



DIGITALISASI DONGENG NUSANTARA SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN ERA DIGITAL DI TINGKAT SEKOLAH DASAR

Agusta Kurniati^{*1}, Ursula Dwi Oktaviani², Thomas Joni Verawanto Aristo³

¹²³PGSD, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Diterima: 13 Oktober 2022. Dipublikasi: 31 Oktober 2022.

Abstract. This study aimed to: Produce Digital Learning Media in Indonesian language learning, know the feasibility of Digital Learning Media as an alternative media used in learning Indonesian, knowing the opinions of C11 PGSD students as designers and users in the field. This research uses the research and development (R&D) type. This development research is a research method used to produce a certain product and will also be tested for the effectiveness and attractiveness of the product. The model used in this study is the ADDIE model by Robert Maribe Branch. This model aims to produce new products through several stages of development which include the stages of analysis, design, development, implementation and evaluation. The subjects in this study were 35 students of the C11 PGSD Study Program. This study's methods of data collection were observation, interviews, and questionnaires. The research instruments were in the form of observation guides, interview guides, and questionnaires. The research results were the design of the Digital Nusantara Fairy Tale Media, which media experts had tested, material experts, and students as product users. The field states that Digital Fairy tales are suitable for use with 90% media expert test results, material expert test 85%, small scale test 80%, and large scale 85%. The results concluded that the Digital Nusantara Fairy Tale is feasible to be used as an alternative learning media at the elementary school level.

Keywords: Digitalization, Fairy Tales of the Archipelago, Learning, Digital Age

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk: Menghasilkan Media Pembelajaran Digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia; mengetahui kelayakayan Media Pembelajaran Digital sebagai alternatif Media yang digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia; mengetahui pendapat mahasiswa C11 PGSD sebagai perancang dan pengguna dilapangan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau Reseach and Development (R&D). Penelitian pengembangan ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan juga akan diuji keefektifan dan kemenarikan dari produk tersebut. Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE oleh Robert Maribe Branch. Model ini bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui beberapa tahap pengembangan yang meliputi tahap analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Subjek dalam penelitian ini berjumlah 35 orang mahasiswa Prodi PGSD kelas C11. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dengan observasi, wawancara, dan angket. Instrumen penelitiannya berupa panduan observasi, panduan wawancara, dan angket Hasil penelitian adalah rancangan Media Dongeng Digital Nusantara yang telah diuji oleh ahli media, ahli materi dan uii coba oleh mahasiswa sebagai pengguna produk dilapangan yang menyatakan Dongeng Digital layak digunakan dengan hasil uji ahli media 90%; uji ahli materi 85%, uji skala kecil 80% dan skala besar 85%. Berdasarkan hasil dapat disimpulkan bahwa Dongeng Digital Nusantara sangat layak digunakan sebagai alternatif Media Pembelajaran di jenjang Sekolah Dasar.

Kata kunci: Digitalisasi, Dongeng Nusantara, Pembelajaran, Era Digital

Pendahuluan

Era digital ditandai dengan maraknya penggunaan perangkat teknologi yang saat ini tengah berkembang secara pesat. (Ghufron 2018) mendefinisikan revolusi digital yang juga sering disebut revolusi industri 4.0 sebagai era terjadinya profilerasi komputer dan otomatisasi pencataan di semua bidang termasuk di antaranya bidang pendidikan. Dalam perkembangannya, Indonesia baru mencapai tahap era revolusi industri 4.0. Pencapaian revolusi industri 4.0 di Indonesia tidak hanya diupayakan dalam segi industri semata, namun juga merambah pada bidang pendidikan. Adanya peningkatan sumber daya manusia melalui program link and match antara pendidikan dengan industri menjadi bukti dari upaya penyelarasan industri 4.0 di bidang pendidikan (Purnasari and Sadewo 2021) Wujud kemajuan teknologi yang merambah di bidang pendidikan terlihat dari banyaknya media ajar digital yang menunjang proses pembelajaran baik secara daring maupun luring. Ini menunjukkan bahwa, era konvensional mulai berakhir dan beralih pada era

digitalisasi. Kondisi tersebut memberi dampak yang sangat besar bagi pelaku pendidikan baik praktisi maupun pendidik di mana perubahan sistem pembelajaran namun tanpa kesiapan yang matang memunculkan hambatan dan tantangan yang merambah ke semua jenjang termasuk jenjang pendidikan dasar.

Perkembangan era digital dan juga adanya pandemi Covid-19 saat ini membentuk pola baru dalam pembelajaran yang juga terjadi pada jenjang pendidikan dasar. Khosiyono (2022) menyebutkan bahwa pendidikan dasar di Indonesia merupakan pemeran penting dalam rangka mempersiapkan generasi Indonesia masa depan, oleh sebab itu pendidikan dasar tidak bisa diabaikan keberadaannya. Adanya perubahan teknologi yang pesat serta pandemi Covid-19 mendorong pendidikan dasar untuk mampu beradaptasi secara cepat. Upaya untuk menghasilkan lulusan yang dapat beradaptasi pada era digital memerlukan proses pembelajaran yang mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan merupakan hal

yang penting untuk dibangun, oleh karena itu sudah menjadi kewajiban guru untuk dapat merancang pembelajaran yang menyenangkan sesuai kebutuhan siswa (Hamid, SENTRYO, and HASAN 2020) . Terlebih lagi di tengah situasi saat ini dengan menyebarnya virus Covid-19 membuat kegiatan belajar mengajar tidak dapat dilakukan di sekolah melainkan dialihkan dengan sistem daring sehingga semakin mendorong guru untuk mampu menggunakan teknologi dalam mengajar. Kondisi demikian mengharuskan guru memiliki kemampuan yang baik dalam merancang pembelajaran termasuk di dalamnya pemilihan model atau metode pembelajaran yang selaras dengan teknologi. Agar tercipta pembelajaran yang berbasis teknologi maka guru haruslah menguasai literasi dari teknologi itu sendiri. Guru dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, selain itu guru juga harus mampu memberikan contoh positif pada siswa terkait penggunaan teknologi yang semakin maju.

Pembelajaran Digital adalah media pembelajaran teknologi yang berkembang pesat dan digunakan saat

ini dalam pembelajaran. Pembelajaran digital adalah sebagai alat yang dapat mengaktifkan mahasiswa untuk mengasah kemampuan sesuai jaman dan dirancang untuk memberikan kesempatan bagi mahasiswa mengembangkan daya nalar kritis dan pemecahan masalah, melalui kolaborasi dan komunikasi. Pengertian lain mengungkapkan bahwa pembelajaran digital dapat diartikan sebagai sistem pemrosesan digital yang mendorong pembelajaran aktif, konstruksi pengetahuan, inquiri, dan eksplorasi pada diri peserta didik, serta memungkinkan untuk komunikasi jarak jauh dan berbagi data yang terjadi antara guru dan/atau peserta didik di lokasi kelas fisik yang berbeda (Husniyah 2022).. Pembelajaran memanfaatkan teknologi digital merupakan 'setting' yang dapat memberikan rangsangan pada semua indera siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran digital ialah dapat menyajikan materi pembelajaran secara kontekstual, audio maupun visual secara menarik dan interaktif. Hal ini juga didukung dengan perkembangan teknologi komputer yang sangat pesat. Teknologi juga menyediakan peluang

bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Pembelajaran digital menurut (Khotimah, Supena, and Hidayat 2019) dalam jurnalnya menyebutkan bahwa pembelajaran digital dapat diartikan sebagai sistem pemrosesan digital yang mendorong pembelajaran aktif, konstruksi pengetahuan, inquiri, dan eksplorasi pada diri peserta didik, serta memungkinkan untuk komunikasi jarak jauh dan berbagi data yang terjadi antara guru dan/atau peserta didik di lokasi kelas fisik yang berbeda. Pembelajaran Digital dikenal juga sebagai Multimedia Learning. Istilah multimedia mengandung pengertian yang berbeda bagi orang yang berbeda. Bagi sebagian orang multimedia adalah berada didepan terminal komputer dan menikmati presentasi yang terdiri dari teks pada layar, grafis pada layar atau animasi pada layar dan suara yang keluar dari pengeras suara. Pembelajaran digital/daring merupakan bagian pendidikan jarak jauh, yang didefinisikan sebagai penyampaian instruksi formal di mana waktu dan lokasi geografis memisahkan pelajar

dengan pendidiknya. Pelajar dapat menggunakan teknologi digital untuk kegiatan pembelajaran seperti membaca dan mengirim email, mengakses sistem manajemen pembelajaran, membaca jurnal atau ebook, melakukan kuis secara daring, berpartisipasi dalam forum diskusi, dan sebagainya.

Indonesia terkenal dengan Negara yang memiliki wilayah kepulauan yang luas serta masing-masing daerah memiliki beragam kebudayaan salah satunya adalah sastra. Melalui sastra, warisan dari satu generasi ke generasi lainnya bisa terjaga melalui lisan ataupun tulisan, salah satu warisan tersebut adalah Dongeng Nusantara. Dongeng adalah segala bentuk cerita sejak jaman dulu dan diceritakan secara turun-temurun, dongeng adalah cerita khayalan atau cerita yang mengada-ada serta tidak masuk akal dan dapat ditarik manfaatnya. Cerita yang terdapat dalam dongeng adalah cerita khayalan yang terkadang di luar akal sehat. Seperti, cerita Timun Mas ketika menebar biji buah timun yang seketika berubah menjadi hutan lebat. Walaupun cerita dongeng tidak

masuk akal tetapi cerita dalam dongeng memiliki informasi yang dapat ditarik manfaatnya (Ardini 2012). Cerita dongeng terbagi atas beberapa jenis salah satunya adalah dongeng binatang atau yang biasa dikenal dengan fabel. Dongeng binatang adalah dongeng yang tokohnya merupakan seekor binatang peliharaan atau binatang liar. Binatang-binatang tersebut dalam fabel dapat berbicara dan memiliki akal seperti manusia. Fabel yaitu cerita yang diperankan oleh tokoh seekor binatang. Selain itu fabel juga dapat diartikan sebagai dongeng yang menggambarkan watak dan budi tokoh binatang yang memiliki perilaku seperti manusia (Kusumaningrum, 2022).

Fungsi dongeng adalah untuk menyampaikan amanat berupa nilai-nilai yang ada di dalamnya. "Dongeng dan berbagai cerita rakyat yang lain dipandang sebagai sarana ampuh untuk menawarkan nilai-nilai dan untuk masyarakat lama itu dapat dipandang sebagai satu-satunya cara" dan penyampaian 'pesan biasanya terungkap melalui karakter atau watak para tokohnya'. Pemilihan dongeng berkaitan erat dengan tokoh

yang merupakan bagian unsur intrinsik dari sebuah cerita (Vemmi, 2021).

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan juga akan diuji keefektifan dan kemenarikan dari produk tersebut (Sa'adah: 2020). Pada penelitian pengembangan ini, produk yang akan dikembangkan Digitalisasi Media Pembelajaran berbentuk Video Mendongeng oleh mahasiswa PGSD yang akan direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran di satuan Sekolah Dasar. Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE oleh Robert Maribe Branch. Model ini bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui beberapa tahap pengembangan yang meliputi tahap analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Sugianti, 2020).

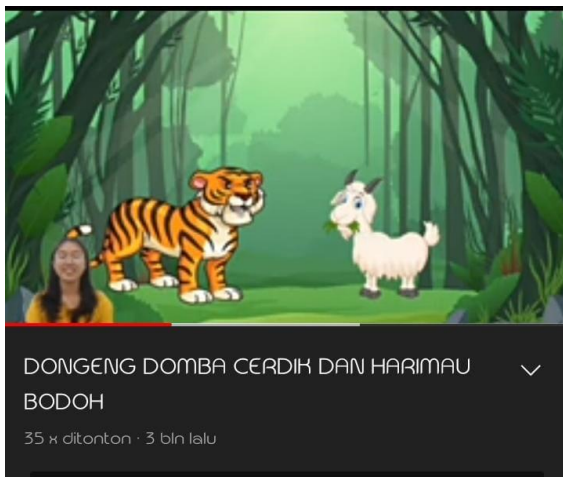
Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian ini dihasilkan sebuah produk media pembelajaran berbentuk Dongeng digital yang berisikan kumpulan video dongeng nusantara karya mahasiswa prodi PGSD kelas C11. Penelitian ini dilakukan di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang tepatnya pada Prodi PGSD kelas C11 dengan jumlah mahasiswa 35 orang. Media Dongeng digital ini dikembangkan dengan model ADDIE melalui tahap analisis (*analyze*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Pada tahap analisis (*analyze*), diidentifikasi masalah umum dalam pembelajaran bahasa berdasarkan observasi mahasiswa kelas C11 ke beberapa Sekolah di Kota Sintang bahwa siswa sulit memahami dan makna dongeng jika hanya dibacakan oleh guru atau jika dibaca secara bersama dan mandiri. Pada tahap perancangan (*design*), setelah mengidentifikasi masalah umum pada pembelajaran Bahasa Indonesia, mahasiswa merancang konsep pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memperhatikan karakteristik

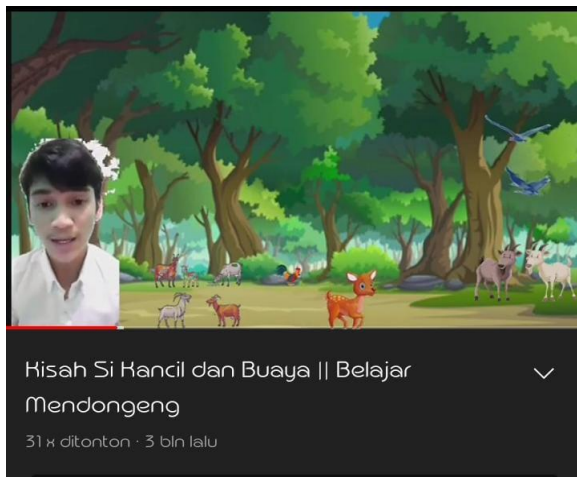
dan kesukaan siswa khususnya pada jaman era digital ini dimana siswa jenjang Sekolah Dasar umumnya menyukai Media-media Digital seperti android . Pada tahap pengembangan (*development*) Desain pembelajaran dirancang dalam bentuk silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada standar isi. Sedangkan desain media meliputi pembuatan storyboard yaitu alur cerita dari awal hingga akhir dan perancangan tampilan yang memuat pemilihan warna yang tepat, latar belakang yang menarik, jenis sound yang digunakan, serta ukuran animasi-animasi yang relevan dengan isi dongeng yang digunakan. Tahapan pengembangan meliputi tahapan *recreating* dongeng, digitalisasi, validasi, dan revisi. Media yang telah dikembangkan diperlukan validasi oleh ahli materi dan ahli media yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan media dongeng digital. Selanjutnya pada tahapan revisi saran yang diberikan oleh validator digunakan sebagai perbaikan media sebelum media digunakan di lapangan.

Berdasarkan hasil validasi, media dongeng digital berbasis

diperoleh hasil sebesar 85 % pada validasi ahli materi dengan kriteria sangat valid, dan 90% pada validasi ahli media dengan kriteria valid. Menurut Sugiyono, (2016: 134) media dinyatakan valid apabila mendapatkan presentase 61%-80% dan dinyatakan sangat valid apabila presentase sebesar 81%-100%. Melalui validasi media tersebut diperoleh beberapa masukan agar media Dongeng digital dapat digunakan lebih optimal.



Masukan yang diberikan oleh ahli media yaitu memperbaiki beberapa halaman yang rusak pada saat proses mengunggah video ke youtube dan website kelas dan menambahkan instrumen musik yang diputar secara perlahan pada video dongeng tersebut, karena ada beberapa video yang tidak menambahkan musik. Berikut contoh Dongeng Digital yang sudah direvisi berdasarkan saran validator ahli.



Gambar 1. Video Dongeng Digital yang sudah diunggah di laman *youtube*

Pada tahap implementasi (*implementation*), setelah media disempurnakan sesuai masukan dari validator ahli, selanjutnya uji coba lapangan dilaksanakan. Dongeng Digital hasil karya mahasiswa PGSD Kelas C11 di uji coba oleh mahasiswa pada siswa kelas 2 di SD Panca Setya Sintang yang didampingi oleh guru kelas dengan melakukan pengamatan,

wawancara dan juga angket. Hasil pengamatan, wawancara dan angket menunjukan siswa antusias selama pembelajaran berlangsung.

Pernyataan ini juga dikuatkan dengan hasil uji dalam skala kecil dengan persentase 80% dan uji dalam skala besar dengan persentase 85%. Uji yang dilakukan untuk melihat respon siswa pada saat pembelajaran

dengan menerapkan Media Dongeng Digital. Hal ini dikarenakan Dongeng Digital tersebut disajikan dengan memperhatikan karakteristik siswa dengan memperhatikan hal-hal yang sedang disukai siswa yang dimodifikasi dalam alur cerita, animasi, sound dan latar belakang . Pada tahap evaluasi (*evaluation*), Dongeng Digital yang telah dikembangkan di evaluasi guna mengetahui bahwa media memiliki kualitas yang baik. Hasil evaluasi yang diperoleh berupa saran dan masukan dari validator ahli materi dan ahli media. Berdasarkan evaluasi yang dilakukan, diketahui bahwa ada beberapa file yang rusak dan tidak dapat dibuka, sehingga perlu dilakukan perbaikan. Hal ini dikarenakan pada tahap produksi Media masih minim fasilitas dan sumber daya dalam mengembangkan Media Dongeng Digital dengan berbekal keterampilan otodidak atau belajar mandiri.

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian pengembangan Digitalisasi Dongeng Nusantara sebagai Alternatif Media

Pembelajaran di Sekolah Dasar dilakukan dengan model ADDIE, diperoleh hasil penelitian bahwa Dongeng Digital memenuhi kriteria sebagai Media Pembelajaran di jenjang Sekolah Dasar. Selain itu, berdasarkan hasil validasi ahli Media dan Ahli Materi maka Dongeng Digital layak digunakan pada pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli media 90% dan uji validasi ahli materi 85%, serta siswa-siswa memberikan respon positif saat pembelajaran memanfaatkan Media Dongeng Digital pada saat ujicoba berlangsung.

Daftar Pustaka

- Abi Hamid, M., Dkk. 2020. "Media Pembelajaran. Medan : *Yayasan Kita Menulis*.
- Anditasari, R. 2016. "Dongeng Nusantara Sebagai Wahana Mematangkan Emosi Anak Dalam Bercerita." *Paramasastra : Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra dan Pembelajarannya* 3(2). <https://journal.unesa.ac.id/index.php/paramasastra/article/view/1529>.
- Ardini, Pupung Puspa. 2012. "Pengaruh Dongeng Dan Komunikasi Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 7-8 Tahun." *Jurnal Pendidikan Anak* 1(1). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/2905>.

- Ghufron, Ghufron. 2018. Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, Dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan. *Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2018* 1(1). <http://proceeding.unindra.ac.id/index.php/dispanas2018/article/view/73>.
- Gumelar. 2014. "Pengertian Multimedia, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran". Sukabumi: CV Jejak
- Habsari, Zakia, and Universitas Negeri Malang. 2017. Dongeng Sebagai Pembentuk Karakter Anak *BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi* 1(1): 21-29. <http://journal2.um.ac.id/index.php/bibliotika/article/view/703>.
- Hamid, Rimba, Izlan Sentryo, and Sakka Hasan. 2020. Online Learning and Its Problems in the Covid-19 Emergency Period. *Jurnal Prima Edukasia* 8(1): 86-95.
- Husniyah, Astri Meilani. 2022. Media Aplikasi Dora (Dongeng Nusantara) Pada Pembelajaran Menyimak Dongeng Di Era Digital Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas* 8(1): 316-25. <https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/view/1975>.
- Kesumadewi, Vemmi. 2021. "Keajaiban Dongeng Teori Dan Praktek Mendongeng. Surabaya: Cipta Media Nusantara
- Khotimah, Husnul, Asep Supena, and Nandang Hidayat. 2019. "Meningkatkan Attensi Belajar Siswa Kelas Awal Melalui Media Visual." *Jurnal Pendidikan Anak* 8(1): 17-28. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/2265>.
- Khosiyono, Banun Havifah Cahyo. 2022. Teori Dan Pengembangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Di Sekolah Dasar. Deepublish: Yogyakarta
- Kusumaningrim, Endah. 2022. "Menulis Dongeng Kreatif Sesuai Gaya Belajar Anak . Jakarta: Gramedia
- Purnasari, Pebria Dheni, and Yosua Damas Sadewo. 2021. "Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar Di Perbatasan Pada Era Digital." *Jurnal Basicedu* 5(5): 3089-3100. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1218>.
- Sa'adah, Risa Nur. 2020. Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoretis Dan Aplikasi. Malang: Literasi Nusantara
- Sugiyono. 2008 . "Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Sugianti, Yudi Hari Rayanto. 2020. Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.