



Pembelajaran Agama Berbasis Cerita Nabi Nuh As: Hubungan Karakter Gemar Membaca dan Karakter Rasa Ingin Tahu pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Qonita Luthfiah¹, Fatimah²

¹Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

²SD Negeri 46/VII Tanjung II

Article Info

Article history:

Received Jun 14, 2022

Revised Mar 10, 2022

Accepted Mei 18, 2022

Keywords:

Karakter Gemar Membaca
Karakter Rasa Ingin Tahu
Pembelajaran Berbasis cerita

ABSTRAK

Tujuan Penelitian: untuk mengetahui bagaimana hubungan karakter gemar membaca dan karakter rasa ingin tahu dari penerapan pembelajaran agama berbasis cerita nabi Nuh as.

Metode Penelitian: Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Pendekatan penelitian kuantitatif yang digunakan adalah penelitian Asosiatif korelasional. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas IV yang berjumlah 27 orang. Analisis data menggunakan statistik deskriptif inferensial, yaitu menganalisis data dengan mendeskripsikan data yang telah dikumpulkan.

Temuan Utama: Hasil penelitian ini adalah dari dua karakter yaitu karakter gemar membaca dan karakter rasa ingin tahu. Pada penelitian hasil sangat baik pada karakter gemar membaca, sedangkan untuk karakter rasa ingin tahu berkategori cukup, dari hal tersebut terlihat terdapat perbedaan diantara kedua karakter, yaitu peduli sosial dan peduli lingkungan, bahwa korelasi antara kedua karakter gemar membaca dan karakter rasa ingin tahu adalah 0,720 hubungan kedua indikator tersebut kuat, dengan nilai sig adalah 0,000 kecil dari 0,005, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan anatar karakter karakter gemar membaca dan karakter rasa ingin tahu dengan nilai-R 0,720 dan positif. Jika nilai sig < 0,05 maka terdapat hubungan antara dua variabel.

Keterbaruan Penelitian: Keterbaruan penelitian ini adalah meneliti hubungan karakter gemar membaca dan karakter rasa ingin tahu berbasis cerita nabi nuh as. Sedangkan penelitian sebelumnya Pengembangan Model Penanaman Pembelajaran Pendidikan Karakter Berbasis Cerita Melalui Komik.

This is an open access article under the [CC BY-NC](#) license



Corresponding Author:

Qonita Luthfiah

Univeristas Jambi, Indonesia

Email: luthfiahqonita0906@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Kemajuan suatu bangsa atau negara sangat erat kaitannya dengan pendidikan. Mutu pendidikan tidak hanya dilihat dari kualitas ilmu pengetahuannya, tetapi dilihat dari karakter serta perilakunya [1]. Karakter peserta didik harus tanamkan mulai dari usia dini khususnya di lingkungan sekolah [2]. Pada lingkungan sekolah guru yang menjadi fasilitator perkembangan karakter peserta didik [3]. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan menerapkan pembelajaran agama berbasis cerita kepada peserta didik.

Pembelajaran berbasis cerita merupakan instrumen dalam pembelajaran yang disukai oleh para pendidik karakter. Cerita biasanya memberikan daya tarik kepada pembaca, cerita lebih bersifat mengajak [4]. Membacakan cerita yang berulang-ulang akan mempengaruhi anak secara sadar ataupun tidak, anak akan menyerap nilai-nilai tersebut [5]. Bercerita merupakan alat untuk mengajarkan pengetahuan sosial dan nilai-nilai moral [6]. Pembelajaran berbasis cerita dapat diterapkan dalam cerita nabi Nuh As.

Cerita nabi Nuh As banyak sekali mengandung nilai pendidikan. Salah satunya ialah keteladanan Nabi Nuh As yang bisa dijadikan suri tauladan untuk lebih mendekatkan diri kepada Allah Swt dan motivasi di dalam kehidupan. Keteladanan yang dimiliki oleh nabi nuh as ialah memiliki sifat yang lemah lembut, memiliki kesabaran yang luar biasa misalnya dalam mengajak kaumnya pada kebaikan, berakhlak dengan tidak berputus asa dan gigih dalam bekerja misalnya ketika Nabi Nuh dan kaumnya membuat perahu hingga selesai. Pembelajaran berbasis cerita nabi nuh as dapat menumbuhkan karakter gemar membaca dan rasa ingin tahu peserta didik.

Karakter gemar membaca merupakan sikap kegembiraan anak terhadap membaca. Kegiatan gemar membaca perlu ditingkatkan agar terciptanya pelajar yang berkualitas dan berdedikasi tinggi [7]. Membaca ialah kunci untuk membentuk karakter yang baik, semakin banyak membaca maka semakin luas cara pandang seseorang begitu pula sebaliknya [8]. Kebiasaan membaca dapat sebagai kegiatan wajib bagi setiap anak dengan harapan kelak menjadi budaya dalam kehidupan mereka [9]. Karakter gemar membaca sangat erat kaitannya dengan karakter rasa ingin tahu.

Rasa ingin tahu senantiasa akan memotivasi diri untuk terus mencari dan mengetahui hal-hal yang baru sehingga akan memperbanyak ilmu pengetahuan dan pengalaman yang baru. Rasa ingin merupakan suatu tingkah laku untuk mengetahui dan terus mencari tahu terhadap suatu permasalahan [10]. Rasa ingin tahu adalah cara berpikir, sikap dan perilaku yang mencerminkan penasaran dan keingintahuan terhadap segala hal yang dilihat, didengar, dan dipelajari secara lebih mendalam [11]. Rasa ingin tahu merupakan modal awal bagi siswa dalam proses pembelajaran [12]. Melalui keingintahuan tinggi peserta didik akan mulai belajar dengan giat untuk memperoleh pengetahuan yang ingin diketahui.

Penelitian sebelumnya telah meneliti tentang Pengembangan Model Penanaman Pembelajaran Pendidikan Karakter Berbasis Cerita Melalui Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas V [13], tentang Pembelajaran Sastra Di Sekolah Dasar Berbasis Kearifan Lokal (Cerita Rakyat) [14], tentang Bahan Ajar Pembelajaran Matematika Kurikulum 2013 Berbasis Cerita Bergambar di Sekolah Dasar [15]. Tetapi belum ada penelitian yang meng-cover tentang penerapan pembelajaran agama berbasis cerita nabi nuh untuk menghubungkan karakter gemar membaca dan karakter rasa ingin tahu pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. Hal ini yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang penerapan pembelajaran agama berbasis cerita nabi nuh untuk menghubungkan karakter gemar membaca dan karakter rasa ingin tahu pada peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Pentingnya penelitian ini dilakukan yaitu untuk mengetahui bagaimana hubungan karakter gemar membaca dan karakter rasa ingin tahu dari penerapan pembelajaran agama berbasis cerita nabi nuh as. Implikasi dari penelitian ini yaitu dapat menjadi patokan bagi peneliti dan guru untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis cerita pada mata pelajaran agama yang peneliti teliti ataupun pada muatan pembelajaran lain yang dapat dijadikan pembelajaran berbasis cerita.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Pendekatan penelitian kuantitatif yang digunakan adalah penelitian Asosiatif korelasional, dengan upaya mencari hubungan diantara variabel, baik secara terpisah maupun bersama-sama. Teknik sampel pada penelitian ini adalah sampling purposive. Sampling purposive adalah Teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 46/VII Tanjung II yang berjumlah 27 orang.

Instrumen penelitian menggunakan angket, angket merupakan alat pengumpulan data yang dapat dilakukan dengan menyebarkan serangkaian pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada narasumber dari anggota sampel penelitian [16]. Apabila pertanyaan dalam kuesioner penelitian dapat memberitahu apa yang akan diukur dengan kuesioner penelitian, maka hasil kuesioner penelitian tersebut dapat dikatakan valid. Angket yang digunakan berupa angket karakter gemar membaca dan rasa ingin tahu. Angket adalah teknik pengumpulan data yang memperoleh jawaban responden dengan memberikan rangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis [17]. Angket gemar membaca dengan jumlah pernyataan yang valid sebanyak 30 pernyataan dan realibilitas dihitung menggunakan rumus *Cronbach alpha*. Setelah instrument dianalisis diperoleh nilai *Cronbach alpha* angket karakter gemar membaca sebesar 0,89 dan karakter rasa ingin tahu sebesar 0,84. Hubungan karakter gemar membaca dan rasa ingin tahu siswa dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan Skala Likert.

Adapun Kisi-kisi dari kedua angket sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Gemar Membaca

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Jumlah Butir
1	Suka membaca	Membaca segala jenis bacaan	8
2	Ketertarikan membaca	Menghargai pendapat orang lain	8
3	Membaca buku pelajaran	Menyapa guru dan teman dimanapun itu	5
4	Membuka diri dan fikiran	Membaca mengekspresikan perasaan	5
		Membaca mengembangkan dunia imajinasi	4
Jumlah			30

Kisi-kisi angket karakter rasa ingin tahu dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Rasa Ingin Tahu

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Jumlah Butir
1	Sikap berani	Keaktifan dalam bertanya	8
		Bertanya terkait mata pelajaran atau obyek pembelajaran	5
2	Sikap antusiasme	Antusias dalam mencari jawaban	8
		Mencari informasi dari sumber lain	4
3	Melakukan eksperimen	Melakukan eksperimen terkait pelajaran	5
Jumlah			30

Kisi-kisi angket diatas digunakan sebagai pedoman penyusunan soal pada angket penelitian. Analisis data pada penelitian ini menggunakan statistik deskriptif inferensial. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau mendeskripsikan data yang telah dikumpulkan, dan tidak dimaksudkan untuk membuat kesimpulan atau generalisasi secara umum. Statistik inferensial merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya akan digeneralisasikan atau disimpulkan untuk populasi dari asal sampel itu diambil. Pada penelitian ini metode analisis data yang digunakan adalah nilai maksimum, nilai minimum dan rata-rata atau mean. Statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai maksimum, minimum, rata-rata, dan standar deviasi dari masing-masing variabel.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan karakter gemar membaca dan karakter rasa ingin tahu. Hasil yang diperoleh berupa uji normalitas dan uji linearitas, pada penelitian ini dilanjutkan untuk melakukan uji korelasi dengan bantuan SPSS versi 20 for Windows.

Hasil karakter gemar membaca

Penerapan pembelajaran berbasis cerita memberikan pengalaman baru pada peserta didik, serta dapat digunakan untuk melihat karakter gemar membaca. Kegiatan pembelajaran berbasis cerita menambah banyak wawasan sehingga membuat peserta didik mempunyai banyak pengetahuan dan kaya akan ilmu. Melalui pembelajaran berbasis cerita akan terjalin komunikasi dan interaksi dimana peserta didik bisa saling berbagi ide atau pendapat, berbagi materi serta pendapat yang diberikan pada peserta didik. Penerapan pembelajaran berbasis cerita menghasilkan karakter seperti pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Karakter Gemar Membaca

Interval	Kategori Sikap	Gender		Total	Mean	Min	Max	Median	Std.dev	%
		F	M							
82 – 89,4	Sangat Tidak Baik	3	1	4						14,82
89,5 – 96,8	Tidak Baik	1	1	2	103,89	82	119	106	11,188	7,4
96,7 – 104,2	Cukup	4	2	6						22,22
104,3 – 111,6	Baik	5	2	7						25,93
111,7 – 119	Sangat Baik	7	1	8						29,63
TOTAL				27						100

Tabel 1 diatas merupakan hasil penilaian pada karakter peduli lingkungan terhadap penerapan pembelajaran berbasis lingkungan, hasil data menunjukkan bahwa: kategori sikap siswa sangat tidak baik sebanyak 14,82% (4 dari 27 siswa), siswa dengan kategori tidak baik sebanyak 7,4% (2 dari 27 siswa), siswa dengan kategori cukup sebanyak 22,22% (6 dari 27 siswa), siswa dengan kategori baik sebanyak 25,93% (7 dari 27 siswa), dan siswa dengan kategori sangat baik sebanyak 29,63% (8 dari 27 siswa). Sedangkan skala sikap berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa data yang didapatkan yaitu: nilai mean sebesar 103,89 nilai minimum sebesar 82, nilai maksimum sebesar 119 dan nilai median 106. Hasil ini menunjukkan bahwa sikap siswa terhadap karakter gemar membaca menggunakan pembelajaran berbasis cerita berkategori sangat baik. Dan dapat dilihat dari analisis data bahwa 29,63% siswa atau 8 dari total 27 siswa dalam kategori sangat baik. Hal ini juga didukung pada hasil mean sebesar 103,89 yang mana rentang tersebut merupakan kategori sangat baik.

Hasil karakter rasa ingin tahu

Penerapan pembelajaran berbasis cerita memberikan pengalaman baru pada peserta didik, serta dapat digunakan untuk melihat karakter rasa ingin tahu. Kegiatan pembelajaran berbasis cerita menambah banyak wawasan sehingga membuat peserta didik mempunyai banyak pengetahuan dan kaya akan ilmu. Melalui pembelajaran berbasis cerita akan terjalin komunikasi dan interaksi dimana peserta didik bisa saling berbagi ide atau pendapat, berbagi materi serta pendapat yang diberikan pada peserta didik. Penerapan pembelajaran berbasis cerita menghasilkan karakter seperti pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Hasil Karakter rasa ingin tahu

Interval	Kategori Sikap	Gender		Total	Mean	Min	Max	Median	Std.dev	%
		F	M							
		90 – 98,8	Sangat Tidak Baik							
98,9 – 107,6	Tidak Baik	6	0	6	106,48	90	134	104	12,714	22,22
107,7 – 116,4	Cukup	3	4	7						25,93
116,5 – 125,2	Baik	1	2	3						11,11
125,3 – 134	Sangat Baik	3	2	5						18,52
TOTAL				27						100

Tabel 1 diatas merupakan hasil penilaian pada karakter rasa ingin tahu terhadap penerapan pembelajaran berbasis cerita, hasil data menunjukkan bahwa: kategori sikap siswa sangat tidak baik sebanyak 22,22% (6 dari 27 siswa), siswa dengan kategori tidak baik sebanyak 22,22% (6 dari 27 siswa), siswa dengan kategori cukup sebanyak 25,93% (7 dari 27 siswa), siswa dengan kategori baik sebanyak 11,11% (3 dari 27 siswa), dan siswa dengan kategori sangat baik sebanyak 18,52% (5 dari 27 siswa). Sedangkan skala sikap berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa data yang didapatkan yaitu: nilai mean sebesar 106,48 nilai minimum sebesar 90, nilai maksimum sebesar 134 dan nilai median 104. Hasil ini menunjukkan bahwa sikap siswa terhadap karakter rasa ingin tahu menggunakan pembelajaran berbasis cerita berkategori cukup. Dan dapat dilihat dari analisis data bahwa 25,93% siswa atau 7 dari total 27 siswa dalam kategori cukup. Hal ini juga didukung pada hasil mean sebesar 106,48 yang mana rentang tersebut merupakan kategori cukup.

Uji Normalitas dan Linearitas

Uji normalitas dan linearitas dilakukan pada kedua variabel yaitu karakter peduli gemar membaca dan karakter rasa ingin tahu terhadap penerapan pembelajaran berbasis cerita. Didapatkan hasil sesuai dengan tabel dibawah ini:

Tabel 5. Uji Normalitas

Unstandardized Residual		
N	27	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-7
	Std. Deviation	12.04313933
Most Extreme Differences	Absolute	.102
	Positive	.102
	Negative	-.086
Kolmogorov-Smirnov Z		.530
Asymp. Sig. (2-tailed)		.942

Dari tabel diatas dapat dilihat nilai signifikan yang dihasilkan dari uji normalitas. Dengan berpatokan pada Kolmogrof-Smirnof dari dua sampel independen. Dari tabel diatas nilai $\text{sig} > 0,05$. Nilai normalitas sebesar 0,942 pada nilai sig normalitas artinya data yang ada bersifat normal, karena nilai $\text{sig} > 0,05$. Berikut juga dilakukan uji homogenitas pada data seperti pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. Uji Linearitas

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
		(Combined)	3234.907	15	215.660	2.451	.069
Rasa Ingin Tahu *	Between Groups	Linearity	431.773	1	431.773	4.907	.049
Gemar Membaca		Deviation from Linearity	2803.134	14	200.224	2.276	.088
		Within Groups	967.833	11	87.985		
		Total	4202.741	26			

Dari tabel diatas dapat dilihat nilai signifikan yang dihasilkan dari uji linieritas. Dari data diatas nilai $\text{sig} > 0,05$ maka data dikatakan linier. Nilai linieritas sebesar Nilai sig linieritas sebesar 0,88 artinya data yang ada bersifat linier, karena nilai $\text{sig} > 0,05$.

Uji Korelasi

Tabel 7. Hubungan Karakter Gemar Membaca dan Karakter Rasa Ingin Tahu

		Suka Membaca	Ketertarikan Membaca
Suka Membaca	Pearson Correlation	1	.720**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	22	22
Ketertarikan Membaca	Pearson Correlation	.720**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	22	22

Dari tabel 7. dapat dilihat bahwa korelasi antara kedua karakter gemar membaca dan karakter rasa ingin tahu adalah 0,720 hubungan kedua indikator tersebut kuat, dengan nilai sig adalah 0,000 kecil dari 0,005, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan anatar karakter karakter gemar membaca dan karakter rasa ingin tahudengan nilai-R 0,720 dan positif. Jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka terdapat hubungan antara dua variabel.

Karakter gemar membaca merupakan hal yang positif bagi siswa jenjang sekolah dasar. Suka membaca dengan pembelajaran berbasis cerita dapat melihat tanggapan siswa terhadap pembelajaran berbasis cerita, yang ditunjukkan dengan antusias dan kegembiraan siswa terhadap pembelajaran berbasis cerita. Dari hasil observasi menunjukkan pada tabel 1 karakter gemar membaca, terdapat penjelasan hasil data angket dominan menuju sikap positif dengan kategori sangat baik, nilai mean 103,89. Artinya, siswa beranggapan bahwa pembelajaran berbasis cerita ini menyenangkan. Sikap positif membuktikan bahwa rata-rata siswa setuju pembelajaran berbasis cerita ini menyenangkan dan menarik. Salah satu contoh gemar membaca siswa dalam pembelajaran berbasis cerita yaitu ketertarikan siswa terhadap pembelajaran menggunakan cerita. Gemar membaca merupakan hal yang berkaitan dengan ketertarikan siswa dalam belajar tersebut. Membaca sebaiknya dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran atau strategi membaca yang menarik, namun tetap berdasarkan pada konstruktivisme, komunikatif dan pemahaman kontekstual.

Rasa ingin tahu akan membaca merupakan hal yang positif bagi siswa jenjang sekolah dasar. Tertarik membaca dengan pembelajaran berbasis cerita dapat melihat tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang ditunjukkan dengan antusias dan kegembiraan siswa terhadap pembelajaran berbasis cerita. Dari hasil pada tabel 2 karakter rasa ingin tahu, terdapat penjelasan hasil data angket dominan menuju sikap positif dengan kategori cukup, nilai mean 106,48. Artinya, siswa beranggapan bahwa pembelajaran berbasis cerita cukup menyenangkan. Sikap positif membuktikan bahwa rata-rata siswa setuju pembelajaran berbasis cerita cukup menyenangkan dan menarik.

Pembelajaran berbasis cerita dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca siswa karena siswa tertarik untuk membacanya, dengan ketertarikan tersebut bisa menumbuhkan kecintaan siswa terhadap membaca, sehingga tumbuhnya rasa keingin tahuan untuk terhadap bacaan setiap harinya. Salah satu contoh suka membaca siswa dalam pembelajaran yaitu ketertarikan siswa terhadap pembelajaran berbasis cerita. Melalui ketertarikan siswa terhadap membaca yang diterapkan melalui pembelajaran berbasis cerita, tentu akan meningkatkan pembelajaran. Hal ini berdampak positif bagi siswa, karena secara tidak sadar siswa menjadi rajin membaca tanpa harus ada paksaan dari guru maupun orang lain. Siswa yang hanya memiliki

ketertarikan terhadap gambar-gambar visual, akan mempunyai minat juga untuk membaca dengan pembelajaran berbasis cerita.

Keterbaruan pada penelitian ini adalah pada variable yang diteliti yaitu karakter gemar membaca dan karakter rasa ingin tahu. Kedua karakter tersebut dilihat setelah penerapan pembelajaran berbasis cerita, pada penelitian ini untuk melihat keterhubungan dari penerapan pembelajaran berbasis cerita dengan karakter gemar membaca dan karakter rasa ingin tahu. Sedangkan pada penelitian sebelumnya banyak meneliti keterhubungan dengan karakter gemar membaca saja. Implikasi dari penelitian Hubungan karakter gemar membaca dan rasa ingin tahu. Membaca pada Karakter Gemar Membaca menggunakan pembelajaran berbasis cerita dapat menjadi metode pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada kelas IV.

KESIMPULAN

Membaca dalam dunia pendidikan sangat penting kegunaannya. Berdasarkan hasil yang telah diuraikan, ditemukan bahwa dari dua karakter yang dilihat yakni karakter gemar membaca dan karakter rasa ingin tahu. Dilihat bahwa korelasi antara kedua karakter gemar membaca dan karakter rasa ingin tahu adalah 0,720 hubungan kedua indikator tersebut kuat, dengan nilai sig adalah 0,000 kecil dari 0,005, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antar karakter karakter gemar membaca dan karakter rasa ingin tahu dengan nilai-R 0,720 dan positif. Jika nilai sig < 0,05 maka terdapat hubungan antara dua variabel. Saran dari peneliti yaitu agar para guru dan sekolah untuk meningkatkan karakter gemar membaca dan rasa ingin tahu pada peserta didik, dikarenakan karakter gemar membaca dan rasa ingin tahu yang dimiliki peserta didik dapat membantu siswa memiliki karakter yang kuat untuk sikap siswa lebih maksimal dan bermakna. Terlebih pada penerapan pembelajaran berbasis cerita.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada kepala sekolah serta kepada siswa yang menjadi sampel penelitian dan seluruh pihak yang telah membantu.

REFERENSI

- [1] E. Rachmanita, "Pembelajaran Mendengarkan Cerita Anak Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Mengembangkan Pribadi Siswa," *J. Ilm. Bhs. dan Sastra*, vol. 3, no. 2, p. 111, 2016, doi: 10.21067/jibs.v3i2.1465.
- [2] M. H. Ginanjar, "Urgensi Lingkungan Pendidikan Sebagai Mediasi Pembentukan Karakter Peserta Didik," *Edukasi Islam. J. Pendidik. Islam*, vol. 02, pp. 376–396, 2013, [Online]. Available: <https://jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/ei/article/view/37>.
- [3] I. Nurhamida, "Problematika Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Karakteristik Peserta Didik," *J. Teor. dan Praksis Pembelajaran IPS*, vol. 3, no. 1, pp. 27–38, 2018, doi: 10.17977/um022v3i12018p027.
- [4] D. Eliza, "Pengembangan Model Pembelajaran Karakter Berbasis Cerita Tradisional Minangkabau Untuk Anak Usia Dini," *Pedagog. J. anak usia dini dan Pendidik. anak usia dini*, vol. 3, no. 3, pp. 153–163, 2017.
- [5] L. F. Yunisa Asih Prasetya, Wirda Hanim, "Media Buku Cerita Mengenai Bullying dalam Kegiatan Bimbingan," *Indones. J. Learn. Educ. Couns.*, vol. 2, no. 2, pp. 130–138, 2020.
- [6] N. Kusumastuti and R. Rukiyati, "Penanaman nilai-nilai moral melalui kegiatan bercerita pada anak usia 5 tahun," *J. Pembang. Pendidik. Fondasi dan Apl.*, vol. 5, no. 2, p. 162, 2018, doi: 10.21831/jppfa.v5i2.14830.
- [7] W. Wittentirelli, A. Herman Saputra, and A. E. Putra, "Analisis Karakter Gemar Membaca Siswa Smp Negeri 30 Muaro Jambi," *Briliant J. Ris. dan Konseptual*, vol. 4, no. 2, p. 182, 2019, doi: 10.28926/briliant.v4i2.305.
- [8] S. Rohman, "Membangun Budaya Membaca Pada Anak Melalui Program Gerakan Literasi Sekolah," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Dasar*, vol. 4, no. 1, pp. 156–160, 2017.
- [9] P. Y. A. Dewi, "Gerakan Membaca Di Awal Pelajaran Guna Membangun Budaya Literasi Di Sekolah Dasar," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 77–85, 2019, [Online]. Available: <http://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/PN/article/view/249>.
- [10] A. R. Fauzi, Z. Zainuddin, and R. Al Atok, "Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu dan Peduli Sosial melalui Discovery Learning," *J. Teor. dan Praksis Pembelajaran IPS*, vol. 2, no. 2, pp. 79–88, 2017, doi: 10.17977/um022v2i22017p079.
- [11] D. Setiyadi, "Upaya Meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Prestasi Belajar Berbantuan Lembar Kerja Siswa Lambang Bilangan Romawi Melalui Strategi TANDUR di Kelas IV Sekolah Dasar," *J. Has. Penelit. (Semarang Prodi Pendidik. Dasar Kons. Pendidik. Mat.)*, vol. 1, pp. 954–962, 954.
- [12] I. Hanifah Amelia and M. Munawaroh, "PENGARUH KEINGINTAHUAN DAN RASA PERCAYA DIRI

- SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS VII MTs NEGERI I KOTA CIREBON,” *Eduma Math. Educ. Learn. Teach.*, vol. 5, no. 1, pp. 9–21, 2016, doi: 10.24235/eduma.v5i1.598.
- [13] W. Astiarini, “Pengembangan Model Penanaman Pembelajaran Pendidikan Karakter Berbasis Cerita Melalui Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas V,” *J. Pendidik. Dasar*, vol. 7, no. 1, p. 176, 2016, [Online]. Available: [file:///D:/SKRIPSI/E-SKRIPSI/ejurnal/metode penelitian/m1.pdf](file:///D:/SKRIPSI/E-SKRIPSI/ejurnal/metode%20penelitian/m1.pdf).
- [14] Y. Sumayana, “Pembelajaran Sastra Di Sekolah Dasar Berbasis Kearifan Lokal (Cerita Rakyat),” *Mimb. Sekol. Dasar*, vol. 4, no. 1, pp. 21–28, 2017, doi: 10.23819/mimbar-sd.v4i1.5050.
- [15] G. Siagian, “Jurnal basicedu,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 3, pp. 1683–1688, 2021.
- [16] D. A. Kurniawan and J. Saputri, “Karakter Peduli Sosial: Komparasi Modul Elektronik dan Paper Modul Kearifan Lokal Ngubat Padi di Sekolah Dasar,” vol. 4, pp. 866–877, 2021.
- [17] U. Titik Ulfatun, “Analisis Tingkat Literasi Keuangan Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun Angkatan 2012-2014,” *Pelita*, vol. XI, no. 2, pp. 1–13, 2016.