



## **Komik Digital Warak Ngendog Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Keragaman Budaya Pelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar: Analisis Antropologi Pendidikan**

**Anis Fidiyaningrum**

Universitas PGRI Semarang

---

### **Abstract**

Received : 23 Juli 2024  
Revised : 31 Juli 2024  
Accepted : 6 Agust 2024

With the development of technology, children are more interested in foreign cultures, such as K-Pop, online games, and so on. Children's knowledge about the cultures in Indonesia, especially those in Semarang City, is decreasing, and some even don't know about them. This is not in line with the government's expectation that every Indonesian citizen should know and understand their own culture. The research method used literature studies from several scientific journals. Warak Ngendog digital comic is an alternative learning media that can be used by elementary school teachers, especially grade 4 in IPAS lessons with cultural diversity material. Through Warak Ngendog digital comics, there are cultural values, moral values, and skill values that can help children's social development and motor, affective and cognitive intelligence. By utilizing the current development of science and technology, digital comic media can be transformed into a modern form of learning media while maintaining its traditional cultural values.

**Keywords:** Digital Comics; Warak Ngendog; Learning Media; Cultural Diversity

(\*) Corresponding Author: [fidiyaanis@gmail.com](mailto:fidiyaanis@gmail.com)

**How to Cite:** Fidiyaningrum, Anis. (2024). Komik Digital Warak Ngendog Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Keragaman Budaya Pelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar: Analisis Antropologi Pendidikan. *Pena Edukasia*, 2 (4): 173-177.

---

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran adalah akar dari sebagian besar definisi budaya. Dari perspektif budaya, pembelajaran mengaktifkan kemungkinan-kemungkinan manusia dan membentuknya agar sesuai dengan lingkungan manusia atau "budaya" tertentu. Ketertarikan pada apa yang dikenal sebagai "distribusi pengetahuan" telah mengubah studi enkulturasi dan mulai menyatu dengan pekerjaan di lingkungan di mana pendidikan diformalkan, khususnya sekolah. Melalui lembaga-lembaga ini, masyarakat yang kompleks mereproduksi organisasi sosial mereka. (Almarisi et al, 2023)

Saat ini pemerintah menerapkan kurikulum merdeka dalam proses kegiatan pembelajaran di sekolah. Beberapa kelebihan dari pelaksanaan kurikulum merdeka adalah bahwa kurikulum merdeka lebih memfokuskan pada pengetahuan esensial dan pengembangan peserta didik berdasarkan tahapan dan prosesnya; pembelajaran lebih bermakna, tidak tergesa-gesa atau terkesan menuntaskan materi, sehingga pembelajaran lebih terasa menyenangkan. (Senoprabowo et al, 2022)

Berdasarkan pengamatan di kelas IV SDI Al Azhar 25 Semarang, sebagian guru sudah memanfaatkan media pembelajaran berupa gambar dan video yang dimasukkan dalam slide Power Point dalam memberikan materi keragaman budaya. Guru kelas IV belum pernah menggunakan media komik digital dalam penyampaian materi keragaman budaya dalam pelajaran IPAS. Padahal murid-murid sangat membutuhkan variasi media pembelajaran saat belajar di sekolah agar pembelajaran terasa lebih menyenangkan.

Salah satu strategi pembelajaran yang menyenangkan adalah melalui pembelajaran kontekstual, yaitu dengan memanfaatkan lingkungan siswa. Lingkungan siswa sesungguhnya sangat bermacam-macam. Ditinjau dari jensnya ada lingkungan alam, lingkungan sosial, dan lingkungan kebudayaan. Ditinjau dari lokasinya ada yang berada di lingkungan sekolah dan di luar sekolah. Lingkungan tersebut sangat membantu dalam pembelajaran kontekstual. Dalam hal ini lingkungan dimanfaatkan sebagai sumber belajar. (Purnamasari I, 2011)



Memanfaatkan lingkungan sebagai media pembelajaran memiliki banyak keuntungan. Beberapa beberapa keuntungan tersebut antara lain :

1. Menghemat biaya, karena memanfaatkan benda-benda yang telah ada di lingkungan.
2. Praktis dan mudah dilakukan, tidak memerlukan peralatan khusus seperti listrik.
3. Memberikan pengalaman yang riil kepada siswa, pelajaran menjadi lebih konkrit, tidak verbalistik.
4. Karena benda-benda tersebut berasal dari lingkungan siswa, maka benda-benda tersebut akan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Hal ini juga sesuai dengan konsep pembelajaran kontekstual (*contextual learning*).
5. Pelajaran lebih aplikatif, maksudnya materi belajar yang diperoleh siswa melalui media lingkungan kemungkinan besar akan dapat diaplikasikan langsung, karena siswa akan sering menemui benda-benda atau peristiwa serupa dalam kehidupannya sehari-hari.
6. Media lingkungan memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Dengan media lingkungan, siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan benda, lokasi atau peristiwa sesungguhnya secara alamiah.
7. Lebih komunikatif, sebab benda dan peristiwa yang ada di lingkungan siswa biasanya mudah dicerna oleh siswa, dibandingkan dengan media yang dikemas (didesain).

Komik digital Warak Ngendog hasil karya Abi Senoprabowo, Khamadi dan Yumna Anindya Septiani dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Dian Nuswantoro Semarang, bisa dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran dalam materi keragaman budaya pada pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar, terutama sekolah dasar-sekolah dasar yang ada di Kota Semarang. (Cahyono, 2018)

## **METODE**

Penulisan dilakukan dengan menggunakan studi literatur berdasarkan hasil penelitian yang relevan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tradisi lokal Semarang mengintegrasikan keragaman budaya dan toleransi pada sesama etnis. Tradisi *Dugderan* diwarnai dengan simbol-simbol ritus keagamaan dan kebudayaan masyarakat Kota Semarang. *Warak Ngendog* sebagai simbol dalam tradisi *Dugderan* merepresentasikan keterpaduan sosial yang ditopang oleh keberadaan tiga entitas penduduknya; Jawa, Cina, Arab. Tradisi *Dugderan* sebagai warisan pesisir Jawa (Islam) kini menjadi momen bersama bagi masyarakat Semarang. Proses pemaknaan masyarakat atas simbol *Warak Ngendog*, menjadikannya ikon dalam tradisi *Dugderan* sebagai tradisi lokal masyarakat Kota Semarang. (Senoprabowo et al, 2013)

*Warak Ngendog* merupakan binatang imajiner yang berwujud gabungan beberapa binatang sebagai simbol persatuan dari berbagai golongan etnis di Semarang yaitu Cina, Arab dan Jawa. Binatang ini memiliki nilai spiritual dan nilai filosofis yang diwujudkan dalam bentuk dan cara memainkannya. Bentuk *Warak Ngendog* adalah kepalanya menyerupai kepala naga (Cina), tubuhnya layaknya *buraq* (Arab), dan empat kakinya menyerupai kaki kambing (Jawa). Binatang ini muncul pada saat acara *Dugderan* yaitu sebuah acara ritual menyambut awal Ramadhan.

Warak Ngendog sebagai sebuah produk budaya tradisi mengandung nilai-nilai yang dipegang dan disepakati bersama oleh masyarakat sebagai identitas lokal masyarakat yaitu masyarakat kota Semarang. Hal ini nampak dari Warak Ngendog yang menghiasi wajah Semarang sebagai maskot kota Semarang yang secara visual dapat ditemui keberadaannya dalam patung kota, mainan khas, hingga maskot dan identitas bagi kegiatan yang diselenggarakan oleh masyarakat dan Pemerintah kota Semarang.



Nilai-nilai kearifan lokal yang terdapat pada symbol Warak Ngendog meliputi nilai teori, nilai ekonomi, nilai religius, nilai estetika, nilai sosial, dan nilai politik.

1) Nilai religius. Keberadaan Warak Ngendog sebagai penanda awal bulan Ramadhan sarat dengan nilai religius terkait hubungan manusia dengan Tuhan dan hubungan manusia dengan sesama manusia lainnya. Triyanto dkk (2013) menjelaskan secara simbolik dari bentuk kepala dan leher yang berwarna merah merupakan hewan yang rakus dan beringas sebagai simbol nafsu manusia oleh karena itu perlu dikendalikan dengan simbol bulu khas *warak* yang berupa kebalik (*pithik walik*). Secara ekspresi raut muka yang ditampilkan membentuk karakter hewan yang berangas, menakutkan, dan rakus. Hal ini dilihat dari sisi religius yang ingin disampaikan adalah manusia supaya tidak tamak seperti binatang dalam berpuasa.

2) Nilai sosial berarti berorientasi kepada hubungan antar manusia dan menekankan pada segi-segi kemanusiaan yang luhur. Warak Ngendog dengan bentuk fisiknya yaitu bentuk kepala, badan, hingga warna yang merepresentasikan sebagai simbol akulturasi budaya Cina, Jawa, dan Arab dengan masing-masing memberikan sumbangsih pada bentuk fisik tersebut. Akulturasi budaya ini tercermin dari hubungan yang baik secara sosial, saling menghargai dan dapat hidup berdampingan antar etnis yang ada di Semarang. Warak Ngendog menjadi simbol persatuan dan tidak melihat orang lain berdasarkan kedudukan, semuanya saling mendukung menjadi satu kesatuan dalam upaya mencapai kebaikan hidup bersama.

3) Nilai estetika. Warak Ngendog secara visual dan bentuk serta proses pembuatannya memiliki keunikan yang spesifik. Hal ini terlihat dari keberadaannya yang hanya ada di Semarang dan menjadi identitas kota Semarang. Bentuk yang detail dan spesifik meliputi bagian Warak Ngendog seperti kepala kambing Jawa, leher unta Arab, dan badan mirip kilin Cina. Selain itu paduan warna merah khas Cina, kuning keemasan khas Jawa, dan hijau khas Islam Arab, menunjukkan tingginya nilai estetika yang dimiliki Warak Ngendog. Kemudian telur warna putih yang kini jarang ditampilkan bersama sosok Warak.

4) Nilai ekonomi tampak pada tradisi dugderan yang menjadikan Warak Ngendog sebagai maskotnya. Pada tradisi Dugderan dimana terdapat kegiatan pasar malam menjadi penggerak ekonomi bagi masyarakat dengan menjual mainan khas Warak Ngendog. Sehingga muncullah produsen pengrajin Warak Ngendog baik dalam bentuk mainan ataupun properti yang digunakan untuk arak-arakan saat prosesi acara dugderan. Meskipun permintaan Warak Ngendog ini bisa dikatakan musiman yaitu menjelang bulan Ramadhan.

5) Nilai politik juga tampak jelas pada interaksi antara Pemerintah, masyarakat, dan ulama pada prosesi Dugderan yaitu Warak Ngendog menjadi simbol kesatuan dan integrasi budaya masyarakat Semarang yang multikultur. Secara tidak langsung Warak Ngendog diakui sebagai wujud pemersatu masyarakat yang multietnis serta bersatunya pemerintah, masyarakat, dan ulama. Sebagai contoh dalam kegiatan pemerintahan, Warak Ngendog sering muncul menjadi maskot visual dalam menyampaikan program-program pemerintah kepada masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa sosok Warak Ngendog mudah diterima dan diakui menjadi milik bersama.

Beberapa cuplikan gambar yang ada dalam komik digital Warak Ngendog adalah sebagai berikut:





Untuk link komik digital lebih lengkap bisa dilihat pada link berikut:  
<https://anyflip.com/evgww/dcyh/>

## **PENUTUP**

Keanekaragaman budaya yang dimiliki oleh Bangsa Indonesia harus tetap dilestarikan. Pengenalan materi budaya bisa dimasukkan ke dalam pelajaran yang ada di sekolah-sekolah. Melalui pelajaran IPAS di SD, materi keanekaragaman budaya bisa disampaikan melalui beberapa media pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Komik digital Warak Ngendog bisa dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada materi keanekaragaman budaya, khususnya budaya yang ada di Kota Semarang. Para guru bisa memanfaatkan komik digital tersebut agar para murid menjadi lebih paham dan senang dalam mempelajari budaya lokal Kota Semarang. Harapannya, melalui komik digital Warak Ngendog ini dapat menginspirasi para guru dalam membuat media pembelajaran IPAS yang lebih bervariasi dan kreatif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Almarisi, A. (2023). Kelebihan dan Kekurangan Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Sejarah dalam Perspektif Historis. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 7(1), 111-117
- Cahyono. (2018). Warak Ngendog dalam Tradisi Dugderan sebagai representasi Identitas Muslim Urban di Kota Semarang. *Jurnal Theologia* Vol. 29 No 2, 339-362.
- Hill, J. H. (2024, May 10). *Anthropology*. Retrieved from Encyclopaedia Britannica: <https://www.britannica.com/science/anthropology>

<https://anyflip.com/evgww/dcyh/>



Purnamasari, Iin. 2011. Pengembangan Pembelajaran IPS Terpadu Berbasis Lingkungan Sekitar. *Jurnal Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar (Malih Peddas)* Vol. 1 No. 1: UPGRIS.

Senoprabowo, A., Khamadi, & Septiani, Y.A. (2020). Komik Digital Warak Ngendog Untuk Memperkenalkan Nilai Kearifan Lokal Kepada Anak Di Kota Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Abdimas Ma Chung (SENAM)*, 2020, 01-13.

Senoprabowo, A. (2013). *Perancangan Game Warak Ngendog untuk Menanamkan Nilai-Nilai Spiritual kepada Anak Sekolah Dasar* (Tesis). Institut Teknologi Bandung, Bandung.