

## DIGITAL MEDIA DONGENG BERBASIS ANIMASI UNTUK PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI

Nuraina<sup>1)</sup>, Evi Damayanti<sup>2)</sup>, Any Ikawati<sup>3)</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wisnuwardhana, Malang  
Email: [nuraina.dinda@yahoo.com](mailto:nuraina.dinda@yahoo.com)

<sup>2</sup>Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Universitas Wisnuwardhana, Malang  
Email: [evidama8@gmail.com](mailto:evidama8@gmail.com)

<sup>3</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wisnuwardhana, Malang  
Email: [anyunidha@gmail.com](mailto:anyunidha@gmail.com)

### Abstrak

Di era yang serba digital sekarang ini, budaya mendongeng telah dianggap kuno dan mulai ditinggalkan. Memang tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan teknologi memberikan banyak kecepatan dan kemudahan dalam urusan kehidupan. Namun selain dampak positif dari kemajuan teknologi, ada pula dampak negatif dari segi penggunaannya. Sebagai contoh, penggunaan teknologi pada anak tanpa pengawasan dari orang tua. Banyak sekali konten dalam *gadget* yang tidak sesuai dengan usia mereka. Konten-konten yang tidak terfilter dengan sempurna inilah yang akan memberikan pengaruh pada perkembangan sikap dan karakter anak. Bahkan, sangat dimungkinkan bahwa karakter anak menjadi terkonstruksi dari yang mereka konsumsi sehari-hari melalui konten-konten dalam *gadget*. Untuk itulah alangkah baiknya jika di era kecanggihan teknologi ini, dongeng dapat dikemas dengan menarik agar menjadi warisan yang dicintai oleh generasi penerus bangsa. Manfaat utama dari penelitian ini adalah adanya implementasi pembelajaran yang variatif dalam pendidikan karakter bangsa yaitu dengan menggunakan media digital dalam mendongeng. Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Dari data yang diperoleh di lapangan, hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif dari digital media dongeng berbasis animasi dalam membentuk karakter pada anak usia dini.

**Kata kunci:** digital, dongeng, animasi, pendidikan, karakter

### Abstract

*In today's all-digital era, storytelling culture has become ancient and has begun to be abandoned. It is undeniable that technological advances provide a lot of speed and flexibility in living conditions. But aside from technological advances, there are also negative results in terms of their use. For example, the use of technology in children without supervision from parents. Lots of content in gadgets that don't match their prices. Perfectly unfiltered content that will influence the development of children's attitudes and characters. In fact, it is very possible that children's characters become constructed from what they consume everyday through content in the gadget. To find out if this technological era, fairy tales can be packaged attractively to become a legacy loved by the next generation.*

*The main benefit of this study is the implementation of learning that varies in character education by using digital media in storytelling. This study uses qualitative data analysis involving qualitative descriptive. From the data obtained in the field, the results of the study indicate that there is a positive medium of fairy tale based on animation in the form of characters in the early childhood.*

**Keywords:** digital, fairy tales, animation, education, character

## PENDAHULUAN

Dewasa ini, mendongeng telah dianggap ketinggalan jaman. Hal ini sangat mengkhawatirkan pada pelestarian dongeng itu sendiri. Dongeng sangat berpotensi memberikan peranan besar bagi anak sebagai manusia yang memiliki jati diri yang jelas yang ditempa melalui lingkungan yang diusahakan secara sadar dan tidak sadar. 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 menggalakkan 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, pembawaan, atau kebiasaan yang mendarah daging yang kemudian menjadi ciri khas seseorang. Menurut Thomas Lickona karakter merupakan sifat alami seseorang dalam merespon situasi secara bermoral. Sifat alami itu dimanifestasikan dalam tindakan nyata melalui tingkah laku yang baik, jujur, bertanggung jawab, menghormati orang lain, dan karakter mulia lainnya. Menurut Kemendiknas, karakter adalah nilai-nilai unik yang terpatuhi dalam diri dan terejawantahkan dalam perilaku.

Undang-undang RI nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 ayat 1 menyatakan 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". Bunyi pasal

ini sejalan dengan gagasan John Dewey dalam Mansur Muslich menyatakan bahwa pendidikan sebagai proses pembentukan kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional ke arah alam dan sesama manusia. Socrates dalam Abdul Majid berpendapat bahwa tujuan paling mendasar dari pendidikan, yaitu untuk membuat seseorang menjadi *good and smart*.

Pendidikan karakter secara eksplisit dapat dikatakan sebagai pendidikan moral yang mencakup pengetahuan, sikap, kepercayaan, keterampilan, dan perilaku yang baik, jujur, dan penyayang. Pendidikan karakter berarti mengukir 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.

Pemilihan model dongeng berbasis digital dipilih untuk meningkatkan perkembangan kecerdasan emosional anak karena melalui metode dongeng inilah diharapkan mampu menularkan pengetahuan dan menanamkan nilai budi pekerti luhur secara efektif dan anakanak menerima dengan senang hati. Dalam dongeng diceritakan tentang keteladanan yang mampu memberikan contoh nyata bagaimana seseorang harus bersikap dan berperilaku dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian emosi anak dapat terkendali, anak mampu mengenal dan mampu mengungkapkan emosinya dengan baik, sehingga berdampak pada diri sendiri. Emosi dapat dilatih sejak dini untuk kebaikan masa depan anak-anak, perlu suatu metode yang dapat meningkatkan kecerdasan emosional peserta didik. Oleh sebab itu peneliti ingin mengetahui keefektifan model pembelajaran berbasis dongeng digital untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah penelitian eksperimen, yakni penelitian untuk menguji suatu ide, praktek atau prosedur untuk menentukan apakah memiliki pengaruh terhadap hasil atau *variable dependen*. Menurut Sukardi (2013: 179-180), penelitian eksperimen merupakan metode penelitian paling produktif, karena jika penelitian tersebut dilakukan dengan baik dapat menjawab hipotesis yang utamanya berkaitan dengan hubungan sebab akibat. Ada dua alasan mengapa penelitian eksperimen cocok dilakukan di bidang pendidikan. *Pertama*, metode pengajaran yang lebih tepat di-*setting* secara alami dan dikomparasikan di dalam keadaan yang tidak bias. *Kedua*, penelitian dasar dengan tujuan menurunkan

prinsip-prinsip umum teoritis ke dalam ilmu terapan yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi oleh pendidik. Pendapat ini sangat *inline* dengan tujuan penelitian yaitu mengetahui efektivitas model pembelajaran berbasis dongeng digital untuk membentuk karakter anak usia dini dengan indikator terukur pada kecerdasan emosional dan perilaku anak. Tahapan penelitian ini meliputi 3 tahapan yaitu; 1) Tahap Persiapan meliputi observasi dan wawancara secara informal kepada anak mengenai tanggungjawab dan sopan santun yang diterima di sekolah. 2) Pada tahap selanjutnya peneliti melakukan pengumpulan data. Sebelum dilakukan perlakuan (eksperimen model pembelajaran berbasis dongeng digital untuk membentuk karakter anak) peneliti melakukan pretest pada kelompok yang menjadi subyek penelitian. Pretest ini diberikan untuk menguji kesamaan sampel. Selanjutnya diberikan perlakuan (eksperimen model pembelajaran berbasis dongeng digital untuk membentuk karakter anak) pada kelompok eksperimen. Pada tahap ini juga dilakukan observasi untuk mengamati perilaku anak selama proses pembelajaran. Setelah semua perlakuan pada kelompok eksperimen selesai, posttest diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui perubahan karakter dan perilaku anak, 3) Tahap Pengolahan Data, analisis dan intepretasi data dilakukan setelah semua data terkumpul. Dalam proses ini, hasil posttest peserta didik dari kelompok dikalkulasi dan dianalisis untuk mengetahui perubahan perilaku dan karakter anak dengan dongeng digital. Selanjutnya menjadi dasar pembuatan dasar penilaian akhir. Penelitian ini dilakukan di TK Akademika Sawojajar Malang. Sedangkan sampel diperoleh dengan menggunakan teknik random sampling. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian true-experimental design, dengan jenis rancangan pre-test post-test one design. Peneliti akan menggunakan pretest untuk mengetahui kesetaraan atau kesamaan sampel. Sedangkan posttest digunakan untuk mengetahui perubahan sikap dan perilaku anak yang mengarah pada karakter unggul menggunakan dongeng digital. Berikut adalah rancangan penelitian ini :

Dalam rancangan ini akan dilihat perbedaan pencapaian hasil pre test dan post test. Pengumpulan data merupakan bagian penting dari pelaksanaan penelitian, sehingga diperlukan teknik pengumpulan data mana yang paling tepat. Teknik pengumpulan data yang tepat akan menghasilkan data yang valid (akurat) dan reliabel (dapat diandalkan). Pengumpulan data dilakukan dengan dengan tiga teknik yaitu observasi dan angket. Uji valid dan reliabel selanjutnya akan digunakan dalam post test. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan

angket. Observasi dilakukan peneliti selama proses pembelajaran pada kelompok eksperimen dan kontrol. Angket diberikan kepada pada kelompok eksperimen di akhir proses pembelajaran. Keduanya digunakan untuk mengetahui perubahan karakter anak. Angket yang digunakan adalah angket tertutup dimana jawaban sudah disediakan, sehingga responden tinggal memilih jawaban. Uji validitas dan reliabilitas item instrumen akan dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS (*Statistical Package For Social Science*). Pada penelitian ini, uji validitas yang digunakan adalah uji validitas internal dengan *software* SPSS dengan menggunakan uji korelasi *Pearson Product Moment*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari uji validitas dan reliabilitas maka dapat disimpulkan bahwa instrument yang digunakan dalam penelitian ini valid dan reliable. Data akan dianalisis dengan melihat perbedaan rata-rata pada pre-test dan posttest untuk melihat perubahan sikap dan perilaku sebelum dan sesudah pemberian treatment berupa pemberian dongeng digital. Data pre-test diambil dari satu instrumen, yaitu data dari hasil tes pilihan ganda, yang diambil pada saat sebelum pemberian perlakuan dan tes. 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. Data di atas diperoleh dari jumlah skor pilihan ganda, dengan pemberian skor yang sama yaitu skor 1 sampai dengan skor 4, sehingga jika anak dapat menjawab semua soal dengan benar akan diberikan skor 140. Adapun dari data pre-test mempunyai rata-rata sebesar 121,78. Perlakuan akan dilakukan dengan memberikan dongeng secara digital kepada peserta didik kelas. Dongeng merupakan salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan untuk pembelajaran bahasa Inggris yang dapat menarik perhatian peserta didik. 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. Judul dongeng yang diberikan adalah dongeng Lutung Kasarung, durasi dalam pemberian perlakuan berkisar 30 menit dengan pembahasan video, karena satu video tayang sekitar 10 menit hingga 15 menit. Data dari post-test juga diperoleh dari lembar tes pilihan ganda yang diberikan setelah dilakukan treatment pada peserta didik. Hasil yang diperoleh akan

dijabarkan pada tabel berikut: Hasil dari penghitungan di dapat persebaran nilai untuk skor post-tes pada peserta didik. 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. Data di atas diperoleh dari jumlah skor pilihan ganda, dengan pemberian skor yang sama yaitu skor 1 sampai dengan skor 4, sehingga jika anak dapat menjawab semua soal dengan benar akan diberikan skor 140. 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 dan Esbell, 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.

## **KESIMPULAN**

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.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terimakasih kepada pihak yang telah terlibat dalam pelaksanaan penelitian, khusus kami sampaikan kepada pemberi dana Hibah yakni Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat dan juga instansi tempat pelaksanaan penelitian TK Akademika Malang serta Universitas Wisnuwardhana Malang.

## REFERENSI

- Borba, M. (2015). *Membangun Kecerdasan Moral*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Cooper, R K. dan Sawaf, A. (2014). *Executive EQ: Kecerdasan Emosional dalam Kepemimpinan dan Organisasi*. Alih Bahasa: Ales Tri Kantjono Widodo. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Goleman, D. (2014). *Kecerdasan Emosi untuk Mencapai Puncak Prestasi*. Edisi Keenam. Jakarta: Gramedia.
- Grasha, A.F., Kirschenbaum, D.S. (2015). *Psychology of Adjustment and Competence*. Massachusetts: Winthrop Publisher, Inc.
- Ibda, Fatimah. (2015). "Emotional Intelligence dalam Dunia Pendidikan". *Jurnal Didaktika*, 2(2): tanpa halaman.
- Isbell, R., Sobol, J., Lindauer, L & Lowrance. (2014). "*The Effects of Storytelling and Story Reading on The Oral Language Complexity And Story Comprehension Of Young Children*". *Early childhood education journal*, 32(3): 157-163.
- King, J dan Down J. (2016). *On Taking Stories Seriously: Emotional And Moral Intelligence*. Teaching Business Ethics. Kluwer Academic Publishers.
- Kurniati, E. (2015). "Implementasi Pembelajaran Bahasa Jawa Sd Yang Integratif Komunikatif Berbasis Folklore Lisan Sebagai Wujud Konservasi Budaya". *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 32(2): 107-118.
- Marina, Lia dan Sarlito W. Sarwono. (2013). *Kecerdasan Emosional Pada Orang Tua Yang Mendongeng dan Tidak Mendongeng*. Online. [www.lib.ui.ac.id](http://www.lib.ui.ac.id) Nurhadi, dkk. 2017. Bahasa Indonesia. Bandung : Erlangga
- Parkin. (2014). *Tales For Change : Using Storytelling To Develop People And Organization*. Great Britain: Biddle's.
- Priyono, K. (2016). *Terampil Mendongeng*. Jakarta: Grasindo.
- Raines, Shirley C. dan Isbell, R. (2017). *17 Cerita Moral dan Aktivitas Anak*, terjemahan Susi Sensusi. Jakarta: PTElex Media Komputindo.
- Sanchez, T. (2015). *Story-Telling As An Effective Strategy In Teaching Character Education In Middle Grade Social Studies*. *Journal for the Liberal Arts and Sciences*. (Online), ([www.oak.edu/.../Sanchez\\_Zam\\_Lambert\\_JLAS\\_S...](http://www.oak.edu/.../Sanchez_Zam_Lambert_JLAS_S...) )
- Sukardi. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.