

INOVASI KOMIK AKHLAK KEARIFAN LOKAL DIGITAL BAGI SISWA SEKOLAH DASAR UNTUK MELESTARIKAN BUDAYA MALANG

Andi Wibowo¹, Yayuk Ratna Indah Sari², Aisyatul Masruro³, Galih Ilham Saputro⁴

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Islam Raden Rahmat Malang

Email: andi21harto@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk membuat inovasi komik digital yang mengintegrasikan kearifan lokal budaya Malang. Inovasi budaya ini sebagai wujud pelestarian budaya Malang yang bernilai luhur. Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan Borg & Gall dengan prosedur (1) studi pendahuluan, (2) perencanaan, (3) pengembangan draf awal produk, (4) validasi produk, (5) uji coba produk, (6) revisi produk, (7) produk akhir, (8) diseminasi. Teknik pengumpulan data menggunakan metode angket dan tes tertulis. Subjek penelitian siswa SDN Ngasem 3. Analisis menggunakan teknik analisis persen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan mendapatkan penilaian sangat baik (A). Respon siswa terhadap produk sangat baik dengan persentase 94,53%. Terdapat peningkatan karakter siswa sebanyak 18,06 % yang diketahui dari hasil pretes sebesar 76,81% dan hasil postes 89,83%. Hasil analisis isi peran tokoh atau pesan-pesan dalam komik dengan hasil 83,77% termasuk kategori sangat baik. Dengan demikian, Inovasi Komik Akhlak Kearifan Lokal dapat digunakan sebagai upaya internalisasi akhlak mulia dan meningkatkan pemahaman terhadap budaya dan keadaan alam Malang.

Kata kunci: inovasi, komik, akhlak, kearifan lokal Malang, digital

Abstract: The Innovations Of Local Wisdom Morals Digital Comic To Preserve Malang Culture. This study aims to create a digital comic innovation that integrates the local wisdom of Malang culture. This cultural innovation is a form of preservation of Malang's noble culture. This study adapts the Borg & Gall development model with the procedures of (1) preliminary studies, (2) planning, (3) development of initial product drafts, (4) product validation, (5) product testing, (6) product revision, (7)) the final product, (8) dissemination. Data collection techniques used questionnaires and written tests. The research subjects were students of SDN Ngasem 3. The analysis used the percent analysis technique. The results showed that the product developed received a very good rating (A). Student response to the product is very good with a percentage of 94.53%. There is an increase in student character by 18.06% which is known from the pretest results of 76.81% and the posttest results of 89.83%. The results of the analysis of the content of the role of characters or messages in comics with 83.77% were in the very good category. Thus, the Innovation of Local Wisdom Morals Comics can be used as an effort to internalize noble morals and increase understanding of the culture and natural conditions of Malang.

Keywords: innovation, comic, character, Malang local wisdom, digital.

PENDAHULUAN

Perkembangan digital kini sudah menembus berbagai aspek salah satunya adalah aspek budaya. Perubahan kebudayaan akibat teknologi merupakan dampak dari revolusi industri. Era revolusi industri merupakan era dimana peran teknologi menjadi suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga teknologi ini diproyeksikan akan menguasai seluruh sendi kehidupan manusia dan mengubah hidup masyarakat di dalam menjalani kehidupannya sebagai makhluk sosial.

Gelombang besar perkembangan digital yang menghantarkan siapapun dapat memanfaatkannya dengan baik namun tak jarang dapat menghancurkan martabat dan akhlak seseorang dengan berbagai cara. Jika dibiarkan terus menerus maka dikhawatirkan menurunnya pengetahuan akan budaya lokal terutama budaya Malang serta termasuk bagian dari budaya yakni menurunnya akhlak mulia yang telah ditanam dalam kehidupan sehari-hari dan diwariskan secara turun-temurun.

Salah satu langkah yang dapat digunakan sebagai upaya melestarikan budaya Malang sekaligus penerapan akhlak mulia adalah dengan pemanfaatan teknologi dengan membuat komik yang berbasis digital. Komik merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan sebagai penyampaian pesan yang mengandung gambar dan alur yang menarik. Komik adalah suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu Daryanto (2013). Komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca (Sudjana & Rivai, 2010). Menurut Haryono (2013) komik adalah sebuah media yang menyampaikan cerita dengan visualisasi atau ilustrasi gambar, dengan kata lain komik adalah cerita bergambar, dimana gambar berfungsi untuk pendeskripsian cerita agar pembaca mudah memahami cerita yang disampaikan oleh pengarang. Menurut Daryanto (2013), komik memiliki beberapa kelebihan diantaranya mampu mendukung perkembangan imajinasi siswa dalam pembelajaran sehingga siswa tidak hanya terfokus dengan belajar menghafal (*rote learning*), penggunaan ilustrasi dalam komik dapat meningkatkan kemampuan analisis siswa dan menemukan informasi yang terdapat didalamnya. Daryanto (2013) juga memaparkan bahwa kelebihan komik mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Maharsani (2011) memberikan pendapat bahwa komik memiliki peranan yang besar untuk memberikan informasi yang mendidik, menghibur, sekaligus mempengaruhi seperti hakikat fungsi dari komunikasi.

Eksresi dalam komik yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional untuk terus membacanya hingga selesai. Dengan demikian, komik sangat efektif dalam mentransfer nilai-nilai kearifan lokal dan akhlak (karakter) melalui penokohan dalam cerita komik tersebut. Sehingga materi yang dikemas dalam bentuk alur cerita dapat membuat pembaca bertahan lama dalam ingatan. Kearifan lokal adalah kecerdasan manusia yang dimiliki oleh sekelompok (etnis) manusia yang diperoleh melalui pengalaman hidupnya serta terwujud dalam ciri-ciri budaya yang dimilikinya. Dengan kata lain maka kearifan lokal dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan, nilai-nilai, pandangan-pandangan setempat yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam, dan diikuti oleh anggota masyarakat (Poespowardojo dalam Rahyono, 2009). Akhlak adalah sifat-sifat yang tertanam dalam jiwa seseorang yang dibawa sejak lahir. Sifat tersebut dapat berupa perbuatan baik dan buruk, semua itu sesuai didikan dari keluarga atau lingkungan setempat. Pendidikan akhlak dan karakter memiliki esensi dan makna yang sama yakni memiliki tujuan untuk membentuk pribadi anak supaya menjadi manusia yang baik, warga masyarakat dan warga negara yang baik (Ramli, 2003).

Perkembangan teknologi, mengharuskan masyarakat mengikutinya termasuk dalam penggunaan hal-hal yang berbasis digital. UNESCO (2003) sebagai masyarakat global dituntut untuk mampu mengadaptasi dengan kemajuan teknologi dan keterbaruan atau kekinian. Oleh karena itu, perlu adanya literasi digital salah satunya melalui komik yang terintegrasi dengan akhlak dan kearifan lokal. Gilster (2012) mengemukakan bahwa literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai

konteks seperti akademik, karir dan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, komik disediakan dalam basis digital yakni setiap cerita dikodekan kedalam format yang dapat dibaca oleh mesin. Perkembangan media digital dan pengaruhnya yang luas terhadap masyarakat mengarah kepada awal era baru ke masyarakat tanpa kertas, dimana semua media diproduksi dan dikonsumsi dalam bentuk digital. Oleh karena itu, untuk menghadapi keadaan tersebut perlu adanya literasi digital untuk menunjang kemampuan dalam menggunakan teknologi secara efisien dan efektif serta penguatan akan kearifan lokal dan akhlak mulia.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D). *Research and development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012: 407). Tahap-tahap R&D yang dikemukakan oleh Borg & Gall (1983) yaitu (1) studi pendahuluan, (2) perencanaan, (3) pengembangan draf awal produk, (4) validasi produk, (5) uji coba produk, (6) revisi produk, (7) produk akhir, (8) diseminasi. Teknik pengumpulan data menggunakan metode angket dan tes tertulis. Subjek penelitian siswa SDN Ngasem 3 sejumlah 18 siswa. Analisis menggunakan teknik analisis persen.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Produk komik

Komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca (Sudjana & Rivai, 2010). Komik yang dikembangkan dalam penelitian ini mengintegrasikan kearifan lokal dan budaya Malang untuk mengembangkan akhlak siswa. Akhlak

adalah sifat-sifat yang tertanam dalam jiwa seseorang yang dibawa sejak lahir. Sifat tersebut dapat berupa perbuatan baik dan buruk, semua itu sesuai didikan dari keluarga atau lingkungan setempat. Kearifan lokal malang merupakan nilai yang dianggap baik dan benar sehingga dapat bertahan dalam waktu yang lama dan bahkan melembaga. Contohnya bahasa malangan (model walikan), topeng malangan, tari topeng malangan, kesenian bantengan dan jaranan, bangunan tua bersejarah, candi di Malang, alat musik tradisional gamelan, dan makanan khas kota malang. Budaya merupakan sebagai segala daya upaya serta tindakan manusia untuk mengelola tanah dan merubah alam (Koentjaraningrat, 1990).

Komik dikembangkan berdasarkan karakter tokoh yang menggambarkan budaya Malang. Cerita yang dikembangkan dalam komik ini juga menceritakan terkait budaya malang salah satunya karya seni topeng malang. Komik dikembangkan berdasarkan hasil studi pendahuluan bahwa anak sekolah dasar sangat senang terhadap pembelajaran yang menggunakan media gambar. Pesan dan materi lebih mudah diterima oleh siswa. Selanjutnya, dalam perencanaan penelitian dipilih cerita komik tentang kesenian malang salah satunya topeng malang. Langkah berikutnya adalah pengembangan produk. Draf produk komik disajikan dalam Gambar 1. Setelah produk jadi maka langkah selanjutnya adalah validasi ahli. Data hasil validasi ahli dapat dilihat pada Tabel 1. Berdasarkan tabel 1, maka hasil validasi ahli mendapatkan nilai A dengan kriteria sangat baik.

Tabel 1. Hasil validasi ahli

No	Aspek Respon	Total Skor	Kategori
1	Tampilan huruf	91,5%	Sangat Baik
2	Tampilan gambar	95%	Sangat Baik
3	Fungsi dan manfaat komik	92%	Sangat Baik

Selain validasi ahli, produk juga mendapatkan penilaian dari siswa berupa respon siswa. Kisi-kisi angket respon siswa dapat dilihat pada Tabel 2. Pada data mengenai respon siswa berupa rerata persentase mengenai ketertarikan, kejelasan materi, dan manfaat berada pada kriteria sangat baik. Data hasil respon siswa dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 2. Kisi-kisi angket respon siswa

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Ketertarikan dan Sikap	KOLAK KEKAL digital memberi peningkatan belajar	1
		KOLAK KEKAL digital memberi efek antusias pada pembaca	1
		Kesenangan terhadap komik akhlak dan kearifan lokal	1
		KOLAK KEKAL digital memiliki daya tarik	1
2	Kejelasan Materi	Penggunaan KOLAK KEKAL digital disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari	1
		Karakter tokoh yang dapat dicontoh	1
		Kesesuaian perkembangan teknologi dengan kearifan lokal	1
3	Kemanfaatan	KOLAK KEKAL digital membantu dalam materi akhlak dan kearifan lokal	1
		KOLAK KEKAL digital membantu memotivasi pembaca	1
		Kemanfaatan KOLAK KEKAL digital dapat dirasakan	1

Tabel 3. Data respon siswa terhadap penggunaan media komik

No	Aspek Respon	Total Skor	Kategori
1	Ketertarikan dan sikap siswa	93,8 %	Sangat Baik
2	Kejelasan materi pada komik	94%	Sangat Baik
3	Manfaat dalam penggunaan komik komik	95,8%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil tersebut, ketertarikan dan sikap siswa terhadap komik menunjukkan 93,8 %, kejelasan materi pada komik 94%, dan manfaat penggunaan komik 95,8%. Keseluruhan skor tersebut berkategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media komik pelestarian budaya Malang sesuai dengan yang diharapkan atau kata lain dapat bertahan seiring dengan berkembangnya teknologi.

Tabel 4. Kisi-kisi angket penilain karakter siswa

No	Karakter yang dikembangkan	Indikator	Jumlah butir
1	Tanggung jawab	Mengerjakan semua tugas kelas sesuai dengan baik pada waktu yang telah ditetapkan	1
2	Disiplin	Menyelesaikan dan mengumpulkan tugas tepat pada waktunya	1
3	Kerja keras	Selalu berusaha untuk mencari informasi tentang materi pelajaran dari sumber.	1
4	Kerja sama	Menjaga kekompakan dalam kelompok	1
5	Santun	Selalu berbicara dengan halus dan sopan dengan guru, teman, dan orang lain.	1
6	Percaya diri	Berani mengemukakan pendapat	1
7	Teliti dan cermat	Selalu mengulang atau meneliti kembali hasil pekerjaan yang telah dilakukan	1
8	Peduli	Memperhatikan guru, teman, dan orang lain ketika berbicara/ menjelaskan	1
9	Jujur	Selalu berkata jujur	1
10	kreatif	Memunculkan ide-ide baru yang lebih inovatif	1

Berdasarkan uji coba yang dilakukan pada sebelum dan sesudah pemberian inovasi kolak kekal digital, diperoleh kenaikan presentase penilaian karakter. Kenaikan ini diketahui dari hasil penilaian melalui angket penilaian karakter yang kisi-kisi angket karakter dapat dilihat pada Tabel 4. Data presentase penilaian karakter pada penelitian disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Presentase Penilaian Karakter

No	Presentase		Presentase Kenaikan
	Sebelum	Sesudah	
1	82,5%	100%	17,5%
2	62,5%	95%	32,5%
3	85%	97,5%	12,5%
4	77,5%	92,5%	15%

No	Presentase		Presentase Kenaikan
	Sebelum	Sesudah	
5	72,5%	95%	22,5%
6	77,5%	92,5%	15%
7	87,5%	92,5%	5%
8	80%	97,5%	17,5%
9	82,5%	92,5%	10%
10	77,5%	97,5%	20%
11	77,5%	95%	17,5%
12	87,5%	95%	7,5%
13	75%	92,5%	17,5%
14	60%	92,5%	32,5%
15	70%	95%	25%
16	67,5%	97,5%	30%
17	77,5%	92,5%	15%
18	82,5%	97,5%	15%
Rata-rata	76,806%	89,83%	18,056%

Data efektivitas penggunaan inovasi komik juga diperoleh dari nilai angket karakter sebelum dan sesudah penggunaan inovasi komik. Keterlaksanaannya uji coba inovasi kolak kekal ini menunjukkan presentase kenaikan rata-rata 18,067%. Hal ini menunjukkan bahwa presentase tersebut sesuai dengan target yang diharapkan. Peningkatan pada sebelum dan sesudah penelitian adalah 13,02%. Secara rinci peningkatan tersebut dari masing-masing anak dari sebelum dan sesudah adalah terdapat satu anak meningkat sebesar 5%, satu anak meningkat 7,5% satu anak meningkat 10%, satu anak meningkat 12,5%, empat anak meningkat 15%, empat anak meningkat 17,5%, satu anak meningkat 20%, satu anak meningkat 22,5%, satu anak meningkat 25%, satu anak meningkat 30%, dan dua anak meningkat 32,5%.

Tabel 6. Kisi-kisi tes tulis

No	Indikator	Jumlah butir
1	Melalui KOLAK KEKAL Digital, siswa dapat menguraikan budaya Malang dengan benar.	1
2	Melalui KOLAK KEKAL Digital, siswa dapat menyebutkan karakter yang terdapat pada topeng malangan dengan benar.	1
3	Melalui KOLAK KEKAL Digital, Siswa dapat mengklasifikasikan candi yang berada di daerah Malang dengan benar.	1
4	Melalui KOLAK KEKAL Digital, Siswa dapat menjelaskan bahasa yang terdapat di daerah Malang dengan tepat.	1
5	Melalui KOLAK KEKAL Digital, siswa dapat menyebutkan tarian yang terdapat di daerah Malang.	1
6	Melalui KOLAK KEKAL Digital, siswa dapat menunjukkan alat music yang terdapat pada kesenian malangan.	1
7	Melalui KOLAK KEKAL Digital, siswa dapat menunjukkan makanan khas yang terdapat di daerah Malang.	1
8	Melalui KOLAK KEKAL Digital, siswa dapat	1

No	Indikator	Jumlah butir
	mengemukakan sikap yang harus dilakukan terhadap perbedaan	
9	Melalui KOLAK KEKAL Digital, siswa dapat menguraikan pesan moral yang disampaikan dengan benar.	1
10	Melalui KOLAK KEKAL Digital, siswa dapat menggambarkan kesukaannya dengan tepat.	1

Pada soal tes uraian siswa sesuai dengan kisi-kisi tes tulis pada Tabel 6, skor siswa ditentukan dengan kevariannya siswa dalam menjawab juga tingkat kesukaran pada soal, keseluruhan siswa mendapat skor 83,87% yang disajikan pada Tabel 7. Rerata tersebut menunjukkan bahwa skor tersebut berada pada kriteria sangat baik. Hasil ini sejalan dengan peningkatan yang diperoleh dari hasil angket, maka dapat dikatakan bahwa media komik efektif digunakan sebagai salah satu alat pendidikan karakter.

Tabel 7. Perolehan skor tes tertulis

No Subjek	Perolehan Skor (%)
1	79 %
2	90%
3	88%
4	94%
5	94%
6	78%
7	73%
8	84%
9	100%
10	84%
11	88%
12	70%
13	78%
14	78%
15	78%
16	69%
17	96%
18	87%
Rata-rata	83,77 %

Berdasarkan penelitian ini para informan menyatakan bahwa dampak dari produk inovasi kolak kekal digital, meliputi pembaca lebih tertarik dalam membaca, komik digital juga dapat dibaca kapan pun dan dimana pun, materi yang dijelaskan menyeluruh. Dampaknya dapat menjadikan pembaca khususnya umur 7-15 tahun memiliki minat baca yang tinggi, daya ingat bagi pembaca juga tahan lama, sebagai sarana pembelajaran yang efektif, efisien, dan dilakukan mandiri.

Selanjutnya didalam produk kolak kekal digital ini memiliki karakter tokoh yang mempraktekkan kehidupan sehari-hari, dari perilaku saling menghargai perbedaan dan saling mengingatkan orang disekitar. Dampaknya yang kita peroleh disini yaitu menanamkan sikap moral dan akhlak yang mulia yang baik dan terpuji. Kemudian dalam produk kolak kekal digital

disajikan ilustrasi gambar menarik, mempunyai karakter khas malangan dan isi cerita berisi hal-hal yang berada disekitar kita dari kearifan lokal hingga kebudayaan Malang, serta pengalaman cerita dapat diterapkan. Dampaknya yang kita peroleh dari sini yaitu kita dapat mengetahui, mencontoh, melakukan, melaksanakan dan melestarikan budaya Malang.

SIMPULAN DAN SARAN

Inovasi Komik Akhlak Kearifan Lokal dapat digunakan sebagai upaya internalisasi akhlak mulia dan meningkatkan pemahaman terhadap budaya dan keadaan alam Malang. Dengan demikian, komik ini dapat direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar sebagai media dalam penyampaian pesan moral dan pelestarian budaya malang. Komik ini juga dapat digunakan oleh orang tua siswa dalam mengenalkan kebudayaan Malang.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W.R. & Gall, M.D. (1983). *Educational Research*. New York: Longman.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Glister, P. 1997. *Digital Literacy*. New York: Wiley.
- Haryono. 2013. *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta. Kepel Press.
- Koentjaraningrat. 1990. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Djambata
- Maharsani, I. 2010. *Komik dunia kreatif tanpa batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Rahyono, F.X. 2009. *Kearifan Budaya dalam Kata*. Jakarta. Wedatama
- Ramli, T. 2003. *Pendidikan Karakter*. Bandung: Angkasa.
- Sudjana, N., & Riva'I, A. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- UNESCO. 2003. *Monitoring and Evaluation Guidance For School Health Programs :Thematic Indicators Supporting FRESH (Focusing Resources and Effective School Health)*. UNESCO: WHO.