

# HASIL CEK\_86-Article Text

*by* Bk 86-article Text

---

**Submission date:** 11-Feb-2023 02:22PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2011519271

**File name:** 86-Article Text-253-1-10-20210104.pdf (171.94K)

**Word count:** 3899

**Character count:** 25040

## MEDIA KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN NILAI SOSIAL

Hardi Prasetiawan<sup>1</sup>, Kusno Effendi<sup>2</sup>, Shopyan Jepri Kurniawan<sup>3</sup>

Universitas Ahmad Dahlan<sup>1,2</sup>  
SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta<sup>3</sup>  
Email: [hardi.prasetiawan@bk.uad.ac.id](mailto:hardi.prasetiawan@bk.uad.ac.id)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media komik berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan nilai sosial pada siswa SMP se kota Yogyakarta yang esensinya komik ini dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pelaksanaan pelayanan Bimbingan dan Konseling oleh Guru BK/Konselor Sekolah kepada peserta didiknya dengan memasukkan paham yang menekankan pada kederafatan dan kesetaraan budaya-budaya lokal tanpa mengabaikan hak-hak dan eksistensi budaya lain sehingga peserta didik dapat mengembangkan proses belajarnya tentang nilai-nilai sosial, sehingga peserta didik dapat mengalami perubahan perilaku, sikap dan perbuatan ke arah yang lebih baik. Metode penelitian ini merupakan penelitian *research and development* (R&D) dengan siswa sekolah SMP Se Kota Yogyakarta. Alat pengumpulan data yang digunakan berupa Skala Psikologis Nilai Sosial dan uji ahli (expert judgement) berupa lembar evaluasi ahli materi dan lembar evaluasi ahli media. Adapun teknik sampling dengan cara *Random Assignment*. Hasil dari penelitian ini secara terperinci akan menginformasikan implementasi pemanfaatan produk media komik berbasis kearifan lokal tentang nilai sosial yang dilaksanakan oleh guru BK/Konselor pada siswa SMP se kota Yogyakarta untuk setiap peserta didiknya.

**Kata Kunci:** *Media komik, kearifan lokal, nilai sosial*

### ABSTRACT

This study aims to produce a comic media on local wisdom to increase social values in junior high school students in Yogyakarta, which in essence these comics can be used to support the process of implementing Guidance and Counseling services by BK teachers / school counselors to their students by including an understanding that emphasizes the dignity and equality of local cultures without ignoring the rights and existence of other cultures so that students can develop their learning process about social values, so that students can experience changes in behavior, attitudes and actions for the better. This research method is a research and development (R&D) research with junior high school students in Yogyakarta City. The data collection tools used were Social Value Psychological Scale and expert judgment in the form of material expert evaluation sheet and media expert evaluation sheet. The sampling technique is by means of random assignment. The results of this study in detail will inform the implementation of the use of comic media products based on local wisdom about social values carried out by counseling teachers/counselors for junior high school students throughout Yogyakarta for each student.

**Keywords:** *Comic media, local wisdom, social value*

## PENDAHULUAN

Indonesia sebagai negara bangsa yang multi-etnis dan multikultural memang sejak awal berdirinya mengandung masalah legitimasi kultural. Kesenjangan, ketidakadilan, kurangnya pemerataan pembangunan, tirani minoritas yang terjadi di berbagai wilayah di tanah air dalam kenyataannya telah memicu terjadinya konflik sosial di berbagai wilayah di Indonesia, cenderung menjadi luka sejarah yang sulit dilupakan. Menurut Mu'in (2011) pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan manusia. Pertama, pendidikan bisa dianggap sebuah proses yang terjadi secara tidak disengaja atau berjalan secara alamiah. Kedua, pendidikan bisa dianggap sebagai proses yang terjadi secara sengaja, direncanakan, didesain, dan diorganisasi berdasarkan aturan yang berlaku terutama perundang-undangan yang dibuat atas dasar kesepakatan, misalnya tentang **Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)** yang merupakan dasar penyelenggaraan pendidikan.

Selain itu oleh Restiani (2015) menyatakan paradigma baru pendidikan lebih menekankan pada peserta didik sebagai manusia yang memiliki potensi untuk belajar dan berkembang. Siswa harus aktif dalam pencarian dan pengembangan pengetahuan dari apa yang diberikan oleh guru. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa ke arah pembentukan pengetahuan, bukan lagi sebagai pemegang otoritas tertinggi keilmuan. Melalui paradigma baru tersebut diharapkan siswa lebih aktif dalam belajar, aktif berdiskusi, berani menyampaikan gagasan dan menerima gagasan dari orang lain, dan memiliki kepercayaan diri yang tinggi. Menurut Fuad dkk (2018) diperkuat dengan adanya Era disrupsi seperti saat ini merupakan era yang memudahkan setiap individu untuk mendapatkan berbagai macam informasi. Bahkan kapanpun dan dimanapun individu di era ini akan sangat mudah mengakses berbagai macam informasi dengan hanya bermodalkan *gadget* ataupun gawai. Akan tetapi, semakin mudahnya dalam mendapatkan informasi tersebut di era disrupsi sekarang ini memberikan dampak yang begitu signifikan dalam kehidupan sehari-hari, khususnya di kalangan peserta didik di sekolah.

Hal ini juga diperkuat oleh Oktaviyanti (2016) menungkapkan pengaruh negatif globalisasi banyak menggerus karakter remaja yang ada, salah satunya terlihat dari nilai sosial remaja yang memiliki kebiasaan tidak sesuai dengan budaya ketimuran dan cenderung melupakan nilai-nilai sosial yang dianut oleh masyarakat di Indonesia. Pengaruh negatif dari globalisasi ini diantaranya juga mengikis kekayaan karakter terhadap kearifan lokal mulai dari tenggang rasa, tolong-menolong, toleransi dan sikap sopan santun. Anak jaman sekarang (kaum *millennial*) cenderung mengutamakan dirinya sendiri dan senang mencari bantuan

melalui teknologi yang ada sekarang ini sehingga hal ini membuat para remaja melakukan dan menyelesaikan segala sesuatunya sendiri tanpa tidak perlu membudayakan hidup saling tolong menolong diantara sesama. Selain itu, mengikisnya nilai sosial lainnya terlihat dari bentuk toleransi yang mengakibatkan kurang baiknya komunikasi diantara pertemanannya, remaja selalu merasa paling benar di antara lainnya.

Tidak hanya dalam komunikasi dengan teman sebaya, arus globalisasi juga melunturkan nilai sopan santun remaja dalam bersikap kepada orang yang lebih tua. Hal tersebut tercermin dalam kehidupan sehari-hari ketika sang anak sudah sangat sulit memenuhi perintah orang tua dengan perkataan yang kurang baik atau pun bernada tinggi, tidak sampai di situ, dalam lingkungan sekolah sikap sopan santun juga sudah berkurang. Amalia (2019) menyampaikan pengaruh budaya barat yang bersifat *immaterial* dan cenderung berseberangan dengan budaya timur mengakibatkan norma-norma dan tata nilai sosial dan kepedulian menjadi semakin berkurang. Remaja yang kehilangan rasa kepedulian dan nilai sosial ini akan menjadi tidak peka terhadap lingkungan sosialnya.

Hal tersebut dapat terjadi karena kurangnya penanaman nilai karakter pada diri seseorang sejak pada usia dini atau masa anak-anak. Mereka yang sudah terbiasa hidup dalam lingkungan negatif dan tanpa pengawasan orang tua membuat anak lebih leluasa untuk melakukan kegiatannya. Anak biasanya akan mengikuti orang-orang sekitar atau teman sebayanya melakukan sesuatu tanpa mengetahui akan hal tersebut perilaku benar atau salah.

Selain itu mewabahnya Virus Corona (Covid-19) pada awal tahun 2020 yang menyebar keseluruh dunia ini juga memunculkan efek atau dampak negatif lainnya khususnya di wilayah Indonesia terutama di bidang pendidikan. Berbagai upaya kebijakan pemerintah dalam mencegah penyebaran virus covid-19 ini dilakukan mulai dari *social distancing*, *physical distancing*, dan akhir-akhir ini menetapkan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar). Kebijakan pemerintah Indonesia tersebut semakin menguatkan ketahanan dalam pembentukan karakter dan tolak ukur nilai sosial dikarenakan sebagai remaja dan masyarakat Indonesia umumnya harus senantiasa bekerja sama dan saling membangun sikap tolong menolong, tenggang rasa, toleransi, dan sopan santunnya dalam bentuk upaya menjaga pengendalian jarak aman antar sesama (*social distancing*) untuk mencegah mewabahnya penyakit mematikan di masa pandemic virus covid-19. Kebijakan lainnya yang diambil oleh Pemerintah Indonesia adalah dengan meniadakan sementara seluruh kegiatan atau aktivitas pembelajaran dan pendidikan. Berdasarkan (Purwanto, 2020) adapun data yang diperoleh dari UNESCO, saat ini total ada 39 negara yang menerapkan penutupan sekolah dengan total jumlah pelajar yang terpengaruh mencapai 421.388.462 anak.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan yang formal dalam hal pencegahan virus covid-19 sampai saat ini tidak meniadakan sementara kegiatan belajar di sekolah atau aktivitas pendidikan, sehingga mau tidak mau setiap sekolah juga menopang tanggung jawab kepada peserta didiknya atas kejadian mewabahnya pandemi virus covid-19 ini. Untuk tetap meningkatkan kemampuan berpikir dan kecakapan peserta didiknya dalam menetapkan suatu keputusan dalam belajarnya, maka dalam hal ini salah satu cara yang dapat diberikan oleh sekolah adalah mulai dari **Pelaksanaan Layanan Bimbingan dan Konseling**.

Pemberian **layanan Bimbingan** dan Konseling **dalam** bidang Bimbingan Akademik atau Belajar dan bidang Sosial ini dapat berupa mengembangkan kebiasaan belajar yang baik, menguasai pengetahuan dan keterampilan, serta menyiapkan untuk melanjutkan pendidikan pada tingkat yang lebih tinggi. Sedangkan dari aspek atau bidang sosial Guru Bimbingan dan Konseling (Guru BK) diminta untuk tetap memiliki kemampuan pelayanannya dan berupaya memfasilitasi siswanya dalam mencapai tujuan sosial yang diharapkan dengan penguatan atau pembentukan pendidikan karakter, sehingga Guru BK senantiasa terlihat dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan penguatan karakter sosial remaja yang baik walaupun dalam suasana dan kondisi krisis pandemi covid-19 ini. Hal ini menjadi urgensi sendiri untuk layanan bimbingan dan konseling bahkan dari perubahan layanan yang harus inovatif.

Menurut Suyitno (2012) dalam membangun dan menanamkan budaya bangsa kepada peserta didik, pendidik dan tenaga kependidikan menjadi agen perubahan. Guru tidak hanya kompeten, tetapi juga menjadi teladan (sikap, pikiran, dan perilaku), kreatif, dan *well* adaftif (profesional yang utuh). Adapaun dalam hal ini, Guru BK (Konselor) harus benar-benar profesional, yang selalu siap untuk membantu pengembangan diri peserta didik secara optimal dalam melakukan aktualisasi diri dalam berbagai layanan Bimbingan dan Konseling di sekolah.

Salah satu Media Bimbingan dan Konseling yang dapat digunakan, dimanfaatkan, dan mudah dijangkau oleh Guru BK (Konselor) di masa pandemi virus covid-19 ini diantaranya adalah mengembangkan media berbasis cetakan. Media Bimbingan dan Konseling berbasis cetakan merupakan salah satu alat yang dapat membantu untuk memudahkan dalam proses belajar. Media berbasis cetakan **merupakan salah satu cara yang dapat** digunakan Guru BK **untuk** menarik minat **dan** perhatian siswa dalam belajar. Salah satu media berbasis cetakan yang bisa digunakan adalah komik. Komik merupakan salah satu media yang menarik dan sesuai dengan taraf perkembangan siswa di sekolah.

Saputro (2015) Media komik merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang dapat membantu siswa dan dapat menggantikan posisi guru dalam kegiatan pembelajaran baik di

kelas maupun di luar kelas. Media komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa. Saputro (2015) Komik sebagai bagian dari media cetak, dapat dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran. Berkenaan dengan peranan media komik, Indria (2011) memberikan pendapat bahwa komik mempunyai peranan yang besar untuk memberikan informasi yang mendidik, menghibur, sekaligus mempegaruhi seperti hakekat fungsi dari komunikasi.

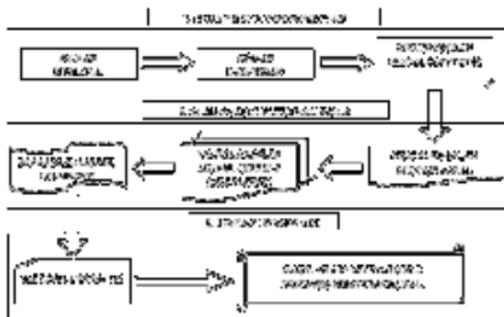
Selanjutnya disampaikan oleh Yasa (2013) memaparkan bahwa komik merupakan satu bentuk seni populer terutama di kalangan anak-anak dan merupakan salah satu medium potensial untuk pendidikan sains dan komunikasi. Komik kaya akan ilustrasi yang bisa mencapai 90% dari total isi komik. Komik sebagai bagian dari media cetak, dapat dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran. Berkenaan dengan peranan media komik, Indria (2011) memberikan pendapat bahwa komik mempunyai peranan yang besar untuk memberikan informasi yang mendidik, menghibur, sekaligus mempegaruhi seperti hakekat fungsi dari komunikasi. Daryanto (2012) memaparkan mengenai kelebihan komik sebagai media pembelajaran, yakni komik mengandung unsur visual dan cerita yang kuat.

Menurut Sudjana (2010) peran pokok dari media komik adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para siswa dalam pembelajaran. Penggunaan komik dalam pembelajaran sebaiknya dipadukan dengan metode mengajar, sehingga komik akan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif. Kelebihan lain dari sebuah komik adalah penyajiannya mengandung alur cerita. Sudah sejak lama cerita menjadi alat untuk menyampaikan pesan dalam masyarakat. Hal ini terlihat dari banyaknya masyarakat yang menciptakan cerita dongeng ataupun legenda untuk menyampaikan sebuah nilai maupun adat istiadat yang berlaku di masyarakat. Cerita yang menarik dan mempunyai alur yang kuat mampu memberikan struktur mitologi yang dapat mengubah jalan hidup anak.

Maka dari hal tersebut pengembangan media komik gerakan melawan covid-19 berbasis kearifan lokal tentang nilai sosial dikemas dengan memasukkan paham yang menekankan pada kesadaran dan kesetaraan budaya-budaya lokal tanpa mengabaikan hak-hak dan eksistensi budaya lain dalam menanggulangi bahaya covid-19. Maka dalam hal ini rancangan pengembangan media komik gerakan melawan covid-19 berbasis kearifan lokal tentang nilai sosial ditujukan pada siswa SMP se kota Yogyakarta.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini berdasarkan adaptasi dari prosedur yang dikemukakan (Sugiyono, 2012 : 408-427) dan Borg & Gall (1989 : 623-644), seperti gambar di bawah ini:



Gambar 1. Tahap Penelitian Media Komik

Lokasi dalam rancangan penelitian ini melingkupi SMP di wilayah Kota Yogyakarta, yaitu di: SMP Negeri 15 Kota, SMP Negeri 12 Kota, SMP Muhammadiyah Karangjajen, dan SMP Muhammadiyah 9. Adapun Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *stratified random sampling*. Adapun metode pengumpulan data menggunakan Kuesioner terbuka (angket) dan penilaian yang diberikan untuk validasi ahli. Sedangkan, analisis data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan statistik diskriptif dengan teknik persentase.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Melihat fenomena mewabahnya virus covid-19 maka dirumuskan dan dikembangkan media komik gerakan melawan covid-19 berbasis kearifan lokal tentang nilai sosial ini. Adapun dampak yang ditimbulkan oleh penyebaran virus covid-19 membuat banyak perubahan diantaranya adalah perubahan paradigma nilai sosial peserta didik dari konteks pengetahuan, keterampilan dan sikap. Serta yang paling penting saat ini adalah bagaimana mempertahankan kearifan lokal terhadap nilai sosial yang semakin terkikis akibat dari mewabahnya virus covid-19 ini.

Guna menanggulangi semakin mewabahnya virus covid-19 yang terjadi maka dalam hal ini gerakan melawan covid-19 dengan memanfaatkan media komik berbasis kearifan lokal tentang nilai sosial menjadi suatu alternatif tindakan *preventif* dan upaya dari pihak sekolah khususnya guru BK (konselor) untuk membangun dan memotivasi belajar dan sosial peserta didik di sekolah.

Peran Guru Bimbingan dan Konseling di Sekolah dapat membantu siswa mengembangkan kebiasaan belajar yang baik dalam menguasai pengetahuan dan keterampilannya. Guru BK sebaiknya berupaya memfasilitasi siswanya dalam mencapai tujuan akademik atau belajar yang diharapkan. Guru BK harus senantiasa berupaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, salah satunya memfasilitasi perkembangan konseli dalam bidang belajar dengan memanfaatkan media.

Ranggajati (2012) menyatakan bahwa Komik atau *Comic* adalah sebutan internasional untuk cerita yang dituturkan melalui media gambar di atas kertas. Namun beberapa negara juga mempunyai sebutan sendiri-sendiri, misalkan Jepang dengan Manga, Cina dengan Manhua, Korea dengan Manhwa, Italia dengan Fumetto, Perancis dengan Bandes desinee, Indonesia dengan Cergam dan banyak istilah lainnya. Selain itu, Scott McCloud dalam *Understanding Comic* (2010) juga mendeskripsikan komik sebagai penyusunan gambar-gambar dalam sebuah urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk penyampaian pesan dan menimbulkan suatu nilai estetis pada penampilannya.

Komik sebagai bagian dari media cetak, dapat dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran. Berkenaan dengan peranan media komik, Maharsi (2011) memberikan pendapat bahwa komik mempunyai peranan yang besar untuk memberikan informasi yang mendidik, menghibur, sekaligus memengaruhi seperti hakekat fungsi dari komunikasi. Daryanto (2013) memaparkan mengenai kelebihan komik sebagai media pembelajaran, yakni komik mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Dengan demikian, di samping meningkatkan minat baca siswa, media komik sangat efektif dalam menransfer nilai-nilai karakter melalui penokohan dalam cerita komik tersebut.

Kenyataannya, komik menjadi salah satu bacaan yang paling diminati oleh peserta didik yang berusia anak-anak dan remaja tetapi juga oleh sebagian orang dewasa. Bacaan komik mampu memotivasi peserta didik dalam membaca bahkan dapat memberikan inspirasi imajinasi anak sesuai dengan masa perkembangan anak. Bacaan komik hadir dengan keunikannya sendiri, tampil dengan deretan gambar, panel-panel dengan sedikit tulisan tangan yang ditempatkan dalam balon-balon teks. Gambar-gambar komik itu sendiri pada umumnya sudah “berbicara”, dan dibuat menjadi deretan gambar yang menampilkan suatu alur cerita. Kelebihan dari sebuah komik adalah penyajiannya mengandung alur cerita. Sudah sejak lama cerita menjadi suatu alat untuk menyampaikan isi pesan di dalam masyarakat. Hal ini terlihat



dari banyaknya masyarakat yang menciptakan cerita dongeng ataupun legenda untuk menyampaikan sebuah nilai maupun adat istiadat yang berlaku di masyarakat.

Sumarmi dan Amiruddin (2014) menjelaskan bahwa kearifan lokal merupakan pengetahuan lokal yang digunakan oleh masyarakat lokal untuk bertahan hidup dalam suatu lingkungannya yang menyatu dengan sistem kepercayaan, norma, hukum, budaya dan diekspresikan di dalam tradisi dan mitos yang dianut dalam jangka waktu yang cukup lama. Secara umum, kearifan lokal memiliki ciri dan fungsi sebagai berikut: (1) sebagai penanda identitas sebuah komunitas; (2) sebagai elemen perekat kohesi sosial; (3) sebagai unsur budaya yang tumbuh dari bawah, eksis dan berkembang dalam masyarakat; bukan merupakan sebuah unsur yang diapksakan dari atas; (4) berfungsi memberikan warna kebersamaan bagi komunitas tertentu; (5) dapat mengubah pola pikir dan hubungan timbal balik individu dan kelompok dengan meletakkannya di atas *common ground*; (6) mampu mendorong terbangunnya kebersamaan, apresiasi dan mekanisme bersama untuk mempertahankan diri dari kemungkinan terjadinya gangguan atau perusak solidaritas kelompok sebagai komunitas yang utuh dan terintegrasi.

Aisah (2015) menyatakan bahwa nilai sosial adalah sesuatu yang menjadi ukuran dan penilaian pantas tidaknya suatu sikap yang ditujukan dalam kehidupan bermasyarakat. Nilai ini memperlihatkan sejauh mana hubungan seorang individu dengan individu lainnya terjalin sebagai anggota masyarakat. Nilai sosial sangat nyata dalam aktivitas bermasyarakat. Nilai sosial tersebut dapat berupa nilai gotong royong, ikut terlibat dalam kegiatan musyawarah, kepatuhan, kesetiaan, dan lain sebagainya.

Nilai-nilai yang menyangkut tentang nilai sosial adalah nilai perilaku yang menggambarkan suatu tindakan masyarakat, nilai tingkah laku yang menggambarkan suatu kebiasaan dalam lingkungan masyarakat, serta nilai sikap yang secara umum menggambarkan kepribadian suatu masyarakat dalam lingkungannya. Dalam situasi dan bencana virus covid-19 serta upaya gerakan melawan covid-19 ada beberapa bentuk nilai sosial yang harus dibangun dan dilaksanakan oleh peserta didik. Alfin (dalam Aisah, 2015) Adapun bentuk-bentuk nilai sosial dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Bekerja sama

Suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai suatu atau beberapa tujuan bersama. Bentuk kerja sama tersebut berkembang apabila orang dapat digerakan untuk mencapai suatu tujuan bersama dan harus ada kesadaran bahwa tujuan tersebut di kemudian hari mempunyai manfaat bagi semua. Bentuk dari perilaku

bekerja sama dalam masa pandemi covid-19 ini adalah dengan melakukan pola hidup bersih dan sehat serta menggalakkan mencuci tangan menurut WHO.

b. Suka Menolong

Manusia adalah makhluk sosial yang tak bisa hidup seorang diri, atau menghindar dari kehidupan bermasyarakat. Suka menolong merupakan kebiasaan yang mengarah pada kebaikan hati seorang individu yang muncul dari kesadaran diri sendiri sebagai makhluk ciptaan tuhan agar wajib menolong sesama, apalagi yang sedang mengalami kesulitan. Bentuk dari perilaku suka menolong dalam masa pandemic covid-19 ini adalah dengan memberikan bantuan sandang pangan kepada yang membutuhkan.

c. Kasih Sayang

Kasih sayang menciptakan kerja sama di antara manusia. Oleh sebab itu, sikap kasih sayang sesama manusia, khususnya dalam dunia pengajaran dan pendidikan, adalah hal esensial. Di samping itu, kasih sayang juga menyebabkan keselamatan jasmani dan rohani menjadi solusi tepat dalam memperbaiki perilaku amoral dan mengharmoniskan hubungan manusia. Bentuk dari perilaku kasih sayang dalam masa pandemic covid-19 ini adalah dengan saling mengingatkan untuk menjaga kesehatan mulai dari keluarga hingga masyarakat.

d. Kerukunan

Kerukunan dalam keluarga, sekolah ataupun bermasyarakat akan mengurangi salah paham karena semua orang nyaman dengan ketenangan hidup. Kerukunan akan membawa kita pada kebersamaan dan persatuan. Jika hidup rukun tercipta maka perpecahan akan mudah dihindari karena merasa yang satu dengan yang lainnya sudah saling memahami. Manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan keberadaan orang lain dan hal ini akan dapat terpenuhi jika nilai-nilai kerukunan tumbuh dan berkembang ditengah-tengah masyarakat. Bentuk dari perilaku kerukunan dalam masa pandemic covid-19 adalah dengan melakukan *social distancing* atau mengatur jarak aman antar sesame.

e. Suka Memberi Nasehat

Selain nasehat dari orang lain, menasehati orang lain pun tidak ada salahnya, karena tidak secara langsung memberikan solusi dan kebaikan dalam diri akan tersalurkan. Dengan mendengarkan nasehat dari orang lain, maka segala masalah akan dicerna terlebih dahulu hingga mendapatkan jalan keluar untuk menyelesaikan hambatan yang ada di dalam kehidupan bermasyarakat. Bentuk dari perilaku suka memberi nasehat dalam masa pandemic covid-19 ini adalah dengan senantiasa saling mengingatkan himbauan dari pemerintah terkait memutus mata rantai covid-19.

f. Peduli Nasib Orang Lain

Peduli adalah sikap keberpihakan kita untuk melibatkan diri dalam persoalan, keadaan atau kondisi yang terjadi di sekitar kita. Orang yang peduli kepada nasib orang lain adalah mereka yang terpanggil melakukan sesuatu dalam rangka memberi inspirasi kebaikan kepada lingkungan sekitar. Bentuk dari perilaku peduli nasib orang lain dalam masa pandemic covid-19 ini adalah dengan membantu orang dalam pemantauan yang sedang karantina mandiri atau bahkan tidak membedakan atau mengasingkan pasien dalam pemantauan yang sedang dirawat.

g. Suka Mendo'akan Orang Lain

Mendo'akan orang lain merupakan perilaku yang terpuji, karena secara tidak langsung memberikan kekuatan kepadanya dalam menghadapi persoalan yang dialami. Selain itu, untuk melepaskan beban yang terpendam dalam diri kita secara perlahan-lahan dengan membantu orang lain yang kesusahan termasuk mengabdikan do'anya untuk meringankan bebannya dengan mendo'akannya. Bentuk dari perilaku suka medoakan orang lain dalam masa pandemic covid-19 ini adalah dengan saling memotivasi dan medoakan agar terhindar dari penyakit virus covid-19.

## **SIMPULAN**

Pengembangan media komik berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan nilai sosial dikemas dan dikembangkan dengan memasukkan paham atau unsur yang menekankan pada kesadaran dan kesetaraan budaya-budaya lokal tanpa mengabaikan hak-hak dan eksistensi budaya lain terkhusus dengan tantangan baru adanya wabah covid-19 hal ini juga menjadi gerakan dalam memberikan layanan bimbingan konseling ditengah menghadapi covid-19 dalam meningkatkan tentang nilai sosial. Sehingga harapan dalam penelitian yang dirancang ini para peserta didik mampu melaksanakan dan mengimplementasikan berkaitan dengan nilai sosial pada masa covid-19 khususnya melalui media komik. Sebagai guru BK harus memiliki kemampuan dan kreativitas dalam mengembangkan sebuah media khususnya komik untuk mempermudah dalam proses belajar dan mengajarkan kepada peserta didik dimasa pandemi covid-19 yang sedang melanda ini. Layanan yang diberikan harus lebih aktual dan kekinian agar peserta didik memiliki informasi yang akurat dalam gerakan melawan covid-19.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Aisah, S. (2015). *Nilai-Nilai Sosial Yang Terkandung Dalam Cerita Rakyat "Ence Sulaiman" Pada Masyarakat Tomia*. 3(15), 19.

- Amalia, W. P., Sumarwati, S., & Setiawan, B. (2019). Pemanfaatan Nilai Peduli Sosial Cerita Rakyat Di Kabupaten Purbalingga Sebagai Pengembangan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Basastra: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(2), 203.
- Indonesia, D. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Indria Maharsi. (2011). *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*.
- Joko Daryanto, D. D. H. (2013). *Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan*.
- Mccloud, S. (2010). *Understanding Comics: The Invisible Art*. Harper Collins.
- Mu'in, F. (2011). *Pendidikan Karakter: Konstruksi Teoretik & Praktik*.
- Oktaviyanti, I., Sutarto, J., & Atmaja, H. T. (2016). Implementasi Nilai-Nilai Sosial Dalam Membentuk Perilaku Sosial Siswa SD 7. *Journal of Primary Education*. 5(1).
- Putri, R. D. P., & Kurniawan, S. J. (2018). Implementasi Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Field Trip. In *Seminar Nasional Dan Call For Paper "Membangun Sinergitas Keluarga Dan Sekolah Menuju Paud Berkualitas* (Pp. 217-225).
- Rahman, F. A., Kurniawan, S. J., & Nurniawati, S. A. (2018). The Implementation Of Deep Dialogue/Critical Thinking For Guidance And Counseling Service: The Solution Of Guidance And Counseling Teacher's Role In Disruption Era. In *SENDIKA: Seminar Pendidikan* (Vol. 2, No. 1, pp. 192-200).
- Ranggajati, A. B. (2011). *Perancangan Komik Anti Korupsi Untuk Remaja Melalui Desain Komunikasi Visual*.
- Restiani, P. E., Ahzan, S., & Prasetya, D. S. B. (2015). Desain Media Pembelajaran Komik Berbasis Kearifan Lokal Dan Penerapannya Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar. *Lensa : Jurnal Kependidikan Fisika*, 3(1).
- Saputro, A. D. (2015). Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Muaddib*. 5(1).
- Saputro, H. B. (2015). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(12).
- Sudjana, N. (2010). *Media Pengajaran (Penggunaan Dan Pembuatannya)* (Cet. Ke-2). Sinar Baru.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sumarmi & Amiruddin. (2014). *Pengelolaan Lingkungan Berbasis Kearifan Lokal*. Yogyakarta: Aditya Medai Publishing.
- Suyitno, I. (2012). Pengembangan Pendidikan Karakter Dan Budaya Bangsa Berwawasan Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2(1).
- Yasa Pramadi, I. P. W. (2013). Pengaruh Penggunaan Komik Berorientasi Kearifan Lokal Bali Terhadap Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep Fisika. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*. 3(1).

# HASIL CEK\_86-Article Text

---

## ORIGINALITY REPORT

---

8%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

1

pasca.um.ac.id

Internet Source

8%

---

Exclude quotes On

Exclude matches < 8%

Exclude bibliography On