
DIGITAL STORYTELLING UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER SISWA SD PADA KURIKULUM “MERDEKA BELAJAR”

Oleh

Alisha Putri Najla¹, Nadia Virdha Izzati², Desi Oktaviani³, Arita Marini⁴

^{1,2,3}Mahasiswi Universitas Negeri Jakarta

⁴Dosen Universitas Negeri Jakarta

Email: ¹ALISHAPUTRINAJLA_1107620174@mhs.unj.ac.id,

²NadiaVirdhalzzati_1107620142@mhs.unj.ac.id,

³DesiOktaviani_1107620022@mhs.unj.ac.id, ⁴aritamari@unj.ac.id

Article History:

Received: 02-11-2022

Revised: 12-11-2022

Accepted: 23-12-2022

Keywords:

Freedom of Learning,
Character, Elementary School,
Student

Abstract: *This article aims to explain the influence of digital storytelling to improve the character of elementary students in the “Freedom of Learning” curriculum. The type of research used is in the form of a literature study obtained from previous research. Data collection was carried out by searching several journals through Google Scholar, Sinta, and other sources on the internet. Before digital storytelling was implemented, some students were found to have bad characters in the implementation of learning. After applying digital storytelling, the results of the analysis of research data processing conducted found that there was a positive and significant influence between the use of digital storytelling on improving the character of elementary school students in the “Freedom of Learning” curriculum. In digital storytelling, it contains character values, such as educational, social, moral, cultural, historical, and imagination values that can develop the character of students. It can be concluded that digital Storytelling influences improving the character of elementary students, this is in line with one of the characteristics of the “Freedom of Learning” curriculum.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini bergerak dengan pesat. Semua hal yang hendak dilakukan tak terlepas dari penggunaan serba digital. Kemajuan ini ditandai dengan tersedianyaringan internet, perangkat digital, aplikasi/ platform digital, media sosial yang marak digunakan oleh berbagai kalangan masyarakat karena terkesan dengan hal yang baru hingga kehidupan mereka sulit terlepas dari teknologi. Selain menarik, teknologi juga memudahkan segala kepentingan di berbagai bidang. Masyarakat yang mulai memasuki gaya hidup baru lebih sering mengandalkan teknologi karena penggunaannya yang efektif dan modern. Teknologi berperan penting dalam perubahan zaman menuju era digital. Teknologi digital yang berkembang pesat mulai menjadi kebutuhan dalam berbagai aspek kehidupan, tak terkecuali pada aspek pendidikan. Sebagai seorang guru, sudah seharusnya dapat mengimbangi langkah perkembangan zaman yang kian maju setiap harinya. Dengan memanfaatkan teknologi digital pada pembelajaran, siswa diharapkan tidak hanya

menguasai pelajaran saja namun juga mengenal dan paham akan teknologi digital.

Dalam rangka percepatan digitalisasi di dunia pendidikan, pemerintah sudah banyak mengeluarkan kebijakan dan program, salah satunya Merdeka Belajar. Merdeka Belajar memberikan kebebasan dalam belajar dimanapun, kapanpun, dan dari mana informasi itu didapatkan sehingga diperlukannya penggunaan metode pembelajaran yang berbasis teknologidigital. Metode pembelajaran yang berbasis teknologi digital dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran dan juga membuat pembelajaran terasa semakin menarik. Di era Merdeka Belajar, kita didorong untuk dapat membangun kolaborasi melalui berbagai sarana dan fasilitas. Kini fasilitas digital merupakan fasilitas yang paling penting yang dapat digunakan sebagai sumber belajar, sarana belajar, serta membantu untuk mengakses informasi tanpa batas guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Merdeka Belajar merupakan kebijakan yang dirancang pemerintah untuk membuat lompatan besar dalam aspek kualitas pendidikan agar menghasilkan siswa dan lulusan yang unggul dalam menghadapi tantangan masa depan yang kompleks (Suyanto, 2020). Merdeka Belajar mendorong terbentuknya karakter jiwa merdeka dimana guru dan siswa dapat lebih bebas dan menyenangkan mengeksplorasi pengetahuan, sikap, dan keterampilan dari lingkungan. Siswa dapat terdorong untuk semakin senang belajar, mengembangkan dirinya, membentuk sikap peduli terhadap lingkungan sekitar dimana mereka belajar, dapat mudah beradaptasi juga dengan lingkungan masyarakat melalui Merdeka Belajar. (Ainia, 2020). Oleh karena itu, hadirnya Merdeka Belajar ini bisa dibilang sangat relevan dengan kebutuhan siswadan tuntutan pendidikan abad 21.

Ada tiga klasifikasi yang menjadi target hasil belajar kurikulum Merdeka Belajar di sekolah yaitu domain kognitif (pengetahuan), psikomotor (keterampilan/*skill*) dan afektif (pembentukan karakter). Ketiga domain ini saling terkait untuk mewujudkan capaian hasil belajar. Dari kebijakan Merdeka Belajar yang digagas oleh menteri pendidikan, kurikulum ini diharapkan dapat menjadi solusi atas berbagai masalah yang terjadi, utamanya dalam hal penetapan orientasi tujuan pendidikan. Salah satu kebijakan pokok Merdeka Belajar adalah mengubah Ujian Nasional (UN) menjadi Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) dan Survei Karakter (SK). AKM dan SK ini dirancang guna sebagai pemetaan dan perbaikan mutu pendidikan secara nasional. Terfokus pada Survei Karakter (SK) yang berguna untuk pengelolaan pendidikan karakter, Survei Karakter ini ditujukan untuk mengukur aspek yang mencerminkan penerapan nilai-nilai Pancasila di sekolah, seperti karakter siswa dan iklim di sekolah yang meliputi kebhinekaan, perilaku bullying, dan kualitas pembelajaran. (Tohir, 2019). Hal yang paling penting dalam penerapan nilai-nilai pancasila yang tidak boleh dilupakan adalah terkait kesadaran spiritual sebagai basis penanaman karakter.

Menurut menteri pendidikan Nadiem Makarim, pendidikan karakter telah ditanamkan pada kurikulum Merdeka Belajar. Merdeka Belajar merupakan program pendidikan yang memberikan kebebasan berpikir dan kebebasan berinovasi. Kebijakan Merdeka Belajar akan menjadi sangat relevan dalam menyukseskan pendidikan karakter. Saat ini kurikulum tersebut sudah mulai diterapkan oleh beberapa sekolah. Pemerintah Indonesia, melalui Kementerian Pendidikan Nasional sudah mencanangkan penerapan pendidikan karakter untuk semua jenjang pendidikan, dari SD sampai perguruan tinggi. Mendiknas, Prof. Muhammad Nuh, berpendapat bahwa pembentukan karakter perlu dibentuk sejak dini, karena ketika karakter telah terbentuk sejak dini maka akan sulit untuk

mengubah karakter seseorang.

Karakter didefinisikan sebagai watak, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membuat seseorang tersebut berbeda dengan yang lain. Imam al-Ghazali mendefinisikan karakter sebagai suatu sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan perbuatan-perbuatan dengan mudah tanpa melakukan pertimbangan pikiran. Membentuk karakter seseorang tidak semudah membalikkan telapak tangan, tidak semudah memberikan nasihat, akan tetapi memerlukan kesabaran, pembiasaan dan pengulangan. Jika karakter tidak dibentuk dan dibiasakan sejak dini maka akan terjadi ketimpangan nilai dan moral seperti pergaulan bebas, seks bebas, tawuran, narkoba, dan lainnya. Maka dari itu diperlukannya sebuah pendidikan karakter untuk membentuk karakter seseorang menjadi lebih baik. Pendidikan karakter merupakan kunci utama dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, peserta didik dengan karakter yang kuat akan dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Pendidikan karakter sebagai tujuan dari pendidikan nasional tertuang dalam UU nomor 20 Tahun 2003 pada bab 1 pasal 1 ayat 1 tentang sistem pendidikan nasional yang menyebutkan 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". Pengertian karakter menurut Pusat Bahasa Depdiknas adalah "bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, watak". Adapun berkepribadian, adalah berkepribadian, berperilaku, bersifat, dan berwatak. Sementara untuk pengertian pendidikan karakter Lickona (1992) menyebutkan "*character education is the deliberate effort to help people understand, care about, and act upon core ethical values*", hal ini berarti bahwa pendidikan karakter adalah upaya yang disengaja untuk membantu orang memahami, peduli, dan bertindak berdasarkan nilai-nilai etika inti. Pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai segala hal positif apa saja yang dilakukan oleh guru yang dapat berpengaruh kepada karakter siswa yang diajarnya (Samani & Hariyanto, 2013). Dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter adalah bentuk kegiatan manusia yang di dalamnya terdapat suatu tindakan yang mendidik dan membangun karakter generasi selanjutnya. Pendidikan karakter bertujuan agar peserta didik sebagai penerus bangsa mempunyai akhlak dan moral yang baik, untuk menciptakan kehidupan berbangsa yang adil, aman, dan makmur (Dini, 2018). Hal ini berkaitan dengan UU nomor 20 Tahun 2003 tentang pendidikan nasional.

Teknologi digital terus memengaruhi kehidupan keluarga saat ini. Baik orang tua maupun anak-anak menjadi pengguna media digital dalam berbagai bentuk, seperti komputer, telepon pintar, *game* maupun internet. Dengan budaya anak yang kini semakin sering terbiasanya terus melihat layar *handphone*-nya, tentulah berpengaruh pula pada kebiasaan anak dalam belajar ataupun membaca buku. Kegiatan membaca buku menjadi perhatian penting akhir-akhir ini. Karena terlalu asik dalam memainkan *gadget*-nya, mereka jadi tidak terbiasa lagi membaca bahkan menyentuh bukunya. Memang seringkali kemajuan teknologi banyak dianggap sebagai dalang dari turunnya minat baca dikalangan generasi muda. Kemajuan teknologi yang semakin cepat dengan akses yang begitu luas, dianggap telah menyita waktu dan perhatian generasi muda sehingga membaca buku tidak lagi menjadi agenda wajib dalam upaya memperoleh pengetahuan ataupun

dianggap sebagai hobi. Budaya membaca (literasi) tidak terpisahkan dari dunia pendidikan. Literasi menjadi sarana peserta didik dalam mengenal, memahami, dan menerapkan ilmu yang didapatkannya di bangku sekolah. Literasi juga terkait dengan kehidupan peserta didik, baik di rumah maupun di lingkungan sekitarnya. Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan budaya literasi di kalangan generasi muda. Salah satu upaya yang telah dilakukan oleh pemerintah misalnya, yaitu dengan diluncurkannya gerakan literasi sekolah yang diprakarsai oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Gerakan Literasi Sekolah ini mempunyai tujuan untuk membiasakan dan memotivasi peserta didik untuk mau membaca dan menulis guna menumbuhkan budi pekerti. Gerakan Literasi Sekolah (GLS) telah digulirkan mulai Maret 2016 oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kemendikbud dengan melakukan sosialisasi dan koordinasi ke semua Dinas Pendidikan Provinsi dan/atau Dinas Pendidikan Kota/Kabupaten. Akan tetapi, saat ini hasil kemampuan membaca masih belum menggembirakan karena pelaksanaan GLS masih dalam tahap awal. Oleh sebab itu, beragam kegiatan dalam GLS perlu dilanjutkan dan ditingkatkan guna mencapai hasil yang lebih baik. Dukungan berbagai pihak sangat diharapkan.

Sesuai dengan kemajuan teknologi di era industri 4.0 seperti sekarang ini, justru informasi-informasi yang disajikan melalui media daring (dalam jaringan) menjadi tak terbatas. Buku-buku elektronik dapat diperoleh melalui daring (*online*) secara mudah, serta keberadaan situs-situs belajar dengan mode daring (*online*) semakin menjamur karena menawarkan efektivitas dikalangan pelajar. Kita rakyat Indonesia tentulah tidak boleh putus asa dalam mendapatkan solusi yang tepat untuk menghadapi tantangan digitalisasi dalam budaya literasi. Perkembangan literasi sangat penting untuk siswa, karena literasi itu sendiri merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki pada setiap siswa agar dapat menjalani hidup di masa depan, khususnya pada perkembangan literasi digital di zaman yang modern ini. literasi digital ini dapat menjadi bahan untuk meningkatkan kemampuan membaca sebagai sumber pemanfaatan media teknologi khususnya dalam pendidikan dasar di Indonesia. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memajukan literasi dalam meningkatkan minat baca dikalangan generasi muda dan anak-anak pada khususnya, yaitu melalui kegiatan membaca cerita atau mendongeng.

Dongeng adalah salah satu jenis sastra anak yang sangat disukai anak-anak karena mengandung karakter-karakter yang disukai anak. Karakter yang terdapat dalam dongeng disajikan secara imajinatif dan kreatif oleh pengarang. Karakter ini biasanya berkaitan dengan hal-hal yang berada diluar dunia nyata, misalnya putri, peri, pangeran, raja, kurcaci, dan sebagainya. Sebuah dongeng yang baik harus mampu menghadirkan karakter yang kuat dan mengajarkan kebaikan (memberikan pesan nasehat yang baik). Maka, anak-anak mampu belajar dari karakter yang ditampilkan. Literasi dengan metode dongeng terdiri dari aspek perkembangan kejiwaan dan merupakan sarana bagi anak untuk belajar tentang berbagai emosi, perasaan dan nilai-nilai-nilai moral. Metode mendongeng dapat menambah pengalaman belajar bagi anak dalam memahami karakter tokoh dan dapat menilai mana yang dijadikan teladan dan sekaligus panutan. Anak juga dapat mengambil pesan-pesan baik dari dongeng tersebut. Dengan menyeimbangkan perkembangan zaman, dan tetap masih memikirkan untuk kemajuan budaya literasi di Indonesia, dicanangkanlah *Digital storytelling* (dongeng berbasis digital). *Digital storytelling* merupakan cerita yang dibuat

dengan bantuan komputer dengan mengkombinasikan gambar, teks, efek suara musik, dan suara pengisi guna menceritakan kisah tertentu. (<http://educationforum.ipbhost.com>).

LANDASAN TEORI

1. Teknologi Digital

Teknologi menyebar pada kehidupan masyarakat dari hal yang sederhana dalam aktivitas sehari-hari sampai untuk memenuhi kepuasan pribadi manusia. Hal ini menandakan bahwa manusia sudah sangat bergantung terhadap kemajuan yang dinamakan teknologi ini sampai-sampai dari hal yang terkecil hingga terbesar pun manusia sudah banyak melibatkan teknologi. Teknologi berkembang pesat hari demi hari hingga pada tahun 2000 yang dikenal sebagai puncak dari kemajuan teknologi yang sangat pesat hingga dikenal sebagai era industri 4.0.

Teknologi digital dikenal sebagai teknologi informasi yang memaksimalkan penggunaan teknologi dalam setiap kegiatannya. Dengan adanya teknologi digital yang memberikan perubahan seperti pada penanganan pekerjaan yang lebih mengandalkan teknologi informasi agar efisien dan efektif. Perubahan ini memberikan dampak dalam berbagai bidang pekerjaan salah satunya yaitu dalam bidang pendidikan yang kita kenal dengan sebutan *E-Learning*. Ketika merujuk pada sebuah perubahan, tentunya akan ditemukan tidak hanya dampak positif melainkan adapula dampak negatifnya. Dampak positif dalam perkembangan teknologi digital adalah sebagai berikut:

1. Lebih mudah mengakses informasi
2. Munculnya perubahan di berbagai bidang yang mengandalkan teknologi digital sehingga kegiatan dapat diselesaikan dengan cepat, mudah, dan jauh lebih efektif juga efisien.
3. Berita dapat lebih mudah di akses melalui internet karena adanya berita berbasis teknologi.
4. Dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, tenaga manusia menjadi lebih berkualitas dan berkembang.
5. Dalam bidang pendidikan, lebih mudah untuk mengakses sumber belajar seperti adanya perpustakaan *online*, *website* resmi yang disediakan untuk mencari jurnal dan buku, dan lain sebagainya.
6. Adanya bisnis *online* yang memudahkan masyarakat untuk berbelanja secara online hanya melalui *gadget* saja.

Sedangkan dampak negatif dalam perkembangan teknologi digital ialah:

1. Maraknya pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual (HKI) seperti menjiplak karya orang lain, dan perilaku semacamnya karena mudah mengakses informasi di internet.
2. Mudah memecahkan fokus anak dan menyebabkan anak lebih mudah berfikir pendek.
3. Karena tidak adanya penyaringan dalam hal-hal apa saja yang dapat diakses dan tidak adanya pengawasan dari orang tua, sehingga mudah sekali menyebabkan penyalahgunaan pengetahuan

Jika dilihat dari kenyataannya sekarang, sudah banyak sekali remaja maupun anak-anak yang menggunakan teknologi digital dengan cara yang salah karena tidak adanya pengawasan dari orang tua di rumah, mereka hanya memberikan *gadget* dan tidak untuk

edukasi mengenai penggunaan yang baik. Sehingga hal ini menyebabkan tingkah laku anak yang menjadi kecanduan terhadap *gadget*, anak menjadi bersikap agresif, *bullying* yang disebabkan oleh *game online*, dan masih banyak lagi kejadian fatal lainnya yang terjadi di negara kita ini. Segala sesuatu yang berlebihan tentunya hanya memberikan dampak yang kurang baik, jika anak terus menerus diberikan *gadget* maka mereka akan memiliki sikap anti sosial dan tidak mau bergaul dengan teman sebayanya, mereka hanya akan menghabiskan banyak waktu bermain *gadget*.

Dengan melihat dampak positif dan negatif teknologi digital yang telah disebutkan sebelumnya, tentunya memberikan berbagai macam tantangan. Oleh karena itu dibutuhkan upaya yang harus kita lakukan di era digital ini. Sudah seharusnya era digital disikapi dengan serius, kepada para penggunanya juga harus memahami dan menguasai penggunaan teknologi digital dengan baik juga mampu memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari, bukan hanya dipergunakan untuk hal-hal yang tidak penting saja. Dalam bidang pendidikan, guru hendaknya memberikan pemahaman kepada siswa tentang cara memanfaatkan teknologi dengan benar dan tidak menyalahgunakannya. Di sisi lain, orang tua juga harus mampu mengawasi penggunaan *gadget* anak-anak di rumah agar tidak terjadi hal-hal yang dapat memberikan dampak buruk bagi mereka. Sudah seharusnya guru dan juga orang tua mengenalkan aplikasi-aplikasi kepada anak-anak agar mereka mengetahui kegunaan, manfaat, hingga dampak negatif yang dapat mereka rasakan apabila menggunakannya dengan cara yang salah.

2. Dongeng dan *Digital Storytelling*

Dongeng adalah cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi (khayalan). Dongeng diceritakan bertujuan untuk sebagai hiburan, meskipun kenyataannya banyak dongeng yang melukiskan kebenaran, mengandung pelajaran moral/nilai pendidikan, atau sindiran. Dongeng tidak hanya berkisah tentang manusia, namun juga bisa kisah tentang binatang, tanaman, dan sebagainya. Sehingga semua yang ada di sekitar kita dapat diangkat menjadi dongeng. Dongeng adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Melalui dongeng dengan cerita yang menarik bagi anak, maka dapat memudahkan anak menyerap informasi. Dongeng yang dapat menarik perhatian anak akan dengan mudah diserap oleh sensor memori untuk kemudian diteruskan ke memori jangka pendek dan akhirnya ke dalam memori jangka panjang (Rosada, 2016: 46). Sangat penting untuk memberikan cerita dongeng kepada anak yang juga banyak mengajarkan nilai-nilai moral. Nilai-nilai moral yang terkandung di dalam suatu dongeng diungkapkan pada bagian penutup. Anak-anak akan lebih memahami hubungan sebab akibat dari suatu perbuatan melalui media dongeng. Anak-anak akan semakin paham bila segala perbuatan baik akan membuahkan hal yang baik pula, dan segala perbuatan yang tidak baik akan membuahkan sesuatu yang tidak baik pula.

Serrat (2018) mendefinisikan *storytelling* adalah gambaran tentang kehidupan yang berupa pengalaman pribadi, gagasan, kepercayaan, pembelajaran tentang hidup melalui cerita. Banaszewski (2005), yang mendefinisikan *digital storytelling* sebagai "*the practice of combining personal narrative with multimedia (images, audio and text) to produce a short autobiographical movie*". Definisi tersebut menjelaskan *digital storytelling* merupakan sebuah praktek menggabungkan narasi/cerita pribadi dengan multimedia (gambar, audio dan teks) untuk menghasilkan sebuah autobiografi pendek. *Digital storytelling* merupakan

sebuah gabungan berbagai fitur multimedia seperti grafik, teks, rekaman, suara, lagu, musik dan video dengan seni bercerita untuk menyajikan materi atau poin-poin tertentu dengan durasi waktu tertentu dan dikemas dalam format digital yang menarik (bisa disesuaikan dengan kebutuhan penonton yang dituju). *Digital storytelling* merupakan kisah-kisah pendek berbasis teknologi. Biasanya disertai teks, ilustrasi, dan suara yang ditampilkan selama beberapa menit. *Digital storytelling* biasanya bersifat pribadi atau materi *factual* yang bernarasi (Ohler, 2008). *Digital storytelling* ini umumnya juga digunakan sebagai terapi mental, proses belajar-mengajar, hingga sebagai bentuk dokumentasi dari suatu komunitas atau lembaga. *Digital storytelling* juga merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dan efisien karena konten ceritanya yang berupa gambar, suara dan multimedia lainnya dapat dipilih oleh penyusun media. *Digital storytelling* dapat digunakan dalam berbagai macam gaya belajar siswa, meningkatkan minat belajar para siswa, memusatkan perhatian pada capaian pembelajaran yang harus diraih serta memotivasi siswa untuk aktif di dalam kelas luring maupun daring. *Digital storytelling* mampu memvisualisasikan materi dan membantu siswa mengidentifikasi suatu bentuk obyek yang memerlukan alat peraga. Sejumlah penelitian menyebutkan bahwa menerapkan *digital storytelling* tidak hanya menjadi jembatan antara teknologi dan pendidikan, namun juga memberi motivasi siswa untuk belajar dengan membuat cerita pribadi (Ohler, 2008; Smeda, Dakich, & Sharda, 2014; Ware, 2006).

3. Pendidikan Karakter

a. Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter adalah pendidikan untuk “membentuk kepribadian seseorang melalui pendidikan budi pekerti, yang hasilnya terlihat dalam tindakan nyata seseorang, yaitu tingkah laku yang baik, jujur, bertanggung jawab, menghormati hak orang lain, kerja keras dan sebagainya. (Thomas Lickona, 1991). Pendidikan karakter seharusnya membawa peserta didik ke pengenalan nilai secara kognitif, penghayatan nilai secara afektif, dan akhirnya ke pengamalan nilai secara nyata. Rancangan pendidikan karakter (moral) menurut Thomas Lickona yaitu *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action* (Lickona, 1991) Karena itulah, semua mata pelajaran yang dipelajari oleh peserta didik di sekolah harus bermuatan pendidikan karakter yang bisa membawanya menjadi manusia yang berkarakter seperti yang ditegaskan oleh Lickona tersebut. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter adalah suatu sistem pendidikan dengan penanaman nilai-nilai sesuai dengan budaya bangsa dengan komponen aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa (YME) baik untuk diri sendiri, masyarakat dan bangsanya.

Dunia pendidikan diharapkan sebagai wadah penggerak untuk memfasilitasi pembangunan karakter. Hal tersebut dikarenakan segala sesuatu yang terjadi di masyarakat kita sebenarnya menyangkut masalah karakter, seperti pencurian, korupsi, manipulasi, kekerasan serta perilaku menyimpang lainnya. Oleh sebab itu melalui pendidikan pula karakter bangsa dapat diperbaiki dan dibentuk. Pembangunan karakter dan pendidikan karakter menjadi suatu keharusan karena pendidikan tidak hanya menjadikan peserta didik cerdas, tapi juga mempunyai budi pekerti dan sopan santun sehingga keberadaannya sebagai anggota masyarakat menjadi bermakna baik bagi dirinya maupun orang lain.

b. Fungsi Pendidikan Karakter

Menurut Zubaidi dalam Santika (2020), pendidikan karakter memiliki tiga fungsi utama, yakni fungsi pembentukan dan pengembangan potensi, fungsi perbaikan dan penguatan, dan fungsi penyaring. Fungsi pertama untuk membentuk dan mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki perilaku baik, fungsi kedua untuk memperkuat peran keluarga, lembaga pendidikan agar turut berpartisipasi dalam mengembangkan karakter peserta didik, fungsi ketiga untuk menyaring budaya bangsa lain yang tidak sesuai dengan nilai-nilai kebudayaan bangsa. Dengan demikian, diperlukan peran lembaga formal, informal dan nonformal untuk pembentukan karakter bangsa.

4. Kurikulum Merdeka Belajar

Merdeka Belajar merupakan program kebijakan baru yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia "Kemendikbud RI" Nadiem Makarim pada tahun 2019. Beliau berpendapat, esensi kemerdekaan berpikir harus didahului oleh para pendidik sebelum mereka mengajarkan pembelajaran tersebut kepada peserta didik. Menurut Nadiem, kompetensi pendidik di semua level apapun, tanpa adanya perubahan kompetensi inti dan kurikulum yang ada, maka pembelajaran tidak akan pernah terlaksana. Salah satu program yang digagas oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Bapak Nadiem Makarim yaitu "Merdeka Belajar" untuk menimbulkan aktivitas belajar yang menyenangkan. (Evi Hasim, 2020). Tujuan kurikulum ini adalah perbaikan Sumber Daya Manusia (SDM) serta meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Tidak hanya itu saja, kurikulum ini tersebar untuk semua jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar hingga tinggi.

Mendikbud Nadiem Makarim mengubah kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum 2013 menjadi kurikulum MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka). MBKM terdiri dari dua konsep yaitu "Merdeka Belajar" dan "Kampus Merdeka". Merdeka Belajar adalah kebebasan berpikir dan kebebasan inovasi (Ainia, 2020). Sedangkan kampus merdeka adalah lanjutan program Merdeka Belajar untuk pendidikan tinggi. Menurut beberapa pendapat (Ainia, 2020; Kurniawan et al., 2020; Noventari, 2020; Wahdani & Burhanuddin, 2020), disebutkan bahwa konsep Merdeka Belajar searah dengan cita-cita Ki Hajar Dewantara yaitu kebebasan untuk belajar secara kreatif dan mandiri, sehingga mendorong terciptanya karakter jiwa merdeka. Hal ini dikarenakan antara siswa dan guru dapat mengeksplorasi pengetahuan dari sekitarnya.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam kajian ini menggunakan metode atau pendekatan kepustakaan (*library research*). Studi pustaka atau kepustakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, mencatat, serta mengolah bahan penelitian (Zed, 2003:3).

Pemakaian data dalam penelitian ini juga mendukung sumber data yang valid. Maka pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menelaah dan/atau mengeksplorasi beberapa Jurnal ilmiah, buku-buku yang berasal dari *digital library*, serta sumber-sumber data dan/atau informasi lainnya yang dianggap relevan dengan penelitian atau kajian di internet.

Adapun analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif. Kajian

pustaka ini digunakan untuk memberikan pemahaman konsep atau teori yang mendasarkan penelitian ini. Dengan menggunakan beragam sumber yang ada maka akan menghasilkan kesimpulan yang kuat dan terpercaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kurikulum Merdeka Belajar yang merupakan program kebijakan baru terhadap kurikulum di sekolah yang di pelopori oleh Nadiem Makarim sejak tahun 2019 yang menurutnya harus mendahului kemerdekaan belajar peserta didik. Berdasarkan data yang diperoleh pada laman berita Liputan6 bahwa literasi digital sangat membantu dalam memajukan program kurikulum Merdeka Belajar. Literasi digital menjadi aspek penting dalam menerapkan pembelajaran pada kurikulum merdeka di sekolah dikarenakan siswa akan lebih mudah dan cepat dalam memperoleh sumber-sumber yang diinginkan. Kemendikbudristek menjelaskan dalam modul literasi digital di SD bahwa kemampuan untuk memanfaatkan media digital secara tepat, akurat, dan etis untuk memperoleh pengetahuan belajar, menemukan solusi masalah, menyelesaikan tugas belajar, dan mengkomunikasikan kegiatan belajar yang beragam. Dalam penerapannya, literasi digital diharapkan juga dapat menyadarkan dan mengajarkan siswa untuk bermedia sosial agar terhindar dari dampak-dampak negatif yang dapat di timbulkan apabila tidak adanya edukasi mengenai digital di sekolah terlebih pada peranan karakter mereka karena menyerap hal-hal yang negatif pada *gadget* nya. Maka dari itu literasi digital melalui pembelajaran *digital storytelling* disini sangat ditekankan agar dapat membentuk dan meningkatkan karakter peserta didik terlebih pada saat menggunakan *gadget* maupun dengan lingkungan sekitarnya.

Digital storytelling merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dan efisien karena konten ceritanya yang berupa gambar, suara dan multimedia lainnya dapat dipilih oleh penyusun media. *Digital storytelling* dapat digunakan dalam berbagai macam gaya belajar siswa, meningkatkan minat belajar para siswa, memusatkan perhatian pada capaian pembelajaran yang harus diraih serta memotivasi siswa untuk aktif di dalam kelas luring maupun daring. Melalui bercerita, guru dapat memberikan visualisasi bagaimana sebaiknya siswa sebagai individu bertingkah laku di lingkungan sekitarnya. Cerita yang hendak di jelaskan oleh guru dapat dikemas sedemikian mungkin sehingga di dalamnya tidak hanya berisi cerita saja melainkan dikombinasikan dengan adanya nilai-nilai karakter atau moral anak, secara tersirat maupun tersurat.

Hal ini dibuktikan melalui beberapa penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Penelitian pertama dilakukan oleh Jeremia Engelita Wakas dan kawan-kawan. Berdasarkan penelitiannya, sebelum menggunakan *digital storytelling* pada pembelajaran, terdapat 80% siswa belum memahami dengan baik materi dan tidak mampu menjelaskan atau menceritakan kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya. Dalam hal ini, karena siswa belum memahami dengan baik materi yang disampaikan, maka pembentukan karakter siswa sedikit terhambat, salah satunya adalah percaya diri. Setelah menerapkan *digital storytelling*, para siswa terlihat menjadi sangat antusias dan bersemangat dalam pembelajaran karena penyajian materi yang sangat menarik. Siswa menjadi aktif tanya jawab dan percaya diri menceritakan materi yang telah dipelajari melalui *digital storytelling*

Pada penelitian kedua yang dilakukan oleh Luh Putu Setya Maharani dan kawan-kawan. Berdasarkan penelitiannya, sebelum menggunakan *digital storytelling* terdapat 70%

siswa sering mengumpulkan tugas tidak tepat waktu, 40% siswa suka meniru pekerjaan teman, 20% siswa sering tidak membaca pesan dari guru saat pembelajaran online, 10% siswa sering tidak mengumpulkan tugas, 10% siswa tidak sopan saat menghubungi guru melalui pesan pribadi, dan 5% siswa tidak jujur dalam mengerjakan tugas karena dibuatkan orang tua atau saudara. Setelah diterapkan *digital storytelling* (Dictor Caksanta/*digital culture-based storytelling*), didapatkan penilaian yang sangat baik oleh ahli dan pengguna serta efektif membentuk karakter siswa karena pada pada Dictor Caksanta mengandung nilai karakter (aspek disiplin dan tanggung jawab)

Pada penelitian ketiga yang dilakukan oleh Zakaria dkk. Berdasarkan penelitiannya, sebelum menerapkan *digital storytelling/storytelling/dongeng*, anak-anak lebih bersahabat dengan *gadget* dibandingkan dengan buku, sehingga terjadi degradasi moral. Kemudian, setelah diterapkan, hasilnya adalah penanaman karakter gemar membaca dalam kegiatan *one day one* dongeng dapat dijadikan sebagai konsep pembelajaran literasi bagi peserta didik sekolah dasar. Dalam dongeng terkandung nilai-nilai pendidikan, sosial, budaya, sejarah, bahkan imajinasi yang mampu menumbuhkan kembangkan karakter pada peserta didik.

Selanjutnya pada penelitian keempat yang dilakukan oleh Siti Khanifah. Berdasarkan penelitiannya, hasil pengamatan proses *storytelling* di SD Negeri 249 Halmahera Selatan yaitu *storytelling* membantu menumbuhkan imajinasi peserta didik, ditunjukkan dengan sikap peserta didik dalam menceritakan kembali ataupun membuat cerita. Kegiatan bercerita juga memberikan pengalaman-pengalaman yang benar-benar dihayati. Selain itu, *storytelling* juga menumbuhkan nilai-nilai kebangsaan seperti; semangat kebangsaan dan cinta tanah air. Pada tahap ini guru memberikan contoh yang aplikatif sebagai bentuk karakter kebangsaan dengan rajin belajar atau bertanggung jawab sebagai peserta didik.

Kemudian, penelitian kelima yang dilakukan oleh Wahyu Fitriani. Hasil dari penelitiannya yaitu, hanya dengan dongeng yang singkat dan menarik serta bermakna dongeng dapat menumbuhkan karakter dan budi pekerti siswa di masa yang akan datang serta mampu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah, keluarga maupun masyarakat. Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu terbukti bahwa penggunaan *digital storytelling*, mendongeng, atau kegiatan literasi digital mendongeng dapat meningkatkan karakter peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang sudah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa *digital storytelling* sejalan dengan prinsip kurikulum Merdeka Belajar yakni dengan mengedepankan literasi digital dapat meningkatkan karakter siswa SD. Dilihat dari berbagai penelitian sebelumnya terlihat adanya perubahan karakter siswa, dari yang sebelumnya tidak berani, tidak percaya diri, pasif, dan lain sebagainya menjadi siswa yang aktif tanya jawab dan percaya diri menceritakan materi yang telah dipelajari melalui *digital storytelling*. Hal tersebut menunjukkan perubahan karakter yang signifikan dalam diri mereka melalui pengimplementasian *digital storytelling* di sekolah dasar.

Digital storytelling menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan karakter siswa terutama pada kurikulum Merdeka Belajar yang masih baru ini. Selain itu, digital storytelling juga dapat diterapkan dalam berbagai gaya belajar. Hal ini sangat berguna untuk meningkatkan minat belajar sehingga dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran. Dari

simpulan tersebut, penulis sangat merekomendasikan untuk para guru bisa menerapkan *digital storytelling* dalam pembelajaran pada kurikulum Merdeka Belajar saat ini, karena *digital storytelling* mampu membangun karakter siswa sesuai dengan tujuan Kurikulum Merdeka Belajar. *Digital storytelling* secara tidak langsung dapat menanamkan nilai-nilai pendidikan, sosial, moral, budaya, sejarah, bahkan imajinasi yang mampu menumbuhkan kembangkan karakter para peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ahmad, M.J, dkk. (2021). Pentingnya Menciptakan Pendidikan Karakter dalam Lingkungan Keluarga. *Jurnal Pendas*. 3 (1), 2-20.
- [2] Annisa, M.N, dkk. (2020). Pentingnya Pendidikan Karakter pada Anak Sekolah Dasar Di Zaman Serba Digital. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2(1), 35-39.
- [3] Arisandra, M.L dkk. (2022). Membentuk Karakter Anak Dalam Cerita Dongeng Nusantara di Era Digital. *Jurnal Qardhul Hasan*, 8(2), 39-40.
- [4] Arviansyah M.R, Ageng Shagena. (2022). Efektivitas dan Peran dari Guru dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 17(1), 40-50.
- [5] Banaszewski, T.M. (2005). *Digital Storytelling: Supporting Digital Literacy In Grades 4-12*. Ebook. Page 1.
- [6] Danuri, M. (2019). Teknologi Digital (Perkembangan dan Transformasi Teknologi Digital). *Infokam*, 2, 117-120.
- [7] Fadillah, I.N. (2021). Digital Storytelling sebagai Strategi Baru Meningkatkan Minat Literasi Generasi Muda. *Journal of Education Science (JES)*, 7 (2), 85.
- [8] Gunawan, I.G.D, dkk. (2019). Cerita Dongeng sebagai Media Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Agama dan Budaya Hindu*. 17(1), 74.
- [9] Hayumuti. (2021). Pendidikan Karakter Sebagai Bingkai Program Merdeka. <https://kumparan.com/hayumuti/pendidikan-karakter-sebagai-bingkai-program-merdeka-belajar-1wcpXphXkpP>
- [10] Husniyah, A.M. (2022). Media Aplikasi DORA (Dongeng Nusantara) Pada Pembelajaran Menyimak Dongeng di Era Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 317.
- [11] Khanifah, S. (2020). Storytelling sebagai Media Pendidikan Karakter Kebangsaan di Daerah 3T. *Jurnal Ilmiah Wuny*, 2(1), 56-57
- [12] Liputan6. Literasi Digital Jadi Komponen Penting dalam Merdeka Belajar. <https://www.liputan6.com/cek-fakta/read/5088253/literasi-digital-jadi-komponen-penting-dalam-merdeka-belajar>
- [13] Maharani. LPS, dkk. (2022). Dictor Caksanta: Membentuk Karakter Siswa dengan Dongeng Digital Berbasis Cerita Rakyat Indonesia. *Jurnal Mimbar Ilmu*. 27(2), 303-307
- [14] Mubin, M.S. (2020). Pendidikan Karakter Menurut Ibnu Miskawaih dan Implementasinya terhadap Pembelajaran Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 9 (2), 117-118.
- [15] Muchtar, A.D dan Aisyah. S. (2019). Pendidikan Karakter Menurut Kemendikbud (Telaah Pemikiran atas Kemendikbud). *Jurnal Pendidikan*. 3 (2), 52-53.
- [16] Nugraha, TS. (2022). Kurikulum Merdeka untuk Pemulihan Krisis Pembelajaran. *Jurnal UPI*. 19(2), 250-261.
- [17] Putra, I.P. (2022). Nadiem: Pendidikan Karakter Jadi Prioritas Merdeka Belajar. Diakses dari <https://www.medcom.id/pendidikan/news-pendidikan/gNQevywn-nadiem->

[pendidikan-karakter-jadi-prioritas-merdeka-belajar](#)

- [18] Ratri, S.Y. (2018). Digital Storytelling pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak dan Karakter*. 1(1), 2-3.
- [19] Rukiyah. (2018). Dongeng, Mendongeng, dan Manfaatnya. *Jurnal Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*. 2 (1), 100-101.
- [20] Rusmana, A.O. (2019). Penerapan Pendidikan Karakter di SD. *Jurnal Eduscience*. 4 (2), 74-79.
- [21] Satgas Gerakan Literasi Sekolah Kemendikbud. (2019). *Desain Induk : Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- [22] Sebayang, S dan Tiur R. (2020). Pengaruh Pendidikan, Pelatihan dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Guru di SD dan SMP Swasta Budi Murni 3 Medan. *Jurnal Ilmu Manajemen*. 2 (2), 106.
- [23] Selvia, N. Kuatkan Konsep Merdeka Belajar Dengan Literasi Digital. <https://padek.jawapos.com/laman-guru/01/09/2022/kuatkan-konsep-merdeka-belajar-dengan-literasi-digital/>
- [24] Setiawan, W. (2017). Era Digital dan Tantangannya. *Seminar Nasional Pendidikan*, 4-7.
- [25] Vhalery,R. dkk. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka. *Research and Development Journal of Education*. 8(1), 185-201.
- [26] Wakas,JE,dkk. (2020). Peningkatan Kemampuan Komunikasi Siswa Sekolah Dasar Melalui Digital Storytelling dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 5-8
- [27] Zakaria dan Utami Maulida. (2021). Penanaman karakter Gemar Membaca Melalui One Day One Dongeng pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(1), 69-73