

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan karakter bangsa menjadi salah satu elemen penting dalam dunia pendidikan demi menciptakan generasi bangsa yang cerdas dan berakhlak mulia. Hal ini sesuai dengan kebijakan pemerintah yang tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, yang di dalamnya menjelaskan bahwa pendidikan berperan dalam mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter bangsa yang bermartabat demi mewujudkan generasi penerus bangsa yang kompeten. Berdasarkan pada kebijakan tersebut, diharapkan setiap elemen pendidikan mampu menerapkan pendidikan karakter yang dapat diterima dengan baik oleh para peserta didik.

Sekolah menjadi fokus utama dalam pendidikan karakter. Sebagai tempat dimana para Siswa menimba ilmu, sekolah diwajibkan untuk menanamkan pendidikan karakter kepada para peserta didik melalui pengajaran yang disesuaikan dengan kondisi masing-masing. Ki Hadjar Dewantara menuturkan beberapa hal yang perlu dilakukan untuk memberikan pendidikan dan pengajaran dalam Majelis Luhur Persatuan Siswa (1977:28), diantaranya adalah memberi contoh, pembiasaan, pengajaran, laku dan pengalaman lahir batin. (Ramadhani & Yudistira, 2017)

Berdasarkan penuturan Ki Hadjar Dewantara tersebut, hendaknya para guru dan tenaga pendidik dapat memberikan contoh perilaku yang mencerminkan pendidikan karakter dalam kehidupan sehari-hari di sekolah. Hal ini bertujuan agar para peserta didik dapat menerima pendidikan karakter dengan maksimal. Sayangnya, sampai saat ini pendidikan karakter masih membutuhkan perhatian khusus, karena penerapannya yang belum maksimal. Adanya perubahan zaman dan munculnya situasi yang tidak terduga membuat pengajaran tentang pendidikan karakter semakin terabaikan.

Seperti yang diketahui bahwa munculnya situasi tidak terduga berupa pandemi *Covid-19* menyerang dunia sejak tahun 2019 lalu. Sejak pertama kali kemunculannya di Kota Wuhan, Hubei, Tiongkok pada 31 Desember 2019, pandemi ini menyebar dengan cepat hampir ke seluruh Negara di Dunia. Virus *Covid-19* Pertama kali terdeteksi di Indonesia pada tanggal 2 Maret 2020 (Moudy & Syakurah, 2020). Pemerintah dengan sigap langsung menerapkan berbagai kebijakan untuk mencegah penularan yang dapat memperburuk situasi. Diantara kebijakan yang diberlakukan pemerintah antara lain adalah Pembatasan Sosial Berskala Besar

(PSBB) pada tahun 2020 dan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) pada tahun 2021. Kebijakan ini memaksa sebagian besar kegiatan dilakukan secara daring melalui perantara peralatan elektronik dan internet, tidak terkecuali kegiatan sekolah. (Ilyas, 2021)

Kegiatan sekolah yang dilaksanakan secara daring tentunya menjadi suatu kebiasaan baru yang harus diterima, baik oleh tenaga pendidik maupun peserta didik. Para pelaku pendidikan harus beradaptasi dengan sistem pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi. Meskipun terdapat perbedaan dalam sistem pembelajaran, tenaga pendidik dituntut untuk dapat terus mengembangkan karakter Siswa. Namun pada kenyataannya, proses pembelajaran daring yang dilakukan oleh beberapa sekolah hanya menyampaikan pengetahuan kognitif saja, padahal tenaga pendidik juga punya kewajiban untuk menanamkan pendidikan karakter bangsa agar terbentuk pribadi yang kompeten. (Gusmaniarti, um-surabaya.ac.id, 2020, diakses pada 30-10-2021)

Berdasarkan survey yang dilakukan kepada para wali murid dinyatakan bahwa sejak memulai pembelajaran daring, para peserta didik tidak memiliki jam belajar yang teratur dan mulai kecanduan bermain *game*. Akibatnya, banyak peserta didik yang mengalami penurunan nilai dan kehilangan rasa tanggung jawab untuk belajar dengan baik. Para orang tua yang diharuskan mendampingi anak-anaknya selama melakukan pembelajaran daring di rumah juga mengaku kesulitan karena sebagian besar dari mereka harus bekerja untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Hal ini memicu semakin menurunnya pendidikan karakter sejak diberlakukannya pembelajaran daring dikarenakan kurangnya pengawasan terhadap peserta didik. (Indriani, antaranews.com, 2021, diakses pada 30-10-2021)

Salah satu yang paling terdampak fenomena tersebut adalah siswa yang berada dalam rentang usia remaja. Remaja adalah suatu fase peralihan dari anak-anak menjadi dewasa. Para ahli sepakat bahwa batas usia remaja adalah 12 hingga 21 tahun dengan pembagian yaitu masa remaja awal antara 12-15 tahun. Masa remaja pertengahan antara 15-18 tahun, dan masa remaja akhir antara 18-21 tahun. Pada fase ini, remaja cenderung memiliki emosi yang tidak stabil dan cara berfikir yang selalu mempertanyakan sebab akibat dari suatu larangan atau anjuran. Masa remaja juga masa dimana mereka selalu berusaha menarik perhatian dan mencari kesenangan dengan fikiran yang belum matang (Putri et al., 2016). Karena faktor-faktor inilah, remaja menjadi salah satu yang paling terdampak dalam penurunan pendidikan karakter akibat dari diberlakukannya sistem pembelajaran secara daring.

Sebuah survey yang dilakukan oleh Takhroji Aji, seorang guru Bahasa Inggris pada tahun 2020 membuktikan bahwa pendidikan karakter menurun drastis sejak dimulainya sistem

pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi *Covid-19*. Survey tersebut dilakukan kepada 175 responden dengan komposisi responden orang tua atau wali murid SMP dan SMU. Berdasarkan survey tersebut didapatkan hasil sebanyak 59,4% responden menyatakan bahwa guru memberikan pendidikan karakter yang lebih sedikit dan cenderung kurang dibandingkan dengan materi pembelajaran saat masa pembelajaran daring. Sedangkan 14% responden bahkan menyatakan bahwa guru tidak memberikan pendidikan karakter sama sekali. Dari survey tersebut juga didapatkan kesimpulan bahwa 92,1% responden menyatakan bahwa orang tua atau wali murid tidak mampu membangun dan mengajarkan pendidikan karakter anak sendiri sejak masa pembelajaran daring. Survey tersebut menunjukkan bahwa pendidikan karakter cenderung sangat rendah sejak dimulainya pembelajaran secara daring. (Aji, 2020)

Penulis juga melakukan survey terhadap 102 responden siswa SMP dan SMA di Jawa Timur. Berdasarkan survey tersebut, diketahui adanya penurunan penyampaian pendidikan karakter sebelum dan sesudah terjadinya pandemi. Sebanyak 57,8% responden menyatakan bahwa para guru sering memberikan pendidikan karakter di sekolah namun sejak pandemi menyerang hanya 38,2% yang menyatakan demikian. Selain itu sebanyak 61,8% mengakui bahwa mereka tidak dapat memahami apa yang disampaikan guru dengan baik. Bahkan sebanyak 76,5% responden mengakui bahwa kualitas mereka dalam belajar menurun drastis.

Situasi pembelajaran secara daring tersebut berlangsung selama kurang lebih dua tahun dan mulai berakhir di pertengahan tahun 2021, dimana sistem pembelajaran dengan jam yang terbatas mulai diberlakukan di beberapa wilayah di Indonesia. Meskipun begitu, penurunan moral di kalangan remaja makin terasa. Hal ini sesuai dengan pemaparan Narasumber bernama Pariono, seorang guru Ilmu Pengetahuan Alam di SMPN Ngusikan Jombang, Jawa Timur. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh penulis, Pariono menuturkan bahwa pasca pembelajaran daring, karakter dan moral peserta didik menurun drastis. Ada lima aspek pendidikan karakter yang mengalami penurunan drastis di kalangan remaja, yaitu rasa tanggung jawab dalam menjalankan kewajiban, kedisiplinan dalam mematuhi aturan, kejujuran, kesopanan dan rasa hormat terhadap guru serta rasa empati atau kepedulian sosial. (Wawancara Pariono, 2021)

Dalam tanggung jawab, para remaja saat ini tidak melaksanakan kewajibannya dalam belajar dengan baik. Sebagai contoh pada awal masa pembelajaran daring di SMPN Ngusikan, dari 32 peserta didik dalam satu kelas hanya sekitar 24 anak yang ikut pembelajaran dan melakukan absensi. Kemudian saat diberikan tugas, hanya 18 anak yang mengerjakan. Angka ini terus mengalami penurunan hingga akhir masa pembelajaran daring pada bulan September

lalu. Karena sudah terbiasa dengan sistem belajar dari rumah yang demikian, kebiasaan ini terbawa hingga saat dimana sistem pembelajaran luring yang terbatas mulai diberlakukan. (Wawancara Pariono, 2021)

Para peserta didik yang sedang dalam usia remaja ini juga kehilangan nilai kedisiplinan. Hal ini terlihat dari saat pertama mereka masuk sekolah secara luring, para peserta didik sengaja memanjangkan rambutnya melebihi aturan yang ditetapkan dan mewarnainya. Mereka juga mengabaikan aturan protokol kesehatan di sekolah, serta larangan membawa *handphone*. Selain itu, para peserta didik berani berbohong kepada para gurunya di sekolah. Saat mengerjakan ujian, para peserta didik sengaja tidak belajar dan mencari jawaban pertanyaan dari internet menggunakan *handphone* demi mendapat nilai yang bagus. (Wawancara Pariono, 2021)

Rasa hormat dan kesopanan terhadap guru juga mengalami penurunan. Pariono menuturkan hal ini terjadi karena para siswa tersebut tidak pernah bertemu guru mereka secara langsung selama masa pembelajaran daring dan terbiasa mengabaikan apa yang disampaikan para guru, sehingga dalam hal perkataan dan tingkah laku terhadap guru cenderung tidak sopan. Bahkan nilai empati dan kepedulian sosial terhadap teman juga mengalami penurunan drastis. Hal ini terjadi karena para siswa tidak memiliki waktu yang cukup untuk bersosialisasi dengan teman sehingga mereka cenderung egois dan tidak peduli dengan teman dan lingkungan di sekitar mereka. (Wawancara Pariono, 2021)

Menurunnya tingkat pendidikan karakter sejak sistem pembelajaran jarak jauh diterapkan bisa mengakibatkan rusaknya moral pada generasi remaja pasca pandemi nanti. Remaja yang sudah terbiasa untuk bersikap acuh dan kurang mendapat arahan ketika belajar di rumah akan terbiasa berperilaku buruk saat terjun ke kehidupan sosial kedepannya. Jika tidak segera diatasi, menurunnya pendidikan karakter dan moral di masa pandemi ini akan berakibat buruk kepada generasi selanjutnya.

Remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Pada masa ini, remaja cenderung tidak menyukai sistem belajar yang dipaksakan. Ki Hajar Dewantara telah memaparkan pada Majelis Ilmu bahwa salah satu cara pendidikan karakter yang tepat adalah dengan cara memberikan contoh, sehingga peserta didik dapat menirunya. Sesuai dengan karakteristik remaja yang selalu melihat sesuatu melalui sudut pandang sebab dan akibat, maka salah satu cara yang dapat digunakan adalah melalui penyampaian sejarah atau legenda. Dalam suatu cerita sejarah atau legenda yang telah terjadi di masa lampau, sudah dapat dipastikan terdapat pengajaran yang berasal dari sebab akibat di dalamnya, sehingga dapat memberikan contoh pendidikan karakter sesuai dengan karakteristik remaja.

Diantara banyaknya cerita legenda di Indonesia, ada satu cerita lokal yang kaya akan pendidikan karakter dan belum banyak diketahui oleh masyarakat. Cerita tersebut adalah Legenda Kebo Kicak Karang Kejambon. Legenda ini berasal dari Kabupaten Jombang yang menceritakan tentang asal usul nama beberapa dusun dan desa di Kabupaten Jombang. Legenda Kebo Kicak Karang Kejambon mengangkat cerita yang erat hubungannya dengan tanggung jawab seorang murid dalam menjalankan kewajibannya. Selain itu cerita ini juga mengajarkan akibat yang diterima seseorang apabila tidak menghormati sang guru yang mendidiknya. Cerita ini juga mengajarkan tentang kejujuran, tolong menolong dalam kehidupan sosial dan kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa. (Angraini, 2013)

Sosok Kebo Kicak yang memiliki nama asli Jaka Tulus sebagai tokoh utama dalam legenda ini memiliki sifat tanggung jawab yang kuat dalam melaksanakan kewajibannya. Sosok Kebo Kicak juga memiliki sifat yang tidak mudah menyerah, patuh kepada orang tua dan guru serta gemar menolong orang sekitar meskipun harus mengorbankan dirinya demi kebaikan bersama (Angraini, 2013). Sesuai dengan hasil survey dan wawancara telah dilakukan, disimpulkan bahwa tanggung jawab, rasa hormat terhadap guru, kejujuran dan kepedulian sosial yang baik adalah nilai moral yang paling terasa penurunannya. Oleh karena itu, legenda ini dinilai tepat sebagai salah satu cara penyampaian pembelajaran tentang pendidikan karakter pasca pandemi.

Disamping pendidikan karakter, cerita Kebo Kicak Karang Kejambon juga mengajarkan legenda lokal asal-usul nama beberapa dusun dan desa di Kabupaten Jombang yang sudah diwariskan secara turun temurun dan patut dilestarikan. Penting bagi para generasi muda khususnya remaja untuk mengetahui legenda setempat karena legenda tersebut merupakan budaya asli dari tanah Jawa. Orang Jawa sendiri menganggap bahwa budaya merupakan sebuah tatanan masyarakat dalam menjalani kehidupan yang harus selalu dijaga kelestariannya. (Suprpto et al., 2021)

Legenda Kebo Kicak Karang Kejambon merupakan cerita yang menarik dan kaya akan nilai-nilai pendidikan karakter yang sesuai untuk remaja. Dengan memahami cerita tersebut, remaja bisa meneladani sifat-sifat para tokoh yang terpuji demi mendapatkan apa yang dicita-citakannya. Ada banyak cara yang bisa digunakan untuk menyampaikan legenda tersebut, namun agar dapat dipahami secara maksimal, diperlukan media yang sesuai dengan target audiens yang disasar. Sesuai yang dipaparkan dalam wawancara bersama seorang guru SMP, bahwa remaja saai ini sudah kecanduan dengan gadget. Para remaja ini lebih suka bermain *hanpdhone* daripada belajar atau membaca buku. Oleh sebab itu, diperlukan media

penyampaian legenda yang erat kaitannya dengan perilaku remaja saat ini. Selain itu, sejauh ini keseluruhan cerita legenda Kebo Kicak Karang Kejambon hanya tersaji dalam bentuk artikel di internet dan buku teks saja. Hal ini menyebabkan remaja tidak tertarik untuk mencari tahu, membaca dan memahami legenda yang kaya akan pendidikan karakter ini.

Menyikapi hal itu, maka media yang tepat digunakan adalah media yang menarik, dan bisa diakses melalui *gadget* yang setiap hari dipegang oleh remaja. Salah satu media yang sesuai untuk penyampaian legenda tersebut adalah melalui komik digital. Dengan media komik digital maka pendidikan karakter dapat disampaikan secara halus dan perlahan kepada para siswa melalui cerita yang mengandung pendidikan karakter di dalamnya.

Penulis juga telah melakukan survey untuk mengetahui respon remaja usia 12 hingga 18 tahun terhadap komik digital. Berdasarkan survey yang dilakukan kepada 102 responden SMP dan SMA tersebut, didapatkan kesimpulan bahwa sebanyak 68,3% responden suka membaca komik, dan 65,3% lebih menyukai komik digital. Selain itu, saat diberikan sebuah komik yang memuat tentang pengajaran, 83,2% responden mengaku lebih tertarik membaca dan lebih mudah memahami pengajaran yang disampaikan. Secara keseluruhan 80,2% responden menyatakan bahwa komik digital cocok digunakan untuk media pembelajaran di masa sekarang ini.

Komik digital merupakan sebuah komik yang dipublikasikan dengan media digital dan terdiri dari susunan gambar dengan garis bingkai yang terlihat jelas serta memiliki jalur membaca yang selaras. Di dalamnya memuat gambar visual dan simbol berupa balon kata yang mengkomunikasikan makna dari visual yang ditampilkan. Komik digital ini dapat diakses dengan menggunakan internet dan *smartphone* ataupun perangkat elektronik lainnya. (Lestari & Irwansyah, 2020)

Komik digital memberi tampilan yang ringan dan kesan yang menyenangkan sehingga dapat memunculkan ketertarikan untuk membacanya kapan saja tanpa harus menciptakan suasana belajar yang berat sekalipun. Komik digital mampu menyampaikan suatu cerita yang mengandung makna yang besar dengan penyajian yang ringkas dan mudah dipahami khususnya oleh para Siswa pada usia remaja. Perpaduan antara bahasa verbal yang dialogis dengan tampilan visual yang menggambarkan emosi dan keadaan cerita dapat mempercepat pembaca memahami makna yang disampaikan dan tetap terfokus pada alur jalannya cerita. (Hakim, 2017)

Komik merupakan media yang cukup populer di kalangan remaja. Para remaja menganggap bahwa komik merupakan bahan bacaan yang menarik karena dalam penyampaian

ceritanya tidak hanya melalui tulisan, melainkan juga menggunakan visualisasi gambar yang lebih mudah dipahami. Komik menjadi semakin populer sejak hadirnya komik digital yang bisa diakses di mana saja. Hadirnya berbagai *platform*, situs *web* dan aplikasi yang mempermudah mengakses komik digital semakin meningkatkan kepopuleran komik di kalangan remaja. Salah satu *platform* aplikasi yang banyak digemari oleh remaja adalah *Webtoon*, sebuah situs komik *online* yang menyediakan komik digital *online* gratis. (Prasetyo & Aditya, 2019)

Di Indonesia sendiri perkembangan komik digital semakin populer sejak kemunculan berbagai *platform* yang menyediakan komik *online* secara gratis. *Platform* seperti *Webtoon* tersebut menawarkan publikasi komik gratis bagi para komikus, mulai dari pemula hingga profesional. Banyak komikus Indonesia yang mulai mempublikasikan komik karyanya dengan beragam cerita yang menarik, mulai dari cerita fiksi hingga komik yang juga menceritakan legenda yang mengandung banyak pendidikan karakter di dalamnya.

Mengangkat Legenda Kebo Kicak Karang Kejambon dalam komik digital sebagai sarana meningkatkan pendidikan karakter bangsa pada masa pandemi *Covid-19* ini diharapkan dapat mengatasi berbagai persoalan terkait menurunnya karakter bangsa pada remaja di Indonesia pasca pembelajaran daring, sekaligus melestarikan budaya asli tanah Jawa yang mulai tergerus perkembangan zaman. Terkait beberapa sumber yang menunjukkan bahwa komik digital merupakan media pembelajaran yang mudah diterima dan dianggap menyenangkan oleh para siswa khususnya remaja, diharapkan nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung di dalamnya dapat tersampaikan dengan baik sehingga dapat menciptakan generasi penerus bangsa yang berkarakter di zaman yang serba digital ini.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Pendidikan karakter bangsa yang semakin menurun pasca sistem pembelajaran daring akibat *Covid-19* dikarenakan kurangnya penyampaian pengajaran terkait moral dan karakter sehingga mengakibatkan para siswa remaja kehilangan rasa tanggung jawab, rasa hormat dan kesopanan terhadap guru, kejujuran, dan penurunan moral lainnya (Wawancara Paryono, 2021).
2. Berdasarkan survey yang dilakukan penulis pada tanggal 4 Oktober 2021 dengan 102 responden remaja di Jawa Timur diperoleh kesimpulan bahwa terjadi penurunan pendidikan karakter sebelum pandemi dan pasca pandemi. Dimana sebelum pandemi sebanyak 57,8% responden menyatakan guru sering mengajarkan pendidikan karakter

sedangkan pasca pandemi hanya 38,2% responden yang menyatakan demikian. Bahkan ada yang tidak memberikan pendidikan karakter sama sekali (Aji, 2020).

3. Berdasarkan survey yang dilakukan oleh penulis pada tanggal 4 Oktober 2021, dengan 102 responden remaja di Jawa Timur didapatkan kesimpulan, sebanyak 76,5% responden menyatakan bahwa kualitas belajar mereka menurun sejak terjadinya pandemi *Covid-19*.
4. Berdasarkan survey yang dilakukan oleh penulis pada tanggal 4 Oktober 2021, dengan 102 responden remaja di Jawa Timur didapatkan kesimpulan, sebanyak 83,2% responden siswa SMP dan SMA menyatakan bahwa mereka lebih tertarik membaca dan mempelajari materi yang disajikan dengan komik yang menarik. Serta 80,2% responden menyatakan bahwa komik digital cocok digunakan sebagai inovasi media belajar.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut di atas, maka dapat didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana merancang komik digital yang menarik dengan konten legenda Kebo Kicak Karang Kejambon yang mengandung nilai-nilai pendidikan karakter pada usia remaja sehingga dapat tertanam secara kuat?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan rumusan masalah tersebut di atas maka diperlukan batasan masalah dengan tujuan agar perancangan bisa lebih terfokus pada masalah dan dapat dipahami dengan maksimal. Batasan masalah dalam perancangan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Perancangan komik digital ini akan berfokus pada target audiens Siswa SMP dan SMA dengan rentang usia 12-18 tahun.
2. Dalam perancangan ini, media yang diangkat adalah komik digital berwarna yang akan di publish melalui *platform* komik digital *Webtoon*.
3. Komik digital yang akan dipublish terdiri dari tujuh episode.
4. Pendidikan karakter yang disampaikan di dalamnya adalah pendidikan karakter yang sesuai dengan karakter para tokoh sepanjang jalannya alur cerita.
5. Komik digital Kebo Kicak Karang Kejambon ini akan menceritakan kisah saat Kebo Kicak lahir hingga saat pertarungan terakhirnya dengan Surontanu.

1.5 Tujuan Perancangan

1. Menanamkan pendidikan karakter kepada para remaja yang mengalami krisis moral akibat sistem belajar daring di masa pandemi *Covid-19*
2. Membentuk karakter remaja yang berakhlak mulia dan bertanggung jawab melalui kisah legenda asli tanah Jawa
3. Mencegah terjadinya krisis moral dan karakter pada remaja pasca berakhirnya sistem pembelajaran daring
4. Mengenalkan dan melestarikan legenda dari Kabupaten Jombang yaitu kisah Kebo Kicak Karang Kejambon
5. Meningkatkan minat remaja terhadap kisah dari legenda dan sejarah dari tanah Jawa yang masih jarang diketahui

1.6 Manfaat Perancangan:

1.6.1. Manfaat Bagi Penulis

- Mengetahui bagaimana merancang komik digital sesuai dengan target usia dan tema yang diangkat
- Mengasah kemampuan dan kepekaan dalam membuat ilustrasi khususnya dalam implementasi media komik digital
- Mengetahui cara membuat cerita dalam komik digital dan bagaimana cara memasukkan nilai-nilai pendidikan agar bisa diterima dengan baik oleh pembaca.

1.6.2. Manfaat Bagi Siswa

- Mendapatkan nilai-nilai pendidikan karakter yang penting dalam kehidupan sehingga terbentuk generasi bangsa yang berakhlak mulia
- Bisa mempelajari pendidikan karakter dengan cara baru yang menyenangkan dimana saja
- Mengetahui legenda asli tanah Jawa Kebo Kicak Karang Kejambon dari Jombang, Jawa Timur

1.6.3. Manfaat Bagi Masyarakat

- Membantu terbentuknya generasi muda yang berakhlak mulia sehingga membawa dampak positif bagi masyarakat
- Perancangan berikut dapat melestarikan legenda asli tanah Jawa Kebo Kicak Karang Kejambon dari Jombang, Jawa Timur