

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aset penting bagi Indonesia. Salah satu faktor yang menentukan kemajuan suatu bangsa bisa dilihat dari keberlangsungan pendidikannya. Namun, sistem pendidikan di Indonesia sendiri dinilai masih perlu pembenahan di beberapa aspeknya. Di Indonesia, sistem pendidikannya masih terlalu fokus pada kuantitas dan angka, padahal esensi pendidikan sendiri adalah mengajarkan anak untuk hidup berkarakter, mampu mengasah talenta namun memiliki jiwa intelektual yang kuat. Nilai kuantitas dan angka itu penting, namun bukan satu-satunya tolok ukur kualitas pendidikan. Setiap anak memiliki minat dan bakatnya masing-masing, tidak bisa dinilai dari satu bidang saja.

Sistem pendidikan di Indonesia yang berjalan hingga saat ini justru mengerucut pada penyeragaman bukan keberagaman. Selama menjalani wajib belajar 9 tahun, kualitas anak ditentukan hanya melalui hafalan, ulangan harian dan ujian nasional. Padahal tujuan utama seseorang belajar itu bukan sekedar untuk mengerjakan soal ujian. Lingkungan sekolah yang kaku pun menjadi salah satu faktor kenapa ada anak yang bosan untuk sekolah dan belajar.

Dalam suatu kesempatan, seorang guru SMP N 7 Tangerang Selatan bernama Frida Tesalonik mengatakan bahwa, selama ini sistem pendidikan di Indonesia dituntut untuk selalu mengikuti aturan-aturan yang ada pada kurikulum yang dibuat pemerintah. Jadi, selalu di titik beratkan pada nilai akademik dan lembaga, sehingga tanpa disadari seolah menjadikan anak seperti robot. Kurikulum ini dirasa tidak memberikan kesempatan untuk memanusiakan anak-anak (Gerakan Sekolah Menyenangkan. 2020. www.sekolahmenyenangkan.or.id, diakses tanggal 20 Maret 2021).

Munculnya keresahan-keresahan itulah sebab digagasnya Gerakan Sekolah Menyenangkan pertama kali oleh Muhammad Nur Rizal dan Novi Poespita Candra pada bulan September 2014. Gagasan ini terinspirasi dari

nilai-nilai luhur yang dibawa oleh Ki Hajar Dewantara dalam perjalanan berdirinya pendidikan Taman Siswa di Indonesia, yaitu Merdeka Belajar. Filosofi merdeka belajar ini memiliki makna bahwa dalam merdeka belajar bukan semata-mata kebebasan tetapi juga kemampuan dan keberdayaan untuk mencapai kebahagiaan. Pendidikan karakter dan budi pekerti menjadi salah satu faktor tercapainya merdeka belajar. Begitulah hakikatnya pendidikan.

Berdasarkan pengalaman Rizal dan Novi selama tinggal di Melbourne, Australia bersama anak-anaknya pada tahun 2010 lalu, berkenaan dengan tugas kuliahnya, Novi juga melakukan riset di sekolah-sekolah yang ada di sana. Kesimpulannya, sistem pendidikan dan pembelajaran di Australia mampu membuat anak-anak di sana nyaman untuk bersekolah dan beranggapan bahwa belajar menjadi sesuatu yang menyenangkan. Sejalan dengan konsep Merdeka Belajar Ki Hajar Dewantara, mereka merasa nilai-nilai ini perlu disebar luaskan di Indonesia. Barangkali Gerakan Sekolah Menyenangkan (GSM) ini bisa menjadi langkah awal solusi perbaikan sistem pendidikan Indonesia hari ini.

Sebenarnya, konsep merdeka belajar juga sudah mulai ditumbuhkan lagi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Kemendikbud Ristek kini mulai menguatkan kembali nilai yang dibawa oleh Ki Hajar Dewantara seperti, budi pekerti, pembelajaran sepanjang hayat, pembelajaran mandiri, pola pikir berkembang, keterampilan, serta pemahaman pengetahuan lintas disiplin seorang peserta didik. Guna menjawab tuntutan perkembangan zaman *21st Century Skills*, maka pembelajaran berorientasi pada 3 poin utama yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa, pembelajaran yang relevan dan kontekstual dan kurikulum yang fleksibel. Bila merujuk pada konsep yang dibangun Ki Hajar Dewantara, pembelajaran itu haruslah merdeka, sesuai kodrat anak, dan sesuai dengan perkembangan zaman (Pspk. 2021. Pspk.id, diakses tanggal 7 Januari 2022).

Hal pertama yang GSM cermati adalah merubah *mindset* guru. GSM beranggapan inilah titik awal perubahan pendidikan yang bisa dilakukan. Guru yang kreatif mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan

bagi anak didiknya. Terciptanya ekosistem pembelajaran yang nyaman dipadukan dengan metode mengajar yang tepat tentu akan membangkitkan gairah anak untuk mengikuti proses belajar mengajar selama di sekolah (Yulianto, Agus. 2018. www.republika.co.id, diakses tanggal 20 Maret 2021).

Tujuan dari inovasi pembelajaran GSM ialah melakukan transformasi pola pendidikan formal menjadi lebih kolaboratif, inklusif, dan menarik guna mendorong kemampuan diri siswa. GSM merumuskan konsep sekolah menyenangkan yang mampu memberi ruang tumbuhnya keunikan potensi setiap anak. Tidak hanya itu, GSM pun mencoba untuk membangun tiga aspek dasar keterampilan manusia seperti pola pikir terbuka, kompetensi abad 21 berupa berpikir kritis, kreatif, komunikatif, kolaboratif dalam menemukan cara mengatasi masalah, dan karakter moral dan etos kerja.

Pada 25 April 2019 lalu, seorang guru seni budaya dari SMP N 20 Tangerang mengatakan dalam wawancaranya bersama Kompas bahwa, berkat GSM sekolah-sekolah *limited budget* seperti miliknya merasa sangat terbantu dalam menimba ilmu dan meningkatkan kualitas belajarnya. Husni Kulsum, guru SDN Kayu Agung Tangerang pun juga menyampaikan bahwa, sebab GSM sekolahnya mengalami peningkatan kerjasama yang baik antara guru dan wali murid (Harususilo, Yohanes Enggar. 2019. edukasi.kompas.com, diakses tanggal 20 Maret 2021).

Sampai saat ini, GSM telah melakukan berbagai kampanye, seminar dan workshop bersama para guru, kepala sekolah hingga dinas pendidikan di berbagai daerah di Indonesia. Mereka berharap agar kemudian banyak yang bergabung dengan gerakan ini. Sementara ini GSM menargetkan sekolah-sekolah di 20 daerah di Indonesia untuk bergabung, khususnya sekolah dasar.

Dibutuhkanlah inovasi media untuk dijadikan media promosi yang unik sekaligus informatif ketika kampanye dilakukan. Media nantinya akan berisi tentang pengenalan GSM, testimonial guru-guru sekolah yang telah bergabung, serta metode mengajar yang diusung oleh GSM.

Sejauh ini penggunaan komik belum pernah digunakan sebagai media promosi dan pengenalannya. Media komik memiliki keunggulan tersendiri dibanding media promosi lainnya. Komik mampu menyampaikan informasi

yang terkesan kaku menjadi lebih santai dan menyenangkan. Harapannya komik ini bisa menjadi media yang mampu menggugah minat guru-guru sekolah untuk bergabung bersama GSM dan menjadi media pengenalan Gerakan Sekolah Menyenangkan serta inovasi metode pembelajarannya.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diajukan adalah bagaimana merancang buku komik untuk membantu pengenalan Gerakan Sekolah Menyenangkan dan metode mengajarnya sebagai inovasi pembelajaran sekolah dasar yang inovatif dan menyenangkan?

C. Batasan Masalah

Agar perancangan ini tidak melebar, maka perancangan dibatasi:

1. Media ini ditujukan untuk kalangan pendidik (guru dan kepala sekolah), wali murid dan murid sekolah dasar.
2. Konten yang disajikan fokus pada pengenalan GSM, metode mengajarnya untuk sekolah dasar dan testimoni guru-guru sekolah yang telah bergabung.

D. Tujuan Perancangan

Merancang buku komik untuk membantu pengenalan Gerakan Sekolah Menyenangkan dan metode mengajarnya sebagai inovasi pembelajaran di sekolah dasar yang menarik dan informatif, sehingga dapat mempersuasi sekolah-sekolah untuk bergabung.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat

Mampu mengetahui adanya inovasi pembelajaran untuk sekolah dasar yang ramah anak dan menyenangkan untuk diikuti dari Gerakan Sekolah Menyenangkan.
2. Bagi Mahasiswa

Mampu menambah wawasan mahasiswa dalam perancangan media berkaitan dengan dunia pendidikan.

3. Bagi Dunia Perkomikan/Illustrasi dan Buku Bacaan Indonesia

Mendapatkan alternatif media berupa komik edukasi tentang Gerakan Sekolah Menyenangkan dan metode pembelajarannya.

4. Bagi *Target Audiences*

Mendapatkan alternatif media untuk mengenal Gerakan Sekolah Menyenangkan dan metode pembelajarannya.

F. Definisi Operasional

1. Media

Menurut Atwi Suparman (2001:187), media adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Pengirim pesan itu dapat berbentuk orang atau lembaga, sedangkan media tersebut berupa alat elektronik, gambar, buku dan sebagainya.

2. Komik

Komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau untuk menghasilkan respons estetika bagi mereka yang melihatnya. Semua teks dalam cerita yang terkandung dalam komik terjukstaposisi dengan tertib dan terhubung antara gambar dan kata-kata. Gambar dalam komik ditafsirkan sebagai gambar statis, disusun satu demi satu dan berkorelasi di antara gambar untuk membentuk sebuah cerita (McCloud, 1994:9).

3. Gerakan Sekolah Menyenangkan (GSM)

Gerakan Sekolah Menyenangkan merupakan gerakan akar rumput yang mempromosikan dan membangun kesadaran guru, kepala sekolah, orang tua, dan pemangku kebijakan pendidikan untuk membangun ekosistem sekolah sebagai tempat yang menyenangkan untuk belajar ilmu pengetahuan dan keterampilan hidup agar anak-anak menjadi pembelajar yang adaptif, mandiri, tangkas, dan cepat menghadapi perubahan dunia

yang sangat cepat dan tak menentu. (Gerakan Sekolah Menyenangkan. 2020. www.sekolahmenyenangkan.or.id, diakses tanggal 22 Oktober 2020).

4. Inovasi

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 35 Tahun 2007 Bab 1 Pasal 1, Inovasi adalah kegiatan penelitian, pengembangan, dan atau pun perekayasaan yang dilakukan dengan tujuan melakukan pengembangan penerapan praktis nilai dan konteks ilmu pengetahuan yang baru, atau pun cara baru untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sudah ada ke dalam produk ataupun proses produksinya (Kemenkeu, 2007).

5. Metode

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dari Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional (2008:952), metode adalah cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai suatu maksud.

6. Mengajar

Mengajar adalah proses membimbing pengalaman belajar. Pengalaman itu sendiri hanya bisa didapat apabila siswa dengan keaktifannya sendiri bereaksi terhadap lingkungannya. Misalnya seperti jika seorang siswa ingin memecahkan masalah maka ia perlu berpikir menurut langkah-langkah tertentu (Rohani, 2010).

7. Pembelajaran

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Kemdikbud, 2003).

G. Metode Perancangan

1. Data yang Dibutuhkan:

a. Primer:

- 1) Tentang GSM
- 2) Materi modul pembelajaran ala GSM
- 3) Testimoni dari guru yang telah bekerjasama dengan GSM

b. Sekunder:

Referensi terkait GSM, permasalahan metode pembelajaran di Indonesia, serta GSM berupa buku modul, jurnal atau artikel.

2. Metode Pengumpulan Data:

- a. Pengisian angket *via Google Forms*
- b. Pencarian referensi melalui berbagai artikel, rubrik, dan berita dari internet serta buku dengan topik terkait.
- c. Penelitian di lapangan dilakukan dengan pengamatan langsung di tempat-tempat terkait.
- d. Wawancara dengan *founder* atau pengelola komunitas Gerakan Sekolah Menyenangkan.

3. Instrumen Pengumpulan Data:

Menurut Suharsimi Arikunto, instrumen pengumpulan data merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data, agar pengumpulan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya (Indri, 2016).

a. Observasi

Menurut Dr. Riduwan, M.B.A, observasi merupakan teknik pengumpulan data dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Zakky, 2020).

b. Wawancara

Merupakan proses penggalian informasi melalui percakapan antara pewawancara dengan narasumber. Tujuan dari wawancara adalah guna mendapatkan informasi terpercaya dari sumber terkait.

Alat yang digunakan berupa:

- 1) Buku catatan: Digunakan sebagai media penulisan informasi hasil percakapan.
- 2) Handphone: Digunakan sebagai media perekaman suara atau video dalam proses wawancara. Bisa juga menjadi alternatif alat pencatatan informasi penting lainnya.

3) Kamera DSLR: Digunakan sebagai media pengambilan gambar maupun video di lapangan ketika wawancara dan observasi berlangsung.

c. Dokumentasi

Dokumentasi berupa pengumpulan dokumen baik dari referensi artikel, berita, maupun buku mengenai Gerakan Sekolah Menyenangkan dan metode mengajarnya. Dokumentasi bisa dalam bentuk tulisan maupun gambar.

4. Metode Konsep Desain

Perancangan ini menggunakan teori komik yang dikemukakan oleh Will Eisner dalam bukunya *Comics and Sequential Art* dan dikembangkan oleh Scott McCloud. Dalam prosesnya perancangannya, lebih dominan menggunakan seri buku milik Scott McCloud sendiri sebagai pegangan, yaitu *Understanding Comics (The Invisible Art)* dan *Making Comics : Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*.

H. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan media ini adalah 5W + 1H. Berikut penjabaran dari metode tersebut :

- a. *What* (apa); Apa yang menjadi masalah dalam perancangan ini?
- b. *Who* (siapa); Siapa yang menjadi target sasaran perancangan ini?
- c. *Why* (mengapa); Mengapa permasalahan tersebut terjadi?
- d. *When* (kapan); Kapan permasalahan tersebut terjadi?
- e. *Where* (di mana); Di mana permasalahan tersebut terjadi?
- f. *How* (bagaimana); Bagaimana solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut?

I. Konsep Perancangan

1. Latar Belakang Masalah

Pertama menentukan latar belakang masalah, yang berisi tentang penjabaran umum mengenai objek perancangan, permasalahan yang melatar belakangi dilakukannya perancangan, dan argumen tentang

pentingnya perancangan dilakukan. Menarik atau tidaknya proyek perancangan terkadang juga dipengaruhi oleh latar belakang masalahnya.

2. Rumusan Masalah

Selanjutnya menentukan rumusan masalah, batasan, tujuan dan manfaat perancangan ini dilakukan, berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dibuat.

3. Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan tahapan pencarian ide rancangan, permasalahan, tujuan hingga manfaat rancangan. Proses ini dilakukan untuk memudahkan dalam proses perancangan komik nantinya.

4. Pengumpulan Data

Setelah mengetahui masalah, tujuan hingga manfaat rancangan dibuat, kemudian melakukan pengumpulan data baik primer maupun sekunder.

5. Analisis Data

Analisis data merupakan proses untuk mengolah data menjadi bentuk baru sehingga data tersebut dapat diberi arti dan makna yang berguna dalam pemecahan masalah.

6. Konsep Perancangan

Mulai menentukan konsep perancangan desain, baik dari penyusunan naskah, pencarian referensi gaya ilustrasi/komik, penentuan jenis font, hingga *layouting* dan *finalizing*.

7. Visualisasi

Pada tahap visualisasi, desain yang dirancang mulai diperlihatkan hasil *prototype*-nya, bisa dalam bentuk *mockup digital*.

8. Uji Media & Evaluasi

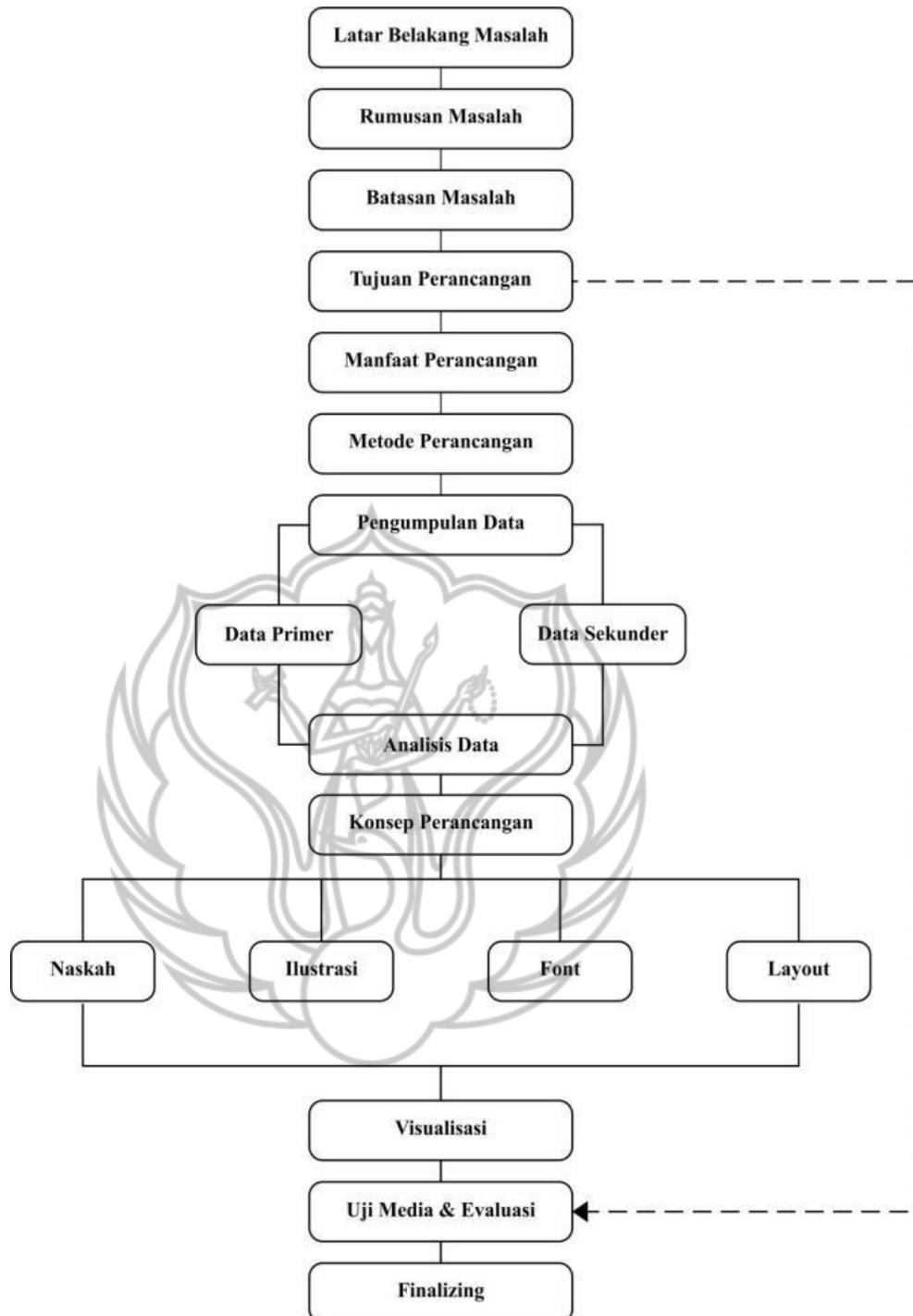
Hasil desain yang telah dibuat kemudian dievaluasi keefektifan, efisiensi, informatif, mudah dipahami dan menarik dari segi artistik atau tidak.

9. Desain Final

Setelah dilakukan evaluasi maka ditentukanlah kesimpulan berupa *Final Design* yang akan diproduksi nantinya. Namun apabila ketika uji media dirasa sudah cukup, maka tidak perlu ada produksi ulang.



J. Skematika Perancangan



Gambar 1.1. “Skematika Perancangan”