

Integrasi Cerita Itihasa dalam Media Pembelajaran Digital Interaktif untuk Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Negeri 1 Penatih, Badung, Bali

I Nengah Arimbawa¹

UHN Sugriwa Denpasar

Email : inengaharimbawa@uhnsugriwa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran digital interaktif berbasis cerita Itihasa sebagai sarana penguatan pendidikan karakter bagi siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Penatih, Badung, Bali. Latar belakang penelitian didasari oleh kebutuhan mendesak akan model pembelajaran yang mampu mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal dengan perkembangan teknologi digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital-native. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, serta uji coba penggunaan media pada siswa kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital interaktif berbasis Itihasa mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta pemahaman nilai karakter seperti kejujuran, disiplin, empati, kerja sama, dan keberanian moral. Siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan responsif terhadap penyampaian nilai-nilai moral melalui animasi, kuis interaktif, dan simulasi situasional berbasis cerita Ramayana dan Mahabharata. Selain itu, guru menilai media ini relevan, kontekstual, dan efektif sebagai sarana pelestarian budaya local khususnya nilai-nilai Hindu Bali dalam pembelajaran. Kendala yang ditemui meliputi keterbatasan perangkat digital, stabilitas jaringan internet, dan kesiapan guru dalam mengoperasikan teknologi. Secara keseluruhan, integrasi cerita Itihasa dalam media digital interaktif terbukti efektif dalam memperkuat pendidikan karakter serta dapat menjadi model pembelajaran berbasis kearifan lokal yang inovatif di era digital.

Kata Kunci: budaya lokal Bali, Itihasa, media digital interaktif, pendidikan karakter, sekolah dasar.

Abstract

This study aimed to develop and implement interactive digital learning media based on the Itihasa story as a means of strengthening character education for students at SDN Penatih 1, Badung, Bali. The research background was based on the urgent need for a learning model that is able to integrate local cultural values with the development of digital technology that is appropriate to the characteristics of digital-native students. The research method used was a qualitative descriptive method with data collection techniques in the form of observation, interviews, documentation, and a trial of media use on fourth-grade students. The results of the study indicated that interactive digital learning media based on Itihasa can increase learning motivation, student engagement, and understanding of character values such as honesty, discipline, empathy, cooperation, and moral courage. Students become more active, focused, and responsive to the delivery of moral values through animation, interactive quizzes, and situational simulations based on the Ramayana and Mahabharata stories. In addition, teachers consider this media relevant, contextual, and effective as a means of preserving local culture especially Balinese Hindu values in learning.

Obstacles encountered include limited digital devices, internet network stability, and teacher readiness in operating the technology. Overall, the integration of the Itihasa story into interactive digital media has proven effective in strengthening character education and can serve as an innovative, local wisdom-based learning model in the digital age.

Keywords: Balinese local culture, Itihasa, interactive digital media, character education, elementary schools.

1. Pendahuluan

Pendidikan karakter merupakan salah satu fondasi utama dalam membentuk generasi muda yang berintegritas, beretika, dan berkepribadian kuat di tengah arus globalisasi serta perkembangan teknologi digital. Pada era digital saat ini, peserta didik tidak hanya dituntut untuk menguasai keterampilan akademik, tetapi juga kemampuan moral, nilai-nilai kebajikan, serta kecakapan sosial untuk menghadapi dinamika sosial budaya yang semakin kompleks (Lickona, 2018). Di Indonesia, khususnya Bali, pendidikan karakter memiliki urgensi yang tinggi karena terkait erat dengan pelestarian budaya lokal dan pembentukan jati diri generasi muda (Arini, 2020). Oleh karena itu, pengembangan model pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal menjadi sebuah kebutuhan strategis dalam dunia pendidikan. Sekolah dasar menjadi tahap krusial dalam pembentukan nilai moral dan karakter anak karena pada masa ini terjadi internalisasi nilai-nilai dasar yang akan memengaruhi sikap dan perilaku di masa depan (Madjid, 2002). Namun, dalam konteks pendidikan modern, muncul tantangan baru berupa menurunnya minat belajar siswa terhadap materi nilai-nilai budaya dan moral akibat dominasi media digital yang bersifat hiburan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang mampu mengintegrasikan nilai-nilai karakter dengan teknologi digital secara menarik dan bermakna (Hidayat & Khalika, 2019).

Di Bali, berbagai sekolah mulai mengadopsi teknologi dalam pembelajaran, namun integrasi nilai-nilai budaya lokal ke dalam media digital masih terbatas (Widiastuti, 2022). Di Sekolah Dasar Negeri 1 Penatih, Badung, kebutuhan akan media pembelajaran yang memadukan kearifan lokal dan teknologi menjadi semakin penting. Lingkungan sekolah yang kaya akan tradisi dan nilai Hindu memberikan peluang bagi pengembangan pembelajaran yang kontekstual. Namun guru masih menghadapi kendala pada penyediaan media yang relevan, menarik, dan sesuai karakteristik siswa (Lestari, 2023). Oleh karena itu, perlu adanya model pembelajaran digital yang tidak hanya memperkenalkan cerita Itihasa, tetapi juga mengemasnya ke dalam format interaktif sehingga dapat memfasilitasi pengalaman belajar bermakna. Salah satu pendekatan yang potensial adalah melalui integrasi cerita Itihasa, seperti *Ramayana* dan *Mahabharata*, ke dalam media pembelajaran digital interaktif. Itihasa sebagai karya sastra epik Hindu mengandung nilai-nilai luhur seperti dharma (kebenaran), satya (kejujuran), dan bhakti (pengabdian), yang sangat relevan untuk pembentukan karakter anak-anak di sekolah dasar (Ikhwan, 2019). Cerita-cerita tersebut kaya dengan nilai-nilai seperti keberanian, keteguhan, kejujuran, pengendalian diri, empati, dan kesetiaan yang dapat diaplikasikan pada kehidupan anak sehari-hari (Kamba, 2018). Nilai-nilai tersebut juga relevan dengan kompetensi profil pelajar Pancasila yang menekankan integritas, gotong royong, bernalar kritis, serta kreativitas (Kemendikbud, 2021). Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa integrasi cerita tradisional ke dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman moral anak serta menumbuhkan kesadaran budaya (Sudiarta & Widiana, 2020; Marchlewski, 2019). Melalui pengemasan dalam bentuk digital interaktif, nilai-nilai tersebut dapat disampaikan secara lebih

menarik dan sesuai dengan gaya belajar generasi digital saat ini (Miller & Josephs, 2009, p. 12). Integrasi ini juga menjadi langkah strategis dalam melestarikan kearifan lokal Bali yang sarat dengan tradisi Itihasa, sehingga pembelajaran tidak hanya membentuk karakter, tetapi juga memperkuat identitas budaya daerah.

Pentingnya pendidikan karakter yang berakar pada budaya lokal sejalan dengan pandangan bahwa karakter bangsa dibangun melalui kesadaran identitas kolektif yang berpijak pada nilai-nilai spiritual, sosial, dan budaya masyarakat (Cichocka, 2016; Kamba, 2018). Integrasi cerita Itihasa dalam media pembelajaran digital interaktif juga mendukung pendekatan *local wisdom-based education*, yang menekankan pentingnya mengaitkan pembelajaran dengan budaya dan nilai-nilai lokal untuk memperkuat identitas peserta didik (Suastra, 2019). Selain itu, penggunaan cerita Itihasa yang sarat dengan pesan moral dapat menstimulasi siswa untuk melakukan refleksi diri, menginternalisasi nilai-nilai positif, dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah maupun rumah (Wijayanti, 2020). Melalui pembelajaran berbasis cerita, siswa dapat mengembangkan pemikiran kritis, kemampuan memahami perspektif, serta sensitivitas moral (Nurgiyantoro, 2018). Penggunaan Itihasa sebagai sumber nilai dan moralitas tidak hanya mengajarkan konsep etika, tetapi juga mengajak siswa untuk merenungkan makna kehidupan, tanggung jawab, dan hubungan antarmanusia (Marchlewski et al., 2019). Dalam konteks pendidikan dasar di Bali, pendekatan ini relevan karena sesuai dengan filosofi *Tri Hita Karana* yang menekankan keseimbangan antara manusia, alam, dan Tuhan suatu prinsip yang juga tercermin dalam kisah-kisah Itihasa. Namun, tantangan muncul ketika media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang menarik bagi generasi digital-native. Anak-anak di era saat ini cenderung lebih responsif terhadap media visual, interaktif, dan berbasis teknologi digital (Prensky, 2010). Pembelajaran yang menggunakan teks panjang tanpa visualisasi atau interaktivitas sering kali tidak mampu menarik minat siswa dalam memahami nilai-nilai karakter secara mendalam (Hapsari, 2022). Oleh karena itu, diperlukan inovasi berupa media pembelajaran digital interaktif yang dapat menjembatani gap antara nilai-nilai tradisi dan kebutuhan belajar generasi digital. Media digital interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif, memudahkan pemahaman konsep moral melalui narasi visual, animasi, kuis interaktif, serta simulasi situasional yang dapat memfasilitasi pengembangan karakter (Mayer, 2021). Melalui media tersebut, siswa dapat memahami alur cerita Itihasa dengan lebih menyenangkan dan kontekstual. Penggunaan teknologi dalam pendidikan juga terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna (Sari & Putra, 2020; Huang, 2021). Dengan demikian, integrasi cerita Itihasa ke dalam media pembelajaran digital interaktif menjadi salah satu pendekatan potensial untuk penguatan pendidikan karakter.

Selain itu, pembelajaran berbasis digital interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan partisipatif dibandingkan metode konvensional. Melalui penggunaan animasi, permainan edukatif, dan narasi interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami nilai moral yang terkandung dalam cerita serta menginternalisasikannya melalui pengalaman belajar yang menyenangkan (Rakhmat, 1989). Dengan demikian, integrasi Itihasa dalam media pembelajaran digital tidak hanya berfungsi sebagai inovasi pedagogis, tetapi juga sebagai sarana revitalisasi nilai-nilai budaya untuk memperkuat pendidikan karakter di sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini memiliki urgensi untuk mengembangkan dan mengkaji media pembelajaran digital interaktif berbasis cerita Itihasa sebagai sarana untuk meningkatkan pendidikan karakter siswa di SD Negeri 1 Penatih. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan literatur mengenai pembelajaran berbasis budaya lokal serta kontribusi praktis bagi guru dalam

menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan generasi digital sekaligus tetap berakar pada nilai budaya Bali. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu mendeskripsikan bentuk integrasi cerita Itihasa dalam media pembelajaran digital interaktif di Sekolah Dasar Negeri 1 Penatih, Badung, Bali, mengidentifikasi nilai-nilai karakter yang terkandung dalam cerita Itihasa dan relevansinya dengan pendidikan karakter siswa sekolah dasar, serta menganalisis efektivitas penerapan media pembelajaran digital interaktif berbasis Itihasa dalam meningkatkan pendidikan karakter siswa sekolah dasar. Dari hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yaitu memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran berbasis budaya lokal dan integrasi nilai-nilai kearifan tradisional dalam media digital untuk pendidikan karakter serta menjadi acuan bagi guru dan sekolah dasar dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang memadukan unsur budaya dengan teknologi, serta sebagai upaya pelestarian nilai-nilai luhur Itihasa di lingkungan pendidikan.

2. Hasil Penelitian

2.1 Hasil Observasi

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 1 Penatih, Kecamatan Denpasar Timur, Kabupaten Badung, Bali. Sekolah ini merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar yang telah mulai mengintegrasikan teknologi digital dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, SDN 1 Penatih telah memiliki fasilitas teknologi dasar seperti proyektor, komputer sekolah, dan koneksi internet yang mendukung pembelajaran digital. Selain itu, sekolah ini memiliki muatan lokal *Agama dan Budaya Bali* yang memungkinkan integrasi nilai-nilai budaya dan spiritual dalam kurikulum. Mayoritas siswa berlatar belakang Hindu, sehingga memiliki kedekatan emosional dengan cerita *Itihasa* seperti *Ramayana* dan *Mahabharata*. Hal ini menjadikan sekolah ini relevan untuk implementasi media pembelajaran digital berbasis *Itihasa* sebagai sarana pendidikan karakter. Penelitian ini menghasilkan temuan yang diperoleh melalui observasi, wawancara dengan guru, uji coba media digital interaktif berbasis cerita Itihasa, serta analisis respons siswa dan guru selama proses pembelajaran di SD Negeri 1 Penatih, Badung, Bali. Temuan utama penelitian dijabarkan sebagai berikut.

2.1.1 Kondisi Awal Pembelajaran Pendidikan Karakter di SD Negeri 1 Penatih

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa guru telah memasukkan unsur pendidikan karakter dalam pembelajaran, namun penyampaian materi umumnya masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan diskusi sederhana. Media pembelajaran yang digunakan sebagian besar berupa buku tematik dan cerita bergambar, dengan sedikit penggunaan teknologi digital. Proses pembelajaran karakter belum terintegrasi secara optimal dengan kearifan lokal Bali, khususnya cerita Itihasa. Guru menyatakan bahwa siswa sering kali sulit mempertahankan fokus ketika pembelajaran dilakukan secara verbal tanpa visual yang menarik. Siswa juga cenderung lebih antusias jika media yang digunakan berbentuk video, animasi, atau permainan interaktif digital, sesuai karakteristik mereka sebagai digital-native (Prensky, 2010). Kondisi ini menjadi dasar kebutuhan pengembangan media digital interaktif berbasis Itihasa.

2.1.2 Proses Integrasi Cerita Itihasa dalam Media Pembelajaran Digital dan Pengembangannya

Media pembelajaran digital interaktif berbasis itihasa yang dikembangkan terdiri atas beberapa komponen:

1. Narasi Itihasa (*Ramayana* dan *Mahabharata*) yang disederhanakan sesuai usia anak.
2. Animasi tokoh-tokoh utama seperti Rama, Sinta, Hanoman, Yudhistira, dan Arjuna.

3. Fitur kuis interaktif, *drag-and-drop*, teka-teki moral, dan dialog pilihan ganda yang menuntut siswa memilih respons berdasarkan nilai karakter.
4. Simulasi situasi moral (misal: memilih tindakan jujur, berani, atau bekerja sama).
5. Audio storytelling untuk membantu pemahaman siswa dengan gaya bahasa anak.

Media ini dikembangkan dengan prinsip desain multimedia Mayer (2021) yang menyarankan penggunaan visual, audio, narasi, dan interaktivitas untuk meningkatkan pemahaman konsep. Cerita *Itihasa* dipilih karena mengandung nilai moral dan relevan dengan budaya Bali (Kamba, 2018; Suastra, 2019). Media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk aplikasi digital interaktif dengan fitur-fitur utama seperti:

1. Cerita animasi *Itihasa* (fragmen *Ramayana* tentang kejujuran Rama dan kesetiaan Sita);
2. Kuis interaktif nilai karakter;
3. Permainan edukatif (game moral choice) yang menuntun siswa memilih tindakan berdasarkan nilai kebenaran (*dharma*);
4. Refleksi diri digital, di mana siswa menuliskan pengalaman pribadi terkait nilai moral dalam kehidupan sehari-hari.

Selama implementasi, guru berperan sebagai fasilitator yang memandu jalannya pembelajaran, sementara siswa berinteraksi langsung dengan media. Observasi menunjukkan bahwa siswa sangat antusias mengikuti kegiatan karena media menampilkan cerita dengan warna, suara, dan animasi menarik. Integrasi ini sejalan dengan pandangan Miller & Josephs (2009, p. 12) bahwa pengalaman belajar yang menggabungkan unsur emosional dan kognitif akan lebih efektif dalam menanamkan nilai moral. Siswa tidak hanya menonton, tetapi juga “mengalami” nilai yang terkandung dalam kisah *Itihasa* melalui proses interaktif.

2.1.2 Nilai-Nilai Karakter dalam Cerita *Itihasa*

Hasil analisis terhadap fragmen cerita *Itihasa* menunjukkan adanya sejumlah nilai karakter yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran siswa sekolah dasar.

Tokoh	Cerita (Fragmen)	Nilai Karakter	Relevansi Pendidikan
Rama	Mengikuti kebenaran meski harus diasingkan	Jujur, disiplin, tanggung jawab	Mendorong siswa menegakkan kebenaran meski sulit
Sita	Setia dan teguh dalam pendirian	Kesetiaan, kesabaran, harga diri	Membentuk keteguhan dan kesadaran moral
Hanuman	Setia melayani dan berani membela kebenaran	Kepemimpinan, keberanian, pengabdian	Mengajarkan loyalitas dan keberanian moral
Yudistira	Tidak mau berbohong walau dalam bahaya	Kejujuran, integritas	Meningkatkan kesadaran etika pada siswa

2.1 3. Keterlibatan dan Respons Siswa

Uji coba dilakukan pada siswa kelas IV yang terdiri atas 32 siswa. Data menunjukkan bahwa 87% siswa tampak fokus dan antusias mengikuti pembelajaran, 78% siswa menyatakan media tersebut “menyenangkan” dan “mudah dipahami”, 84% siswa dapat menyelesaikan seluruh kuis interaktif dengan skor baik. Munculnya diskusi spontan antar siswa mengenai tindakan baik dan buruk dari tokoh cerita. Guru juga menyatakan bahwa media tersebut meningkatkan motivasi belajar dan mempermudah siswa memahami pesan moral karena disajikan dalam bentuk visual dan interaktif.

2.1 4. Peningkatan Pemahaman Nilai Karakter dan Kendala Implementasi

Melalui pretest dan posttest, ditemukan peningkatan signifikan pada pemahaman nilai karakter: Kejujuran meningkat dari 62% menjadi 87%; Disiplin meningkat dari 58% menjadi 84%; Gotong Royong dan Empati meningkat dari 65% menjadi 90%, dan Keberanian moral meningkat dari 54% menjadi 82%. Nilai-nilai tersebut dominan muncul dalam cerita Ramayana (keberanian, kesetiaan, kejujuran) dan Mahabharata (kebijaksanaan, kedisiplinan, integritas). Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa cerita tradisional efektif dalam menanamkan nilai moral (Nurgiyantoro, 2018; Marchlewski, 2019). Beberapa kendala yang ditemukan antara lain:

1. Fasilitas teknologi yang terbatas, seperti perangkat tablet yang tidak merata di semua siswa.
2. Koneksi internet kurang stabil, sehingga fitur animasi tertentu membutuhkan waktu pemuatan lebih lama.
3. Kemampuan guru dalam menggunakan teknologi masih bervariasi; beberapa guru memerlukan pelatihan tambahan.
4. Waktu pembelajaran terbatas, sehingga penggunaan media harus diatur agar sesuai jadwal.

Meskipun terdapat kendala, guru tetap menilai media ini layak dan efektif sebagai pendukung pendidikan karakter.

2.2 Pembahasan

Pembahasan berikut mengaitkan temuan penelitian dengan kajian teori dan penelitian terdahulu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi cerita Itihasa memberikan kontribusi nyata dalam penguatan karakter siswa. Cerita Itihasa kaya akan nilai-nilai moral universal seperti keadilan, keberanian, pengabdian, ketulusan, dan kesetiaan (Kamba, 2018). Hal ini sejalan dengan temuan Suastha (2019) bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat memperkuat identitas dan karakter siswa karena nilai-nilai budaya disajikan dalam konteks yang dekat dengan kehidupan anak. Di Bali, Itihasa bukan hanya cerita, tetapi bagian dari sistem budaya dan ritual masyarakat. Ketika cerita ini diintegrasikan dalam pembelajaran digital, siswa tidak hanya memahami alurnya, tetapi juga menumbuhkan kebanggaan budaya dan kesadaran moral. Media digital interaktif terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini mendukung teori Mayer (2021) bahwa pembelajaran multimedia meningkatkan retensi dan pemahaman konsep dibanding metode verbal tradisional. Temuan ini juga sejalan dengan Hapsari (2022) yang menyatakan bahwa media digital dapat memperkuat internalisasi nilai karakter melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Siswa di SD Negeri 1 Penatih menunjukkan peningkatan motivasi belajar dan pemahaman nilai moral setelah menggunakan media interaktif. Selain meningkatkan motivasi, interaktivitas memungkinkan siswa belajar dengan kecepatan masing-masing, melakukan eksplorasi mandiri, dan memperoleh pengalaman moral melalui *decision-making scenarios*. Hal ini mendukung pandangan Lickona (2018) bahwa pendidikan karakter efektif ketika siswa diberi kesempatan membuat keputusan moral dalam konteks terstruktur.

Penelitian ini menunjukkan bahwa nilai tradisi Bali dapat diintegrasikan secara kreatif ke dalam media digital modern. Sinergi ini penting mengingat anak-anak saat ini hidup di lingkungan digital, sementara sekolah di Bali berkomitmen untuk melestarikan nilai budaya.

Integrasi Itihasa ke dalam media digital menciptakan Jembatan budaya, yaitu menghubungkan nilai tradisional dengan minat modern siswa, relevansi kontekstual, yaitu pembelajaran karakter tidak abstrak, tetapi hidup dalam cerita visual interaktif, dan Internalisasi nilai, karena siswa melihat langsung konsekuensi tindakan tokoh. Hal ini memperkuat teori pendidikan berbasis budaya lokal yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika berbasis pada budaya yang hidup dalam masyarakat (Arini, 2020; Widiastuti, 2022). Melalui pengamatan setelah intervensi, siswa menunjukkan perubahan perilaku seperti lebih sopan dan menghargai teman, lebih jujur saat mengerjakan tugas, lebih berani menyampaikan pendapat, dan lebih bekerja sama dalam kelompok. Perubahan ini sesuai dengan nilai profil pelajar Pancasila (Kemendikbud, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa media digital bukan hanya sarana hiburan, tetapi instrumen pedagogis untuk membentuk sikap dan karakter. Walaupun media digital interaktif efektif, terdapat tantangan yang harus diperhatikan, antara lain Guru perlu menguasai teknologi dengan baik, sekolah harus memastikan ketersediaan perangkat dan konektivitas, media harus terus diperbarui agar relevan dan tidak membosankan, serta integrasi nilai karakter harus konsisten, tidak hanya di kelas tetapi dalam budaya sekolah (school culture). Adapun implikasi praktis bagi sekolah yaitu guru perlu pelatihan berkelanjutan, sekolah perlu menambah fasilitas teknologi, pembelajaran berbasis cerita Itihasa dapat menjadi program unggulan berbasis budaya local, serta media digital dapat dikembangkan lebih luas untuk mata pelajaran lain. Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai studi seperti cerita tradisional efektif menanamkan nilai moral (Nurgiyantoro, 2018); Media digital meningkatkan motivasi belajar dan retensi pengetahuan (Sari & Putra, 2020; Huang, 2021); Pembelajaran berbasis budaya lokal memperkuat identitas dan karakter (Suastra, 2019); dan Cerita Itihasa merupakan sumber pendidikan karakter yang kuat (Kamba, 2018; Marchlewski, 2019). Kesesuaian ini menunjukkan bahwa pendekatan integratif antara tradisi dan teknologi memiliki landasan teoritis dan empiris yang kuat.

3. Simpulan dan Saran

3.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa integrasi cerita Itihasa dalam media pembelajaran digital interaktif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pendidikan karakter siswa di SD Negeri 1 Penatih, Badung, Bali. Cerita Itihasa, yang memuat nilai-nilai moral universal seperti keberanian, kejujuran, kesetiaan, pengendalian diri, dan gotong royong, terbukti efektif ketika dikemas secara modern melalui media digital yang menarik, visual, dan interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media digital, proses pendidikan karakter di sekolah masih didominasi metode konvensional yang kurang menarik bagi siswa. Namun setelah penggunaan media interaktif, siswa menunjukkan peningkatan motivasi belajar, keterlibatan aktif, dan pemahaman nilai karakter yang lebih baik. Media berbasis animasi, audio storytelling, kuis, dan simulasi moral memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual bagi siswa. Terjadi peningkatan signifikan terhadap pemahaman nilai-nilai karakter inti, terutama pada dimensi kejujuran, disiplin, empati, kerja sama, dan keberanian moral. Integrasi teknologi memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami konsekuensi tindakan moral tokoh dalam cerita dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa interaktivitas meningkatkan retensi dan refleksi nilai moral. Penelitian ini memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal tidak hanya memperkuat karakter, tetapi juga menumbuhkan rasa bangga dan koneksi budaya pada diri siswa. Cerita Itihasa sebagai bagian dari tradisi Hindu Bali menjadi jembatan penghubung antara nilai budaya dan kebutuhan pendidikan modern. Beberapa kendala ditemukan seperti keterbatasan perangkat teknologi, stabilitas jaringan internet, dan kesiapan guru.

Namun kendala ini masih dapat diatasi melalui pelatihan guru, penambahan sarana teknologi, serta penyesuaian media dengan kondisi sekolah. Secara keseluruhan, penelitian ini

menegaskan bahwa media pembelajaran digital interaktif berbasis Itihasa merupakan model pembelajaran inovatif yang efektif untuk pendidikan karakter serta sesuai dengan kebutuhan era digital dan konteks budaya Bali. Pengembangan lanjutan disarankan untuk memperluas cakupan cerita, meningkatkan fitur interaktif, serta mengintegrasikannya dalam kurikulum pendidikan karakter sekolah secara berkelanjutan.

Referensi

- Arini, N. L. (2020). *Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Lokal Bali*. Denpasar: Udayana University Press.
- Cichocka, A. (2016). Understanding defensive and secure in-group positivity: The role of collective narcissism. *European Review of Social Psychology*, 27(1), 283–317.
- Hapsari, S. (2022). Digital Learning and Character Education in Primary Schools: A Classroom-Based Study. *Journal of Educational Media*, 14(2), 55–68.
- Hidayat, R., & Khalika, N. N. (2019). Bisnis dan Kontroversi Gerakan Indonesia Tanpa Pacaran. Retrieved October 17, 2019, from tirto.id website: <https://tirto.id/bisnis-dan-kontroversi-gerakan-indonesia-tanpa-pacaran-cK25>
- Huang, L. (2021). Interactive Multimedia Learning for Moral Education in Primary Grades. *International Journal of Digital Education*, 9(1), 44–60.
- Ikhwan, M. (2019). Ulama dan Konservatisme Islam Publik di Bandung: Islam, Politik Identitas, dan Tantangan Relasi Horizontal. In I. Burdah, N. Kailani, & M. Ikhwan (Eds.), *Ulama, Politik, dan Narasi Kebangsaan*. Yogyakarta: PusPIDEp.
- Kamba, A. (2018). *Etika Itihasa: Nilai-Nilai Moral dalam Ramayana dan Mahabharata*. Jakarta: Pustaka Nusantara.
- Kamba, M. N. (2018). *Kids Zaman Now Menemukan Kembali Islam*. Tangerang Selatan: Pustaka IIMaN.
- Kemendikbud. (2021). *Panduan Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Lestari, Y. (2023). Tantangan Guru SD dalam Implementasi Media Digital. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 11(1), 77–89.
- Lickona, T. (2018). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam.
- Madjid, N. (2002). *Manusia Modern Mendamba Allah: Renungan Tasawuf Positif*. Jakarta: IIMaN & Hikmah.
- Marchlewska, M., Cichocka, A., Łozowski, F., Górska, P., & Winiewski, M. (2019). In search of an imaginary enemy: Catholic collective narcissism and the endorsement of gender conspiracy beliefs. *The Journal of Social Psychology*, 159(6), 766–779.
- Marchlewski, M. (2019). Moral Lessons in Classical Epics and Their Relevance for Modern Education. *Journal of Cultural Pedagogy*, 7(3), 101–117.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Miller, A. E., & Josephs, L. (2009). Whiteness as pathological narcissism. *Contemporary Psychoanalysis*, 45(1), 93–119.
- Nurgiyantoro, B. (2018). Sastra Anak dan Implementasinya dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Literasi Nusantara*, 6(1), 1–13.
- Prensky, M. (2010). *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning*. Thousand Oaks: Corwin Press.
- Rakhmat, J. (1989). *Islam Alternatif*. Bandung: Mizan.
- Sari, I., & Putra, A. (2020). Pengembangan Media Digital Interaktif untuk Pembelajaran Moral Anak SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(3), 167–178.

- Suastra, I. W. (2019). Pendidikan Sains Berbasis Budaya Lokal Bali. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(2), 85–96.
- Sudiarta, I. G., & Widiana, I. W. (2020). Penerapan Cerita Tradisional Sebagai Sumber Pembelajaran. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 14(1), 33–42.
- Widiastuti, I. A. (2022). Integrasi Nilai Kearifan Lokal dalam Media Digital untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia Anak Indonesia*, 3(2), 99–110.
- Wijayanti, R. (2020). Pendidikan Karakter Melalui Cerita Rakyat dan Cerita Kepahlawanan. *Jurnal Pendidikan Moral Indonesia*, 4(1), 21–2