

## PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF DONGENG KREATIF UNTUK PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS APLIKASI<sup>1</sup>

*Umi Salamah dan Rokhyanto*

---

[umi.salamah@budiutomomalang.ac.id](mailto:umi.salamah@budiutomomalang.ac.id)

IKIP Budi Utomo Malang  
Malang, Jawa Timur, Indonesia

---

**Abstrak:** Dongeng lokal yang dahulu sangat diminati anak-anak, sekarang tergeser oleh cerita kartun dan komik dari negara lain. Padahal dongeng lokal sarat dengan nilai kearifan lokal yang berguna untuk pendidikan karakter anak. Artikel ini diangkat dari penelitian unggulan perguruan tinggi berjudul model pengembangan bahan ajar interaktif dongeng kreatif untuk pendidikan karakter berbasis aplikasi sebagai lanjutan dari penelitian transformasi dongeng lokal menjadi dongeng kreatif. Penelitian ini, bertujuan untuk membuat model pengembangan bahan ajar interaktif pembelajaran apresiasi dan menulis dongeng kreatif untuk pendidikan karakter berbasis aplikasi. Penelitian ini menggunakan model pengembangan pendidikan Borg & Gall, transformasi merdeka belajar Ki Hadjar Dewantara, dan Heutagogi Hase yang diadaptasi oleh Danim. Berdasarkan hasil pembahasan diperoleh hasil: (1) aplikasi bahan ajar interaktif pembelajaran apresiasi dongeng kreatif yang didesain memenuhi komponen modul dapat menjadi pembimbing, pendamping, dan penilai belajar peserta didik, sehingga memungkinkan mereka dapat belajar mandiri dan dapat memilih strategi belajar yang efektif bagi dirinya. (2) Model bahan ajar interaktif pembelajaran menulis dongeng kreatif yang didesain memenuhi komponen modul memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk belajar menulis kreatif secara mandiri sekaligus belajar merawat warisan budaya Indonesia. Model pengembangan bahan ajar interaktif berbasis aplikasi ini dapat digunakan, baik menggunakan daring, luring, maupun kombinasi keduanya.

**Kata kunci:** bahan ajar interaktif, dongeng local & kisah inspiratif, dongeng kreatif, pendidikan karakter, modul aplikasi

**Abstract:** Local folklore that were once popular among children, are now displaced by cartoon and comic stories from other countries. Eventhough local folklores are loaded with values of local wisdom that are useful for children's character education. This article is appointed from distiguated research of higher education entitled the development model of interactive local folklore teaching materials for application-based character education as a continuation of the research of transforming local folklore into creative tales. This study, aims to create a model of teaching material development, interactive, learning, appreciation, writing stories. This research uses Borg and Gall education development model, freedom of learning transformations by Ki Hadjar Dewantara, and

---

<sup>1</sup> Artikel ini ditulis berdasarkan hasil penelitian Unggulan Perguruan Tinggi tahun ke-2 yang didanai oleh DP2M Dirjen Dikti. Ketua penelitian Dr. Umi Salamah, M.Pd, dan anggotanya (1) Drs. Rokhyanto, M.Hum, M.Pd dan Dr. Titik Purwati, M.M

Heutagogi Hase which was adapted by Danim. Based on the discussion, we obtained the results: (1) the application of interactive teaching of learning creative appreciation of local folklore that is designed to meet the module components can be a guide, mentor, and assessor of learners, so that they can learn independently and choose their own effective learning strategies. (2) The model of interactive teaching materials for learning to write creative stories that is designed to meet the components of the module makes it easy for student to learn creative writing independently while learning to care for Indonesia's cultural heritage. This application-based interactive teaching material development model can be used, whether using online, offline, or a combination of both.

**Keywords:** interactive teaching materials, Local folklore & inspiring stories, creative stories, character education, application modules

## Pendahuluan

Seiring laju modernisasi dan perkembangan teknologi informasi yang memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia, juga memiliki dampak negatif, seperti maraknya penyalahgunaan dan peredaran narkoba, *bullying*, perkelahian antarpelajar, menjamurnya *hoax*, dan berbagai kasus lainnya. Apabila laju pengaruh negatif tersebut tidak diantisipasi, maka dapat menimbulkan gegar budaya yang berakibat pada terjadinya degradasi moral bagi anak bangsa. Untuk itu, diperlukan adanya penguatan pendidikan karakter ke-Indonesiaan kepada anak didik melalui dongeng kreatif.

Dahulu pendidikan karakter anak dilakukan oleh orang tua melalui dongeng pengantar tidur. Namun saat ini, dengan pesatnya kemajuan teknologi digital, eksistensi dongeng pengantar tidur tergeser oleh cerita komik dan kartun dari luar negeri yang dianggap modern melalui aplikasi android. Teknologi digital memudahkan anak mendapatkan konten cerita yang diinginkan. Terlebih lagi saat ini jarang ada orang tua yang memberikan cerita pengantar tidur berupa dongeng kepada buah hatinya.

Peserta didik adalah generasi baru yang harus mendapatkan bekal pengetahuan dan keahlian, juga pendidikan karakter ke-Indonesiaan. Sikap mental ke-Indonesiaan harus dipelihara dan dipupuk melalui pembelajaran, pembiasaan, dan peneladanan. Penguatan karakter ke-Indonesiaan bagi generasi muda agar tumbuh menjadi warga negara yang baik harus menjadi perhatian utama bersama. Dengan semakin kuat karakter ke-Indonesiaan, diyakini dapat menguatkan jati diri peserta didik sebagai individu yang merdeka dan sebagai warga negara yang sadar menjaga dan merawat eksistensi ke-Indonesiaannya. Dengan demikian, peserta didik akan mampu memfilter pengaruh negatif yang ditimbulkan oleh arus teknologi informasi.

Artikel ini merupakan lanjutan dari artikel sebelumnya yang diangkat dari penelitian unggulan perguruan tinggi tentang transformasi dongeng lokal menjadi dongeng kreatif, dalam bentuk buku, komik, dan kartun (Salamah, dkk 2015). Bahannya diramu dari dongeng lokal dan kisah tokoh inspiratif asli Indonesia menjadi cerita baru dengan tokoh baru yang segar penuh humor, kecerdikan, keberanian, kepahlawanan, kesantunan, kebaikan, dan keteladanan.

Pembelajaran apresiasi dan menulis dongeng kreatif akan menarik apabila diajarkan dengan bahan ajar interaktif, karena peserta didik selain disuguhi cerita baru yang di dalamnya terdapat dongeng lokal/cerita rakyat dan kisah inspiratif, juga ditemukan nilai kearifan lokal dan spirit ke-Indonesiaan. Selain itu, peserta didik juga

mudah menemukan sumber aslinya dalam beragam media. Peserta didik mudah melakukan belajar secara mandiri apabila desain bahan ajar interaktif memenuhi semua komponen pembelajaran..

Sehubungan dengan itu, artikel ini akan membahas (1) bagaimanakah desain bahan ajar interaktif untuk pembelajaran apresiasi dongeng kreatif anak Indonesia untuk pendidikan karakter berbasis aplikasi; dan (2) bagaimanakah desain bahan ajar interaktif pembelajaran menulis dongeng kreatif anak Indonesia untuk pendidikan karakter dan merawat kekayaan budaya Indonesia berbasis aplikasi.

## **Landasan Teori**

### ***Bahan Ajar Interaktif***

Bahan ajar interaktif merupakan bahan ajar yang bersifat interaktif yang dirancang untuk memudahkan kebutuhan belajar peserta didik sekaligus dapat mengukur hasil belajarnya secara mandiri. Yang dimaksud interaktif adalah adanya hubungan timbal balik antara peserta didik dengan bahan ajar yang dipelajari. Batasan ini mengacu pada pendapat, di antaranya, Prastowo (2015:329) yang menjelaskan bahwa bahan ajar interaktif merupakan kombinasi dua atau lebih media yang oleh penggunaanya dimanipulasi untuk mengendalikan perintah dan atau perilaku interaktif alami peserta didik. Pendapat Prastowo menekankan bahwa adanya penggunaan kombinasi media dalam mendesain bahan ajar interaktif, sehingga peserta didik mampu melakukan pembelajaran secara mandiri.

Bahan ajar interaktif berbasis aplikasi adalah bahan ajar interaktif yang didesain dalam bentuk aplikasi, sehingga dapat dibuka baik melalui android, *smartphone*, maupun laptop. Menurut Heinich, dkk (2002:250) bahan ajar interaktif berbasis aplikasi membuat peserta didik tidak hanya membaca, melihat gambar, mendengar suara tetapi juga terlibat secara aktif-interaktif pada setiap tampilan bahan pembelajaran. Oleh karena itu, bahan ajar interaktif berbasis aplikasi akan menyediakan berbagai macam sumber belajar dan intruksional yang memudahkan peserta didik selama pembelajaran. Peserta juga didik dapat melakukan belajar secara mudah, mandiri, dan terukur. Untuk itu, komponen bahan ajar interaktif harus didesain secara sederhana, lengkap, sehingga mudah ditemukan. Instruksional pembelajaran bersifat prosedural, jelas, dan terukur. Secara lengkap artinya dilengkapi dengan *link-link* sumber belajar atau petunjuk menemukan sumber yang dapat dijangkau peserta didik dengan mudah. Instruksional yang prosedural artinya berupa tahapan atau langkah-langkah operasional yang dapat dilakukan peserta didik. Jelas artinya bersifat operasional dengan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan jiwa peserta didik.

### ***Merdeka Belajar***

Merdeka belajar yang menjadi ikon pembelajaran di era Kemendikbud Nadiem Makarim merupakan angin segar bagi terlaksanaksanya pendidikan yang memberikan pengalaman belajar optimal kepada peserta didik. Sudahkah esensi pendidikan merdeka belajar dipahami secara masif oleh para pengambil kebijakan di tingkat pusat hingga daerah. Jika tidak, maka pendidikan merdeka belajar hanya tetap menjadi slogan dan himbauan yang tidak membumi di dunia pendidikan.

Konsep merdeka belajar sebenarnya sudah lama ada. Konsep merdeka belajar pernah digagas oleh Ki Hadjar Dewantara sejak tahun 1921 dan diberlakukan di pendidikan Taman Siswa sejak 1922 (Mc.Vey, 1967; Tsuchiya, 1975; Tsuchiya 1987;

Radcliffe, 1997; Tri H, 2014; Wiryopranoto dkk, 2017). Tahun 1967 Mc.Vey sudah menulis jurnal tentang merdeka belajar yang membangun jiwa nasionalisme bangsa Indonesia di Taman Siswa. Kepakaran pendidikan Ki Hadjar Dewantara sudah diakui dunia sebelum sampai setelah kemerdekaan (Mc.Vey, 1967; Tsuchiya, 1975; Fraire, 1984, Tsuchiya 1987; Radcliffe, 1997). Di dalam negeri, sebelum kemerdekaan hingga awal kemerdekaan, sudah terdapat lebih dari 186 sekolah taman siswa.

Ironisnya, konsep merdeka belajar yang banyak dijadikan referensi para pakar pendidikan Indonesia justru karya Carl Ransom Rogers, yang berjudul *Freedom to Learn* (1969). Pemikiran Roger dalam pendidikan merdeka belajar memiliki lima prinsip utama. Prinsip *pertama*, guru tidak dapat mengajari peserta didik secara langsung, melainkan hanya sebagai fasilitator; karena Rogers yakin bahwa apa yang peserta didik lakukan lebih penting daripada yang guru lakukan. Prinsip *kedua*, peserta didik belajar hanya pada apa yang menurut mereka berguna bagi dirinya. Prinsip *ketiga*, pengalaman masa lalu akan berasimilasi dengan pengalaman masa sekarang dan membentuk pemahaman.. Prinsip *keempat*, menghendaki guru agar berpandangan terbuka dan siap diajak peserta didik untuk berdiskusi mengenai bahan ajar yang dipelajari. Prinsip *kelima*, situasi pendidikan paling efektif adalah meminimalisir ancaman terhadap peserta didik dan memfasilitasi perbedaan persepsi, serta memberikan ruang untuk mengekspresikan persepsi. Mencermati pendapat Rogers di atas, penekanan merdeka belajar pada keleluasaan peserta didik memperoleh pengetahuan sesuai dengan kebutuhan. Baik tersurat maupun tersirat, tidak terdapat pendidikan karakter dalam pandangan Rogers, sehingga apabila diterapkan di sekolah tidak menyentuh budi pekerti kearifan lokal dan cinta rumah Indonesia.

Di awal kemerdekaan, ketika Ki Hadjar Dewantara menjabat sebagai Menteri Pendidikan, Pengajaran, dan Kebudayaan pertama. Merdeka belajar sudah dimasukkan dalam kurikulum pendidikan mulai dari taman Taman kanak-kanak hingga Perguruan Tinggi. Dalam pandangan Dewantara (Radcliffe, 1971; Soeratman, 1984, Wiryopranoto dkk, 2017), tujuan pendidikan adalah memajukan bangsa secara keseluruhan tanpa membedakan agama, etnis, suku, budaya, adat, kebiasaan, status ekonomi, dan status social. Pendidikan harus didasarkan kepada nilai-nilai kemerdekaan yang asasi. Pendidikan dalam konsep merdeka belajar, memiliki beberapa prinsip. *Prinsip pertama*, pendidikan membentuk budi pekerti. Budi bekerti mencakup kekuatan batin (berpegang teguh pada nilai-nilai kebenaran) dan karakter (tata etika/sopan santun dan cinta tanah air). Pendidikan diarahkan untuk meningkatkan citra manusia Indonesia yang berpendirian teguh, berpihak pada nilai-nilai kebenaran, menginternalisasi etika kearifan lokal, dan memiliki rasa bangga memiliki rumah bernama Indonesia. Ekspresi budi pekerti anak terpancar melalui tutur kata, sikap, dan perbuatannya terhadap lingkungan alam, dirinya sendiri, 'rumah', dan sesama manusia.

*Prinsip kedua*, pendidikan membentuk manusia Indonesia yang maju pikirannya (banyak ilmu pengetahuannya) sesuai dengan kodrat alam dan zamannya (Soeratman, 1984; Wiryopranoto, 2017). Prinsip ini menjadikan lingkungan dan kekinian sebagai laboratorium dan sumber belajar. Peserta didik dibiasakan untuk melakukan pengamatan, identifikasi, klasifikasi, perbandingan, analisis, menyimpulkan, dan memverifikasi potensi dan masalah riil yang ada di lingkungannya. Pembiasaan itu melatih kepekaan kecerdasan untuk memecahkan persoalan nyata di lingkungannya. *Prinsip ketiga*, pendidikan membentuk manusia Indonesia sehat jasmani dan rohani, serta memiliki pengetahuan yang benar tentang fungsi-fungsi tubuhnya untuk memerdekakan dirinya dari segala

dorongan tindakan kejahatan terhadap dirinya. Dalam konteks ini peserta didik dibiasakan menolak segala hal, perbuatan, dan sikap yang menyakiti atau merugikan kesehatan diri sendiri. Dalam merdeka belajar Ki Hadjar Dewantara, peran guru sebagai pembimbing, *partner* belajar, fasilitator dan mediator belajar peserta didik.

Esensi merdeka belajar Dewantara mencakup tiga macam merdeka yaitu: (1) kemandirian, (2) ketidaktergantungan kepada orang lain, dan (3) dapat mengatur dirinya sendiri (Dewantara I, 2004). Esensi ini sesuai dengan perspektif Heutagogi (Danim, 2010). Merdeka belajar Dewantara diwujudkan untuk mencapai trisakti jiwa (*cipta, rasa, karsa*)<sup>2</sup> dengan sistem among (*asah asih asuh*<sup>3</sup> dan *ing ngarsa sung tuladha, ing madya mangun karsa, tut wuru handayani*)<sup>4</sup> berdasarkan fatwa pendidikan (1) *tetep, antep dan mantep*; (2) *ngandel, kandel, dan bandel*; (3) *Neng, ning, nung dan nang*.<sup>5</sup> (Tri H, 2014). Esensi merdeka belajar ini apabila diimplementasikan dalam pendidikan *output*-nya berkarakter Indonesia, yakni berkemandirian, berpendirian teguh, bermartabat, berpikiran pintar, dan sehat lahir batin.

Dalam konteks pendidikan Indonesia kekinian, implementasi fatwa pendidikan dimaksudkan untuk membangun jiwa kepemimpinan peserta didik agar kelak mampu menjadi pemimpin Indonesia yang memiliki ketetapan pikiran dan batin, kepercayaan diri, berpendirian teguh, berpikiran maju, batin dan hati yang tenang, dan cinta tanah air (Pinarka, 1986; Wiryopranoto; 2017).

Penghargaan Bung Karno terhadap gagasan pendidikan Ki Hadjar Dewantara, yakni namanya diabadikan sebagai pahlawan pendidikan sekaligus dianugerahi gelar Bapak Pendidikan Nasional yang tanggal kelahirannya 2 Mei dijadikan hari *Pendidikan Nasional*. Penganugerahan gelar dan pahlawan pendidikan tersebut melalui surat keputusan Presiden RI No.305 Tahun 1959, tanggal 28 November 1959 (Wiryopranoto dkk, 2017).

Transformasi merdeka belajar Ki Hadjar Dewantara harus dimulai dari merdeka mengajar (Radcliffe, 1971; Fraire, 1984; Fraire 2010; Wiryopranoto, 2017). Salah satu cara memerdekakan mengajar yang dilakukan oleh Kemendikbud adalah memangkas administrasi guru dalam bentuk RPP 1 lembar dan memberikan fasilitas aplikasi pembelajaran gratis, di antaranya *rumah belajar, setara daring, ruang guru, dan quipper*. Penyederhanaan RPP dan aplikasi tersebut dimaksudkan agar guru memiliki kesempatan

<sup>2</sup> *Cipta*, artinya pembelajaran dimulai dari karya cipta, baik ciptaan Tuhan, karya orang lain maupun karya sendiri. *Rasa*, yaitu merasakan kekurangan dan keterbatasan, dan manfaat hasil karya yang dibuat/diamatinya. *Karsa*, yaitu memiliki ide kreatif untuk menciptakan karya yang lebih baik sesuai dengan kebutuhan dan kekinian.

<sup>3</sup> *Asah* artinya mengasah pikiran, keterampilan, dan sikap berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang sudah dimiliki ke pengetahuan baru. *Asih*, artinya kasih sayang agar peserta didik merasa nyaman selama pembelajaran sehingga ide kreatif mudah diwujudkan. *Asuh* yaitu mengasuh, membantu peserta didik menunjukkan arah dan jalan yang tepat sesuai dengan potensi yang dimiliki peserta didik.

<sup>4</sup> *Ing ngarsa sung tuladha* (di muka memberi contoh), artinya seorang guru harus bisa memberikan contoh, baik materi, sikap, maupun perilaku. *Ing madya mangun karsa* (di tengah membangun cita-cita), artinya dalam kegiatan pembelajaran guru menjadi teman diskusi dan motivator peserta didik dalam hubungan kesetaraan dan keberadaban. *Tut wuru handayani* (memonitor dan memberi dukungan), artinya guru memantau belajar peserta didik serta memberikan dukungan agar prestasi peserta didik makin berkembang dan bermanfaat.

<sup>5</sup> *Tetep, antep, mantep* artinya bahwa pendidikan itu harus membentuk ketetapan pikiran dan batin, teguh pendirian, teguh pikiran, sehingga tidak mudah terbelokkan oleh godaan. Kedua, *ngandel, kandel* dan *bandel*. *Ngandel* adalah percaya, kepada kekuasaan Tuhan dan percaya kepada diri sendiri. *Kandel* adalah memiliki pribadi yang berani, berwibawa dan ksatria.. *Bandel* artinya "tahan uji", pantang menyerah, terus berusaha sampai berhasil, tidak mudah putus asa. *Neng, ning, nung dan nang*. *Neng* dari kata *meneng*, artinya tenteram lahir batin, tidak nervous. *Ning* dari kata *wening*, artinya pikiran peserta didik yang bening/jernih, mudah menerima ilmu dan mudah membedakan mana benar dan salah, yang baik dan buruk, yang tepat dan tidak. *Nung* dari kata *hanung* artinya kuat sentosa, kokoh lahir dan batin untuk mencapai cita-cita. *Nang* artinya menang dan dapat wewenang, berhak dan kuasa atas usaha yang dilakukan.

untuk menata bahan ajar interaktif dari sumber belajar, membuat media pembelajaran yang menarik, dan memilih metode pembelajaran yang efektif sesuai dengan kebutuhan dan kekinian. Yang terpenting dari transformasi merdeka belajar Ki Hadjar Dewantara adalah menguatkan jati diri peserta didik sebagai individu yang merdeka dan sebagai warga negara yang sadar menjaga dan merawat eksistensi ke-Indonesiaannya dengan budi pekerti yang baik, kepintaran yang membumi, dan sehat jiwa raga.

### **Heutagogi**

Heutagogi menurut Hase dan Kenyon (2007; Danim, 2010) menempatkan peserta didik benar-benar bertanggung jawab atas apa yang dipelajari dan kapan mereka harus belajar. Konsep heutagogi menawarkan prinsip belajar yang menekankan pengembangan kompetensi peserta didik dan pengembangan kemampuan pembelajar untuk menemukan cara belajar yang efektif bagi dirinya. Untuk itu, bahan ajar interaktif didesain untuk memenuhi seluruh komponen pembelajaran yang menempatkan peserta didik benar-benar bertanggung jawab atas apa yang dipelajari, kapan mereka menyelesaikan belajarnya, dan dengan cara apa mereka belajar. Dalam konsep ini, peserta didik tidak hanya belajar materi tetapi juga belajar bagaimana cara belajar yang efektif bagi dirinya.

Sehubungan dengan itu, menurut Kurniasih dan Sani (2014:67) bahan ajar interaktif harus memenuhi prinsip-prinsip (1) urutan tampilan harus mudah terlihat, judul dibuat singkat, terdapat daftar isi, kerangka berpikirnya jelas, memenuhi prinsip bahan ajar, memuat refleksi dan penugasan; (2) menggunakan bahasa yang mudah, kosa kata yang sederhana, dan kalimat yang efektif; (3) instruksi yang mendorong peserta didik untuk berpikir; (4) memenuhi etika dan estetika dengan tidak menyalahi aturan penulisan, dan enak untuk dilihat dan dibaca; (5) materi harus instruksional, yang menyangkut pemilihan teks, bahan kajian serta lembar kerja; (6) sesuai dengan sasaran pembaca.

Sementara itu, (Siddiq, 2008) menjelaskan prinsip pengembangan bahan ajar interaktif *pertama* adalah dapat membelajarkan peserta didik secara mandiri (*self instructional*). *Kedua*, bahan pembelajaran bersifat lengkap disertai dengan sumber belajar utama dan penjunjang. *Ketiga*, bahan pembelajaran bersifat fleksibel, dapat digunakan baik untuk belajar klasikal, kelompok, maupun mandiri. *Keempat*, desain bahan pembelajaran dibuat dalam format yang sederhana dengan bahasa yang komunikatif. *Kelima*, tampilan bahan pembelajaran harus menarik, artinya menampilkan isu dan pengetahuan kekinian.

Sehubungan dengan itu, bahan ajar interaktif harus didesain untuk memberikan pengalaman belajar yang mampu membangkitkan kesadaran peserta didik untuk belajar dan menemukan cara belajar yang efektif bagi dirinya. Desain itu harus mencakup petunjuk belajar yang memudahkan peserta didik dapat belajar secara mandiri, deskripsi singkat materi pembelajaran yang jelas disertai *link-link* sumber belajar utama dan pendukung, *clue* pembelajaran bersifat fleksibel dan prosedural operasional agar dapat menstimula peserta didik melakukan belajar secara mandiri, baik secara individu maupun kelompok. Tampilan bahan ajar interaktif dibuat dengan media bervariasi yang kekinian sehingga menarik dan menstimula untuk menemukan cara yang paling efektif bagi peserta didik.

### **Metode**

Penelitian ini menggunakan rancangan *penelitian pengembangan* (Borg & Gall). Target utama penelitian tahap ini adalah tersusunnya desain bahan ajar interaktif dongeng kreatif untuk pendidikan karakter berbasis aplikasi.

Korpus data penelitian ini adalah seluruh dongeng lokal yang sudah dikenal oleh sebagian masyarakat di Indonesia dan kisah atau biografi tokoh-tokoh Indonesia yang inspiratif dan berjiwa nasionalis. Pemilihan data dilakukan dengan cara menunjukkan keterwakilan dongeng yang ada di Indonesia. Instrumen kunci penelitian ini adalah peneliti dengan sejumlah instrumen pendukung, berupa lembar pengamatan dan catatan lapangan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu studi dokumentasi dan desain pengembangan. Studi dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang dongeng, cerita inspiratif, dan pendidikan karakter. *Pengembangan* digunakan untuk menyusun desain pengembangan bahan ajar interaktif dongeng kreatif untuk pendidikan karakter berbasis aplikasi. Teknik analisis data digunakan analisis konten.

### **Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Pembelajaran Apresiasi Dongeng Kreatif Untuk Pendidikan Karakter Berbasis Aplikasi**

Di era digital, bahan ajar interaktif berbasis aplikasi memberikan peluang merdeka belajar bagi peserta didik. Mengapa demikian? Dengan bahan ajar interaktif berbasis aplikasi, peserta didik dapat berinteraksi mudah dengan bahan ajar yang sudah didesain secara lengkap dan sistematis oleh guru, sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri maupun kelompok dengan atau tanpa kehadiran guru.

Mengapa dongeng efektif untuk pendidikan karakter? McClelland, seorang pakar psikologi sosial, mengungkapkan hasil penelitiannya bahwa bangsa Inggris dan Spanyol pada abad ke-16 merupakan dua negara raksasa yang kaya raya. Perang antara kerajaan Spanyol dan Inggris yang berakhir di Pantai Gravelines, Prancis, Agustus 1588, dimenangkan oleh Inggris. Sejak itu, Inggris terus berkembang menjadi makin besar, sedangkan Spanyol menurun menjadi negara yang lemah. Dalam bukunya, *The Achieving Society* (1961), McClelland menemukan dongeng anak-anak yang terdapat di dua negeri itu berbeda. Dongeng anak-anak di Inggris pada awal abad ke-16 itu mengandung semacam “virus” yang menyebabkan pendengar atau pembacanya terjangkiti penyakit “butuh berprestasi” *the need for achievement*, yang disimbolkan dengan “*n-Nch*”. Adapun dongeng anak di Spanyol justru berisi fantasi yang meninabobokkan anak ke dalam hayalan, tidak ada “virus” “*n-Nch*”. McClelland menyimpulkan bahwa Inggris menang karena memiliki *need for achievement* (kebutuhan meraih prestasi) yang tinggi, sementara Spanyol tidak. Tanpa disadari ternyata corak dongeng anak suatu bangsa telah membentuk karakter bangsa itu. Salah satu penentu *need for achievement* (*n-ach*) adalah corak sastra rakyat (dongeng).

Hasil temuan McClelland, menginspirasi peneliti bahwa dongeng lokal yang terdapat di seluruh Indonesia diasumsikan akrab dengan bangsa Indonesia dan sarat dengan nilai/nasihat. Akan tetapi tidak semua dongeng dapat disampaikan dengan hikmah yang benar, misalnya cerita Kancil. Banyak penelitti yang menyimpulkan bahwa tokoh Kancil memiliki karakter pemberani, banyak strategi, cerdas, namun licik dan penipu. Karakter tersebut yang diasumsikan merusak mentalitas para pejabat yang suka korupsi dan mengelabui rakyat (Sudrajat, 2011). Itulah sebabnya dongeng lokal harus disandingkan dengan kisah inspiratif menjadi dongeng kreatif.

Dongeng kreatif yang dimaksud dalam artikel ini adalah cerita baru berbahan dasar dongeng lokal dan kisah inspiratif menghasilkan dongeng baru, yang segar, kekinian, penuh humor, pertualangan, kepahlawanan, dan keteladanan sesuai dengan usia anak. Dongeng kreatif dibuat tanpa menghilangkan dongeng lokal dan kisah inspiratif di dalamnya. Dengan membaca dongeng kreatif yang sarat perilaku positif pada tokoh utama diharapkan tumbuh *need for achievement (n-ach)* dan *nationalism need* dalam diri peserta didik (Salamah dkk, 2015). Dengan model yang dibagikan dalam artikel ini, guru bisa mengembangkan dongeng kreatif berbahan dasar dongeng lokal dan kisah inspiratif dari daerah masing-masing.

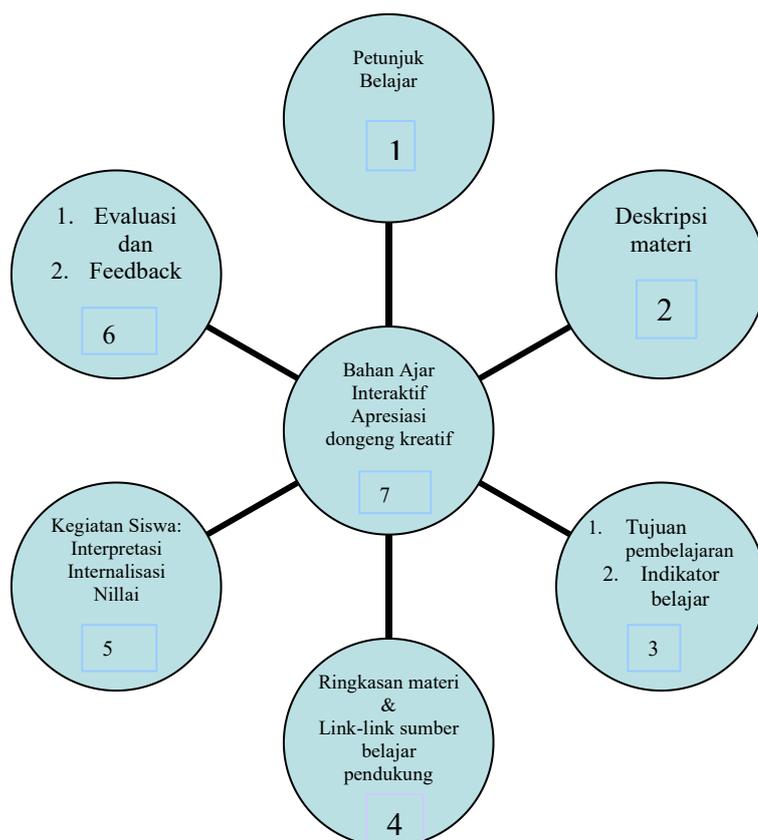
Lantas, bagaimana mendesain bahan ajar interaktif apresiasi dongeng kreatif berbasis aplikatif. Apa pun jenis aplikasi yang akan digunakan atau dibuat sendiri oleh guru, bahan ajar interaktif yang akan ditampilkan dalam aplikasi harus bersifat interaktif. Oleh karena itu desainnya harus mencakup seluruh komponen pembelajaran; sekurang-kurangnya mencakup tujuh komponen, yaitu:

1. Judul diturunkan dari KD
2. Petunjuk belajar
3. Deskripsi umum materi
4. Tujuan pembelajaran dan indikatornya
5. Rangkuman materi (disertai dengan *link-link* sumber belajar pendukung yang mudah ditemukan oleh peserta didik)
6. Latihan/Tugas (disertai langkah operasional)
7. Penilaian (disertai bobot per item soal) dan *feedback*

Dalam membuat bahan ajar interaktif apresiasi dongeng kreatif, penekanan pembelajarannya pada bagaimana peserta didik dapat menggali tata nilai kearifan lokal, spirit cinta tanah air (nasionalisme), dan kebutuhan berprestasi, serta cara internalisasi tata nilai tersebut dalam diri peserta didik, sehingga terbangun sikap yang memancarkan kearifan lokal, semangat mencintai bangsa, dan semangat untuk berprestasi.

Hal itu senada dengan UU No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3, yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Mengacu pada tujuan pendidikan nasional, deskripsi materi apresiasi dongeng kreatif harus disampaikan secara jelas, ringkas agar mudah dipahami, dan mencakup gagasan yang luas supaya dapat memantik imajinasi peserta didik untuk belajar tata nilai kearifan lokal, semangat mencintai bangsa, dan semangat untuk berprestasi dari dalam dongeng kreatif. Model bahan ajar interaktif pembelajaran apresiasi dongeng kreatif dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1: Model Bahan Ajar Interaktif Pembelajaran Apresiasi dongeng kreatif

Berdasarkan gambar 1, di atas, secara ringkas dijelaskan sebagai berikut:

1. Petunjuk belajar didesain untuk memberikan tutorial kepada peserta didik sebelum, selama, dan setelah pembelajaran dengan bahasa yang mudah dan terarah (operasional).
2. Deskripsi singkat adalah deskripsi materi pembelajaran apresiasi dongeng kreatif yang disampaikan secara singkat dan padat dalam satu paragraf untuk memberikan gambaran umum penekanan materi yang akan dipelajari yaitu tata nilai.
3. Tujuan pembelajaran dirumuskan disertai indikator-indikator pencapaian hasil belajar yang terukur agar keberhasilan belajar dapat diketahui secara transparan.
4. Ringkasan materi disajikan secara lengkap, ringkas disertai dengan link-link sumber belajar pendukung yang memudahkan peserta didik untuk mencari pengetahuan lebih luas dan mendalam. *Link-link* sumber belajar yang pendukung bahan ajar interaktif apresiasi dongeng kreatif dapat berupa sumber asli cerita daerah/dongeng lokal, biografi tokoh lokal, nasional yang menginspirasi kebutuhan untuk berprestasi serta memiliki wawasan kebangsaan yang kuat, baik dalam bentuk buku/teks, tarian, animasi, video maupun film. Sumber pendukung dimaksudkan untuk mempertajam dan memperluas pemahaman peserta didik terhadap nilai kearifan lokal, spirit kebangsaan, dan spirit kebutuhan untuk berprestasi.
5. Kegiatan Siswa berupa kegiatan-kegiatan yang menyenangkan bagi peserta didik dalam mengeksplorasi, menginterpretasi, dan menginternalisasi nilai kearifan lokal, semangat mencintai bangsa, dan semangat untuk berprestasi dalam sikap dan perilakunya. Oleh karena itu, tugas didesain berupa kegiatan yang memantik peserta

didik berkegiatan di luar tatap muka, misalnya dalam verifikasi tata nilai kepada orang tua, tokoh, masyarakat, guru, membaca biografi tokoh, pendapat pakar dalam video atau pun teks. Latihan dan tugas harus didesain dalam bentuk prosedur operasional yang dapat dilakukan oleh peserta didik dengan mudah, cepat, menyenangkan, baik dilakukan secara individu maupun kelompok.

6. Evaluasi, berupa penajaman pemahaman tata nilai dalam karya sastra. Latihan soal diupayakan bervariasi, dari pilihan ganda, jawaban singkat, dan latihan menguraikan hubungan kejadian dan pelanggaran tata nilai, baik mencakup aspek kognitif, psikomotorik, dan sikap. Penilaian soal secara mandiri juga dapat didesain dengan model game/permainan untuk mengetahui apakah jawaban peserta didik sudah tepat atau tidak. *Feedback*/umpan balik diberikan secara timbal balik, dari peserta didik kepada guru, dan dari guru kepada peserta didik. Dari peserta didik kepada guru dapat berupa saran perbaikan komponen pembelajaran, misalnya petunjuk penggunaan bahan ajar interaktif, petunjuk kegiatan belajar, latihan soal yang dianggap oleh siswa terlalu sulit atau kurang jelas, guru dapat menyederhanakan bahasa dan petunjuknya. *Feedback* dari guru kepada peserta didik dapat berupa penghargaan, saran dan komentar perbaikan terhadap hasil belajar peserta didik.
7. Dongeng kreatif merupakan cerita baru yang segar, humor, petualang, didaktif dengan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan dan kejiwaan anak yang di dalamnya terdapat dongeng lokal dan kisah tokoh inspiratif yang diceritakan secara padu untuk mengerucutkan tata nilai kearifan lokal, kebutuhan untuk berprestasi, dan memberikan wawasan cinta tanah air.

Setelah semua komponen di atas dibuat dalam bentuk modul bahan ajar interaktif, langkah selanjutnya adalah memasukkan komponen-komponen di atas ke dalam fitur-fitur aplikasi pembelajaran. Dalam hal ini guru dapat memilih aplikasi yang paling mudah, murah (gratis), dan praktis untuk menyampaikan bahan ajar interaktif pembelajaran apresiasi dongeng kreatif. Guru juga dapat mendesain aplikasi sendiri sesuai dengan komponen di atas. Dengan aplikasi tersebut, fungsi guru dalam kegiatan pembelajaran dapat menjadi fasilitator, mediator, dan supervisor belajar bagi peserta didik. Untuk mengantisipasi daerah yang minus internet, bahan ajar interaktif berbasis aplikasi dapat dibuat dalam bentuk CD (*compact Disc*), bisa juga dalam bentuk modul interaktif cetak. Dengan demikian, dalam merdeka belajar pembelajaran apresiasi dongeng kreatif, guru dan peserta didik sama-sama memiliki kesempatan belajar menggali, menginterpretasi, dan menginternalisasi nilai-nilai kearifan lokal, nilai nasionalisme, dan kebutuhan untuk berprestasi materi pembelajaran, serta berlatih tanpa batas ruang dan waktu dengan menyenangkan. Setiap peserta didik akan mengetahui tujuan belajar dan memiliki kesempatan untuk mencari strategi belajar yang paling efektif untuk dirinya.

### **Bahan Ajar Interaktif Pembelajaran Menulis Dongeng Kreatif Untuk Pendidikan Karakter Berbasis Aplikasi**

Indonesia memerlukan sumberdaya manusia dalam jumlah dan mutu yang memadai sebagai pendukung utama dalam pembangunan. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, pendidikan memiliki peran yang sangat penting. Hal ini sesuai dengan UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3, yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar

menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Mencermati fungsi pendidikan nasional di atas, arah pendidikan yang paling utama adalah membentuk karakter nasional, yaitu bermartabat dan cinta tanah air. Sepuluh tahun terakhir, pendidikan karakter menjadi isu utama pendidikan. Pendidikan karakter diharapkan menjadi proses pembentukan akhlak/moralitas anak bangsa, dan menjadi pondasi utama dalam mensukseskan Indonesia Emas 2045. Di lingkungan Kemendikbud, pendidikan karakter menjadi fokus pendidikan di seluruh jenjang pendidikan yang dibinannya. Hal itu berkaitan dengan pembentukan karakter peserta didik yang tangguh, berprinsip, beretika, beradab, dan berprestasi.

Dongeng kreatif adalah dongeng kekinian yang berbahan dasar cerita rakyat/dongeng lokal dan kisah tokoh inspiratif yang yang diramu menjadi cerita baru dan tokoh baru yang kekinian dengan bumbu humor, petualangan, ditektif, kepahlawanan, keteladanan, dan sikap kritis anak tanpa menghilangkan keaslian cerita rakyat dan kisah tokoh inspiratif di dalamnya. Tujuan menulis dongeng kreatif adalah untuk mengenal dan menginternalisasi nilai kearifan lokal, kebutuhan berprestasi, dan cinta tanah air (Salamah dkk, 2015).

Dongeng lokal/cerita rakyat ialah cerita fiktif/hayal yang tersirat nasihat dan diceritakan secara lisan untuk menghibur dan mendidik. Dalam dongeng disajikan hal-hal yang ajaib, aneh, dan tidak masuk akal. Adapun kisah inspiratif adalah kisah nyata tokoh yang memiliki segudang prestasi yang mengharumkan nama bangsa Indonesia (Huck dkk, 1987; Marahimin, 2003; Dananjaya, 2007). Dahulu dongeng diciptakan untuk anak kecil, isinya penuh dengan nasihat. Dongeng muncul pertama kali pada zaman sastra Purba di Indonesia, maka dongeng lokal tergolong sastra oral atau sastra lisan (Dananjaya, 2007:86; Triyanto, 2007:46; Nurgyantoro, 2005:198, Kamis, 1997:144).

Woolfson (dalam Wijayanti, 2008) menyatakan hasil riset menunjukkan bahwa dongeng merupakan aktivitas lokal yang jitu bagi proses belajar dan melatih aspek emosional dalam kehidupan anak-anak, sebab ketika seseorang masih kanak-kanak, keadaan psikologisnya masih mudah dibentuk dan dipengaruhi. Oleh sebab itu, ketika anak dipengaruhi oleh hal yang positif maka emosi anak akan cenderung positif juga.

Lebih lanjut, Danandjaja (2007: 86), mengklasifikasi jenis dongeng ke dalam empat golongan besar yakni. (1) dongeng binatang (*animal tales*), (2) dongeng biasa (*ordinary folktales*), (3) lelucon dan anekdot (*jokes and anecdotes*), (4) dongeng berumus formula tales). Di Indonesia banyak terdapat dongeng, seperti *Timun Emas, kancil dan Buaya, Kancil dan Harimau, Kancil Mencuri Timun, Kancil dan Monyet, Kancil dan Gajah, Kisah Lutung Kasarung, Batu Menangis, Malin Kondang*, dan masih banyak dongeng-dongeng lokal/cerita rakyat dari berbagai daerah di Indonesia.

Mengapa dongeng lokal dijadikan sebagai bahan utama penulisan dongeng kreatif? Sebagai salah satu bentuk folklor, dongeng lokal dapat dijadikan bahan untuk menganalisis tata laksana kolektif pendukungnya, yang diklasifikasikan menjadi empat: (1) sebagai sistem proyeksi, (2) sebagai alat pengesahan kebudayaan, (3) sebagai alat pedagogik, dan (4) sebagai alat pemaksa berlakunya norma masyarakat dan pengendalian masyarakat (Bascom dalam Danandjaja, 2007). Sebagai bagian dari kebudayaan, dongeng lokal/cerita rakyat banyak berisi bahasa rakyat; ungkapan tradisional (peribahasa, pepatah dan lain-lain); mitos, legenda, lelucon, anekdot, nyanyian rakyat; teater rakyat; permainan rakyat; kepercayaan/keyakinan rakyat;

arsitektur rakyat; seni rupa dan seni lukis rakyat; musik rakyat, gerak isyarat (*gesture*); dan sebagainya yang menjadi kekayaan budaya bangsa (Danandjaja, 2005).

Mengapa kisah tokoh inspiratif juga dijadikan sebagai bahan utama, karena kisah inspiratif memberikan spirit untuk berprestasi dan spirit mencintai tanah air. Kisah tokoh inspiratif yang dipilih adalah tokoh-tokoh inspiratif yang memiliki banyak prestasi dan setia mengawal keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), Pancasila dan UUD '45. Indonesia memiliki banyak tokoh inspiratif yang produktif dan membawa nama besar bangsa Indonesia di kancah nasional dan internasional. Tokoh-tokoh inspiratif yang dimaksud, di antaranya, Ir. Soekarno tokoh pergerakan nasional, teknokrat, budayawan, politisi handal, proklamator Presiden pertama RI, hingga menjadi tokoh dunia; KH Agus Salim seorang ulama yang juga tokoh pergerakan nasional, menguasai lebih dari 10 bahasa, menjadi duta besar di beberapa negara dan wakil Indonesia di PBB; KH Wahid Hasyim, anak pendiri Nahdatul Ulama, seorang ulama dan pejuang, pernah menjadi Menteri Agama; Ki Hadjar Dewantoro penggagas pendidikan Indonesia dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan pertama, B.J. Habibie yang memiliki 46 hak paten di bidang pesawat dan kereta api, memiliki banyak perusahaan, menjadi Wakil Presiden dan Presiden RI; Joko Widodo pengusaha mebel sukses yang berhasil merintis karir di bidang politik dan pemerintahan dari Walikota, Gubernur, hingga terpilih menjadi presiden; Ridwan Kamil seorang arsitek dan pengusaha yang sukses dan berhasil menjadi gubernur, Susi Puji Astuti, *owner* dan *presedir* PT ASI Pudjiastuti Marine Product, eksportir hasil-hasil perikanan dan pemilik perusahaan transportasi pesawat Susi Air yang berhasil menjadi menteri Indonesia Hebat; Choirul Tanjung, pengusaha yang sangat sukses, memiliki banyak bank dan perusahaan, serta industri strategis yang memberdayakan bangsa Indonesia sebagai tenaga ahli dan karyawannya. Di samping itu terdapat tokoh inspiratif milenial, di antaranya Nadiem Makarem CEO *Go-Jek* yang menjadi Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Farid N. Aslam CEO *Aruna Indonesia*; Ridwan Alimudin pendiri *Armada Pustaka Mandar*; Hasan Aoni Aziz pendiri *Omah Dongeng Marwah*, Andhika Mahardika pendiri *Agradaya*; Maria Loretha pemberdaya *Sorgum*; Isnin Sholihin CEO *Langit Negeri Indonesia*; Nissa Wargadipura, Pendiri Pesantren Ekologi Ath Thaariq dan Heru Mataya, dan lain lain.

Dongeng lokal dan kisah tokoh inspiratif diramu dengan bumbu humor, pertualangan, kecerdikan, ketekunan, kerajinan, kecerdasan, kesantunan, kejujuran, keteladanan, kepahlawanan, dan kegigihan untuk memenuhi kebutuhan kearifan lokal, spirit mencintai tanah air, dan kebutuhan berprestasi (Salamah dkk, 2015). Mengingat sasaran dongeng kreatif adalah anak usia sekolah, maka cara pengisahan dongeng kreatif haruslah menggunakan bahasa yang sederhana, sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa anak, yakni lugas, imajinatif dan humor. Demikian pula alur cerita haruslah mudah dipahami dan dibayangkan oleh anak. Karakter tokoh mengacu pada karakter hitam putih yang familiar dengan anak sehingga mudah dikenali, dipahami, dan mudah dibandingkan oleh anak.

Secara umum tahapan menulis yang lebih rinci meliputi pramenulis, penulisan draf, penyuntingan, revisi/penyempurnaan, dan publikasi. Dalam bentuk sederhana, proses kreatif dapat dikelompokkan menjadi tiga kegiatan: (1) kegiatan sebelum menulis, (2) kegiatan pada saat menulis, dan (3) kegiatan setelah menulis (Eneste, 1982; Huck, 1985; Marahim 2003; Salamah dkk, 2015).

Kegiatan yang dilakukan tahap pramenulis adalah mengidentifikasi karakter tokoh dongeng dan kisah inspiratif, menentukan alur, dan membuat drat atau kerangka cerita.

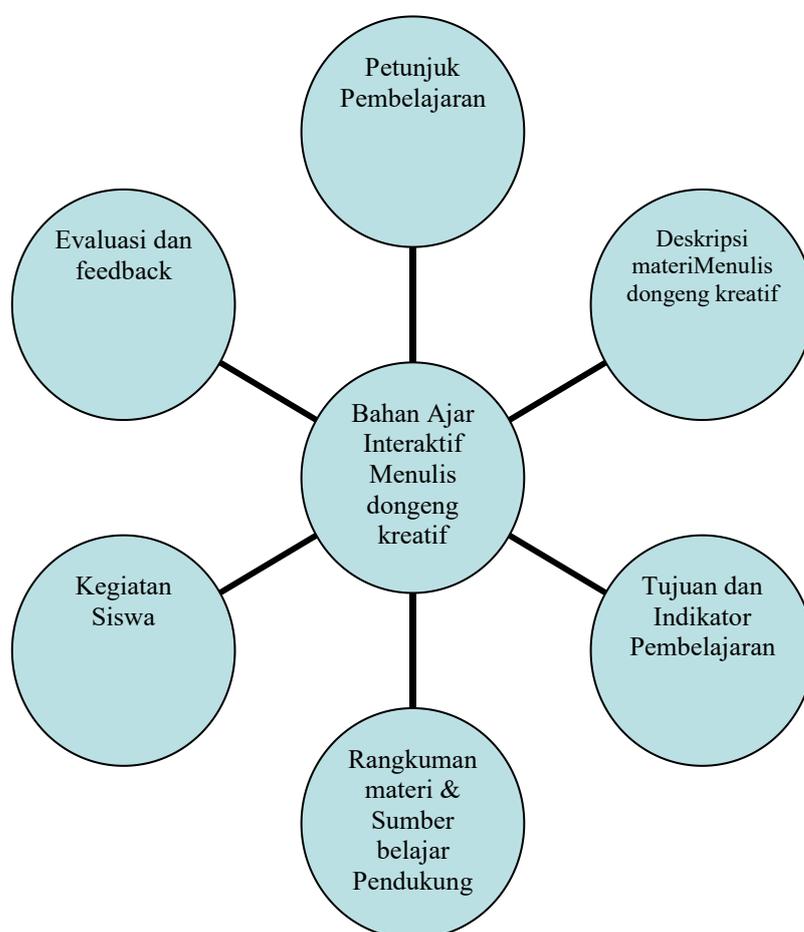
Tahap penulisan dimulai dengan mengembangkan draf/kerangka dan alur cerita menjadi cerita yang utuh. Tahap pasca penulisan, dilakukan penyuntingan terhadap kesalahan tulisan/ketik, pilihan kata yang kurang tepat, penajaman konflik, dan pengukuhan penyelesaian masalah. Setelah dilakukan penyuntingan kemudian cerita direvisi/disempurnakan, Langkah selanjutnya adalah publikasi. Publikasi dapat dilakukan dalam lingkup sekolah, misalnya majalah sekolah, namun publikasi yang paling membanggakan peserta didik adalah diunggah dalam media sosial, misalnya kanal YouTube. Prototipe pengembangan bahan ajar interaktif menulis dongeng kreatif digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1: Tahapan Penulisan dongeng Kreatif adaptasi dari Salamah (2005)

Bab	Garis Besar Cerita	Nilai Pendidikan Karakter yang Dibangun
Bab 1 Inspirasi Kancil dan Pak Habibie	Tokoh cerita baru memiliki kebiasaan membaca dongeng setelah belajar, sebelum tidur. Pada tahap ini, Tokoh membaca dongeng si Kancil seri Kancil dan Harimau. Ibu Tokoh memiliki kebiasaan menemani Tokoh sebelum tidur sambil meminta Tokoh untuk menceritakan kembali cerita yang baru dibacanya secara singkat. Setelah itu, Si Ibu menilai perilaku kancil yang baik dan yang kurang baik. Kemudian si Ibu membandingkan dengan perilaku tokoh inspiratif (Pak Habibie). Konflik yang dibangun adalah karakter kancil yang cerdik tetapi hanya untuk menyelamatkan dirinya namun membahayakan lainnya. Sementara karakter Pak Habibi, cerdas, cerdik, dan baik bermanfaat bagi dirinya dan orang lain. Pak Habibie juga sangat mencintai rumahnya yang bernama Indonesia. Beliau membawa harum bangsa Indonesia dengan segudang prestasi di bidang pesawat dan perkeretaapian. Karyanya sekarang digunakan di seluruh dunia. Karakter kecerdikan kancil versus kebaikan Pak Habibi menginspirasi mimpi, perilaku, dan sikap Tokoh.	Literasi kritis, membiasakan anak suka membaca, mendiskusikan, membandingkan, menilai. Kebutuhan untuk berprestasi dan cinta tanah air
Bab 2 Orang Lapar dan Penjambret	Kehidupan Tokoh di rumah dan lingkungannya, yakni rajin membantu orang tua, rajin belajar, rajin mengaji, suka menolong, cerdik, rendah hati, tidak jaim, dan bertindak benar. Konflik yang dibangun adalah ketika dalam perjalanan sekolah bertemu dengan seorang tua yang sangat kelaparan, Tokoh memberikan bekal sekolahnya kepada orang tua itu. Di saat yang berbeda dalam perjalanan terjadi peristiwa penjambretan, Dia membantu layaknya tokoh super hero. Ketika di rumah, dia membantu orang tuanya menggembala kambing. Setiap sore, tokoh belajar mengaji bersama dengan teman-temannya.	Pembentukan karakter kearifan lokal dan kebutuhan untuk berprestasi: rajin belajar, beribadah, berbakti kepada orang tua, rendah hati, baik hati, peka terhadap lingkungan, cerdik, dan pemberani
Bab 3 Pencurian Dinamo di Sekolah	Kehidupan Tokoh di sekolah, dikenal santun, jujur, pintar, selalu waspada, namun tidak sombong. Tingkah lakunya selalu menginspirasi teman-temannya. Intrik yang dibangun adalah keresahan adanya pencurian dinamo sepeda di sekolah. Konflik yang dibangun adalah kecurigaan Tokoh dan perjuangan memperoleh	Pembentukan karakter kearifan lokal: Santun, jujur, waspada, tidak sombong

	bukti untuk menangkap pencuri sekaligus menghindari fitnah.	
Bab 4 Bertemu dan Berteman	Pertualangan dan perjuangan Tokoh menemukan pencuri dinamo sepeda di sekolah berhasil. Tokoh mengungkap pencurian dinamo di sekolahnya secara baik dengan menunjukkan bukti tanpa mempermalukan teman yang menjadi pencuri. Pada akhirnya tokoh bersahabat dengan pencuri. Pencuri menjadi baik. Terinspirasi oleh kecerdikan Kancil dan kebaikan Pak Habibie.	Pembentukan karakter kearifan lokal untuk berbuat baik, jujur, menginspirasi, dan kebutuhan berprestasi

Berdasarkan salah satu prototipe dongeng kreatif di atas, bahan ajar menulis dongeng kreatif untuk pendidikan karakter berbasis aplikasi digambarkan dalam gambar 2 berikut ini:



Gambar 2: Model Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Menulis Dongeng Kreatif

Berdasarkan gambar 2 di atas, secara ringkas dijelaskan sebagai berikut:

1. Petunjuk belajar didesain untuk memberikan tutorial kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran menulis dongeng kreatif dengan mudah dan terarah.

2. Deskripsi singkat adalah deskripsi materi pembelajaran yang disampaikan secara singkat dan padat dalam satu paragraf untuk memberikan gambaran umum materi menulis dongeng kreatif yang akan dipelajari peserta didik.
3. Tujuan pembelajaran menulis dongeng kreatif dirumuskan disertai indikator-indikator pencapaian belajar yang terukur agar peserta didik dapat mengetahui tingkat keberhasilan dalam belajarnya secara transparan.
4. Ringkasan materi menulis dongeng kreatif disajikan secara lengkap dalam bentuk ringkas disertai dengan link-link sumber belajar pendukung yang memudahkan peserta didik untuk mencari pengetahuan lebih luas dan mendalam. *Link-link* sumber belajar pendukung bahan ajar interaktif apresiasi dongeng kreatif dapat berupa sumber asli cerita daerah/dongeng lokal, biografi tokoh inspiratif yang menginspirasi kebutuhan untuk berprestasi serta memiliki wawasan cinta tanah air yang kuat, cerita lucu, cerita petualangan, cerita detektif anak, cerita kepahlawanan, baik dalam bentuk teks, tari, animasi, video, maupun film. Sumber pendukung dimaksudkan untuk mempertajam dan memperluas pemahaman peserta didik terhadap kearifan lokal, spirit kebangsaan, dan spirit kebutuhan untuk maju.
5. Kegiatan Siswa berupa kegiatan-kegiatan yang menyenangkan bagi peserta didik dalam menggali, menginterpretasi, dan menuliskan kembali menjadi cerita baru yang segar, humor, kaya inspirasi kepahlawanan dan kebutuhan untuk berprestasi. Oleh karena itu, tugas didesain berupa kegiatan yang memotivasi peserta didik berkegiatan di luar tatap muka, misalnya mencontoh cerita kartun dongeng, membaca biografi tokoh, mencontoh film kisah tokoh inspiratif, dan lainnya. Latihan dan tugas didesain dalam bentuk prosedur operasional cara menulis dongeng kreatif yang dapat dilakukan oleh peserta didik dengan mudah, cepat, menyenangkan, baik dilakukan secara individu maupun kelompok.
6. Evaluasi, berupa penajaman pemahaman karakter tokoh cerita, alur cerita, inspirasi kebutuhan untuk berprestasi dan spirit cinta tanah air dalam cerita yang dihasilkan peserta didik. Latihan soal diupayakan bervariasi, dari pilihan ganda, jawaban singkat, dan latihan menguraikan hubungan kejadian dan pelanggaran tata nilai, baik mencakup aspek kognitif, psikomotorik, dan sikap. Penilaian soal secara mandiri juga dapat didesain dengan model game/permainan untuk mengetahui apakah jawaban peserta didik sudah tepat atau tidak.
7. *Feedback*/umpan balik diberikan secara timbal balik, dari peserta didik kepada guru, dan dari guru kepada peserta didik. Dari peserta didik kepada guru dapat berupa saran perbaikan komponen pembelajaran, misalnya petunjuk penggunaan bahan ajar interaktif, petunjuk kegiatan belajar, latihan soal yang dianggap oleh siswa terlalu sulit atau kurang jelas, guru dapat menyederhanakan bahasa dan petunjuknya. *Feedback* dari guru kepada peserta didik dapat berupa penghargaan, saran dan komentar perbaikan terhadap hasil belajar peserta didik.

Setelah semua komponen dibuat dalam bentuk modul bahan ajar interaktif menulis dongeng kreatif, selanjutnya memasukkan komponen-komponen di atas ke dalam fitur-fitur aplikasi pembelajaran yang telah tersedia atau aplikasi yang didesain sendiri oleh guru, baik menggunakan internet, CD, maupun cetak. Dengan aplikasi tersebut, fungsi bahan ajar interaktif sebagai partner belajar peserta didik. Dengan demikian, dalam merdeka belajar, guru dan peserta didik sama-sama memiliki kesempatan belajar, menggali, menginterpretasi, dan menuliskan dongeng kreatif yang segar dan kaya

inspirasi. Setiap peserta didik akan mengetahui tujuan belajar dan memiliki kesempatan untuk mencari strategi belajar menulis dongeng kreatif yang efektif untuk dirinya.

### Simpulan

Bahan ajar interaktif pembelajaran dongeng kreatif berbasis aplikasi dibuat berdasarkan azas merdeka belajar dan heutagogi dapat digunakan sebagai parner belajar peserta didik secara interaktif.

- 1). Pengembangan bahan ajar interaktif apresiasi dongeng kreatif disusun berdasarkan kelengkapan komponen modul bahan ajar interaktif, yang menekankan pada penggalian, interpretasi, dan internalisasi nilai kearifan lokal, spirit mencintai tanah air, dan kebutuhan berprestasi dalam dongeng kreatif. Agar terjadi interaksi timbal balik antara peserta didik dan bahan ajar, maka *link link* sumber belajar pendukung berupa dongeng, kisah inspiratif asli, bahan diskusi, dan item penilaian dibuat untuk mempertajam pemahaman peserta didik terhadap nilai dan spirit dalam dongeng kreatif. Langkah selanjutnya adalah memasukkan komponen-komponen yang sudah dibuat ke dalam fitur-fitur aplikasi pembelajaran yang sudah tersedia atau yang didesain sendiri oleh guru. Dengan demikian, fungsi bahan ajar interaktif dalam kegiatan pembelajaran dapat sebagai pembimbing, pendamping, teman diskusi, dan penilai bagi peserta didik.
- 2) Pengembangan bahan ajar interaktif menulis dongeng kreatif dibuat dengan menjabarkan komponen modul bahan ajar interaktif, sebagaimana dalam pembelajaran apresiasi. Perbedaannya, sumber bahan pendukung lebih banyak pada cerita-cerita yang menginspirasi isi cerita (pertualangam, kecerdikan, humor, kepahlawanan, danketeladanan), cara bercerita, dan pilihan cerita yang sesuai dengan peserta didik.

Dengan demikian, dalam merdeka belajar guru dan peserta didik sama-sama memiliki kesempatan belajar, menggali, menginterpretasi, menginternalisasi nilai kearifan lokal, spirit cinta tanah air, dan kebutuhan berprestasi dalam dongeng kreatif yang dituliskannya. Setiap peserta didik akan mengetahui tujuan belajar dan memiliki kesempatan untuk mencari strategi belajar menulis dongeng kreatif yang efektif untuk dirinya. Tugas yang diberikan kepada siswa disesuaikan dengan tingkat usia agar siswa dapat menyelesaikan tugas dengan senang hati.

### Saran

Berdasarkan simpulan di atas disarankan kepada:

- 1) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Dinas Pendidikan dan Kebudayaan di masing-masing daerah disarankan lebih sering memfasilitasi lomba penulisan dongeng kreatif, dengan bahan baku dongeng lokal/cerita rakyat dan dongeng inspiratif.
- 2) Guru disarankan lebih banyak menulis dongeng kreatif dengan bahan baku dongeng lokal atau cerita rakyat dan kisah inspiratif dari daerahnya agar peserta didik lebih mengenal dan bangga memiliki warisan budaya dan tokoh yang menginspirasi dirinya.
- 3) Peserta didik, disarankan memiliki kegemaran untuk mengembangkan dongeng kreatif dalam bentuk komik, karikatur, film pendek, dan vlog.
- 4) Kepala Sekolah disarankan memfasilitasi publikasi karya kreatif siswa sebagai kekayaan intelektual sekolah.

## Daftar Pustaka

- Borg, W R & Gall, M D. 2005. *Educational research: an introduction, Fourth Edition*. New York: Longman. Inc.
- Danandjaja, James. (2007). *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Grafiti
- Danim, Sudarwan. 2010. *Pedagogi, Andragogi, dan Heutagogi*. Bandung: Alfabeta,
- Dewantara, Ki Hadjar, 1954. *Masalah Kebudayaan*. Pertjetakan Taman Siswa, Jogjakarta.
- , 1962. *Karja I (Pendidikan)*. Pertjetakan Taman Siswa, Jogjakarta.
- Eneste, Pamusuk (ed.). 1982. *Proses Kreatif* Jakarta: Gramedia
- Freire, Paulo. 1984. *Pendidikan Sebagai Praktek Pembebasan*, terjemah oleh Alois Nugroho. Jakarta: LP3ES.
- Huck, Charlotte S, Susan Hepler, dan Janet Hickman. 1987. *Children's Literature in The Elementary School*. New York: Holt, Rinehart and Winston
- Junus, Umar. 1985. *Resepsi Sastra: Sebuah Pengantar*. Jakarta: Gramedia
- Kenyon, C., & Hase, S. (2010). Andragogy and heutagogy in postgraduate work. In T. Kerry (Ed.), *Meeting the challenges of change in postgraduate education*. London: Continuum Press
- Marahimin, Ismail. 2003. *Pembekalan pada Bengkel Penulis Cerita Anak dalam Teknik Menulis Cerita Anak* (Ed. Sabrur R. Soenardi). Depok: Pink Books.
- Mc. Clelland, David C. 1961. *The Achieving Society*. New York: D. Van Nostrand Company, Inc.
- Pranarka, A.M.W. 1986. Relevansi Ajaran-ajaran Ki Hadjar Dewantara Dewasa ini dan di Masa yang akan Datang”, dalam *Wawasan Kebangsaan, Ketahanan Nasional dan Wawasan Nusantara*, Lembaga Pengkajian Kebudayaan Sarjana Wiyata Tamansiswa, Yogyakarta
- Radcliffe, David. Ki Hadjar Dewantara and the Taman Siswa Schools; Notes on an Extra-Colonial Theory of Education. *Comparative Education Review*, Vol. 15, No. 2, Colonialism and Education (June,1971), pp. 219-226
- Salamah, Umi dkk. 2015. *Transformasi Dongeng Lokal Berbasis untuk Pendidikan Karakter dan Mendukung Industri Kreatif* . Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi didanai DP2M.
- Sudrajat, Ahmad. 2011. *Pendidikan Karakter Sebagai Pondasi Kesuksesan Peradaban Bangsa*. <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2010/08/20/pendidikan-karakter-di-smp/> Diakses pada 1 September 2011.
- Soeratman, Darsiti. 1984. *Ki Hajar Dewantara*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional. Jakarta: Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Sejarah Nasional.
- Tri H, Yohanes Suryo Bagus. Ki Hadjar Dewantara: Mendidik Manusia Merdeka dalam: Johannes Supriyono (ed.). *Memoria Indonesia Bergerak*. Jakarta: Megawati Institute, 2014, 53--68
- Tsuchiya, Kenji . “The Taman Siswa Movement: Its Early Eight Years and Javanese Background.” *Journal of Southeast Asian Studies*, Vol. 6, No. 2, Essays by Japanese Scholars inthe Center for Southeast Asian Studies at Kyoto University (Sep., 1975), pp. 164-177
- . Democracy and Leadership:The Rise of Taman Siswa Movement in Indonesia. Honolulu: University of Hawaii Press, 1987. Mc.Vey, Ruth T.. “Taman Siswa and

the Indonesian

UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wijayanti, Sari Puspita. 2008. Pengembangan Buku Cerita yang Bermuatan Multikultural Bagi Anak Tahap Perkembangan Kognitif Operasional Konkret. Skripsi. Unnes.

Wiryopranoto, Suhartono. Dkk. 2017. *Ki Hadjar Dewantara Pemikiran dan Perjuangannya*. Jakarta: Museum Kebangkitan Nasional Dirjen Kebudayaan Kemendikbud.