

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Storytelling

1. Pengertian *Storytelling*

Storytelling yaitu bercerita atau mendongeng untuk menyampaikan sesuatu dengan bertutur menggunakan sebuah teknik atau kemampuan untuk menceritakan sebuah kisah. *Storytelling* merupakan penggabungan dari dua kata yaitu *story* dan *telling*. *Story* yang berarti cerita dan *telling* berarti penceritaan. Jika digabungkan maka diartikan sebagai penceritaan cerita atau menceritakan cerita.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Ikranegarkata & Hartatik), cerita adalah kisah, dongeng, sebuah tutur yang melukiskan suatu proses terjadinya peristiwa secara panjang lebar, karangan yang menyajikan jalannya kejadian-kejadian, lakon yang diwujudkan dalam pertunjukan (misalnya tentang drama, film, dan lain sebagainya).

Istilah *storytelling* atau bercerita adapula istilah lain yang berarti sama yaitu mendongeng. Mendongeng merupakan salah satu seni paling tua dan warisan leluhur yang keberadaannya masih ada sampai saat ini. Sehingga mendongeng harus tetap dilestarikan dan dikembangkan sebagai salah satu sarana positif untuk mendukung kepentingan sosial secara luas. Salah satunya yaitu digunakan untuk kepentingan dalam pendidikan.

Jauh sebelum munculnya peninggalan tertulis maupun buku, manusia berkomunikasi dan merekam peristiwa-peristiwa dalam kehidupan mereka

dengan bertutur secara turun temurun. Tradisi lisan dahulu sempat menjadi primadona dan andalan para orang tua, terutama ibu dan nenek, dalam mengantarkan tidur anak maupun cucu.⁵¹

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *storytelling* adalah kegiatan yang menyampaikan cerita dari seorang pencerita atau pendongeng kepada pendengar dengan tujuan untuk memberikan informasi bagi pendengar sehingga dapat digunakan untuk mengenali emosi diri sendiri dan orang lain serta mampu melakukan problem solving (pemecahan masalah).

2. Jenis *Storytelling*

Terdapat beberapa jenis *storytelling* yang sering atau populer digunakan dalam dunia pendidikan diantaranya yaitu :

a. Fabel

Fabel adalah cerita tentang kehidupan binatang yang digambarkan dapat berbicara seperti manusia. Kisah dari binatang ini diperagakan seolah-olah mereka berada dalam kehidupan manusia. Ada yang berkepribadian baik, buruk, kurang baik, atau pun sedang. Konflik yang disajikan juga sangat erat kaitannya dengan yang dialami oleh manusia. Ceritanya pun singkat, padat dan jelas tanpa kerumitan yang hanya akan membuat pendengarnya bosan. Sehingga cerita fabel sangat luwes digunakan untuk menyindir perilaku manusia tanpa membuat manusia

⁵¹ Susanti Agustina, *Mendongeng Sebagai Energi Bagi Anak* (Jakarta: Rumah Ilmu Indonesia, 2008), hal.1

terganggu. Misalnya : Kisah Kancil dan Buaya, Cerita lebah dan Semut, Semut dan Kepompong, Buaya yang serakah, dan lain-lain.

b. Legenda

Legenda atau cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat. Cerita ini terjadi pada masa lampau yang akhirnya menjadi ciri khas setiap bangsa. Cerita ini juga menunjukkan kultur budaya yang beraneka ragam mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki oleh masing-masing bangsa. Kisah ini dipercaya adanya oleh masyarakat yang dibuktikan dengan adanya data ataupun peninggalan bersejarah. Misalnya saja legenda Banyuwangi, Tangkuban Perahu, Danau Toba, Candi Borobudur, Rorojombang, Keong Mas, Sangkurinag, dan masih banyak yang lainnya.

c. Dongeng

Dongeng merupakan cerita khayalan dan imajinasi yang tidak benar-benar terjadi. Dongeng berasal dari pemikiran seseorang yang kemudian diceritakan secara turun temurun. Biasanya kisah dongeng dapat membuat pendengarnya terhanyut kedalam dunia fantasi, mereka seolah-olah berada pada posisi pemeran kisah. Namun, semua itu tergantung pada cara penyampaian pendongeng sehingga bisa membawa pendengar ikut merasakannya. Contoh dongeng seperti : Cinderella, Rapunzel, Putri Salju, dan sebagainya.

3. Tahapan *storytelling*

Bunanta menyebutkan ada tiga tahapan dalam *storytelling*, yaitu :⁵²

a. Persiapan sebelum *storytelling*

Hal pertama dan utama yang harus dilakukan yaitu memilih judul yang menarik dan mudah diingat. Untuk memilih judul maka perlu memilah dan memilah dari sebuah bahan cerita. Setelah mendapat cerita maka perlu mendalami karakter-karakter yang ada pada cerita tersebut agar pendongeng memiliki kekuatan.

b. *Storytelling* berlangsung

Merupakan tahap terpenting, untuk memulainya maka pendongeng harus menunggu waktu atau kondisi *audience* tenang atau benar-benar siap untuk menyimak dongeng yang akan disampaikan. Ada beberapa faktor yang dapat menunjang berlangsungnya proses *storytelling* antara lain :⁵³

1) Kontak mata

Pendongeng harus mampu menguasai seluruh anak yang ada melalui indera penglihatannya.

2) Mimik wajah

Ekspresi atau mimik wajah pendongeng disesuaikan dengan kondisi peran yang sedang dibaca. Seperti halnya ketika sedih maka pendongeng juga menampilkan wajah yang sedih, selain itu bahkan bisa dengan menangis, tersenyum dan bahagia.

3) Gerak tubuh

⁵² Murti, Bunanta, *Buku Dongeng dan Minat Baca*, (Jakarta : Murti Bunanta Foundation, 2009), hal.37

⁵³ Andi Yudha Asfandiyar, *Cara Pintar ...*, hal.25

Gestur atau gerak tubuh ini juga penting dimainkan saat bercerita supaya mendukung kisah yang disampaikan.

4) Suara

Pelafalan suara ketika bercerita sangat penting, karena menjadi modal utama dalam keberlangsungan kegiatan *storytelling*.

5) Kecepatan

Kecepatan yang dimaksud adalah mengenai pembawaan kisah alur cerita yang harus disesuaikan dengan kemampuan untuk memahami materi anak.

6) Alat peraga

Media alat peraga yang dapat digunakan dalam kegiatan *storytelling* sangat beragam. Misalnya, wayang, boneka jari, boneka tangan, dan masih banyak yang lainnya.

c. Sesudah *storytelling* selesai

Tahap ini adalah tahap pendongeng untuk mengevaluasi cerita, mengajak pendengar untuk meneladani nilai-nilai yang diperoleh dari cerita tadi. Selain itu juga bisa mengajukan sebuah pertanyaan atau pun memberikan kesempatan kepada audience yang belum memahami dari kisah tersebut.

B. Kepribadian

1. Pengertian Kepribadian

Kepribadian berasal dari Bahasa Inggris yaitu *personality*, Belanda (*personalita*), Prancis (*personalia*), Jerman (*personlichekesit*), Italia (*personalita*), Spanyol (*personalidad*).⁵⁴ Kepribadian merupakan cara khas dari individu dalam berperilaku dan merupakan segala sifatnya yang menyebabkan dia dapat dibedakan dengan individu lainnya.⁵⁵ Sehingga setiap individu itu unik, selalu berbeda dan tidak ada dua pun yang sama. Sedangkan kepribadian menurut psikologi diartikan sebagai suatu organisasi yang dinamis dari sistem psikofisik individu yang menentukan tingkah laku dan pemikiran individu secara khas, menurut Allport sistem psikofisik disini berarti jiwa dan raga.⁵⁶

Menurut beberapa pendapat adalah sebagai berikut :

Adler mengatakan : “Kepribadian adalah gaya hidup individu cara yang karakteristik mereaksinya seseorang terhadap masalah-masalah hidup termasuk tujuan hidup”.

Cattell mengemukakan : “Kepribadian adalah sesuatu yang memungkinkan untuk memprediksi tentang apa yang dikerjakan seseorang dalam suatu tertentu, mencakup semua tingkah laku

⁵⁴Hamim Rosyidi, *Hand Outpsikologi Kepribadian 1*, (Surabaya : IAIN Sunan Ampel,2010), hal.1

⁵⁵ W.F. Maramis, *Catatan Ilmu Kedokteran Jiwa*, (Jakarta: Erlangga, 1990)

⁵⁶ E. Koeswara, *Teori-Teori Kepribadian*, (Bandung : Eresco, 1991), hal.10-11

individu baik yang terbuka (lahiriah) maupun yang tersembunyi.”⁵⁷

Freud mengatakan : “Kepribadian adalah integrasi id (dorongan biologis), ego (menimbang), dan super ego (norma *social/longkungan*)”.

Jung berpendapat bahwa : “Kepribadian adalah seluruh pemikiran, perasaan, dan perilaku nyata baik yang disadari maupun yang tidak disadari”.⁵⁸

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur pokok dalam kepribadian adalah organisasi dinamis, psikofisik, menentukan (hasil) dan menyesuaikan diri terhadap lingkungan. Kepribadian dapat didefinisikan dalam beberapa unsur yaitu sebagai berikut :⁵⁹

- 1) Organisasi dinamis, maksudnya adalah bahwa kepribadian itu selalu berkembang dan berubah walaupun ada organisasi sistem yang mengikat dan menghubungkan sebagai komponen kepribadian.
- 2) Psikofisis, ini menunjukkan bahwa kepribadian bukanlah semata-mata *neural* (fisik), tetapi merupakan perpaduan kerja antara aspek psikis dan fisik dalam kesatuan kepribadian.

⁵⁷ Calvin S. Hall And Gardner Lindzey, Teori-Teori Holistikorganismik Fenomenologis, Yustinus, Terj. *Theoris Of Personality*, (Yogyakarta: Kanisius, 1993), hal.25

⁵⁸ Calvin S. Hall Lindzey, *Teori-Teori Psikodinamik (Klinis). Psikologi Kepribadian Jilid 1*, (Yogyakarta: Kanisius, 1993), hal.23

⁵⁹ S. Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2001), hal.72

- 3) Istilah menentukan, berarti bahwa kepribadian mengandung kecenderungan-kecenderungan menentukan(determinasi) yang memainkan peranan aktif dalam tingkah laku individu.
- 4) *Unique* (khas), ini menunjukkan bahwa tidak ada dua orang yang mempunyai kepribadian yang sama.
- 5) Menyesuaikan diri terhadap lingkungan, ini menunjukkan bahwa kepribadian mengantar individu dengan lingkungan fisik dan lingkungan psikologisnya, kadang-kadang menguasainya. Jadi, kepribadian adalah sesuatu yang mempunyai fungsi atau arti adaptasi dan dapat menentukan.

2. Tipologi Kepribadian Anak

Littauer dalam bukunya *personality plus* menjelaskan: "setelah kita tahu siapa diri kita dan mengapa kita bertindak dengan cara seperti yang kita lakukan, kita belajar menyesuaikan diri dengan orang lain". Terdapat empat kepribadian manusia diantaranya seorang *sanguinis*, *melankolis*, *koleris*, dan *phlegmatis*. Menurut Hippocrates kata *sanguine* berarti darah serta berhubungan dengan energi tinggi dan optimisme. *Choleric* adalah empedu kuning yang berhubungan dengan kontrol dan kemarahan. *Melancholy* mewakili empedu hitam dan dipilih karena kedalaman intelegensi dan kecenderungan orang itu agar tetap damai, pasif dan mantab.

Tipologi Hippocrates Galenus

Cairan tubuh yang dominan	Prinsip	Tipe	Sifat-sifat khas
Chole	Tegangan	Choleris	Penuh semangat Optimis Emosional Keras hati
Melanchole	Penegaran (<i>rigidity</i>)	Melancholis	Pemuram Daya juang lemah Mudah kecewa Pesimistis
Phlegma	Platisitas	Phlegmatis	Berpenampilan tenang Berpendirian kuat Setia
Sanguis	Expansivitas	Sanguinis	Bersemangat Ramah Mudah berubah pendirian

Tabel 2.1 Tipologi Hippocrates Galenus

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi kepribadian

Menurut Purwanto, terdapat tiga faktor yang mempengaruhi kepribadian anak antara lain :⁶⁰

a. Faktor biologis

Faktor biologis merupakan faktor yang berhubungan dengan keadaan jasmani, atau sering pula disebut faktor fisiologis seperti keadaan genetik, pencernaan, pernafasan, peredaran darah, kelenjar, dan sebagainya. Keadaan jasmani setiap orang sejak dilahirkan menunjukkan adanya perbedaan. Hal ini menunjukkan bahwa sifat jasmani setiap orang ada yang

⁶⁰ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2006), hal.6

diperoleh dari keturunan dan ada pula yang merupakan bawaan anak/orang itu sendiri.

b. Faktor sosial

Faktor sosial yang dimaksud adalah lingkungan sekitar anak, yaitu keluarga, teman, guru, dan masyarakat serta tradisi, adat istiadat, peraturan-peraturan, bahasa, dan sebagainya. Sejak dilahirkan, anak mulai berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Keluarga menjadi lingkungan pertama bagi anak. Sehingga peranan keluarga sangat penting dan menentukan pembentukan kepribadiannya.

c. Faktor kebudayaan

Perkembangan dan pembentukan kepribadian pada diri masing-masing orang tidak dapat dipisahkan dari kebudayaan masyarakat tempat seseorang itu dibesarkan. Terdapat beberapa aspek kebudayaan yang sangat mempengaruhi perkembangan dan pembentukan kepribadian antara lain :

1) Nilai-nilai (*values*)

Dalam setiap kebudayaan terdapat nilai-nilai hidup yang dijunjung tinggi oleh manusia. Agar diterima sebagai anggota masyarakat, harus memiliki kepribadian yang selaras dengan kebudayaan yang berlaku.

2) Adat dan tradisi

Adat dan tradisi yang berlaku disuatu daerah menentukan nilai-nilai yang harus ditaati, serta cara bertindak dan bertingkah laku yang berdampak pada kepribadian seseorang.

3) Pengetahuan dan keterampilan

Tinggi rendahnya pengetahuan dan keterampilan seseorang atau suatu masyarakat mencerminkan kebudayaan masyarakat setempat. Semakin tinggi kebudayaan makin berkembang pula sikap dan cara kehidupannya.

4) Bahasa

Bahasa merupakan salah satu faktor yang turut menentukan ciri khas suatu kebudayaan. Bahasa merupakan alat komunikasi dan alat berpikir yang dapat menunjukkan bagaimana seseorang itu bersikap, bertindak dan bereaksi serta bergaul dengan orang lain.

5) Milik kebendaan (*material possessions*)

Semakin maju kebudayaan suatu masyarakat/bangsa, makin maju dan modern pula alat-alat yang dipergunakan bagi keperluan hidupnya.

C. Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia antara 0 sampai 6 tahun. Mereka memiliki sifat yang unik, tidak ada dua anak yang persisi sama sekalipun mereka kembar siam. Setiap anak terlahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan, bakat, dan minat sendiri⁶¹ Anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik dan memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial-emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak.⁶²

Hal ini diperkuat dengan pendapat Rasyid menyatakan anak usia dini merupakan usia emas (*the golden age*) anak mudah menerima, mengikuti, melihat, dan mendengar segala sesuatu yang dicontohkan, diperdengarkan serta diperlihatkan. Ditegaskan dari beberapa pendapat di atas, anak usia 0-6 tahun merupakan awal masa pertumbuhan yang baik dalam memberikan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan dan usia anak. Pada usia dini anak memiliki kemampuan yang perlu kita tingkatkan dan dikembangkan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh anak.

Pada usia ini anak akan berada pada lingkungan pendidikan nonformal yang memberinya fasilitas untuk belajar. Orang tua merupakan guru pertama bagi seorang anak dan keluarga adalah lingkungan

⁶¹ Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat, 2005), hal.5

⁶² Sofia Hartanti, *Perkembangan....*, (Jakarta: PT Tigaraksa Satria Tbk, 2005), hal. 7-8

berikutnya yang akan berperan dalam menumbuhkan kembangkan kemampuan anak. Sehingga ketika mereka sudah berada dilingkungan sekolah akan siap menghadapi lingkungan baru. Disekolah anak akan mengasah serta mengoptimalkan kemampuan yang dimilikinya.

D. Kognisi

Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing* berarti mengetahui.⁶³ Kognitif diartikan dengan kemampuan belajar, atau berfikir, atau kecerdasan, yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungannya, serta keterampilan untuk menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.⁶⁴ Dengan kata lain bahwa kognitif adalah sebuah kemampuan dalam mengerti sesuatu, yaitu memahami, menangkap, dan memiliki gambaran terhadap suatu hal.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kognitif diartikan sebagai sesuatu hal yang berhubungan dengan atau melibatkan kognisi berdasarkan kepada pengetahuan faktual yang empiris.⁶⁵ Lebih lanjut proses kognisi adalah sebuah proses mental yang mengacu kepada proses mengetahui (*knowing*) sesuatu.⁶⁶

Kognisi adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Selain itu, kognisis merupakan suatu kegiatan untuk

⁶³ Dr. Hj. Khadijah, *Pengembangan Kognitif AUD*, (Medan : Perdana Mulya Sarana, 2016), hal. 31

⁶⁴ *Ibid.* hal.40

⁶⁵ *Ibid.* hal.42

⁶⁶ *Ibid.* hal.44

memperoleh pengetahuan (termasuk kesadaran, perasaan, dan sebagainya) atau usaha mengenai sesuatu melalui pengalamannya sendiri.⁶⁷ Kognisi berhubungan dengan *intelegensi*, perbedaannya yaitu kognisi bersifat pasif atau statis (tidak bergerak).

Kognisi merupakan suatu potensi yang dimiliki atau daya untuk memahami sesuatu. Sedangkan *intelegensi* mampu bersifat aktif dan merupakan aktualisasi dari potensi yang berupa sebuah perilaku. Proses kognisi berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelegensi*) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat sebagai ide belajar.⁶⁸ Setiap orang tentunya memiliki kadar kecerdasan yang berbeda. Kecerdasan yang dimiliki oleh setiap orang akan bermanfaat dalam kehidupannya baik untuk diri sendiri maupun masyarakat. Apabila seseorang memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi maka akan semakin dihargai oleh masyarakat.

E. Taksonomi Bloom

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia taksonomi mempunyai arti “klarifikasi bidang ilmu, kaidah dan prinsip yang meliputi pengklasifikasian objek”.⁶⁹ Taksonomi ini memiliki tujuan untuk mengklasifikasikan materi atau tujuan pendidikan yang dicetuskan oleh Bloom. Tujuan pendidikan dibagi kedalam tiga domain yang bertujuan masing-masing.

a. Domain kognitif

⁶⁷ Yuliani Nurani sujiono, dkk. *Metode Pengembangan ...*, hal. 1.3 – 1.7

⁶⁸ *Ibid.* hal.1.8

⁶⁹ Happy Sholihul Fathoni, dalam www.Stay-learning.com2016, diakses pada Sabtu, 26-12-2020, pukul 09.01

Berisi perilaku-perilaku yang menekankan pengetahuan, keterampilan berpikir. Ranah kognitif merupakan hasil kerja kemampuan otak dalam memproses suatu informasi. Terdapat enam tingkatan yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasi.

1) Mengingat

Mengingat adalah mengambil pengetahuan yang pernah dialami atau diperolehnya. Pengertian lain proses mengingat adalah mengingat kembali informasi yang sesuai dari ingatan jangka panjang.⁷⁰ Dalam ranah kognitif memiliki tingkatan yang paling rendah.

2) Memahami

Memahami yaitu membangun sebuah makna dari pengalaman yang pernah dilaluinya berdasarkan informasi yang baru maupun telah didapatkan sebelumnya. Proses memahami adalah kemampuan untuk memahami secara mendalam dari suatu penjelasan, materi, atau cerita.⁷¹ Dalam ranah kognitif memiliki tingkatan diatas mengingat.

3) Mengaplikasikan

Mengaplikasikan atau menerapkan merupakan sebuah proses yang dilakukan setelah mampu melewati dua tingkatan yaitu mengingat dan memahami. Sehingga

⁷⁰ Ina Magdalena, *Tiga Ranah Taksonomi Bloom dalam Pendidikan*, Jurnal Edukasi dan Sains Volume II Nomor 1, Juni 2020, hal. 34

⁷¹ *Ibid.* hal.44

memiliki tingkatan lebih atas daripada mengingat dan memahami.

4) Menganalisis

Menganalisis merupakan penguraian terhadap sebuah fenomena ataupun keadaan yang ada. Seperti halnya, penyebab, efek/dampak, akibat, ataupun keterkaitan yang terjadi. Tingkatan ini menduduki posisi keempat dalam ranah kognitif.

5) Mengevaluasi

Mengevaluasi adalah membuat suatu pertimbangan atau penilaian terhadap sesuatu hal sesuai dengan standar maupun kriteria yang ada.

6) Mengkreasi

Mengkreasi atau menciptakan adalah kemampuan untuk membuat sesuatu hal yang baru dari sebelumnya atau yang pernah ada maupun yang belum ada. Dengan kata lain mampu membuat sesuatu hal yang baru dan berbeda melalui beberapa tahapan dan proses diantaranya yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, dan mengevaluasi. Mengkreasi merupakan tingkatan yang menduduki posisi paling tinggi.

b. Domain afektif

Menekankan pada aspek sosial emosional yaitu perasaan dan emosi. Selain itu juga dapat ditinjau melalui aspek moral ditunjukkan melalui nilai, motivasi dan sikap. Sesuai UUD 1945, pasal 28 B ayat 2 yang mengatakan bahwa, “Setiap anak berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh, dan berkembang serta berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi”.⁷² jadi, dapat dikatakan bahwa pada domain ini anak bebas untuk berekspresi sesuai dengan perasaannya yang dialaminya dan tanpa mendapat kekangan dari pihak mana pun.

c. Domain psikomotorik

Berisi perilaku yang menekankan penggunaan motorik. Psikomotorik dapat ditinjau melalui aspek keterampilan peserta didik, yang merupakan implementasi dari Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di kelas. Peserta didik tidak cukup hanya menghafal suatu teori, definisi saja, akan tetapi peserta didik juga harus menerapkan teori yang sifatnya abstrak tersebut, ke dalam aktualisasi nyata.⁷³

F. Penelitian Terdahulu

Penerapan *storytelling* pada anak usia dini, telah mampu membentuk kepribadian pada anak usia dini, hal ini dibuktikan dalam skripsi yang telah dilakukan oleh :

⁷² UUD 1945

⁷³ Farhan aziz I, dkk. *Aktualisasi Ttb (Teori Taksonomi Bloom) Melalui Drama Kepahlawanan Guna Penanaman Pendidikan Karakter Pada Peserta Didik* ,hal.171

1. Penelitian yang dilakukan oleh Narminten dalam judul skripsi “penerapan strategi *storytelling* dalam membentuk karakter religious siswa TKIT Nurul Islam Gamping Sleman”. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa di TKIT dengan menggunakan penerapan *storytelling* dalam membentuk karakter siswa bisa dilihat melalui perubahan perilaku siswa sehari-hari terlalu lama dan diulang-ulang. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan karakter religius pada anak harus dilakukan sejak dini dengan melalui *storytelling* dan pembiasaan.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nurliah Syarifudin dalam judul skripsi “pengaruh model *storytelling* terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas V MI Jamiatul Khaerat Kota Makassar”. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Adapun hasilnya yaitu model *storytelling* berpengaruh terhadap metode keterampilan berbicara peserta didik.
3. Penelitian yang dilakukan oleh seorang dosen Dessy Wardiah dalam judul penelitian “peran *storytelling* dalam meningkatkan kemampuan menulis, minat membaca dan kecerdasan emosional siswa”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Adapun hasilnya bahwa *storytelling* sangat berperan dalam meningkatkan kemampuan menulis, minat membaca dan kecerdasan sosial emosional siswa.

G. Paradigma Penelitian

Paradigma ini menjelaskan bahwa dalam membentuk kepribadian pada anak usia dini peneliti menjabarkan dan menganalisis beberapa hal yaitu penerapan *storytelling* dalam membentuk kepribadian anak usia dini kelompok B. Dalam proses penelitiannya tentu saja peneliti mengalami hambatan-hambatan dalam memperoleh data. Hambatan tersebut bisa jadi datangnya dari pihak kepala sekolah, guru bahkan peserta didik. Untuk mengantisipasi hal-hal yang tidak diinginkan dalam proses penelitian, peneliti membuat paradigma mengenai penerapan *storytelling* dalam membentuk kepribadian pada anak usia dini kelompok B di TK Dharma Wanita 1 Gedhangan adalah sebagai berikut:



Tabel 2.2 paradigma penelitian