

DIGITAL MEDIA DONGENG BERBASIS ANIMASI SEBAGAI INOVASI PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI

Nuraina¹⁾ Evi Damayanti²⁾ Any Ikawati³⁾

^{1,3)} FKIP Universitas Wisnuwardhana²⁾ LPPM Universitas Wisnuwardhana
nuraina_dinda@yahoo.com¹⁾ evidama8@gmail.com²⁾ anyunidha@gmail.com³⁾

ABSTRACT

The benefit of this research is the implementation of varied learning in national character education using digital media in storytelling. This research is an experimental study, whose purpose is to determine the effectiveness of fairytale digital-based learning models to shape the character of early childhood with measurable indicators on children's emotional intelligence and behavior. Stages of research include three stages, namely the preparation stage, data collection and data processing or data analysis. The preparation stage is done by determining the research object, the number of samples and indicators used. The indicators used to determine the success of the study include: a) the child begins learning by reading prayer; b) children share food/sharing with their friends; c) children lend stationery to their friends. The sample used is TK Akademika Students Malang. In the previous data collection phase the sample was divided into 2 groups, namely the experimental group and the control group that was subjected to treatment. Each group carried out a pre-test and post-test. Pre-test was given to test the similarity of the sample, while the post-test was used to determine the significance of a treatment. From the research results, it can be seen that there is an increase in the average value of the pre-test and post-test. The conclusion is that learning models with conventional methods such as fairy tales must be actualized in today's digital era. With this research, it can be seen that fairytale digital animation based learning can improve the superior character of students in the TK Akademika of Malang.

Keywords: *fairytale media, animation, character building, toodler*

PENDAHULUAN

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi. Dari pengertian ini sedikitnya kita dapat mengetahui bahwa dongeng adalah cerita fiksi atau karangan yang sengaja dihadirkan dengan suatu maksud dan tujuan. Mendongeng secara luas dapat dimaknai sebagai membaca cerita atau menularkan cerita kepada anak, baik itu cerita nyata, tidak nyata atau legenda yang tumbuh dimasyarakat. Dongeng memiliki pesan moral dalam setiap cerita yang disampaikan. Pesan moral inilah yang nantinya membantu anak dalam proses pencarian jati diri, pembentukan karakter dan pengembangan dirinya. Melalui dongeng, anak juga dilatih untuk menumbuhkan daya pikir kreatif dan imajinatif. Namun sayangnya, mendongeng sekarang ini telah dianggap ketinggalan jaman. Mendongeng dengan metode konvensional atau disampaikan melalui lisan telah berkurang peminatannya. Hal ini setidaknya akan berdampak pada eksistensi dongeng itu sendiri. Dongeng memiliki peranan besar bagi anak dalam proses menemukan jati dirinya sebagai manusia yang dengan sengaja atau tidak dipengaruhi pula oleh lingkungannya. Mengingat sekarang ini telah banyak generasi muda yang lebih tertarik dengan budaya luar dan tidak memahami kearifan budaya bangsa

sendiri.

Dalam berbagai penelitian sebelumnya mengenai dampak penggunaan media sosial, juga menjelaskan bahwa adanya potensi kemerosotan moral generasi muda akibat penggunaan sosial media dan gadget yang tidak tepat. Untuk itulah maka perlu adanya penggalakan kembali dongeng nusantara sebagai penanaman pendidikan karakter. Selain itu peneliti ini juga bertujuan untuk mempertahankan dan menggalakan kembali dongeng nusantara sebagai warisan bangsa yang mencerminkan kearifan lokal masyarakat Indonesia. Secara berkelanjutan masyarakat akan mulai mencintai kembali dongeng yang semula dianggap kuno atau ketinggalan jaman, maka tidak lagi demikian karena telah dikemas dengan menarik dalam bentuk digital animasi. Hal ini merupakan upaya untuk menunjukkan keunggulan budaya lokal sehingga dapat dijadikan sebagai jalan keluar dalam menghadapi gempuran arus globalisasi. Dengan adanya penggabungan antara kearifan lokal dalam dongeng nusantara dengan kecanggihan teknologi digital, maka generasi penerus bangsa akan tumbuh sebagai manusia yang berkarakter dan bersaing dalam bidang IPTEK.

Secara terminologi, karakter adalah sifat, watak, yang memberikan pengaruh terhadap pemikiran, perilaku dan kebiasaan yang kemudian menjadi ciri khas seseorang. Menurut Lickona (2004) karakter merupakan sifat alamiah setiap individu dalam menyikapi situasi dengan pertimbangan moralitas yang dimilikinya. Sifat atau watak itulah yang diaktualisasikan dalam perilaku yang baik, berbudi pekerti, santun, jujur dan lain sebagainya. Kemendiknas menggunakan konsep karakter sebagai nilai-nilai yang unik yang terwujud dalam bentuk perilaku seseorang.

Sedangkan pendidikan disebutkan dalam Undang-undang RI nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 ayat 1 bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara". Sejalan dengan amanat yang tertuang dalam UU tersebut, para tokoh seperti Socrates juga mengemukakan pendapatnya bahwa sebuah pengetahuan yang benar membuat seseorang berperilaku baik. Socrates juga menegaskan bahwa tabiat yang baik adalah sinonim dari kecerdasan. Pengetahuan menjadikan seseorang menjadi bijaksana. Pendidikan karakter juga dapat dikategorikan sebagai pendidikan moral, karena didalamnya melibatkan aspek pengetahuan, keterampilan, sikap dan perilaku seseorang. Pendidikan karakter tidaklah proses yang semata-mata instan, melainkan memerlukan proses yang panjang karena merupakan proses mengkonstruksi pola perilaku hingga menjadi kebiasaan dan mencerminkan suatu karakter yang baik.

Dongeng adalah suatu pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sarana dalam menanamkan pendidikan karakter pada anak usia dini. Dalam dongeng terdapat pesan-pesan moral yang disampaikan secara tersirat dan nilai-nilai kearifan lokal bangsa Indonesia. Dengan adanya inovasi pembelajaran dongeng animasi ini diharapkan dapat membantu penyampaian pendidikan karakter pada anak usia dinidengan metode yang menyenangkan, sehingga proses belajar juga dapat diterima dengan sepenuh hati. Peningkatan kecerdasan emosional dan penanaman pendidikan

karakter yang berbudi pekerti luhur juga merupakan tujuan dari dipilihnya model pembelajaran digital animasi dongeng ini. Karena dalam dongeng terdapat contoh bagaimana orang bersikap dan berperilaku dalam kesehariannya. Dongeng juga memberikan keteladanan yang dapat digunakan sebagai contoh untuk bersikap pada sesama dan menghadapi permasalahan. Dengan demikian emosi anak menjadi terkendali, anak dapat mencontoh karakter yang baik, mengenali dan mengungkapkan emosi mereka dengan baik.

Secara terminologi, karakter adalah ciri khas seseorang yang dibentuk oleh sifat, watak, perilaku yang menjadi kebiasaan dari orang tersebut. Karakter adalah hasil dari bentukan dan tempaan lingkungan dan orang-orang yang ada dilingkungan tersebut. Karakter juga merupakan hasil dari apa yang dikonsumsi oleh seseorang setiap harinya. Pendidikan karakter adalah usaha untuk mendidik dan membentuk jati diri seseorang secara terus menerus kearah yang lebih baik. Pendidikan karakter juga tidak terlepas dari pendidikan moral, karena satu sama lain memiliki hubungan dan kesamaan. Konsep pendidikan moral sendiri mencakup pengetahuan, sikap, kepercayaan, keterampilan, dan perilaku yang baik, jujur, dan penyayang. Pendidikan karakter berarti mengukur sifat hingga membentuk pola yang memerlukan proses panjang melalui pendidikan, maka pendidikan karakter adalah usaha aktif untuk membentuk kebiasaan hingga sifat anak terukir sejak dini Indonesia.

Pendidikan yang diberikan pada anak tetap harus memperhatikan fase pertumbuhan anak. Fase 4-6 tahun anak sudah mulai bisa diajak kerja sama serta lebih penurut. Anak sudah dapat menerima pandangan orang lain, terutama orang dewasa, bisa menerima otoritas orang tua/guru, menganggap orang dewasa serba tau, serta senang mengadukan teman-temannya yang nakal. Pada fase ini anak sangat percaya pada orang tua dan guru sehingga penekanan yang dilakukan oleh orang tua/guru akan pentingnya perilaku baik dan sopan sangat efektif. Pendidikan karakter harus memberi peluang bagi anak untuk memahami alasannya. Penanaman pendidikan karakter bagi anak hendaknya memperhatikan fase perkembangan anak, agar tidak terjadi salah kaprah dalam pembentukan karakter anak. Pendidikan karakter pada fase yang tidak tepat akan memberikan konsep yang membingungkan bagi anak.

Dalam konteks pendidikan karakter, John Piaget (dalam Sit, 2010) berpendapat bahwa anak telah memiliki potensi untuk melakukan tindakan-tindakan bermoral seperti kejujuran, keadilan pada usia dibawah 7 tahun. Pada usia ini anak-anak melakukan tindakan kejujuran berdasarkan pada pengetahuan yang diperolehnya bahwa berbohong itu dosa dan setiap dosa akan mendapat hukuman.

Pengetahuan anak tentang berbohong adalah dosa diperoleh melalui dua jalan. *Pertama*, kemampuan kognitif anak telah dapat menerima bahwa seseorang yang melakukan kesalahan seperti berbohong layak mendapatkan hukuman. *Kedua*, anak akan memahami bahwa jujur merupakan perbuatan baik atau buruk dari hubungan antara anak dengan orang dewasa di sekitarnya. Anak akan memahami konsep kejujuran secara benar jika mendapatkan bimbingan yang tepat dari lingkungannya.

Kohlberg (dalam Ormord, 2000) menyatakan bahwa anak usia 4 tahun sudah dapat membedakan perbuatan benar dan salah karena adanya hadiah dan hukuman.

Kemampuan kognitif anak untuk memahami pendidikan karakter dapat pula ditingkatkan dengan interaksi anak dengan orang lain, seperti guru dan teman-temannya.

Dewasa ini dongeng berperan dalam upaya meningkatkan harkat dan martabat manusia, sebagai manusia yang berbudaya, berpikir, dan berketuhanan. Dengan demikian, kesusastraan harus mampu melahirkan suatu kreasi yang indah dan berusaha menyalurkan kebutuhan keindahan manusia. Berdasarkan tujuan tersebut, pendidikan karakter dirasa sangat relevan apabila dimuat dalam cerita. Pendidikan karakter diintruksikan di kelas melalui medium sastra, dengan keteladanan tokoh cerita yang menjadikan anak menilai dan memeriksa karakter yang menjelma dalam diri tokoh. Sifat luhur manusia yang digambarkan pengarang melalui sikap dan perilaku para tokoh dalam cerita dapat membantu pribadi peserta didik sebagai makhluk Tuhan yang bermartabat dan berakhlak baik. Pendidikan karakter yang disampaikan inheren dalam jalan cerita. Di dalam cerita, peserta akan menemukan berbagai perbuatan para tokoh yang dilukiskan pengarang dalam berbagai peristiwa. Melalui alur cerita pengarang memberikan petunjuk, nasihat, pesan akhlak, dan budi pekerti.

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang memiliki makna jiwa, hidup, nyawa dan semangat. Animasi adalah gambaran dari dua dimensi yang seolah-olah bergerak, hal ini dipengaruhi oleh kapasitas otak yang selalu menyimpan/mengingat gambar sebelumnya. Animasi adalah kumpulan dari beberapa gambar yang bergerak secara cepat dan terus-menerus yang memiliki korelasi antara satu dengan lainnya. Animasi yang awalnya hanya berupa rangkaian dari potongan-potongan gambar yang sengaja digerakkan sehingga seolah-olah hidup (Adinda & Adjie, 2011).

Animasi dijelaskan sebagai seni dasar dalam mempelajari gerak suatu objek, gerakan merupakan pondasi utama agar suatu karakter terlihat nyata. Gerakan memiliki hubungan yang erat dalam pengaturan waktu dalam animasi (Maestri & Adindha, 2006). Animasi dapat disimpulkan dari pengertian-pengertian yang sudah dijelaskan bahwa, animasi merupakan suatu teknik dalam pembuatan karya audio visual yang berdasarkan terhadap pengaturan waktu dalam gambar. Gambar yang telah disusun dari beberapa potongan gambar yang bergerak sehingga terlihat nyata.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang secara umum dilakukan untuk mengetahui pengaruh pemberian suatu perlakuan terhadap subyek yang diteliti. Penelitian eksperimen juga merupakan suatu metode penelitian yang sistematis untuk membangun hubungan sebab akibat. Menurut Sukardi (2011), penelitian eksperimen merupakan metode penelitian paling produktif, karena jika penelitian tersebut dilakukan dengan baik dapat menjawab hipotesis yang utamanya berkaitan dengan hubungan sebab akibat. Dalam penelitian eksperimen setidaknya memiliki 3 syarat sehingga dapat dikatakan sebagai penelitian yaitu melakukan kontrol, memanipulasi dan mengamati. Penelitian ini memfokuskan pada pengontrolan variansi agar variansi variabel yang memiliki keterkaitan dengan hipotesis penelitian dapat dimaksimalkan dan meminimalkan variansi kekeliruan.

Penelitian ini dilakukan pada siswa TK Akademika Malang. Dalam penelitian ini subyek akan dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang dikenai perlakuan sedangkan kelompok kontrol digunakan sebagai data dasar (*base line*). Teknik pengambilan sample menggunakan model *random* atau pengambilan sample secara acak.

Tahapan penelitian ini meliputi beberapa tahapan yaitu;

- Melakukan peninjauan dan mengidentifikasi permasalahan yang akan teliti.
- Melakukan studi literature, membuat hipotesis dan menentukan variable serta mengidentifikasikannya kedalam variable kontrol dan variable eksperimen.
- Membuat instrument penelitian dan menentukan teknis atau prosedur penelitian.
- Melakukan penelitian sesuai dengan teknis yang dibuat, yaitu observasi dan wawancara secara informal kepada anak mengenai tanggungjawab dan sopan santun yang diterima di sekolah.
- Pada tahap selanjutnya peneliti melakukan pengumpulan data. Pada tahap ini dilakukan pre-test dan post-test terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dari hasil pengujian inilah yang nantinya menjadi bahan analisis dan intepretasi data, selain itu dilakukan pula pengamatan terhadap sikap anak selama proses pembelajaran.
- Tahap Pengolahan Data, diantaranya analisis dan intepretasi data dari keseluruhan penelitian yang dilakukan terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Analisis data diolah dengan teknik statistika yang sesuai. Hasil dari analisis data akan menunjukkan apakah terjadi perubahan perilaku dan karakter anak setelah dikenai perlukan.

Uji validitas item instrumen akan dilakukan dengan menggunakan software SPSS (*Statistical Package For Social Science*) dengan uji korelasi *Pearson Product Moment*. Uji validitas dilakukan dengan membandingkan angka pada r hitung dan r tabel. Apabila r hitung memiliki hasil yang lebih besar dari r tabel maka item dikatakan valid, dan berlaku pula sebaliknya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari uji validitas dan reliabilitas maka dapat disimpulkan bahwa instrument yang digunakan dalam penelitian ini valid dan reliabel. Data akan dianalisis dengan melihat perbedaan rata-rata pada pre-test dan post-test untuk melihat perubahan sikap dan perilaku sebelum dan sesudah pemberian perlakuan terhadap pembelajaran menggunakan inovasi dongeng digital sebagai pendidikan karakter anak usia dini. Data pre-test diambil dari satu instrumen, yaitu data dari hasil wawancara dan observasi, yang diambil pada saat sebelum pemberian perlakuan dan tes.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas dan Reabilitas Skoring Pre-Test dan Post-Test Pada Digital Animasi Dongeng

Kategori	Pre-test	Post-test
Tinggi	134	120
Rendah	104	139
Nilai Rata-rata	121,78	134.5

Tabel 2. Hasil Uji Korelasi

Analisis	Pearson Correlation	Signifikansi	Keterangan
Korelasi	1.763**	0.5	Berkorelasi Positif

Hasil dari penghitungan menyebutkan persebaran nilai untuk skor pre-tes. Skor terendah adalah 104 dan skor tertinggi adalah 134. Jumlah seluruh data adalah 40 dengan 22 sebaran skor. Skor total tertinggi dari pre-tes adalah 134. Adapun dari data pre-test mempunyai rata-rata sebesar 121,78. Selanjutnya, diberikan perlakuan dengan memberikan digital dongeng animasi pada siswa yang sama. Judul dongeng yang diberikan adalah dongeng Lutung Kasarung dalam bentuk animasi, durasi dalam pemberian perlakuan berkisar 20 menit dengan pembahasan video dan kuis interaktif yang merangsang psikomotorik anak.

Kemudian hasil dari skoring post-tes pada siswa TK Akademika, diketahui skor terendah adalah 120 dan skor tertinggi adalah 139. Jumlah seluruh data adalah 40 dengan 13 sebaran skor. Skor total tertinggi dari post-tes adalah 139. Adapun dari data post-test mempunyai rata-rata sebesar 134,5. Deskripsi data telah disajikan, dapat dilihat perbedaan skor rata-rata sebelum dan sesudah pemberian perlakuan pada peserta didik. Menunjukkan adanya kenaikan skor rata-rata. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis dongeng digital yaitu dongeng Lutung Kasarung dengan pesan moral yang tersirat yaitu tidak boleh tamak, ikhlas dan selalu bersyukur dapat menstimulus karakter dan kepribadian anak menjadi lebih positif. Dari hasil analisa data dan pengujian hipotesis melalui perhitungan t-test, pretest dan post test diperoleh tingkat signifikansi sebesar 0.05, hal ini menunjukkan bahwa adanya kemungkinan salah untuk menolak hipotesa hanya sebesar 5%. Dengan demikian dapat diperoleh nilai kebenaran dari hipotesa adalah sebesar 95%. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sikap dan perilaku peserta didik sebelum dilakukan pembelajaran dengan berbasis dongeng digital dengan sesudah dilakukan pembelajaran dengan berbasis dongeng digital.

Berdasarkan hasil penelitian dinyatakan bahwa ada efektifitas penggunaan media pembelajaran dengan berbasis dongeng digital terhadap karakter unggul pada peserta didik. Media pembelajaran dengan berbasis dongeng digital dalam penelitian ini memberikan informasi berkaitan dengan kecerdasan emosional, anak dapat meniru apa yang dia lihat dan dia dengarkan, tentunya dengan penjelasan dari orang yang lebih tua ataupun guru. Pemberian dongeng digital masih dalam rentang konsentrasi anak. Dongeng digital ini mengandung beberapa nilai yang berkaitan dengan kecerdasan emosional, karena dongeng digital ini mempengaruhi kecerdasan emosional anak yang melihat dan mendengarkan dongeng ini. Goleman (2014) mengemukakan ada 5 aspek kecerdasan emosional, dimana aspek tersebut adalah mengenali emosi diri, mengelola emosi, memotivasi diri, mengenali perasaan orang lain, dan membina hubungan dengan orang lain. Aspek-aspek anak dapat mengidentifikasi macam-macam ekspresi perasaan diantaranya adalah perasaan senang, sedih, malu, marah, kagum dan lain sebagainya yang masuk dalam aspek kecerdasan emosional mengenali emosi diri. Kemampuan anak mengenali emosi

dirinya juga distimulasi dengan dongeng digital ini. Melalui media ini guru akan lebih mudah mengajarkan pendidikan moral dan melatih siswa mengenali emosi dengan cara yang menyenangkan dan pesan dapat tersampaikan dengan baik. Dongeng yang digunakan dimana menggunakan media digital juga termasuk didalamnya menarik dan sarat pesan moral yang mudah dipahami anak. Penggunaan media digital dimaksudkan agar anak lebih tertarik dan tidak merasa bosan. Selain itu dongeng jika diceritakan dengan baik dan dikemas dengan format yang menarik dapat menginspirasi suatu tindakan, membantu peserta didik dalam mengapresiasi budaya, memperluas pengetahuan anak-anak, serta dapat meningkatkan kecerdasan emosional anak (Raines & Isbell, 2016). Dalam pemberian contoh kecerdasan emosional secara berkala dan kontinu akan meningkatkan kecerdasan emosional anak. Anak akan melihat contoh dari sebuah dongeng, bagaimana tokoh dalam dongeng menunjukkan sifat dan karakter mereka.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis dongeng digital efektif untuk meningkatkan karakter unggul peserta didik Sekolah Dasar di TK Akademika Malang. Hal ini dibuktikan dari peningkatan nilai rata-rata pre-test 121,78 menjadi 134,5 pada post-test, yang naik sebesar 12,72. Dari hasil perhitungan SPSS melalui perhitungan t-test pre test dan post test diperoleh nilai signifikansi sebesar 5%. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan pada perilaku dan sikap anak sebelum dilakukan pembelajaran dengan berbasis dongeng digital dengan sesudah dilakukan pembelajaran dengan berbasis dongeng digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda & Adjie 2011. *Film Animasi 2d Berbasis 3d Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul The Postman Story*, 6. Tugas Akhir. Surabaya: Stikom.
- Goleman, D. 2014. *Kecerdasan Emosi untuk Mencapai Puncak Prestasi*. Edisi Keenam. Jakarta: Gramedia.
- Lickona, T. 2004. *Character Matters: How to Help Our Children Develop Good Judgment, Integrity, and Other Essential Virtues*. New York: Tandem Library.
- Maestri & Adindha. 2006. *Digital Animasi Character. Film Animasi 2d berbasis 3D Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul The Postman Story*, 7. Tugas Akhir. Surabaya: STIKOM.
- Ormord, J. E. 2000. *Child Development and Education*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Raines, S. C., & Isbell, R. 2017. *17 Cerita Moral dan Aktivitas Anak*. Terjemahan Susi Sensusi. Jakarta: PTElex Media Komputindo.
- Sit, M. 2000. Optimalisasi Kompetensi Moral Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 16, Nomor 1, Januari 2010.
- Sukardi. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.