

---

## PENANAMAN PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI DONGENG DIGITAL

Ahmad Syaifuddin<sup>1\*</sup>, Luthfa Nugraheni<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muria Kudus, Indonesia

<sup>2</sup> Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muria Kudus, Indonesia  
202034029@umk.ac.id

---

### ABSTRACT

*Storytelling is considered obsolete. traditional or oral storytelling is less interested This will at least affect the existence of the fairy tale itself. Fairy tales play an important role for children consciously or unaffected, find identity as human beings as well as by the environment. This research aims to make people interested in Digital Fairy tales as an effort to cultivate education in the 4.0 era, with digital fairy tales, it is hoped that people can enjoy or learn easily in maintaining cultural heritage with advanced digital developments, so we must be good at taking advantage of the facilities that are already available. The method used is descriptive using a qualitative approach. Data collection techniques in this study are interview techniques, documentation and literature study. With digital fairy tales that provide stories that contain character education, it not only makes it easier to learn fairy tales but also in this application through digital fairy tales, the public or students can learn a lot about planting the characters played in the characters or stories. So with the existence of digital fairy tales, the community can use it as a medium for planting character education for students because with this media children can play while learning and do not forget as an effort to preserve the culture of local wisdom.*

**Keywords:** Fairy tales, Characters, Digital, Culture.

---

### ABSTRAK

Mendongeng dianggap usang. mendongeng tradisional atau lisan kurang tertarik Ini setidaknya akan mempengaruhi keberadaan Dongeng itu sendiri. Dongeng memainkan peran penting bagi anak-anak sadar atau tidak terpengaruh, temukan identitas sebagai manusia juga oleh lingkungan. Penelitian ini bertujuan supaya masyarakat tertarik dengan adanya Dongeng Digital sebagai upaya penanaman pendidikan di era 4.0, dengan adanya Dongeng digital diharapkan masyarakat bisa menikmati atau belajar dengan mudah dalam menjaga warisan budaya dengan perkembangan digital yang maju maka kita harus pandai dalam memanfaatkan kemudahan yang sudah tersedia. Metode yang digunakan adalah deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik wawancara, dokumentasi dan studi pustaka. Dengan adanya dongeng digital yang menyediakan cerita-cerita yang mengandung penanaman pendidikan karakter, tidak hanya memudahkan dalam belajar dongeng saja namun juga dalam pengaplikasian ini melalui dongeng digital masyarakat atau siswa bisa belajar banyak tentang penanaman karakter yang diperankan dalam tokoh atau cerita tersebut. Jadi dengan adanya Dongeng digital masyarakat bisa menggunakan sebagai media penanaman pendidikan karakter bagi siswa dikarenakan dengan media tersebut anak bisa bermain sambil belajar dan tidak lupa juga sebagai upaya pelestarian budaya kearifan lokal.

**Kata Kunci:** Dongeng, Karakter, Digital, Budaya.

---

## Pendahuluan

Dongeng adalah cerita masyarakat yang belum tentu kejadiannya benar-benar terjadi. Setidaknya kita dapat menyimpulkan dari pemahaman ini bahwa dongeng adalah narasi yang dibuat-buat yang disajikan dengan sengaja. Mendongeng dapat diartikan dalam arti yang seluas-luasnya seperti membacakan cerita kisah anak-anak, apakah itu nyata, fiksi, atau legendaris yang tumbuh di masyarakat. Setiap cerita yang diceritakan dalam dongeng menyampaikan pelajaran moral. Anak-anak dibantu dalam penemuan diri ini dengan pesan moral ini, pembentukan karakter, pengembangan diri. Selesai mendongeng juga melatih anak untuk mengembangkan pemikiran artistic dan ilusif. Sayangnya bercerita tidak lagi dianggap relevan, mendongeng tradisional atau lisan kurang tertarik ini setidaknya akan mempengaruhi keberadaan Dongeng itu sendiri, Dongeng memainkan peran penting bagi anak-anak sadar atau tidak terpengaruh, temukan identitas anda sebagai manusia juga oleh lingkungan.

Dalam penelitian sebelumnya tentang efek penggunaan media telah menemukan bahwa: Kesejahteraan juga menjelaskan kemungkinan penurunan nilai karakter remaja melalui media sosial dan gadget. Ini membutuhkan Dongeng nusantara kembali menjadi investasi pendidikan karakter. Selain itu, penelitian ini juga mengembalikan Dongeng nusantara menjadi kekayaan nasional yang menampilkan kearifan bawaan bangsa Indonesia. Konsisten pada zaman dahulu, orang-orang kedaluwarsa, dulu wayang tradisioanal menarik, jadi tidak lagi dalam bentuk animasi digital ini adalah upaya untuk menunjukkan menggunakan budaya lokal sebagai celah menghadapi derasnya arus globalisasi. Generasi penerus berkembang sebagai individu yang memiliki sifat kompetitif dalam ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai hasil perpaduan kearifan lokal nusantara yang maju secara digital. Secara terminologi, karakter adalah sifat, mempengaruhi karakter pikiran, tindakan, dan kebiasaan yang kemudian menjadi ciri. Menurut Lickona (2004), kepribadian adalah karakteristik dari setiap individu. Pertimbangkan moral mereka ketika berhadapan dengan situasi. Alami karakter ini sopan, berbudi luhur, sopan, seperti kejujuran. Dinas pendidikan menjelaskan karakter sebagai nilai pembeda yang tampak dalam perilaku seseorang.

Menurut Nugraheni (2022) Pentingnya media pembelajaran cerita rakyat untuk membantu pendidikan karakter sejak dini. Pendidikan dianggap sangat penting di suatu tempat. melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan pengetahuan, etika, dan keterampilan psikomotorik. Dari sudut pandang ilmiah, pendidikan karakter adalah yang paling penting. Bagaimana jika orang pintar tetapi tidak mempunyai karakter yang baik maka orang itu sama saja dengan manusia tidak berilmu. Oleh karena itu, kami menghargai pendidikan penanaman sejak dini. Pendidikan karakter perlu diajarkan sejak dini dikarenakan ketika sejak awal sudah mengetahui tentang karakter maka besok akan menjadi orang yang hebat. (Nasional et al., 2021)

Saat ini dunia memasuki abad ke-4 di berbagai bidang di era revolusi industri. Kekhasannya bermula dari era digitalisasi yang mempengaruhi berbagai industri dan kebutuhan manusia. khususnya di Indonesia. perubahan gaya hidup akibat kecanduan gadget dan belanja online sangat mencolok. Periode ini disebut sebagai era Revolusi Industri 4.0 oleh para ahli. Masa digitalisasi telah mempengaruhi laju kegiatan ekonomi, yang sebagian besar telah beralih dari otomatisasi otomatisasi yang berkisar dari manual ke mekanik. Hal ini menunjukkan pergeseran fokus gerakan dari komunitas ke digitalisasi teknologi. Menggunakan data dari penelitian (Razdan et al., 2013), dampak teknologi digital pada Revolusi Industri 4.0 niscaya akan

menyebabkan 52,6 juta pekerjaan dipindahkan atau hilang selama lima tahun ke depan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mereka yang memiliki pola pikir bersaing dan bersaing secara global perlu dipersiapkan secara mental juga.

Secara alami, memiliki moral yang baik, perilaku yang tepat (behavioral attitude), mandiri, dan terpelajar merupakan komponen penting dari persiapan mental dan profesional (Suwardana, 2018). melalui pengajaran di sekolah-sekolah. Melalui kegiatan pendidikan, seperti pembelajaran bahasa Indonesia, proses pendidikan dapat dilakukan di dalam ruang kelas. Komponen bahasa dan sastra Indonesia diajarkan di sekolah. Kompetensi inti sastra adalah apresiasi cerita rakyat. Siswa mendapat manfaat besar dari pembelajaran sastra di sekolah karena dapat membantu mereka menjadi lebih kompeten, matang secara intelektual, dan cerdas secara emosional. Selain itu, membaca literatur di kelas dapat merangsang imajinasi siswa dan membuat mereka tetap terlibat. Memahami cerita rakyat memiliki keuntungan sebagai berikut: (1) meningkatkan keterikatan pada budaya lokal (folklore) sebagai budaya pulau, (2) meningkatkan keterikatan pada apresiasi sastra, dan (3) membiasakan anak-anak. (Mahasiswa Didik.) dengan mengajarkan dan menanamkan nilai-nilai moral (karakter) yang berbeda. Apresiasi pembelajaran memungkinkan untuk menganalisis kepribadian setiap karakter dalam cerita. Karakter di dalam atau diperankan oleh sebuah cerita dapat menjadi panutan bagi orang lain, tergantung pada karakter dan sifatnya.

Para profesional, pengamat sosial, dan pengamat pendidikan sering berbicara tentang isu-isu budaya dan nasional di berbagai forum dan seminar di tingkat daerah, Provinsi, dan negara (Atmaja et al., 2020). Berbagai kelompok telah mengusulkan alternatif yang berbeda untuk pertanyaan tentang budaya dan kebangsaan. Untuk menghindari masalah ini, institusi pendidikan (sekolah) dipilih sebagai pengganti (Dewantara et al., 2020).

Menurut Nugraheni (2022) cerita rakyat atau foleklor dibagi menjadi tiga yakni dongeng, mite, mitos dan sebagainya. Dongeng selalu identik dengan topik yang diciptakan secara bebas, berdasarkan waktu dan tindakan mereka ada di mana-mana, mereka tidak terikat, tetapi mereka memiliki karakter asli. Jika diisi dengan kisah-kisah yang menggelitik, dongeng selalu menghadirkan peristiwa-peristiwa fantastik yang sesekali terjadi di luar. alasannya juga bisa diberikan. Dongeng bukankah itu benar-benar terjadi? Itu bohong. Salah satu elemen penting dari dongeng memiliki pesan atau pesan moral. Elemen unik ini adalah pengembangan karakter. Menurut pendapat Collin (dalam Ahyani 2010:26) berpendapat bahwa ada banyak aplikasi untuk mendongeng di bidang pengasuhan anak. Colin menyimpulkan Dongeng memberi anak-anak kerangka kerja konseptual untuk berpikir yang mendorong mereka untuk membentuk pengalaman mereka menjadi keseluruhan yang dapat dipahami. Anak-anak dapat menggunakan dongeng sebagai model cara berpikir dan memetakan pengalaman secara mental dan melihat gambar-gambar yang menceritakan kisah-kisah tradisional.

Soetantyo (2013) mengeksplorasi bagaimana dongeng memengaruhi bagaimana anak-anak menjadi manusia. Internet, menurutnya, telah mempengaruhi gaya hidup mahasiswa. Ini terjadi karena tidak mungkin menghentikan atau mengatur arus informasi di lingkungan online. Arus informasi yang cepat di internet memiliki efek negatif pada moral, antara lain. untuk meramalkan penyebaran pengaruh berbahaya ini. perlu dikembangkan dan dididik kepribadiannya sejak dini. Dengan demikian, pengembangan karakter anak harus diintegrasikan ke dalam berbagai aktivitas kehidupan, termasuk integrasi ke dalam kegiatan belajar dalam latihan pendidikan. Pada

tahapan sosialisasi, internalisasi, pembiasaan, dan pembudayaan dapat dilakukan strategi pengembangan karakter anak (Soetantyo, 2013). Bercerita atau storytelling sudah mendarah daging dalam budaya suatu bangsa. dengan bercerita. Anak dapat dikenalkan dengan karakter baik dan buruk. Hal ini memungkinkan dua karakter untuk diidentifikasi dan dibandingkan. Di sisi lain, “melalui mendongeng/mendongeng, anak-anak mengenal karakter yang baik dari sudut pandang moral, sosial dan agama” (Soetantyo, 2013).

## **Metode Penelitian**

Artikel ini dibuat dengan menggunakan teknik penulisan deskriptif tersebut di atas sesuai dengan masalah yang diuraikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengklarifikasi bagaimana di era 4.0 dongeng digital digunakan untuk menumbuhkan pendidikan karakter. Pendekatan kualitatif juga digunakan dalam metodologi penelitian ini. karena tidak menggunakan perhitungan statistik untuk menggambarkan fenomena menarik yang diteliti (Rianse dan Abdi, 2008). Untuk menjawab pertanyaan mengapa artikel ini ditulis, penulis juga menggunakan penelitian atau validasi teori dan penelitian yang relevan dengan artikel tersebut. Metode wawancara, dokumentasi, dan kajian pustaka digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data. Adapun instrumen yang digunakan adalah untuk mencari data dari informasi yang diberikan. Data dianalisis selama penelitian dan setelah penelitian berlangsung.

## **Hasil dan Pembahasan**

Istilah Industri 4.0 sendiri secara resmi lahir di Jerman. Hanover Fair 2011 (Kagermann dkk, 2011). Jerman sangat dicari karena keterlibatan politiknya. Strategi Hi-Tech 2020 adalah nama dari rencana pengembangan. Dominasi Jerman atas industri manufaktur makanan adalah tujuan politiknya (Heng, 2013). Meskipun konsep ini juga digunakan di banyak negara lain, Industri 4.0 menggunakan istilah yang berbeda seperti "pabrik pintar" dan "industri". Internet of Things, manufaktur cerdas, atau keduanya. Meskipun disebutkan berbagai istilah, namun semuanya memiliki tujuan yang sama, yaitu meningkatkan daya saing industri setiap negara di pasar internasional yang sangat dinamis. Pasalnya, sejumlah industri mengadopsi teknologi digital lebih cepat dari yang diperkirakan.

Menengok kembali sejarah revolusi industri, dapat dilihat bahwa revolusi industri pertama kali dimulai pada abad ke-18 dan ke-19 dengan tumbuhnya industri baja, tekstil, dan mesin uap serta munculnya masyarakat perkotaan dan pinggiran kota serta kebutuhan akan apartemen besar. Tenaga mekanik, baja, minyak, listrik (walaupun beberapa wilayah di dunia masih tanpa listrik saat ini), produksi massal, telepon, bola lampu, telegraf, mesin mobil, dan pekerja semuanya dikembangkan selama Revolusi Industri Kedua (1870– 191). Revolusi digital atau komputer, yang mencakup transisi dari teknologi analog ke digital, semikonduktor, mainframe, komputer, internet, otomasi, dan teknologi informasi dan komunikasi, adalah yang mendefinisikan revolusi industri ketiga, yang terjadi antara tahun 1980 dan sekarang. Meskipun demikian, sekitar 50% populasi dunia masih belum memiliki akses ke Internet. Revolusi industri keempat, yang dibahas lebih rinci di bawah ini, ditandai dengan perpaduan teknologi dengan

masyarakat dan tubuh manusia, robotika, komputasi kuantum, bioteknologi, pencetakan 3D, kendaraan otomatis, internet, sistem virtual, dan kolaborasi fisik.

Menurut Zhou et al. (2015), terdapat lima tantangan utama di era revolusi industri 4.0 dari segi masyarakat, politik, ekonomi, teknologi, dan keterampilan. Regulator (pemerintah), peneliti, dan operator semuanya perlu melakukan investasi yang cukup besar, terencana, dan strategis untuk mengatasi tantangan ini. Menurut Kagermann et al. (2013), kegiatan penelitian dan pengembangan oleh peneliti diperlukan untuk implementasi Industri 4.0. Peta jalan untuk mempraktikkan Industri 4.0 belum disatukan, klaim Jian Qi et al. (2016). Ini karena Industri 4.0 masih berupa gagasan, dan karena tidak ada yang bisa menyepakati bentuk persisnya, sehingga dapat menunjukkan kemungkinan arah perkembangan yang berbeda.

Keuntungan besar atau manfaat revolusi industri keempat dari Di sisi konsumen, selalu tersedia produk-produk baru dan modern, yang berarti bahwa perubahan jenis dan kualitas produk terus berlanjut dan maju dengan cepat seiring dengan peningkatan layanan, efisiensi, dan produktivitas (Triyono, 2017: 3). Di sisi lain, dampak industri 4.0 diperkirakan negatif, terutama di bidang sosial dan ekonomi (Bonekamp dan Sure, 2015). Terutama di negara berkembang dengan tingkat ketimpangan sosial dan ekonomi yang masih tinggi, dampaknya sangat rentan (Prasetyo, 2018: 25).

Individu dan komunitas dapat memetakan hal-hal baru yang harus diterima dan ditolak dengan mengidentifikasi identitas budaya mereka melalui pendidikan berbasis budaya ini. Masa depan budaya akan mendapat manfaat dari penyaringan budaya semacam ini. Proses perkembangan budaya harus melalui beberapa tahapan, dimulai dengan kesadaran identitas dan diakhiri dengan asimilasi dan akulturasi. Fase-fase ini membentuk proses penciptaan budaya, yang ditandai dengan "melestarikan budaya lama yang baik dan mengadopsi budaya baru yang lebih baik". "Upaya ini perlu dukungan masyarakat jika ingin mengembangkan budayanya.

Pendidikan karakter sangat penting baik untuk pembangunan negara maupun untuk kebutuhan kualitas tenaga kerja yang dibutuhkan di masa depan. Tentang kemajuan suatu bangsa, beberapa penelitian telah membuktikan bahwa kemajuan suatu negara tidak lepas dari karakter dan budaya yang kuat dari masyarakatnya. Kemajuan Jerman dengan etos Protestan, etos kerja bushido Jepang, budaya inovasi Cina dan semaul undong semangat Korea Selatan contoh bagaimana budaya dan pembangunan saling terkait erat. dari nilai-nilai karakter bangsa. dalam dunia kompetitif ibu kota saat ini, negara-negara ini berpartisipasi. Penetrasi nilai budaya asing tidak kunjung hilang; sebaliknya, itu menjadi kekuatan ampuh untuk perubahan yang dapat membawa kesuksesan. Karakter bangsa menjadi landasan yang kuat bagi perkembangan modernisasi. Oleh karena itu, agar kita maju di masa depan, menjadi tanggung jawab kita bersama untuk menghidupkan kembali nilai-nilai yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia.

Presiden Soekarno pernah mengemukakan gagasan Trisak dari sudut pandang patriotisme sebagai kualitas pendidikan karakter (Esthu, 2010). Membangun keseimbangan antara pendidikan karir dan pendidikan karakter, serta antara pengembangan materi dan pengembangan spiritual, menurutnya, sangat diperlukan bagi bangsa Indonesia. Soekarno memulai program pendidikan karakter Trisakti setelah negara merdeka, dan bertujuan untuk menanamkan kepribadian budaya, kedaulatan politik, dan kedaulatan ekonomi (Esthu, 2010).

Filosofi pendidikan yang diterapkan dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa dirancang untuk membantu siswa mengenali dan mengadopsi nilai-nilai budaya dan

karakter bangsa sebagai milik mereka, serta mengambil kepemilikan atas keputusan mereka pada tahap pengenalan. memilih, menilai opsi yang tersedia, menetapkan fasilitas, dan kemudian menentukan nilai berdasarkan keyakinan. Siswa belajar dengan berpikir, bertindak, dan bertindak menurut prinsip ini. Ketiga prosedur ini dirancang untuk membantu siswa meningkatkan kapasitas interaksi sosial mereka dan membantu mereka mengenali sifat sosial mereka.

Pendidikan karakter di sekolah hanyalah “memahami, menularkan, dan menerapkan kebijakan (praktik kebijakan)”, menurut Koesoema (2011: 193). Akibatnya, pendidikan memerlukan penanaman nilai kepada siswa dalam bentuk pengetahuan, metode untuk mengelola dan menjunjunginya, dan kesempatan untuk melakukannya.

Dongeng biasanya dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari anak-anak serta dongeng dari seluruh dunia dan cerita rakyat Indonesia. Baik anak-anak maupun orang dewasa dapat menikmatinya, sesuai dengan aplikasinya. Bab digital yang diunduh biasanya hanya memiliki satu cerita. Kumpulan dongeng juga dapat berisi dongeng yang memiliki banyak cerita di dalamnya. Beberapa kuliah digital ini disajikan dalam bentuk cetak, bab bergambar, dengan gambar dan paragraf deskriptif di setiap halaman. Beberapa di antaranya tidak hanya memiliki teks cerita dan ilustrasi, tetapi juga efek suara. Narator cerita dan terkadang salah satu karakter menjadi sumber suara yang meninggi. Beberapa ilustrasi cerita hanyalah gambar statis, sementara yang lain dianimasikan.

Sebenarnya, bercerita dan terlibat dalam mendongeng adalah kegiatan yang sangat positif. Kegiatan ini dapat membantu anak-anak mengembangkan imajinasi, bahasa, dan keterampilan kognitif mereka sekaligus meningkatkan hubungan mereka dengan orang tua mereka (Pertwi, 2011). Kegiatan mendongeng kepada anak tidak hanya sebagai sarana untuk menidurkan mereka, tetapi juga sebagai penghubung antara anak dan orang tua, membina hubungan yang erat. Membaca dengan suara keras untuk anak-anak meningkatkan komunikasi antara orang tua dan anak-anak. Anak-anak diajar dengan cara yang menyenangkan sehingga mereka dapat belajar tanpa merasa terpaksa atau diceramahi. Fungsi naratif ini melibatkan otak manusia dan otak asli, yang memiliki ingatan lebih panjang daripada yang terakhir.

Gambar animasi dapat bergerak lebih dari yang dipindahkan secara manual. Gambar yang digerakkan tangan mampu menghasilkan suara; misalnya, gambar bebek yang memegang bebek lain menghasilkan suara, seperti halnya gambar bunga, yang menghasilkan rangkaian nada dasar seperti do, re, mi, dan seterusnya. Beberapa aplikasi yang bercerita juga memungkinkan Anda melakukan hal lain. Ini termasuk game edukasi seperti mencocokkan gambar dan angka untuk membuat gambar, menemukan perbedaan antara gambar, dan mencocokkan gambar, menurut pembuatnya. Tampaknya tidak masuk akal pada awalnya untuk membaca buku cetak dan dongeng digital. Keduanya adalah buku yang fantastis untuk dibaca. Saat Anda membalik halaman, bahkan dongeng digital pun dapat memutar suara. Satu-satunya perbedaan adalah efek suara, yang memungkinkan mesin aplikasi untuk membaca cerita secara otomatis, berbeda dengan buku biasa, di mana orang dewasa yang membacakan untuk anak-anak akan menjadi satu-satunya perbedaan.

## Kesimpulan

Setiap cerita dalam dongeng menyampaikan semacam moral. Anak-anak dapat mengembangkan karakter moral dan kesadaran diri mereka dengan bantuan pesan moral ini. Keterampilan berpikir imajinatif dan kreatif yang diajarkan dongeng kepada anak-anak juga bermanfaat. Bercerita sayangnya tidak lagi dianggap relevan. Dongeng tradisional atau lisan kurang menarik, dan ini setidaknya akan berdampak pada keberadaan dongeng seperti yang kita kenal. Sadar atau tidak sadar, identitas Anda sebagai manusia dipengaruhi oleh lingkungan dan penceritaan tradisional atau lisan. Perpaduan antara pengetahuan tradisional, dongeng berteknologi maju, dan pengembangan sifat kompetitif iptek generasi penerus. Budaya suatu bangsa termasuk mendongeng. Anak-anak dapat belajar tentang karakter baik dan buruk melalui mendongeng. Akibatnya, adalah mungkin untuk mengenali dan mengevaluasi dua karakter.

Artikel ini ditulis dengan menggunakan metode deskriptif seperti yang telah disebutkan di atas. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana dongeng digital digunakan untuk membudayakan pendidikan karakter di era 4.0. Selain itu, metodologi penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif karena tidak menggunakan perhitungan statistik untuk menggambarkan fenomena menarik yang diteliti (Rianse dan Abdi, 2008). Untuk menjawab pertanyaan mengapa artikel ini ditulis, penulis juga menggunakan penelitian atau validasi teori dan penelitian yang relevan dengan artikel tersebut. Metode wawancara, dokumentasi, dan kajian pustaka digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data. Untuk mengumpulkan data dari informasi yang diberikan, alat digunakan. Baik selama dan setelah penelitian, data dianalisis.

## Daftar Pustaka

- Lickona, T. 2004. *Character Matters: How to Help Our Children Develop Good Judgment, Integrity, and Other Essential Virtues*. New York: Tandem Library.
- Dewantara, J. A., Efriani, E., Sulistyarini, S., & Prasetyo, W. H. (2020). Optimization of Character Education Through Community Participation Around The School Environment (Case Study in Lab School Junior High School Bandung). *JED (Journal of Etika Demokrasi)*, 5(1), 53–66.
- Ahyani, Latifah, Nur. 2010. Metode Mendongeng Dalam Meningkatkan Perkembangan Kecerdasan Moral Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Psikologi Universitas Muria Kudus*. Volume 1, No 1, Desember 2010.
- Nugraheni, Luthfa. "Pengembangan Media Pembelajaran Cerita Rakyat Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar Kabupaten Pati." *Jurnal digilib.uns.ac.id*, 2022.
- Soetantyo, S. P. (2013). Peranan dongeng dalam pembentukan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 14(1), 44–51. Retrieved from <http://ilp.ut.ac.id/index.php/JP/article/view/165/132>
- Rianse, U., & Abdi. (2008). *Metodologi penelitian sosial dan ekonomi: teori dan aplikasi*. Alfabeta.
- Kagermann, H., Lukas, W.D., & Wahlster, W. 2013. Final report: Recommendations for implementing the strategic initiative INDUSTRIE 4.0. *Industrie 4.0 Working Group*.
- Heng, S. 2014. *Industry 4.0: Upgrading of Germany's Industrial Capabilities on the Horizon*. <https://ssrn.com/abstract=2656608>, Diakses pada 17 November 2018.
- Zhou, K., Taigang L., & Lifeng, Z. 2015. Industry 4.0: Towards future industrial opportunities and challenges. In *Fuzzy Systems and Knowledge Discovery (FSKD), IEEE 12th International Conference*, pp. 2147-2152

- Qin, J., Liu, Y., & Grosvenor, R. 2016. A Categorical Framework of Manufacturing for Industry 4.0 and Beyond. *Procedia CIRP*, Vol. 52, pp. 173-178.
- Triyono, Moch Bruri. 2017. Tantangan Revolusi Industri Ke 4 (I4.0) Bagi Pendidikan Vokasi. *Prosiding Seminar Nasional Vokasi dan Teknologi (SEMNASVOKTEK)*. DenpasarBali, 28 Oktober 2017.
- Prasetyo, Hoedi & Soetopo, Wahyudi. 2018. Industri 4.0 : Telaah Klasifikasi Aspek dan Arah Perkembangan Riset. *Jurnal Teknik Industri Universitas Diponegoro*. Vol. 13, No. 1, Januari 2018
- Kemendiknas. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Koesoema, Doni. 2011. *Pendidikan Karakter Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: PT Grasindo.
- Pertiwi, A. R. (2011). Peningkatan minat membaca dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui metode mendongeng (story telling) pada Siswa kelas IV SD Negeri Pabelan 02 Kartasura Kabupaten Sukoharjo tahun ajaran 2010/2011 (Skripsi) (Universitas Sebelas Maret, Surakarta). Retrieved from [https://core.ac.uk/download/pdf/1\\_2350013.pdf](https://core.ac.uk/download/pdf/1_2350013.pdf)
- Nasional, S., Budaya, P., Pariwisata, P., & Kreatif, I. (2021). *Seminar Nasional “Potensi Budaya, Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya untuk Pengembangan Pariwisata dan Industri Kreatif” Kudus, 13 Oktober 2021*. 572–579.