Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa
Volume 3, Nomor 2, April 2025
e-ISSN: 3021-7814; p-ISSN: 3021-7792, Hal. 313-319
DOI: https://doi.org/10.61132/yudistira.v3i2.2093
Available Online at: https://journal.aripi.or.id/index.php/Yudistira

Pemanfaatan Legenda Singocandi Sebagai Penanaman Nilai Budaya untuk Siswa Sekolah Dasar Media Komik Digital

Aulia Sava Kamila[1*], Irawan Setyo[2], Fearla Ranta Ranmayli[3], Luthfa Nugrahani[4]
[1-4] Universitas Muria Kudus, Indonesia
202433015@std.umk.ac.id[1],202433016@std.umk.ac.id[2],202433017@std.umk.ac.id[3],*
luthfa.nugraheni@umk.ac.id[4]

Alamat : Jl. Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah 59327
Korespondensi penulis: 202433015@std.umk.ac.id[*]

Abstract *Instilling cultural values in elementary school students is one of the important strategies in character education based on local wisdom. Local legends, such as the singocandi legend, can be integrated into learning through interesting media, one of which is digital comics. This study aims to systematically examine how local legends are used in digital comic media to instill cultural values in elementary school students. The method used is the Systematic Literature Review (SLR) by following the stages of identification, screening, eligibility, and synthesis of data from relevant articles. The results of the study indicate that folklore in digital media can instill cultural values such as courage, honesty, and responsibility. In addition, the study shows that digital comics have the ability to increase student engagement and understanding of local cultural content. So, digital comics based on local legends are a good learning strategy for the younger generation.*

Keywords*: Cultural Values;Digital Comics; Singocandi Legend*

Abstrak Penanaman nilai budaya kepada siswa sekolah dasar merupakan salah satu strategi penting dalam pendidikan karakter berbasis kearifan lokal. Legenda lokal, seperti legenda singocandi, dapat diintegrasikan dalam pembelajaran melalui media yang menarik, salah satunya adalah komik digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara sistematis bagaimana legenda lokal digunakan dalam media komik digital untuk menanamkan nilai budaya kepada siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah *Systematic Literature Review* (SLR) dengan mengikuti tahapan identifikasi, penyaringan, kelayakan, dan sintesis data dari artikel yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa cerita rakyat di media digital dapat menanamkan nilai-nilai budaya seperti keberanian, kejujuran, dan tanggung jawab. Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa komik digital memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap konten budaya lokal. Jadi, komik digital berbasis legenda lokal adalah strategi pembelajaran yang baik untuk generasi muda.

Kata Kunci: Komik Digital; Legenda Singocandi; Nilai Budaya

1. LATAR BELAKANG

Sejak awal, pendidikan karakter memainkan peran penting dalam proses pembelajaran di sekolah dasar karena membentuk kepribadian siswa. Melalui kegiatan belajar yang bermakna, siswa harus dididik tentang prinsip-prinsip seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kepedulian sosial. Menurut (Damayanti et al.,2014), media dan teknik yang tepat akan mendorong karakter siswa. Nilai-nilai budaya lokal dimasukkan ke dalam materi pembelajaran. Salah satu bagian dari upaya pelestarian budaya bangsa adalah penguatan pendidikan karakter ini, dalam konteks pendidikan dasar, pengenalan dan penanaman nilai-

Received Maret 17, 2025; Revised April 31, 2025; Accepted April 16, 2025; Published: April 30, 2025

nilai budaya menjadi bagian penting dari pendidikan karakter yang perlu ditanamkan sejak dini.

Sayangnya, banyak sekolah dasar masih menghadapi kendala dalam menanamkan nilai karakter kepada siswa. Pembelajaran sering bersifat satu arah dan belum menyentuh konteks kehidupan nyata siswa. Selain itu, penggunaan media yang monoton menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini menandakan perlunya strategi pembelajaran berbasis digital yang interaktif (Kelas et al., 2025).

Cerita rakyat merupakan bentuk kearifan lokal yang mengandung banyak nilai moral dan budaya. Penggunaan cerita rakyat dalam pembelajaran dapat menjadi sarana efektif untuk menanamkan nilai budaya pada siswa. Teknologi digital seperti komik digital seperti komik digital dapat digunakan untuk mengemas cerita rakyat agar lebih menarikk bagi anak-anak. Komik digital menggabungkan teks dan ilustrasi visual yang mendukung pemahaman siwa terhadap isi cerita. Dengan demikian, cerita rakyat menjadi lebih relevan jika disampaikan memlaui media yang dekat dengan dunia siswa.

Legenda Singocandi adalah salah satu cerita rakyat dari kudus, Jawa Tengah, yang memiliki kandungan nilai budaya tinggi. Cerita ini mengajarkan tentang kejujuran, pengorbanan, keberanian, dan tanggung jawab sosial. Namun, legenda ini belum bnayak dimanfaatkan dalam media pembelajaran berbasis digital, khususnya untuk siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan pendekatan baru dengan mengemas Legenda Singocandi dalam bentuk komik digital edukatif. Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai budaya secara menyenangkan.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa cerita rakyat efektif dalam penanaman nilai budaya. (Widyaningrum & Pratiwi, 2019) menemukan bahwa cerita rakyat lokal lebih mudah dipahami siswa karena dekat dengan lingkungan dan budaya mereka. Hal ini membuktikan bahwa siswa integrasi konten lokal dalam pembelajaran berdampak positif terhadap perkembangan sikap siswa. Oleh sebab itu, Legenda singocandi sangat relevan untuk dijadikan sumber belajar dalam pendidikan karakter. Cerita ini dapat menghubungkan antara nilai tradisional dan pembelajaran modern.

Selain konten, media penyampaian juga memegang peranan penting dalam efektivitas pembelajaran nilai budaya. (Asmara & Pratiwi, 2019) menyatakan bahwa komik digital dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa. Media ini menyajikan cerita secara visual dan interaktif sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa usia sekolah dasar. Dengan memanfaatkan teknologi digital, penyampaian nilai budaya dapat dilakukan secara lebih

kreatif. Hal ini membuat komik digital cocok digunakan sebagai media pembelajaran karakter berbasis cerita rakyat yaitu legenda.

Berdasarkan uraian tersebut, terlihat bahwa integrasi Legenda Singocandi dalam media komik digital merupakan strategi yang tepat untuk menanamkan nilai budaya. Cerita lokal yang kaya nilai moral dapat dikemas secara menarik dan sesuai dengan gaya belajar siswa modern. Komik digital memungkinkan siswa memahami nilai budaya melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya membaca, tetapi juga menghayati pesan moral yang terkandung. Oleh karena itu, pengembangan komik digital berbasis legenda lokal perlu didorong dalam pendidikan dasar.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Systematic Literatur Review (SLR) yang merujuk pada protocol PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic reviews and Meta-Analyses) (Yuhana et al., 2025). Pendekatan ini dilakukan untuk mengidentifikasikan, mengevaluasi, dan menginterpretasikan artikel-artikel ilmiah yang relevan dengan topik pemanfaatan legenda lokal, nilai budaya, dan media komik digital di sekolah dasar.

1. Rumusan Pertanyaan Penelitian

   Kajian ini disusun untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut:

   a. Nilai budaya apa saja yang terkandung dalam legenda lokal yang relevan untuk siswa SD?
   b. Bagaimana implementasi media komik digital dalam menyampaikan legenda lokal kepada siswa SD?
   c. Apakah media komik digital efektif dalam penanaman nilai budaya bagi siswa sekolah dasar?

2. Startegi Pencarian Literatur

   Literatur dicari melalui Google Scholar, Garuda, dan ResearchGate, menggunakan kata kunci: “legenda lokal”, “nilai budaya siswa SD”, “ komik digital”, dan “media pembelajaran berbasis kearifan lokal”. Article yang dipilih diterbitkan anatara 2013-2024.

3. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

   Kriteria Inklusi:

   a. Arikel ilmiah (jurnal, tesis) yang diterbitkan dalam rentang tahun 2013-2024
   b. Penelitian yang membahas legenda, nilai budaya, media pembelajaran digital, dan siswa sekolah dasar

4. Publikasi dalam bahasa Indonesia

   Kriteria Eksklusi:

   a. Artikel non-ilmiah atau opini
   b. Tidak tersedia dalam teks lengkap
   c. Tidak relevan dengan fokus kajian

5. Analisis Data

   Dari 14 artikel yang ditemukan, 12 artikel dipilih setelah melalui proses penyaringan abstrak dan isi penuh. Artikel yang terpilih dianalisis menggunakan teknik sintesis naratif untuk menemukan keterkaitan anatar penelitian serta kontribusinya terhadap topik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa legenda lokal indonesia, termasuk Legenda Singocandi, mengandung nilai-nilai karakter seperti kerja keras, hormat kepada orang tua, kejujuran, dan cinta tanah air (Asmara & Titania, 2022). Menulis bahwa nilai multicultural sangat penting dalam pendidikan berbasis cerita rakyat. Sementara itu, komik digital dapat meningkatkan keingingan belajar dan pemahaman nilai budaya, menurut (Prasetyo, 2017) dan (Tondang & Sembiring, 2024). Media komik digital dapat menarik perhatian siswa, menyajikan cerita dengan visualisasi yang kuat, dan mendekatkan siswa pada nilai-nilai luhur tanpa Kesan menggurui. Oleh karena itu, penggunaan media komik digital dianggap tepat. Potensi naratif dan simbolik cerita dalam Legenda Singocandi dapat digambarkan secara menarik untuk menyampaikan pesan karakter kepada siswa SD.

Pengembangan komik digital juga memerlukan endekatan desain pembelajaran yang matang. Model ADDIE atau pengembangan berbasis desain instrukisional sering digunakan dalam penelitian serupa. Dengan penyusunan cerita yang kontekstual, gaya bahasa yang sederhana, dan ilustrasi yang komunikatif, media ini berpotensi memperkuat penanaman nilai budaya siswa di era digital (Syilviana & Qurrotani, 2024).

1. Nilai Budaya dalam Legenda Lokal

   Dari 12 artikel yang dikaji, ditemukan bahwa legenda lokal Indonesia secara umum memuat nilai-nilai seperti:

   a. Keberanian dalam mengahadapi tantangan
   b. Tanggung jawab dann pengorbanan
   c. Kesetiaan dan rasa hormat terhadap orang tua

Legenda Singocandi, meskipun belum banyak diangkat secara akademik, memiliki struktur narasi yang mendalam dan kaya nilai. Cerita ini sangat relevan untuk dikembangkan karenaa tokohnya mengalami konflik, membuat pilihan moral, dan berkontribusi terhadap Masyarakat (Ni Kadek Santa Kristianingsih et al., 2022).

2. Potensi Komik Digital sebagai Media Pembelajaran

   Sebagian besar artikel menunjukkan bahwa:

   a. Komik digital meningkatkan minat baca siswa SD
   b. Komik digital mempermudah pemahaman cerita karena bantuan visual
   c. Komik digital dapat diakses melalui perangkat modern dan digunakan secara daring.

3. Integrasi Legenda Lokal ke dalam Komik Digital

   Adaptasi legenda ke dalam komik digital dilakukan dengan cara menyederhanakan cerita dan mengilustrasikannya dalam bentuk panel bergmbar. Struktur komik dibuat interaktif dan bersifat naratif. Beberapa Langkah adaptasi:

   a. Menyesuaikan kosakata dengan level pemahaman siswa
   b. Menambahkan ilustrasi ekspresif
   c. Memasukkan dialog yang komunikatif
   d. Menyisipkan nilai moral di akhir cerita.

Tabel 1: Ringkasan 5 artikel yang dianalisis

No	Judul Artikel	Penulis & Tahun	Fokus Penelitan	Temuan Utama
	Nilai Budaya dalam Legenda Nusantara	(Tondang &Sembiring, 2024)	Analiss nilai budaya dalam cerita rakyat	Legenda lokal efektif untuk pebelajaran karakter di Sd
	Komik Digital Berbasis Android	**(**Prasetyo, 2017)	Penggunaan komik digital dalam pembelajaran sejarah	Meningkatkan kesadaran budaya dan motivasi belajar.
	Pengembangan Komik Digital Budaya Lokal	(Kudadiri, 2023)	Pengembangan media komik digital berbasis ADDIE	Media layak digunakan dan digunakan dan meningkatkan pemaha4man budaya
	Pemanfaatan Komik Digital di SD	(urip et al., 2023)	Kajian Pustaka pemanfaatan komik digital	Efektivitas sebagai media alternatif pembelajaran
	Nilai-nilai Karater Tradisi Singocandi	(Puspitasari et al., 2021)	Studi nilai karakter dalam tradisi lokal	Tradisi lokal memuat nilai religius, kejujuran, dan cinta tanah air.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur sistematis, dapat disimpukan bahwa legenda lokal seperti Legenda Singocandi sangat potensial untuk digunakan sebagai media pendidikan karakter melalui komik digital. Nilai-nilai luhur yang terkandung dalam cerita dapat dikemas

dalam bentuk visual menarik yang relevan dengan kehidupan anak-anak. Komik digital terbukti meningkatkan minat belajar, pemahaman moral, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Integrasi konten lokal dengan teknologi modern adalah langkah strategis dalam menjawab tantangan pendidikan karakter di abad ke-21. penelitian ini merekomendasikan pengembangan komik digital berbasis legenda lokal sebagai alternatif media pembelajaran yang kreatif dan efektif di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, jurnal ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Penyusunan jurnal ini merupakan bagian dari tugas kelompok dalam rangka memenuhi salah satu syarat akademik pada mata kuliah Bahasa Indonesia, dibawah bimbingan Ibu Luthfia Nugraheni,S.Pd, M.Pd. Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Luthfia Nugraheni, S.Pd.M.Pd., selaku dosen pengampu mata kuliah Bahasa Indonesia, yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berharga selama proses penyusunan jurnal ini.

DAFTAR REFERENSI

Asmara, Y., & Titania, T. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada materi sejarah sebagai ilmu, mitos, legenda, dongeng. Jurnal Perspektif Pendidikan, 16(2), 278–285. https://doi.org/10.31540/jpp.v16i2.1951

Damayanti, M. I., S.Pd., & M.Pd. (2014). Pengembangan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan mendongeng siswa kelas II sekolah dasar. Prosiding Seminar Nasional, 2670–2684. (Catatan: Tidak ditemukan nama jurnal, ditulis sebagai prosiding bila benar berasal dari seminar)

Kelas, D., SD, V. U. P. T., & Amplas, M. (2025). 1, 2 1,2. Jurnal Tidak Diketahui, 11, 237–246. (Catatan: Judul tidak jelas. Mohon periksa kembali untuk perbaikan)

Kristianingsih, N. K. S., Margunayasa, I. G., & Yudiana, K. (2022). Media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali pada materi teks fiksi tema 8 subtema 1 kelas IV SD. Mimbar Pendidikan Indonesia, 2(3), 375–386. https://doi.org/10.23887/mpi.v2i3.50967

Kudadiri, S. (2023). Pengembangan komik digital materi budaya lokal pada siswa sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 7(5), 3140–3147. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6121

Prasetyo, A. A. (2017). Komik digital berbasis Android (m-learning) dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kesadaran budaya. Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan, 316–327.

Puspitasari, W. D., Santoso, E., & Rodiyana, R. (2021). Systematic literature review: Media komik dalam pembelajaran di sekolah dasar. Jurnal Educatio, 7(3), 737–743. https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1202

Syilviana, I. S., & Qurrotani, L. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital pada materi peninggalan sejarah kelas IV SD. Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar, 11(1), 1–9. https://doi.org/10.17509/jppd.v11i1.68987

Tondang, N. S., & Sembiring, Y. B. (2024). Nilai budaya dalam legenda nusantara: Mengembangkan nilai budaya melalui pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Jurnal Tidak Diketahui, 5(4), 4868–4884. (Catatan: Nama jurnal perlu ditambahkan jika tersedia)

Urip, I. N., Renol, & Tarupay, H. K. (2023). Pemanfaatan komik digital sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Satya Sastraharing: Jurnal Manajemen, 7(2), 99–111. https://doi.org/10.33363/satya-sastraharing.v7i2.1110

Widyaningrum, H. K., & Pratiwi, C. P. (2019). Media komik pada materi cerita dongeng untuk keterampilan membaca siswa kelas III. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, 7(1), 37–45. https://doi.org/10.24269/dpp.v7i1.1145

Yuhana, Y., Zaky, R. A., & Islami, E. (2025). Pengembangan media komik Legenda Gunung Pinang untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya peserta didik fase B. Jurnal Tidak Diketahui, 10(1), 37–42. (Catatan: Perlu nama jurnal lengkap)