BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Tujuan pendidikan berkaitan dengan perubahan pada peserta didik, baik terkait dengan perkembangan pribadi maupun kehidupan sosial di mana individu atau peserta didik tersebut berada (Ali, 2016). Tujuan pendidikan juga diharapkan mampu untuk mengubah perilaku dan sikap peserta didik dari yang bersifat negatif ke positif (Ramdhani, 2014). Perubahan tersebut yaitu menciptakan individu yang berkarakter baik (Prasetyo et al., 2020). Karakter dianggap sangat penting. Hal ini karena karakter memiliki aspek yang melandasi sikap, pikiran, perasaan, dan moral yang terbentuk dari proses internalisasi, yang dapat dipercaya dan digunakan sebagai teknik berfikir, berbicara, bersikap, dan juga sebagai cara pandang yang akan berpengaruh terhadap kehidupan sosial siswa (Intania, 2020; Irawatie et al., 2019; Yuniarni, 2012).

Untuk membentuk karakter siswa yang baik, paling mudah dibentuk pada saat siswa berada di jenjang anak-anak sekolah dasar (Abdi, 2020). Penerapan pendidikan karakter tidak hanya berpatokan pada hasil yang salah atau benar, tetapi lebih menekankan dan melatih segala kebiasaan atau hal yang baik di dalam hidup. Penerapan pendidikan karakter juga tidak hanya membuat siswa pintar, tetapi juga

mempunyai sikap yang baik agar berguna untuk dirinya dan orang lain (Fathinnaufal & Hidayati, 2020).

Namun, semenjak adanya pandemi *COVID-19*, banyak permasalahan yang muncul terkait dengan karakter siswa. Guru sangat sulit mendidik dan menilai karakter melalui pembelajaran secara online. Pernyataan tersebut dibuktikan dari hasil-hasil penelitian, seperti adanya permasalahan (1) sebagian besar siswa sering mengumpulkan tugas tidak tepat waktu dan ada yang mengeluarkan diri dari grup kelas; (2) siswa kurang memiliki kepribadian yang santun karena menghubungi guru di malam hari, yang merupakan di luar jam pelajaran, hanya untuk meminta waktu tambahan untuk mengumpulkan tugas; (3) siswa sering tidak membaca pesan yang diberikan guru melalui chat pribadi ataupun melalui grup kelas; (4) beberapa siswa lambat dan kurang paham akan teknik pembelajaran online sehingga mereka kurang percaya diri (Istiqomah, 2021; Parmin et al., 2020; Rahmah et al., 2021; Stephen, 1987).

Data tersebut juga didukung oleh hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Banjar Anyar dan SD Negeri 8 Banjar Anyar, pada tahun 2020 dan 2021. Permasalahan yang muncul di lapangan adalah siswa tidak jujur mengerjakan tugas karena dibuatkan oleh orang tua atau saudara. Fenomena lainnya adalah siswa suka meniru pekerjaan teman. Siswa juga kurang bertanggung jawab karena sering tidak mengumpulkan tugas. Kasus berikutnya yang ditemukan adalah siswa tidak memiliki kepribadian santun seperti tidak sopan saat menghubungi guru. Jadi, dalam satu kelas terdapat 33% siswa yang bermasalah, dari jumlah total 24 orang siswa.

Permasalahan-permasalahan tersebut menunjukkan bahwa siswa cenderung memiliki karakter yang kurang baik. Apabila permasalahan karakter siswa tersebut terus berlanjut, maka akan berdampak besar terhadap perubahan di setiap individu, seperti pikiran, mental, moral, fisik, yang bisa berpengaruh terhadap individu lain dan perkembangan kehidupan sosial kedepannya, sehingga akan tercipta generasi baru yang memiliki karakter negatif (Tutkun et al., 2017). Maka dari itu, diperlukan solusi untuk bisa mengatasi permasalahan karakter siswa agar menciptakan generasi individu yang positif ke depannya.

Permasalahan karakter salah satunya dapat diatasi dengan memanfaatkan multimedia (Anandani, et al., 2018). Hal tersebut karena multimedia memiliki karakteristik yang interaktif dan terintegrasi (Prasetyo, Hidayatullah, Akhyar, Wiranto, et al., 2020). Multimedia merupakan suatu gabungan dari teks, audio, animasi, gambar, vector yang ditata menjadi sebuah berkas digital. Tujuannya adalah untuk mengantarkan sebuah cerita atau pesan untuk penonton atau pendengar (Psomadaki et al., 2019). Kelebihan multimedia yaitu dapat menyampaikan informasi yang berjumlah banyak, tetapi dengan tidak banyak menghabiskan waktu. Menurut hasil penelitian, alasan memilih multimedia karena siswa yang menggunakan bahan ajar multimedia lebih mudah mengingat pengetahuan konseptual dan prosedural sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan dipraktikkan (Suwiwa et al., 2014). Alasan lainnya adalah anak muda lebih tertarik jika dihadapkan pada suatu multimedia, sehingga dapat meningkatkan minat belajar karena penyajian yang menarik. Kemampuan menyerap informasi dalam jumlah banyak dari multimedia, akan lebih mudah dilakukan oleh anak muda di era milenial saat ini (Prastika et al., 2015). Dari hasil pemaparan definisi dan

kelebihan multimedia di atas, menunjukkan bahwa perlunya pengembangan multimedia untuk masalah karakter siswa.

Banyak multimedia dapat direkomendasikan agar digunakan dalam dunia pendidikan dengan tujuan mempermudah proses pembelajaran (Widiastuti & Wangid, 2015). Multimedia yang pernah dikembangkan sebelumnya adalah multimedia interaktif edukasi yang di dalamnya terdapat materi dan beberapa simulasi soal yang dapat dipilih dan dikerjakan oleh siswa (Ambarita, 2020). Penelitian berikutnya adalah pengembangan multimedia yang di dalamnya terdapat kalimat-kalimat sederhana yang disertai animasi menarik, serta menambahkan contoh-contoh nyata yang terjadi di lapangan (Henniarti, 2017).

Namun, multimedia mendongeng digital berbasis cerita rakyat nusantara untuk karakter siswa belum dikembangkan. Padahal cerita rakyat nusantara merupakan identitas budaya yang merupakan ciri khas seseorang meliputi kebiasaan hidup, bahasa, dan sifat (Nisya, 2019). Identitas budaya tersebut bisa dijadikan pelajaran untuk membedakan mana yang baik atau buruk agar bisa membenahi karakter masing-masing.

Untuk itu, penelitian ini ditujukan pada pengembangan multimedia digital *culture based storytelling* berbasis cerita rakyat nusantara, yang kemudian disebut dengan DICTOR CAKSANTA. Multimedia DICTOR CAKSANTA akan memfasilitasi siswa untuk menunjang proses pembelajaran, membentuk karakter pribadi yang baik, dan memberi pengetahuan budaya Indonesia.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ditemui, yaitu sebagai berikut.

1) Sebagian besar siswa sering mengumpulkan tugas tidak tepat waktu dan ada yang mengeluarkan diri dari grup kelas.
2) Siswa kurang memiliki kepribadian yang santun karena menghubungi guru di malam hari yang merupakan di luar jam pelajaran hanya untuk meminta waktu tambahan untuk mengumpulkan tugas.
3) Siswa sering tidak membaca pesan yang diberikan guru melalui chat pribadi ataupun melalui grup kelas.
4) Beberapa siswa lambat dan kurang paham akan teknik pembelajaran online, sehingga siswa kurang percaya diri.
5) Siswa tidak jujur mengerjakan tugas karena dibuatkan oleh orang tua atau saudara.
6) Siswa suka meniru pekerjaan teman.
7) Siswa kurang bertanggung jawab karena sering tidak mengumpulkan tugas.
8) Siswa tidak memiliki kepribadian santun seperti tidak sopan saat menghubungi guru.
9) Belum ada multimedia digital *storytelling* yang dipadukan dengan unsur budaya cerita rakyat nusantara untuk membentuk karakter siswa.

1.3. Pembatasan Masalah

Agar penelitian yang dilaksanakan berjalan dengan baik dan tidak meluas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah penelitian. Penelitian ini berfokus pada penanganan masalah: (1) siswa kurang disiplin karena 20% siswa sering mengumpulkan tugas tidak tepat waktu dan satu siswa mengeluarkan diri dari grup kelas, (2) siswa kurang bertanggung jawab karena sering tidak mengumpulkan tugas, dan (3) belum ada multimedia digital *storytelling* yang memadukan unsur budaya untuk membentuk karakter siswa.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil uraian latar belakang dan identifikasi masalah, adapun perumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1) Bagaimana *prototype* multimedia DICTOR CAKSANTA untuk membentuk karakter siswa sekolah dasar?
2) Bagaimana tingkat validitas isi multimedia DICTOR CAKSANTA untuk membentuk karakter siswa sekolah dasar?
3) Bagaimana respon guru terhadap multimedia DICTOR CAKSANTA untuk membentuk karakter siswa sekolah dasar?
4) Bagaimana respon siswa terhadap multimedia DICTOR CAKSANTA untuk membentuk karakter siswa sekolah dasar?
5) Bagaimana efektivitas multimedia DICTOR CAKSANTA untuk membentuk karakter siswa sekolah dasar?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan hasil rumusan masalah yang telah diuraikan, adapun tujuan penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1) Untuk menghasilkan *prototype* multimedia DICTOR CAKSANTA untuk membentuk karakter siswa sekolah dasar.
2) Untuk menghasilkan multimedia DICTOR CAKSANTA yang telah teruji validitas isinya.
3) Untuk menghasilkan multimedia DICTOR CAKSANTA yang telah teruji respon gurunya.
4) Untuk menghasilkan multimedia DICTOR CAKSANTA yang telah teruji respon siswanya.
5) Untuk menghasilkan multimedia DICTOR CAKSANTA yang telah teruji efektivitasnya.

1.6. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian akan bermanfaat secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian akan diuraikan sebagai berikut.

1) Manfaat Teortis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberi informasi serta menjadi sumber bacaan dalam penelitian sejenis. Selain itu, hasil penelitian diharapkan memberikan sumbangan pemikiran ilmu pengetahuan dan pendidikan, khususnya dalam pengembangan multimedia digital *culture based storytelling* berbasis cerita rakyat nusantara untuk karakter peserta didik di sekolah dasar.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Manfaat penelitian bagi siswa yaitu, membantu siswa untuk membentuk karakter baik agar berguna untuk diri sendiri dan juga orang lain.

b) Bagi Guru

Manfaat penelitian bagi guru yaitu, membantu guru dalam menyalurkan pesan (untuk tidak lepas dari tanggung jawab dan disiplin) kepada siswa secara inovatif serta membantu memberikan pemahaman kepada guru bahwa unsur budaya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

c) Bagi Peneliti Lain

Manfaat penelitian bagi peneliti lain yaitu, sebagai bahan acuan atau kajian pustaka untuk melakukan penelitian pengembangan sejenis.

1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Multimedia DICTOR CAKSANTA merupakan sebuah inovasi multimedia yang mengandung unsur budaya yang dilibatkan ke dalam sebuah multimedia untuk membentuk karakter siswa sekolah dasar. Multimedia ini memiliki beberapa *feature-feature* yang menarik, yaitu sebagai berikut.

1) Multimedia DICTOR CAKSANTA berupa sebuah video yang mengandung suatu cerita rakyat nusantara.
2) Multimedia DICTOR CAKSANTA memadukan beberapa objek menarik, seperti teks, audio, video, animasi, dan grafik.
3) Multimedia DICTOR CAKSANTA dapat digunakan saat pembelajaran online maupun offline.

4) Multimedia DICTOR CAKSANTA dapat disimpan di dalam penyimpanan *handphone*, sehingga dapat selalu dibawa.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Karakter merupakan sebuah sistem yang terdiri dari komponen moral, keterampilan, sosial, emosional yang sangat penting bagi generasi milenial saat ini, sehingga harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Menciptakan karakter merupakan proses membentuk kebiasaan atau pola pikir individu. Akan tetapi, dalam menciptakan karakter yang baik, tidak bisa langsung mendapat hasil yang baik secara instan, melainkan membutuhkan waktu, dengan cara individu dilatih kebiasaan-kebiasaan akademik maupun non akademiknya dari sejak dini (Lerner, 2019; Nurjaya et al., 2020; Putri & Pandin, 2021).

Menciptakan individu berkarakter baik itu penting ditekankan pada jenjang sekolah dasar, dengan menggunakan cara yang menarik yaitu menggunakan sebuah multimedia (Ahmadi et al., 2017). Multimedia merupakan alat penyampaian informasi seperti petunjuk belajar atau tutorial pembelajaran yang penyajiannya menggunakan komputer. Multimedia juga disebut gabungan video dengan komputer, atau gabungan dari beberapa objek video, audio, teks, gambar, dan grafik yang digabung menjadi satu file sehingga menghasilkan sebuah multimedia (Komalasari, 2019; L. D. Putra & Suyitno, 2018).

Sebuah multimedia untuk menciptakan individu berkarakter baik dan mencintai budaya daerah sangat diperlukan saat ini. Siswa akan dilatih melalui kebiasaan bersikap dan berperilaku, dengan cara mengintegrasikan budaya daerah

ke dalam pembelajaran. Berbagai macam budaya yang ada, akan mampu membantu siswa untuk membentuk karakternya (Najmina, 2018). Maka dari itu pengembangan multimedia digital *culture based storytelling* (DICTOR) berbasis cerita rakyat nusantara (CAKSANTA) sangat perlu dilakukan.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan multimedia DICTOR CAKSANTA yaitu sebagai berikut.

1) Beberapa siswa kelas IV SD Negeri 8 Banjar Anyar, Kecamatan Kediri, Kabupaten Tabanan memiliki masalah yang berkaitan dengan karakter. Aspek karakter yang sering menjadi permasalahan yaitu disiplin dan tanggung jawab.
2) Multimedia DICTOR diyakini dapat membantu menyadarkan siswa akan pentingnya menerapkan karakter baik dalam kehidupan sehari-hari. Hal itu didukung oleh 100% orang tua siswa dalam satu kelas memiliki *handphone* sebagai penunjang penggunaan multimedia DICTOR.
3) Kombinasi antara multimedia dan cerita rakyat nusantara dapat meningkatkan kesadaran siswa, karena di dalam cerita mengandung sebab-akibat dari perbuatan tokoh, serta dapat menumbuhkan rasa cinta budaya nusantara.

Keterbatasan pengembangan multimedia DICTOR CAKSANTA yaitu sebagai berikut.

1) Pengembangan multimedia DICTOR CAKSANTA dibuat khusus untuk pendidikan karakter.
2) Multimedia DICTOR CAKSANTA dikembangkan untuk siswa kelas IV di SD Negeri 8 Banjar Anyar.

3) Cerita yang dipakai terbatas pada cerita yang berkaitan dengan karakter aspek disiplin dan tanggung jawab.

1.10. Definisi Istilah

Berikut disajikan beberapa definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

1) Penelitian pengembangan merupakan suatu bentuk kegiatan penelitian untuk menggarap suatu kebaharuan terhadap suatu produk yang telah ada. Keterbaruan suatu produk tersebut, dibuat dengan ketentuan harus sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan sehingga hasilnya dapat diuji kegunaannya dan dengan membuktikan kebenarannya (Pribadi et al., 2021).
2) Multimedia merupakan hasil penggabungan dari suara, teks, gambar animasi, yang memiliki fungsi untuk menyampaikan suatu pesan, intruksi, informasi, ataupun sumber dengan melibatkan peserta didik dalam menggunakan multimedia tersebut untuk mendapatkan pengetahuan (Keremedchiev & Kirilov, 2020).
3) Digital *culture based storytelling* (DICTOR) merupakan suatu cara untuk mendongeng yang berlandaskan budaya digital, dengan tujuan untuk ditayangkan kepada siswa. Mendongeng yang berlandaskan budaya digital untuk dunia pendidikan biasanya menggunakan teknologi sederhana, dan berdurasi pendek (satu hingga empat menit) (Schmoelz, 2018). Cerita rakyat nusantara (CAKSANTA) merupakan cerita masa lampau yang berasal dari tengah-tengah masyarakat yang berkembang seiring berjalannya waktu. Cerita rakyat nusantara mengandung budaya yang beraneka ragam dengan

memaparkan sejarah dan kekayaan alam yang dimiliki oleh masing-masing daerah yang memiliki ciri khas tersendiri (Bunga et al., 2020).

4) Karakter merupakan suatu nilai yang dimiliki oleh individu untuk menunjukkan prilaku atau perbuatan baik maupun tidak baik di berbagai tempat dan waktu, dengan sistematis atau beruntut mulai sejak dini hingga menjadi terbiasa sampai terbentuk karakter sesuai perilaku yang dilakukan sebelumnya (Fitria et al., 2019).

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA