

BAB I

PENDAHULUAN

Pada Bab I ini diuraikan beberapa hal yang menjadi dasar penelitian, antara lain: (1) latar belakang masalah, (2) kesenjangan penelitian, (3) kebaruan penelitian, (4) identifikasi masalah, (5) pembatasan masalah, (6) rumusan masalah, (7) tujuan penelitian, (8) manfaat penelitian, (9) spesifikasi produk yang dikembangkan, serta (10) penjelasan istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pemanfaatan teknologi telah membuka peluang baru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif. Animasi, misalnya, memungkinkan visualisasi yang lebih hidup dan menarik, sehingga membantu siswa memahami konsep-konsep kompleks dengan lebih baik (Zamzami & Ninasari, 2023). Selain itu, platform pembelajaran daring telah memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengakses sumber belajar dengan cara yang lebih fleksibel (Naibaho & Rantung, 2024), seperti video pembelajaran, modul digital, dan forum diskusi yang mendukung kolaborasi serta pertukaran pengetahuan di antara siswa (Nirfayanti & Nurbaeti, 2019). Pada kenyataannya, pemanfaatan media pembelajaran di sekolah masih belum maksimal. Sebagian sekolah menghadapi hambatan berupa keterbatasan media, baik terkait sarana teknologi maupun materi ajar berbasis digital. Hal ini berimplikasi pada keterbatasan variasi penggunaan media pembelajaran yang dapat dilakukan guru dalam proses belajar mengajar.

Di samping itu, aspek kesiapan guru dan siswa dalam menggunakan media juga menjadi hal yang penting. Tidak semua guru memiliki kompetensi yang memadai untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, siswa kerap memerlukan bimbingan agar mampu mengakses dan memanfaatkan media pembelajaran secara tepat. Oleh karena itu, diperlukan analisis mengenai penggunaan, ketersediaan, serta kesiapan guru dan siswa, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar sesuai kebutuhan, dapat dimanfaatkan secara optimal, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan demikian, meskipun pemanfaatan teknologi memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, keberhasilan implementasinya sangat bergantung

pada ketersediaan media serta kesiapan guru dan siswa, sehingga analisis kebutuhan menjadi langkah utama dalam pengembangan media pembelajaran yang relevan dan efektif.

Pemanfaatan teknologi yang inovatif termasuk penggunaan animasi dan media animasi lainnya, telah memperkaya pengalaman belajar siswa. Animasi adalah seni yang menghidupkan objek atau karakter melalui serangkaian gambar yang ditampilkan dengan kecepatan tinggi (Farastuti, 2021). Keunikan utama dari animasi terletak pada kemampuannya untuk menyampaikan informasi secara visual dan interaktif, menggabungkan elemen gerakan, warna, dan suara untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan berkesan (Arifudin et al., 2014). Animasi dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik, merangsang imajinasi, dan menekankan pada pendidikan karakter dan literasi digital. Di era digital sekarang, banyak siswa menunjukkan preferensi yang kuat terhadap konten hiburan yang mudah diakses melalui media digital ketimbang materi pelajaran yang disampaikan secara manual. Konten hiburan seperti video di *YouTube*, *media sosial*, *game online*, dan aplikasi hiburan lainnya.

Menurut *UNESCO*, literasi merupakan kemampuan dalam mengidentifikasi, memahami, menafsirkan, menciptakan, berkomunikasi, menghitung dan menggunakan bahan cetak serta tulisan dalam kaitannya dengan berbagai pencapaian tujuan dalam mengembangkan pengetahuan serta potensi mereka, dan untuk berpartisipasi secara penuh dalam komunitas mereka serta masyarakat (Naufal, 2021). Literasi digital dapat diartikan sebagai kemampuan individu untuk menerapkan keterampilan fungsional pada perangkat digital sehingga ia dapat menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis, berkeaktifitas, berkolaborasi bersama orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan tetap menghiraukan keamanan elektronik serta konteks sosial-budaya yang berkembang (Kusumawati et al., 2021). Literasi digital bukan sekedar menggunakan perangkat digital saja tetapi literasi digital diharapkan mampu untuk menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis, berkeaktifitas, berkolaborasi bersama orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan tetap menghiraukan keamanan elektronik serta konteks sosial-budaya yang berkembang (Pratiwi et al., 2021). Literasi digital tidak sebatas keterampilan operasional dalam mengakses perangkat digital, tetapi juga mencakup kemampuan yang lebih luas seperti berpikir kritis, berinteraksi, bekerja sama, serta memperhatikan etika dan keamanan dalam penggunaan teknologi. Oleh karena itu, literasi digital merupakan kompetensi penting yang diperlukan individu agar mampu beradaptasi, mengembangkan diri, dan berperan aktif dalam masyarakat di era digital.

Pendidikan karakter adalah proses yang bertujuan untuk membentuk karakter anak sejak usia dini, sehingga mereka dapat mengalami perkembangan emosional, spiritual, dan kepribadian yang positif. Pendidikan karakter melibatkan upaya sistematis untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai perilaku yang berkaitan dengan Tuhan, diri sendiri, sesama, lingkungan, dan kebangsaan, yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, ucapan, dan tindakan berdasarkan norma-norma yang ada (Yasin, 2017). Dengan demikian, pendidikan karakter adalah sistem pendidikan yang dirancang untuk menanamkan nilai-nilai sesuai dengan budaya bangsa, mencakup aspek pengetahuan (kognitif), sikap perasaan (afektif), dan tindakan, baik terhadap Tuhan, diri sendiri, masyarakat, maupun bangsa (Muchtar et al., 2019). Dalam hal ini Salah satu model pembelajaran yang efektif dalam memotivasi peserta didik adalah *Problem-Based Learning (PBL)*.

Model PBL kini lebih menekankan pada aktivitas peserta didik dalam mencari solusi dan memecahkan masalah yang relevan dengan kehidupan nyata. PBL adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada masalah kontekstual yang memerlukan penyelidikan untuk menemukan solusinya (Ripai et al., 2019). Model pembelajaran PBL adalah pendekatan yang berfokus pada peserta didik dengan cara mempertemukan mereka dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, di mana peserta didik berusaha untuk memecahkan masalah tersebut. Dalam model ini, pembelajaran terpusat pada suatu masalah yang harus dipecahkan oleh peserta didik, sehingga mereka bertanggung jawab untuk menganalisis dan menyelesaikan masalah tersebut dengan kemampuan mereka sendiri, sementara peran pendidik adalah sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan kepada peserta didik (Ariandi, 2017). Salah satu hal menarik dari model PBL adalah bahwa instrumen yang dirancang oleh guru berfokus pada masalah-masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, terutama yang dekat dengan pengalaman peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi di MTsN 5 Bima, Kabupaten Bima, ditemukan beberapa permasalahan utama. Pertama, keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru. Media pembelajaran yang tersedia di sekolah sebagian besar masih berupa bahan ajar cetak atau presentasi statis, yang kurang interaktif dan tidak sesuai dengan karakteristik siswa digital native masa kini. Kedua, rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran yang bersifat naratif atau berbasis budaya lokal. Di era digital, minat siswa lebih sering tertuju pada konten hiburan ketimbang materi pembelajaran yang disajikan secara verbal atau lewat teks yang terlalu

panjang. Ketiga, rendahnya kemampuan siswa dalam mengakses dan menggunakan media digital secara produktif. Padahal, literasi digital merupakan aspek penting yang perlu dikuasai oleh siswa untuk dapat bersaing di era digital.

Gambaran permasalahan tersebut diperoleh melalui studi pendahuluan yang dilaksanakan di MTsN 5 Bima pada bulan Maret 2026, mencakup observasi kelas, wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, serta penyebaran angket kepada 27 siswa kelas VII. Hasil observasi memperlihatkan bahwa kegiatan pembelajaran masih bertumpu pada buku teks dan lembar kerja siswa yang bersifat satu arah, sementara perangkat pendukung seperti proyektor dan gawai belum dioptimalkan sebagai sumber belajar. Wawancara dengan guru menguatkan temuan itu. Guru menyampaikan bahwa antusiasme siswa cenderung menurun ketika materi disajikan dalam bentuk teks naratif yang panjang, termasuk pada materi teks cerita rakyat, dan mengakui bahwa sekolah belum memiliki media animasi yang mengangkat kearifan lokal Bima. Hasil angket menunjukkan pola yang sejalan: sebanyak 78% siswa menyatakan lebih mudah memahami materi melalui tayangan video dan animasi, sedangkan 22% sisanya masih terbiasa dengan pola belajar konvensional. Angket yang sama juga mengungkap rendahnya pengenalan siswa terhadap tokoh La Bibano Putri Kalepe sebagai bagian warisan budaya daerahnya sendiri. Kondisi ini diperkuat oleh hasil tes awal pada materi teks cerita rakyat yang dilaksanakan terhadap 27 siswa kelas VII pada tahun ajaran 2025/2026, yaitu rata-rata 62,78 dengan hanya empat siswa yang memperoleh nilai 75 atau lebih, sedangkan 23 siswa lainnya berada di bawah nilai tersebut. Rincian data tersebut disajikan pada BAB IV. Rangkaian data awal tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan pengembangan media dalam penelitian ini tidak dibangun di atas asumsi teoretis semata, melainkan berangkat dari persoalan faktual yang dihadapi guru dan siswa di lokasi penelitian.

Permasalahan lainnya adalah belum maksimalnya penguatan karakter siswa dalam proses pembelajaran. Nilai-nilai tanggung jawab, kepedulian sosial, dan kejujuran masih kurang terintegrasi dalam kegiatan belajar mengajar. Penguatan literasi digital juga belum berjalan optimal. Sebagian besar siswa masih kesulitan membedakan informasi yang bernilai edukatif dari konten digital yang sekadar populer. Mereka lebih sering memilih apa yang mudah diakses dan populer, meskipun kurang bermanfaat bagi pembelajaran. Hal ini diperparah oleh kurangnya bahan ajar yang secara eksplisit mengandung pesan-pesan moral dan budaya lokal. Padahal,

pembelajaran yang mengangkat cerita rakyat atau legenda daerah memiliki potensi besar dalam menanamkan nilai-nilai karakter kepada siswa (Lubis & Harahap, 2025).

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis berupaya mengembangkan media animasi berbasis masalah bermuatan cerita rakyat Bima “La Bibano Putri Kalepe” untuk meningkatkan karakter dan literasi siswa MTsN, Hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan minat belajar, mempermudah pemahaman konsep, mendorong keterlibatan aktif siswa serta mendukung penguatan karakter dan literasi. Namun penggunaann cerita lokal dalam media pembelajaran animasi menjadikan proses belajar lebih bermakna karena siswa merasa lebih dekat secara emosional dan kultural. Cerita yang berasal dari lingkungan mereka sendiri menciptakan rasa memiliki serta kebanggaan terhadap budaya daerah. Hal ini juga menjadi jembatan efektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, yang dikemas dalam konteks kehidupan nyata.

Cerita rakyat lokal seperti "*La Bibano Putri Kalepe*" yang berasal dari budaya lokal yang dapat dilakukan melalui jalur pendidikan formal di daerah Bima, Nusa Tenggara Barat, maka tidak hanya aspek pendidikan yang tersampaikan, tetapi juga upaya pelestariannya. Cerita rakyat "*La Bibano Putri Kalepe*" mengandung berbagai nilai moral dan karakter yang dapat dijadikan bahan refleksi dan pembelajaran bagi siswa. Nilai-nilai seperti keberanian, kejujuran, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap lingkungan dapat digali melalui cerita ini (Muchtar et al., 2019). Ketika dikemas dalam bentuk animasi berbasis PBL, cerita tersebut akan menjadi media pembelajaran yang tidak hanya menarik dan menyenangkan, tetapi juga mendidik dan mengembangkan literasi digital siswa. Melalui integrasi antara media animasi, model PBL, dan muatan cerita rakyat Bima, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih hidup, bermakna, dan mampu membentuk karakter serta keterampilan literasi digital siswa. Pengembangan media semacam ini sejalan dengan semangat Merdeka Belajar yang digaungkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, yaitu mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa, berbasis konteks lokal, serta memanfaatkan teknologi secara optimal (Mubarak, 2022).

Berdasarkan permasalahan yang ada, diperlukan media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan literasi dan penguatan karakter siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengintegrasikan cerita rakyat lokal ke dalam media pembelajaran berbasis teknologi. Cerita rakyat *La Bibano Putri Kalepe* dikemas dalam bentuk animasi berbasis PBL

dengan memuat unsur cerita dan nilai moral yang disajikan sebagai permasalahan kontekstual. Melalui tahapan PBL, pembelajaran mendorong keterlibatan aktif siswa, kemampuan berpikir kritis, serta internalisasi nilai karakter. Media ini diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia jenjang madrasah tsanawiyah, khususnya materi teks cerita rakyat atau legenda, dengan alokasi waktu 3–4 pertemuan. Dengan demikian, media animasi berbasis PBL bermuatan cerita rakyat diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan kontekstual dalam meningkatkan literasi dan karakter siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) yang menempatkan kualitas produk sebagai sasaran utama, bukan pengujian hubungan sebab akibat antarvariabel sebagaimana lazim dilakukan dalam penelitian eksperimen. Konsekuensinya, keberhasilan penelitian tidak diukur dari besarnya pengaruh satu variabel terhadap variabel lain, melainkan dari terpenuhinya tiga kriteria mutu produk pengembangan, yakni kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan (Nieveen & Plomp, 2013). Kevalidan menunjuk pada kesesuaian rancangan media dengan landasan teoretis dan kurikulum yang dinilai oleh para ahli. Kepraktisan menunjuk pada kemudahan dan keterpakaian media ketika digunakan guru dan siswa dalam kondisi pembelajaran yang sesungguhnya. Adapun keefektifan menunjuk pada kemampuan media menghasilkan perubahan yang diharapkan setelah digunakan. Dalam kerangka tersebut, penguatan karakter dan literasi digital siswa diposisikan sebagai indikator keefektifan produk, yaitu bukti empiris bahwa media bekerja sebagaimana dirancang, bukan sebagai variabel terikat yang diuji hubungannya secara statistik inferensial. Penegasan posisi ini penting agar pembacaan hasil penelitian tetap berada dalam bingkai penelitian pengembangan.

Rangkaian temuan tersebut memperlihatkan adanya jarak yang nyata antara kondisi ideal dan kondisi faktual di lapangan. Secara ideal, pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks cerita rakyat berlangsung dengan dukungan media digital bermuatan kearifan lokal, menempatkan siswa sebagai pemecah masalah, serta menumbuhkan karakter dan kecakapan digital secara bersamaan. Kenyataan di MTsN 5 Bima memperlihatkan keadaan yang berbeda. Penyajian materi masih bertumpu pada buku teks dan lembar kerja yang bersifat satu arah, media animasi bermuatan cerita rakyat Bima belum tersedia, penilaian karakter dan literasi digital belum ditopang instrumen yang terpadu, sedangkan rata-rata nilai siswa pada materi tersebut baru mencapai 62,78 dengan hanya empat dari 27 siswa yang melampaui batas ketuntasan.

Selisih antara keadaan yang diharapkan dan keadaan yang benar-benar terjadi inilah yang menjadi persoalan pokok penelitian ini.

Kesenjangan serupa juga tampak apabila hasil penelitian terdahulu dibandingkan satu sama lain. Penelitian pengembangan media animasi pada umumnya berhenti pada pengukuran hasil belajar kognitif dan jarang menempatkan penguatan karakter serta literasi digital sebagai luaran yang dinilai secara serentak dalam satu produk. Penerapan PBL pun masih terpusat pada rumpun sains dan matematika, sementara pemanfaatannya pada materi naratif yang sarat dilema nilai belum banyak dikaji. Muatan kearifan lokal pada sebagian besar penelitian juga masih diperlakukan sebagai tempelan tema, belum sebagai sumber masalah otentik yang menggerakkan seluruh sintaks pembelajaran. Perbedaan antara apa yang sudah dikerjakan peneliti terdahulu dan apa yang belum tergarap tersebut diuraikan lebih terperinci pada subbab 1.2.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti mengangkat judul “Pengembangan Media Animasi Berbasis Masalah Bermuatan Cerita Rakyat Bima untuk Penguatan Karakter dan Literasi Digital Siswa MTsN 5 Bima” menjadi sangat relevan untuk dilakukan. Media ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan karakter dan literasi digital siswa MTsN sekaligus menjadi kontribusi nyata dalam pelestarian budaya lokal melalui pendekatan pembelajaran yang modern.

1.2 Kesenjangan Penelitian (Research Gap)

Penelusuran terhadap penelitian terdahulu memperlihatkan bahwa pengembangan media animasi untuk pembelajaran telah banyak dilakukan, namun masih menyisakan sejumlah ruang yang belum tergarap. Kesenjangan tersebut dapat dipilah menjadi kesenjangan ilmiah dan kesenjangan praktis.

1.2.1 Kesenjangan Ilmiah

Pertama, sebagian besar penelitian pengembangan media animasi menempatkan hasil belajar kognitif sebagai satu-satunya luaran yang diukur. Penelitian yang menjadikan penguatan karakter dan literasi digital sebagai luaran yang dinilai secara serentak dalam satu produk masih jarang ditemukan, padahal keduanya merupakan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang saling melengkapi.

Kedua, penerapan PBL dalam penelitian pengembangan media didominasi oleh rumpun mata pelajaran sains dan matematika yang memiliki struktur masalah tertutup. Penerapannya pada materi teks cerita rakyat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia jenjang madrasah tsanawiyah, yang berkarakter naratif dan sarat dilema nilai, belum banyak dikaji.

Ketiga, muatan kearifan lokal dalam berbagai penelitian terdahulu umumnya diperlakukan sebagai tema atau konteks pelengkap yang menempel pada materi. Belum ditemukan penelitian yang memosisikan konflik naratif cerita rakyat sebagai sumber masalah otentik yang menggerakkan seluruh sintaks pembelajaran berbasis masalah.

Keempat, sintaks PBL yang digunakan pada penelitian pengembangan media selama ini masih mengikuti pola baku lima fase tanpa modifikasi. Belum tersedia rumusan sintaks yang secara sengaja menyisipkan fase refleksi nilai dan etika digital sebagai jembatan antara penguatan karakter dan literasi digital.

1.2.2 Kesenjangan Praktis

Pada tataran praktis, MTsN 5 Bima belum memiliki media pembelajaran animasi yang memuat cerita rakyat daerahnya sendiri. Cerita “La Bibano Putri Kalepe” hingga saat ini bertahan sebagai tradisi lisan dan belum terdokumentasi dalam bentuk bahan ajar digital yang dapat digunakan berulang di kelas. Selain itu, guru belum memiliki perangkat pembelajaran yang utuh, yaitu modul ajar, lembar kerja peserta didik, dan instrumen penilaian yang secara terpadu mengukur karakter sekaligus literasi digital siswa. Ketidadaan perangkat tersebut menyebabkan penilaian kedua aspek berjalan tidak sistematis dan bergantung pada kesan subjektif guru.

Bertolak dari kedua bentuk kesenjangan tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mengisi ruang yang belum tergarap dengan mengembangkan media animasi berbasis masalah bermuatan cerita rakyat Bima yang dilengkapi perangkat pembelajaran dan instrumen penilaian karakter serta literasi digital.

1.3 Kebaruan Penelitian (Novelty)

Kebaruan penelitian ini tidak terletak pada penggabungan tiga komponen yang sudah ada, melainkan pada empat hal berikut.

Pertama, modifikasi sintaks pembelajaran. Penelitian ini merumuskan sintaks PBL bermuatan kearifan lokal dan literasi digital yang terdiri atas lima fase, yaitu (1) orientasi masalah kultural, yakni penyajian dilema nilai yang bersumber dari konflik naratif cerita rakyat; (2) pengorganisasian belajar digital, yakni pembagian peran kelompok disertai penelusuran sumber informasi digital; (3) penyelidikan terbimbing berbantuan media, yakni eksplorasi alur cerita sambil menguji keandalan informasi yang ditemukan; (4) pengembangan solusi bernilai lokal, yakni pengambilan keputusan pada titik percabangan cerita beserta penelusuran konsekuensinya; dan (5) refleksi nilai serta etika digital, yakni penarikan makna dari keputusan yang telah diambil dan pengaitannya dengan perilaku siswa di ruang digital. Fase kelima merupakan penambahan terhadap sintaks baku dan berfungsi sebagai penghubung antara penguatan karakter dan literasi digital.

Kedua, desain naratif adaptif. Media yang dikembangkan tidak menyajikan cerita secara linear, melainkan menggunakan struktur *branched narrative* dengan titik-titik keputusan etis. Pilihan yang diambil siswa menentukan kelanjutan cerita sekaligus memvisualisasikan dampak jangka panjang dari tindakan tersebut. Rancangan ini menggeser posisi siswa dari penonton animasi menjadi pengambil keputusan di dalam cerita.

Ketiga, integrasi dua konstruk luaran dalam satu produk. Penelitian ini mengembangkan instrumen yang mengukur karakter dan literasi digital secara berdampingan, dengan indikator karakter (tanggung jawab, kepedulian sosial, dan kejujuran) yang mengacu pada Penguatan Pendidikan Karakter dan indikator literasi digital yang mengacu pada kerangka DigComp. Keterpaduan ini memungkinkan penilaian kedua aspek dilakukan dalam satu rangkaian pembelajaran.

Keempat, kontribusi dokumentasi budaya. Cerita rakyat “La Bibano Putri Kalepe” yang selama ini hidup sebagai tradisi lisan diubah menjadi artefak pembelajaran digital yang terstandar, terverifikasi ahli materi, dan dapat digunakan kembali oleh guru lain. Dengan demikian, penelitian ini sekaligus berperan dalam pelestarian budaya melalui jalur pendidikan formal.

1.4 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, beberapa masalah utama yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Rendahnya minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran yang bersifat naratif atau berbasis budaya lokal
2. Siswa cenderung lebih tertarik pada konten digital yang bersifat hiburan daripada materi pelajaran yang disampaikan secara manual
3. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.
4. Rendahnya kemampuan siswa dalam mengakses dan menggunakan media digital secara produktif
5. Kurang maksimalnya penguatan karakter siswa dalam proses pembelajaran,
6. Belum diterapkannya model pembelajaran berbasis masalah yang terintegrasi dengan media pembelajaran digital

1.5 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut dan dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu serta jangkauan penelitian, ruang lingkup penelitian ini dibatasi sebagai berikut. Pertama, subjek penelitian adalah siswa kelas VII MTsN 5 Bima. Kedua, produk yang dikembangkan berupa media animasi bermuatan cerita rakyat Bima “La Bibano Putri Kalepe”. Ketiga, model pembelajaran yang diterapkan dibatasi pada PBL. Keempat, media yang dikembangkan diuji kelayakannya melalui penilaian ahli dan uji coba lapangan guna mengidentifikasi kekurangan produk sehingga dapat diperbaiki sebelum digunakan dalam pembelajaran yang sesungguhnya.

1.6 Rumusan Masalah

Bertolak dari identifikasi masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses pengembangan media animasi berbasis masalah bermuatan cerita rakyat Bima “La Bibano Putri Kalepe” untuk siswa kelas VII MTsN 5 Bima melalui tahapan model ADDIE?
2. Bagaimanakah kevalidan media animasi berbasis masalah bermuatan cerita rakyat Bima “La Bibano Putri Kalepe” yang dikembangkan untuk siswa kelas VII MTsN 5 Bima?

3. Bagaimanakah kepraktisan media animasi berbasis masalah bermuatan cerita rakyat Bima “La Bibano Putri Kalepe” ketika digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII MTsN 5 Bima?
4. Bagaimanakah keefektifan media animasi berbasis masalah bermuatan cerita rakyat Bima “La Bibano Putri Kalepe” ditinjau dari capaian karakter dan literasi digital siswa kelas VII MTsN 5 Bima?

Rumusan masalah pertama secara khusus memuat proses riset produk secara utuh, yaitu mulai dari analisis kebutuhan di MTsN 5 Bima, perancangan flowchart dan storyboard, produksi media, validasi oleh empat ahli, revisi produk, uji coba skala kecil dan skala besar, sampai dihasilkannya produk akhir berupa media animasi berbasis masalah bermuatan cerita rakyat Bima yang siap digunakan dalam pembelajaran. Jawaban atas keempat rumusan masalah tersebut diuraikan secara berurutan pada subbab 4.1 dan dirangkum pada subbab 4.2.10 serta simpulan Bab V.

1.7 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan sebagai berikut.

1. Mengembangkan media animasi berbasis masalah bermuatan cerita rakyat Bima “La Bibano Putri Kalepe” untuk siswa kelas VII MTsN 5 Bima serta mendeskripsikan proses pengembangannya melalui tahapan model ADDIE.
2. Menganalisis kevalidan media animasi berbasis masalah bermuatan cerita rakyat Bima “La Bibano Putri Kalepe” untuk siswa kelas VII MTsN 5 Bima.
3. Menganalisis kepraktisan media animasi berbasis masalah bermuatan cerita rakyat Bima “La Bibano Putri Kalepe” dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII MTsN 5 Bima.
4. Menganalisis keefektifan media animasi berbasis masalah bermuatan cerita rakyat Bima “La Bibano Putri Kalepe” ditinjau dari capaian karakter dan literasi digital siswa kelas VII MTsN 5 Bima.

Rumusan tujuan tersebut sengaja menggunakan kata kerja operasional yang terukur, yaitu “mengembangkan”, “mendeskripsikan”, dan “menganalisis”, sehingga ketercapaian setiap tujuan dapat ditelusuri melalui data dan luaran yang dihasilkan pada tiap tahap penelitian.

1.8 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat yang dimaksud diuraikan sebagai berikut.

1. Secara Teoretis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan dalam bidang ilmu pendidikan sekaligus sumber rujukan bagi penelitian selanjutnya untuk memperkaya khazanah teoretis.

2. Secara Praktis

Manfaat praktis yang terdapat dalam penelitian ini mempunyai manfaat bagi :

a. Kepada Peserta didik

Bagi peserta didik, media animasi berbasis masalah ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual pada materi teks cerita rakyat, sekaligus membiasakan peserta didik memecahkan masalah, menumbuhkan karakter, dan menggunakan media digital secara bertanggung jawab.

b. Kepada Guru

Bagi guru, hasil penelitian ini menjadi rujukan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang menarik, sesuai karakteristik peserta didik, serta relevan dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII.

c. Kepada Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini memberikan gambaran tentang pentingnya penyediaan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi bermuatan kearifan lokal sehingga kegiatan pembelajaran di madrasah berlangsung lebih optimal.

d. Kepada Peneliti Lain.

Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk pengembangan media animasi berbasis masalah pada mata pelajaran lain maupun pada jenjang pendidikan yang berbeda.

1.5 1.9 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Pengembangan produk ini menghasilkan sebuah media animasi yang memadukan PBL dan kearifan budaya lokal dari cerita "*La Bibano Putri Kalepe*". Media ini diperuntukkan bagi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII dalam kurun satu (1) semester,

yang berfokus pada pembinaan karakter bertanggung jawab serta penguatan kompetensi etika digital.

1. Materi pembelajaran mencakup :

- a. Video animasi naratif cerita rakyat "*La Bibano Putri Kalepe*"
- b. Masalah berbasis skenario terkait konflik tanggung jawab dalam cerita
- c. Simulasi dilema etika digital.

Bentuk keterlibatan peserta didik saat penayangan media Penghentian tayangan pada titik konflik untuk didiskusikan bersama Pengisian LKPD pada setiap fase pembelajaran berbasis masalah

- a. Visualisasi dampak tindakan digital dalam jangka panjang

2. Implementasi PBL

- a. menyelesaikan masalah dalam menggunakan konflik nilai dalam cerita rakyat
- b. Diskusi kelompok dalam menyelesaikan masalah etika digital
- c. menerapkan solusi berbasis nilai lokal

Cerita rakyat *La Bibano Putri Kalepe* digunakan sebagai rujukan pembelajaran karena relevan dengan konteks sosial dan budaya siswa MTsN 5 Bima, Nusa Tenggara Barat, sehingga mendukung pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna. Cerita ini memuat nilai-nilai karakter seperti , tanggung jawab, dan kepedulian sosial, serta memiliki alur konflik yang sesuai untuk dikembangkan menjadi permasalahan pembelajaran berbasis PBL. Selain itu, cerita rakyat ini masih jarang dimanfaatkan dalam media animasi di sekolah tersebut, sehingga berpotensi memperkuat literasi, karakter siswa, dan pelestarian budaya lokal.

1.10 Penjelasan Istilah

Untuk menghindari perbedaan penafsiran terhadap istilah yang digunakan, berikut disajikan penjelasan istilah dalam penelitian ini.

1. **Pengembangan** adalah serangkaian kegiatan sistematis untuk menghasilkan produk pembelajaran melalui tahapan analisis, perancangan, produksi, penerapan, dan evaluasi, yang dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE.
2. **Media animasi** adalah bahan ajar digital yang memadukan gambar bergerak, narasi audio, dan teks, serta menyediakan kendali navigasi bagi penggunaannya sehingga alur penyajian materi ditentukan oleh pilihan yang diambil siswa, bukan berjalan satu arah.
3. **Pembelajaran berbasis masalah** (*Problem-Based Learning*) adalah model pembelajaran yang menempatkan masalah kontekstual sebagai titik awal kegiatan belajar, dengan siswa berperan sebagai penyelidik dan guru berperan sebagai fasilitator. Dalam penelitian ini digunakan sintaks lima fase yang telah dimodifikasi dengan penambahan fase refleksi nilai dan etika digital.
4. **Cerita rakyat Bima “La Bibano Putri Kalepe”** adalah cerita lisan yang berkembang di masyarakat Bima, Nusa Tenggara Barat, yang memuat konflik nilai dan dijadikan sumber masalah otentik dalam media yang dikembangkan.
5. **Karakter** adalah watak yang tercermin dalam sikap dan perilaku siswa selama pembelajaran, yang dalam penelitian ini dibatasi pada tiga dimensi, yaitu tanggung jawab, kepedulian sosial, dan kejujuran, sebagaimana diuraikan pada subbab 2.1.5. Karakter diukur menggunakan lembar observasi dan angket.
6. **Literasi digital** adalah kecakapan siswa dalam menelusuri, menilai, menggunakan, dan mengomunikasikan informasi digital secara kritis, aman, dan bertanggung jawab, yang dalam penelitian ini dijabarkan ke dalam lima area kompetensi mengacu pada kerangka DigComp sebagaimana diuraikan pada subbab 2.1.4.
7. **Kevalidan** adalah tingkat kesesuaian rancangan produk dengan landasan teoretis dan tuntutan kurikulum berdasarkan penilaian ahli media, ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan ahli instrumen, yang dinyatakan dalam koefisien validitas.

8. **Kepraktisan** adalah tingkat kemudahan dan keterpakaian produk menurut penilaian guru dan siswa ketika media digunakan dalam pembelajaran yang sesungguhnya, yang dinyatakan dalam persentase.
9. **Keefektifan** adalah tingkat kemampuan produk menghasilkan perubahan yang diharapkan pada diri siswa setelah digunakan, yang dalam penelitian ini diukur melalui capaian karakter, capaian literasi digital, serta selisih skor *pretest* dan *posttest* yang dianalisis dengan *N-Gain*.



2.1 Kajian Teori

2.1.1 Media Animasi dalam Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif menuntut hadirnya pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa. Penggunaan animasi menjadi salah satu cara yang efektif untuk memperkaya pengalaman tersebut, karena mampu menyampaikan informasi secara visual dan interaktif. Menurut seorang ahli psikologi pembelajaran dari *University of California*, penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia, seperti animasi, dapat meningkatkan efektivitas proses belajar karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik (Sinambela et al., 2022).

2.1.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala bentuk sarana yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dan informasi dalam kegiatan belajar mengajar, dengan tujuan merangsang perhatian, minat, pemikiran, dan emosi peserta didik guna mencapai hasil belajar yang diharapkan. Arsyad (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran berperan sebagai penghubung antara guru dan siswa dalam memahami materi secara lebih jelas, terstruktur, dan konkret. Keberadaan media dalam proses pembelajaran memiliki arti penting karena membantu mengurangi tingkat keabstrakan materi, memperjelas informasi yang disampaikan, serta memperkuat interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Oleh sebab itu, media pembelajaran tidak sekadar dipandang sebagai alat bantu, melainkan juga sebagai bagian penting yang memengaruhi keberhasilan proses pendidikan.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran memberikan sejumlah keuntungan, seperti meningkatkan motivasi belajar, memperluas pengalaman belajar, serta mendorong siswa untuk belajar secara mandiri maupun dalam kerja sama kelompok. Apabila dirancang dengan tepat, media mampu mengakomodasi keragaman gaya belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran juga telah berkembang dari bentuk tradisional, seperti gambar, diagram, dan bahan cetak, menuju media digital berbasis teknologi, misalnya video, animasi, dan aplikasi digital. Perkembangan ini tidak hanya mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, tetapi juga selaras dengan tuntutan pendidikan

abad ke-21 yang menekankan pentingnya literasi digital, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan kolaborasi.

2.1.3 Problem-Based Learning (PBL)

Model pembelajaran adalah sebuah sistem yang terdiri dari sejumlah komponen yang saling terhubung dan berinteraksi satu sama lain. Salah satu model pembelajaran, yaitu PBL, menekankan pada aktivitas pemecahan masalah sebagai inti proses belajarnya (Siswanti et al., 2023). Tujuannya adalah agar siswa dapat secara aktif mencari solusi atas permasalahan yang diberikan oleh seorang guru. Dalam pendekatan ini, peran pendidik lebih difokuskan sebagai fasilitator dan mediator yang membantu peserta didik dalam membangun pengetahuan secara mandiri dan aktif. PBL adalah metode pembelajaran yang dirancang untuk mendorong peserta didik agar termotivasi dalam proses belajar dan memiliki semangat belajar sepanjang hayat. Melalui kerja sama dalam kelompok, peserta didik diajak untuk menemukan solusi dari permasalahan nyata. Masalah tersebut berfungsi sebagai pemicu rasa ingin tahu, meningkatkan kemampuan berpikir analitis, serta mendorong inisiatif siswa dalam memahami materi pelajaran. PBL juga membekali peserta didik dengan keterampilan berpikir kritis dan analitis, serta kemampuan untuk mencari dan memanfaatkan sumber belajar yang relevan.

Universitas McMaster mengidentifikasi enam ciri mendasar PBL (Barrows, 1996; Spaulding, 1969). Ciri-ciri tersebut meliputi fokus pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, kolaborasi kelompok kecil yang dipandu oleh seorang tutor yang bertindak lebih sebagai fasilitator daripada guru tradisional, dan pengenalan masalah kehidupan nyata sebelum studi persiapan apa pun. Masalah autentik ini mengaktifkan pengetahuan awal siswa, mengungkap kesenjangan yang diatasi siswa melalui pembelajaran mandiri, yang mencakup banyak waktu untuk belajar mandiri (Schmidt et al., 2024).

2.1.4 Literasi Digital Siswa

Literasi digital adalah salah satu bentuk literasi yang berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Menurut Redhana (2024) literasi digital merujuk pada kemampuan individu dalam memahami berbagai konten digital. Selama ini, sebagian besar masyarakat memahami

literasi hanya sebatas keterampilan membaca dan menulis. Namun, pada awal perkembangan konsep literasi, pengertian ini mencakup kemampuan menggunakan bahasa dan media visual dalam berbagai bentuk untuk membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, melihat, mengekspresikan, dan merefleksikan gagasan secara kritis. Seiring waktu, konsep literasi berkembang menjadi lebih kompleks, mencakup konteks sosial serta cara penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam konteks saat ini, penerapan literasi digital membantu masyarakat untuk lebih cermat dan bijak dalam mengakses serta memanfaatkan teknologi. Sumiati dan Wijonarko (2020) mengungkapkan beberapa manfaat literasi digital, antara lain: (1) menambah wawasan individu saat mencari dan memahami informasi; (2) meningkatkan kemampuan berpikir kritis; (3) memperkuat keterampilan verbal; (4) meningkatkan konsentrasi dan fokus; serta (5) memperluas kemampuan membaca dan menulis informasi. Dengan berbagai manfaat tersebut, literasi digital sangat relevan untuk diterapkan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam mendukung sistem pembelajaran berbasis digital. Penerapan literasi digital sangat membantu pelaksanaan pembelajaran daring yang kini semakin umum. Literasi digital mempermudah siswa dalam mengikuti proses belajar, serta memperkuat efektivitas komunikasi dan interaksi selama pembelajaran berlangsung.

Sebagaimana halnya karakter, literasi digital dalam penelitian ini perlu diturunkan menjadi indikator yang dapat diamati agar dapat diukur secara sistematis. Penjabaran indikator mengacu pada kerangka kompetensi digital *DigComp* yang dikembangkan oleh Komisi Eropa, karena kerangka tersebut telah teruji lintas konteks, menyediakan area kompetensi yang saling terpisah secara jelas, dan bersesuaian dengan rumusan kecakapan digital yang digunakan Kementerian Pendidikan. Kerangka tersebut membagi literasi digital ke dalam lima area kompetensi, yaitu literasi informasi dan data, komunikasi dan kolaborasi, penciptaan konten digital, keamanan, serta pemecahan masalah. Kelima area tersebut diterjemahkan ke dalam indikator yang sesuai dengan aktivitas siswa kelas VII selama menggunakan media, sebagaimana disajikan pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Area Kompetensi, Indikator, dan Sebaran Butir Literasi Digital

Indikator	Sub indicator	Nomor Butir	Jumlah
-----------	---------------	-------------	--------

Indikator	Sub indicator	Nomor Butir	Jumlah
Tanggung jawab	Memahami makna tanggung jawab	1–4	5
Disiplin	Menunjukkan perilaku disiplin	6–9	5
Kepemimpinan	Mengetahui karakter pemimpin yang baik	11–14	4
Kepedulian sosial	Menunjukkan sikap membantu orang lain	15–18	4
Litersi digital	(Memahami penggunaan teknologi yang baik dan bijak	19–22	4
Jumlah			20

2.1.5 Pendidikan Karakter melalui Cerita Rakyat

Peningkatan kemampuan literasi dan numerasi sebaiknya juga diiringi dengan penguatan nilai-nilai karakter, Menurut Maulana et al. (2025) Pendidikan karakter merupakan suatu sistem yang menanamkan nilai-nilai karakter, mencakup aspek pengetahuan, kesadaran atau kemauan, serta tindakan dalam mengimplementasikan nilai-nilai tersebut terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, dan bangsa. Pengembangan karakter ini harus melibatkan lingkungan sosial, masyarakat, dan budaya. Salah satu tujuannya adalah menjaga dan mewariskan nilai-nilai ajaran yang bernuansa norma melalui kegiatan pembelajaran di kelas. Pembentukan karakter dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan pembelajaran dan aktivitas siswa di sekolah (Kollo et al., 2024). Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah melalui kegiatan membuat animasi dengan memanfaatkan cerita rakyat Bima "La Bibano Putri Kalepe" yang berasal dari daerah Bima, Nusa Tenggara Barat, tidak hanya aspek pendidikan yang tersampaikan, tetapi juga upaya pelestarian budaya lokal yang dapat dilakukan melalui jalur pendidikan formal.

Agar dapat diukur secara operasional, karakter dalam penelitian ini tidak diperlakukan sebagai konsep tunggal yang bersifat umum, melainkan dijabarkan ke dalam dimensi dan indikator yang teramati. Penjabaran tersebut mengacu pada kebijakan Penguatan Pendidikan Karakter yang menetapkan lima nilai utama, yaitu religius, nasionalis, mandiri, gotong royong,

dan integritas, serta diselaraskan dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka. Dari kelima nilai tersebut, penelitian ini membatasi kajian pada tiga dimensi yang secara langsung tercermin dalam konflik naratif cerita rakyat “La Bibano Putri Kalepe” dan dapat diamati selama pembelajaran berlangsung, yaitu tanggung jawab, kepedulian sosial, dan kejujuran. Pembatasan ini dilakukan agar setiap dimensi memperoleh jumlah butir pengukuran yang memadai dan tidak sekadar terwakili oleh satu atau dua butir. Penjabaran dimensi beserta indikator dan sebaran butirnya disajikan pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Dimensi, Indikator, dan Sebaran Butir Instrumen Karakter

Dimensi (Nilai PPK)	Indikator Perilaku Teramati	Nomor Butir	Jumlah
Tanggung jawab (mandiri, integritas)	(a) Menyelesaikan tugas kelompok sesuai peran yang disepakati; (b) mengakui kekeliruan dalam pengambilan keputusan pada alur cerita; (c) menuntaskan seluruh tahapan aktivitas media tanpa melewati bagian tertentu	1–7	7
Kepedulian sosial (gotong royong, nasionalis)	(a) Menunjukkan perhatian terhadap dampak keputusan pada tokoh cerita; (b) membantu teman yang mengalami kesulitan mengoperasikan media; (c) mengaitkan nilai cerita dengan persoalan di lingkungan sekitar; (d) menunjukkan penghargaan terhadap budaya daerah sendiri	9–14	6
Kejujuran (integritas)	(a) Menyampaikan hasil penyelidikan sesuai temuan yang sebenarnya; (b) mencantumkan sumber informasi digital yang digunakan; (c) tidak menyalin pekerjaan kelompok lain	16–22	7
Jumlah			20

2.1.6 Literasi Digital dan Problem Based Learning (PBL)

Literasi digital dapat dipahami sebagai kemampuan individu dalam mengakses, memahami, menilai, dan memanfaatkan informasi berbasis teknologi digital secara kritis dan bertanggung jawab. Literasi digital tidak terbatas pada keterampilan teknis penggunaan

perangkat digital, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, serta kesadaran terhadap etika dan keamanan dalam ruang digital (Kusumawati et al., 2021). Dalam dunia pendidikan, literasi digital menjadi kompetensi esensial agar peserta didik mampu beradaptasi dan berperan aktif dalam lingkungan belajar di era digital. PBL merupakan model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat kegiatan belajar dengan menjadikan permasalahan kontekstual sebagai titik awal pembelajaran. Melalui PBL, peserta didik dilatih untuk mencari dan mengolah informasi, menganalisis masalah, berdiskusi, serta merumuskan solusi secara mandiri maupun kolaboratif (Ripai et al., 2019). Proses tersebut menuntut penguasaan literasi digital, khususnya dalam menyeleksi sumber informasi yang relevan, memanfaatkan media digital secara kritis, dan mengomunikasikan hasil pemecahan masalah.

Oleh karena itu, penerapan PBL memiliki hubungan yang erat dengan pengembangan literasi digital siswa. Setiap tahapan PBL memberikan kesempatan bagi siswa untuk melatih kemampuan berpikir kritis, penggunaan teknologi secara produktif, serta kolaborasi melalui media digital. Dengan dukungan media pembelajaran berbasis teknologi, PBL dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk meningkatkan literasi digital siswa secara kontekstual dan bermakna.

2.1.7 Cerita Rakyat dalam Pembentukan Karakter Siswa

Cerita rakyat merupakan bagian dari warisan budaya yang mengandung nilai-nilai moral, sosial, dan budaya yang diwariskan secara turun-temurun. Selain berfungsi sebagai hiburan, cerita rakyat juga berperan sebagai media edukatif yang menyampaikan nilai-nilai kehidupan, seperti kejujuran, tanggung jawab, keberanian, kerja sama, dan kepedulian sosial (Yasin, 2017). Oleh sebab itu, cerita rakyat memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran sebagai sarana pembentukan karakter peserta didik. Dalam konteks pendidikan, pembelajaran yang berbasis cerita rakyat membantu siswa memahami nilai-nilai karakter melalui tokoh, alur, dan konflik yang dekat dengan pengalaman kehidupan sehari-hari. Penyampaian nilai moral melalui narasi yang bermakna memungkinkan siswa menginternalisasi nilai tersebut secara lebih efektif (Muchtar et al., 2019). Selain itu, pembelajaran berbasis cerita rakyat dapat menumbuhkan empati, sikap reflektif, dan kesadaran sosial siswa.

Lebih lanjut, pemanfaatan cerita rakyat lokal dalam pembelajaran turut memperkuat identitas budaya dan menumbuhkan kecintaan terhadap budaya daerah. Ketika cerita rakyat dikemas dalam media pembelajaran yang menarik dan kontekstual, proses belajar tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan nilai dan sikap. Dengan demikian, integrasi cerita rakyat dalam pembelajaran berperan penting dalam mendukung pendidikan karakter siswa secara berkelanjutan.

2.1.8 Sintesis dan Analisis Kritis Antarteori

Uraian teori pada subbab-subbab sebelumnya perlu dipertemukan agar tampak bangunan logis yang menopang pengembangan produk dalam penelitian ini. Sintesis berikut menjelaskan bagaimana teori media, model pembelajaran berbasis masalah, pendidikan karakter, literasi digital, dan cerita rakyat saling mengunci satu sama lain.

Titik tolak sintesis ini adalah teori kognitif pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa pemrosesan informasi berlangsung melalui dua saluran, yaitu verbal dan visual, dengan kapasitas kerja yang terbatas pada masing-masing saluran (Mayer, 2021). Konsekuensi rancangannya jelas: animasi tidak otomatis membuat belajar menjadi lebih baik, dan justru dapat membebani memori kerja apabila informasi disajikan secara berlebihan. Media dalam penelitian ini karenanya dirancang dengan narasi audio yang menyertai visual, bukan teks panjang yang berdampingan dengan gambar, agar kedua saluran bekerja saling melengkapi alih-alih saling bersaing.

Namun teori multimedia hanya menjelaskan bagaimana informasi diproses, belum menjelaskan bagaimana pengetahuan dibangun. Celah inilah yang diisi oleh PBL. Dalam pandangan konstruktivistik, pengetahuan terbentuk ketika siswa berhadapan dengan masalah yang belum terstruktur dan harus menyusun sendiri jalan penyelesaiannya melalui penyelidikan serta kolaborasi (Hmelo-Silver, 2004). Dengan demikian, PBL berfungsi sebagai penggerak keterlibatan kognitif, sedangkan animasi berperan sebagai penyaji masalah yang membuat konteksnya dapat diindra. Keduanya bukan dua komponen yang sekadar disandingkan, melainkan berhubungan secara fungsional: animasi menghadirkan masalah, PBL mengolahnya.

Persoalan berikutnya adalah dari mana masalah tersebut sebaiknya berasal. Di sinilah cerita rakyat memperoleh kedudukan teoretisnya. Cerita rakyat menyimpan dilema nilai yang

telah teruji secara turun-temurun dan berakar pada pengalaman kolektif masyarakat setempat. Ketika dijadikan sumber masalah, cerita rakyat memberi dua keuntungan sekaligus, yaitu keotentikan masalah yang dituntut PBL dan kedekatan kultural yang menumbuhkan keterlibatan emosional siswa. Dalam kerangka ini, cerita rakyat berfungsi sebagai perantara budaya yang menjembatani pengalaman keseharian siswa dengan konsep yang hendak dipelajari.

Kedekatan emosional tersebut menjadi prasyarat bagi bekerjanya pendidikan karakter. Perubahan pada ranah afektif berlangsung bertingkat, mulai dari menerima, menanggapi, menilai, mengorganisasi, hingga menginternalisasi nilai menjadi watak (Krathwohl, 2002). Tingkatan ini tidak dapat dicapai melalui penyampaian nasihat searah. Diperlukan situasi yang menuntut siswa memilih, menanggung akibat pilihan, lalu merefleksikannya. Struktur percabangan cerita dalam media yang dikembangkan dirancang untuk memenuhi tuntutan tersebut, sehingga penanaman karakter berlangsung melalui pengalaman pengambilan keputusan, bukan melalui hafalan daftar nilai.

Adapun literasi digital memasuki bangunan teori ini pada dua sisi. Pada sisi proses, tahapan penyelidikan dalam PBL menuntut siswa menelusuri, memilah, dan menilai keandalan informasi digital, yang merupakan area kompetensi pertama dalam kerangka DigComp. Pada sisi isi, dilema nilai dalam cerita rakyat ditransposisikan ke dalam konteks digital, misalnya persoalan tanggung jawab atas informasi yang disebar, sehingga area kompetensi keamanan dan etika digital terlatih secara kontekstual. Literasi digital dengan demikian tidak diajarkan sebagai materi terpisah, melainkan tumbuh sebagai konsekuensi dari cara belajar yang dijalani.

Dari rangkaian tersebut dapat ditarik satu kesimpulan sintesis. Media animasi menyediakan saluran pemrosesan informasi yang efisien; PBL menyediakan mekanisme pembangunan pengetahuan; cerita rakyat menyediakan bahan masalah yang otentik dan bermuatan nilai; teori afektif menjelaskan bagaimana nilai berpindah menjadi watak; dan kerangka literasi digital menyediakan tolok ukur kompetensi digital yang terlatih di sepanjang proses. Kelima landasan tersebut membentuk satu kesatuan yang saling bergantung, dan ketiadaan salah satunya akan melemahkan keseluruhan rancangan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini. Untuk memperjelas keterkaitan antara masing-masing landasan teori dengan rancangan produk yang dikembangkan, perlu disajikan sintesis antarteori yang

menunjukkan konsep kunci, fungsi teori dalam kerangka penelitian, serta bentuk penerapannya dalam media animasi interaktif. Sintesis tersebut disajikan pada Tabel 2.3

Tabel 2.3 Sintesis Antarteori dan Implikasinya terhadap Rancangan Produk

Landasan Teori	Konsep Kunci	Fungsi dalam Kerangka Penelitian	Wujud dalam Produk
Teori kognitif pembelajaran multimedia (Mayer, 2021)	Saluran ganda, kapasitas terbatas	Menjelaskan cara informasi diproses	Narasi audio menyertai visual; teks di layar dibatasi
Problem-Based Learning (Hmelo-Silver, 2004)	Masalah tak terstruktur, penyelidikan, kolaborasi	Menjelaskan cara pengetahuan dibangun	Sintaks lima fase termodifikasi; LKPD penyelidikan kelompok
Cerita rakyat sebagai perantara budaya	Dilema nilai kolektif, kedekatan kultural	Menyediakan sumber masalah otentik	Konflik naratif “La Bibano Putri Kalepe” sebagai pemicu masalah
Taksonomi ranah afektif (Krathwohl, 2002)	Penerimaan hingga internalisasi nilai	Menjelaskan proses perubahan karakter	Titik keputusan etis dan visualisasi konsekuensi
Kerangka literasi digital (DigComp)	Lima area kompetensi digital	Menyediakan tolok ukur kompetensi digital	Aktivitas penelusuran, verifikasi, dan refleksi etika digital