

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Karakter merupakan bagian penting bagi perkembangan suatu bangsa, khususnya bangsa Indonesia. Pusat Bahasa Depdikbud menyatakan bahwa karakter adalah suatu pembawaan hati, kepribadian, jiwa, perilaku, budi pekerti, personalitas, sifat, tabiat, tempramen dan watak. Sementara menurut Suyanto (2009) karakter adalah cara berfikir dan berperilaku seseorang yang menjadi ciri khas baik dalam keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Tatapan politik, ekonomi, dan hukum yang baik dapat semakin berkembang jika didukung oleh manusia yang berkepribadian. Kepribadian itu sendiri merupakan objek forma pendidikan, yaitu manusia dengan ciri beriman, takwa, cerdas, terampil, kepekaan sosial dan cinta tanah air (Miarso, 2004). Dengan demikian belajar karakter merupakan hal yang penting dalam kehidupan bernegara khususnya untuk membangun bangsa.

Saat ini pemerintah Indonesia sedang mengembangkan nilai-nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa. Hal ini diperlukan karena bangsa Indonesia sedang mengalami krisis karakter seiring dengan perkembangan zaman. Pada tahun 2017 Presiden mengeluarkan peraturan yaitu Peraturan Presiden Republik Indonesia No 87 tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter. Penguatan pendidikan karakter ini adalah gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan

untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerjasama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat. Tujuan diadakannya penguatan pendidikan karakter adalah untuk : (a) membangun dan membekali peserta didik sebagai generasi emas Indonesia tahun 2045 dengan jiwa Pancasila dan pendidikan karakter yang baik guna menghadapi dinamika perubahan di masa depan; (b) mengembangkan platform pendidikan nasional yang meletakkan pendidikan karakter sebagai jiwa utama dalam penyelenggaraan pendidikan bagi peserta didik dengan dukungan pelibatan publik yang dilakukan melalui pendidikan jalur formal, nonformal, dan informal dengan memperhatikan keberagaman budaya Indonesia; (c) merevitalisasi dan memperkuat potensi dan kompetensi pendidik, tenaga kependidikan, peserta didik, masyarakat, dan lingkungan keluarga dalam mengimplementasikan penguatan pendidikan karakter.

Pembentukan peraturan penguatan karakter atas dasar pertimbangan bahwa Indonesia sebagai bangsa yang berbudaya merupakan negara yang menjunjung tinggi akhlak mulia, nilai-nilai luhur, kearifan, dan budi pekerti. Dalam pelaksannya, pendidikan karakter merupakan tanggung jawab bersama keluarga, satuan pendidikan, dan masyarakat. Penguatan nilai-nilai karakter dapat berlangsung dalam pendidikan di keluarga atau lingkungan dalam bentuk kegiatan belajar secara mandiri. Delapan belas nilai-nilai dalam pendidikan karakter yang dikuatkan antara lain adalah religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah

air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab.

Menurut Bimo & Dicky (2013), pendidikan karakter sebaiknya ditanamkan sejak usia dini karena pada tahap ini merupakan masa dimana anak-anak berkembang untuk mempelajari banyak hal. Keluarga dan sekolah merupakan bagian penting dalam penanaman pendidikan karakter. Keluarga yang baik dapat berpengaruh dalam pembentukan karakter positif tiap anggota keluarganya. Namun ada kalanya keluarga tidak dapat sepenuhnya mengontrol tiap anggota keluarganya, terutama anak-anak.

Salah satu kabupaten di Sumatera Utara yaitu Kabupaten Tanah Karo lebih kurang 10 tahun sudah terkena bencana letusan gunung di beberapa daerahnya. Kondisi yang mengancam anak-anak pascabencana adalah kehilangan area mereka biasa beraktivitas dan bermain dengan teman-teman sebaya. Anak-anak dalam keadaan seperti ini memiliki tingkat ketergantungan tinggi terhadap orang dewasa. Kemampuan anak untuk melindungi diri sendiri terbatas dan mereka tidak dalam posisi yang dapat mengambil keputusan atas dirinya sendiri karena anak belum memiliki banyak pengalaman hidup,

Data yang dilansir dari Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) terdapat 1.655 kepala keluarga pengungsi akibat Gunung Sinabung yang terletak di kabupaten Karo Sumatera utara ini terdiri atas 3.284 jiwa. Para pengungsi ini berasal dari beberapa desa di antaranya, desa Berastepu, desa Bekerah, desa Gamber, desa Simacem, desa Sukameriah, desa Gurukinayan, desa Kutatonggal, desa Singgarang-nggarang, desa Sukanalu, desa Mardinding dan dusun Lau Kawar.

Untuk penanganan pascabencana erupsi tersebut pemerintah melakukan relokasi sebanyak tiga tahap. Tahap pertama yaitu pemenuhan kebutuhan relokasi untuk 370 kepala keluarga di kawasan relokasi Siosar yang berasal dari tiga desa yaitu desa Bakerah 112 kepala keluarga, desa Sukameriah 128 kepala keluarga, desa Simacem 130 kepala keluarga. Tahap kedua, pemenuhan relokasi mandiri yang berasal dari empat desa yaitu desa Gurukinayan, desa Kutatonggal, desa Berastepu dan desa Gamber. Warga yang ditempatkan di lahan relokasi tahap ketiga berasal dari desa Singgarang-nggarang, desa Sukanalu, desa Mardinding dan dusun Lau Kawar.

Desa Simacem merupakan salah satu desa yang terkena dampak erupsi terparah karena berlokasi sangat dekat dengan gunung Sinabung. Desa yang terdiri dari 130 KK ini tidak dapat dihuni lagi karena sudah tertimbun bahan material dari erupsi Gunung Sinabung. Berdasarkan dari wawancara dengan kepala sekolah SD Negeri Bakerah Simacem, jumlah anak di SD Bakerah Simacem sebanyak 131 orang yang terdiri dari 72 anak laki-laki dan 59 anak perempuan. Wawancara dilakukan dengan salah seorang warga yang merupakan guru di sekolah daerah relokasi. Salah satu masalah dari letusan Gunung Sinabung adalah keadaan anak-anak yang berhubungan dengan karakter. Dari hasil wawancara ditemukan bahwa beberapa hal yang menjadi kebiasaan anak-anak ketika di desa kini sangat berbeda dengan di relokasi. Salah satunya dalam hal pekerjaan/tanggung jawab anak, jika sebelumnya mereka secara rutin membantu orang tua bekerja di ladang, namun seetelah relokasi mereka jarang ke ladang. Hal ini disebabkan karena lahan usaha yang diberikan pemerintah terbatas dan jarak tempuh yang jauh.

Masalah lain dari pascabencana adalah kondisi anak-anak yang kurang perhatian terkait karakter di daerah relokasi. Kurangnya perhatian berpengaruh terhadap perkembangan karakter anak karena salah satu dan tempat utama seorang individu mendapatkan pembelajaran karakter adalah di keluarga. Anak belajar dari orangtua di dalam ruang lingkup keluarga yang mempengaruhi tingkah lakunya. Belajar erat kaitannya dengan pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, nilai, sikap, tingkah laku dan semua perbuatan manusia (Zinnurain, 2015).

Lebih lanjut, hasil wawancara dengan salah seorang guru menyatakan bahwa di relokasi masih kurang tersedia media pembelajaran yang dapat memfasilitasi pembelajaran karakter baik di sekolah, masyarakat/desa serta lingkungan keluarga. Pada awal relokasi, ada pendatang yang menyumbangkan buku-buku namun buku tersebut disimpan disekolah dan tidak dipergunakan dalam kegiatan belajar dan mengajar.

Masalah lain yakni terkait lingkungan sosial di daerah relokasi. Sejak adanya relokasi, daerah ini menarik perhatian warga di sekitar kabupaten Karo, kota Medan maupun sekitarnya. Hal ini menyebabkan yang daerah ini banyak dikunjungi dan menjadi salah satu tujuan wisata. Berbagai karakter wisatawan yang datang dari luar mempengaruhi tingkat kepedulian terhadap sesama. Anak-anak berhati-hati /waspada dengan orang baru, tidak sembarangan berinteraksi.

Secara umum etnis di daerah sekitar Gunung Sinabung adalah etnis Karo. Etnis karo terpaut kepada sistem marga sehingga etnis Karo dikenal dengan sikap yang peduli sosial karena semua yang memiliki marga Karo adalah keluarga karena terpaut salah satu marga. Nilai ini yang kemudian membuat sesama etnis Karo

memiliki hubungan sudara/kekeluargaan. Menurut (Koentjaraningrat, 1985) Marga (*merga*) pada etnis Karo disebut dengan *merga Silima*: Karo-Karo, Tarigan, Ginting, Sembiring, Perangin-angin. Menurut (Koentjaraningrat, 1985) Etnis Karo mengenal adanya etika dalam kekerabatan (*Kinship Behavior*). Selain itu, etnis karo memiliki Semboyan “*Mela mulih adi la rulih*” yang memiliki arti bahwa setiap orang harus bertanggung jawab terhadap pekerjaan yang dikerjakan. Ketika melakukan sesuatu harus membawa hasil dari pekerjaan nya tersebut.

Dari 18 nilai karakter yang menjadi fokus pemerintah, ada dua karakter yang perlu dibelajarkan oleh anak yaitu peduli dan tanggung jawab. Karakter ini penting dimiliki oleh anak di relokasi dilihat dari nilai/semboyan yang dimiliki masyarakat Karo dan dikaitkan dengan kondisi lingkungan yang baru. Kondisi lingkungan relokasi/hunian baru perlu dijaga kebersihan dan kelestariannya karena merupakan tanggung jawab yang diberikan pemerintah. Melihat kondisi ini sehingga anak-anak dianggap perlu mendapatkan pembelajaran karakter terkait kondisi yang sedang terjadi.

Terkait hal tersebut, teknologi pembelajaran berperan memeratakan kesempatan mengenyam pendidikan baik pembelajaran kelompok atau mandiri, baik pembelajaran akademik ataupun karakter, dan demi peningkatan mutu pendidikan. Teknologi pembelajaran merupakan suatu teori dan praktik dimana proses, sumber, dan sistem belajar manusia baik perorangan maupun dalam suatu ikatan organisasi dapat dirancang, dikembangkan, dimanfaatkan, dikelola dan dinilai (Miarso, 2004). Teknologi pembelajaran membawa pengaruh dalam bidang pendidikan, melalui pengaruh yang ditimbulkannya pada sumber belajar. Sumber

belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan seseorang untuk belajar. Menurut AECT teknologi pembelajaran memiliki defenisi yaitu proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, gagasan, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar. Aplikasi teknologi pendidikan juga memadukan berbagai pendekatan dari bidang psikologi, komunikasi, manajemen, rekayasa dan lainnya.

Teknologi pembelajaran memiliki falsafah membelaarkan semua orang sesuai dengan potensi mereka masing-masing, dengan menggunakan berbagai macam sumber belajar baik yang telah ada maupun yang sengaja dibuat, serta dengan memperhatikan keselarasan dengan kondisi lingkungan dan tujuan pembangunan, agar tercapai masyarakat yang dinamis dan harmonis. Teknologi pembelajaran mengatasi masalah belajar dimana saja. Ada hak setiap pribadi untuk berkembang semaksimal mungkin selaras dengan perkembangan masyarakat dan lingkungan.

Anak-anak pada umumnya lebih sering menghabiskan waktu mereka di sekolah untuk belajar dan bercengkrama dengan teman-teman mereka. Beberapa sekolah berhasil menerapkan penanaman pendidikan karakter pada pola pengajaran sekolah mereka, namun masih sangat banyak sekolah yang belum dapat menerapkan serta menyampaikan pendidikan karakter secara optimal. Sekolah-sekolah masih menjadi tempat *transfer knowledge* (tempat pengajaran) bukan tempat *character building* dan *value-oriented enterprise* (lembaga yang mengusahakan usaha dan proses pembelajaran yang berorientasi pada nilai). Oleh

karena itu, dibutuhkan media pembelajaran alternatif yang dapat membantu penanaman pendidikan karakter yang sesuai, terutama untuk pelajar yang umumnya adalah anak-anak.

Media pembelajaran alternatif pada umumnya terdiri beberapa jenis, yaitu visual, audio, dan audio visual. Beberapa media pembelajaran alternatif seperti poster, kartun, mainan edukatif, kaset suara, program radio, program televisi, *software-software* edukatif dan komik. Komik adalah salah satu media visual yang mempunyai fungsi sebagai penyampai pesan yang pada umumnya dibuat untuk mudah dimengerti, menarik dan menyenangkan. Komik dalam perkembangannya telah menjadi media untuk menggambarkan sejarah, menyampaikan berbagai aspirasi, hingga merepresentasikan suatu budaya. Di Indonesia, komik umumnya menjadi media yang diminati berbagai kalangan, usia dan lapisan masyarakat, terutama anak-anak.

Dunia anak dekat dengan dunia cerita bergambar, terutama komik. Berdasarkan hasil observasi kepada 76 anak-anak usia 9-12 tahun tentang ketertarikan mereka dalam membaca buku cerita khususnya komik, ditemukan bahwa 98% anak pernah membaca komik dan 94% suka membaca komik. Hal tersebut dikarenakan Komik merupakan media cetak yang sederhana yang menarik untuk dibaca. Melalui komik pembaca dapat merasakan alur cerita yang lebih detail dan bisa memahami pesan lebih jelas. Menurut Gene dalam Avrilliyanti et al. (2013) dalam penggunaanya sebagai media pembelajaran, komik memiliki beberapa kelebihan. Komik dapat memotivasi, bentuknya visual, permanen, perantara dan merupakan bacaan yang populer. Penelitian Listiyani & Widayati

(2012) menunjukkan bahwa dengan media komik dalam suatu pembelajaran dapat mendorong anak untuk menambah rasa ingin tahu, pengetahuan dan wawasan.

Berdasarkan hal diatas maka peneliti menganggap perlu mengembangkan komik karakter untuk anak-anak relokasi Gunung Sinabung Tanah Karo. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media bacaan cetak berupa komik karakter kehidupan sehari-hari. Pemilihan media komik berdasarkan beberapa pertimbangan yaitu: 1) pada umumnya usia anak-anak menyukai bacaan berupa komik, 2) komik menyajikan gambaran cerita secara konkret dengan ilustrasi gambar dan lengkapi dengan dialog, 3) kemudahan dalam penggunaannya, 4) komik dapat dibaca kapan saja dan dimana saja.

Diharapkan melalui komik karakter ini, anak-anak belajar dan memahami beberapa hal sederhana yang dapat membentuk karakter yang baik. Hal tersebut dituangkan dalam komik pembelajaran karakter yaitu karakter Peduli dan Tanggung jawab sehingga membantu melatih cara anak berinteraksi dan bersikap dalam kehidupannya di masyarakat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat didentifikasi masalah-masalah yang ditemukan di Relokasi Gunung sinabung sebagai berikut:

1. Kurang perhatian dan pendidikan karakter di daerah relokasi karena kondisi lingkungan daerah dan masyarakat yang baru.
2. Karakter tanggung jawab dan kepedulian yang semakin menurun pada anak-anak.

3. Kurang tersedianya media yang dapat memfasilitasi pembelajaran karakter pada anak di relokasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah maka perlu dilakukan pembatasan. Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada kurang tersedianya media pembelajaran yang mampu memfasilitasi pembelajaran karakter dan tanggung jawab sehingga kurangnya pembelajaran karakter tanggung jawab dan peduli anak di relokasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah di atas, dirumuskan masalah dalam penelitian ini yakni:

1. Bagaimana komik pembelajaran karakter peduli dan tanggung jawab pada anak di daerah relokasi Gunung Sinabung yang layak dilihat dari aspek media, aspek materi dan respon pengguna?
2. Bagaimana efektivitas komik pembelajaran karakter peduli dan tanggung jawab pada anak di daerah relokasi Gunung Sinabung?

E. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian adalah:

1. Untuk mengembangkan komik pembelajaran karakter peduli dan tanggung jawab yang layak pada anak di daerah relokasi Gunung Sinabung.

2. Untuk mengetahui efektivitas komik pembelajaran karakter peduli dan tanggungjawab pada anak di daerah relokasi Gunung Sinabung.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbentuk buku komik cetak, berwarna dan berukuran A4. Menggunakan visualisasi gambar yang memiliki wajah berjenis chibi.
2. Komik berisi cerita mengenai karakter anak-anak yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Penggunaan bahasa dalam komik dipilih kosakata sederhana sesuai kondisi sosial dan budaya sehingga anak-anak mampu memahami.
3. Komik yang dikembangkan untuk anak-anak yang terkena bencana letusan Gunung dan berada di relokasi, namun dapat juga nantinya digunakan untuk anak-anak yang terkena bencana lain maupun anak-anak secara umum. Komik ini digunakan dalam pembelajaran mandiri berbentuk buku cetak.
4. Komik pembelajaran karakter ini berisikan komponen sebagai berikut:
 - a. Kover luar (sampul) yang mengintegrasikan/menggambarkan isi cerita tentang peduli dan tanggung jawab di daerah Relokasi Sinabung. Cover memuat judul, nama pengembang dan ilustrasi. Judul menggunakan huruf semi formal dengan huruf yang berwarna, terletak di tengah halaman. Ilustrasi menggambarkan judul dan isi komik pembelajaran.

- b. Halaman kover bagian dalam sebagai pembuka untuk menunjukkan judul komik serta pengembang
- c. Halaman identitas pemilik buku, halaman tempat pengguna dapat menuliskan namanya di tempat yang disediakan.
- d. Kata pengantar berisi gambaran secara umum isi komik pembelajaran mulai halaman awal sampai akhir
- e. Halaman para tokoh untuk memperkenalkan nama-nama tokoh yang berperan dalam cerita. Bentuk perkenalan secara komunikatif yaitu dengan percakapan/ memperkenalkan diri sendiri.
- f. Halaman tujuan pembelajaran.
- g. Halaman petunjuk penggunaan komik.
- h. Daftar isi.
- i. Cerita komik yang terdiri dari cerita berbentuk komik yang berbentuk panel dibaca dari kiri ke kanan serta dilengkapi contoh-contoh perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan tanggung jawab.
- j. Rangkuman yang berupa materi yang menjadi poin penting dari cerita komik.
- k. Latihan soal / pertanyaan berupa soal pilihan ganda dan soal isian.
- l. Glosarium atau daftar istilah penting yang ada dalam cerita yang secara umum jarang didengar.
- m. Kunci jawaban dan umpan balik berupa halaman kunci jawaban soal yang ada di komik beserta petunjuk halaman jawaban soal tersebut.

- n. Halaman tentang penulis yang menggambarkan profil penulis/pengembang komik pembelajaran.

G. Manfaat Pengembangan

Diharapkan hasil ini dapat bermanfaat untuk beberapa hal yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Pengembangan media komik pembelajaran karakter ini dapat memberikan kontribusi kepada ilmu pengetahuan bagi pemecahan masalah karakter khususnya dalam meningkatkan karakter tanggung jawab dan peduli pada anak relokasi Sinabung.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat yaitu:

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini sebagai sarana mengembangkan pengetahuan, meningkatkan kompetensi, meningkatkan wawasan, memperluas cakrawala di bidang pengembangan pembelajaran khususnya media pembelajaran cetak. Peneliti dapat menerapkan hasil studinya dalam wujud penelitian.

b. Bagi anak-anak

Mempermudah dalam belajar karakter, menciptakan pembelajaran karakter sehari-hari yang lebih menarik dan menyenangkan serta menumbuhkan motivasi belajar dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

H. Asumsi Pengembangan

1. Pengembangan adalah proses menerapkan ilmu pengetahuan guna meghasilkan produk berupa media pembelajaran.
2. Komik merupakan salah satu media yang digunakan untuk mengajarkan karakter pada anak-anak. Komik Karakter adalah buku komik yang berisikan cerita dari dengan ilustrasi kartun.
3. Anak mempunyai minat yang besar dalam membaca komik.
4. Produk yang dihasilkan menjadi salah satu media pembelajaran bagi anak untuk memfasilitasi pembelajaran karakter peduli dan tanggung jawab secara mandiri.