

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan karakter menjadi fondasi kritis dalam menyiapkan generasi yang adaptif, khususnya di abad ke – 21, dengan menekankan pentingnya sosial emosional. Pendidikan sosial dan emosional memiliki 5 komponen utama, yang salah satunya adalah *responsible decision making* (Silmi & Mulyati, 2024). *Responsible decision making* atau dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai pengambilan keputusan yang bertanggung jawab, adalah sebuah keahlian seseorang dalam membuat pilihan yang tepat dan konstruktif dalam situasi tertentu (Ritonga & Purwati, 2024). Keahlian ini mencakup kemampuan untuk mempertimbangkan konsekuensi dari setiap keputusan yang diambil, baik bagi diri sendiri maupun orang lain, dan didasarkan pada nilai-nilai etika, norma sosial, dan kesejahteraan individu (Laoli *et al.*, 2025). Menurut pendapat Hartati (2025), proses pengambilan keputusan yang bertanggung jawab harus dilatih secara berkelanjutan untuk menciptakan pembiasaan berpikir dan pengendalian situasi dilematik, yang melibatkan perasaan maupun dari segi emosi siswa.

Kondisi saat ini memperlihatkan bahwa masih banyak individu, termasuk siswa, yang menghadapi tantangan dalam melatih keterampilan pengambilan keputusan yang bertanggung jawab (Nurlaili *et al.*, 2025). Dalam kehidupan

sehari-hari, tidak jarang ditemukan berbagai tindakan yang dilakukan secara terburu-buru tanpa mempertimbangkan akibatnya. Misalnya, sikap impulsif dalam memilih jalan pintas, keputusan yang hanya berorientasi pada kepentingan pribadi, atau tindakan yang bertentangan dengan nilai moral dan etika (Marta *et al.*, 2024). Pola pengambilan keputusan seperti ini sering kali membawa dampak negatif, baik terhadap diri sendiri maupun lingkungan sosial (Pohan, 2024). Akibatnya, muncul berbagai masalah seperti konflik antar personal, menurunnya rasa saling menghargai, berkurangnya empati, hingga melemahnya kepedulian terhadap keberlangsungan lingkungan sekitar. Kondisi tersebut cenderung akan menghambat perkembangan sosial dan emosional generasi muda, termasuk siswa yang seharusnya diarahkan pada pembentukan karakter yang bijaksana (Aisyahrani, 2024).

Namun realitasnya, aspek sosial emosional tidak semudah itu untuk diintegrasikan secara langsung ke dalam pembelajaran. Minimnya pelatihan khusus kepada guru terkait sosial emosional menjadi tantangan utama dalam penerapannya di pembelajaran akademik (Aziz *et al.*, 2024). Selain itu, keterbatasan waktu dalam kurikulum turut menghambat implementasi sosial emosional secara berkelanjutan. Di sisi lain, sebagian orang tua masih memandang pembelajaran sosial emosional sebagai aspek sekunder dalam pendidikan anak, sehingga dukungan dari keluarga belum sepenuhnya optimal (Aziz & Makhtuna, 2024). Tantangan lainnya adalah kurangnya sumber daya dan dukungan administratif di sekolah, yang menyebabkan pembelajaran sosial emosional sering kali tidak mendapatkan prioritas yang memadai (Wardani *et al.*, 2024). Persepsi negatif terhadap pentingnya pembelajaran sosial emosional masih

menjadi hambatan, di mana beberapa pihak melihatnya sebagai gangguan terhadap pembelajaran akademik. Evaluasi efektivitas terhadap pembelajaran sosial emosional menjadi tantangan, karena keterampilan sosial dan emosional sulit diukur secara kuantitatif (Susiani *et al.*, 2024).

Berdasarkan *study preliminary* yang telah dilakukan di SD Negeri 4 Panji bersama wali kelas tiga, diceritakan bahwa pembelajaran sosial emosional terutama yang berkaitan dengan *responsible decision making* masih belum terlaksana secara optimal. Hal ini dibuktikan dengan masih rendahnya kemampuan siswa dalam memahami konsekuensi dari pilihan yang mereka ambil. Misalnya adalah saat menentukan sikap dalam bekerja kelompok, mengambil keputusan secara terburu-buru tanpa mempertimbangkan dampaknya, serta cenderung mengabaikan tanggung jawab setelah memilih suatu tindakan. Guru juga menyampaikan bahwa beberapa siswa menunjukkan perilaku impulsif, seperti saling menyalahkan ketika terjadi kesalahan, sulit menerima perbedaan pendapat, dan kurang mampu menahan emosi ketika menghadapi situasi yang menekan.

Penyebabnya adalah dalam praktik pembelajaran di kelas, guru belum banyak melaksanakan kegiatan atau menggunakan pendekatan yang secara eksplisit mengarahkan siswa untuk memahami dan mengevaluasi konsekuensi dari pilihan mereka, baik dalam konteks akademik maupun sosial. Aktivitas yang dilakukan guru masih bersifat kognitif dan berorientasi pada capaian kurikulum formal, tanpa adanya penyisipan materi yang menstimulasi keterampilan mengambil keputusan yang bertanggung jawab. Minimnya penggunaan bahan ajar yang kontekstual dan relevan dengan budaya lokal juga menjadi salah satu

penyebabnya. Guru cenderung menggunakan buku paket nasional tanpa adanya modifikasi atau pengayaan berbasis nilai-nilai lokal yang dekat dengan keseharian siswa. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman hidup nyata yang mereka hadapi di lingkungan sekitar.

Penggunaan *satua* Bali sebagai bahan ajar yang relevan dengan budaya lokal mulai dipertimbangkan sebagai solusi untuk menjembatani kesenjangan antara pembelajaran akademik dan penguatan nilai sosial emosional, termasuk aspek pengambilan keputusan bertanggung jawab. Ketika digunakan dalam pembelajaran, cerita-cerita ini mampu menghadirkan konteks yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami konsekuensi dari setiap tindakan tokoh dalam cerita (Ummah & Saputra, 2025). Pengintegrasian *satua* Bali, dapat dilakukan dalam berbagai kegiatan, seperti membaca bersama, diskusi kelompok, dan penugasan reflektif (Parta & Aryasuari, 2025). Hasilnya, siswa menunjukkan peningkatan ketertarikan dan keterlibatan dalam proses pembelajaran, karena cerita yang digunakan tidak asing dan mencerminkan budaya mereka sendiri.

Satua Bali merupakan cerita rakyat khas Bali yang sarat akan nilai-nilai moral, kearifan lokal, dan pengajaran karakter (Partini & Sueca, 2025). Cerita – cerita tersebut telah hidup dalam masyarakat Bali secara turun – temurun dan menyatu dalam pola pikir serta budaya lokal, sehingga memperkuat identitas budaya yang dimiliki oleh masyarakat setempat. Menurut Yasmini (2020), *satua* Bali memiliki manfaat signifikan dalam pembentukan kepribadian, karakter, dan mental siswa, yang merupakan salah satu tujuan dari pendidikan nasional. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Arsini (2020), menegaskan bahwa *satua* Bali tidak

hanya mampu menanamkan nilai – nilai seperti tanggung jawab, kejujuran, religiusitas, dan kepedulian sosial, tetapi juga turut melestarikan warisan budaya lokal yang kaya akan pesan moral.

Di samping itu, *satua* Bali dapat membantu siswa dalam membandingkan perilaku yang pernah mereka lakukan dengan nasihat atau amanat dalam *satua*, sehingga mendorong refleksi diri dan pengambilan keputusan yang lebih bijaksana. Sejalan dengan hal tersebut, Margunayasa & Riastini (2021) dalam penelitiannya menemukan bahwa penggunaan *satua* Bali dalam pembelajaran memberi dampak positif terhadap perkembangan karakter siswa. Hasil penelitian tersebut menegaskan bahwa nilai-nilai seperti komunikasi yang bersahabat, toleransi, disiplin, dan tanggung jawab dapat tumbuh melalui proses pembelajaran yang terintegrasi dengan kearifan lokal. *Satua* Bali berperan penting dalam memberikan gambaran kepada siswa tentang nilai – nilai moral yang harus mereka terapkan dalam kehidupan sehari – hari (Riastini *et al.*, 2025). Sebagai contoh, *satua* Bali *Pan Balang Tamak* yang mengisahkan tentang tokoh antagonis yang sering menggunakan kecerdikannya secara keliru demi keuntungan pribadi, yang pada akhirnya justru menimbulkan masalah bagi dirinya sendiri dan orang lain (Suryanata & Marhaeni, 2023). Hal ini menjadi sebuah gambaran bahwa setiap keputusan yang tidak dilandasi pertimbangan etika dan tanggung jawab akan berujung pada konsekuensi yang merugikan.

Satua Bali, sebagai warisan cerita rakyat tradisional, pada dasarnya sarat akan nilai-nilai moral, kearifan lokal, dan pesan-pesan kehidupan yang luhur (Pramayasa *et al.*, 2024). Namun, keberadaannya kini menghadapi tantangan besar dalam menjangkau kehidupan siswa di era modern. Cerita – cerita dalam

satua Bali sering kali disampaikan dengan gaya bahasa klasik, alur yang lambat, serta tokoh dan latar yang jauh dari keseharian anak masa kini (Sadwika & Astawan, 2020). Padahal, siswa saat ini tumbuh dalam lingkungan digital yang serba cepat, visual, dan interaktif. Mereka dapat mengakses informasi dalam hitungan detik dan budaya populer sangat memengaruhi cara mereka berpikir serta berperilaku (Deocta, 2024). Kesenjangan ini menjadikan *satua* Bali terasa kurang menarik dan bahkan sulit dipahami oleh generasi muda yang tidak lagi *familiar* dengan konteks budaya masa lalu (Dwiyani *et al.*, 2024).

Selain itu, bentuk penyajian yang masih konvensional menjadikan *satua* Bali tidak mampu bersaing dengan media pembelajaran kontemporer yang lebih variatif dan dinamis. Akibatnya, pesan – pesan moral dan nilai karakter luhur yang terkandung di dalamnya menjadi terabaikan. Potensi besar *satua* sebagai sarana pendidikan karakter pun perlahan terpinggirkan. Kurangnya relevansi *satua* Bali dengan kehidupan anak masa kini, terutama terkait pengambilan keputusan yang bertanggung jawab menjadi dasar perlunya pendekatan baru melalui proses *remake*. Proses ini dilakukan dengan mengemas ulang cerita dalam bentuk yang lebih kontekstual, visual, dan interaktif. Buku ini dikembangkan bentuk cetak bergambar untuk siswa kelas rendah SD dengan mengintegrasikan nilai *responsible decision making*. Berbeda dari penelitian terdahulu yang cenderung berfokus pada media digital, literasi budaya, atau nilai karakter secara umum, penelitian ini menggabungkan filsafat humanisme dan pendekatan *Culturally Relevant Pedagogy* (CRP). Dengan cara ini, *satua* Bali tidak hanya tetap eksis, tetapi juga mampu menanamkan nilai – nilai karakter dan

mencontohkan keterampilan penting abad ke – 21, seperti *responsible decision making*, kepada siswa secara lebih bermakna.

1.2. Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang yang telah dijelaskan, permasalahan yang berhasil diidentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Minimnya integrasi sosial emosional dalam pembelajaran.
2. Keterbatasan waktu, kurikulum, dan kompetensi guru dalam menerapkan pendekatan sosial emosional.
3. Kurangnya dukungan orang tua yang memandang bahwa pembelajaran sosial-emosional sebagai aspek sekunder.
4. Pembelajaran karakter sering kali dipandang mengganggu capaian akademik, sehingga kurang mendapat dukungan maksimal dari berbagai pihak.
5. Penggunaan bahan ajar masih didominasi oleh buku paket nasional tanpa pengayaan nilai lokal.
6. Siswa kesulitan mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari - hari karena tidak adanya pendekatan berbasis kearifan lokal.
7. Belum optimalnya penggunaan *satua* Bali sebagai media pembelajaran karakter karena cara penyajiannya yang konvensional dan kurang relevan dengan budaya generasi digital.
8. Belum adanya penelitian yang secara khusus mengembangkan buku cerita *satua* Bali yang di *remake*, khususnya terintegrasi pendekatan

sosial emosional yang berorientasi pada *responsible decision making* untuk siswa SD.

1.3. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan permasalahan dalam penelitian ini, tidak dimungkinkan untuk menyelesaikan seluruh masalah yang ada, sehingga diperlukan pembatasan masalah agar fokusnya tetap terarah, tidak terlalu luas, serta dapat dikaji secara mendalam dan terperinci. Pada penelitian ini, pembatasan masalah ditekankan pada belum adanya penelitian yang secara khusus mengembangkan buku cerita *satua* Bali yang di *remake*, khususnya terintegrasi pendekatan sosial emosional yang berorientasi *responsible decision making* di SD.

1.4. Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah desain buku *satua* Bali yang di *remake* terintegrasi sosial emosional yang berorientasi pada *responsible decision making* untuk siswa SD?
2. Bagaimanakah validitas isi buku *satua* Bali yang di *remake* terintegrasi sosial emosional yang berorientasi pada *responsible decision making* untuk siswa SD?

3. Bagaimanakah kepraktisan buku *satua* Bali yang di *remake* terintegrasi sosial emosional yang berorientasi pada *responsible decision making* untuk siswa SD?

1.5. Tujuan Pengembangan

Merujuk pada permasalahan yang telah dirumuskan, tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan desain buku *satua* Bali yang di *remake* terintegrasi sosial emosional yang berorientasi pada *responsible decision making* untuk siswa SD.
2. Untuk menganalisis validitas isi buku *satua* Bali yang di *remake* terintegrasi sosial emosional yang berorientasi pada *responsible decision making* untuk siswa SD.
3. Untuk menganalisis kepraktisan buku *satua* Bali yang di *remake* terintegrasi sosial emosional yang berorientasi pada *responsible decision making* untuk siswa SD.

1.6. Manfaat Hasil Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah diuraikan, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis dan secara praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap ilmu pengetahuan, terutama terkait sumber belajar yang mengadopsi pendekatan sosial emosional untuk siswa SD.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini bagi guru memberikan manfaat yaitu, membantu dalam mengajarkan tanggung jawab terhadap keputusan yang diambil melalui *satua* Bali.

b. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi dalam upaya memperdalam penelitian terkait topik sejenis.

c. Bagi Pemerintah

Penelitian ini dapat memberikan masukan dalam pengembangan sumber belajar berbasis budaya lokal di jenjang pendidikan dasar.

1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan adalah buku cerita yang di *remake* dengan mengadopsi *satua* Bali Pan Balang Tamak berorientasi pada responsible decision making untuk siswa SD, yang memiliki spesifikasi sebagai berikut.

1. Hasil produk pada pengembangan ini berupa buku cerita cetak dengan spesifikasi ukuran A4 (21 x 29,7 cm).
2. Jumlah halaman pada buku sebanyak 37 halaman dengan *full color*. Sampul buku menggunakan bahan *Art Paper*, sedangkan isi buku dicetak pada HVS 100 *gsm* agar lebih nyaman dibaca oleh siswa.

3. Perancangan buku ini menggunakan *software Canva*, untuk judul cerita, menggunakan *font True Typewriter* dengan ukuran 95 *pt*. Bagian identitas penulis dan ilustrator serta kata pengantar menggunakan *font Nunito* dengan ukuran 31 *pt*. Untuk biodata penulis, memakai *font Nunito* dengan ukuran 20 *pt*. Isi utama cerita menggunakan *font* yang bersahabat dan sesuai untuk anak, yaitu *Montserrat*, dengan ukuran 24 *pt*.
4. Isi cerita adalah *remake satua* Bali *Pan Balang Tamak* dengan konteks kekinian dan penguatan nilai-nilai *responsible decision making*.
5. Bahasa yang digunakan bersifat sederhana dan komunikatif, disesuaikan dengan kemampuan literasi siswa SD kelas rendah.
6. Buku ini dapat digunakan secara mandiri oleh siswa maupun dalam kegiatan pembelajaran bersama di kelas.

1.8. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pada kajian pengembangan buku cerita *remake satua* Bali *Pan Balang Tamak* berorientasi *responsible decision making* untuk siswa SD, adalah sebagai berikut.

1. Siswa SD memiliki akses terhadap bahan ajar cetak.
2. Siswa kelas 3 cenderung memiliki ketertarikan terhadap cerita yang lebih menonjolkan gambar dibandingkan teks.
3. Siswa kelas awal lebih cepat belajar melalui cerita.

Sementara itu, keterbatasan dalam pengembangan buku cerita *remake Satua Bali Pan Balang Tamak* berorientasi *responsible decision making* untuk siswa SD adalah sebagai berikut.

1. Buku cerita dikembangkan dalam versi cetak, sehingga penggunaannya terbatas pada sumber belajar fisik dan tidak mendukung fitur interaktif digital yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara mendalam.
2. Fokus utama ceritanya adalah *satua Bali Pan Balang Tamak* dan belum mencakup cerita rakyat Bali lainnya yang memiliki nilai – nilai moral dalam pengambilan keputusan yang bertanggung jawab.
3. Buku cerita ini dirancang khusus untuk siswa kelas rendah, sehingga penggunaannya perlu penyesuaian untuk jenjang yang lebih tinggi.

1.9. Definisi Istilah

Guna menghindari kesalahan penafsiran terhadap berbagai istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, berikut merupakan pembatasan istilah yang relevan.

1. Penelitian Pengembangan merupakan suatu studi yang bertujuan untuk merancang, menciptakan, atau mengembangkan sebuah produk, seperti perangkat pembelajaran, sumber belajar, dan bahan ajar. Proses ini mencakup tahap pengujian guna mengevaluasi kelayakan produk yang telah dikembangkan dan tidak difokuskan pada pengujian teori, melainkan lebih menitikberatkan pada penciptaan serta penyempurnaan produk yang dapat diterapkan dalam praktik pendidikan.

2. *Remake* adalah proses menciptakan kembali sebuah karya yang telah ada sebelumnya dengan mempertahankan elemen cerita yang serupa atau identik, tetapi disajikan dengan interpretasi baru serta didukung oleh teknologi yang lebih modern.
3. *Satua* Bali ialah kisah rakyat khas Bali yang berfungsi sebagai sarana hiburan bagi anak-anak, sekaligus menyampaikan nilai-nilai moral. Cerita ini biasanya mengangkat tema tentang hewan atau legenda dan dipercayai kebenarannya oleh masyarakat Bali.
4. *Responsible Decision Making* merupakan kemampuan seseorang dalam membuat dan mengambil keputusan secara bertanggung jawab dengan mempertimbangkan berbagai aspek, seperti keamanan, keselamatan, serta norma sosial, sehingga keputusan yang diambil bersifat konstruktif dan mencerminkan sikap yang bijaksana.
5. *Pan Balang Tamak* adalah salah satu contoh *satua* Bali yang digambarkan sebagai tokoh yang terkenal karena kecerdikannya, kelicikannya, dan kecakapannya dalam beradu argumen maupun berdebat. Ia digambarkan sebagai sosok yang sangat pintar dalam memutarbalikkan logika, dan sering kali berhasil “menang” dalam situasi dengan cara yang tidak biasa, terkadang jenaka, terkadang licik.