

## **Pengembangan E-Komik Sebagai Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Tradisi Sekujang Dari Desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat**

**Wiji Aziiz Hari Mukti<sup>1</sup>, Nova Asvio<sup>1</sup>, Hanura Febriani<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

Corresponding author e-mail: wiji@iainbengkulu.ac.aid

Article History: Received on 27 October 2023, Revised on 30 November 2023

Published on 2 January 2024

**Abstract:** Local customs, similar to current rakyat stories, are beginning to realize their potential due to a system of selective breeding that is carried out slowly (from older generations to younger ones), as older people are already aging out and younger generations are less likely to be able to influence their elders by passing on their knowledge. There are very few educational books that discuss the folklore of the local people, such as Malin Kundang, Jaka Tingkir, and so on. Additionally, very few books discuss the folklore and customs of Sekujang from Desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat. This study aims to document local customs and folktales from Desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat that would want to be preserved in electronic comic book format since all people enjoy reading digital comics that can be accessed anywhere at any time. This study aims to understand how e-comic cerita rakyat and traditional Sekujang customs are developed in Desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat; how e-comic cerita rakyat and traditional Sekujang customs are laid out; and what the practical implications are for the development of e-comic cerita rakyat and traditional Sekujang customs in Desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat. The research instruments are a practicality questionnaire with a Likert scale and an expert feasibility questionnaire. The research method utilized is research and development research, which was established by Borg and Gall. The evaluations of subject matter experts, media experts, language experts, instructors, and students serve as the study data sources.

**Keywords:** E-comic, local wisdom, Sekujang tradition

**Abstrak:** Budaya lokal seperti cerita rakyat saat ini sedang menghadapi potensi kepunahan sebab sistem peletariannya yang dilakukan secara turun temurun (dari orang tua ke generasi muda) sebab para orang tua sudah banyak yang meninggal dan generasi muda tidak banyak yang mau melestarikannya dengan menuliskannya. Buku ajar yang memuat mengenai cerita rakyat mayoritas berisi mengenai kisah kisah populer seperti Malin Kundang, Jaka Tingkir dll., dan tidak ada yang memuat mengenai cerita rakyat dan tradisi Sekujang dari Desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat. Penelitian ini bermaksud untuk melestarikan cerita rakyat dan tradisi sejukang dari Desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat yang ingin melestarikan budaya lokal dalam bentuk e-komik sebab semua umur menyukai membaca e-komik digital yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui bagaimana pengembangan e-komik cerita Cerita rakyat dan tradisi Sekujang dari Desa Pagar Agung

Kecamatan Seluma Barat; untuk mengetahui Bagaimana kelayakan pengembangan e-komik cerita Cerita rakyat dan tradisi Sekujang dari Desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat; untuk mengetahui kepraktisan terhadap pengembangan e-komik cerita Cerita rakyat dan tradisi Sekujang dari Desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and development* yang dikembangkan oleh Borg dan Gall yang mana instrument penelitiannya adalah angket kelayakan dari para ahli dan angket kepraktisan dengan menggunakan skala likert. Sumber data penelitian adalah penilaian ahli materi, ahli media, ahli Bahasa serta para guru dan siswa.

**Keywords:** E-komik, kearifan lokal, tradisi Sekujang

## PENDAHULUAN

Pendidikan yang berbasis karakter dan budaya bangsa adalah pendidikan yang menerapkan prinsip-prinsip dan metodologi ke arah pembentukan karakter anak bangsa pada peserta didiknya (Suyitno, 2012). Pendidikan dan kebudayaan saling terkait, yaitu dengan pendidikan bisa membentuk manusia atau insan yang berbudaya, dan dengan budaya pula bisa menuntun manusia untuk hidup yang sesuai dengan aturan atau norma yang dijadikan pedoman dalam menjalani kehidupan (Normina, 2017). Warisan budaya dapat terjadi baik secara vertikal maupun secara horisontal baik itu turunan dari keluarga maupun proses belajar dari sesama manusia (Normina, 2017). Pendidikan sebagai proses transformasi budaya merupakan kegiatan pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain (Naisbit, 1990). Pendidikan berbasis kearifan lokal bermanfaat antara lain: (a) melahirkan generasi-generasi yang kompeten dan bermartabat; (b) merefleksikan nilai-nilai budaya; (c) berperan serta dalam membentuk karakter bangsa; (d) ikut berkontribusi demi terciptanya identitas bangsa; dan (e) ikut andil dalam melestarikan budaya bangsa (Naisbit, 1990).

Cerita rakyat merupakan bagian dari kebudayaan tradisional yang dimiliki setiap kelompok etnis, penyebarannya secara lisan dan turun-temurun. Cerita rakyat sebagai salah satu hiburan masyarakat mulai tenggelam oleh cerita sinetron dan sejenisnya yang disuguhkan di televisi. Salah satu alasannya karena sinetron lebih nyata alurnya sehingga mudah dipahami dan dinikmati (Lizawati, 2018).

Hasil observasi di kelas VA SDN 76 Kota Bengkulu pada hari Kamis 18 November 2021, peneliti menemukan pada proses pembelajaran SBDP (Seni Budaya dan Prakarya) sebagai berikut; Guru menggunakan Buku Tema dan LKS terbitan Pusat Kurikulum dan Pembinaan; Guru belum menggunakan media pembelajaran seperti e-komik. Hal ini juga peneliti telusuri di berbagai jurnal penelitian, sangat jarang guru melakukan pengembangan bahan penunjang pembelajaran seperti e-komik. Padahal dalam proses pembelajaran, penggunaan e-komik dapat meningkatkan minat belajar (Marlinasari et al., 2018), motivasi belajar (Fadillah, 2018; Mahendra, 2021; Puspitorini et al., 2014; Rawa & Bhoke, 2017), hasil belajar (Ais, 2019; Aulia et al., 2020; Enawati & Sari, 2012; Irawan et al., 2019), mendapatkan respon yang baik dari siswa (Kustantina et al., 2022; Lijina et al., 2018). Namun untuk penggunaan media pembelajaran berupa e-komik dari cerita rakyat masyarakat Bengkulu sebagai masih belum ada, ini peneliti dapatkan ketika melakukan

wawancara dengan beberapa guru di SD di Kota Bengkulu, sebuah fakta bahwasanya mereka belum pernah menggunakan e-komik dalam proses pembelajaran dan belum pernah mengajarkan mengenai cerita rakyat Bengkulu seperti sekujang mereka hanya mengajarkan cerita rakyat yang sudah biasa ada dalam buku seperti malin kundang.

Guru hanya menggunakan media berupa buku cerita, dalam meningkatkan minat/motivasi siswa dalam belajar, Guru juga beranggapan bahwa alangkah baiknya pengenalan budaya lokal dapat diajarkan pada mata pelajaran SBDP sehingga siswa mengetahui budaya lokalnya dan cerita dibalik budaya tersebut, karena dari budaya tersebut diharapkan siswa lebih cinta akan tanah kelahirannya, selain cerita rakyat yang sudah sangat melegenda dan familiar ditengah masyarakat sebenarnya cerita lokal tak kalah menarik untuk diulas dan menjadi bahan pelajaran maupun teladan bagi siswa serta mengandung nilai positif. Fakta lain yang peneliti temukan dari hasil wawancara dengan siswa dan guru kelas V SDN 76 Kota Bengkulu, untuk materi cerita rakyat belum menggunakan media pembelajaran berupa e-komik yang berbasis budaya lokal. Padahal di setiap Provinsi termasuk Bengkulu memiliki banyak cerita rakyat yang bagus dan menarik, namun, masih banyak siswa yang belum bahkan tidak mengetahuinya. Peneliti berasumsi bahwa hal ini karena pengajaran selalu menggunakan cerita yang sudah familiar dan terdapat dibanyak buku bacaan bukan berbasis budaya lokal apalagi untuk membuatnya dalam bentuk e-komik juga belum tersedia padahal penggunaan digital diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar karena dekat dengan dunia mereka. Berdasarkan analisis buku siswa Kurikulum 2013, yang diterbitkan oleh Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Peneliti tidak menemukan cerita rakyat Bengkulu. Para guru saat ini tampaknya belum terbiasa merancang bahan ajar. Para pendidik cenderung menggunakan bahan ajar yang ada, akibatnya dimungkinkan bahan ajar yang digunakan tidak kontekstual.

Peneliti mengamati selama ini bahwasanya pewarisan cerita rakyat terutama yang berasal dari Kabupaten Seluma, penyebarannya masih dilakukan secara lisan dari mulut ke mulut. terutama cerita rakyat serta tradisi Sekujang yang berasal dari Desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat terutama kisah yang pada saat ini banyak siswa bahkan masyarakat umum (berdasarkan hasil wawancara dengan berbagai orang yang peneliti temui) belum mengetahui tentang cerita tersebut. Peneliti tertarik untuk menjadikan hal tersebut menjadi e-komik sebagai bentuk pelestarian budaya lokal yang mana ini sejalan dengan Rencana Induk Pengembangan Universitas Bengkulu yang ingin berperan aktif dalam melestarikan budaya.

Sekujang merupakan tradisi tahunan yang diadakan oleh masyarakat Serawai di Kabupaten Seluma untuk mendoakan *jemo* putus (orang yang putus silislahnya, orang yang mati karena kecelakaan, orang yang mati namun tidak ditemukan mayatnya, dan lain-lain). Tradisi ini dulunya dilaksanakan tidak kurang dari tujuh desa di Kabupaten Seluma dan Kepahiang, namun saat ini hanya desa Talang Benuang saja yang melestarikannya (Wibowo, 2017). Namun kenyataannya, sekujang dilaksanakan juga di Desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat yang kembali dihidupkan sejak 15 tahun yang lalu yang sebelumnya mati suri. Uniknya, meskipun sama sama bernama sekujang, filosofi dan pelaksanaannya berbeda antara yang di Talang Benuang (Sekujang & Lokal, 2022) dan di Pagar Agung. Perbedaan ini belum pernah dikaji sebelumnya dan belum pernah dibuat dalam bentuk bahan ajar dalam dunia pendidikan seperti e-komik. Sehingga hal ini menjadi keterbaruan dalam penelitian ini.

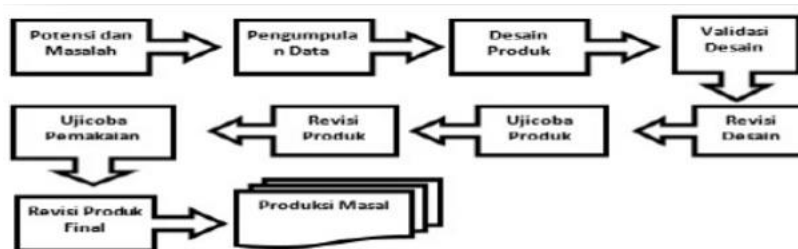
Ada beberapa alasan mengapa memilih media pembelajaran e-komik diantaranya adalah: e-komik disukai oleh semua umur (Esaputra et al., 2015; Komodo et al., n.d.; Maulina et al., 2022) yang artinya anak-anak hingga dewasa suka membaca e-komik. e-komik juga dapat dibuat dalam versi *softfile* dan diposting diberbagai media sosial dan *website* penyedia e-komik seperti *webtoon* memiliki jumlah pengguna yang besar dan mencakup semua umur (Lestari & Fitriana, 2018). Selain itu, pembuatan e-komik akan lebih murah dan cepat jika dibandingkan dengan membuat film. Sehingga tujuan dalam penelitian ini adalah: untuk mengetahui bagaimana pengembangan e-komik cerita rakyat dan tradisi Sekujang dari Desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat; untuk mengetahui bagaimana kelayakan dan kepraktisan pengembangan e-komik cerita rakyat dan tradisi Sekujang dari Desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat. Manfaat yang akan di peroleh antara lain; manfaat teoritis yang mana dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan informasi dalam upaya menambah dan mengembangkan wawasan serta pengetahuan, terutama sekali tentang e-komik dan dapat mengenalkan cerita rakyat yang menjadi kearifan lokal yang harus dijaga, dilestarikan dan dikenalkan di sekolah dasar.

Rumusan masalah penelitian: 1) Bagaimana bentuk pengembangan bahan ajar e-komik berbasis kearifan lokal tradisi sekujang dari desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat?; 2) Bagaimana kelayakan dan kepraktisan pengembangan e-komik kearifan lokal tradisi Sekujang dari Desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat? Tujuan Penelitian: 1) Untuk mengetahui bentuk pengembangan bahan ajar e-komik berbasis kearifan lokal tradisi sekujang dari desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat; 2) Untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan pengembangan e-komik kearifan lokal tradisi Sekujang dari Desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat. Ruang Lingkup Penelitian: Penelitian ini mengeksplorasi bahan ajar e-komik berbasis kearifan local tradisi sekujang. Ruang lingkup penelitian ini hanya terkait pengembangan bahan ajar e-komik yang mengandung kearifan local. Kontribusi Penelitian: 1) Bagi para pembaca, penelitian ini akan memberikan pengetahuan tentang bagaimana pengembangan bahan ajar e-komik berbasis kearifan lokal tradisi sekujang dari desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat; 2) Bagi para pendidik, temuan ini dapat membuka wawasan dan dapat dijadikan sebagai rujukan dalam memanfaatkan e-komik dalam pengembangan bahan ajar.

## **METODE**

Dalam telaah ini, periset akan mengenakan jenis pendekatan penelitian dan pengembangan yang sering diketahui juga sebagai *research and Development* yang mana metode ini bermaksud untuk dapat menghasilkan sebuah produk tertentu Dimana dalam penelitian ini akan menciptakan komik cerita rakyat sekujang dari seluma barat yang kemudian dilanjutkan dengan menguji keefektifan produk itu (Sugiyono, 2018).

Penelitian pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model penelitian yang dicetuskan oleh sugiyono yang terdiri atas 10 langkah (Sugiyono, 2018). Yang dapat dijelaskan dalam gambar berikut.



Gambar 2. Prosedur Penelitian R&D (Utami, 2018)

Tahapan-tahapan tersebut dijabarkan sebagai berikut: 1) potensi dan masalah: Studi diawali sebuah potensi dan masalah. Saat tahapan pertama ini periset melaksanakan pengamatan ke berbagai perpustakaan dan took buku (baik daring dan luring) serta melakukan wawancara dengan beberapa tenaga pendidik; 2) pengumpulan data: tahapan berikutnya adalah melakukan pengumpulan data awal yakni melakukan wawancara kepada para ahli Sejarah dan pemangku adat di Desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat; 3) Desain produk merupakan tahapan untuk mendesain komik Serita rakyat dan tradisi Sekujang dari Desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat. Desain yang dimaksud di sini tidak hanya merancang mengenai desain cover namun juga mengenai isi buku ajar itu juga; 4) Validasi Desain. Peneliti selanjutnya melakukan validasi desain yang mana komik cerita rakyat dan tradisi Sekujang dari Desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat ini diserahkan kepada beberapa orang ahli yaitu ahli media pembelajaran. Alat ukur yang digunakan dalam tahap ini adalah angket; 5) Revisi Desain: tahapan berikutnya setelah melakukan validasi desain ialah revisi desain yang mana berupa perbaikan berdasarkan pertimbangan dan saran yang telah dilakukan oleh para ahli di tahapan sebelumnya dengan tujuan untuk menyempurnakan komik cerita rakyat dan tradisi Sekujang dari Desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat; 6) Uji Coba Produk: Komik Cerita Rakyat dan tradisi Sekujang dari Desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat yang peneliti kembangkan akan dilakukan uji coba dulu yaitu uji coba kelompok kecil dengan menggunakan beberapa calon tenaga pendidik dan tenaga pendidik yang ada di Provinsi Bengkulu, yang kemudian dilanjutkan dengan uji coba pada kelompok besar dengan menggunakan angket. Peneliti menggunakan narasumber para tenaga pendidik sebab tidak hanya para calon tenaga pendidik yang akan menggunakan produk ini namun juga para tenaga pendidik; dan 7) Revisi Produk: Kegiatan ini dikerjakansetelah dilakukannya ekshibisi pada komik cerita rakyat dan tradisi Sekujang dari Desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat agar berdasarkan saran dari tahapan sebelumnya agar kualitas produk ini semakin baik.

Subjek penelitian pengembangan ini meliputi tiga subjek. Subjek pertama adalah validator yaitu terdiri dari tiga dosen ahli Bahasa, materi dan media menilai produk. Subjek kedua yaitu para calon tenaga pendidik yakni mahasiswa di Bengkulu sebanyak 20 orang untuk pengujian skala besar. Pihak ketiga yakni para tenaga pendidik yang terdiri 5 orang tenaga pendidik SD di Provinsi Bengkulu, 5 orang tenaga pendidik SMP di Bengkulu serta 5 orang tenaga pendidik SMA/SMK di Provinsi Bengkulu. Peneliti

menggunakan tenaga pendidik yang mengajar pada berbagai tingkatan yang berbeda dengan tujuan mendapatkan masukan mengenai komik ini agar produk ini nanti dapat digunakan pada jenjang Pendidikan.

Teknik analisis data. Analisis data praktikalitas: analisis data hasil wawancara, analisis data kuesioner praktikalitas dan uji kelayakan produk. Selanjutnya terdapat Rencana Pembahasan Teknik analisis hasil validasi media dan uji efektivitas.

## TEMUAN DAN PEMBAHASAN

### E-komik

Berbagai pengertian dari e-komik dapat di temui diantaranya adalah menurut kamus besar Bahasa Indonesia versi Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Nasional adaah e-komik merupakan cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu (KBBI, 2023). E-komik adalah bentuk animasi yang mengungkap karakter dan mengungkap cerita secara berurutan, terkait erat dengan gambar untuk menghibur pembaca. E-komik merupakan salah satu bentuk penyajian cerita dengan gambar-gambar yang lucu. E-komik menyajikan cerita sederhana, mudah dipahami, dan mudah dipahami yang disukai oleh anak-anak hingga orang dewasa (Maulana Arafat Lubis, 2019).

Jenis e-komik, Maharsi membagi e-komik berdasarkan bentuk dan jenis cerita; 1) E-komik dalam format a) E-komik strip adalah e-komik strip yang hanya terdiri dari beberapa sel dan banyak ditemukan di koran atau majalah. E-komik jenis ini dibagi menjadi dua kategori, e-komik serial dan e-komik kartun. E-komik berseri adalah e-komik yang terdiri dari tiga atau empat panel yang biasa diterbitkan di surat kabar atau majalah dengan cerita yang bersambung di setiap terbitannya, sedangkan menurut Wijana yang dikutip Maharsi, e-komik adalah susunan gambar-gambar. tiga sampai enam gambar. Papan berisi komentar lucu tentang peristiwa atau masalah terkini. b) E-komik E-komik adalah e-komik strip yang dibuat dalam bentuk buku, yang merupakan bagian dari media cetak lain yang berbentuk majalah dan diterbitkan secara berkala. c) Novel grafis Novel grafis berfokus pada topik-topik serius dengan panjang plot mirip novel yang ditujukan untuk pembaca non-anak, yang membedakan novel grafis dari cerita non-fiksi lukisan lainnya. d) E-komik Sintetis E-komik kompilasi adalah kumpulan dari banyak judul e-komik oleh seniman yang berbeda dan dengan cerita yang mungkin tidak berhubungan sama sekali meskipun penerbit menulis topik yang sama dengan volume manga lainnya. e) E-komik *online (Web Comics)* E-komik *online* adalah e-komik yang didukung dalam bentuk media internet untuk publikasinya, sehingga e-komik ini dapat menjangkau wilayah distribusi yang lebih luas dibandingkan dengan buku e-komik. tidak terlalu mahal. Menghabiskan banyak uang (Cecep Kustandi, 2021).

Kelebihan dan kekurangan media e-komik; Setiap media pembelajaran yang digunakan untuk mengajar memiliki kelebihan dan kekurangan. Media komedi memiliki kelebihan dan kekurangan, diantaranya sebagai berikut; Kelebihan:1) Presentasi mengandung elemen visual dan naratif yang kuat. 2) Dapat menambah kosakata pembaca. 3) Membantu siswa memahami hal-hal yang abstrak. 4) Terdapat unsur urutan cerita, membawa pesan besar namun disajikan secara singkat dan mudah dipahami. 5) Ekspresi visual dapat melibatkan pembaca secara emosional, membuat mereka ingin terus membaca hingga akhir. Kekurangan: 1) Perlunya pendidikan keterampilan khusus

dalam penyajian media komedi. 2) Perlu waktu lama untuk mengembangkan e-komik pembelajaran. 3) Mudahnya masyarakat membaca e-komik yang membuat masyarakat malas membaca sehingga menyebabkan buku tanpa gambar ditolak (Pratama, 2018).

Ada beberapa Unsur-unsur yang biasa termuat dalam sebuah e-komik, salah satunya adalah menurut Masdiono yang mana memuat: 1) Halaman Pembuka, sebagai halaman paling depan dari sebuah e-komik maka akan berisi mengenai judul cerita e-komik, credits (yang berisi mengenai nama pengarang, nama sang penggambar pensil, nama peninta, serta nama orang yang bertugas sebagai pengisis warna) selanjutnya adalah nama penerbit, kemudian memuat kapan waktu terbit e-komik tersebut, nama yang menjadi pemegang hak cipta atas karya e-komik tersebut. 2) Unsur berikutnya adalah Halaman Isi yang memuat mengenai panel terbuka, serta panel tertutup, narasi, penjelasan mengenai efek suara dalam e-komik, gang/gutter. 3) Sampul e-komik memuat nama penerbit, nama serial dari e-komik, judul e-komik, pembuatan e-komik, dan nomor jilid dari e-komik yang dibuat. 4) Halaman Pembuka atau sering juga disebut sebagai *Splash Page* berisi mengenai mengenai Halaman pembuka memuat mengenai ringkasan cerita, judul serta pembuat. 5) *Double-Spread page*, bisa diisi dengan panel panel yang bervariasi yang bisa dibuat dalam 1 halaman penuh agar pembaca mendapatkan greget (Hidayah & Ulva, 2017).

### Cerita Rakyat Dan Tradisi Sekujang Dari Desa Talang Benuang

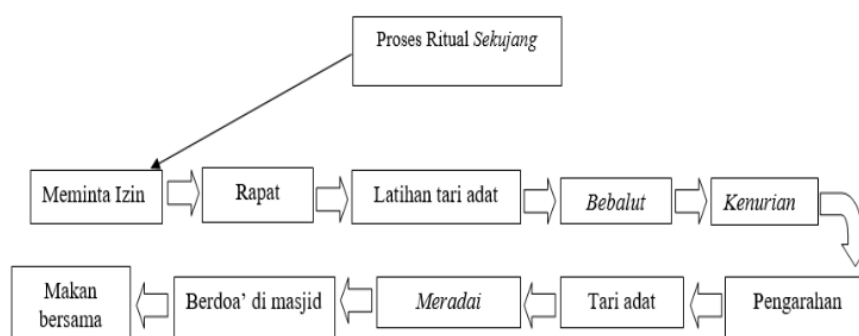
Ritual Sekujang yang pernah dilakukan penelitian adalah yang berasal dari Desa Talang Benuang yakni adalah yang mana merupakan suatu tradisi yang dilaksanakan di malam idul fitri dibulan syawal yang mana bertujuan untukmemperingati arwah leluhur yang dilakukan oleh para warga desa Talang Benuang. Kegiatan yang dilakukan oleh para warga ketika melaksanakan Tradisi sekujang ialah melakukan kegiatan berpantun ria yang dilaksanakan *door to door* di setiap rumah para warga di desa tersebut, kemudian ada tradisi melakukan tari adat yang terdiri atas tiga macam tarian yaitu pertunjukan pencak, andun dan tari piring, para penaripun memakai pakaian khas Sekujang (yang disebut dengan nama pakaian *bebalut*) dan kemudian kegiatan dilanjutkan dengan menyantap sajian berupa kue yang disajikan saat Idul fitri bersama sama di Masjid.



Gambar 1. Tari dalam Ritual Sekujang

Ada banyak nilai moral yang dapat ditarik dari tradisi Sekujang yakni pada kegiatan tari tarian yang dapat dikaji dalam setiap proses pelaksanaannya sejak dari tahap awal yakni tahap persiapan hingga ke tahap inti yakni pelaksanaannya. Semisal, para warga mendatangi secara *door to door* tiap rumah warga dengan mengedepankan

sopan santun, tentunya para warga akan menyambut dengan suka cita serta terbuka dan ramah, selanjutnya para sekura akan mendendangkan pantun yang penuh irama yang biasanya menggunakan bait bait yang lucu serta merdu dengan tetap mengedepankan nada yang santun serta menghilangkan unsur pemaksaan. Bagai gayung bersambut, dengan ikhlas para warga memberikan kue. Kegiatan berikutnya adalah membawa kue yang sudah divberikan oleh para warga dalam kegiatan meradai dan dilanjutkan dengan kegiatan dan makan bersama di masjid desa. Kegiatan Ini merupakan sebuah perwujudan dari menegakkan nilai saling menghargai satu sama lain antar warga. secara ringkas, tradisi dari Sekujang yang dilaksanakan di Desa Talang benuah dapat di lihat pada gamabr berikut.



Gambar 2. Komponen dan Proses Ritual Sekujang

Berdasarkan interview dengan saah satu tooh yang bernama EN, bahwasanya tradisi sekujang memuat nilai nilai moral yang dapat dikaji diantaranya sebagai berikut.

Ada nilai demokratis, keagamaan, setia, estetika, ramah, toleransi, tepat janji, tenggang rasa sopan santun, tata krama, optimis, peduli lingkungan, ikhlas, adab dengan orang tua, kerjasama, gotong royong, percaya diri, kerja keras, jujur, tanggung jawab, disiplin, terbuka, taat, serta masih banyak nilai moral yang dapat dikaji dalam tradisi sekujang dari desa Talang benuang ini (Sekujang & Lokal, 2022).

### Kearifan Lokal Tradisi Sekujang Dari Desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat

Sekujang dari Desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat berbeda asal usulnya serta pelaksanaan tradisinya yang mana tradisi tersebut dimulai dari para pemuda akan berkumpul dimasjid desa yang kemudian akan mendatangi rumah warga sambil bernyanyi. Setibanya di depan rumah warga, mereka akan meminta pemilik rumah untuk dapat memeberikan sedekah kue dan sebagai gantinya pemilik rumah dapat memerintahkan para pemuda ini untuk dapat menyanyikan lagu atau berpantun. Tidak semua rumah didatangi, hanya rumah warga yang dianggap memiliki kelebihan harta. Dalam urusan berpakaian, para pemuda ini tidak menggunakan pakaian yang menyeramkan dan hanya menggunakan pakaian biasa. Pada umumnya mereka menggunakan celana panjang, jaket dan sarung (ini dimaklumi karena pelaksanaan sekujang dilaksanakan saat dini hari). Semua kue pemberian warga akan dikumpulkan ke masjid dan didoakan kemudian di bagikan ke keluarga yang kurang mampu sehingga mereka bisa makan kue yang beragam. Dalam pengamatan peneliti selama ini,



pelaksanaan tradisi sekujang dari Desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat ini tidak ada perdebatan mengenai apakah tradisi ini bertentangan dengan syariat Islam.

## SIMPULAN

Penelitian ini baru pada tahap *prototype* yang mana memerlukan penelitian lanjutan sehingga tujuan yang termaktub bisa terwujud secara maksimal.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Rektor Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu dan semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini.

## REFERENSI

- Ais, R. (2019). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Qalamuna - Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 11(1), 47–63.
- Aulia, J., Permana P, N. D., Zarkasih, Z., & Nova, T. L. (2020). Meta-Analisis Pengaruh Penerapan Pendekatan Saintifik Berbantuan Komik terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SMP. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(1), 70. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i1.9617>
- Cecep Kustandi, D. D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana.
- Enawati, E., & Sari, H. (2012). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Sma Negeri 3 Pontianak Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Nonelektrolit. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 1(1), 24–37. <https://doi.org/10.26418/jpmipa.v1i1.163>
- Esaputra, C., Alvanov, S., & Mansoor, Z. (2015). Perancangan Komik Edukasi Bencana Gempa Bumi Untuk Murid SD Umur 9-12 Tahun Di Indonesia. *Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Seni Rupa Dan Desain*, 4(1), 1–9.
- Fadillah, A. (2018). Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *JTAM | Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 2(1), 36. <https://doi.org/10.31764/jtam.v2i1.259>
- Hidayah, N., & Ulva, R. K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 34–46.
- Irawan, L., Yulaini, E., & Januardi, J. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Akuntansi Di Smk Pgri 1 Palembang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 3(1), 99–107. <https://doi.org/10.31851/neraca.v3i1.3385>
- KBBI. (2023). *KBBI*.
- Komodo, T. H. E., Varanus, D., As, K., Idea, A. N., Comic, O. F., & Creation, B. (n.d.). *Komodo ( Varanus Komodoensis ) Sebagai Ide Penciptaan Buku*. 5, 214–222.
- Kustantina, V. A., Nuryadi, & Marhaeni, N. H. (2022). Respons siswa terhadap komik matematika interaktif sebagai media pembelajaran matematika. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 13(1), 1–7.
- Lestari, & Fitriana, A. (2018). Line Webtoon sebagai Industri Komik Digital. *Source: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 134–148.

- Lijina, Panjaitan, R. G. P., & Wahyuni, E. S. (2018). Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran pada Materi Ekologi di Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(3), 1–9.
- Lizawati, L. (2018). Cerita Rakyat Sebagai Sarana Pendidikan Karakter dalam Membangun Generasi Literat. *SeBaSa*, 1(1), 19. <https://doi.org/10.29408/sbs.v1i1.795>
- Mahendra, E. R. dkk. (2021). Pengembangan Komik Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Education ...*, 9(1), 279–284.
- Marlinasari, M., Mashuri, M. T., & Solehah, G. H. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Komik Terhadap Minat Belajar Kimia Siswa Pada Materi Koloid Di Kelas Xi Mia Man 1 Banjarmasin. *Dalton : Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 1(1), 30–33. <https://doi.org/10.31602/dl.v1i1.1499>
- Maulana Arafat Lubis, N. A. (2019). *Pembelajaran Tematik SD/MI*.
- Maulina, R., Dumyati, A., Wahyuni, S., Hidayat, I. I., Sataria, R., & Pribadi, M. R. (2022). Pembuatan User Interface Layanan Aplikasi Komik Online Menggunakan Metode Perancangan Design Thinking. *MDP Student ...*, 413–420.
- Naisbit, J. (1990). *Membentuk Karakter Bangsa Melalui Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal ( Pbkl ). 1*, 1–11.
- Normina. (2017). Pendidikan dalam Kebudayaan. *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, 15(28), 17–28.
- Pratama, Y. A. (2018). Media Komik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sdn 1 Sukabumi Bandar Lampung. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 8(2), 347. <https://doi.org/10.22373/jm.v8i2.4123>
- Puspitorini, R., Prodjosantoso, A. K., Subali, B., & Jumadi, J. (2014). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Dan Afektif. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3), 413–420. <https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.2385>
- Rawa, N. R., & Bhoke, W. (2017). Pengaruh Penggunaan LKS Matematika Berbentuk Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Math Educator Nusantara Volume*, 3(1), 20–29.
- Sekujang, R., & Lokal, K. (2022). *M i n d.* 2(2), 31–39.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D [Quantitative Research Methods, Qualitative, R & D]*. Alfabeta.
- Suyitno, I. (2012). the Development of Education on the Character and Culture of. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2(February 2012), 1–13.
- Utami, T. N. (2018). Pengembangan Modul Matematika dengan Pendekatan Science. *Desimal Jurnal Matematika*, 165–172 .
- Wibowo, S. F. (2017). Sekujang Di Ambang Hilang: Usaha Pelestarian Sastra Lisan Melalui Film Dokumenter. In *JENTERA: Jurnal Kajian Sastra* (Vol. 4, Issue 1). <https://doi.org/10.26499/jentera.v4i1.383>