



Yeni Probowati

Pengembangan Model  
**Character Building  
Pada Anak**

Berbasis Kearifan Budaya Lokal  
Menggunakan  
**Aplikasi Dongeng Digital**



# **Pengembangan Model *Character Building***

Pada Anak Berbasis Kearifan Budaya Lokal  
Menggunakan Aplikasi Dongeng Digital

**PENULIS**

Yeni Probawati



# **Pengembangan Model Character Building Pada Anak Berbasis Kearifan Budaya Lokal Menggunakan Aplikasi Dongeng Digital**

## **Penulis:**

Yeni Probowati

## **ISBN :**

978-623-481-012-7

## **Editor :**

Tim Kun Fayakun

## **Layouter:**

Tim Kun Fayakun

## **Penyunting:**

Tim Kun Fayakun

## **Desain sampul dan tata letak:**

Tim Kun Fayakun

## **Penerbit:**

Kun Fayakun

ANGGOTA IKAPI

No: 202/JTI/2018

## **Redaksi:**

Kun Fayakun

Genjong Kidul Sidowarek

Ngoro Jombang

Jawa Timur

61473

Hp. 0856 0755 8802

Email: [penulis.kunfayakun@gmail.com](mailto:penulis.kunfayakun@gmail.com)

Web: [kunfayakunbooks.blogspot.com](http://kunfayakunbooks.blogspot.com)

Cetakan Pertama, **Maret 2022**

Hak cipta dilindungi undang - undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit.

*Isi di luar tanggung jawab penerbit dan percetakan*

# KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas selesainya buku yang berjudul “Pengembangan Model *Character Building* Pada Anak Berbasis Kearifan Budaya Lokal Menggunakan Aplikasi Dongeng Digital”. Buku ini disusun berdasarkan hasil laporan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan model pendidikan karakter pada anak dengan menggunakan aplikasi dongeng digital berbasis kearifan budaya lokal dan berusaha mendeskripsikan tingkat keefektifan aplikasi dongeng digital dalam membangun karakter pada anak.

Ucapan terima kasih yang tulus kami sampaikan terutama kepada Direktur Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Ditjen Dikti Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, atas kesempatan yang diberikan kepada penulis selaku tim peneliti untuk memperoleh dana hibah Penelitian Dosen Pemula.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Budi Endarto, SH.,M.Hum.,selaku Rektor Universitas Wijaya Putra Surabaya yang terus-menerus memberikan motivasi pada kegiatan ini. Terima kasih juga kepada Ibu Dra. Arjunani, MM,

selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Sastra yang memberikan dukungan untuk menyelesaikan kegiatan penelitian ini.

Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Bapak Dr. Nugroho Mardi Wibowo, SE., M.Si, selaku Ketua LPPM yang banyak memberikan dorongan dan memberikan masukan sekaligus melakukan monitoring pelaksanaan kegiatan ini.

Kami sampaikan juga ucapan terima kasih kepada semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah berperan membantu berjalannya kegiatan penelitian ini. Kami menyadari bahwa kegiatan penelitian ini masih banyak kekurangan, untuk itu penulis mohon ma'af atas segala kekurangan yang ada. Meskipun demikian, kami juga berharap agar hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat dan berguna bagi berbagai pihak.

Surabaya, Maret 2022

# DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iii</b>
<b>➤ BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
<b>➤ BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
2.1 Pendidikan Karakter .....	7
2.2 Kearifan Lokal .....	15
2.3 Aplikasi Dongeng Digital .....	16
<b>➤ BAB 3 METODE PENELITIAN .....</b>	<b>19</b>
3.1 Desain Penelitian .....	19
3.2 Fokus Penelitian.....	20
3.3 Lokasi Penelitian.....	20
3.4 Sumber Data.....	21
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	21
3.6 Teknik Analisis Data. ....	22
<b>➤ BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN DISKUSI.....</b>	<b>23</b>
4.1 Pengembangan Model Pendidikan Karakter berbasis Dongeng Digital .....	24
4.2 Membangun Karakter Anak Melalui Dongeng Digital .....	27
4.3 Tingkat Keefektifan Aplikasi Dongeng Digital..	32

➤ <b>BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>34</b>
5.1 Kesimpulan .....	34
5.2 Saran .....	36
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>37</b>
<b>PROFIL PENULIS .....</b>	<b>39</b>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seperti halnya manusia dewasa, anak juga memiliki rasa ingin tahu akan lingkungan sekitarnya. Pemuasan rasa ingin tahu anak dapat dipenuhi dalam berbagai cara, dan salah satunya adalah melalui sebuah tontonan. Tontonan itu sendiri beragam bentuknya mulai dari film kartun , film action animasi , sinetron anak sampai dengan permainan on-line yang sedang menjamur di kalangan anak-anak.

Tidak bisa di pungkiri anak-anak juga cepat tertular dengan model atau gaya tokoh-tokoh pujaan nya. Memang fakta adanya tidak ada pemberitahuan ataupun peringatan di awal, kalo film kartun, film action animasi atau sinetron anak diperuntukkan bagi anak-anak. Karena alur cerita, tema dan pemain nya yang notabene anak-anak atau tokoh pujaan anak-anak, maka anak-anak lah yang paling banyak menonton acara tersebut.

Yang perlu jadi perhatian orang tua adalah fenomena ekstrim yang terjadi pada anak-anak akhir –akhir ini, seperti di



Jakarta (2013) , seorang anak (4) lompat dari apartment lantai 5 dengan menggunakan kostum *Spiderman*, menirukan adegan *Spiderman* yang biasa dia tonton (liputan6.com). Di China (2015) Kakak beradik Ran Ran (7) dan Hao Hao ( 4) mengalami luka bakar dalam insiden tragis yang terjadi. Kedua anak laki-laki tersebut di ikat oleh teman nya ke sebuah pohon dan kemudian di bakar hidup-hidup sebagaimana dalam potongan adegan film kartun “Xi Yangyang & Hui Tailang” (*Kantor Berita Xinhua, China*). Di Inggris ,Paige (4) ditemukan tewas oleh orang tuanya karena menirukan adegan kartun *Go Diego Go* yang bercerita tentang bocah laki-laki yang senang berpetualang sambil melompat, berayun dan menyanyi. Paige tewas dengan tali yang masih terikat di lehernya. Dan yang lebih mengharukan lagi kisah Rangga Arman Kusuma (8), yang ditemukan tewas bunuh diri di dalam lemari. Dan sebelum meninggal, dia sempat menulis di bukunya ‘ *Saya memang pendiam. Tapi, akhir-akhir ini saya sedang mendapatkan masalah terutama di sekolah. Akhir- akhir ini pun saya punya imajinasi yang tinggi, saya ingin menjadi seperti Harry Potter*’. (kompas, 2015).

Anak belum dapat memilih tontonan yang baik untuk dirinya. Anak cenderung melihat dan meniru apa saja yang di temui tanpa peduli itu cocok apa tidak untuknya. Agar anak

# BAB 2

## TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Pendidikan Karakter

Secara historis-geneologis, pencetus pendidikan karakter yang menekankan dimensi etis-spiritual dalam proses pembentukan pribadi ialah pedagog Jerman FW Foerster (1869-1966). Ada empat ciri dasar dalam pendidikan karakter menurut Foerster. *Pertama*, keteraturan interior dengan setiap tindakan diukur berdasar hierarki nilai. Nilai menjadi pedoman normatif setiap tindakan. *Kedua*, koherensi yang memberi keberanian, membuat seseorang teguh pada prinsip, tidak mudah terombang-ambing pada situasi baru atau takut risiko. Koherensi merupakan dasar yang membangun rasa percaya satu sama lain. Tidak adanya koherensi meruntuhkan kredibilitas seseorang. *Ketiga*, otonomi. Di situ seseorang menginternalisasikan aturan dari luar sampai menjadi nilai-nilai bagi pribadi. Itu dapat dilihat lewat penilaian atas keputusan pribadi tanpa terpengaruh oleh atau desakan dari pihak lain. *Keempat*, keteguhan dan kesetiaan. Keteguhan merupakan daya tahan seseorang guna mengingini apa yang dipandang baik. Kesetiaan merupakan dasar bagi

penghormatan atas komitmen yang dipilih. Karakter itulah yang menentukan bentuk seorang pribadi dalam segala tindakannya.

Menurut David Elkind & Freddy Sweet Ph.D. (2004), pendidikan karakter dimaknai sebagai berikut: *“character education is the deliberate effort to help people understand, care about, and act upon core ethical values. When we think about the kind of character we want for our children, it is clear that we want them to be able to judge what is right, care deeply about what is right, and then do what they believe to be right, even in the face of pressure from without and temptation from within”*.

Menurut T. Ramli (2003), pendidikan karakter memiliki esensi dan makna yang sama dengan pendidikan moral dan pendidikan akhlak. Tujuannya adalah membentuk pribadi anak, supaya menjadi manusia yang baik, warga masyarakat, dan warga negara yang baik. Adapun kriteria manusia yang baik, warga masyarakat yang baik, dan warga negara yang baik bagi suatu masyarakat atau bangsa, secara umum adalah nilai-nilai sosial tertentu, yang banyak dipengaruhi oleh budaya masyarakat dan bangsanya. Oleh karena itu, hakikat dari pendidikan karakter dalam konteks pendidikan di Indonesia adalah pendidikan nilai, yakni pendidikan nilai-nilai luhur yang bersumber dari budaya bangsa Indonesia sendiri, dalam rangka membina kepribadian generasi muda.

# BAB 3

## METODE PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *deskriptif kuantitatif*. Penelitian deskriptif dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala sebagaimana apa adanya pada saat penelitian dilakukan dan tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu tetapi hanya menggambarkan apa adanya tentang suatu variabel, gejala atau keadaan. (Arikunto, 2006). Sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini karena mengembangkan model yang berkaitan dengan pendidikan karakter. Pengembangan model pendidikan karakter ini menggunakan jenis penelitian *Research & Development*. Penelitian pendidikan dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang banyak digunakan untuk memecahkan masalah praktis di dunia pendidikan. Sebagaimana Borg & Gall (1989: 772) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan pendidikan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan

dan memvalidasi produk pendidikan.

### **3.2 Fokus Penelitian**

Fokus penelitian memiliki tujuan untuk mengungkapkan tentang apa yang akan dikumpulkan dan dalam pelaksanaannya bisa menambah dan memperluas fokus penelitian. Adapun fokus penelitian ini antara lain :

- a. Model pengembangan pendidikan karakter berbasis pada kearifan budaya lokal menggunakan aplikasi dongeng digital merujuk pada indikator 18 nilai karakter yang ditetapkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- b. Tingkat keefektifan pengembangan model pendidikan karakter berbasis pada kearifan budaya lokal menggunakan aplikasi dongeng digital.
- c. Faktor penghambat dan pendukung pengembangan model pendidikan karakter berbasis kearifan lokal menggunakan aplikasi dongeng digital.

### **3.3 Lokasi Penelitian**

Penelitian dilakukan di Perumahan Pondok Benowo Indah RT 03 RW 08 Babat Jerawat, Pakal, Surabaya. Obyek penelitian adalah anak-anak usia Sekolah Dasar di RT 03 RW

08 Pondok Benowo Indah Kelurahan Babat Jerawat,

# BAB 4

## HASIL PENELITIAN DAN DISKUSI

Dongeng, yang padat akan *pitutur*, ( *dibaca* kearifan budaya lokal) , di sini mulai kalah bersaing dengan film kartun, film robot , komik dan berbagai macam game on line yang sanggup memukau anak- anak duduk berjam-jam tanpa menghiraukan yang lainnya. Romantisme dan sakralisasi dongeng sebagai sumber utama nilai adiluhung yang bakal mampu membangun karakter anak-anak yang soleh, mandiri, santun dan menghargai orang lain, seolah pudar seiring dengan kemajuan teknologi dan komunikasi. Seiring dengan era digital , dimana anak-anak mulai tidak asing lagi dengan gadget dan perangkat elektronik lainnya , masyarakat juga harus berbenah dalam penyegaran dongeng-dongeng dengan berbagai modifikasi dalam pengkarakteran, struktur dan pembahasan serta tampilan visual dari dongeng itu sendiri. Peralihan dongeng dari konvensional ke digitalisasi bisa menjadi salah satu alternatif solusi agar dongeng tidak akan di tinggalkan oleh anak-anak karena kenaiannya. Pendidikan karakter tidak hanya

menjadi tanggung jawab pendidikan formal, tetapi pendidikan informal juga ikut andil besar dalam mewujudkan cita-cita dan mimpi besar *Sang Proklamator* bangsa ini.

## 4.1 Pengembangan Model Pendidikan Karakter berbasis Dongeng Digital

### A. Bawang Merah dan Bawang Putih



Dongeng digital yang pertama di jadikan model pendidikan karakter adalah Bawang Merah dan Bawang Putih. Dongeng ini di pilih karena dongeng ini begitu familiar dan akrab di telinga anak -anak selain banyak panutan atau pendidikan karakter di dalamnya. Bawang Merah dan Bawang Putih yang merupakan cerita rakyat dari Riau ini bercerita tentang sosok Bawang Putih yang bersifat penyabar, ikhlas, rajin dan berbakti. Dikisahkan bahwa meskipun Bawang Putih harus

# BAB 5

## KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Pada setiap wilayah cerita rakyat atau dongeng yang mempunyai nilai luhur tentunya beragam. Namun ada pula yang mempunyai kemiripan tema, tetapi pengungkapannya maupun unsur budaya yang mendorong tema berbeda. Cerita Malin Kundang ada kemiripan tema dengan cerita Batu yang Menangis, yaitu bertemakan tentang anak yang durhaka karena tidak mengakui pada orang tuanya. Apabila dikaji lebih jauh, isi cerita tersebut mempunyai pesan bahwa seorang anak tidak boleh sombong dan tidak mengakui ibunya meskipun kondisinya lebih baik dari ibunya. Akibatnya seperti yang ada dalam cerita Malin Kundang menjadi batu dan anak gadis yang ada dalam cerita Batu yang Menangis kakinya juga menjadi batu atas kutukan ibunya. Hal itu mengandung budi pekerti yang luhur sebagai sarana untuk mengajarkan Pendidikan karakter atau moral kepada anak. Budi pekerti luhur yang terkandung dalam cerita rakyat itu dapat dijadikan pula sebagai bahan ajar sastra di sekolah untuk disampaikan kepada siswa.



Hal itu sesuai dengan hasil penelitian V.Propp. (1997) mengatakan bahwa cerita rakyat atau folklor sangat perlu diperhatikan sebagai tanda perubahan masyarakat. Folklor dalam masyarakat menyuarakan perilaku proses mendidik sesamanya. Perubahan yang dilakukan manusia terutama melalui proses pengenalan kebudayaan yang terus menerus akan dapat diidentifikasi pemahaman manusia kepada kebudayaannya. Selain itu, Danandjaja (1986) menerangkan bahwa folklor atau cerita rakyat mempunyai kegunaan dalam kehidupan bersama suatu kolektif, misalnya sebagai alat pendidikan, penglipur lara, protes sosial, dan proyeksi keinginan terpendam. Sedangkan berdasarkan hasil penelitian (Sulistiyorini, 2003), dalam cerita rakyat mempunyai nilai-nilai luhur yang perlu dilestarikan.. Pemahaman nilai-nilai luhur bangsa melalui cerita rakyat merupakan bekal anak untuk mengembangkan kepribadiannya berdasarkan etika. Upaya mengembangkan kepribadian dalam perilaku melalui cerita rakyat tersebut dapat memengaruhi etika dalam pergaulan hidup sehari-hari.

# DAFTAR PUSTAKA

Blum, Lawrence A.. 2001. “Antirasisme, Multikulturalisme, dan Komunitas Antar-Ras” Tiga Nilai yang Bersifat Mendidik bagi Sebuah Masyarakat Multikultural”, dalam L. May, S. Collins-Chobanian, dan K. Wong, editor, *Etika Terapan I: Sebuah Pendekatan Multikultural*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

Borg, W. R., & Gall, M. D. 1989. *Educational Research : Introduction* (Fifth ed). New York: Longman

Direktorat Jenderal Kesatuan Bangsa dan Politik Departemen Dalam Negeri. 2007. *Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 39 Tahun 2007 tentang Pedoman Fasilitasi Organisasi Kemasyarakatan Bidang Kebudayaan, Keraton, dan Lembaga Adat dalam Pelestarian dan Pengembangan Budaya Daerah*.

<http://pangasuhbumi.com/article/20582/pemulihan-lingkungan-dengan-kearifan-lokal.html>

<http://tal4mbur4ng.blogspot.com/2010/07/kearifan-lokal-guna-pemecahan-masalah.html>

- Kartodirdjo, Sartono. 1994a. *Kebudayaan Pembangunan dalam Perspektif Sejarah*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Kartodirdjo, Sartono. 1994b. *Pembangunan Bangsa tentang Nasionalisme, Kesadaran dan Kebudayaan Nasional*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Koentjaraningrat, 1984. *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Cetakan ke-11. Jakarta: Gramedia.
- Koentjaraningrat, 1986. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Cetakan ke-6. Jakarta: Aksara Baru.
- Sedyawati, Edi. 2007. *Keindonesiaan dalam Budaya: Buku 1 Kebutuhan Membangun Bangsa yang Kuat*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Sedyawati, Edi. 2008. *Keindonesiaan dalam Budaya: Buku 2 Dialog Budaya Nasional dan Etnik, Peranan Industri Budaya dan Media Massa, Warisan Budaya dan Pelestarian Dinamis*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Smiers, Joost. 2009. *Arts under Pressure: Memperjuangkan Keanekaragaman Budaya di Era Globalisasi*. Terjemahan Umi Haryati. Yogyakarta: Insistpress.

# PROFIL PENULIS



*Yeni Probowati* lahir pada tanggal 18 Oktober 1977 di Probolinggo. Ia menyelesaikan studinya di SMA Negeri 1 Caruban, Madiun (1996) sebelum melanjutkan studinya di salah satu perguruan tinggi negeri di Surabaya.

Kemudian menyelesaikan studi S1 di Universitas Negeri Surabaya (UNESA) (2001). Ia mengambil gelar master (S2) juga di Universitas Negeri Surabaya Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Inggris (2017).

Penulis sudah hampir 20 tahun mengajar di Universitas Wijaya Putra (UWP) hingga sekarang. Sebagai dosen tetap di Prodi Sastra Inggris Fakultas Bahasa dan Sastra UWP, penulis mengampu mata kuliah Bahasa Inggris untuk Prodi Sastra Inggris dan Non Sastra Inggris.

Dia telah aktif terlibat dalam beberapa penelitian yang berhubungan dengan kajian sastra dan pengajaran. Buku ini merupakan buku yang berisi laporan hasil penelitian yang

berkaitan dengan penggunaan literasi digital dalam membentuk karakter anak.

Pendidikan karakter saat ini memang menjadi isu utama pendidikan, selain menjadi bagian dari proses pembentukan akhlak anak bangsa, pendidikan karakter juga menjadi pondasi dalam membangun bangsa. Bung Karno dengan semboyan besarnya “Nation and Character Building” berpesan salah satu amanat dalam mengisi kemerdekaan adalah dengan membangun karakter bangsa. Pendidikan karakter tidak hanya menjadi tanggung jawab pendidikan formal, tetapi pendidikan informal juga ikut andil besar dalam mewujudkan cita-cita dan mimpi besar Sang Proklamator tersebut.

Bertolak dari fenomena yang ada , penelitian ini diharapkan dapat memberikan model pembangunan karakter pada anak yang nantinya mampu menjadi pondasi utama dalam mensukseskan Indonesia Emas 2025.



ANGGOTA IKAPI  
No: 202/JTI/2018

ISBN 978-623-481-012-7

