

**UPAYA MENGENALKAN “INDAHNYA PERSAHABATAN” MELALUI LEGENDA
DAERAH BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI IMPLEMENTASI PENDIDIKAN
BERKARAKTER KURIKULUM 2013 KELAS III SD**

Hastari Mayrita

Pos-el: mayrita_hastari@yahoo.com

Dosen Universitas Bina Darma, Palembang

Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang memuat mata pelajaran yang berorientasi pada penilaian afektif, kognitif, dan psikomotorik. Kurikulum 2013 lebih mengarahkan peserta didik untuk memiliki potensi diri yang berkarakter baik. Hal ini sesuai dengan tujuan kurikulum 2013, yaitu menciptakan generasi penerus bangsa yang berkarakter. Tujuan ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu peserta didik diharapkan dapat menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab (UUD No. 20 Tahun 2003, pasal 3). Melalui penyampaian legenda daerah setempat (Sumatera Selatan), peserta diharapkan dapat memupuk nilai-nilai moral yang baik bagi masyarakat sejak dini. Adapun cerita yang akan disampaikan adalah cerita yang mengandung nilai moral tentang indahnya persahabatan. Hal ini sesuai dengan tema kurikulum 2013 untuk kelas 3 SD, yaitu “Indahnya Persahabatan”. Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah proses pembelajaran mengenalkan “Indahnya Persahabatan” sebagai tema kurikulum 2013 untuk kelas III SD melalui penyampaian legenda daerah dengan bantuan media proyektor. Selain itu, penelitian ini juga membahas bagaimanakah kemampuan siswa memahami makna “indahnya persahabatan” setelah dikenalkan dengan cerita dan makna yang terkandung dalam legenda daerah mereka. Metode penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Populasi penelitian adalah siswa kelas III SDN 242 Palembang. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah tes dan observasi.

Kata Kunci: tema, kurikulum pendidikan berkarakter, legenda

1. PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang memuat mata pelajaran yang berorientasi pada penilaian afektif, kognitif, dan psikomotorik. Kurikulum 2013 lebih mengarahkan peserta didik untuk memiliki potensi diri yang berkarakter baik. Hal ini sesuai dengan tujuan kurikulum 2013, yaitu menciptakan generasi penerus bangsa yang berkarakter. Tujuan ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang terdapat dalam UUD No. 20 tahun 2003 pasal 3, yaitu peserta didik diharapkan dapat menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab (Wiyani, 2013:18). Melalui penyampaian legenda daerah setempat (Sumatera Selatan), peserta diharapkan dapat memupuk nilai-nilai moral yang baik bagi masyarakat sejak dini. Adapun cerita yang akan disampaikan adalah cerita yang mengandung nilai moral tentang indahnya persahabatan.

Cerita yang disampaikan kepada peserta didik mengandung makna tentang “Indahnya Persahabatan.” Hal ini penulis lakukan karena sesuai dengan tema pada kurikulum 2013 yaitu “Indahnya Persahabatan”. Tema ini dalam kurikulum 2013 diperuntukkan untuk anak kelas III SD. Hal ini dikarenakan mulai sejak dini anak didik harus dikenalkan dengan teman sejawat dan masyarakat. Mereka perlu ditanamkan moral untuk saling menghormati dan menyayangi sesamanya, terutama menghormati dan menghargai teman.

Cerita yang disampaikan untuk membantu siswa mengenal dan memahami “indahnya persahabatan” adalah cerita yang berasal dari legenda daerah Sumatera Selatan. Legenda-legenda daerah merupakan cerita yang dikenal dan disampaikan oleh masyarakat di daerah tersebut. Oleh karena itu, legenda juga merupakan bagian dari sastra lisan. Sastra lisan merupakan seni bahasa yang menceritakan tradisi ataupun budaya suatu masyarakat. Menurut Amir (2013:74), sastra lisan adalah suatu seni bahasa yang diwujudkan dan dinikmati secara lisan oleh khalayak dengan menggunakan bahasa dengan ragam etika dan estetika suatu masyarakat setempat. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, penyampaian sastra lisan kepada generasi muda sangat dan bahkan tidak pernah disampaikan. Apalagi kepada anak-anak didik yang berusia dini. Padahal sastra lisan merupakan tradisi suatu masyarakat yang banyak mempunyai nilai moral yang dapat ditanamkan kepada peserta didik sehingga mempunyai karakter yang baik sejak dini.

Melalui tulisan ini, penulis berusaha untuk mengenalkan kepada peserta didik terutama anak kelas III SD untuk mengenal dan memahami “indahya persahabatan”. Pengenalan tema ini, penulis sampaikan melalui penyampaian legenda daerah yang mengandung makna tentang persahabatan. Media yang penulis lakukan untuk menyampaikan legenda dan nilai moralnya melalui multimedia power poin yang ditayangkan melalui proyektor.

Adapun masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah proses pembelajaran mengenalkan “Indahnya Persahabatan” sebagai tema kurikulum 2013 untuk kelas III SD melalui penyampaian legenda daerah dengan bantuan media proyektor dan membahas bagaimanakah kemampuan siswa memahami makna “indahya persahabatan” setelah dikenalkan dengan cerita dan makna yang terkandung dalam legenda daerah mereka.

2. TINJAUAN PUSTAKA

LEGENDA DAERAH

Legenda merupakan bagian dari dongeng. Dongeng adalah karya sastra lisan yang diceritakan secara turun temurun dari generasi terdahulu. Hal ini serupa dengan pendapat yang dikutip dari Sopandi (2010:12) bahwa dongeng adalah bagian dari sastra lisan yang diceritakan secara turun-temurun dari generasi ke generasi.

Menurut Sopandi (2010:12—13), jenis dongeng dibagi menjadi lima bagian yaitu, dongeng legenda, dongeng mite, dongeng binatang/fabel, dongeng lelucon, dan dongeng biasa. Selain itu menurut beliau, dongeng juga dapat digolongkan ke dalam cerita karuhun. Karuhun adalah cerita yang pelakunya manusia yang berperan sebagai pendahulu dan perbuatannya dianggap bermanfaat bagi suatu kelompok masyarakat.

Legenda merupakan suatu cerita yang sangat bermanfaat untuk pelestarian suatu daerah. Selain itu legenda mempunyai nilai moral yang bermanfaat bagi masyarakat. Hal ini karena legenda adalah cerita dengan latar belakang yang terdapat di suatu daerah dan masa lalu daerah tersebut. Cerita ini seolah-olah merupakan asal usul terjadinya sesuatu yang ada di suatu daerah tertentu yang terkesan seperti sejarah terjadinya sesuatu di daerah itu. Legenda daerah ini, merupakan aset penting untuk pelestarian budaya suatu daerah.

PESAN MORAL

Nilai Moral

Nilai moral adalah nilai standar suatu perbuatan dan sikap yang menentukan siapa kita, bagaimana kita hidup, dan bagaimana kita memperlakukan orang lain, sedangkan moralitas adalah perilaku yang diyakini banyak orang sebagai benar dan sudah terbukti tidak menyusahkan orang lain.

Pesan Moral

Moral adalah tata cara ataupun tingkah laku. Menurut (Adisusilo, 2012: 53), moral berarti tata cara, kebiasaan, tingkah laku, dan adat. Moral dapat diartikan sebagai perilaku manusia dan norma-norma yang dipegang masyarakat. Selain itu, moral juga merupakan ajaran tentang baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban, dsb; akhlak; budi pekerti; susila.

MULTIMEDIA

Multimedia adalah suatu alat yang berbasis pendekatan dengan penggunaan komputer untuk menyajikan dan memadukan antara teks, gambar, suara, dan video yang digunakan sebagai alat untuk mengkomunikasikan sesuatu. Perpaduan tersebut bisa dimanfaatkan untuk pembuatan dan penggunaan animasi suatu cerita.

Multimedia dapat juga dimanfaatkan di dalam dunia pendidikan. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media dalam pembelajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri. Dalam proses pembelajaran, media menurut Munadi (2012:1) merupakan revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan masyarakat, pemahaman cara belajar anak, sehingga mempengaruhi kemajuan media komunikasi dan informasi yang memberi arti bagi kegiatan pendidikan.

Multimedia merupakan gabungan dari kata "multi" banyak, dan "media". Multi artinya banyak, sedangkan media adalah alat. Jadi multimedia itu sendiri dapat diartikan sebagai banyak

alat yang dipakai untuk menyampaikan atau membawakan sesuatu dengan penggunaan teknologi.

Multimedia yang digunakan penulis untuk menyampaikan cerita legenda daerah dan pesan moralnya adalah multimedia proyektor. Menurut Daryanto (2012:134) menjelaskan bahwa multimedia proyektor adalah alat yang dapat menampilkan beberapa gabungan unsur media gambar, teks, video, animasi yang dapat dikoneksikan dengan perangkat elektronik, seperti komputer.

PENDIDIKAN BERKARAKTER

Pendidikan itu merupakan suatu wadah yang dapat membentuk dan menentukan kesuksesan dan keberhasilan seseorang di masa depan. Wadah ini menjadi perhatian utama negara, masyarakat, dan keluarga untuk mensukseskan generasi penerus bangsa. Tentunya dalam mendidik, sebagai pendidik kita juga wajib mengarahkan peserta didik untuk berkarakter yang baik.

Karakter sangat berhubungan dengan moral. Mengapa? Karena moral seseorang akan menciptakan suatu perilaku, dan perilaku tersebut semakin lama terpupuk oleh seseorang, maka akan menjadi karakter mereka. Karakter berkaitan dengan konsep moral, sikap moral (*moral felling*), dan perilaku moral. Berdasarkan komponen tersebut maka dapat dinyatakan bahwa karakter yang baik didukung oleh pengetahuan kebaikan dan keinginan untuk berbuat baik, dan melakukan perbuatan kebaikan tersebut. Jadi tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan berkarakter penguatannya terletak pada pendidikan moral yang baik kepada seseorang, tentunya disini kepada peserta didik mulai sejak dini.

Melalui kurikulum 2013, konteks sikap lebih diperhatikan. Hal ini dikarenakan penilaian sikap dapat mempengaruhi terbentuknya karakter seseorang. Menurut Kurniasih, dkk. (2014:66), konteks penilaian sikap merupakan indikator sebagai petanda yang akan muncul pada diri peserta didik, petanda ini yang akan diamati atau diobservasi oleh peneliti atau penilai sebagai representasi dari sikap yang dinilai.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Metode Penelitian

Metode yang digunakan penulis ketika melakukan penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif. Metode ini dilakukan karena penelitian yang sudah dilakukan bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran mengenalkan “Indahnya Persahabatan” sebagai tema kurikulum 2013 untuk kelas III SD melalui penyampaian legenda daerah dengan bantuan media proyektor dan membahas kemampuan siswa dalam memahami makna “indahya persahabatan” setelah dikenalkan dengan cerita dan makna yang terkandung dalam legenda daerah mereka dengan menggunakan data kuantitatif.

Populasi Penelitian

Dikarenakan jumlah kelas III yang ada di SDN 242 hanya satu kelas. Maka populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 242 yang ada di Kelurahan Keramasan, kawasan Kertapati, Palembang. Jumlah siswa kelas 3 adalah 33 siswa, yang terdiri dari 17 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki.

Waktu Dan Tempat

Penelitian ini telah dilaksanakan di SDN 242 kelas III , kelurahan Keramasan, Kertapati Palembang selama dua bulan, yang dimulai dari bulan April 2013 dan berakhir pada Mei 2014.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah tes dan observasi. Tes menggunakan tes tertulis, yaitu siswa menjawab pertanyaan bagaimana karakter masing-masing tokoh yang ada di dalam legenda daerah yang disampaikan. Apakah masing-masing tokoh menyukai pertemanan atau persahabatan? Bagaimana perilaku tokoh ketika mereka bersama sahabat atau temannya?. Setelah itu siswa menulis kembali isi cerita legenda daerah ke dalam beberapa kalimat.

Teknik Analisis Data

Analisis data dengan mengolah data mentah skor tes siswa dan menganalisis hasil pengamatan yang dilakukan oleh guru setempat terhadap kegiatan penelitian ini. Jika persentasi tingkat kemampuan siswa dalam menjawab soal rata-rata mencapai 75% atau lebih berarti kemampuan siswa dalam memahami makna indahny persahabatan sesuai tema kurikulum 2013 anak SD kelas III melalui legenda daerah, maka siswa dikatakan dapat memahami makna dari Indahny persahabatan yang terkandung dalam Legenda tersebut.

4. PEMBAHASAN

Legenda yang diceritakan adalah legenda terjadinya “Pulau Kemarau di Palembang”. Legenda ini, penulis adaptasi menjadi naskah yang menceritakan persahabatan tokoh di dua negara, yaitu Cina dan Indonesia. Persahabatan mereka membentuk persatuan kedua negara.

Proses pembelajaran mengenalkan “indahny persahabatan” sebagai tema kurikulum 2013 untuk kelas III SDN 242 melalui penyampaian legenda daerah dengan bantuan media proyektor.

1. Siswa mendengarkan dengan seksama dan penuh keceriaan dalam mendengarkan legenda daerah Pulau Kemarau yang diceritakan melalui cerita animasi yang ditonton dengan bantuan proyektor.
2. Siswa juga mendengarkan dan bertanya-jawab tentang pesan moral yang berkaitan dengan moral yang baik kepada teman atau sahabat dari perilaku para tokoh legenda yang telah disampaikan.
3. Siswa terstimulus untuk mengomentari perilaku tokoh-tokoh yang ada pada legenda. Terutama yang berkaitan dengan perilaku mereka kepada teman-teman mereka.
4. Siswa dapat menjawab isi tentang legenda
5. Siswa mengomentari pentingnya persahabatan
6. Siswa dapat menulis kembali cerita ke dalam beberapa kalimat.

Kemampuan Siswa SDN 242 Memahami Makna “Indahnya Persahabatan” Setelah Dikenalkan Dengan Cerita Dan Makna Yang Terkandung Dalam Legenda Daerah

Hasil tes tertulis siswa dalam memahami makna indahny persahabatan mencapai persentase 75%. Berarti dalam hal ini, siswa dikatakan dapat memahami makna indahny persahabatan melalui cerita yang disampaikan.

Hasil analisis yang diperoleh peneliti dari lembar observasi yang dilakukan oleh guru bidang studi bahasa Indonesia kelas III SDN 242 yaitu, Ibu Novaria menyatakan bahwa penggunaan media proyektor untuk penyampaian legenda daerah sangat membantu siswa untuk menanamkan karakter mereka yang baik terutama sesama teman, selain itu dapat dijadikan sebagai pelestarian budaya sejak dini.

5. PENUTUP

Hasil tes tertulis siswa dalam memahami makna indahny persahabatan mencapai persentase 75%. Berarti Ssimpulan yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah siswa dapat memahami makna indahny persahabatan melalui cerita legenda daerah yang telah disampaikan dengan bantuan multimedia animasi legenda Pulau Kemarau.

DAFTAR PUSTAKA

Amir, Adriyetti. 2013. *Sastra Lisan Indonesia*. Jogjakarta: Andi Jogjakarta.

Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.

Kurniasih, Imas, dan Berlin Sani. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan*. Surabaya: Kata Pena.

Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Press.

Sopandi. 2010. *Asyiknya Mendongeng*. Bogor: Quadra.

Wiyani, Novan Ardy. 2013. *Desain Pembelajaran Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

