SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah
https://ejournal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/sentri
Email: sentri@nusantaraglobal.ac.id
DOI: https://doi.org/10.55681/sentri.v5i10.7396

Vol. 5, No. 10, October 2026
e-ISSN: 2963-1130
pp. 5593-5603

Cerita Bergambar Digital Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Blora: Media Penguatan Profil Pelajar Pancasila Sila Kemanusiaan Kelas II SD

Husnia Dwi Wulan Nuraini[1*], Husna Imro'atush Sholihah[2], Ahmad Teguh Purnawanto[3]
[1,2,3]PGSD, STKIP Muhammadiyah Blora, Jawa Tengah

*Corresponding Author's e-mail: *faridania303@gmail.com*

Article History:
Received: August 4, 2026
Revised: September 15, 2026
Accepted: October 25, 2026

Keywords:
Blora; Digital Picture Storybook; Humanity; Local Wisdom; Pancasila character

Abstract: *Character education in elementary school needs learning media that make moral values concrete, relatable, and engaging for young learners. This article discusses the design of an interactive digital picture storybook grounded in the local wisdom of Blora as a medium to strengthen the value of humanity associated with the second principle of Pancasila among second-grade elementary school students. The topic is important because character learning may become abstract when it is delivered only through verbal explanations, while local cultural narratives can connect school learning with children's everyday social experiences. This article uses a descriptive conceptual-development approach based on a review of relevant literature and official cultural information. The proposed media is organized around a child-friendly story in which characters encounter a peer who needs help during a community cultural activity. The narrative uses contextual illustrations, short text, audio narration, clickable story navigation, reflective questions, and simple response activities. Blora's Barongan tradition is used as a cultural setting, while the central learning outcomes are empathy, respect, helping others, fairness, and non-discriminatory behavior. The article synthesizes the design rationale, learning sequence, assessment indicators, and recommendations for implementation. As no field trial or expert validation data were supplied for this manuscript, the article does not claim measured effectiveness or product validity. Instead, it offers a design framework that can be developed and tested through subsequent research involving media experts, classroom teachers, and second-grade students. The proposed approach is expected to provide a contextual alternative for integrating digital literacy, local culture, and Pancasila character education.*

Copyright © 2026, The Author(s).
This is an open access article under the CC–BY-SA license

How to cite: Nuraini, H. D. W., Sholihah, H. I., & Purnawanto, A. T. (2026). Cerita Bergambar Digital Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Blora: Media Penguatan Profil Pelajar Pancasila Sila Kemanusiaan Kelas II SD. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, *5*(10), 5593-5603. https://doi.org/10.55681/sentri.v5i10.7396

PENDAHULUAN

Penguatan karakter merupakan bagian penting dari pendidikan dasar karena sekolah tidak hanya bertugas mengembangkan pengetahuan, tetapi juga membantu peserta didik membangun kebiasaan bertindak secara bertanggung jawab dalam kehidupan bersama. Pada kelas rendah sekolah dasar, nilai seperti menghargai teman, membantu orang yang mengalami kesulitan, tidak mengejek perbedaan, dan berbagi perlu diperkenalkan melalui situasi yang dekat dengan pengalaman anak. Penjelasan yang terlalu abstrak berisiko membuat peserta didik dapat mengulang definisi nilai moral, tetapi belum tentu memahami cara menerapkannya dalam situasi nyata.

Nilai kemanusiaan dalam sila kedua Pancasila, yaitu "Kemanusiaan yang adil dan beradab", dapat diterjemahkan ke dalam perilaku sehari-hari yang dapat diamati, seperti memperlakukan orang lain secara hormat, menunjukkan empati, menolong tanpa membeda-bedakan, bersikap adil, serta menyelesaikan perselisihan tanpa kekerasan. Penguatan nilai tersebut selaras dengan pendidikan karakter dan Profil Pelajar Pancasila yang menekankan perkembangan peserta didik sebagai individu yang berkarakter dan mampu hidup bersama orang lain (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022). Dalam pembelajaran kelas II, nilai-nilai itu perlu disampaikan dengan bahasa sederhana, contoh konkret, dan kegiatan yang memberi ruang kepada anak untuk mengemukakan alasan atas pilihannya.

Salah satu konteks yang dapat digunakan ialah kearifan lokal daerah. Kabupaten Blora memiliki tradisi budaya yang dikenal luas, salah satunya kesenian Barongan. Pemerintah Kabupaten Blora menjelaskan Barongan sebagai kesenian rakyat yang populer dan mencerminkan karakter masyarakat, termasuk kekeluargaan, kekompakan, kesederhanaan, serta keberanian yang dilandasi kebenaran (Pemerintah Kabupaten Blora, 2023). Informasi budaya tersebut memberi peluang untuk menghadirkan latar cerita yang dekat dengan lingkungan peserta didik. Namun, penggunaan budaya lokal dalam pembelajaran hendaknya tidak berhenti pada pengenalan nama atau bentuk kesenian, melainkan menghubungkannya dengan perilaku sosial yang dapat dipraktikkan oleh anak.

Media cerita bergambar dapat membantu menyajikan situasi sosial melalui tokoh, dialog, gambar, dan urutan peristiwa. Format digital menambah peluang untuk menyertakan narasi suara, tombol navigasi, pertanyaan reflektif, serta umpan balik sederhana. Mayer menjelaskan bahwa pembelajaran multimedia perlu mengatur kata dan gambar secara terarah agar keduanya mendukung pemahaman, bukan justru membebani perhatian peserta didik (Maritim et al., 2025; Rutta et al., 2021). Karena itu, desain cerita digital bagi kelas II sebaiknya menggunakan teks singkat, ilustrasi yang relevan, suara yang jelas, navigasi sederhana, dan interaksi yang memiliki tujuan pembelajaran.

Sejumlah penelitian mendukung relevansi cerita digital untuk pendidikan karakter. Kamilah, Hidayat, dan Hasanah melaporkan adanya kebutuhan terhadap buku cerita digital sebagai media alternatif untuk pembelajaran moral di sekolah dasar (Kamilah et al., 2023; Maritim et al., 2025). Penelitian mengenai buku cerita bergambar nilai-nilai Pancasila juga menunjukkan bahwa cerita dapat menjadi sarana untuk membahas pembentukan karakter dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Zakiah et al., 2024; Jazadi & Widari, 2025). Sementara itu, penelitian pengembangan buku cerita digital berbasis kearifan lokal memperlihatkan potensi penggabungan budaya setempat dan media visual dalam pembelajaran sekolah dasar (Yasrini et al., 2025; Pratiwi et al., 2026). Temuan-temuan tersebut menjadi dasar untuk merancang media yang bukan hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki tujuan karakter yang eksplisit.

Meskipun demikian, kebutuhan pengembangan media tidak cukup dijawab dengan mengubah cerita cetak menjadi file digital. Media perlu mengintegrasikan secara konsisten konteks budaya, konflik sosial yang sesuai usia, pilihan tindakan, dan refleksi nilai kemanusiaan. Kebaruan rancangan dalam artikel ini terletak pada penggabungan latar kearifan lokal Blora, cerita bergambar digital interaktif, dan indikator perilaku yang secara

khusus diarahkan pada nilai kemanusiaan bagi peserta didik kelas II. Fokus ini membedakan rancangan dari media cerita digital yang lebih umum mengembangkan literasi membaca atau karakter secara luas.

Artikel ini bertujuan menguraikan landasan konseptual dan rancangan cerita bergambar digital interaktif berbasis kearifan lokal Blora untuk menguatkan nilai kemanusiaan pada peserta didik kelas II SD 3 Tempurejo. Pembahasan mencakup karakteristik media, rancangan cerita, keterkaitan adegan dengan indikator karakter, tahapan pemanfaatan di kelas, dan alternatif penilaian. Artikel ini bersifat konseptual dan belum menyajikan hasil uji validitas, kepraktisan, maupun efektivitas lapangan. Oleh sebab itu, seluruh rancangan yang dijelaskan perlu dipandang sebagai kerangka awal untuk dikembangkan dan diuji lebih lanjut.

LANDASAN TEORI

1. Cerita Bergambar Digital Interaktif

Cerita bergambar adalah penyajian narasi melalui perpaduan teks dan ilustrasi yang saling melengkapi. Gambar membantu pembaca mengenali tokoh, latar, ekspresi, dan tindakan, sedangkan teks memberi informasi tentang dialog, pikiran, serta urutan peristiwa. Untuk anak kelas II, cerita idealnya mempunyai alur sederhana, tokoh terbatas, konflik yang mudah dikenali, dan penyelesaian yang dapat dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari.

Ketika disajikan secara digital, cerita dapat dilengkapi dengan suara narator, tombol untuk berpindah halaman, animasi terbatas, pilihan jawaban, dan pertanyaan reflektif. Interaktivitas bukan sekadar efek bergerak atau suara, melainkan kesempatan bagi peserta didik untuk mengambil tindakan yang relevan, misalnya memilih respons tokoh dan menjelaskan alasannya. Prinsip pembelajaran multimedia mengingatkan bahwa unsur visual dan audio perlu dipilih secara selektif, disusun dekat dengan informasi yang dijelaskan, dan tidak berlebihan (Maritim et al., 2025; Rutta et al., 2021). Studi tentang e-book cerita anak dan media cerita berbantuan audio juga menempatkan narasi digital sebagai salah satu pilihan untuk mengintegrasikan literasi dan pendidikan karakter (Maritim et al., 2025; Selirowangi & Mulyaningsih, 2025).

Atas dasar itu, media yang diusulkan dalam artikel ini dirancang untuk dapat diakses melalui laptop, tablet, atau telepon pintar dengan pendampingan guru. Jika sarana digital terbatas, guru dapat menayangkan cerita melalui satu perangkat dan melibatkan seluruh kelas melalui diskusi lisan. Dengan demikian, keterbatasan perangkat tidak harus menghilangkan tujuan utama pembelajaran.

2. Kearifan Lokal Blora sebagai Konteks Cerita

Kearifan lokal merujuk pada pengetahuan, nilai, praktik, dan ekspresi budaya yang tumbuh dalam masyarakat serta diwariskan melalui kehidupan sosial. Dalam pembelajaran, kearifan lokal dapat menjadi konteks yang menjembatani pengalaman anak dengan konsep yang sedang dipelajari. Pemanfaatannya perlu dilakukan secara akurat dan menghormati masyarakat pemilik budaya, bukan sekadar menjadikan unsur budaya sebagai hiasan visual. Kajian mutakhir juga menunjukkan bahwa integrasi kearifan lokal dapat mendukung pembentukan sikap dan karakter peserta didik sekolah dasar (Fitrianti & Darmayanti, 2026; Mansur & Sholeh, 2024; Sofiyah et al., 2025).

Barongan merupakan salah satu identitas budaya yang menonjol di Kabupaten Blora. Informasi pemerintah daerah menyebutkan bahwa kesenian ini dikenal luas di masyarakat Blora dan memuat gambaran kekompakan serta kekeluargaan (Pemerintah Kabupaten Blora, 2023). Rancangan cerita dapat menggunakan suasana persiapan kegiatan budaya atau pertunjukan Barongan sebagai latar. Akan tetapi, konflik utama cerita—misalnya seorang anak yang tersisih dari kelompok atau mengalami kesulitan—merupakan situasi fiktif yang dibuat untuk tujuan pembelajaran, bukan klaim mengenai kejadian atau tradisi tertentu.

Penggunaan konteks lokal juga perlu menghindari penyederhanaan budaya yang menyesatkan. Sebelum media diterapkan, guru dan pengembang sebaiknya memeriksa ilustrasi, istilah, pakaian, serta representasi kegiatan budaya dengan sumber lokal atau narasumber yang memahami Barongan Blora. Langkah tersebut membantu menjaga ketepatan informasi sekaligus menumbuhkan penghargaan peserta didik terhadap budaya daerahnya.

3. Nilai Kemanusiaan dan Profil Pelajar Pancasila

Sila kedua Pancasila menempatkan manusia sebagai pribadi yang harus diperlakukan secara adil dan beradab. Pada tingkat kelas II, nilai tersebut dapat diterjemahkan menjadi perilaku yang konkret dan sesuai tahap perkembangan, antara lain mendengarkan ketika teman berbicara, tidak mengejek, menolong teman yang membutuhkan, mengikutsertakan teman dalam kegiatan, meminta maaf, serta menyelesaikan perbedaan melalui dialog. Perilaku tersebut dapat dipelajari melalui contoh dan latihan berulang dalam situasi yang bermakna.

Profil Pelajar Pancasila mencakup dimensi beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia; berkebinekaan global; bergotong royong; mandiri; bernalar kritis; serta kreatif (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022). Nilai kemanusiaan dalam artikel ini tidak diperlakukan sebagai dimensi tersendiri, melainkan sebagai nilai Pancasila yang dapat dihubungkan terutama dengan akhlak kepada manusia, kepedulian, kolaborasi, serta penghargaan terhadap perbedaan. Hubungan ini penting agar istilah "penguatan Profil Pelajar Pancasila sila kemanusiaan" digunakan secara tepat dan tidak mencampuradukkan sila Pancasila dengan enam dimensi profil.

Media cerita dapat membantu peserta didik mengamati tindakan tokoh, mengenali perasaan, memperkirakan akibat tindakan, dan membandingkan pilihan penyelesaian masalah. Namun, pemahaman melalui cerita belum otomatis berarti perubahan perilaku yang menetap. Guru perlu menghubungkan refleksi cerita dengan pembiasaan di kelas dan memantau perilaku siswa dalam situasi nyata.

4. Penelitian Relevan dan Posisi Artikel

Kamilah, Hidayat, dan Hasanah mengkaji kebutuhan pengembangan buku cerita digital untuk mendukung pendidikan moral siswa sekolah dasar dan menunjukkan bahwa media tersebut dipandang sebagai alternatif yang dibutuhkan dalam pembelajaran (Kamilah et al., 2023; Maritim et al., 2025). Zakiah, Komarudin, dan Herawati membahas buku cerita bergambar yang memuat nilai-nilai Pancasila dalam pembentukan karakter pada pembelajaran PPKn (Zakiah et al., 2024; Jazadi & Widari, 2025). Kedua kajian tersebut mendukung penggunaan narasi visual sebagai salah satu sarana membahas nilai karakter.

Yasrini, Putrayasa, dan Sudiana mengembangkan buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal Bali untuk siswa kelas II dan menguji validitas, kepraktisan, serta efektivitasnya (Yasrini et al., 2025; Pratiwi et al., 2026). Kajian itu relevan karena menunjukkan bahwa konteks budaya lokal dapat diintegrasikan ke dalam media digital untuk jenjang kelas rendah. Artikel ini mengambil arah serupa, tetapi berfokus pada budaya Blora dan indikator perilaku yang berkaitan dengan nilai kemanusiaan sila kedua Pancasila.

Posisi artikel ini adalah menyusun kerangka desain media yang menggabungkan latar budaya lokal, cerita sosial, interaktivitas, dan indikator observasi karakter. Karena artikel ini belum didasarkan pada uji coba lapangan, kontribusinya beradap.

METODE PENELITIAN

Artikel ini menggunakan pendekatan deskriptif-konseptual melalui telaah pustaka dan analisis dokumen, dengan SD 3 Tempurejo sebagai konteks lokasi penerapan media yang dituju. Pendekatan tersebut digunakan untuk menyusun rancangan media cerita bergambar digital interaktif yang relevan dengan tujuan penguatan nilai kemanusiaan pada peserta didik kelas II di sekolah tersebut. Bahan kajian mencakup dokumen resmi mengenai Profil Pelajar Pancasila, informasi resmi kebudayaan Kabupaten Blora, buku tentang pembelajaran multimedia, serta artikel penelitian mengenai cerita digital, cerita bergambar, kearifan lokal, dan pendidikan karakter.

Lokasi yang menjadi konteks penerapan media adalah SD 3 Tempurejo. Informasi mengenai jumlah peserta didik, waktu pelaksanaan, kegiatan observasi, hasil wawancara, dan hasil penggunaan media belum dicantumkan karena data tersebut belum tersedia dalam bahan naskah yang diberikan. Apabila penelitian telah dilaksanakan secara langsung di sekolah, rincian tersebut perlu ditambahkan berdasarkan catatan dan data lapangan yang sebenarnya.

Pengumpulan bahan dilakukan dengan mengidentifikasi sumber yang memiliki hubungan langsung dengan tiga aspek utama: (1) karakteristik media cerita bergambar digital; (2) representasi kearifan lokal Blora; dan (3) nilai kemanusiaan yang dapat diterjemahkan menjadi indikator perilaku anak. Dalam penerapannya di SD 3 Tempurejo, rancangan ini perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas II, kondisi sarana digital, dan kebutuhan guru kelas. Sumber dipilih berdasarkan relevansi topik, identitas penerbit atau jurnal yang dapat ditelusuri, dan kecocokannya dengan tujuan artikel. Artikel ini tidak mengklaim telah melakukan observasi kelas, wawancara guru, validasi ahli, atau pengukuran hasil belajar.

Analisis dilakukan secara tematik. Informasi dari sumber dikelompokkan ke dalam tema desain multimedia, konteks budaya, pendidikan karakter, dan asesmen perilaku. Tema-tema tersebut kemudian disintesiskan menjadi rancangan alur cerita, komponen media, kegiatan pembelajaran, serta indikator observasi. Rancangan ditelaah secara konseptual untuk melihat konsistensi antara tujuan karakter, adegan cerita, aktivitas interaktif, dan bentuk penilaian. Alur penyusunan rancangan ditampilkan sebagai berikut:

Identifikasi kebutuhan dan tujuan karakter

↓

Telaah pustaka dan dokumen budaya Blora

↓

Perumusan tokoh, latar, konflik, dan penyelesaian cerita

↓

Desain ilustrasi, narasi, navigasi, dan pertanyaan interaktif

↓

Pemetaan adegan dengan indikator nilai kemanusiaan

↓

Rencana implementasi dan evaluasi untuk penelitian lanjutan

Gambar 1. Alur konseptual perancangan cerita bergambar digital interaktif

Untuk penelitian lanjutan, rancangan ini dapat dikembangkan menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D), misalnya melalui tahap analisis kebutuhan, desain, pengembangan prototipe, validasi ahli, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan evaluasi. Data validasi media dan materi dapat dianalisis secara deskriptif kuantitatif, sedangkan komentar guru dan siswa dapat dianalisis secara kualitatif. Efektivitas penguatan karakter sebaiknya dinilai melalui kombinasi pengamatan perilaku, wawancara, dan refleksi siswa; bukan hanya berdasarkan jawaban benar-salah pada kuis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Rancangan Umum Media

Rancangan media diberi judul kerja "Teman Baru di Pesta Barongan". Cerita menampilkan tiga tokoh anak yang sedang membantu persiapan kegiatan budaya di lingkungan tempat tinggal mereka. Seorang anak baru datang dan ingin ikut membantu, tetapi belum mengetahui tugas yang harus dilakukan. Salah satu tokoh menolak karena menganggap anak tersebut berbeda dan belum mengenal kelompok. Tokoh lain mengajak teman-temannya mendengarkan, menjelaskan tugas dengan ramah, dan membagi pekerjaan agar semua dapat berpartisipasi. Pada akhir cerita, anak-anak menyadari bahwa kegiatan bersama akan lebih menyenangkan ketika setiap orang dihargai dan diberi kesempatan.

Judul dan alur tersebut merupakan usulan cerita fiktif, bukan cerita rakyat tradisional Blora. Barongan digunakan sebagai latar budaya yang dikenal masyarakat, sementara konflik dan dialog disusun untuk mengajarkan empati, keadilan,

penghormatan, dan kepedulian. Pemisahan ini penting agar media tidak keliru menyebut cerita baru sebagai warisan folklor autentik.

Media dirancang dalam sekitar 8–10 halaman digital. Setiap halaman memuat satu ilustrasi utama, teks pendek, dan jika diperlukan narasi audio. Tombol "lanjut", "kembali", dan "dengarkan" dibuat konsisten. Pada dua atau tiga bagian cerita, siswa diminta memilih tindakan tokoh atau menjawab pertanyaan sederhana. Umpan balik tidak menghakimi; media menjelaskan mengapa tindakan menolong dan mengikutsertakan teman merupakan pilihan yang lebih menghargai martabat manusia.

2. Struktur Cerita dan Interaktivitas

Bagian cerita	Isi narasi/adegan	Interaksi siswa	Nilai yang dituju
1. Pengenalan	Anak-anak menyiapkan kegiatan budaya Barongan di lingkungan mereka.	Siswa menyebutkan apa yang tampak pada gambar.	Mengenal konteks budaya dan lingkungan.
2. Masalah	Seorang anak baru ingin bergabung, tetapi belum diberi kesempatan.	Siswa memilih perasaan yang mungkin dialami tokoh.	Empati dan mengenali perasaan orang lain.
3. Pilihan tindakan	Tokoh memilih antara mengabaikan, mengejek, atau mengajak anak baru ikut membantu.	Siswa memilih tindakan dan menyampaikan alasan.	Menghargai orang lain dan tidak diskriminatif.
4. Kerja bersama	Anak-anak membagi tugas sesuai kemampuan dan saling membantu.	Siswa mencocokkan tindakan dengan sikap peduli.	Kepedulian, keadilan, dan kerja sama.
5. Penyelesaian	Kegiatan berjalan baik karena semua anak dilibatkan.	Siswa menjawab pertanyaan reflektif.	Tanggung jawab sosial dan penghormatan.
6. Penerapan	Tokoh mengajak siswa menerapkan sikap serupa di kelas.	Siswa menyebutkan satu tindakan nyata yang akan dilakukan.	Transfer nilai ke kehidupan sehari-hari.

Tabel 1. Rancangan adegan, interaksi, dan nilai kemanusiaan

Interaksi dipilih berdasarkan fungsinya dalam pembelajaran. Pertanyaan tentang perasaan membantu anak membaca ekspresi dan mempertimbangkan sudut pandang orang lain. Pilihan tindakan membantu anak menimbang konsekuensi sederhana, sedangkan pertanyaan reflektif menghubungkan cerita dengan pengalaman mereka. Dengan demikian, siswa tidak hanya menonton atau membaca, tetapi juga memberi respons dan menjelaskan alasan.

Audio narasi dapat membantu siswa yang masih memerlukan dukungan membaca, sedangkan ilustrasi memudahkan pengenalan situasi. Meski demikian, teks pada layar harus tetap ringkas dan mudah dibaca. Efek suara dan animasi dekoratif perlu dibatasi agar perhatian siswa tetap tertuju pada tokoh, konflik, dan pilihan tindakan. Pertimbangan ini sejalan dengan prinsip desain multimedia yang menekankan pemilihan informasi relevan serta pengurangan unsur yang tidak mendukung tujuan belajar (Maritim et al., 2025; Rutta et al., 2021).

3. Pemetaan Nilai Kemanusiaan ke Indikator Perilaku

Agar tujuan karakter tidak berhenti sebagai slogan, media perlu disertai indikator yang dapat diamati guru. Indikator berikut merupakan rancangan awal dan perlu ditelaah oleh guru kelas serta ahli pendidikan karakter sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian.

Nilai/indikator	Contoh perilaku yang diamati	Contoh bukti saat pembelajaran
Empati	Mampu menyebutkan perasaan tokoh yang ditolak dan memberi alasan sederhana.	Jawaban lisan atau respons pada pertanyaan cerita.
Menghargai orang lain	Tidak mengusulkan ejekan; menggunakan ungkapan yang sopan.	Pilihan tindakan dan cara berbicara saat diskusi.
Kepedulian	Mengusulkan bantuan yang sesuai dengan kebutuhan tokoh.	Respons terhadap situasi masalah dalam cerita.
Keadilan dan inklusi	Menyatakan bahwa teman baru boleh ikut serta dan mendapat tugas yang sesuai.	Alasan siswa saat memilih penyelesaian.
Penyelesaian damai	Memilih dialog, meminta maaf, atau mencari bantuan guru daripada membalas.	Jawaban pada skenario konflik sederhana.
Penerapan nilai	Menyebutkan satu tindakan yang dapat dilakukan di kelas atau rumah.	Refleksi akhir atau catatan pengamatan lanjutan.

Tabel 2. Indikator awal penguatan nilai kemanusiaan

Indikator tersebut sebaiknya tidak digunakan untuk memberi label permanen kepada siswa sebagai “baik” atau “buruk”. Penilaian lebih tepat diarahkan pada perkembangan perilaku, konsistensi tindakan, dan kebutuhan pendampingan. Guru juga perlu mempertimbangkan bahwa siswa dapat memahami pilihan yang tepat dalam cerita, tetapi masih membutuhkan bantuan untuk menerapkannya ketika terjadi konflik nyata.

4. Skenario Pemanfaatan di Kelas II

Pemanfaatan media dapat dilakukan dalam satu pembelajaran sekitar 2 × 35 menit atau disesuaikan dengan jadwal sekolah. Pada kegiatan awal, guru mengajak siswa berbicara tentang pengalaman bekerja bersama teman dan mengenalkan latar Barongan secara singkat. Guru menegaskan bahwa kegiatan budaya dalam cerita digunakan sebagai konteks untuk belajar menghormati dan membantu orang lain.

Pada kegiatan inti, guru menayangkan atau membagikan cerita digital. Siswa membaca atau mendengarkan cerita per halaman. Ketika tokoh menghadapi masalah, guru menghentikan cerita sejenak dan meminta siswa memprediksi perasaan tokoh serta menyampaikan pilihan tindakan. Guru menerima jawaban yang beragam, lalu mengarahkan diskusi pada alasan, dampak tindakan, dan cara memperlakukan teman secara adil. Pertanyaan sebaiknya terbuka dan tidak hanya meminta siswa menebak jawaban yang diinginkan guru.

Pada kegiatan penutup, siswa menyebutkan satu tindakan kemanusiaan yang akan dicoba, misalnya mengajak teman bermain, membantu teman yang kesulitan, mendengarkan ketika orang lain berbicara, atau meminta maaf setelah berbuat salah. Guru dapat mencatat komitmen tersebut dan mengamati penerapannya selama beberapa hari. Tindak lanjut ini diperlukan agar cerita menjadi awal pembiasaan, bukan aktivitas satu kali yang terputus dari kehidupan kelas.

5. Kelebihan, Keterbatasan, dan Kebutuhan Validasi

Kekuatan utama rancangan ini adalah konteks yang dekat dengan identitas lokal, alur cerita yang sesuai untuk anak, dan interaksi yang mendorong siswa mempertimbangkan pilihan moral. Cerita juga dapat digunakan secara lintas mata pelajaran, misalnya dalam Pendidikan Pancasila untuk membahas nilai, Bahasa Indonesia untuk memahami tokoh dan alur, serta seni untuk mengenali unsur budaya. Penelitian terdahulu mengenai buku cerita digital dan cerita bergambar berbasis nilai Pancasila menunjukkan bahwa media naratif merupakan alternatif yang relevan untuk mendukung pendidikan karakter [4,5]. Kajian pengembangan cerita digital berbasis kearifan lokal juga menjadi rujukan untuk tahap pengembangan berikutnya (Yasrini et al., 2025; Pratiwi et al., 2026). Kajian lain mengenai cerita berbasis kearifan lokal dan pendidikan karakter turut menekankan pentingnya keterkaitan narasi, konteks budaya, dan pembiasaan perilaku (Miranda et al., 2025; Astuti & Apriliani, 2025; Mansur & Sholeh, 2024).

Namun, rancangan memiliki keterbatasan. Pertama, belum tersedia data kebutuhan dari guru dan siswa sasaran. Kedua, ilustrasi budaya dan naskah cerita belum divalidasi oleh ahli materi, ahli media, atau pihak yang memahami budaya Blora. Ketiga, belum ada data kepraktisan penggunaan dan bukti perubahan perilaku. Keempat, akses perangkat dan internet dapat berbeda antarsekolah. Oleh sebab itu, artikel ini tidak menyimpulkan bahwa media telah valid, praktis, atau efektif.

Tahap lanjutan yang disarankan meliputi analisis kebutuhan di sekolah, penyusunan prototipe, validasi isi dan media, revisi, uji coba terbatas, serta evaluasi implementasi. Uji coba sebaiknya melibatkan guru kelas II dan siswa dengan persetujuan sekolah serta orang tua sesuai ketentuan yang berlaku. Penilaian perlu menggabungkan pengamatan terstruktur, percakapan reflektif, dan dokumentasi pembelajaran. Jika ingin menyatakan adanya peningkatan karakter, penelitian perlu memiliki indikator yang jelas, prosedur pengamatan yang konsisten, dan bukti sebelum serta sesudah penggunaan media.

KESIMPULAN

Cerita bergambar digital interaktif berbasis kearifan lokal Blora berpotensi menjadi alternatif media untuk membahas nilai kemanusiaan sila kedua Pancasila pada peserta didik kelas II SD 3 Tempurejo. Latar Barongan Blora dapat mendekatkan cerita dengan lingkungan budaya siswa, sedangkan konflik sosial yang sederhana dapat digunakan untuk membahas empati, penghormatan, kepedulian, keadilan, dan penyelesaian masalah secara damai. Interaktivitas berupa pertanyaan, pilihan tindakan, narasi audio, dan refleksi perlu dirancang untuk mendukung tujuan pembelajaran, bukan sekadar memperindah tampilan.

Artikel ini menghasilkan kerangka konseptual berupa alur cerita, komponen media, skenario penggunaan, serta indikator awal pengamatan nilai kemanusiaan. Karena belum dilakukan validasi ahli dan uji lapangan, efektivitas media belum dapat dinyatakan. Penelitian berikutnya perlu mengembangkan prototipe, melibatkan guru dan ahli budaya setempat, menguji kepraktisan serta kelayakan media, dan mengevaluasi penerapannya melalui pengamatan perilaku siswa dalam pembelajaran dan keseharian. Penguatan karakter akan lebih bermakna apabila pengalaman membaca cerita dilanjutkan dengan pembiasaan nyata di kelas.

REFERENCES

1. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. "Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka." Jakarta: Kemendikbudristek, 2022.
2. Pemerintah Kabupaten Blora. "Cerita Dharma Sang Amijoyo Siap Ditampilkan Duta Seni Blora 2023 di TMII." 2023. https://www.blorakab.go.id/index.php/public/berita/detail/5836/cerita-dharma-sang-amijoyo-siap-ditampilkan-duta-seni-blora-2023-di-tmii.
3. Kamilah, Afaf Izzah, Otib Satibi Hidayat, and Uswatun Hasanah. "Pengembangan Media Buku Cerita Digital pada Pelajaran PPKn sebagai Upaya Meningkatkan Moral Siswa Sekolah Dasar." Jurnal Basicedu 7, no. 2 (2023): 1367–1374. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.5129.
4. Zakiah, Linda, Komarudin, and Eti Herawati. "The Picture Storybook of Pancasila Values as the Formation of National Character in Pancasila and Civics Education Learning Class Five of Elementary School in Indonesia." JTP: Jurnal Teknologi Pendidikan 26, no. 1 (2024): 32–43. https://doi.org/10.21009/jtp.v26i1.40299.
5. Yasrini, D. A., I. B. Putrayasa, and I. N. Sudiana. "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Berkearifan Lokal Bali untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar." Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Indonesia 15, no. 1 (2025). https://doi.org/10.23887/jpepi.v15i1.4804.
6. Maritim, Ery, Ngatmini, and Achmad Buchori. "Implementation of Character Education through Children's Story E-Books for Elementary School Students." Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar 14, no. 1 (2025): 103–121. https://doi.org/10.33578/jpfkip-v14i1.p103-121.
7. Jazadi, Iwan, and Iga Widari. "Proverb-Based Picture Storybooks for Strengthening the Pancasila Learner Profile in Elementary Literacy." PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan 12, no. 2 (2025). https://doi.org/10.33650/pjp.v12i2.13388.

8. Pratiwi, Dwi Anissa Setya, Moch Bayu Ibrahim, and Trio Erawati Siregar. "Development of an Interactive Digital Storybook Based on Local Wisdom to Enhance Elementary School Students' Reading Literacy." Jurnal Cakrawala Pendas 12, no. 2 (2026): 364–377. https://doi.org/10.31949/jcp.v12i2.17831.
9. Fitrianti, Dhiyaa Najmii, and Mela Darmayanti. "Integration of Local Wisdom Values in the Formation of Attitudes of Elementary School Student: Systematic Literature Review." Cendikia: Media Jurnal Ilmiah Pendidikan 16, no. 5 (2026). https://doi.org/10.35335/cendikia.v16i5.6943.
10. Mansur, and Makherus Sholeh. "Implementing Character Education Based on Local Wisdom in a Public Islamic Elementary School." Journal of Integrated Elementary Education 4, no. 1 (2024). https://doi.org/10.21580/jieed.v4i1.20238.
11. Miranda, M., A. Ambarwati, and M. Badrih. "Children's Character Education through Local Wisdom-Based Stories in Indonesia." Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 9, no. 1 (2025): 207–217. https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i1.6447.
12. Sofiyah, Raden Ajeng, Beti Istanti Suwandayani, and Maharani Putri Kumalasani. "Characteristics of Local Wisdom in Building Character Based on the Perspectives of Teachers and Students in Batu City Elementary Schools." Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan 8, no. 1 (2025): 173–182. https://doi.org/10.37329/cetta.v8i1.3858.
13. Astuti, Y. S., and S. Apriliani. "Strengthening Character Education in Elementary School Students through Local Wisdom-Based Traditional Games." Indonesian Journal of Character Education Studies 2, no. 2 (2025): 71–82. https://doi.org/10.64420/ijces.v2i2.327.
14. Selirowangi, Nisaul Barokati, and Sefty Wahyu Mulyaningsih. "Development of Audio-Assisted Picture Storybook Media Based on Character Education." EDUTEC: Journal of Education and Technology 9, no. 1 (2025). https://doi.org/10.29062/2qxtyr15.
15. Rutta, C. B., G. Schiavo, M. Zancanaro, and E. Rubegni. "Comic-Based Digital Storytelling for Content and Language Integrated Learning." Educational Media International 58, no. 1 (2021): 21–36. https://doi.org/10.1080/09523987.2021.1908499.