

Dictor Caksanta: Membentuk Karakter Siswa dengan Dongeng Digital Berbasis Cerita Rakyat Indonesia

Luh Putu Setya Maharani^{1*}, Putu Nanci Riastini², Ni Wayan Rati³ 

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received June 24, 2022

Revised June 26, 2022

Accepted July 28, 2022

Available online August 25, 2022

Kata Kunci:

Karakter, Cerita Rakyat, Budaya Digital

Keywords:

Character, Digital, Culture, Storytelling,



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Dampak negatif pembelajaran online salah satunya adalah membuat siswa tidak jujur dalam mengerjakan tugas dan mengumpulkan tugas tidak tepat waktu membuat guru sangat sulit untuk memberikan penilaian. Hal ini menunjukkan adanya bibit-bibit karakter yang tidak baik mulai tumbuh pada diri siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan multimedia Dictor Caksanta untuk membentuk karakter siswa. Penelitian ini merupakan penelitian *research and development* dengan menggunakan model ADDIE. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar. Instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara, pedoman dokumentasi, lembar studi dokumen, angket, dan lembar *rating scale*. Data dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat validitas isi produk mendapatkan hasil 0,9 dengan kriteria (sangat tinggi). Respon guru adalah 100% dengan kriteria (sangat tinggi). Respon siswa mendapatkan hasil rata-rata 88% dengan kriteria (baik). Hasil analisis efektivitas memperoleh hasil $0,000 < 0,05$ (signifikan), sehingga multimedia Dictor Caksanta layak dan efektif digunakan untuk membentuk karakter siswa. Implikasi penelitian ini adalah Dictor Caksanta dikemas dalam bentuk folder dan link, sehingga guru dapat membagikan video dengan mudah kepada guru lainnya.

ABSTRACT

One of the negative impacts of online learning is that it makes students dishonest in doing assignments and submitting assignments not on time, making it very difficult for teachers to give assessments. This shows that the seeds of bad character begin to grow in students. This study aims to create a multimedia Dictor Caksanta to shape the character of students. This research is a research and development research using the ADDIE model. The test subjects in this study were fourth grade elementary school students. The instruments used were interview guidelines, documentation guidelines, document study sheets, questionnaires, and rating scale sheets. Data were analyzed using quantitative and qualitative analysis techniques. The results showed that the content validity level of the product was 0.9 with the criteria (very high). The teacher's response is 100% with the criteria (very high). Student responses get an average result of 88% with the criteria (good). The results of the effectiveness analysis obtained results of $0.000 < 0.05$ (significant), so that Dictor Caksanta's multimedia was feasible and effective to use to shape students' character. The implication of this research is that Dictor Caksanta is packaged in the form of folders and links, so that teachers can easily share videos with other teachers.

1. PENDAHULUAN

Pembentukan karakter individu dimulai sejak masa kanak-kanak dan berlanjut sepanjang rentang kehidupan (Aulia & Dewi, 2021; Sugiarti et al., 2022). Untuk membentuk karakter siswa yang baik, paling mudah dibentuk pada saat siswa berada di jenjang anak-anak sekolah dasar (Abdi, 2020; Hamdi et al., 2018; Laksana, 2021). Penerapan pendidikan karakter tidak hanya berpatokan pada hasil yang salah atau benar, tetapi lebih menekankan dan melatih segala kebiasaan atau hal yang baik di dalam hidup. Penerapan pendidikan karakter juga tidak hanya membuat siswa pintar, tetapi juga mempunyai sikap yang baik agar berguna untuk dirinya dan orang lain (Fathinnaufal & Hidayati, 2020; Rahayu et al., 2022). Lebih lanjut dijelaskan bahwa urgensi pendidikan karakter bagi setiap individu merupakan hal

*Corresponding author

E-mail addresses: setya.maharani@undiksha.ac.id (Luh Putu Setya Maharani)

yang mutlak dilakukan sebagai upaya membangun generasi yang berakhlak dan mempunyai kecerdasan bukan hanya akademik saja melainkan juga kecerdasan emosionalnya sehingga berkontribusi bagi kemajuan bangsa (Khusniati, 2012; Nainggolan & Naibaho, 2022).

Namun, semenjak adanya pandemi *COVID-19*, banyak permasalahan yang muncul terkait dengan karakter siswa. Guru sangat sulit mendidik dan menilai karakter melalui pembelajaran secara online. Pernyataan tersebut dibuktikan dari hasil-hasil penelitian, sebagian besar siswa sering mengumpulkan tugas tidak tepat waktu dan ada yang mengeluarkan diri dari grup kelas. Siswa kurang memiliki kepribadian yang santun karena menghubungi guru di malam hari, yang merupakan di luar jam pelajaran, hanya untuk meminta waktu tambahan untuk mengumpulkan tugas. Siswa sering tidak membaca pesan yang diberikan guru melalui chat pribadi ataupun melalui grup kelas. Beberapa siswa lambat dan kurang paham akan teknik pembelajaran online sehingga mereka kurang percaya diri (Istiqomah, 2021; Parmin et al., 2020; Rahmah et al., 2021). Hal ini menunjukkan pelaksanaan pembelajaran daring sejauh ini dapat dikatakan masih kurang efektif (Hong et al., 2021). Data tersebut juga didukung hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Banjar Anyar dan SD Negeri 8 Banjar Anyar, pada tahun 2020 dan 2021. Permasalahan yang muncul di lapangan adalah siswa tidak jujur mengerjakan tugas karena dibuatkan oleh orang tua atau saudara. Fenomena lainnya adalah siswa suka meniru pekerjaan teman. Siswa juga kurang bertanggung jawab karena sering tidak mengumpulkan tugas. Kasus berikutnya yang ditemukan adalah siswa tidak memiliki kepribadian santun seperti tidak sopan saat menghubungi guru. Jadi, dalam satu kelas terdapat 33% siswa yang bermasalah, dari jumlah total 24 orang siswa. Permasalahan-permasalahan tersebut menunjukkan bahwa siswa cenderung memiliki karakter yang kurang baik. Apabila permasalahan karakter tersebut terus berlanjut, maka akan berdampak besar terhadap individu, seperti keinginan untuk tahu dan motivasi rendah, tidak mampu mengendalikan diri, tidak mampu bekerja sama dan bersosialisasi, serta kurangnya rasa empati, sehingga akan tercipta generasi baru yang memiliki karakter negatif (Kaeng et al., 2022; Tutkun et al., 2017). Bahkan permasalahan yang lebih serius akibat luntarnya nilai-nilai karakter di lingkungan masyarakat adalah seperti maraknya kasus korupsi, kurang adilnya penegakan hukum, tawuran antarpelajar, dan pragmatisme (Hendriana & Jacobus, 2017). Maka dari itu, diperlukan solusi untuk bisa mengatasi permasalahan karakter siswa agar menciptakan generasi individu yang positif ke depannya.

Permasalahan karakter salah satunya dapat diatasi dengan memanfaatkan multimedia (Anandani & Tegeh, 2018). Hal tersebut karena multimedia memiliki karakteristik yang interaktif dan terintegrasi (Maulidiyah, 2020; Prasetyo et al., 2020). Multimedia merupakan suatu gabungan dari teks, audio, animasi, gambar, vector yang ditata menjadi sebuah berkas digital. Tujuannya adalah untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti dan jelas kepada penonton atau pendengar (Nur Jannah, 2020; Psomadaki et al., 2019). Kelebihan multimedia yaitu dapat menyampaikan informasi yang berjumlah banyak, tetapi dengan tidak banyak menghabiskan waktu. Menurut hasil penelitian, alasan memilih multimedia karena siswa yang menggunakan bahan ajar multimedia lebih mudah mengingat pengetahuan konseptual dan prosedural sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan dipraktikkan/disimulasikan (Hakim & Windayana, 2016; Suwiwa et al., 2014). Alasan lainnya adalah anak muda lebih tertarik jika dihadapkan pada suatu multimedia karena penyajiannya yang menarik dan membuat mereka mampu belajar secara mandiri (Layona et al., 2017; Wijoyo, 2018). Kemampuan menyerap informasi dalam jumlah banyak dari multimedia, akan lebih mudah dilakukan oleh anak muda di era milenial saat ini (Prastika et al., 2015). Dari hasil pemaparan definisi dan kelebihan multimedia di atas, menunjukkan bahwa perlunya pengembangan multimedia untuk masalah karakter siswa.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan banyak multimedia dapat direkomendasikan agar digunakan dalam dunia pendidikan dengan tujuan mempermudah proses pembelajaran (Widiastuti & Wangid, 2015). Multimedia yang pernah dikembangkan sebelumnya adalah multimedia interaktif edukasi, yang di dalamnya terdapat materi dan beberapa simulasi soal yang dapat dipilih dan dikerjakan oleh siswa (Ambarita, 2020). Pengembangan multimedia yang di dalamnya terdapat kalimat-kalimat sederhana yang disertai animasi menarik, serta menambahkan contoh-contoh nyata yang terjadi di lapangan (Henniarti, 2017). Namun, multimedia mendongeng digital berbasis cerita rakyat nusantara untuk karakter siswa belum dikembangkan. Padahal cerita rakyat nusantara merupakan identitas budaya yang merupakan ciri khas seseorang meliputi kebiasaan hidup, bahasa, dan sifat (Ratnawati, 2019). Identitas budaya tersebut bisa dijadikan pelajaran untuk membedakan mana yang baik atau buruk agar bisa membenahi karakter masing-masing. Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan multimedia *digital culture based storytelling* berbasis cerita rakyat nusantara, yang kemudian disebut dengan DICTOR CAKSANTA yang tervalidasi dan memiliki tingkat keefektifan yang baik. Melalui media yang dikembangkan ini diharapkan dapat memfasilitasi siswa untuk menunjang proses pembelajaran, membentuk karakter pribadi yang baik, dan memberi pengetahuan budaya Indonesia.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian *research and development* dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation* (Budoya et al., 2019). Ada lima tahapan-tahapan penggunaan model ADDIE yaitu *analyze* atau analisis, *design* atau perancangan, *development* atau pengembangan, *implementation* atau implementasi, *evaluation* atau evaluasi (Yeh & Tseng, 2019). Tahap analisis melakukan kegiatan mengidentifikasi masalah-masalah yang berkaitan dengan karakter siswa, menganalisis karakteristik siswa, menganalisis tujuan yang ingin dicapai, menganalisis kebutuhan pengguna mengenai pembentukan nilai karakter di sekolah serta media sebagai penunjang pembentukan karakter, menganalisis tugas yang harus dilakukan. Tahap perancangan melakukan kegiatan memilih dan menganalisis cerita rakyat nusantara yang digunakan yaitu menggunakan cerita yang mengandung nilai karakter aspek disiplin dan tanggung jawab, merancang desain DICTOR CAKSANTA kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk diberikan komentar dan saran, penyusunan draf instrumen yaitu membuat instrumen validitas media, instrumen respon ahli dan praktisi, instrumen karakter. Tahap pengembangan merupakan proses memproduksi produk. Kegiatan dilanjutkan dengan melakukan kegiatan pembuatan produk, uji validitas isi, penarikan respon guru, dan penarikan respon siswa. Selanjutnya tahap implementasi merupakan proses mengaplikasikan produk di lapangan. Kegiatan yang dilakukan adalah melatih guru untuk menggunakan multimedia DICTOR CAKSANTA, dengan cara menginformasikan kepada guru tahapan dan cara kerja multimedia dan melakukan uji coba di kelas dengan menggunakan *one shoot case study* dengan 3x penerapan produk. Sampelnya adalah siswa di kelas IV SD Negeri 8 Banjar Anyar. Yang terakhir adalah tahap evaluasi merupakan proses penetapan produk yang baik digunakan. Kegiatan yang dilakukan adalah mengevaluasi seluruh proses yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Subjek pengembangan penelitian pengembangan ini adalah multimedia Dictor Caksanta, sedangkan objeknya adalah validitas, respon pengguna, dan keefektifan multimedia. Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar, sedangkan objeknya adalah karakter aspek disiplin dan tanggung jawab. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah pedoman observasi, pedoman wawancara, lembar studi dokumen, angket, dan lembar *rating scale*. Adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, dan Tabel 3.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli & Praktisi

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Isi Materi	Kesesuaian jenis cerita dengan karakter siswa yang dikembangkan.	1	1
		Kesesuaian alur cerita dengan permasalahan karakter yang diteliti pada aspek disiplin dan tanggung jawab.	2	1
2.	Motivasi	Kemampuan cerita memotivasi siswa untuk membentuk karakter masing-masing.	3	1
3.	Penyajian	Kejelasan cerita.	4	1
4.	Bahasa	Kesederhanaan dan kemudahan bahasa yang digunakan.	5	1
5.	Tampilan	Kesesuaian kombinasi warna tulisan dan <i>background</i> .	6	1
		Kemenarikan huruf dan gambar yang digunakan.	7	1
		Kemenarikan <i>soundtrack</i> yang digunakan.	8	1
6.	Teknis	Kemudahan penggunaan produk multimedia DICTOR CAKSANTA.	9	1
		Ketahanan produk sampai jangka lama.	10	1
Jumlah				10

Dimodifikasi (Maghfiroh et al., 2020; Nugraheni, 2017)

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Penyajian Materi	Kejelasan cerita	1	1
		Kemudahan memahami cerita yang disajikan.	2	1
		Keberadaan nilai-nilai karakter terkandung dalam cerita	3	1
2.	Tampilan	Kemenarikan tampilan cerita.	4	1
		Kemenarikan gambar dan animasi yang dipakai	5	1

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
		Kejelasan perpaduan warna.	6	1
3.	Bahasa	Kesederhanaan dan kemudahan bahasa yang digunakan	7	1
4.	Interaktivitas	Kemampuan menarik perhatian siswa	8	1
		Kemampuan meningkatkan kesadaran siswa.	9	1
		Kemampuan memberikan perubahan baik untuk siswa	10	1
Jumlah				10

Dimodifikasi (Nugraheni, 2017)

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Karakter

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Disiplin	Mengerjakan tugas sesuai waktu yang diberikan.	1,2	2
		Patuh pada aturan yang diberikan	3,4	2
		Mengumpulkan tugas sesuai waktu yang ditentukan	5	1
		Mengikuti kaidah berbahasa tulis yang baik dan sopan	6	1
		Hormat kepada guru	7,8	2
		Datang dan pulang sekolah tepat waktu	9,10	2
2.	Tanggung Jawab	Melaksanakan tugas dengan baik	11,12	2
		Menerima resiko dari perbuatan/tindakan yang dilakukan	13	1
		Tidak meninggalkan kelas saat pembelajaran berlangsung	14	1
		Tidak melakukan kecurangan	15	1
Jumlah				15

Dimodifikasi (Patmawati, 2018)

Analisis data dalam penelitian ini yaitu: melakukan uji validitas instrumen menggunakan rumus *Gregory* dan melakukan uji reliabilitas instrumen menggunakan rumus *cronbach's alpha*. Melakukan analisis data kualitatif dengan menggunakan teknik deskriptif yaitu mengolah data dengan menggunakan uraian, pernyataan, komentar, dan saran. Hasilnya disajikan dengan deskripsi berupa kalimat-kalimat penjelasan. Melakukan analisis validitas isi media dengan menggunakan rumus *Aiken*; (3) melakukan analisis respon pengguna (siswa dan guru) dengan menggunakan rumus rata-rata (*mean*); dan (4) melakukan efektivitas media menggunakan rumus uji *paired sample t-test* dengan program aplikasi *SPSS*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian pengembangan ini yaitu multimedia DICTOR CAKSANTA untuk membentuk karakter peserta didik di Sekolah Dasar. Pada tahap pengembangan multimedia DICTOR CAKSANTA, menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahapan. Tahap pertama yaitu *analyze* (analisis), Multimedia DICTOR CAKSANTA dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di SD Negeri 8 Banjar Anyar dan ditempuh melalui beberapa tahapan yaitu: mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan karakter siswa, analisis karakteristik siswa, analisis tujuan yang ingin dicapai, analisis kebutuhan pengguna mengenai pembentukan nilai karakter serta media sebagai penunjang pembentukan karakter, dan analisis tugas yang harus dilakukan sebagai solusi. Tahapan di atas dilaksanakan di SD Negeri 8 Banjar Anyar, dengan metode observasi dan wawancara. Hasil observasi dan wawancara disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Analisis Kebutuhan

Hasil Identifikasi	Hasil Analisis
Masalah yang terjadi adalah	1. Di dalam satu kelas tidak ada siswa yang berasal jauh dari wilayah sekolah.
1. 70% siswa sering mengumpulkan tugas tidak tepat waktu,	2. Terdapat 1-2 orang siswa dalam satu kelas memiliki sosial ekonomi yang kurang, namun siswa tersebut tetap bisa mengikuti pembelajaran online maupun offline menggunakan suatu multimedia, karena seluruh siswa di SD Negeri 8 Banjar Anyar
2. 40% siswa suka meniru pekerjaan teman, (3) 20% siswa sering tidak membaca pesan dari guru saat pembelajaran online,	
3. 10% siswa sering tidak mengumpulkan tugas,	
4. 10% siswa tidak sopan saat menghubungi	

Hasil Identifikasi	Hasil Analisis
<p>guru melalui pesan pribadi, dan</p> <p>5. (6) 5% siswa tidak jujur dalam mengerjakan tugas karena dibuatkan orang tua atau saudara.</p> <p>Faktor terjadinya masalah di atas adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kurang penekanan pendidikan karakter, 2. Kurang perhatian orang tua, 3. Siswa memiliki <i>single parent</i>, dan 4. Siswa tidak memiliki/membawa HP sendiri. <p>Upaya yang telah dilakukan guru dalam mengidentifikasi siswa bermasalah adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan pendekatan diri kepada siswa, 2. Siswa yang menceritakan sendiri tentang apa yang dialami, 3. Guru melihat dari proses penilaian, dan guru berkomunikasi dengan orang tua siswa. 	<p>mendapatkan kuota belajar dari Kemdikbud.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Dinyatakan pula oleh guru-guru bahwa kemampuan menggunakan teknologi siswa dalam satu kelas sudah cukup baik. 4. Dalam proses pembelajaran guru sudah menerapkan pendidikan karakter. Penerapan yang telah dilakukan yaitu: (1) guru menerapkan PPK sebelum pembelajaran dimulai dengan cara memberikan salam dan tepuk PPK, (2) guru membuat kesepakatan/peraturan kelas, (3) dan guru memberi nasehat kepada siswa. Namun, dalam penerapan pendidikan karakter, guru tidak menggunakan suatu media pembelajaran untuk pembentukan karakter siswa.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, maka produk yang dikembangkan berupa multimedia mendongeng secara digital. Konten yang dipakai adalah cerita rakyat nusantara dan memuat suatu pembelajaran berharga, seperti menampilkan gambaran cerita sebab-akibat untuk siswa dapat belajar memilah sikap yang baik untuk ditiru, serta memberikan siswa umpan balik dan pernyataan terhadap tindakan apa yang telah dilakukan siswa selama kegiatan di sekolah. Hal ini bertujuan untuk membentuk karakter siswa sekolah dasar.

Tahap kedua yaitu perancangan (*design*) ditempuh melalui tiga tahapan yaitu: memilih dan menganalisis cerita rakyat nusantara. Cerita rakyat nusantara yang dipakai dalam penelitian ini ada 3 yaitu, Asal Mula Danau Toba, Asal Mula Selat Bali, dan Batu Menangis. Ketiga cerita tersebut dipilih karena mengandung nilai-nilai karakter yang diteliti pada aspek disiplin dan tanggung jawab. Merancang desain DICTOR CAKSANTA. Tahapan dalam merancang desain DICTOR CAKSANTA, diawali dengan menentukan konsep desain video, yaitu membuat 3 video cerita rakyat nusantara. Jenis video yang digunakan adalah MP4 dengan durasi 1- 6 menit di setiap video. Setelah itu, DICTOR CAKSANTA akan dikemas menjadi sebuah video dalam folder dan link supaya dapat diakses dengan mudah. Selanjutnya, pada tahap penyusunan draf instrumen, ada 3 instrumen yang telah dibuat sesuai kisi-kisi yang telah dirancang, yaitu membuat instrumen respon ahli dan praktisi, instrumen respon siswa, dan instrumen karakter. respon ahli dan praktisi terdapat 6 aspek penilaian yaitu aspek isi materi, aspek motivasi, aspek penyajian, aspek bahasa, aspek tampilan, dan aspek teknis. Pada instrumen respon siswa terdapat 4 aspek penilaian yaitu aspek penyajian materi, aspek tampilan, aspek bahasa, dan aspek interaktivitas. Pada instrumen karakter terdapat 2 aspek penilaian yaitu aspek disiplin dan aspek tanggung jawab. Butir pertanyaannya berjumlah 10 butir. Teknik penilaiannya menggunakan teknik *rating scale* dengan skala 1 - 4.

Tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*) ditempuh melalui empat tahapan yaitu pembuatan produk, uji validasi isi, penarikan respon guru, penarikan respon siswa. Tahapan dalam penggabungan produk DICTOR CAKSANTA, yaitu: menggabungkan bahan rancangan yang telah disiapkan pada bagian tahap perancangan (*design*) ke aplikasi editor, memilah bahan rancangan untuk dijadikan pada bagian cover, identitas, video pembuka, video cerita, dan video penutup, penambahan teks, penambahan *effect* dan transisi, dan penambahan *background*. Pada bagian cover, menampilkan nama produk yaitu "DICTOR CAKSANTA", menampilkan judul cerita yang akan ditayangkan, menampilkan gambar animasi tokoh yang ada dalam cerita, dan diiringi *background*. Pada bagian identitas, menampilkan logo Undiksha, foto, nama mahasiswa beserta dosen pembimbing I dan II, nama prodi, fakultas, universitas, dan diiringi *background*. Pada bagian video pembuka, menampilkan narator yang menyampaikan salam pembuka beserta tujuan, bahwa siswa akan menonton sebuah cerita rakyat nusantara, dan diiringi *background*. Pada bagian video cerita, menampilkan narator (pendongeng) yang mendongengkan cerita rakyat nusantara, menampilkan cuplikan video cerita, menampilkan teks cerita yang diucapkan pendongeng, dan diiringi *background*. Pada bagian video penutup, menampilkan narator (pendongeng) yang menyampaikan kesimpulan cerita, serta menyampaikan nilai-nilai karakter yang ada di dalam cerita, juga nasihat untuk penonton (siswa), dan diiringi *background*. Adapun hasil pengembangan produk dapat disajikan pada [Gambar 1](#).



Gambar 1. Hasil Pengembangan Produk

Setelah produk dikembangkan selanjutnya dilakukan uji Validitas Isi. Uji validitas isi media DICTOR CAKSANTA dilakukan oleh 3 orang. Respon guru diberikan kepada 2 orang guru dari SD Negeri 8 Banjar Anyar. Respon siswa diberikan kepada 6 orang siswa dari SD Negeri 8 Banjar Anyar. Adapun hasil dari Uji validitas secara keseluruhan dapat disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi

Aspek	Hasil
Validitas Isi Media	0,9
Respon Guru	100%
Respon Siswa	88%

Tahap keempat yaitu implementasi (*implementation*) ditempuh melalui dua tahap, yaitu: melatih guru dan implementasi di kelas. Tahapan tersebut dijelaskan sebagai berikut. Guru yang dilatih yaitu guru kelas IV B di SD Negeri 8 Banjar Anyar. Kegiatan diawali dengan memperkenalkan produk yang dibuat yaitu DICTOR CAKSANTA, menyampaikan tujuan dan kegunaan produk untuk siswa, menyampaikan kelebihan dan kekurangan produk, menyampaikan langkah-langkah penggunaan produk. Tahap implementasi dilakukan pada kelas IV B di SD Negeri 8 Banjar Anyar. Desain yang digunakan adalah desain *One-Group Pretest-Posttest*, dengan perlakuan sebanyak 3x yaitu pada hari Senin, Rabu, Jumat. Pretest dilakukan untuk mengetahui hasil awal sebelum menggunakan multimedia dan posttest dilakukan untuk mengetahui hasil akhir setelah menggunakan multimedia.

Tahap kelima yaitu evaluasi (*evaluation*) ditempuh melalui dua tahap, yaitu: (1) evaluasi formatif dan (2) evaluasi sumatif. Tahapan tersebut dijelaskan sebagai berikut. Evaluasi formatif dilakukan di setiap tahapan, mulai dari tahap analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan implementasi (*implementation*). Evaluasi sumatif dilakukan di akhir kegiatan. Hasil evaluasi pada tahap ini adalah terdapat perbedaan pembentukan karakter siswa kelas IV B SD Negeri 8 Banjar Anyar setelah belajar menggunakan multimedia DICTOR CAKSANTA. Hal ini juga didukung oleh multimedia yang digunakan, karena dapat menarik perhatian siswa, dan dapat menyadarkan siswa untuk selalu menerapkan sikap disiplin dan tanggung jawab dimanapun dan dengan siapapun.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis di atas, maka terdapat beberapa alasan yang menjadikan multimedia DICTOR CAKSANTA memperoleh penilaian yang sangat baik oleh ahli dan pengguna serta efektif membentuk karakter siswa. Pertama, produk DICTOR CAKSANTA melibatkan budaya Indonesia dalam pembelajaran. Salah satu budaya Indonesia yang dilibatkan adalah cerita rakyat nusantara yang terintegrasi dengan semua muatan pembelajaran. Cerita rakyat nusantara yang dipakai yaitu cerita Batu

Menangis, Asal Mula Danau Toba, dan Asal Mula Selat Bali karena ketiga cerita tersebut mengandung nilai karakter (aspek disiplin dan tanggung jawab) sesuai dengan aspek karakter yang diteliti. Proses pembelajaran dengan melibatkan unsur budaya untuk mencapai keunggulan akademik dan memahami identitas budaya merupakan salah satu contoh penerapan *culturally relevant pedagogy*. Dengan menonton, menyimak, dan mendengar cerita rakyat nusantara, siswa dapat belajar dan sadar untuk bisa memilah nilai positif dan negatif yang terkandung dalam cerita, sehingga dapat dijadikan contoh untuk selalu bersikap disiplin dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Cerita rakyat nusantara memiliki banyak manfaat untuk siswa karena mengandung nilai-nilai moral dan nilai-nilai pendidikan yang bermanfaat serta membantu siswa untuk memperkenalkan dan memahami identitas budaya yang ada (Purnamasari & Wuryandani, 2019; Umri & Syah, 2021). Selain itu, cerita rakyat nusantara memiliki nilai autentik yang dapat diambil sebagai bahan pembelajaran bagi dunia pendidikan karena mengandung nilai, gagasan, pandangan mengenai kehidupan (Nisa et al., 2021; Sumayana, 2017). Melibatkan cerita rakyat nusantara dalam pembelajaran akan membuat suasana menyenangkan, dapat menarik perhatian siswa, dan pembelajaran terlihat lebih kreatif (Puspita Ayu & Khaerunnisa, 2019; Ramdhani et al., 2019; Sumayana, 2017).

Kedua, produk DICTOR CAKSANTA disajikan sesuai dengan konsep belajar anak SD yaitu dengan *storytelling*. *Storytelling* dikatakan termasuk dalam konsep belajar anak SD, karena merupakan cara belajar dengan menekankan *soft skill* atau belajar dengan cara memberikan contoh yang baik kepada anak (Ahmadi & Mohamadi, 2017; Yansyah et al., 2021). Hal tersebut cocok dilakukan di jenjang sekolah dasar karena pada jenjang tersebut atau periode anak umur 6-12 tahun atau *middle childhood*, yang merupakan usia matang bagi anak untuk belajar. Pada masa ini anak menginginkan untuk menguasai hal-hal baru, sehingga anak mudah untuk dididik dibandingkan dengan masa sebelumnya dan sesudahnya (Flynn, 2022; Sabani, 2019). Dalam proses pembelajaran, *storytelling* bermanfaat untuk menjalin komunikasi kepada siswa, meningkatkan imajinasi siswa, dan kedekatan emosional antara siswa dengan guru (Heck & Tsai, 2022; Utami et al., 2018). *Storytelling* adalah cara yang efektif dilakukan untuk menanamkan berbagai nilai karakter terhadap siswa di dunia pendidikan. Selain efektif, *storytelling* juga merupakan kegiatan kreatif seorang guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa, karena siswa sekolah dasar belum dapat memahami nasehat murni yang diberikan, sehingga memerlukan suatu cara yang tidak menggurui yaitu dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Purnamasari & Wuryandani, 2019; Rosidah & Susi, 2017). *Storytelling* memiliki fungsi untuk menyampaikan ajaran moral atau mendidik dan juga menghibur (Andayani et al., 2017). Dengan mendengarkan dongeng, siswa akan berfikir kritis, akan timbul berbagai ekspresi dan pertanyaan terkait yang mereka pelajari. Selain itu, dengan *storytelling* pola pikir anak akan terpengaruhi untuk menjadi lebih berkualitas, karena dalam sebuah dongeng atau kisah memiliki fungsi pesan yang sangat penting bagi perkembangan jiwa anak, sehingga dapat menyentuh jiwa dan memotivasi anak untuk merubah sikap mereka (Aisyah, 2018; Harahap, 2019).

Ketiga, produk DICTOR CAKSANTA disajikan berupa multimedia. Pembelajaran akan berlangsung efektif, menarik, menyenangkan jika menggunakan multimedia dalam pembelajaran, karena multimedia merupakan suatu komponen sistem penyampaian pengajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran (Adi et al., 2020; Meyer et al., 2019; Nadhif, 2019). Multimedia yang dibuat berupa gabungan beberapa objek teks, gambar, video, suara, dan grafik hingga menjadi sebuah produk video yang menarik (Bustanil S et al., 2019; Fitria, 2018; Lauc et al., 2020). Kelebihan menggunakan multimedia pada jenjang sekolah dasar yaitu dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa tidak merasa bosan saat belajar dengan multimedia. Anak-anak di usia sekolah dasar akan lebih mengingat bentuk berupa gambar, benda, atau tulisan digital yang mengandung berbagai warna yang dikombinasikan dengan gambar, animasi, ataupun video (Studi et al., 2015). Selain bermanfaat untuk peserta didik, multimedia juga bermanfaat untuk tenaga pendidik, yaitu mempermudah saat menyampaikan materi pembelajaran dan mempermudah menarik perhatian siswa untuk fokus saat proses pembelajaran berlangsung (Munawaroh et al., 2020; Saputri et al., 2018). Multimedia termasuk media yang mudah dimengerti di setiap kalangan (Adi et al., 2020; Setiawan et al., 2017).

Keempat, produk DICTOR CAKSANTA melibatkan dan memperlihatkan pendongeng langsung saat mendongeng. Dengan melibatkan dan memperlihatkan pendongeng langsung, akan membuat suasana *storytelling* menjadi lebih menarik dan pendongeng dapat membawa *audience* memasuki cerita dongeng (Minatul Azmi, 2019). Hal tersebut dikarenakan jika memperlihatkan pendongeng langsung, maka ekspresi, gerak tubuh, tinggi rendahnya suara pendongeng akan dirasakan oleh *audience* (Nurcahyani, 2010). Hal ini akan menarik perhatian *audience* karena ekspresi wajah dapat menunjang hidup atau tidaknya sebuah cerita yang disampaikan, *audience* juga dapat memahami karakter apa yang disampaikan oleh pendongeng. Gerak tubuh pendongeng saat menggambarkan suatu kejadian dalam alur cerita akan membuat suasana cerita lebih menarik, hal ini juga dilakukan sebagai cara berinteraksi

dengan penonton seperti mengangkat tangan atau mengacungkan jari tangan. Tinggi rendahnya suara dari pendongeng akan membuat *audience* merasakan situasi dari cerita. Cuplikan video tersebut akan mempermudah *audience* dalam memahami cerita dongeng karena mengandung tampilan latar, warna, dan animasi yang menarik (Kusuma, Heny & Pratiwi, 2019; Nurcahyani, 2010). Selain itu menambahkan cuplikan video akan membantu anak-anak dan juga publik yang memiliki keterbatasan buta huruf supaya tetap dapat menggunakan produk DICTOR CAKSANTA.

Temuan ini diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya menyatakan banyak multimedia yang efektif digunakan dalam mempermudah proses pembelajaran (Widiastuti & Wangid, 2015). Multimedia interaktif edukasi, yang di dalamnya terdapat materi dan beberapa simulasi soal yang dapat dipilih dan dikerjakan oleh siswa (Ambarita, 2020). Pengembangan multimedia yang di dalamnya terdapat kalimat-kalimat sederhana yang disertai animasi menarik, serta menambahkan contoh-contoh nyata yang terjadi di lapangan layak digunakan (Henniarti, 2017). Implikasi penelitian ini adalah DICTOR CAKSANTA dikemas dalam bentuk folder dan link, sehingga guru dapat membagikan video dengan mudah kepada guru lainnya. Selain itu, jika pembelajaran dilaksanakan secara online, guru dengan mudah dapat membagikannya kepada siswa. Untuk kelanjutannya, guru dapat menyiapkan *handphone*, *PC (Personal Computer)*, atau *flaskdisk* untuk menyimpan dan merawat multimedia ini. Namun, penelitian pengembangan ini memiliki beberapa kelemahan. Kelemahannya terletak pada pengukurannya yaitu instrumen yang digunakan dalam menguji efektivitas media. Instrumen tersebut hanya berupa kuesioner. Penelitian lain dapat melakukan penelitian dengan pengukuran yang berbeda untuk membentuk karakter peserta didik di sekolah dasar. Selain itu, terletak pada waktu pengukurannya yaitu selama satu minggu. Penelitian lain dapat melakukan penelitian dengan waktu pengukuran yang lebih lama, sehingga dapat mengukur pembentukan karakter peserta didik di sekolah dasar dengan maksimal. Kelemahan lainnya terletak pada penyajiannya, karena penyajian penelitian ini hanya sampai pre eksperimen.

4. SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa multimedia digital *culture based storytelling* berbasis cerita rakyat nusantara (DICTOR CAKSANTA) untuk membentuk karakter peserta didik di sekolah dasar yang valid dan layak digunakan, dilihat dari hasil uji coba produk oleh ahli, praktisi, dan siswa. Guru juga dapat menggunakannya di lain waktu saat sebelum memulai pembelajaran sebagai gambaran dan nasihat sebelum memulai suatu kegiatan, sehingga kemampuan dalam membentuk karakter siswa dapat meningkat.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Abdi, G. P. (2020). Peranan Pembelajaran Sejarah Untuk Pembentukan Karakter Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 209–215. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i1.445>.
- Adi, W. A., Relmasita, S. C., & Hardini, A. T. (2020). Pengembangan Media Animasi Untuk Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 81. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.24778>.
- Ahmadi, R., & Mohamadi, Z. (2017). The Effect of Storytelling through Puppets on Speaking Fluency and Motivation of pre- intermediate Iranian English as Foreign language learners. *Teaching English Language Studies*, 5(4), 65–102.
- Aisyah, E. N. (2018). Internalisasi Nilai Karakter Nasionalisme melalui Dongeng dan Tari (DORI) bagi Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 26–34. <https://doi.org/10.29313/ga.v2i2.4293>.
- Ambarita, J. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Karakter Di Masa Pandemi Covid 19. *Prosiding Snitt Poltekba*, 370–380. <https://jurnal.poltekba.ac.id/index.php/prosiding/article/view/1045/649>.
- Anandani, M. A. D., & Tegeh, I. M. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter di SD Negeri 2 Banjar Bali. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 99–109. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20274>.
- Andayani, T., Puspitawati, P., & Juliarti, J. (2017). Upaya Menebarkan Nilai-Nilai Kebajikan melalui Pelatihan Mendongeng bagi Siswa/I Sekolah Dasar di Kecamatan Percut Sei Tuan. *Anthropos: Jurnal Antropologi Sosial Dan Budaya (Journal of Social and Cultural Anthropology)*, 3(2), 61. <https://doi.org/10.24114/antro.v3i2.8303>.
- Aulia, E. R. N., & Dewi, D. A. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter Pada Anak SD sebagai Bentuk Implementasi Pkn. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 43–53. <http://ejurnal.unisap.ac.id/index.php/edukasitematik/article/view/90>.
- Budoya, C. M., Kissake, M. M., & Mtebe, J. S. (2019). Instructional design enabled Agile Method using ADDIE

- Model and Feature Driven Development method Christian Misobi Budoya , Mussa M . Kissake and Joel S . Mtebe. *International Journal of Education and Development Using Information and Communication Technology*, 15(1), 35–54. https://www.learntechlib.org/p/209737/%0Ahttps://www.learntechlib.org/p/209737/article_209737.pdf.
- Bustanil S, M., Asrowi, & Adianto, D. T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Tutorial Di Sekolah Menengah Kejuruan. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 119–134. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i2.11568>.
- Fathinnaufal, M., & Hidayati, D. (2020). The Implementation of Character Education In Elementary School. *Journal of Educational Management and Leadership*, 1(2), 31–38. <https://doi.org/10.33369/jeml.1.2.31-38>.
- Fitria, A. (2018). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>.
- Flynn, E. E. (2022). Enacting relationships through dialogic storytelling. *Linguistics and Education*, 71, 101075. <https://doi.org/10.1016/j.linged.2022.101075>.
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2). <https://doi.org/10.17509/eh.v4i2.2827>.
- Hamdi, S., Suganda, I. A., & Hayati, N. (2018). Developing higher-order thinking skill (HOTS) test instrument using Lombok local cultures as contexts for junior secondary school mathematics. *Research and Evaluation in Education*, 4(2), 126–135. <https://doi.org/10.21831/reid.v4i2.22089>.
- Harahap, R. A. S. (2019). Membangun Kecerdasan Anak Melalui Dongeng Rani Astria Silvera Harahap. *Generasi Emas*, 2(1), 59. [https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2\(1\).3302](https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2(1).3302).
- Heck, E., & Tsai, M. (2022). Sharing therapeutic experiences of place: Co-creative digital storytelling as a way to explore connection to place. *Emotion, Space and Society*, 43, 100879. <https://doi.org/10.1016/j.emospa.2022.100879>.
- Hendriana, E. C., & Jacobus, A. (2017). Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Melalui Keteladanan Dan Pembiasaan. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 1(2), 25. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v1i2.262>.
- Henniarti. (2017). *Pengembangan Multimedia Untuk Materi Pendidikan Karakter Disiplin*.
- Hong, J.-C., Lee, Y.-F., & Ye, J.-H. (2021). Procrastination predicts online self-regulated learning and online learning ineffectiveness during the coronavirus lockdown. *Personality and Individual Differences*, 174, 110673. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2021.110673>.
- Istiqomah, S. S. (2021). The formation of student character education during distance learning. *ETUDE: Journal of Educational Research*, 1(3), 87–95. <https://www.alejournal.com/index.php/etude/article/view/32>.
- Kaeng, S., Sumual, S. D. M., & Tuerah, R. M. S. (2022). Character Education at Tomohon Music Studio Education and Skills Institution (LPK): Overview of Character Education Dimensions From Doni Koesoema Albertus. *Technium Social Sciences Journal*, 32, 145–156. <https://doi.org/10.47577/tssj.v32i1.6591>.
- Khusniati, M. (2012). Pendidikan karakter melalui pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(2), 204–210. <https://doi.org/10.15294/jpii.v1i2.2140>.
- Kusuma, Heny, W., & Pratiwi, C. P. (2019). *Media Komik Pada Materi Cerita Dongeng Untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas III*. 7(1).
- Laksana, S. D. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Menghadapi Teknologi Pendidikan Abad 21. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 1(01), 14–22. <https://doi.org/10.25217/jtep.v1i01.1289>.
- Lauc, T., Jagodić, G. K., & Bistović, J. (2020). Effects of Multimedia Instructional Message on Motivation and Academic Performance of Elementary School Students in Croatia. *International Journal of Instruction*, 13(4), 491–508. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13431a>.
- Layona, R., Yulianto, B., & Tunardi, Y. (2017). Authoring Tool for Interactive Video Content for Learning Programming. *Procedia Computer Science*, 116, 37–44. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.10.006>.
- Maghfiroh, Suarjana, I. M., & Astawan, I. G. (2020). Pengembangan Media Video Wayang Kreasi Untuk Mendukung Pembelajaran Storytelling Anak Kelompok B Tk Kristen Harapan Denpasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 1(2), 66–75. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJI/article/view/30714>.
- Maulidiyah, F. N. (2020). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan*, 29(2). <https://doi.org/10.32585/jp.v29i2.647>.
- Meyer, O. A., Omdahl, M. K., & Makransky, G. (2019). Investigating the effect of pre-training when learning

- through immersive virtual reality and video: A media and methods experiment. *Computers and Education*, 140, 103603. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103603>.
- Minatul Azmi, M. P. (2019). Metode Storytelling Sebagai Solusi Pembelajaran Maharah Kalam di PKPBA UIN Malang. *Sastra Arab*, 69–86. <http://prosiding.arab-um.com/index.php/semnabama/article/viewFile/448/414>.
- Munawaroh, H., Widiyani, A. Y. E., & Muntaqo, R. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Alam Semesta pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Obsesi*, 5(2), 1164 – 1172. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.619>.
- Nadhif, M. (2019). Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Di SD. *Cordova Journal: Language and Culture Studies*, 9(1), 52–71. <https://doi.org/10.20414/cordova.v9i1.1776>.
- Nainggolan, M. M., & Naibaho, L. (2022). The Integration of Kohlberg Moral Development Theory with Education Character. *Technium Social Sciences Journal*, 31, 203–212. <https://doi.org/10.47577/tssj.v31i1.6417>.
- Nisa, I. N., Andalas, E. F., Mambang, P., Kelayang, M., Mula, A., Kelayang, N., Limboto, D., Botu, M., Lei, L., Mula, A., & Patuddu, T. (2021). *Motif "Jaka Tarub" dan objektivitas perempuan dalam cerita rakyat nusantara (The motives of "Jaka Tarub" and the objectivity of women in the folklores of the archipelago) maka langsung tercetus bahwa itu adalah cerita Jaka Tarub yang berasal dari da. 7(2), 438–462. https://doi.org/10.22219/kembara.v7i2.17984.*
- Nugraheni, N. K. (2017). Multimedia pembelajaran digital untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. *Prosiding HIPKIN Jateng*, 1(1), 31–38.
- Nur Jannah, I. (2020). Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 54. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24135>.
- Nurchayani, D. (2010). *Pengaruh Kegiatan Storytelling Terhadap Pertumbuhan Minat Baca Siswa di TK Bangun 1 Getas Kec. Pabelan Kab. Semarang*. 85.
- Parmin, P., Junaedi, I., Purwantoyo, E., Mubarak, I., Toni, M., & Fitriani, F. (2020). Character Index of Mathematics and Science Student Teachers in Online Learning. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(3), 381. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i3.26418>.
- Patmawati, S. (2018). Penerapan Pendidikan Karakter Disiplin Dan Tanggung Jawab Siswa Di Sd Negeri No. 13/1 Muara Bulian. *Pendidikan*, 1(13), 1–16.
- Prasetyo, G., Hidayatullah, M. F., Akhyar, M., Wiranto, & Perdana, R. (2020). Strengthening Students' Character Through Multimedia Learning in Primary Schools Education: Systematic Literature Reviews. *Humanities & Social Sciences Reviews*, 8(3), 268–277. <https://doi.org/10.18510/hssr.2020.8328>.
- Prastika, L. R., Hikmat, D., Si, M., & Waslaluddin, D. (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Model Instructional Games terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fisika. *2015(Snips)*, 397–400.
- Psomadaki, O. I., Dimoulas, C. A., Kalliris, G. M., & Paschalidis, G. (2019). Digital storytelling and audience engagement in cultural heritage management: A collaborative model based on the Digital City of Thessaloniki. *Journal of Cultural Heritage*, 36, 12–22. <https://doi.org/10.1016/j.culher.2018.07.016>.
- Purnamasari, Y. M., & Wuryandani, W. (2019). Media Pembelajaran Big Book Berbasis Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Karakter Toleransi pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 90. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.273>.
- Puspita Ayu, D., & Khaerunnisa. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Artikulasi Berbantuan Kahoot Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Rakyat (Hikayat) Kelas X. *Jurnal Fascho: Kajian Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 10(2), 1–6. <https://journal.stkipm-bogor.ac.id/index.php/fascho/article/view/62>.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>.
- Rahmah, S. A., Komariah, S., & K, S. N. (2021). Facing Online Learning Problems Through Character Building, a Teacher Strategy. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 123–155. <https://doi.org/10.33650/pjp.v8i1.2168>.
- Ramdhani, S., Yuliasri, N. A., Sari, S. D., & Hasriah, S. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Karakter melalui Kegiatan Storytelling dengan Menggunakan Cerita Rakyat Sasak pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 153. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.108>.
- Ratnawati, N. (2019). Nilai Budaya dalam Cerita Rakyat Toraja. *MABASAN*, 3(2), 48–65. <https://doi.org/10.26499/mab.v3i2.112>.
- Rosidah, C. T., & Susi, H. R. (2017). Mendongeng Sebagai Media Menumbuhkan Karakter dan Nilai Budaya

- Bangsa pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pigur*, 01(01), 41–50. <https://pigur.ejournal.unri.ac.id/index.php/pigur/article/view/5411>.
- Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun). *Didakta: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89–100. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/71>.
- Saputri, D. Y., Rukayah, & Indriayu, M. (2018). Need Assessment of Interactive Multimedia Based on Game in Elementary School: A Challenge into Learning in 21st Century. *International Journal of Educational Research Review*, 3(3), 1–8. <https://doi.org/10.24331/ijere.411329>.
- Setiawan, M., Lumenta Arie S.M, & Tulenan Virginia. (2017). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 6(4), 4–5.
- Studi, P., Guru, P., Anak, P., Dini, U., Pendidikan, J., Dan, P., Dasar, S., Pendidikan, F. I., & Yogyakarta, U. N. (2015). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Sekolah Dasar. *Lovandri Dwanda Putra*, 5(1). <https://doi.org/10.12928/jpsd.v5i2.12583>.
- Sugiarti, R., Erlangga, E., Suhariadi, F., Winta, M. V. I., & Pribadi, A. S. (2022). The influence of parenting on building character in adolescents. *Heliyon*, 8, 1–7. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09349>.
- Sumayana, Y. (2017). Pembelajaran Sastra Di Sekolah Dasar Berbasis Kearifan Lokal (Cerita Rakyat). *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 21–28. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i1.5050>.
- Suwiwa, I. G., Santyasa, I. W., & Kirna, I. M. (2014). Development of Interactive Multimedia Learning in Pencak Silat Theory and Practice Courses. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4.
- Tutkun, E., Gorgut, I., & Erdemir, I. (2017). Physical Education Teachers' Views about Character Education. *International Education Studies*, 10(11), 86. <https://doi.org/10.5539/ies.v10n11p86>.
- Umri, C. A., & Syah, E. F. (2021). Nilai-Nilai Budaya Dalam Cerita Rakyat Baturaden Pada Masyarakat Banyumas Sebagai Alternatif Bahan Ajar Sastra Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 93–100. <https://doi.org/10.37150/persedav4i2.1261>.
- Utami, T. S. D., Suandito, B., Triwidayati, K. R., & Sukarman, S. (2018). Pembelajaran Asyik Dan Menyenangkan Melalui Mendongeng Di Sd Iba Palembang. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 1(2). <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v1i2.2261>.
- Widiastuti, A., & Wangid, N. (2015). Pengembangan Multimedia Lectora Pada Pembelajaran Tematikintegratif Berbasis Character Building Bagi Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 0(2), 29–247. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i2.8626>.
- Wijoyo, A. (2018). Pengaruh Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Multi Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 3(1), 46. <https://doi.org/10.32493/informatika.v3i1.1519>.
- Yansyah, Y., Hamidah, J., & Ariani, L. (2021). Pengembangan Big Book Storytelling Dwibahasa untuk Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1449–1460. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1779>.
- Yeh, H. C., & Tseng, S. S. (2019). Using the ADDIE model to nurture the development of teachers' CALL professional knowledge. *Educational Technology and Society*, 22(3), 88–100. <https://www.jstor.org/stable/26896712>.