

zCERITA BERGAMBAR BERBASIS DILEMA MORAL DAN KEARIFAN LOKAL DI SEKOLAH DASAR

**Alpin Herman Saputra, Teguh
Universitas Terbuka**

alpin.saputra@ecampus.ut.ac.id, teguh@ecampus.ut.ac.id

Sejarah Artikel Diterima: 16 Juli 2022 Direvisi: 28 Juli 2022 Tersedia Daring: 1 Agustus 2022

Abstrak

Banyak bahan bacaan yang tersedia untuk siswa sekolah dasar tetapi cenderung mewariskan nilai moral dan kurang memperhatikan perkembangan moral. Cerita bergambar berbasis pertimbangan moral bersifat konstruktif dalam kata lain tidak hanya mewariskan nilai moral tetapi juga mengembangkan nilai moral tersebut dengan bernalar. Cerita bergambar berbasis pertimbangan moral perlu diimbangi dengan kultur budaya Indonesia yang beragam guna memberikan pemahaman yang sesuai dengan karakteristik siswa Indonesia di berbagai daerah yang memiliki kearifan lokal, sehingga perlu peninjauan lebih lanjut mengenai pengembangan cerita bergambar berbasis pertimbangan moral dan kearifan lokal. Harapannya akan menghasilkan siswa yang memiliki kematangan pertimbangan moral dan juga tetap menjunjung nilai kearifan lokal. Penelitian ini menggunakan metode D&D tipe ADDIE. Hasilnya pengembangan cerita bergambar berbasis dilema moral dan kearifan lokal diperoleh naskah-naskah cerita dan ilustrasi gambar yang sesuai dengan karakteristik dan kognitif siswa sekolah dasar.

Kata Kunci : *Cerita Bergambar, Dilema Moral, Kearifan Lokal*

PICTURE STORIES BASED ON MORAL DILEMMA AND LOCAL WISDOM IN ELEMENTARY SCHOOL

Abstract

Reading materials are available for elementary school students but tend to pass down moral values and pay less attention to moral development. Illustrated stories based on moral considerations are constructive in other words, they not only pass on moral values but also develop those moral values by reasoning. Picture stories based on moral considerations need to be with diverse Indonesian cultures to provide the cultural understanding that is by Indonesian characteristics in various regions that have local wisdom, so further planning is needed regarding the development of illustrated stories based on moral considerations and local wisdom. The hope is that it will produce students who have moral considerations and also uphold the value of local wisdom. This study uses the ADDIE-type D&D method. As a result, the development of illustrated stories based on moral dilemmas and local wisdom obtained story texts and

picture illustrations that match the characteristics and knowledge of elementary school students.

Keywords: *Picture Stories, Moral Dilmma, Local Wisdom*

A. PENDAHULUAN

Cerita pada umumnya menyajikan informasi dengan berbagai tujuan untuk para pembaca. Termasuk cerita bergambar yang tersaji di sekolah dasar. Banyak bahan bacaan yang bahkan memberikan pesan moral dan ditujukan sebagai bagian dari pendidikan moral lewat cerita. Namun biasanya, cerita yang ada di sekolah dasar baik itu sebagai bahan ajar, bahan bacaan maupun media pembelajaran hanya menginternalisasikan nilai moral yang ada di dalam isi cerita dengan jalur satu arah. Internalisasi nilai atau pewarisan nilai moral diterima oleh siswa sebagai bentuk dari cara guru memberikan pendidikan moral kepada siswa (Kusnaedi, 2013). Sementara sebagai manusia, siswa tidak hanya memiliki potensi untuk menerima nilai moral tetapi juga memiliki potensi untuk mengembangkan nilai moral (Hakam, 2000). Ranah seseorang dalam mengembangkan nilai moral adalah ranah konstruktivis. Para pemikir pendidikan moral, memandang bahwa seorang individu perlu mengembangkan nilai yang ada dalam dirinya, seperti contohnya mengembangkan potensi kognitif moralnya dengan pertimbangan moral yang matang (Joseph, 2016). Pertimbangan moral penting adanya untuk menguatkan alasan di belakang tindakan yang akan dipilihnya. Selain itu, pertimbangan moral merupakan cara berpikir penalaran menggunakan kemampuan kognisi dalam mengambil sebuah keputusan moral. Seseorang yang terlatih mengembangkan pertimbangan moralnya maka ia akan cenderung mantap dalam setiap tindakan yang dilakukan, memiliki prinsip hidup, tidak mudah terbawa arus dan akan menuju kehidupan yang bahagia.

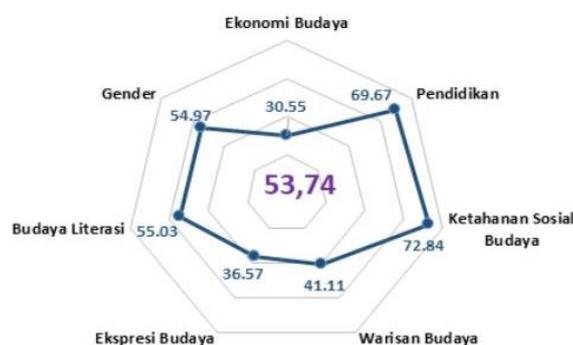
Pertimbangan moral yang matang mulai dikembangkan untuk dilaksanakan di persekolahan sebagai bagian dari pendidikan moral di berbagai negara. Salah satunya di Indonesia. Melalui model pembelajaran kognitif moral yang di prakarsai oleh Kohlberg (Kohlberg, 1976) dengan sintaksnya menyajikan dilema moral untuk meningkatkan kematangan pertimbangan moral, model

pendidikan moral ini banyak dikembangkan juga dengan pengembangan dari berbagai aspek. Misalnya penelitian Sarbaini (Sarbaini, 2012) mengenai diskusi dilema moral di SMP, Setianingsih (Setianingsih., Maftuh, & Syaodih, 2018) cerita dilema moral pada tematik di Sekolah Dasar (Wismaliya et al., 2019) cerita dilema moral berbasis kearifan lokal masyarakat sunda dan (Hakam, Fitriya, & Wismaliya, 2020) cerita dilema moral pada pembelajaran olahraga. Pengembangan dilema moral untuk mematangkan pertimbangan moral siswa pun dapat disajikan dengan bentuk cerita bergambar dan memiliki jalur dua arah yaitu siswa membaca dan siswa menentukan pilihan terhadap pernyataan dilematis dalam isi cerita. Tidak hanya memilih, siswa pun diberikan memilih alasan atas pilihan yang dipilihnya.

Cerita bergambar, memiliki kelebihan dibandingkan dengan cerita pada umumnya, khususnya untuk siswa sekolah dasar. Siswa pada usia sekolah dasar berada di tahapan operasional konkret (Piaget, 1950) dimana masih membutuhkan konkretisasi bagi sesuatu yang abstrak. Gambar dalam sebuah cerita membantu pemahaman siswa untuk memahami isi dari cerita. Sastra anak-anak, salah satunya cerita atau prosa, penceritaan diperkuat dengan gambar. Tujuan dari iringan gambar pada penceritaan adalah untuk memperkuat penceritaan sehingga anak-anak lebih mudah memahami cerita. Selain itu kehadiran gambar adalah salah satu sarana untuk menarik perhatian (Suyatno, Sarumpaet, & Nurgiyantoro, 2009). Kata dan gambar merupakan dua elemen yang saling terkait satu sama lain menciptakan inter-animasi bersama dalam membangun makna (Gaiman, 2010) dengan demikian cerita bergambar di sekolah dasar dipandang sesuai dengan tahap perkembangan usia mereka.

Cerita bergambar berbasis pertimbangan moral pernah diteliti untuk beberapa sekolah di bagian barat Indonesia, khususnya di Jawa Barat. Namun isi cerita masih bersifat umum atau aktivitas siswa pada umumnya, sedangkan banyak kesempatan untuk memuat berbagai nilai lain selain nilai moral yang dimasukkan ke dalam cerita, misalnya nilai-nilai kearifan lokal masing-masing daerah, sehingga secara bersamaan, nilai moral dan nilai kearifan lokal suatu

daerah dikenalkan lebih intens kepada siswa. Cerita bergambar berbasis kearifan lokal masyarakat pernah diteliti pada tahun 2020. Dengan mengangkat nilai kearifan lokal masyarakat sunda pada makanan tradisional dan permainan tradisionalnya. Rekomendasi penelitian lebih lanjut nampaknya akan menjadi suatu karya yang beragam jika dikembangkan kembali cerita bergambar berbasis pertimbangan moral bagi daerah-daerah lainnya di Indonesia. Mengingat Indonesia merupakan negara multi-kultural yang kaya akan ragam budaya dan dapat mematangkan pertimbangan moral siswa sekolah dasar. Mengapa harus memperhatikan budaya?. Menurut Indeks Pembangunan Kebudayaan (IPK) pada tahun 2018 capaian IPK Indonesia berada pada sebesar 53,74 sebagaimana yang tersaji pada Gambar 3.1. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembangunan kebudayaan di Indonesia masih membutuhkan usaha dan kerja keras dari seluruh pihak, baik pemerintah maupun masyarakat guna mencapai hasil yang optimal. IPK 2018 mengakomodasi segenap unsur kebudayaan dalam kehidupan sehari-hari yang dikelompokkan ke dalam tujuh dimensi, yaitu: dimensi ekonomi budaya, dimensi pendidikan, dimensi ketahanan sosial budaya, dimensi warisan budaya, dimensi ekspresi budaya, dimensi budaya literasi, dan dimensi gender.



Gambar 1. Indeks Dimensi Penyusun IPK Indonesia, 2018

Jika melihat pada dimensi yang dihasilkan, masih terdapat kesenjangan yang cukup tinggi antara dimensi satu dengan lainnya (Gambar 1). Dua dimensi dengan hasil tertinggi adalah dimensi ketahanan nasional (72,84) dan dimensi pendidikan (69,67). Tingginya nilai pada dimensi ketahanan sosial budaya menunjukkan cukup baiknya kemampuan suatu kebudayaan dalam

mempertahankan dan mengembangkan identitas, pengetahuan, serta praktik budayanya yang relevan didukung oleh kondisi sosial dalam masyarakat. Dengan demikian seharusnya pendidikan dan ketahanan sosial budaya bisa mendorong budaya literasi, ekspresi budaya, dan ekonomi budaya sebagai upaya meningkatkan IPK di Indonesia.

Pada ranah pendidikan, sudah seyogyanya para akademisi, ilmuwan, bahkan praktisi pendidikan ikut mendukung pembangunan kebudayaan sesuai dengan tugasnya masing-masing. Pendidikan tidak lepas dari proses pembelajaran yang didalamnya memuat pendidikan moral, pendidikan untuk ilmu pengetahuan, pendidikan untuk keterampilan dan kecakapan hidup serta pendidikan untuk mempersiapkan diri di masyarakat. Proses itu beririsan dengan budaya literasi, ekspresi budaya, warisan budaya bahkan ekonomi budaya. Pada budaya literasi perlu dikembangkannya “melek aksara”, dengan kata lain masyarakat Indonesia punya daya baca-tulis-pikir yang tajam dan hal ini dapat didukung dengan mempersiapkan siswa di persekolahan untuk memiliki jiwa literat salah satunya dengan menyuguhkan bahan bacaan yang dapat mengasah kemampuan bernalarnya. Ekspresi budaya tradisional dapat didukung melalui pembudayaan nilai-nilai kearifan lokal suatu daerah dengan mengenalkan, mengapresiasi sampai dengan melestarikannya. Dalam proses pendidikan, dapat mengintegrasikan muatan lokal baik secara informatif maupun praktik ke dalam materi atau bahan ajar di sekolah. Tidak hanya itu, warisan budaya sampai ekonomi budaya pun dapat dimuat melalui pembelajaran di kelas dalam bentuk cerita misalnya atau pemaknaan lebih lanjut sesuai dengan jenjang sekolah yang bersangkutan. Di sekolah dasar, pewarisan budaya dapat dilakukan melalui internalisasi nilai budaya itu sendiri melalui pembelajaran di kelas, keteladanan, dan ekstrakurikuler.

Cerita bergambar merupakan “suatu media dalam menyampaikan pesan melalui cerita dengan di sertai ilustrasi gambar, buku itu sendiri, merupakan suatu media dalam menyampaikan pesan” (Bunanta, 2010). Cerita bergambar yang digunakan di sekolah harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta

didik. Berikut ini cerita bergambar yang dikembangkan di tingkat sekolah dasar. Cerita anak biasanya berkisah tentang seseorang atau peristiwa, yang dapat diterima oleh logika mereka, maksudnya secara logika menerima adalah mereka memiliki kemampuan intelektual dan emosional kanak-kanak untuk memahami hal-hal tentang kehidupan manusia, hubungan antar manusia, interaksi manusia dengan makhluk Tuhan yang lain, termasuk hubungan manusia dengan alam semesta (Zubaedi, 2015). Berbagai macam cerita anak tersuguh dalam bentuk buku yang dijual bebas ataupun buku-buku pendidikan yang berada di perpustakaan sekolah. Dalam konteks pembelajaran di kelas, buku yang berisi cerita bergambar harus memiliki makna dan muatan nilai/karakter. Siswa sekolah dasar pada umumnya menyukai cerita yang diiringi dengan gambar. Cerita bergambar seperti komik seharusnya dapat menjadi media pendidikan karakter (Yuwanto, 2012). Tips membuat cerita bergambar menjadi media pendidikan karakter (1). Karakter dalam cerita dibuat semenarik mungkin; (2). Mengandung cerita kehidupan sehari-hari; (3). Sifatnya pendek; (4). Isi pendidikan karakter yang menjadi target penyampaian harus ditonjolkan; (5). Pada akhir cerita, berikan satu sesi untuk tanya jawab terkait dengan muatan pendidikan karakter.

Cerita anak merupakan bagian dari karya sastra anak yang memiliki karakteristik konstruksi dan isi yang berbeda dari cerita dewasa maupun cerita lainnya. Cerita anak bercerita tentang kehidupan anak-anak dengan segala aspek yang berada dan mempengaruhi mereka. Berbagai bentuk cerita yang disajikan untuk anak beragam bentuknya, salah satunya adalah cerita bergambar. *Illustration that tell a story-usually fiction- can perhaps be grouped in two main categories: those that support or punctuate an existing text and those that are an integral part of the stories in which the words can sometimes adopt a secondary role* (Bennet, 2015)

Nilai yang terkandung dalam cerita anak dapat dikelompokkan menjadi nilai personal dan nilai pendidikan. Nilai personal berhubungan dengan perkembangan emosional, perkembangan intelektual, perkembangan imajinasi, pertumbuhan rasa sosial, pertumbuhan rasa etis dan religius. Nilai pendidikan berhubungan dengan

eksplorasi dan penemuan, perkembangan bahasa, perkembangan nilai keindahan, penanaman wawasan multikultural dan penanaman kebiasaan membaca (Mulyana, 2011). Cerita anak yang unggul mengandung nilai personal dan nilai pendidikan. Cerita anak mengandung nilai personal apabila mampu (1). Memberikan kesenangan, (2). Menawarkan narasi sebagai cerita nalar, (3). Mengembangkan imajinasi, (4). Memberikan beraneka ragam pengalaman, (5). Mengembangkan kemampuan pandangan dari dalam terhadap perilaku manusia.

Sedangkan cerita anak yang mengandung nilai pendidikan apabila mampu (1). Mengembangkan kemampuan berbahasa, (2). Mengembangkan kemampuan membaca, (3). Mengembangkan kemampuan bercerita, (4). Menunjang kemampuan menulis, (5). Memperkenalkan kekayaan sastra pada anak. Cerita bergambar di sekolah dasar merupakan media cerita yang disertai dengan gambar guna memperjelas isi cerita dan menyamakan daerah pengalaman anak yang ditinjau dari tahap perkembangan anak dari Jean Piaget. Tahap operasional konkret (umur 7 atau 8-11 atau 12 tahun) untuk menghindari keterbatasan berpikir anak perlu diberi gambaran konkret, sehingga ia mampu menelaah persoalan”. (Rakhmat, 2013). Selain itu kata dan gambar merupakan dua elemen yang saling terkait sama lain menciptakan inter-animasi bersama dalam membangun makna (Gaiman, 2010).

Cerita merupakan bagian dari sastra jenis prosa. Untuk sastra anak-anak, penceritaan diperkuat dengan gambar. Tujuan dari iringan gambar pada penceritaan adalah untuk memperkuat penceritaan sehingga anak-anak lebih mudah memahami cerita. Selain itu kehadiran gambar adalah salah satu sarana untuk menarik perhatian (Suyatno, 2009; Sarumpaet, 2009; Nurgiyantoro, 2005). Selain itu melalui cerita, anak-anak dibawa terlibat dalam cerita tersebut. Marcia Baghban (2007) mengatakan “*Classroom materials relevant to the social and cultural experiences of children generate interest in and enthusiasm about learning. When teachers include books about the negotiation of another culture in the curriculum, children learn through reading that stories can be about people*

like them, that stories of their experiences are worthy of being in a book, and that other children have felt the way they do”

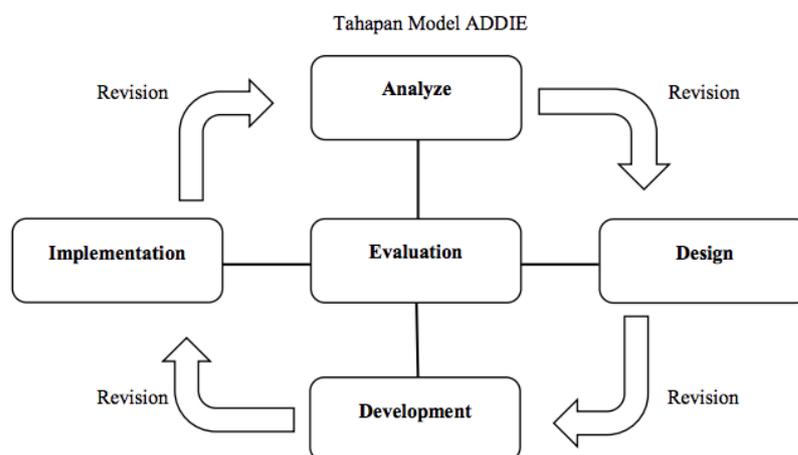
Materi kelas yang relevan dengan pengalaman sosial dan budaya anak membangkitkan minat dan antusiasme belajar. Ketika guru memasukkan buku-buku tentang negosiasi budaya lain dalam kurikulum, anak-anak belajar membaca cerita tentang orang-orang seperti mereka, cerita pengalaman mereka layak didapat dalam sebuah buku, dan bahwa anak-anak lain merasakan hal yang mereka lakukan.

Cerita untuk anak disertai dengan gambar ilustrasi dan layout. *“Layout is the inclusive term which describes the overall design of an illustration”* (Ross, 1963) Layout merupakan bagian dari keseluruhan karya ilustrasi, dalam penyusunannya harus memiliki kekuatan visual guna menarik perhatian tanpa menghilangkan fokus utama. Prinsip utama layout menurut Ross (1963) berkenaan dengan kekontrasan, keseimbangan, dan proporsi. Selain layout, hal selanjutnya adalah warna yang sesuai dengan karakteristik anak. Dengan demikian, dalam artikel ini akan dideksripsikan proses analisis, desain, dan pengembangan cerita bergambar berbasis dilemma moral dan kearifan lokal.

B. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan *Design and Development Research* (D&D). Metode penelitian pengembangan merupakan metode penelitian untuk mengembangkan suatu produk untuk peningkatan ke arah yang lebih baik. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Borg & Gall (2003) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang berorientasi dalam mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan.

Dalam penelitian ini, prosedur pengembangan yang digunakan mengacu pada model desain pengembangan ADDIE. Menurut Branch (2009) tahapan dari model ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi).



Gambar 2. Tahap pengembangan produk model ADDIE
Sumber Branch (2009)

Tentunya dengan mempertimbangkan indikator-indikator dalam produk cerita bergambar diantaranya (1). Keterbacaan teks (kesesuaian dengan karakteristik siswa SD), (2). Unsur intrinsik cerita, (3). Kesesuaian cerita dan gambar, (4). Pertimbangan moral dalam cerita, (5). Kearifan lokal dalam cerita.

1. Tahap Analisis, peneliti membuat analisis terkait *outline* rencana cerita yang dikembangkan daerah-daerah mana saja yang akan diangkat menjadi cerita bergambar berbasis kearifan lokal dan pertimbangan moral.
2. Tahap Desain, pada tahap ini peneliti membuat cerita dan untuk gambar akan dibantu oleh pembantu peneliti dalam tahapan gambar-gambar yang mendukung cerita.
3. Tahap Pengembangan, peneliti mengembangkan cerita meminta masukan dari ahli baik ahli sastra dan ahli terkait seni gambar.
4. Tahap Implementasi, peneliti menguji coba secara terbatas di sekolah yang ada di daerah cerita bergambar tersebut (siswa dan guru)
5. Tahap Evaluasi, peneliti akan memperoleh masukan dari tahap implementasi untuk dapat dievaluasi menjadi produk karya sastra.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan penelitian dilaksanakan mulai bulan April 2022 sampai dengan Oktober 2022 untuk penelitian yang dilaksanakan pada tahun pertama. Proses pengembangan yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah (1) menganalisis bentuk cerita yang dikembangkan yang berbasis pertimbangan moral dan kearifan lokal. Kearifan lokal yang dimaksud adalah mengangkat budaya yang ada di daerah Palembang, Bandung, Yogyakarta, Bali, dan Mataram. (2) Mendesain struktur cerita bergambar berbasis pertimbangan moral dan kearifan lokal untuk siswa SD. (3) Mengembangkan cerita dan gambar berdasarkan desain yang direncanakan. (4) Implementasi cerita dan gambar dalam bentuk digital dan cetak. (5) Mengevaluasi cerita dan gambar. Dalam artikel ini kami mendeskripsikan pada Langkah satu sampai dengan ketiga.

Tahap Analisis

Dalam tahap analisis peneliti mengumpulkan informasi-informasi terkait dengan bentuk cerita gambar berbasis dilema moral dan kearifan lokal dengan cara mengumpulkan data literatur, analisis literatur sehingga diperoleh informasi yang cukup untuk menentukan desain dan pengembangan produknya. Cerita anak merupakan bagian dari karya sastra anak yang memiliki karakteristik konstruksi dan isi yang berbeda dari cerita dewasa maupun cerita lainnya (Tarigan, 2011). Cerita anak bercerita tentang kehidupan anak-anak dengan segala aspek yang berada dan mempengaruhi mereka. Berbagai bentuk cerita yang disajikan untuk anak beragam bentuknya, salah satunya adalah cerita bergambar.

Nilai yang terkandung dalam cerita anak dapat dikelompokkan menjadi nilai personal dan nilai pendidikan. Nilai personal berhubungan dengan perkembangan emosional, perkembangan intelektual, perkembangan imajinasi, pertumbuhan rasa sosial, pertumbuhan rasa etis dan religius (Resmiati, 2017). Nilai pendidikan berhubungan dengan eksplorasi dan penemuan, perkembangan bahasa, perkembangan nilai keindahan, penanaman wawasan multikultural dan penanaman kebiasaan membaca (Mulyana, 2011).

Lowenfeld (1991) mengemukakan tahapan gambar pada anak sesuai dengan usia perkembangan anak: Awal masa ekspresi diri (2-4 tahun), Prabagan (5-7 tahun), Bagan (8-9 tahun), Realisme (10- 12 tahun), Naturalisme semu (13-14 tahun), Masa penentuan (15-17 tahun). Pada periode realisme awal, karya anak lebih menyerupai kenyataan. Kesadaran perspektif mulai muncul, namun berdasarkan penglihatan sendiri, menyatukan objek dalam lingkungan, perhatian kepada objek sudah mulai rinci, namun demikian dalam menggambarkan objek, proporsi (perbandingan ukuran) belum dikuasai sepenuhnya. Pemahaman warna sudah mulai disadari. Penguasaan konsep ruang mulai dikenalkannya sehingga letak objek tidak lagi bertumbu pada garis dasar, melainkan bidang dasar sehingga mulai ditemukan garis horizon.

Selain dikenalnya warna dan ruang, penguasaan unsur desain seperti keseimbangan dan irama mulai dikenal pada periode ini. Dari teori mengenai gambar yang diproduksi oleh anak usia 10-12 tahun atau siswa kelas 4-6 sekolah dasar dapat ditarik simpulan kriteria gambar untuk mereka dengan memperhatikan perkembangan membuat gambar yang sesuai dengan usianya (1). Anak usia 10-12 tahun memerlukan gambar sebagai jembatan isi cerita berupa gambar ilustrasi; (2). Gambar seperti kenyataan dan sudah mengenal sudut pandang perspektif; (3). Gambar sudah mulai jamak sesuai dengan keadaan suatu lingkungan yang lengkap; (3). Gambar sudah ke tahapan rinci dan detail; (4). Penggunaan warna mulai sesuai dengan warna pada objek aslinya.

Tahap Desain

Cerita bergambar berbasis pertimbangan moral dan kearifan lokal ini memiliki struktur yang mengkonstruksi cerita bergambar. Struktur cerita dan gambar memiliki posisi dan kedudukan masing-masing. Cerita bergambar berbasis pertimbangan moral biasa disebut dengan cerita dilema moral. Berikut struktur cerita dilema moral berbasis kearifan lokal.

Tabel 1. Blue Print

No.	Struktur Cerita	Keterangan
1	Menentukan nilai moral atau konflik nilai	
2	Menentukan judul yang mengandung kearifan lokal	
3	Kalimat pembuka (introduction)	Gambar pembuka min.1
4	Kalimat konflik (conflict sentence)	Gambar konflik min.1
5	Kalimat klimaks (climax sentence)	Gambar klimaks min.1
6	Kalimat dilematis (dilemmatic sentence)	Gambar dilematis min. 1

Tahap Pengembangan

Berikut hasil pengembangan karya cerita bergambar berbasis dilema moral dan kearifan lokal.

Tabel 2. Karya

No	Judul Karya	Naskah	Ilustrasi Gambar
1	Tenun	Tahun Ke-1	Tahun Ke-1
2	Bau Nyale	Tahun Ke-1	Tahun ke-2
3	Bekarang Iwak	Tahun Ke-1	Tahun ke-2
4	Kain Songket	Tahun Ke-1	Tahun Ke-1
5	Canting	Tahun Ke-1	Tahun Ke-1
6	Hasil Bumi	Tahun Ke-1	Tahun ke-2
7	Wayang Kulit	Tahun Ke-1	Tahun ke-2
8	Sisingaan	Tahun Ke-1	Tahun Ke-1
9	Angklung	Tahun Ke-1	Tahun ke-2
10	Balapan jajangkungan	Tahun Ke-1	Tahun ke-2
11	Pacu Jawi	Tahun Ke-1	Tahun ke-2
12	Balimau	Tahun Ke-1	Tahun ke-2
13	Makan Bajamba	Tahun Ke-1	Tahun ke-2
14	Perang Air	Tahun Ke-1	Tahun Ke-1
15	Gedug Ende	Tahun Ke-1	Tahun ke-2

Salah satu contoh cerita yang dikembangkan,

TENUN

Rumini adalah anak dari seorang penenun. Ibunya memiliki alat tenun yang terbuat dari kayu dan penggunaannya masih manual. Rumini mengajak teman-temannya untuk belajar menenun kepada Ibunya. Mereka memintal benang sendiri dari kapas dengan alat dari kayu. Terlebih dahulu Ibu menyuruh Rumini dan teman-temannya untuk mengolah kunyit dan mengkudu untuk dijadikan corak-corak warna seperti warna kuning dan biru. Ibu berkata bahwa membuat kain tenun itu membutuhkan waktu satu minggu sampai bulan. Mereka senang karena selama itu mereka akan belajar menenun. Pada hari kelima, Ibu jatuh sakit dan belum bisa melanjutkan mengajar menenun kepada Rumini dan teman-

temannya. Cukup lama Ibu Rumini sakit, Ibu hanya mengandalkan obat dari apotek untuk berobat karena tidak memiliki uang lebih untuk berobat ke rumah sakit. Salah satu teman Rumini berinisiatif untuk patungan memberikan sejumlah uang untuk Ibu Rumini berobat, itung-itung sebagai membayar jasa Ibu mengajari mereka menenun. Tetapi Ibu menolak pemberian itu karena bagi Ibu mengajarkan menenun kepada orang lain khususnya anak-anak haruslah ikhlas dan tidak menerima imbalan, sementara kondisi ibu belum membaik. Jika kamu menjadi Rumini, apa yang akan kamu lakukan? menerima uang tersebut dan berkata kepada Ibu bahwa itu adalah uang tabungannya agar Ibu mau menerima kemudian pergi berobat atau tidak menerima uang itu karena menghargai prinsip Ibu?



Gambar 3. Cover Produk

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan cerita bergambar berbasis dilema moral dan kearifan lokal diperoleh naskah-naskah cerita dan ilustrasi gambar yang sesuai dengan karakteristik dan kognitif siswa sekolah dasar. Analisis cerita yang sudah dikembangkan dengan berdasarkan daerah-daerah yang sudah ditentukan dengan pertimbangan Indeks Pemangunan Kebudayaan, menentukan blue print sebagai acuan dalam desain pengembangan produk cerita dan gambar.

Pengembangan naskah dan gambar dilakukan berdasarkan blue print yang sudah ditentukan pada langkah desain mempermudah proses pembuatan karya cerita bergambar berbasis dilema moral dan kearifan lokal untuk sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Bennett, M. Y. (2015). *The Cambridge introduction to theatre and literature of the absurd*. Cambridge University Press.
- Borg&Gall, 2003. *Education Research*. New York : Allyn and Bacon.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design-The ADDIE. Approach*. New York: Springer.
- Bunanta, A. 2010. *Buku, Mendongeng dan Minat Membaca*. Jakarta: Kelompok Pecinta Buku Anak.
- Gaiman, N. 2010. *Stardust*. New York: Avon.
- Hakam, K. A. 2000. *Pendidikan Nilai*. Bandung: Value Press.
- Hakam, K. A., Fitriya, R., & Wismaliya, R. (2020). *Moral Dilemma Stories in Football Games to Develop Moral Judgment in Elementary School Students*. 21(Icsshe 2019), 1–4.
- Joseph, P. B. 2016. *Ethical reflections on becoming teachers*. *Journal of Moral Education*, 45(1), 31–45. <https://doi.org/10.1080/03057240.2016.1156521>
- Kohlberg. 1976 .*Moral Stage and Moralization, the Cognitive Development Approach*. New York: Holt Winehart and Wriston.
- Kusnaedi. 2013. *Pendidikan Karakter*. Bekasi. Duta Media Utama.
- Lowenfeld, M. (1991). *Play in childhood*. Cambridge University Press.
- Mulyana, Y. 2011. *Pendidikan Sastra dan Karakter Bangsa*. Bandung : Jurdiksastrasis.
- Piaget. 1950. *The Psycology if Intelligence*. London: Routledge & Kangan Paul.
- Rakhmat, C. dkk. 2013. Model Pembelajaran Berbasis Kognitif Moral dalam Upaya Mewujudkan Pendidikan Karakter. Bandung: Proseding Seminar Nasional Pendidikan Dasar 2016.
- Resmiati, T. F. 2017. Peningkatan Kemampuan Membaca Intensif dan Kemampuan Berpikir Analitik dengan Metode GIST (Generating Interaction Schemata And Text) Melalui Pendekatan Saintifik. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 2(1), 138-158.
- Ross, R. 1963. *Illustration Today*. *Pennysilvania* : International Textbook Company.
- Sarbaini. 2012. *Model Pembelajaran Berbasis Kognitif Moral*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Satianingsih., R., Maftuh, B., & Syaodih, E. 2018. *Moral Cognitive Development of Primary School Students in Thematic Integrated Curriculum*. 174(Ice 2017), 402–406. <https://doi.org/10.2991/ice-17.2018.85>

Cerita Bergambar Berbasis Dilema Moral....(Alpin Herman Saputra)

Suyatno, Sarumpaet, B., & Nurgiyantoro. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inofatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pusaka.

Tarigan, H.G. 2011. *Dasar-dasar psikosastra*. Bandung: Angkasa.

Wismaliya, R., Rahman, R., Hakam, K., Kharisma, A., Chandra, C., & Fauziah, M. (2019). *Moral Dilemma Story Design Based on The Local Wisdom of the Sundanese to Develop Moral Judgement*. <https://doi.org/10.4108/eai.29-8-2019.2289003>

Yuwanto, L. (2012). *Pelatihan Social Stories Untuk Membentuk Perilaku Altruisme Anak Usia Dini Bagi Guru Paud*.

Zubaedi, M. A. (2015). *Desain Pendidikan Karakter*. Prenada Media.