Wahana Sekolah Dasar
Vol 30 , No 2, Tahun 2022 , Halaman 107-116

Tersedia *online* di http://journal2.um.ac.id/index.php/wsd/
ISSN 0854-8293 (cetak)
ISSN 2622-5883 (online)

Pengembangan Media Dongeng Anak Muatan Kearifan Lokal Berbasis Macromedia Flash Bagi Siswa Sekolah Dasar

Siti Anafiah[1]; Dyan Indah Purnama Sari[2]
Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta
Email: siti.anafiah@ustjogja.ac.id[1]; dyan.indah@ustjogja.ac.id

Abstract: The development and feasibility of children's fairy tale media containing local wisdom based on macromedia flash for elementary school students. This type of research is RnD. This research procedure includes potential problems, planning, design development, product validation, product revision. This design validation was carried out by material experts and media experts. Data analysis used content analysis and descriptive percentage analysis. The results showed that animation design, material design, operation, benefits, presentation of material, and impact on readers. Material experts judge from things related to the material in the media, while media experts judge from things related to the appearance and operation of macromedia flash fairy tales and the role of media in learning. Children's fairy tales get a positive response from the listeners, namely children and can develop reading and speaking skills.

Keywords: Development, Fairy tale media, macromedia flash

Abstract: Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pengembangkan dan mengetahui kelayakan media dongeng anak muatan kearifan lokal berbasis *macromedia flash* bagi siswa sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah RnD. Prosedur penelitian ini meliputi potensi masalah, perencanaan, pengembangan desain, validasi produk, revisi produk. Validasi desain ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Analisis data menggunakan analisis isi dan analisis deskriptif presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain animasi, desain materi, pengoperasian, manfaat, penyajian materi, dan dampak bagi pembaca. Ahli materi menilai dari hal-hal yang terkait dengan materi dalam media , sedangkan ahli media menilai dari hal-hal yang terkait dengan tampilan serta pengoprasian dalam media dongeng *macromedia flash* dan peran media dalam pembelajaran. Dongeng anak mendapat respon yang positif dari penyimaknya yakni anak dan dapat menumbuhkan keterampilan membaca serta berbicara.

Kata kunci: Pengembangan, Media dongeng, *macromedia flash*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang pesat kini menjadi musuh terbesar perkembangan dongeng khususnya di Indonesia. Saat ini, dongeng yang mengandung kearifan lokal dianggap oleh sebagian besar anak-anak di Indonesia sudah ketinggalan zaman. Dongeng hampir tidak terdengar oleh siapa pun, bahkan sebelum tidur. Menyaksikan pesatnya perkembangan teknologi dibandingkan dengan kemajuan dunia dongeng anak, dewasa ini dirasakan sungguh dilematis yang mempengaruhi keberlangsungan cerita rakyat di tanah air. Faktanya, anak-anak sekarang lebih dekat dengan karakter cerita asing yang datang ke Indonesia, seperti produk-produk dari produksi

film ternama dunia seperti Walt Disney Pictures, Inc. seperti Frozen, Cinderella, Mulan telah memasuki bioskop di tanah air, DVD dan produk yang biasa digunakan oleh anak-anak, seperti tas sekolah, tempat pensil, bahkan pakaian, telah dilabeli dengan selebritas non-Indonesia.

Terakhir, dongeng semakin parah dengan kemajuan teknologi digital yang kini memanjakan banyak anak dengan gadget, televisi, dan ikon idola untuk karakter baru di seluruh negeri. Tokoh Timun Mas, Bawang Merah dan Bawang Putih dulu merupakan cerita yang digemari dan menjadi idola cilik karena ceritanya mirip dengan Cinderella. Namun, sekarang sudah tergeser dengan hadirnya gadget. Padahal, mendongeng adalah tradisi yang sangat baik untuk menanamkan nilai-nilai budi pekerti yang baik, akhlak yang mulia. Dari tokoh-tokoh dalam dongeng, orang tua secara tidak langsung mengajarkan perbuatan baik dan buruk kepada anaknya. Pesan moral untuk selalu berbuat baik dan menghindari perbuatan tercela hadir pada saat narasi. Dengan demikian, melalui kegiatan mendongeng, generasi saat ini mempersiapkan generasi penerus untuk mengembangkan kepribadian, pikiran, perkataan, sikap dan tindakan berdasarkan nilai-nilai yang baik. Dongeng menjadi media kata-kata lembut, kata hati dan karakter. Berarti membentuk kepribadian dan sifat-sifat luhur anak.

Danandjaja (2007:83) menyatakan bahwa dongeng merupakan bagi dari cerita rakyat. Cerita rakyat terdiri atas mite, legenda, dan dongeng. Dongeng adalah cerita rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita dan tidak terikat oleh waktu maupun tempat. Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga dongeng yang melukiskan kebenaran, berisi ajaran moral, bahkan sindiran. Menurut Al-Qudsy, Nurhidayah, dan Nur'ain (2007) dongeng memiliki beberapa manfaat, diantaranya: (1) dapat mengembangkan daya imajinasi anak, (2) dapat meningkatkan kemampuan berbahasa bagi anak usia dini, (3) sebagai penumbuh dan pengembang nilai-nilai moral dalam diri anak, (4) Pembentuk karakter positif dalam diri anak, (5) sebagai penghibur dan penyembuh luka trauma psikologis bagi anak, (6) meningkatkan konsentrasi anak, (7) merangsang rasa ingin tahu anak, (8) penumbuh dan mengembangkan minat baca pada anak, (9) merekatkan dan menghangatkan hubungan antara orang tua dan anak.

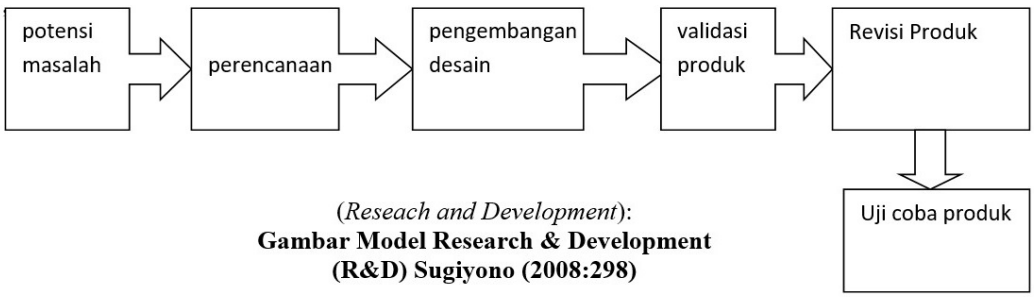
Cerita dapat digunakan oleh orang tua dan guru sebagai sarana mendidik dan membentuk kepribadian anak melalui pendekatan transmisi budaya atau *cultural transmission approach* (Suyatno dan Abas, 2001). Dalam cerita, nilai-nilai luhur ditanamkan pada diri anak melalui penghayatan terhadap makna dan maksud cerita (meaning and attention of story). Anak melakukan serangkaian kegiatan kognisi dan afeksi, mulai dari intepretasi, komperehensi, hingga inferensi terhadap nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu, dogeng salah satu media untuk menanamkan kearifan lokal untuk anak. Ni Wayan Sartini (2004: 111) mengatakan bahwa kearifan lokal (*local wisdom)* dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan setempat (*local)* yang

bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya.

Dongeng di sekolah dasar juga sama membingungkannya, meski saat ini sudah banyak media yang dapat mendukung perkembangan dongeng. Agar dongeng tetap eksis dengan kemajuan teknologi yang pesat, peneliti mengembangkan dukungan dalam dunia dongeng dengan menggunakan *Macromedia Flash*. Macromedia flash merupakan salah satu sofware aplikasi desain grafisyang sangat populer saat ini terutama untuk membuat aplikasi animasi dalam efek yang spektakuler. Penggunaan *Macromedia Flash* lebih ditekankan pada pembuatan, pengelolahan serta menipulasikan berbagai jenis data, meliput video, audio, gambar bitmap, dan vektor, teks serta data (Renati Winong Rosari, 2006:3). Flash adalah software yang dapat menggambar sekaligus menghidupkan dan mudah dipelajari. Flash tidak hanya digunakan untuk animasi, tetapi saat ini flash juga digunakan untuk keperluan lain seperti membuat game, presentasi, membuat website, belajar animasi bahkan membuat film (Dedy Izham, 2010. http://www.unej.AC ID). Manfaat media *Macromedia Flash* adalah dapat memperjelas pesan atau isi dongeng yang diterima anak, pesan yang disampaikan akan lebih spesifik sehingga tidak terlalu bertele-tele dan anak akan lebih banyak berinteraksi langsung dengan sumber belajar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti dan membangun dongeng anak dengan kearifan lokal berbasis Macromedia Flash untuk siswa sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pengembangkan dan kelayakan media dongeng anak muatan kearifan lokal berbasis *macromedia flash* bagi siswa sekolah dasar.

METODE

Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model pengembangan *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Researchand Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono,2008:297). Berikut ini bagan model pengembangan R&D.



(*Reseach and Development*):
Gambar Model Research & Development (R&D) Sugiyono (2008:298)

Prosedur penelitian ini meliputi potensi masalah, perencanaan, pengembangan desain, validasi produk, revisi produk. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, angket, dan dokumentasi. Validasi desain ini dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yangs udah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Dalam

menentukan atau memilih ahli materi dan ahli media memiliki kriteriater tentu agar hasil validasi media yang dilakukan mampu mendapatkan keakuratan validitas yang baik. Berikut instrumen yang digunakan untuk memvalidasi baik oleh ahli media ataupun ahli materi.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Skor
1.	Desain animasi dalam media dongeng anak muatan kearifan lokal berbasis *macromedia flash*	1. Kemudahan Pemahaman Materi dalam Media	5
		2. Gambar dan Cerita	5
2.	Design Penyajian dongeng anak muatan kearifan lokal berbasis *macromedia flash*	1. Kejelasan Alur Cerita	5
		2. Penyajian	5
3.	Pengoperasian media dongeng anak muatan kearifan lokal berbasis *macromedia flash*	1. Mudah dalam Pengoperasian	5
		2. Ilustrasi Penyampaian	5
		3. Kesesuaian Media dengan Perkembangan Teknologi	5

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Skor
1.	Manfaat media dongeng anak muatan kearifan lokal berbasis *macromedia flash*	1. Kesesuaian Materi	5
		2. Kemudahan Pemahaman Dongeng	5
2.	Penyajian Materi	1. Kesesuaian Bahasa	5
		2. Alur Cerita	5
		3. Isi Cerita	5
3.	Dampak bagi Pembaca	Manfaat	5

Kriteria:

5: Sangat sesuai

4: Sesuai

3: Cukup Sesuai

2: Kurang Sesuai

1: Tidak Sesuai

Teknik analisis data menggunakan analisis isi dan analisis deskripsif presentase. Analisis isi dilakukan untuk menganalisis data yang bersifat kualitatif berupa analisis dari hasil tanggapan ahli media, ahli materi yang berisi masukan, tanggapan, dan saran, kemudian akan dianalisa untuk merevisi produk pengembangan. Analisis deskriptif presentase ini digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan produk media dongeng anak muatan kearifan lokal berbasis *macromedia flash* diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu

review ahli materi dan ahli media.. Teknik perhitungan PSA (Persentase setiap aspek) dengan rumus: Perhitungan PSA ini untuk menghitung persentase dari setiap aspek pada variabel yang terdapat pada media yang dikembangkan.

$$PSA = \frac{\Sigma \text{ alternatif jawaban terpilih setiap aspek}}{\Sigma \text{ Jumlah aspek}} \text{ x100\%}$$

Tabel 3. Tingkat Pencapaian Klasifikasi

No.	Skor	Kriteria
1.	81% - 100%	Sangat Baik
2.	61% - 80%	Baik
3.	41% - 60%	Cukup Baik
4.	21% - 40%	Kurang Baik
5.	0% - 21%	Tidak Baik

HASIL

Produk yang dihasilkan yaitu berupa media dongeng *macromedia flash* berbasis kearifan lokal. Setelah dihasilkan produk awal pengembangan, langkah berikutnya yaitu dengan divalidasi oleh para ahli yang dilanjutkan dengan pengujian produk. Data hasil penilaian baik dari validasi ahli materi dan ahli media menentukan kelayakan bahan ajar yang telah dikembangkan. Aspek penilaian meliputi: aspek desain animasi, desain materi, pengoperasian, manfaat, penyajian materi, dan dampak bagi pembaca. Ahli materi menilai dari hal-hal yang terkait dengan materi dalam media , sedangkan ahli media menilai dari hal-hal yang terkait dengan tampilan serta pengoprasian dalam media dongeng *macromedia flash* dan peran media dalam pembelajaran.

Tabel 4. Hasil validasi produk dongeng oleh ahli media

Indikator	Skor (%)	Kriteria
1. Kemudahan Pemahaman Materi dalam Media	80	Baik
2. Gambar dan Cerita	82	Sangat Baik
3. Kejelasan Alur Cerita	82	Sangat Baik
4. Penyajian	83	Sangat Baik
5. Mudah dalam Pengoperasian	82	Sangat Baik
6. Alur Cerita Mudah Dipahami	83	Sangat Baik
7. Ilustrasi Penyampaian	80	Baik
8. Kesesuaian Media dengan Perkembangan Teknologi	80	Baik

Dari tabel 4 di atas dapat dilihat bahwa hasil validasi media menunjukkan bahwa Pada indikator penyajian dan alur cerita mudah dipahami mendapat skor 83% dengan kategori sangat baik. Pada indikator gambar dn cerita, kejelasan alur cerita, dan mudah dalam mengoperasian rata-

rata mendapat skor 82% dengan kateori sangat baik. Sedangkan untuk indikator kemudahan dalam memahami materi dalam media dan kesesuaian media dengan perkembangan teknologi mendapat skor 80% dengan kategori baik.

Tabel 5. Hasil validasi produk dongeng oleh ahli materi

Indikator	Skor (%)	Kriteria
1. Kesesuaian Materi	85	Sangat Baik
2. Kemudahan Pemahaman Dongeng	85	Sangat Baik
3. Kesesuaian Bahasa	82	Sangat Baik
4. Alur Cerita	82	Sangat Baik
5. Isi Cerita	82	Sangat Baik
6. Manfaat	85	Sangat Baik

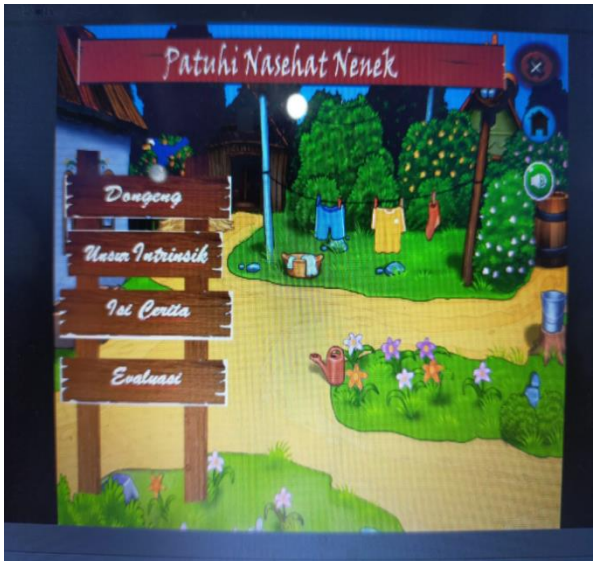
Dari tabel 5 di atas dapat dilihat bahwa hasil validasi materi menunjukkan bahwa indikator keseusian materi, kemudahan pemahaman dongeng, dan manfaat mendapat skor rata-rata 85% dengan kategori sangat baik. Sedangkan pada indikator keseuaian bahasa, alur cerita, dan isi cerita mendapat skor 82% dengan kategori sangat baik. Dengan melihat hasil dari validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media dongeng bermuatan kearifan lokal berbasis *macromedia flash* layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa SD kelas 4.

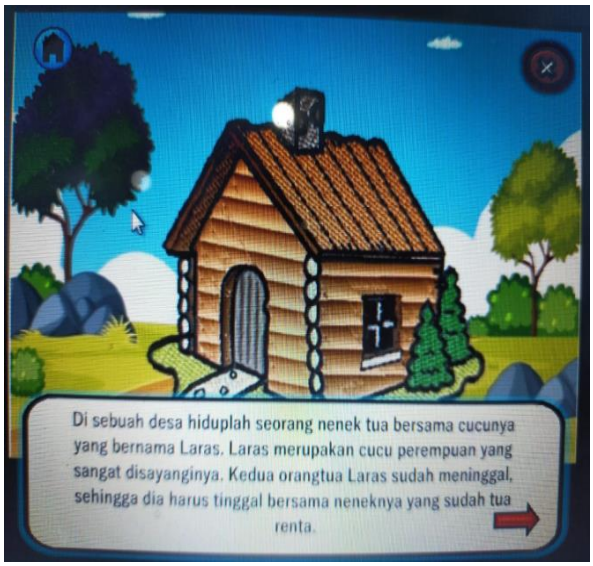
PEMBAHASAN

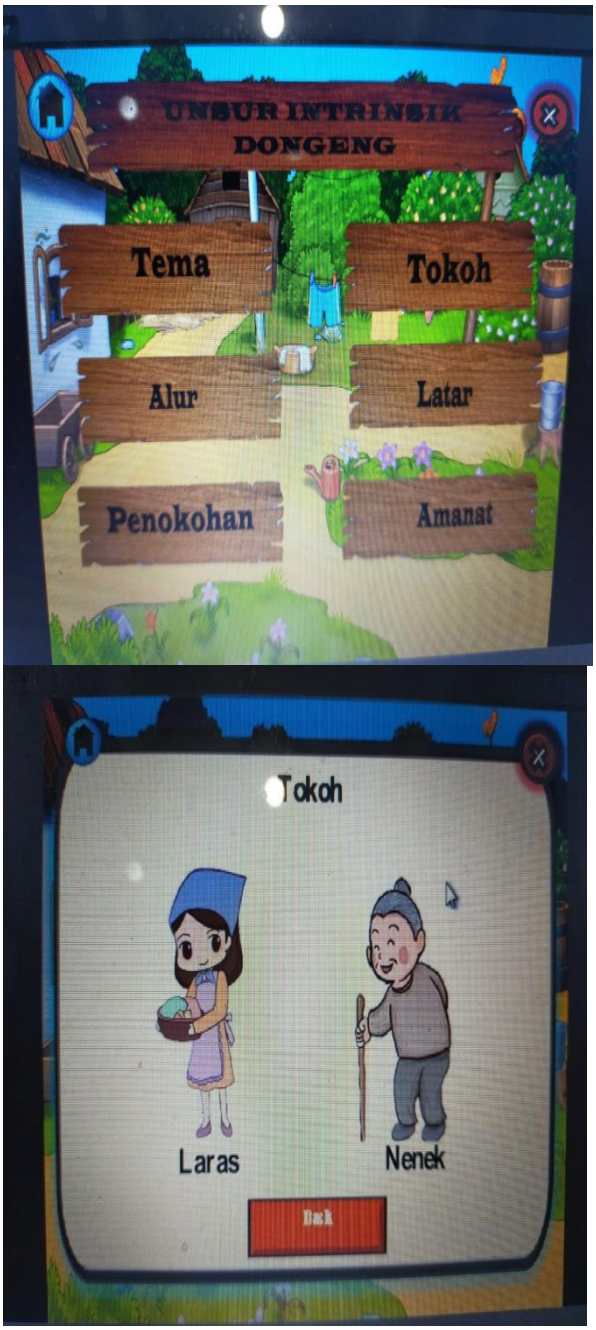
Dari hasil penelitian diperoleh data bahwa KD tematik muatan Bahasa Indonesia di kelas IV terdapat dalam tema 4 *Bagi Pekerjaan* tentang materi dongeng. Di KD 3.5 berisi Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita,dongeng, dan sebagainya) dan KD 4.5 Mengomunikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih dan dibaca sendiri secara lisan dan tulis yang didukung oleh alasan.

Dari KD pengetahuan dan keterampilan dapat diuraikan indikator pencapaian kompetensinya, pada KD pengetahuan terdapat 2 indikator, yakni 3.5.1 Mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik dalam dongeng, 3.5.2 Menguraikan pendapat tentang isi dongeng. KD Keterampilan terdapat indikator 4.5.1 Menyampaikan dapat tentang isi dongeng yang dipilih secara lisan yang didukung oleh alasan. Berikut produk media dongeng bermuatan bermuatan kearifan lokal berbasis *macromedia flash*.

Gambar 1. Dogeng bermuatan bermuatan kearifan lokal berbasis *macromedia flash*.


Patuhi Nasehat Nenek
Dongeng
Unsur Intrinsik
Isi Cerita
Evaluasi


Di sebuah desa hiduplah seorang nenek tua bersama cucunya yang bernama Laras. Laras merupakan cucu perempuan yang sangat disayanginya. Kedua orangtua Laras sudah meninggal, sehingga dia harus tinggal bersama neneknya yang sudah tua renta.



Hasil analisis data dapat dimaknai bahwa dongeng sangat baik dijadikan media karena sarat akan pendidikan karakter dan kearifan budaya lokal karena isinya sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Selain itu, dongeng juga dapat dijadikan hiburan bagi anak-anak yang edukatif dengan adanya ilustrasi tokoh karakter, sehingga menumbuhkan minat membaca siswa. Selain itu, anak-anak dapat *melek* literasi. Menurut Kemendikbud (2016) literasi adalah kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas, antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis, dan berbicara.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang telah dicapai dapat disimpulkan bahwa dongeng bermuatan kearifan lokal berbasis *macromedia flash* berpotensi untuk menumbuhkan budaya lewat cerita kepada siswa. Prosedur pengembangan komik dongeng anak dilakukan dengan adaptasi model pengembangan Borg and Gall, yaitu penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk,uji coba awal revisi produk, dan revisi produk uji lapangan. Dongeng anak mendapat respon yang positif dari penyimaknya yakni anak dan dapat menumbuhkan keterampilan membaca serta berbicara. Berdasarkan hasil yang telah dicapai, maka disarankan agar dongeng dapat dikembangkan menjadi berbagai jenis muatan dan diujicoba luas terkait efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran tematik di sekolah yang lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

Al-Qudsy, Huhaimin dan Ulfah Nurhidayah. (2007). *Mendidik Anak Lewat Dongeng*. Yogyakarta: Madina.

Arief S. Sadiman, dkk. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.

Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.

Danandjaja, James. (2007). *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng, dan Iain-lain*. Jakarta: Grafiti.

Dedy Izham. *Cara Cepat Belajar Adobe Flash*. (http://www.unej.ac.id/files/pdf2/BAB_1_Pengenalan-Adobe-Flash.pdf, diakses 10 Juli 2020).

Kemdikbud.(*2016). Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Menengah Pertama.* Jakarta: *Kemdikbud.*

Magdalia Alfian. (2013). *Potensi Kearifan Lokal dalm Pembentukan Jati Diri dan Karakter Bangsa. Prosiding The 5th International Cofereence on Indonesian Studies: "Ethnicity and Globalization".* Jakarta: FIPB UI.

Nana Sudjana. (2012). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.

Ni Wayan Sartini. (2004). Menggali Nilai Kearifan Lokal Budaya Jawa Lewat Ungkapan (Bebasan, Saloka, dan Paribasan). *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*. V(1). Hlm. 28-37.

Nuraini Asriati. (2012). Mengembangkan Karakter Peserta Didik Berbasis Kearifan Lokal Melalui Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*. 2(III). Hlm. 106-119.

Oemar Hamalik. (2002). *Media Pendidikan*. Bandung: Aditya Bakti.

Putut Setiyadi. (2012). *Pemahaman Kembali Local Wisdom Etnik Jawa dalam Tembang Macapat dan Pemanfaatannya sebagai Media Pendidikan Budi Pekerti Bangsa*. *Magistra*. 79(24). Hlm. 71-85.

Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R n D*. Bandung: Alfabeta.

Renati Winong Rosari. (2007). Microsoft Power Point 2007 untuk Menyusun Presentasi Profesional. Semarang: ANDI.

Wawan Rusmawan. *Urgensi Media Pembelajaran dalam KBM*.(http://www.lpmpjabar.go.id/index.php/artikel/208-urgensi-media-pembelajaran-dalam-kbm, diakses 20 Mei 2019).