



RAMENG: HOLOGRAM DONGENG 3S SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENANAMAN NILAI-NILAI BUDAYA PADA SISWA KELAS IV SD DALAM MEWUJUDKAN REVOLUSI INDUSTRI 4.0**Dirgahayu¹, Marlika², Hesti Dwiana Putri³***Pendidikan Agama Islam/Universitas Muhammadiyah Makassar¹**Pendidikan Bahasa Inggris/Universitas Muhammadiyah Makassar²**Pendidikan Matematika/ Universitas Muhammadiyah Makassar³*

ayudirgahayu17@gmail.com

ABSTRAK

Budaya di Indonesia memiliki kekhasan dan karakteristik masing-masing. Hal ini dibuktikan dari data Badan Pusat Statistik (BPS) yang menyatakan bahwa jumlah suku di Indonesia terdapat sebanyak 1.128 suku bangsa dengan komposisi 1.072 etnik dan sub etnik di Indonesia. Suku Bugis merupakan salah satu Suku dengan kebudayaan yang bisa menunjang karakter anak, namun kebudayaan tersebut sudah jarang diterapkan oleh anak-anak zaman sekarang, sehingga diperlukan sebuah media pembelajaran inovatif yang dapat memperkenalkan kembali kebudayaan tersebut. Maka penulis kemudian menawarkan sebuah solusi yang disusun dalam bentuk karya tulis ilmiah dengan judul Rameng: Hologram Dongeng 3S Sebagai Media Pembelajaran Penanaman Nilai-nilai Budaya pada Siswa Kelas IV SD dalam Mewujudkan Revolusi Industri 4.0. Teknologi hologram merupakan bentuk lanjutan dari fotografi yang memungkinkan gambar terekam dalam tiga dimensi berbalik dari gambar 3D dan realitas virtual pada layar computer 2D. Metode yang digunakan dalam karya tulis ilmiah ini adalah metode analisis deskriptif kualitatif dengan *review literature* menggunakan data sekunder dengan teknik analisis data yang digunakan analisis *interactive* yang terdiri dari 3 komponen yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hologram dongeng merupakan sebuah media penanaman nilai-nilai budaya pada siswa kelas IV SD. Adapun Hologram dongeng yang akan diputar yaitu video kartun menarik yang mengandung nilai-nilai budaya bugis. Hal yang terpenting yang harus diperhatikan dalam hologram dongeng ini yaitu pemilahan video yang mencerminkan budaya bugis *sipakalebbe* (saling menghargai), *sipakainge* (saling mengingatkan) dan *sipakatauu* (tidak membedakan) dengan gambar kartun yang menarik dan penggunaan kata-kata dalam video tersebut juga dapat mudah dipahami oleh anak. Hologram ini dalam bentuk 2D dan terbuat dari kaca dan kardus serta menggunakan alat bantu hp yang akan berisi video yang akan muncul dari dalam hologram. Potensi kelanjutan karya ini yaitu dapat menanamkan nilai-nilai budaya bugis *sipakalebbe*, *sipakainge*, dan *sipakatauu*.

Kata Kunci: Hologram Dongeng, Budaya Bugis, Pendidikan dalam Industri 4.0**ABSTRACT**

Culture in Indonesia has its own characteristics. It is proven from the data of the Central Bureau of Statistics (BPS) which states that the number of ethnic groups in Indonesia is recorded as many as 1,128 ethnic groups with a composition of 1,072 ethnic and sub-ethnic groups in Indonesia. Bugis

tribe is one of the tribes with a culture that can support the character of children, but the culture is rarely applied by children today, so we need an innovative learning media that can re-introduce the culture. Then, the researcher offers a solution compiled in the form of scientific paper with the title Rameng: Holographic Fairy Tale 3S as a Learning Media for Cultivating Cultural Values in Grade IV of Elementary Students in Creating 4.0 Industrial Revolution. Holographic technology is an advanced form of photography that allows images recorded in three dimensions to turn away from 3D images and virtual reality on a 2D computer screen. The method used in this scientific paper is a qualitative descriptive analysis method with literature review by using secondary data with data analysis techniques used interactive analysis consisting of 3 components, namely data reduction, data presentation and conclusion making. The fairytale hologram is a media to instill cultural values in fourth grade of elementary school students. The fairytale Hologram that will be screened is an interesting cartoon video containing Bugis cultural values. The most important thing that must be considered in this fairytale hologram is the sorting of videos that reflect the culture of Bugis namely sipakalebbi (mutual respect), sipakainge (mutual reminding) and sipakatau (no discrimination) with interesting cartoon images and use of words in the video as well can be easily understood by children. This hologram is in 2D form and is made of glass and cardboard and uses a cellphone that will contain video that will appear from inside the hologram. The potential for the continuation of this work is that it can instill cultural values of the Bugis' sipakalebbi, sipakainge, and sipakatau values.

Keywords: *Fairytale Hologram, Bugis Culture, Education in 4.0 Industry*

PENDAHULUAN

Budaya di Indonesia memiliki kekhasan dan karakteristik masing-masing. Hal ini dibuktikan dari data Badan Pusat Statistik (BPS) yang menyatakan bahwa jumlah suku di Indonesia terdata sebanyak 1.128 suku bangsa dengan komposisi 1.072 etnik dan sub etnik di Indonesia. Suku Bugis merupakan salah satu Suku memiliki kebudayaan yang bisa menunjang karakter anak namun kebudayaan tersebut sudah jarang diterapkan oleh anak-anak zaman sekarang, sehingga diperlukan sebuah media pembelajaran inovatif yang dapat memperkenalkan kembali kebudayaan tersebut. Dalam melestarikan budaya

dan memperbaiki karakter anak dibutuhkan pengemasan yang menarik yang bisa meningkatkan kecintaan bangsa dengan membuat sebuah media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu dibutuhkan seorang *agent of change* yang membawa anak-anak untuk memperbaiki karakter mereka dari sejak dini.

Teknologi dalam kehidupan manusia sangatlah berkembang pesat di era globalisasi saat ini yang telah memberikan banyak manfaat bagi manusia. Manusia selalu berusaha dalam menciptakan sesuatu hal yang dapat mempermudah aktivitas, hal inilah yang mendorong perkembangan teknologi yang memberikan dampak

positif baik dalam bidang elektronika, telekomunikasi, kesehatan, pendidikan serta bidang-bidang lainnya. Seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia, kemajuan suatu teknologi juga mengalami peningkatan dan perkembangan yang pesat, salah satunya adalah perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan.

Pendidikan memiliki fungsi yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, serta bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU Sisdiknas pasal 3). Pada 2030-2040, Indonesia diprediksi akan mengalami masa bonus demografi, yakni jumlah penduduk usia produktif (berusia 15 - 64 tahun). Pada periode tersebut, penduduk usia produktif diprediksi mencapai 64 persen dari total jumlah penduduk yang diproyeksikan sebesar 297 juta jiwa. Agar Indonesia dapat

memetik manfaat dari bonus demografi, ketersediaan sumber daya manusia usia produktif yang melimpah harus diimbangi dengan peningkatan kualitas dari sisi pendidikan dan keterampilan (siaran pers. 2017).

Lembaga Pendidikan Sekolah Dasar, berperan dalam meningkatkan kualitas manusia yang berkarakter dan bermoral. Kesadaran berperilaku, berkarakter dan bermoral yang baik sejak dini adalah salah satu hal yang mesti di bekali dalam suatu lembaga pendidikan, dengan upaya menekankan pada proses pendidikan, agar siswa dapat memahami dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari yaitu dengan meningkatkan kualitas pendidikan baik dalam materi pembelajaran, media pembelajaran, dan metode pembelajaran, serta kualitas pendidik.

Dewasa ini, aksi-aksi tawuran para pelajar maupun mahasiswa menjadi bukti nyata rendahnya moral bangsa, seperti saling menghormati, saling mengingatkan, saling menghargai. Banyak kasus yang terjadi seperti tawuran antar pelajar selain dari kalangan sekolah menengah

atas, tindakan kriminal juga terjadi pada ranah mahasiswa dalam wujud demonstrasi. Permasalahan tersebut akan mampu diminimalisir dengan menanamkan nilai-nilai budaya yang memberikan dampak positif serta perubahan bagi bangsa. Penanaman nilai budaya mulai ditanamkan pada anak sebagai upaya untuk membentuk manusia yang utuh. Pembentukan karakter pada usia dewasa akan mengalami kesulitan karena pada usia dewasa telah terbentuk karakter yang dipengaruhi oleh perjalanan hidup individu yang bersangkutan (Herawati, 2015).

Berdasarkan permasalahan tersebut, media pembelajaran sangatlah penting untuk mencapai suatu tujuan pendidikan, terlebih pada pendidikan karakter yang diberikan, sebagai acuan untuk memperbaiki karakter anak, maka peneliti kemudian menawarkan sebuah solusi yang disusun dalam bentuk karya tulis ilmiah untuk mengajarkan anak tentang nilai-nilai budaya yang dapat memperbaiki karakter anak dengan judul Rameng: Hologram Dongeng 3S Sebagai Media Pembelajaran Penanaman Nilai-nilai Budaya pada

Siswa Kelas IV SD dalam Mewujudkan Revolusi Industri 4.0.

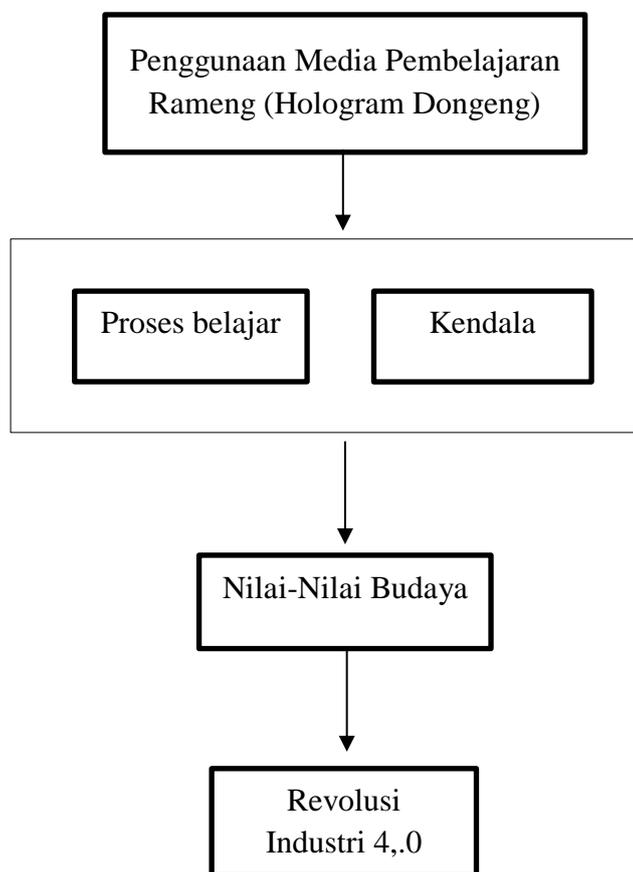
METODE PENELITIAN

Jenis penulisan yang digunakan dalam penyusunan karya tulis ilmiah ini adalah menggunakan metode descriptive kualitatif dengan view literature dengan memberikan gambaran dan memaparkan hologram yang berisi dongeng tentang *sipakainge*, *sipakalebbi*, *sipakatau* pada Anak.

Data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu data sekunder. Sumber data yang digunakan dalam pembuatan karya tulis ilmiah ini yaitu data-data yang diperoleh dari catatan, buku, artike, jurnal dan *ebook*. Permasalahan yang diangkat dianalisis dan diperjelas melalui data-data berupa informasi yang telah dikumpulkan.

Data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu data sekunder. Sumber data yang digunakan yaitu data-data yang diperoleh dari catatan, buku, artike, jurnal dan *ebook*. Permasalahan yang diangkat dianalisis dan diperjelas melalui data-data

berupa informasi yang telah data interactive yaitu Reduksi data, dikumpulkan. Teknik analisis data Penyajian Data, dan Penarikan yang digunakan adalah teknik analisis Kesimpulan.



Gambar 1. Kerangka Pikir

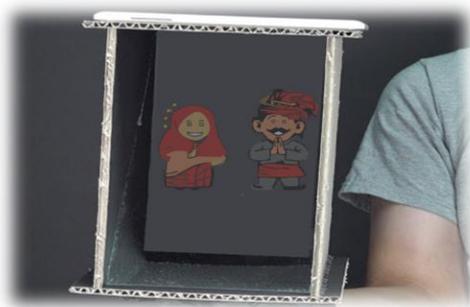
HASIL DAN PEMBAHASAN

Ada beberapa alasan penggunaan rameng (Hologram Dongeng) untuk memperkenalkan budaya bugis sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter *sipakalebbi*, *sipakainge* dan *sipakatau* pada anak yaitu:

1. Karakter tokoh yang ada dalam cerita, mencerminkan nilai-nilai *sipakalebbi*, *sipakainge* dan *sipakatau*.
2. Melalui rameng ini siswa akan mudah paham dan bisa mempraktikan dalam kehidupan sehari-hari dengan apa yang mereka lihat dalam video.

3. Rameng ini sangat praktis karena bisa memanfaatkan cermin dan kardus bekas yang sudah tidak digunakan dan bahannya pun sangat mudah ditemui.
4. Gambar-gambar yang ada dalam video lebih menarik dan lucu sehingga anak akan tertarik untuk menonton dan tidak bosan dalam menyimak dongeng yang disampaikan dalam video tersebut.

Berikut adalah gambar desain Hologram Dongeng 2D.



Gambar 2. Rameng

Penerapan teknik mendongeng dengan menggunakan rameng dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut ini:

1. Perencanaan

Beberapa unsur yang terdapat dalam perencanaan yaitu tujuan, sasaran kegiatan, mekanisme pelaksanaan, pengaturan waktu dan tempa, serta

fasilitas pendukung (kemdiknas, 2012). Hal yang perlu dilakukan dalam perencanaan yaitu:

- a. Memahami karakter anak-anak agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.
- b. Menentukan indikator nilai-nilai yang akan diterapkan dalam rameng ini yaitu sikap *sipakalebby*, *sipakainge* dan *sipakatau* yang sekaligus merupakan budaya dari bugis.
- c. Menentukan jenis dan tahapan yang akan dilakukan yaitu memilah gambar kartun yang mudah dipahami siswa agar bisa menangkap apa yang ditampilkan dalam rameng tentang sikap *sipakalebby*, *sipakainge* dan *sipakatau*.
- d. Menyiapkan fasilitas pendukung untuk kegiatan pemutaran rameng.

2. Implementasi

Implementasi dalam menamakan nilai *sipakalebby*, *sipakainge* dan *sipakatau* dilakukan dengan cara:

- a. Penataan Lingkungan Belajar

- 1) Guru mempersiapkan alat dan bahan perlengkapan yang digunakan.
 - 2) Guru menata kelas untuk pemutaran rameng.
- b. Kegiatan Pendahuluan
- 1) Guru mengkondisikan siswa dengan bernyanyi atau dengan *ice breaking*.
 - 2) Guru mengatur tempat duduk siswa dengan membagi beberapa kelompok agar siswa dapat melihat jelas pemutaran video di rameng.
 - 3) Guru mencoba menggali pengalaman-pengalaman siswa tentang sikap *sipakalebbi*, *sipakainge* dan *sipakatau* dengan menceritakan sedikit tentang sikap tersebut dan guru memberikan pertanyaan kepada siswa, apakah siswa pernah melakukan sikap atau melihat orang melakukan sikap yang diceritakan tersebut.
- c. Kegiatan Inti
- 1) Guru memutar video dalam Rameng Sambil menjelaskannya.
 - 2) Guru melakukan Tanya jawab tentang apa yang dipahami siswa dari cerita yang disampaikan.
 - 3) Guru menyuruh siswa memberikan contoh tentang sikap *sipakalebbi*, *sipakainge* dan *sipakatau* dengan cara guru memancing terlebih dahulu dan siswa yang menebak apa yang dimaksud oleh guru.
 - 4) Guru memberikan pujian kepada siswa yang dapat menjawab dengan baik
- d. Kegiatan Penutup
- 1) Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah disampaikan.
 - 2) Guru melakukan tanya jawab tentang dongeng yang telah disampaikan dan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam dongeng tersebut.
 - 3) Guru memberikan penguatan dan pujian dengan sentuhan kasih sayang terhadap hasil refleksi anak.
3. Evaluasi
- Secara umum, tujuan penilaian adalah untuk mengetahui

sejauh mana perubahan sikap dan perilaku anak-anak setelah mengikuti kegiatan yang sarat dengan nilai-nilai karakter dan nilai-nilai budaya yang anak ketahui (Kemdiknas, 2012). Evaluasi untuk mengetahui penanaman nilai-nilai karakter dan budaya *sipakalebby*, *sipakainge* dan *sipakatau* pada pembelajaran mendongeng menggunakan media wayang kertas dapat dilakukan dengan dokumentasi, observasi dan pencatatan terhadap aktivitas berikut:

- a. Penugasan, cara penilaian berupa pemberian tugas yang harus dikerjakan anak dalam waktu tertentu baik secara perorangan maupun kelompok.
- b. Unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan anak melakukan sesuatu dalam menerapkan nilai-nilai karakter dan budaya *sipakalebby*, *sipakainge* dan *sipakatau*.
- c. Peristiwa-peristiwa penting atau unik yang terjadi sehari-hari menggunakan instrumen anekdot.

- d. Percakapan atau dialog, yaitu menanyakan kepada anak secara langsung tentang kegiatan yang dilakukan selama berada di lembaga.
- e. Dokumentasi hasil karya anak (*portofolio*), merupakan penilaian berkelanjutan yang didasarkan pada kumpulan informasi dan hasil percobaan/proses dalam bentuk diskripsi baik berupa gambar atau tulisan sederhana yang dibuat anak.

Instrumen yang digunakan untuk menilai nilai-nilai karakter pada anak dapat dikembangkan sendiri oleh guru sesuai dengan indikator yang akan dicapai.

Beberapa kendala yang mungkin akan dihadapi dalam upaya memanfaatkan media rameng dalam kegiatan mendongeng untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada anak antara lain:

1. Tidak semua guru memiliki kreativitas yang baik khususnya dalam mengembangkan cerita atau dongeng menggunakan Rameng.
2. Tidak semua guru mampu mengelola kelas dengan baik dan

- mengkondisikan anak agar mereka terus memperhatikan cerita yang disampaikan guru.
3. Masih banyak guru yang enggan mengembangkan media pembelajaran, termasuk dalam mengembangkan media yang bersifat teknologi. Kebanyakan guru lebih senang menggunakan media yang telah ada dan membeli yang sudah siap digunakan.
 4. Minimnya dukungan dari sekolah dalam mengembangkan media yang berbasis technology sehingga ide/gagasan yang ada pada guru menjadi terhalang.

Program penanaman nilai-nilai karakter dan budaya yang mencerminkan budaya *sipakalebbi*, *sipakainge* dan *sipakatau* pada anak semestinya juga didukung dengan peranan orang tua di lingkungan keluarga. Orang tua merupakan sosok yang paling dekat dengan anak sehingga apa yang didapatkan anak di sekolah akan diterapkan di rumah melalui pembiasaan dan bimbingan orang tua. Jika guru maupun orang tua bersinergi dalam menanamkan nilai-nilai karakter pada anak, maka hasil

yang dicapai pun akan tercapai dengan baik.

KESIMPULAN

Kesukaan anak pada dongeng dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mendidik siswa dan menanamkan nilai-nilai budaya masyarakat bugis sehingga siswa dapat mengenal kembali budayanya dan dapat menunjang karakter siswa. Sifat anak yang suka meniru terhadap apa yang mereka sukai akan mempermudah internalisasi nilai-nilai yang akan ditanamkan pada anak melalui kegiatan mendongeng yang akan ditampilkan melalui hologram 2D. Adapun dongeng yang akan diputar yaitu video kartun menarik yang mengandung nilai-nilai budaya bugis *Sipakalebbi*, *sipakainge* dan *sipakatau* sehingga anak dapat mencontoh tindakan-tindakan yang ada dalam video tersebut.

SARAN

Bagi pemerintah agar menerapkan kurikulum pengajaran metode dongeng budaya nilai-nilai *sipakatau*, *sipakalebbi*, *sipakainge* pada siswa Sekolah Dasar.

Pembelajaran anak hendaknya diberikan anak kesempatan untuk menyalurkan ide kreatif serta daya imajinasinya sehingga pemahaman anak akan budaya bugis tidak hilang sehingga anak dapat mengaplikasikan nilai-nilai budaya *sipakatau*, *sipakalebbi*, *sipakainge* dalam kehidupan sosialnya. Bagi pengajar sebaiknya menyampaikan nilai-nilai *sipakatau*, *sipakalebbi*, *sipakainge* dalam mendongeng, dan menciptakan suasana baru, sehingga anak semakin tertarik untuk mendengarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, dkk. 2016. *3D Hologram Sebagai Media Interaktif Pengenalan Hewan Purbakala Dinosaurus*. Barakala Fisika. Kudus: Universitas Muhammadiyah Kudus
- Abdullah, Edi. 2015. *Falsafah Hidup Orang Bugis Makassar yang Sarat Nilai-nilai Pembelajaran*. (Online) <http://www.Kompasiana.com>. Diakses pada Tanggal 7 Maret 2017 Pukul 20:13 WITA.
- Ahyani, Latifah Nur. 2010. *Metode Dongeng Dalam Meningkatkan Perkembangan Kecerdasan Moral Anak Usia Prasekolah*. Jurnal Psikologi. Kudus: Universitas Muria Kudus. Volume I, No 1
- Arifah, M. Azam, K. Sofjan Firdausi. 2007. *Pembuatan Hologram Refleksi*. Semarang: Universitas diponegoro Vol 10, No.3
- Arini Widiastuti. 2013. *Teknologi Hologram. Studi Futuristik*. (Online) <http://studifuturistik2013.files.com>. Diakses pada tanggal 06 oktober 2019 pukul 03: 48 WITA.
- Fatimah. 2015. *Pendidikan Dalam Revolusi 4.0*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Hafizah. 2013. *Sistematika Penulisan karya Tulis Ilmiah*. Jogjakarta: PT. Tigakarsa educational.
- Herawati, Try Ratna. 2015. *Penanaman Budi Pekerti bagi Anak Taman Kanak-Kanak melalui Pembelajaran Mendongeng*. Artikel penelitian. (Online) <https://www.google.com>. Diakses pada Tanggal 06 oktober 2019 pukul 02:50 WITA
- Isbell, R., Sobol, J., Lindauer, L & Lowrance. (2004). *The effects of storytelling and storyreading on the oral language complexity and story comprehension of young children*. Early childhood education journal, 32 (3). Springer Science Business Media, Inc
- Kemdiknas, 2012. *Pedoman Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar*. Jakarta: kementerian pendidikan Nasional.
- Kemdiknas, 2012. *Pedoman Pendidikan karakter Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: kementerian pendidikan nasional.

- Prastowo, Andi. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Sandi, Salere. 2016. *Aktualisasi Papasseng To Riolo Sipa³ (Sipakatau, Sipakalebbi, dan Sipakainge) di Pasar Tradisional Sulawesi Selatan*. (Online) <http://immajfeuh.org>. Diakses pada tanggal 06 oktober 2019 pukul 23:14 WITA.
- Sugiono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Twenty five edition. Bandung: alfabeta publishing.
- Sukartono.2019. *Revolusi Industri 4.0 dan Dampaknya Terhadap Pendidikan di Indonesia*. Makalah.Surakarta: Universitas Muhammadiyah surakarta
- Siaran Pers.2018. *Bonus Demografi 2030-2040 Indonesia Terkait Ketenagakerjaan dan Pendidikan*. (Online). www.Bappenas.com. Diakses pada tanggal 07oktober 2019 pukul 19.30 WITA
- Tribun-Timur. 2016. *Tawuran*. (Online) <http://makassar.tribunnews.com>. Diakses pada tanggal 08 maret 2017 pukul 09.34 WITA.