

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Hasil karya sastra lama sebaiknya dilestarikan dan dikaji oleh generasi muda, karena bila dianalisis kaya akan nilai-nilai budaya sehingga bisa dijadikan sebagai bahan ajar disekolah. Siswa saat ini secara umum hampir melupakan karya-karya sastra lama karena dianggap kurang menarik dan membosankan bila dijadikan referensi dalam belajar (Syahrul, 2022). Untuk hal tersebut, supaya siswa kembali tertarik dalam mempelajari buku sastra lama materinya harus dikemas sedemikian rupa dengan cara berkolaborasi dan memanfaatkan teknologi digital agar lebih mudah dipelajari dan menyenangkan.

Akibat cepatnya perkembangan teknologi dan masuknya budaya-budaya asing, berdampak terhadap pola pikir, moral, dan kehidupan sosial budaya generasi muda. Perkembangan teknologi sekarang merupakan hasil proses pemikiran manusia yang mampu mengembangkan potensinya untuk kemaslahatan bersama ini merupakan ciri manusia yang holistik. Teknologi setiap saat terus berkembang dan tidak bisa dibendung sehingga perlu memanfaatkannya sebaik mungkin bagi kelangsungan kehidupan manusia dan dunia pendidikan.

Manusia yang holistik merupakan manusia pembelajar sejati yang sadar bahwa dirinya merupakan bagian dari sebuah sistem kehidupan yang berupaya untuk mengintegrasikan dan mengimbangi seluruh aspek kehidupannya untuk mencapai kesejahteraan bersama guna memberikan kontribusi yang positif pada lingkungan di sekitarnya (Ghani & Riadi, 2012).

Kemajuan teknologi sudah banyak diterapkan di berbagai bidang kehidupan salah satunya di bidang pendidikan, sehingga guru masa kini dianjurkan untuk berkolaborasi dengan teknologi dan media modern atau alat digital lainnya sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan. Untuk hal tersebut, Bapak Nadim Makarim menyuarakan lima strategi pembelajaran berbasis holistik berdasarkan arahan dari Bapak Presiden Joko Widodo, yaitu pengembangan sumber daya manusia (SDM) di Indonesia harus bersifat holistik. Tidak hanya literasi dan numerasi saja, tetapi pendidikan karakter memiliki tingkat kepentingan yang sama. Berikut terdapat lima

Gifari Jakawali, 2023

**BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL BERBASIS MULTIKARAKTER DALAM DONGENG *DITIOENG MEMEH HOEDJAN* KARYA PANGERAN ARIA SOERIA ATMADJA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

strategi pembelajaran holistik yaitu: 1) transformasi kepemimpinan sekolah, 2) transformasi pendidikan dan pelatihan guru, 3) mengajar sesuai tingkat kemampuan siswa, 4) standar penilaian global, dan 5) kemitraan daerah dan masyarakat sipil (Kemdikbud, 2020).

Dari kelima strategi pembelajaran tersebut, tertuju pada poin nomor tiga yaitu mengajar sesuai tingkat kemampuan siswa yang berorientasi pada pendidikan holistik, di mana pendidikan holistik merupakan metode pendidikan yang berfokus pada pengembangan seluruh potensi yang dimiliki siswa secara keseluruhan dan menyatukan seluruh aspek kehidupannya dalam proses pembelajaran yang meliputi pengembangan potensi akademik, fisik, sosial, kreatif, emosi, dan spiritual siswa.

Proses pelaksanaan pendidikan holistik, guru terlebih dahulu harus tahu akan faktor *hereditas* (pewarisan dari kedua orang tuanya) dan faktor lingkungan (faktor dari luar) yang siswa miliki. Sebab, kedua faktor itu lahir dan mempengaruhi masa perkembangan siswa (Jiyanto, 2022). *Hereditas* atau pewarisan merupakan proses transfer sifat-sifat biologis dari generasi satu ke generasi berikutnya melalui materi genetik. Materi genetik terdapat pada kromosom *colored bodies* yang menyimpan informasi yang menentukan ciri-ciri fisik (warna kulit, bentuk rambut, warna mata, warna rambut, bentuk wajah, postur tubuh, dan ciri fisik lainnya) dan mewariskan sifat atau psikis berupa (kepribadian, kecerdasan, temperamen, bakat, keterampilan sosial, dan kecenderungan emosional) yang didapat dari kedua orang tuanya (gen induk). *Hereditas* seorang individu bersifat bawaan, tetapi memiliki potensi untuk berkembang (Jannah & Putro, 2021; Jiyanto, 2022)

Lingkungan merupakan aspek dari luar diri individu yang hidup berdekatan dengan dirinya seperti pengaruh dari lingkungan sosial (keluarga, sekolah, teman sebayanya, dan masyarakat), religius (kepercayaan), dan nilai budaya yang berada di lingkungan tempat tinggal (norma sosial). Lingkungan memiliki peran penting dalam membentuk potensi genetik seorang individu (Jiyanto, 2022).

*Hereditas* dan lingkungan itu sangat kompleks keduanya saling berinteraksi dan saling mempengaruhi perkembangan seorang individu. Oleh karena itu, orang tua dan guru harus memahami akan pentingnya peran *hereditas* dan lingkungan

dalam masa perkembangan siswa. Agar dapat memberikan dukungan dan stimulus yang tepat setiap aktivitas kegiatan pembelajaran yang sedang siswa jalani.

Pembelajaran akan berhasil secara optimal jika ditunjang oleh beberapa faktor baik yang ada dalam diri siswa, guru maupun lingkungan serta sarana penunjang yang memadai. Oleh karena itu, salah satu kriteria alat pembelajaran yang sesuai dengan sistem pendidikan holistik yaitu guru dapat mengembangkan bahan ajar yang disesuaikan dengan karakteristik dan potensi yang ada pada diri siswa. Bahkan siswa dapat menguasai bahan ajar dengan tingkatan yang lebih dalam dan dapat membantu mengajarkannya pada teman-teman yang lainnya (Widodo, 2019).

Pengembangan bahan ajar seharusnya disesuaikan dengan kebutuhan siswa, terutama ketika lingkungan belajar siswa yang kurang mendukung perkembangan keilmuannya. Oleh karena itu, guru perlu membuat bahan ajar dari faktor *hereditas* dan faktor lingkungan yang ada dalam diri siswa, sehingga siswa dapat berkembang menjadi pribadi yang berkarakter sesuai dengan lingkungan sosial budaya setempat.

Bahan ajar merupakan seperangkat informasi, alat, dan media yang membantu guru untuk mendukung lajunya kegiatan pembelajaran berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa di sekolah (Rahman, 2017; Simarmata, 2022). Bahan ajar biasanya memuat : 1) petunjuk penggunaan bahan ajar, 2) penyampaian kompetensi dan tujuan pembelajaran yang harus siswa kuasai , 3) adanya materi pembelajaran, 4) terdapat media visual pendukung materi pembelajaran (opsional), dan 5) latihan soal berupa pilihan ganda, uraian, atau *essay*; dan lembar kerja lainnya yang dapat mendukung latihan pemahaman siswa terhadap materi tersebut (Cahyadi, 2019; Simarmata, 2022).

Dampak perkembangan teknologi banyak membuat bahan ajar yang bervariasi dan biasanya berkolaborasi dengan teknologi modern yang sudah banyak dipahami guru seperti, format bahan ajar berbentuk aplikasi *microsoft power point* dan *excel*, *adobe flash player*; bahan ajar yang dibuat di aplikasi *canva*, bahan ajar yang berisi audio visual dari video atau konten-konten digital di internet, dan variasi bahan ajar lainnya yang sifatnya fleksibel dan interaktif (T. Putri & Puspasari, 2022; Resmi dkk., 2021; Suprihatin & Manik, 2020). Tujuan utama dari bahan ajar yaitu untuk mempermudah kegiatan belajar siswa sehingga dapat menstimulus kemampuan

Gifari Jakawali, 2023

**BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL BERBASIS MULTIKARAKTER DALAM DONGENG *DITIOENG MEMEH HOEDJAN* KARYA PANGERAN ARIA SOERIA ATMADJA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

berpikir kritis pada saat mempelajari materi secara mandiri (Prastowo, 2013; Rahman dkk., 2020).

Banyak forum-forum guru di internet yang menyediakan bahan ajar secara gratis dan dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan untuk mengajar dengan siswa di sekolah. Tetapi yang menjadi persoalan adalah tidak banyak bahan ajar yang memuat materi penguatan karakter berbasis pendidikan yang bersumber dari sosial budaya setempat. Sehingga generasi muda tidak mengetahui kebudayaan yang lahir di lingkungan sekitarnya.

Semua kebudayaan itu baik dan dapat dimanfaatkan di bidang pendidikan dan pembentukan karakter. Tetapi menurut Danandjaja (1984) alangkah baiknya memperkenalkan terlebih dahulu kebudayaan yang ada di sekitar siswa.

Kebudayaan adalah bagian dari folklor yang berfungsi sebagai alat pendidikan siswa dan alat pemaksa dan sebagai pengawas pada norma-norma yang berlaku di masyarakat agar dapat selalu dipatuhi oleh anggota kolektifnya (Danandjaja, 1984). Seperti halnya membuat bahan ajar yang dipraktikkan di sekolah (yang lokasinya di Jawa Tengah), siswa akan lebih senang ketika materi yang dibahas oleh guru itu berkaitan dengan kebudayaan atau kebiasaan yang ada di daerah setempatnya. Mereka secara spontan akan aktif merespons kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, jika bahan ajar itu berisi materi dari kebudayaan luar Jawa Tengah, maka besar kemungkinan siswa di kelas itu tidak akan seaktif belajar materi yang berkaitan dengan kehidupan sosial budaya yang ada di sekitarnya. Begitu juga siswa yang bersekolah di daerah Jawa Barat, pasti membutuhkan dan merasa senang ketika ada bahan ajar yang berkaitan dengan kebudayaan Jawa Barat.

Umumnya semua bentuk bahan ajar dibuat dan dikembangkan sebagai upaya peningkatan *value* siswa selama proses pembelajaran di sekolah (Rahman, 2017). Tetapi, siswa juga perlu bahan ajar yang memuat pendidikan berbasis kebudayaan setempat. Kegiatan pendidikan harus berorientasi pada program yang mendidik, membimbing, melatih, mengembangkan, dan mengevaluasi kemampuan siswa dan watak kepribadiannya sesuai dengan sosial budaya siswa setempat (Budiana, 2021; Sukmawati, 2019). Dan dapat mencapai kecapaian sosial serta mengembangkan

Gifari Jakawali, 2023

**BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL BERBASIS MULTIKARAKTER DALAM DONGENG *DITIOENG MEMEH HOEDJAN* KARYA PANGERAN ARIA SOERIA ATMADJA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

pribadi yang baik (Widyastuti, 2021). Hal ini sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 yang tertera pada BAB I ayat 1, bahwa:

*“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri dan kepribadian kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”* (Indonesia, 2003).

Oleh karena itu, sistem pendidikan di Indonesia harus memuat pembelajaran holistik yang berbasis kontekstual yaitu kegiatan pembelajaran yang memuat nilai-nilai kebudayaan setempat (Widodo, 2019).

Pembelajaran yang mengangkat kebudayaan memiliki karakter yang memuat nilai-nilai positif yang lahir menjadi tradisi leluhur nenek moyang (Aprianti dkk., 2022). Sebab pembelajaran yang mereka berikan itu lebih mengedepankan sikap rendah hati, selalu bertindak dan berperilaku jujur, berilmu dan taat terhadap agama serta taat terhadap norma yang berlaku pada sebuah wilayah.

Pendidikan sekolah dasar cocok menggunakan pembelajaran seperti ini sebab, dapat mempertimbangkan seluruh aspek kepribadian siswa (aspek akademik, fisik, emosional, intelektual, sosial, dan spiritual) agar terbiasa menghargai keberagaman budaya yang ada di sekitar siswa. Misalnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, materinya dapat berkolaborasi dengan menggabungkan karya sastra lokal (kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitar siswa) sesuai dengan RPP. Seterusnya, arahkan siswa untuk ikut aktif membaca dan menganalisis cerita atau dongeng dari daerah mereka. Selain itu, siswa juga bisa diarahkan untuk membuat karangan cerita dari budaya yang ada di lingkungan sekitar.

Kesimpulannya dengan mengintegrasikan keseluruhan aspek di atas dalam pengembangan bahan ajar, pembelajaran yang akan siswa terima jauh lebih relevan, menarik, bervariasi, dan bermakna bagi siswa.

Sumedang merupakan salah satu wilayah di Provinsi Jawa Barat yang dikenal dengan sebutan *Sumedang Puseur Budaya Sunda* (SPBS) karena memiliki ragam kekayaan budaya, makanan, dan tradisi Sunda. Sumedang identik dengan kesenian *kuda renggong* dan kebudayaan lainnya yang menarik untuk diteliti.

Dari sekian banyaknya kebudayaan itu, peneliti berkeinginan menggunakan salah satu kekayaan budaya yang ada di kota Sumedang sebagai upaya pengenalan

Gifari Jakawali, 2023

**BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL BERBASIS MULTIKARAKTER DALAM DONGENG *DITIOENG MEMEH HOEDJAN* KARYA PANGERAN ARIA SOERIA ATMADJA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

kembali pentingnya menjadi masyarakat yang cinta terhadap budaya khususnya di sekolah dasar, yang berfokus pada pengembangan bahan ajar. Menurut Danandjaja (1984) kegiatan ini disebut sebagai inventarisasi folklor.

Inventarisasi ini bertujuan untuk menggali kembali potensi kebudayaan atau karya sastra terdahulu yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan bersama atau kelompok (Danandjaja, 1984). Salah satunya dapat dijadikan sebagai bahan siswa sekolah dasar. Karya sastra tersebut berupa prosa berjenis dongeng yang berjudul *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya dari Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 (Atmadja, 1974). Dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* akan dijadikan sebagai objek yang dikaji pada penelitian ini. Dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* diterbitkan di *Landsdrukkerij – Weltevreden* (Penerbit dari Belanda tahun 1974) dan bukunya disimpan di Perpustakaan Yayasan Nazhir Wakaf Pangeran Sumedang (YNWPS), tepatnya di Kantor Bibliotik YNWPS atau *Bumi Kaler*. Dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja masih menggunakan bahasa Sunda dengan ejaan Sunda lama.

Ketertarikan penulis menganalisis karya sastra ini karena memiliki makna yang dapat pembaca maknai dan dapat juga berfungsi sebagai media hiburan atau media belajar (Nurgiantoro, 1998). Dongeng berjudul *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya dari Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 memuat nilai-nilai representasi yang berasal dari kehidupan masyarakat Sumedang berdasarkan pengalaman pribadinya yang digambarkan oleh karakter/tokoh yang ada pada dongeng tersebut. Dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya dari Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 memuat nilai-nilai pentingnya agama untuk kelangsungan hidup, penguatan rasa nasionalisme yang tinggi, menjadi pribadi yang cinta akan budaya, paham akan pentingnya etika, dan memiliki tingkat kepedulian yang tinggi baik untuk keluarga atau masyarakat lingkungan sekitar (Atmadja, 1974). Dengan demikian, dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 bisa dijadikan pembelajaran yang memuat nilai-nilai *luhung* dari keteladanan tokoh atau karakter yang dapat diteladani oleh pembaca. Selanjutnya, objek penelitian ini akan penulis transformasi menjadi bahan ajar yang dapat mendukung gerakan literasi dan penguatan karakter melalui pendidikan sosial budaya siswa kelas V sekolah dasar.

Gifari Jakawali, 2023

**BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL BERBASIS MULTIKARAKTER DALAM DONGENG *DITIOENG MEMEH HOEDJAN* KARYA PANGERAN ARIA SOERIA ATMADJA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Pengembangan bahan ajar di atas, selaras dengan program yang dirancang oleh pihak pemerintah melalui Gerakan Penguatan pendidikan Karakter (PPK) pada lima nilai utama karakter prioritas PPK (Permendikbud, 2018). Keterlaksanaan Gerakan PPK karena fenomena degradasi moral generasi muda di Indonesia yang semakin terpuruk. Salah satunya terjadi akibat pengaruh lingkungan sosial yang tidak berpendidikan, maraknya kasus pelecehan, pencurian, dan kasus-kasus lain yang dilakukan oleh siswa sekolah dasar. Hal ini terjadi karena penurunan karakter dan moral siswa akibat tontonan atau *role model* yang mereka lihat di berbagai *platform* sosial media yang dapat dengan mudah mempengaruhi perkembangan emosi dan psikis siswa (Mustafa, 2022; Putra, 2022).

Oleh sebab itu, terdapat beberapa aspek utama program Gerakan PPK yang perlu guru terapkan di dalam proses pembelajaran. Agar menjadi bentuk penunjang untuk membangun kembali jati diri karakter yang menurun (degradasi moral) akibat dari pengaruh eksternal sebuah zaman dan pengaruh internal dari individu melalui Gerakan PPK yang mendorong siswa memiliki karakter dan kompetensi abad ke-21: *berpikir kritis, kreatif, mampu berkomunikasi dan berkolaborasi* dan mampu *meletakkan pendidikan karakter sebagai jiwa utama dengan memperhatikan keberagaman budaya Indonesia* (Permendikbud, 2018).

Pembelajaran berbasis digital memberikan keuntungan yang signifikan bagi guru bila diterapkan dalam kegiatan proses pembelajaran di sekolah. Mulai saat ini dan seterusnya, guru wajib beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang.

Pada saat ini generasi muda di Indonesia, sudah bebas menggunakan teknologi karena dukungan orang tua melalui perangkat yang berbentuk *smartphone* digital. Menurut penelitian Syifa dkk., (2019) dampak dari penggunaan *smartphone* itu bisa membawa keuntungan dan sebaliknya bisa juga membawa dampak buruk terhadap kondisi psikologi siswa. *Smartphone* merupakan perangkat digital yang dapat mempermudah kegiatan pembelajaran siswa juga dapat mempermudah komunikasi jarak jauh. Tetapi dampak buruk yang ditimbulkan dari penggunaan *smartphone* itu jauh lebih banyak daripada manfaat yang sebelumnya siswa itu dapatkan. Salah satunya yaitu berpengaruh terhadap perkembangan psikologi, terutama pada aspek

Gifari Jakawali, 2023

BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL BERBASIS MULTIKARAKTER DALAM DONGENG *DITIOENG MEMEH HOEDJAN* KARYA PANGERAN ARIA SOERIA ATMADJA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

pertumbuhan emosi dan perkembangan moral. Dalam aspek pertumbuhan emosi, siswa yang menggunakan *smartphone* di luar kapasitas mereka malah berujung temperamental dan suka membangkang pada kedua orang tuanya, atau lebih suka menggunakan *smartphone* daripada melakukan interaksi langsung dengan orang-orang di sekitarnya. Perkembangan moral siswa pun terganggu, contohnya siswa mudah merasa malas untuk melakukan kegiatan yang diperintah oleh kedua orang tuanya, berpotensi meninggalkan kewajibannya dalam kegiatan beribadah serta berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain *game* dan menonton film atau cuplikan video yang ada di sosial media. Oleh karena itu, generasi sekarang perlu pendidikan yang menanamkan nilai-nilai positif agar dapat memaksimalkan fungsi teknologi yang sudah hidup dan menjadi kebutuhan primer di era sekarang.

Penggunaan teknologi bagi guru saat ini, tidak hanya menggunakan teknologi untuk kegiatan primer pembelajaran saja. Tetapi guru perlu mengangkat berbagai isu dampak negatif ketika penggunaan teknologinya berlebihan. Hal ini bertujuan agar menstimulus siswa untuk menghindari perilaku yang negatif dari teknologi.

Dampak positif dan negatifnya teknologi tersebut pada akhirnya memberikan keuntungan ketika diterapkan pada kegiatan pembelajaran dari guru untuk siswa, hal tersebut selaras dengan Peraturan Menteri pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 yang menerapkan standar pembelajaran yaitu berfokus pada pengembangan keterampilan fisik dan mental siswa melalui bantuan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang sekarang dimanfaatkan oleh siswa untuk kegiatan belajar dan komunikasi (Permendikbud, 2016).

Berdasarkan keseluruhan uraian di atas, penulis memutuskan untuk membuat bahan ajar yang berkolaborasi dengan teknologi digital, memuat pembelajaran yang tertuju pada pengembangan potensi yang dimiliki siswa melalui penguatan karakter dan gerakan literasi karya sastra yang bersumber dari sosial budaya setempat, yang disajikan dalam bahan ajar berbentuk komik digital (non cetak). Menurut Ernawati (dalam Febriati dkk., 2022) keuntungan penggunaan bahan ajar komik digital dapat dengan mudah menstimulus siswa memahami isi bacaan yang ada pada komik melalui penggunaan bahasa verbal dan non verbal serta terlibatnya emosional pembaca yang terjadi akibat bantuan visual dari gambar yang ada pada komik.

Gifari Jakawali, 2023

**BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL BERBASIS MULTIKARAKTER DALAM DONGENG *DITIOENG MEMEH HOEDJAN* KARYA PANGERAN ARIA SOERIA ATMADJA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**



Akibat perkembangan teknologi yang semakin modern maka pembelajaran digital semakin dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, sebab secara umum siswa sudah memiliki perangkat *smartphone* digital yang mereka gunakan untuk kebutuhan sehari-hari.

Berdasarkan kacamata pengamatan penulis, adanya keterlibatan dari teknologi membuat eksistensi komik di kancah media hiburan semakin meningkat bahkan, penikmat utama komik didominasi oleh siswa-siswa di usia sekolah dasar sampai menengah ke atas.

Dampak positif penggunaan komik dalam pelaksanaan proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap pokok bahasan yang sulit untuk dimengerti, menstimulus siswa untuk aktif berdiskusi, dan membangun serta memperpanjang daya ingat. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Laksana (dalam Marlianti & Koto, 2023) bahwa komik adalah jenis bahan bacaan yang dapat menstimulus siswa untuk membaca tanpa harus adanya bimbingan terlebih dahulu oleh guru.

Cerita komik memiliki kelebihan dari sisi bagian visual gambar yang dapat memperjelas kata, kalimat, dan makna yang terkandung dalam sebuah alur cerita yang digambarkan pada komik tersebut. Selain itu, penggunaan warna-warna yang terang dan bervariasi juga dapat menumbuhkan motivasi pembaca untuk semangat membaca komik. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar berbasis komik digital dirasa sangat sesuai digunakan untuk bahan ajar siswa di tingkat Sekolah Dasar.

Pada tulisan ini, penulis ingin mengenalkan kekayaan budaya setempat yang ada di Kota Sumedang yaitu, dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 dalam versi cerita komik yang alur ceritanya dibuat lebih sederhana dan memiliki tampilan visual yang menarik. Pengenalan kekayaan budaya ini diangkat dari fenomena kurangnya muatan lokal yang dimasukkan pada kurikulum pendidikan atau dengan kata lain proses pembelajaran di tingkat satuan pendidikan itu belum menyentuh ranah sikap dan keterampilan berdasarkan nilai-nilai dari kearifan lokal (Gunawan, 2020). Oleh karena itu, perlu adanya bahan ajar yang memuat pentingnya kearifan lokal. Apalagi, di Sumedang sudah ada regulasi *Sumedang Puseur Budaya Sunda* (SPBS) yang memuat wilayah-wilayah kearifan

Gifari Jakawali, 2023

**BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL BERBASIS MULTIKARAKTER DALAM DONGENG *DITIOENG MEMEH HOEDJAN* KARYA PANGERAN ARIA SOERIA ATMADJA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

lokal yang dapat dimanfaatkan untuk bahan ajar. Hanya pada praktiknya, bahan ajar perlu dikemas sesuai dengan kompetensi di masing-masing tingkatan sekolah. Agar siswa tidak hanya sebatas tahu budayanya saja, tetapi besar harapannya mereka juga dapat menerapkan nilai-nilai karakter dan sosial yang terkandung pada kebudayaan tersebut.

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, penulis tertarik untuk melakukan kegiatan penelitian dengan judul “Bahan Ajar Komik Digital berbasis Multikarakter dalam Dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* Karya Pangeran Aria Soeria Atmadja Tahun 1974 untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”, guna memberikan kebaharuan dan inovasi untuk guru dalam mengajar penguatan karakter dan kebudayaan daerah setempat melalui bahan ajar komik digital.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini, secara umum adalah bagaimana bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 untuk siswa kelas V sekolah dasar. Dari rumusan masalah di atas, terdapat beberapa pertanyaan penelitian di antaranya sebagai berikut.

1. Bagaimana rancangan konsep bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 untuk siswa kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana proses pembuatan bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 untuk siswa kelas V sekolah dasar?
3. Bagaimana hasil uji kelayakan bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 untuk siswa kelas V sekolah dasar?
4. Bagaimana penilaian dan respon guru terhadap bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 untuk siswa kelas V sekolah dasar?

Gifari Jakawali, 2023

BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL BERBASIS MULTIKARAKTER DALAM DONGENG *DITIOENG MEMEH HOEDJAN* KARYA PANGERAN ARIA SOERIA ATMADJA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

### 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki dua jenis tujuan, di antaranya ada tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 untuk siswa kelas V sekolah dasar. Sedangkan tujuan khusus penelitian ini di antaranya untuk :

1. Menuturkan rancangan konsep bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 untuk siswa kelas V sekolah dasar.
2. Menyajikan proses pembuatan bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 untuk siswa kelas V sekolah dasar.
3. Menguji kelayakan bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 untuk siswa kelas V sekolah dasar.
4. Mengetahui penilaian dan respon guru terhadap bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 untuk siswa kelas V sekolah dasar.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Pada kajian penelitian ini, terdapat dua manfaat yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan penulis dalam pengembangan bahan ajar, terutama pengembangan bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 yang diperuntukkan untuk siswa kelas V sekolah dasar. Selain itu menjadi masukan untuk peneliti selanjutnya agar mengembangkan berbagai bahan ajar digital dari kearifan lokal, sebagai upaya penguatan jari diri kebudayaan seorang siswa serta penanaman nilai-nilai positif dari teknologi digital.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

Gifari Jakawali, 2023

**BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL BERBASIS MULTIKARAKTER DALAM DONGENG *DITIOENG MEMEH HOEDJAN* KARYA PANGERAN ARIA SOERIA ATMADJA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Secara praktis penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat untuk berbagai pihak, di antaranya sebagai berikut.

1. Untuk guru, penelitian ini bisa menjadi alternatif dalam pemilihan bahan ajar yang berfokus pada penguatan pendidikan karakter (PPK) yang ada pada bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974.
2. Untuk siswa, penelitian ini bisa menjadi *treatment* pengenalan pentingnya nilai-nilai moral yang dapat membangun karakter siswa menjadi pribadi yang baik untuk masa sekarang dan masa yang akan datang. Selain itu bisa menjadi betuk kebaruaran bahan ajar yang mengangkat kearifan lokal dari karya sastra lama yaitu dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974.
3. Untuk pembaca, sebagai referensi berupa penggunaan kolaborasi media digital sebagai upaya peningkatan mutu pembelajaran baik di sekolah, di luar sekolah, dan di masyarakat akan pentingnya kearifan lokal bagi bangsa Indonesia.

### 1.5 Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi dalam tesis ini terdiri dari lima bab, yakni pendahuluan, kajian teoritis, metode penelitian, temuan dan pembahasan, serta simpulan dan rekomendasi.

1. Bab I pendahuluan berisi uraian tentang hal-hal apa saja yang melatarbelakangi kegiatan penelitian ini. Selain itu pada bab ini diuraikan beberapa subbagian, yaitu: latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tesis.
2. Bab II kajian teoritis berisi tentang teori-teori yang relevan dengan penelitian. Teori-teori tersebut meliputi ihwal bahan ajar, ihwal komik digital, ihwal bahan ajar komik digital untuk siswa sekolah dasar, ihwal pendidikan karakter, ihwal multikarakter, dan ihwal dongeng. Pada teori ihwal bahan ajar berisi hakikat bahan ajar, fungsi dan peran bahan ajar, manfaat bahan ajar, bentuk bahan ajar, langkah-langkah pengembangan bahan ajar, dan prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar. Pada teori komik digital berisi hakikat komik, pembuatan komik,

Gifari Jakawali, 2023

BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL BERBASIS MULTIKARAKTER DALAM DONGENG *DITIOENG MEMEH HOEDJAN* KARYA PANGERAN ARIA SOERIA ATMADJA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

dan perkembangan komik digital. Pada teori ihwal bahan ajar komik digital untuk siswa sekolah dasar berisi tentang pengembangan bahan ajar digital dan pengembangan bahan ajar komik digital untuk siswa sekolah dasar. Pada teori ihwal pendidikan karakter berisi hakikat karakter, bentuk karakter, dan pelaksanaan pembelajaran berkarakter berbasis projek bahan ajar. Pada teori ihwal multikarakter berisi tentang multikarakter. Pada teori ihwal dongeng berisi tentang hakikat dongeng, jenis-jenis dongeng, sinopsis dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974, dan biografi penulis dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan*. Selain itu, pada bab II juga terdapat kajian penelitian yang relevan.

3. Bab III metode penelitian berisi tentang desain penelitian, partisipan dan lokasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan pedoman analisis data.
4. Bab IV temuan dan pembahasan memuat temuan penelitian, pembahasan dari pertanyaan penelitian yang terdapat pada rumusan masalah, dan keterbatasan penelitian. Ihwal temuan penelitian mencakup analisis multikarakter dalam dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 dan bahan ajar komik digital. Ihwal pembahasan memuat deskripsi hasil dari kegiatan penelitian mencakup rancangan konsep bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 untuk siswa kelas V sekolah dasar, proses pembuatan bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 untuk siswa kelas V sekolah dasar, hasil uji kelayakan bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 untuk siswa kelas V sekolah dasar, dan penilaian dan respon guru terhadap bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 untuk siswa kelas V sekolah dasar. Terakhir ihwal keterbatasan penelitian mencakup berbagai keterbatasan yang peneliti dapatkan setelah selesainya proses kegiatan penelitian.

Gifari Jakawali, 2023

**BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL BERBASIS MULTIKARAKTER DALAM DONGENG *DITIOENG MEMEH HOEDJAN* KARYA PANGERAN ARIA SOERIA ATMADJA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

5. Bab V simpulan dan rekomendasi berisi simpulan hasil penelitian bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 untuk siswa kelas V sekolah dasar, sekaligus memberikan rekomendasi kepada para peneliti selanjutnya.