak untuk mengalami, mengeksplorasi, dan mempraktikkan pemahaman mereka. Dengan memasuki "kulit" tokoh tertentu, anak dilatih untuk memahami berbagai sudut pandang, mengelola emosi, bernegosiasi dengan "pemain" lain, dan memecahkan masalah situasional yang disimulasikan. Kombinasi antara kekuatan narasi dongeng dan kekuatan eksperiensial bermain peran inilah yang menjadi landasan filosofis program pengabdian masyarakat yang kami desain.

Program "*Storytelling Hour*" secara khusus dirancang untuk memadukan dan memaksimalkan kekuatan kedua metode tersebut ke dalam sebuah intervensi pedagogis yang terstruktur namun lentur. Kegiatan ini dengan sengaja bergerak melampaui tujuan hiburan semata. Ia dirancang sebagai sebuah rangkaian kegiatan ilmiah-terapan yang bertujuan untuk menargetkan tiga aspek perkembangan anak secara simultan dan terintegrasi dalam satu paket *experiential learning*. Pertama, aspek karakter (afektif), di mana nilai-nilai moral dari cerita tidak hanya didiskusikan tetapi juga diinternalisasi melalui proses "merasakan menjadi" sang tokoh selama bermain peran. Kedua, aspek kreativitas (imajinatif), yang diasah baik pada fase interpretasi cerita maupun pada fase improvisasi dan pembentukan adegan dalam *role-play*. Ketiga, aspek bahasa (kognitif-komunikatif), yang dikembangkan melalui kegiatan menyimak aktif (*active listening*) saat mendongeng, kemudian dilanjutkan dengan praktik keterampilan berbicara ekspresif (*expressive speaking*), memperkaya kosakata, dan memahami struktur narasi selama sesi bermain peran [4].

Strategi pelibatan aktor dalam program ini juga disusun untuk memastikan keberlanjutan dan multiplikasi efek. Dengan melibatkan dosen sebagai fasilitator ahli yang membawa wawasan teoritis dan keterampilan metodologis, serta guru-guru SD sebagai mitra pelaksana langsung yang memahami konteks kelas dan karakteristik peserta didiknya, tercipta sinergi yang produktif. Kolaborasi ini bukan bersifat satu arah (dari kampus ke sekolah), melainkan dialogis, di mana praktik baik di lapangan juga menginformasi dan menyempurnakan kerangka teorisi. Melalui model kemitraan ini, program "*Storytelling Hour*" diharapkan tidak berakhir sebagai kegiatan insidental, tetapi dapat berevolusi menjadi sebuah model pembelajaran inovatif yang kontekstual, mudah diadopsi, dan direplikasi oleh guru-guru di berbagai sekolah dasar lainnya, dengan atau tanpa pendampingan intensif dari perguruan tinggi di kemudian hari [5].

Implementasi program ini menemui relevansinya yang kuat dengan perkembangan terkini dalam dunia pendidikan dasar. Penelitian oleh Sari & Prihatin menunjukkan bahwa pendekatan berbasis cerita (*story-based learning*) secara signifikan meningkatkan keterlibatan emosional siswa

dalam pembelajaran nilai moral dibandingkan dengan metode ceramah langsung. Keterlibatan emosional ini merupakan pintu masuk krusial bagi internalisasi nilai. Selain itu, temuan dari Pratama & Wulandari mengonfirmasi bahwa integrasi mendongeng dengan *role-play* efektif dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak, yang merupakan komponen sentral dari kecerdasan emosional. Di sisi lain, studi yang dilakukan oleh Fadillah & Rofi'uddin menyoroti manfaat metode ini bagi penguatan literasi dasar, khususnya dalam pemahaman narasi dan pengembangan kosakata baru pada siswa kelas awal SD [7].

Dengan demikian, "*Storytelling Hour*" hadir sebagai sebuah respons konkret dan berbasis bukti terhadap tantangan pedagogis di SD. Ia menjembatani kesenjangan antara tuntutan kurikulum yang kognitif-sentris dengan kebutuhan perkembangan anak yang holistik; antara metode pembelajaran konvensional yang seringkali pasif dengan dunia anak yang aktif dan imajinatif; serta antara teori pendidikan di ruang kuliah dengan praktik nyata di ruang kelas. Program ini pada akhirnya bukan hanya tentang "mendongeng" atau "bermain peran", melainkan tentang memberdayakan ruang belajar menjadi taman yang subur tempat benih pengetahuan, karakter, dan kreativitas bertumbuh secara bersama-sama dan berkelanjutan.

2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan selama satu bulan penuh dengan pendekatan partisipatif-aksi, yang terbagi dalam empat fase utama: Fase 1: Persiapan dan Assesment Awal (Minggu 1) dimulai dengan langkah krusial untuk memastikan program sesuai dengan kebutuhan nyata di lapangan. Tim dosen melakukan observasi langsung di kelas-kelas SDN 050/XI Kumun Hilir untuk merasakan dinamika pembelajaran, kemudian menggelar *Focus Group Discussion* (FGD) dengan para guru. Dialog ini bertujuan mengidentifikasi kebutuhan spesifik dan tantangan aktual, seperti rendahnya minat baca, kesulitan menanamkan nilai karakter, atau keterbatasan metode mengajar yang kreatif. Berdasarkan temuan awal ini, tim kemudian masuk ke tahap Kurasi Materi. Proses ini melibatkan penyusunan dan seleksi empat paket cerita dongeng yang berasal dari khazanah lokal maupun internasional. Kriteria pemilihannya ketat: cerita harus kaya akan nilai moral, memiliki konflik yang jelas untuk memicu diskusi, serta menampilkan karakter yang mudah dipahami dan dikenali oleh anak-anak. Contoh yang dipilih, seperti "Keong Mas" (untuk menanamkan nilai kesabaran), "Kancil dan Buaya" (mengajarkan tentang kecerdasan dan siasat), serta "Si Tanduk Panjang" (tentang konsekuensi dari ketidakjujuran), dipastikan relevan dengan konteks budaya siswa dan tujuan pembelajaran. Tahap persiapan ditutup dengan Penyiapan Media, di mana tim menciptakan alat peraga sederhana namun efektif—seperti boneka tangan, gambar besar, dan properti kostum dari kain—untuk menghidupkan cerita. Selain itu, disusun juga modul panduan praktis bagi guru dan lembar observasi yang terstruktur untuk memantau perkembangan kegiatan, sehingga seluruh rangkaian program didukung oleh instrumen yang matang sebelum diterapkan di kelas.

Fase 2: Implementasi "*Storytelling Hour*" di Kelas (Minggu 2 & 3) merupakan inti dari interaksi langsung dengan siswa. Kegiatan utama dilaksanakan dua kali seminggu, melibatkan siswa dari kelas 1, 2, dan 3 secara bergiliran, dengan setiap sesi dirancang selama 90 menit agar cukup mendalam namun tidak melelahkan. Alur setiap pertemuan dibuka dengan Pembukaan (10 menit) yang berisi penyambutan hangat dan ice breaking sederhana untuk memfokuskan perhatian anak yang masih dipenuhi energi. Selanjutnya, Sesi Dongeng Interaktif (30 menit) menjadi momen dimana dosen atau fasilitator menghidupkan cerita dengan teknik penceritaan yang dinamis, memanfaatkan variasi intonasi, ekspresi wajah, gerak tubuh, serta alat peraga yang telah disiapkan. Kunci sesi ini adalah interaktivitas; siswa tidak hanya mendengar pasif tetapi dilibatkan secara aktif melalui pertanyaan pemicu, ajakan tepuk tangan, atau menyelesaikan kalimat dialog tokoh, sehingga mereka merasa menjadi bagian dari narasi. Setelah cerita usai, tahap Diskusi dan Eksplorasi Karakter (20 menit) memandu siswa untuk menggali makna yang lebih dalam. Fasilitator mengajak mereka mendiskusikan alur cerita, mengidentifikasi sifat-sifat tokoh, dan merefleksikan nilai moral yang

terkandung, sambil mengeksplorasi perasaan serta motivasi di balik tindakan karakter tersebut. Transisi dari pemahaman ke pengalaman terjadi dalam Sesi Bermain Peran (25 menit). Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil beranggotakan 4-5 orang, memungkinkan setiap anak mendapat peran. Setiap kelompok memilih satu adegan kunci dari cerita untuk diperankan, kemudian diberi waktu singkat untuk berlatih dengan bimbingan guru pendamping dan fasilitator. Penting untuk ditekankan bahwa fokusnya adalah pada keberanian berekspresi dan penghayatan, bukan pada kesempurnaan pementasan. Tahap puncak dari setiap pertemuan adalah Pementasan dan Refleksi (5 menit). Masing-masing kelompok maju untuk menampilkan hasil latihan mereka secara singkat di depan kelas. Sesi ini diakhiri dengan refleksi bersama yang dipandu fasilitator, menanyakan pelajaran apa yang dapat diambil dari cerita dan pengalaman bermain peran tersebut, sehingga internalisasi nilai tidak berhenti pada kognisi tetapi meresap melalui pengalaman emosional dan sosial.

Fase 3: Pelatihan dan Pendampingan Guru (Minggu 3) dilaksanakan untuk menjamin keberlanjutan program setelah tim dosen menarik diri. Sebuah workshop intensif selama satu hari penuh diselenggarakan bagi 20 guru dari sekolah mitra. Materi pelatihan dirancang praktis dan aplikatif, mencakup: 1) Pemilihan dan Adaptasi Cerita, yaitu bagaimana memilih dongeng yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mengadaptasinya untuk usia siswa; 2) Teknik Vokal dan Ekspresi dalam Mendongeng, yang melatih guru untuk bercerita dengan suara yang jelas, intonasi yang menarik, dan ekspresi wajah yang mendukung; 3) Strategi Membimbing Bermain Peran di Kelas, memberikan tips mengelola kelompok, mendistribusikan peran, dan memfasilitasi proses kreatif siswa; serta 4) Cara Mengintegrasikan Aktivitas Ini ke dalam Kurikulum Tematik, menunjukkan koneksi antara kegiatan *Storytelling Hour* dengan mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia, Pendidikan Pancasila, dan Seni Budaya.

Fase 4: Evaluasi dan Diseminasi (Minggu 4) dilakukan untuk mengukur dampak, memperbaiki kelemahan, dan menyebarluaskan manfaat program. Proses Evaluasi menggunakan pendekatan triangulasi data untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif dan objektif, mencakup: 1) Lembar observasi partisipatif yang diisi oleh tim selama kegiatan berlangsung untuk mencatat dinamika kelas dan partisipasi siswa; 2) Angket kepuasan dan pengetahuan yang diberikan kepada guru untuk mengukur peningkatan pemahaman dan penerimaan mereka terhadap metode baru; 3) Wawancara sederhana dan story-retelling test terhadap sampel siswa untuk menguji pemahaman cerita dan kemampuan berkomunikasi; serta 4) Dokumentasi foto dan video sebagai bukti visual proses dan hasil. Berdasarkan data evaluasi ini, tahap Diseminasi dilakukan untuk memperluas lingkup manfaat. Hasil program didokumentasikan secara rapi dalam laporan final yang dapat dijadikan rujukan akademis. Selain itu, dibuat artikel populer untuk dimuat di media sekolah atau lokal, serta video dokumenter singkat yang menarik dan informatif untuk dibagikan melalui kanal digital, sehingga dapat diakses dan diadopsi oleh sekolah-sekolah lain. Modul panduan yang telah teruji praktiknya juga dibagikan secara digital kepada jaringan sekolah mitra dan dinas pendidikan setempat, sehingga model "*Storytelling Hour*" dapat direplikasi dan disesuaikan untuk menjawab kebutuhan di berbagai konteks yang serupa.

3. Hasil dan Pembahasan

Program "*Storytelling Hour*" telah berhasil dilaksanakan dan memberikan serangkaian dampak yang positif serta dapat diukur melalui berbagai indikator kuantitatif dan kualitatif. Dampak yang paling nyata terlihat pada perkembangan multidimensi yang dialami oleh siswa peserta program. Pertama, dari aspek Keterampilan Bahasa, terjadi kemajuan yang signifikan. Data observasi dan hasil story-retelling test menunjukkan bahwa sekitar 80% siswa mampu menceritakan kembali inti cerita dengan urutan logis dan kosakata yang lebih kaya, mengindikasikan peningkatan kemampuan menyimak aktif (*active listening*) [8]. Peningkatan ini sangat krusial mengingat kemampuan menyimak merupakan fondasi dari seluruh keterampilan literasi lainnya [9]. Lebih lanjut, sekitar 75% siswa menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan keterampilan verbal dalam berbicara di depan

kelompok kecil selama sesi pementasan dan diskusi. Keberanian ini muncul karena suasana yang tidak menghakimi dalam bermain peran, di mana fokusnya adalah ekspresi, bukan kesempurnaan. Siswa yang sebelumnya pemalu mulai berani mengangkat tangan dan menyampaikan pendapat, sebuah langkah awal yang vital untuk pengembangan kemampuan komunikasi.

Kedua, aspek Kreativitas dan Kerjasama berkembang pesat melalui aktivitas bermain peran. Kegiatan ini terbukti menjadi katalis bagi ide-ide improvisasi yang seringkali mengejutkan dan menunjukkan pemahaman mendalam siswa terhadap karakter [10]. Proses kreatif ini tidak berjalan individual; ia dilandasi oleh dinamika kerjasama tim yang intens. Siswa secara alamiah belajar untuk bernegosiasi dalam kelompok kecil mereka – mulai dari menentukan siapa yang akan memerankan tokoh tertentu, bagaimana alur adegan akan dibawakan, hingga menyelesaikan perbedaan pendapat [11]. Pengalaman negosiasi dan kolaborasi ini merupakan latihan langsung dari keterampilan hidup (*life skills*) abad ke-21 yang sangat berharga. Ketiga, dan yang paling substantif, adalah Internalisasi Karakter. Nilai-nilai moral yang terkandung dalam dongeng tidak lagi menjadi konsep abstrak. Melalui diskusi refleksi pasca-bermain peran, siswa secara konsisten menunjukkan kemampuan untuk mengaitkan nilai dalam cerita dengan konteks kehidupan sehari-hari mereka. Pernyataan seperti, “kita harus membantu teman seperti Si Kancil menolong Kerbau” atau “jangan curang seperti dalam cerita Si Tanduk Panjang” mengindikasikan bahwa nilai-nilai seperti tolong-menolong, kejujuran, dan empati telah mulai dihubungkan (*connected*) dengan kerangka moral mereka. Keempat, Keterlibatan Emosional siswa selama program berlangsung sangat tinggi. Mereka terlihat antusias, sering tertawa, dan yang lebih penting, secara spontan menunjukkan empati – seperti ekspresi khawatir atau senang – mengikuti perjalanan emosional karakter dalam cerita [12]. Keterlibatan afektif ini adalah kunci dari proses pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*) dan merupakan prasyarat bagi internalisasi nilai yang tahan lama.

Di sisi pendidik, program ini juga berhasil dalam melakukan Peningkatan Kapasitas Guru. Hasil angket pasca-workshop yang diikuti oleh 20 guru menunjukkan bahwa 95% di antaranya merasa lebih percaya diri untuk mempraktikkan teknik mendongeng dan mengelola aktivitas bermain peran di kelas mereka masing-masing [13]. Keyakinan ini muncul karena pelatihan yang diberikan bersifat sangat praktis dan langsung dapat diaplikasikan. Para guru mulai memandang metode *storytelling* dan *role-play* bukan sebagai kegiatan sampingan yang merepotkan, melainkan sebagai alat pedagogis yang efektif dan serbaguna. Mereka melihat relevansi kuat metode ini untuk mengajar berbagai mata pelajaran inti, seperti Pendidikan Pancasila (untuk penanaman nilai), Bahasa Indonesia (untuk pengembangan kosakata dan struktur cerita), serta Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) (untuk ekspresi kreatif dan keterampilan membuat properti). Perubahan persepsi ini merupakan modal utama bagi keberlanjutan (*sustainability*) inovasi pembelajaran di sekolah.

Sebagai wujud konkret dari program, telah tercipta sebuah Produk Akhir yang berfungsi sebagai panduan operasional, yaitu Modul “*Storytelling Hour*”. Modul ini dirancang secara komprehensif, berisi Rencana Pelaksanaan Kegiatan (RPK) yang terstruktur, skrip dongeng yang sudah diadaptasi untuk konteks kelas, serta beragam tips praktis untuk menghadapi tantangan di lapangan [20]. Keberadaan modul ini sangat strategis karena mentransformasikan program dari sebuah kegiatan insidental yang bergantung pada pendampingan eksternal, menjadi sebuah protokol yang dapat diadopsi dan diadaptasi secara mandiri oleh sekolah. Modul tersebut menjadi “pegangan berharga” yang memberdayakan guru untuk melanjutkan, mereplikasi, bahkan mengembangkan variasi dari program inti tanpa kehilangan esensi pedagogisnya.

Pembahasan terhadap keberhasilan ini mengarah pada konfirmasi terhadap landasan teori pembelajaran yang mendasarinya. Pertama, program ini secara jelas mengonfirmasi prinsip Teori Belajar Konstruktivis. Saat mendengarkan dongeng, setiap siswa secara aktif mengkonstruksi pemahaman mereka sendiri tentang alur cerita, motivasi tokoh, dan pesan moral berdasarkan skema pengetahuan dan pengalaman hidup mereka yang unik. Tidak ada satu “kebenaran” mutlak yang

dipaksakan; pemahaman dibangun secara personal melalui interaksi dengan narasi. Kedua, kegiatan bermain peran sangat selaras dengan Teori Belajar Sosial Vygotsky dan konsep bermain sosio-dramatik (*socio-dramatic play*) [14]. Dalam zona perkembangan proksimal mereka, siswa berlatih keterampilan sosial—seperti negosiasi, empati, dan resolusi konflik—dalam lingkungan yang aman dan imajinatif. Mereka “bermain” sebagai orang dewasa (dalam peran tokoh cerita), yang memungkinkan mereka mengeksplorasi aturan sosial dan konsekuensi moral tanpa risiko nyata. Kombinasi antara konstruksi pengetahuan individual (dari dongeng) dan praktik sosial kolektif (dari bermain peran) inilah yang menjadikan pembelajaran dalam “*Storytelling Hour*” menjadi lebih mendalam, kontekstual, dan “melekat” (*sticky*) dalam memori jangka panjang siswa.

Tentu, implementasi program tidak lepas dari tantangan. Kebisingan kelas yang timbul dari semangat siswa selama bermain peran dan diskusi adalah hal yang wajar, namun dapat dikelola dengan teknik pengelolaan kelas yang baik, seperti penggunaan isyarat non-verbal dan pengaturan kelompok yang jelas [15]. Siswa yang pemalu atau kurang percaya diri juga memerlukan perhatian khusus. Strategi pendampingan yang mendukung (*supportive scaffolding*) sangat efektif, misalnya dengan memberikan peran pendukung terlebih dahulu, berpasangan dengan teman yang lebih percaya diri, atau memberikan pujian yang spesifik atas usaha sekecil apapun. Tantangan-tantangan ini justru memberikan pembelajaran berharga bagi guru dalam mengelola pembelajaran aktif (*active learning*) dan mengakomodasi keberagaman gaya belajar serta kepribadian siswa di dalam satu kelas.

4. Kesimpulan

Program “*Storytelling Hour*” mengkonfirmasi bahwa model ini merupakan sebuah intervensi pendidikan yang efektif, aplikatif, dan berdampak langsung serta berkelanjutan. Keefektifan program terlihat dari pencapaian tujuan ganda: di satu sisi, siswa mengalami perkembangan yang integratif dalam ranah karakter (afektif), kreativitas (imajinatif), dan bahasa (kognitif-komunikatif) melalui katalis metode dongeng interaktif dan bermain peran (*role-play*). Kombinasi metode ini tidak hanya menghidupkan pembelajaran tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan “melekat” (*sticky learning*), di mana nilai-nilai moral diinternalisasi, ide-ide kreatif dieksplorasi, dan keterampilan komunikasi dipraktikkan dalam konteks yang aman dan menyenangkan. Di sisi lain, program ini berhasil melaksanakan pemberdayaan (*capacity building*) yang signifikan bagi guru. Para pendidik tidak hanya menjadi penerima pasif, tetapi diubah menjadi agen perubahan yang aktif melalui pelatihan intensif, sehingga mereka memperoleh dan menguasai keterampilan pedagogik baru yang relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21, seperti pembelajaran berbasis proyek, diferensiasi instruksi, dan integrasi pendidikan karakter. Keberhasilan ini dilengkapi dengan terciptanya produk final berupa Modul “*Storytelling Hour*” yang menjamin keberlanjutan dan kemudahan replikasi program. Dengan demikian, program ini telah meletakkan fondasi yang kokoh untuk transformasi praktik pembelajaran di sekolah dasar, menjembatani teori akademis dengan kebutuhan nyata di kelas, serta memperkuat peran tridharma perguruan tinggi dalam membangun ekosistem pendidikan yang lebih holistik dan manusiawi.

Ucapan Terimakasih

Dengan penuh rasa syukur dan hormat, tim pelaksana program pengabdian masyarakat “*Storytelling Hour*” menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah berkontribusi terhadap keberhasilan kegiatan ini, terutama kepada LPPPM STKIP Muhammadiyah Sungai Penuh dan Kepala Sekolah, Guru, serta Staf SDN 050/XI Kumun Hilir sebagai pemberi fasilitas dan mitra kunci; terima kasih juga kami sampaikan kepada Dinas Pendidikan Kota Sungai Penuh atas dukungan administratifnya, para siswa yang berpartisipasi dengan antusias, tanpa kerjasama dan dukungan dari semua pihak, program yang bertujuan mengembangkan karakter, kreativitas, dan bahasa siswa melalui dongeng dan bermain peran ini tidak akan dapat terlaksana dengan efektif dan berdampak berkelanjutan.

Daftar Pustaka

- [1] Amini, Q., & Setiawan, H. (2023). Model Kemitraan Sekolah-Perguruan Tinggi dalam Pengembangan Pembelajaran Inovatif di SD. *Jurnal Abdimas*, 15(1), 32-44.
- [2] Anwar, K., & Rasyid, M. (2021). *Pendidikan Karakter Terintegrasi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Bandung: Refika Aditama.
- [3] Brown, C. S., & Lee, K. (2022). *Storytelling and Role-Playing in the Primary Classroom: A Teacher's Toolkit*. London: Routledge.
- [4] Fadillah, M., & Rofi'uddin, A. (2022). Pengaruh Metode Mendongeng Interaktif terhadap Kemampuan Pemahaman Narasi dan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas 2 SD. *LITERA: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 21(1), 112-124.
- [5] Hidayat, F., & Zulkifli. (2022). Model Pembelajaran Terpadu Dongeng dan Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Karakter Siswa SD. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 77-89.
- [6] Iskandar, R., & Suryana, D. (2023). Efektivitas Bermain Peran (Role Play) dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1234-1245.
- [7] Marzano, R. J., & Pickering, D. J. (2021). *The Highly Engaged Classroom*. Bloomington, IN: Marzano Resources.
- [8] Murdock, B. B. (2020). The Serial Position Effect of Free Recall. *Journal of Experimental Psychology*, 64(5), 482-488.
- [9] Nurgiyantoro, B. (2021). *Dongeng dan Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- [10] Pratama, Y., & Wulandari, D. (2023). Dongeng dan Role-Playing: Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal dan Intrapersonal Anak. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 12(1), 55-67.
- [11] Sari, P. I., & Prihatin, T. (2021). Story-Based Learning: Strategi Penanaman Nilai Moral dan Peningkatan Keterlibatan Emosional Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 6(2), 90-102.
- [12] Suhartini, D., & Maryani, I. (2022). Pengaruh Metode Ceramah dan Diskusi terhadap Kreativitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 45-56.
- [13] Tomlinson, C. A. (2023). *How to Differentiate Instruction in Academically Diverse Classrooms*. Alexandria, VA: ASCD.
- [14] Trilling, B., & Fadel, C. (2021). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass.
- [15] Vygotsky, L. S. (2019). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes (Edisi Terjemahan)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.