

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era globalisasi seperti saat ini menghasilkan kemajuan yang sangat cepat diberbagai bidang seperti bidang teknologi dan komunikasi. Para ahli dalam bidang ini memberikan kemudahan dan manfaat yang tidak sedikit bagi kita yang hidup di zaman sekarang ini, contoh kemudahan yang paling terlihat yaitu saat pandemi Covid-19 meledak di Indonesia, saat itu dunia pendidikan mengalami kemacetan dalam pelaksanaan pembelajarannya namun kemajuan teknologi memberikan jalan bagi pelaksanaan pembelajaran menggunakan sistem daring.

Kemajuan teknologi pada era globalisasi ini memiliki dampak positif dan negatif yang signifikan bagi manusia, contoh dampak negatifnya yaitu semakin maraknya pula kenakalan remaja. Kenakalan remaja itu sendiri merupakan setiap perbuatan atau tindakan seorang remaja yang melakukan tindakan melanggar peraturan hukum pidana yang bisa menciptakan kerugian baik untuk diri sendiri maupun untuk orang lain (Sumara, D; Humaedi, S; Santoso, 2017).

Kenakalan remaja tak jarang terjadi disekolah ketika jam pelajaran kosong yang bermula dari gurauan yang kemudian menjadi sebuah kekerasan terhadap sesama, bahkan banyak media yang memberitakan tindakan kekerasan yang terjadi di sekolahnya sendiri. Dilansir dari Surya.co.id kasus *bullying* yang disertai pukulan terjadi kepada seorang pelajar pada sekolah

swasta di Kecamatan Umbulsari yang dilakukan oleh dua orang temannya (Sri, 2022), lalu dilansir dari Detik.com bahwa diduga karena *bullying* siswa kelas 7 di Banyuwangi harus menjalani operasi patah tulang karena menjadi korban *bullying* yang tidak lain pelakunya adalah teman sekelasnya sendiri (Ardian, 2022).

Peristiwa ini menunjukkan bahwasanya kenakalan remaja terutama *bullying* telah menjadi kasus yang tidak bisa dianggap remeh. Dalam laman resmi KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) disebutkan bahwa dalam periode 5 tahun, mulai dari tahun 2016 hingga 2020, terdapat 3.194 kasus pengaduan anak yang terkait dengan pendidikan., dimana untuk *bullying* tercatat 480 pelajar menjadi korban dan 477 pelajar sebagai pelaku dari kasus *bullying* di sekolah. Data dari Survei Nasional Pengalaman Hidup Anak Dan Remaja (SNPHARI) oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPAI) menunjukkan sekitar dua dari tiga anak perempuan atau laki-laki berusia sekitar 13-17 tahun pernah mengalami setidaknya satu jenis kekerasan dalam hidupnya. Selain itu tiga dari empat anak-anak dan remaja yang pernah mengalami kekerasan melaporkan bahwa pelaku kekerasan tersebut tidak lain adalah teman sebayanya (Unicef, 2020). Angka ini menjadi angka yang tidak kecil dan dibutuhkan upaya penanggulangan atau pencegahan untuk mengatasi perilaku *bullying* siswa.

Yogyakarta yang mendapat julukan sebagai kota pelajar pun tak lepas dari banyaknya kasus *bullying* dikalangan pelajarnya. Bahkan menurut Catur Budianti selaku Ketua Forum Guru Pembimbing Psikolog Cabang Bantul, pada

tahun 2013 berdasarkan penelitian di tiga kota besar yaitu Yogyakarta, Surabaya dan Jakarta, tingkat kasus *bullying* di sekolah tertinggi dimiliki oleh Yogyakarta (Danu, 2013). Pada tahun 2018 tercatat setidaknya 179 kasus *bullying* di Sleman, bahkan menurut Direktur UNICEF Perwakilan Pulau Jawa, Arie Rukmanta, Arie Rukmanta sekitar 20% pelajar di Yogyakarta mengalami *bullying* (Aprita, 2018).

Perundungan atau *bullying* tidak hanya terjadi di tingkat SMP maupun SMA saja, melainkan di tingkat SD juga terdapat kasus *bullying*, pada tahun 2020 siswa SD di Yogyakarta harus dioperasi dan dirawat dirumah sakit karena mengalami *bullying* yang mengakibatkan luka berat pada ususnya, selama seminggu korban tidak bisa makan sehingga hanya dapat diberikan saripati lemak dari rumah sakit, selain itu korban juga tidak bisa buang air secara normal yang mengakibatkan dokter harus membuat saluran khusus pada perutnya agar mampu buang air (Wijana, 2020). Hal ini selain menghambat proses pendidikan korban tetapi juga akan memberikan trauma yang berat bagi korban.

Peserta didik merupakan bagian dari masyarakat yang berupaya untuk mengembangkan potensinya melalui proses pendidikan (Dwi Siswoyo dalam Susanti, 2020). Apabila dalam prosesnya mengalami gangguan atau kasus seperti *bullying* tentunya akan menghambat proses berkembangnya peserta didik tersebut dalam mencapai potensi maksimal dalam dirinya. Selain itu mutu pendidikan juga akan terganggu dengan adanya kasus *bullying* di lingkungan

pendidikan ini, karena sesungguhnya peran pendidikan sangat penting dalam membentuk SDM untuk kepentingan bangsa dan negara (Sudarsana, 2016).

Selain diberlakukannya Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 82 Tahun 2015 yang mengatur tentang upaya pencegahan dan penanggulangan tindak kekerasan yang terjadi di lingkungan satuan pendidikan, pihak sekolah tentunya perlu turut berperan aktif untuk menangani kasus kekerasan terhadap pelajar. Sebagai lembaga pendidikan formal selain memiliki tanggung jawab terhadap peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir sekolah juga harus menciptakan lingkungan belajar yang aman dan nyaman serta terbebas dari tindakan *bullying*.

Pelayanan bimbingan dan konseling disekolah memiliki tujuan yang penting untuk membantu siswa dalam mencapai target akademik yang diharapkan., maka dari itu seorang guru BK sudah seharusnya slalu berupaya dan berusaha demi terciptanya lingkungan belajar yang kondusif dan aman bagi siswanya. Tujuan dari layanan bimbingan dan konseling itu sendiri ialah agar siswa dapat: (1) merencanakan studi serta karirnya baik dimasa sekarang dan masa yang akan datang; (2) mengembangkan potensi diri seoptimal mungkin; (3) menyesuaikan diri dengan lingkungan pendidikan, masyarakat dan kerjanya nanti; (4) mengatasi hambatan serta kesulitan yang dihadapi dalam studi (Mutia, 2016). Untuk mencapai hal tersebut tentunya siswa akan terhambat apabila mengalami *bullying* di sekolahnya. Maka dari itu, untuk menanggulangi masalah *bullying* tersebut guru BK disekolah perlu menyelenggarakan program layanan bimbingan ataupun konseling yang

sesuai. Dari beberapa program BK yang sesuai, bimbingan kelompok bisa menjadi salah satu opsi yang bisa dipilih dalam hal ini.

Bimbingan kelompok memiliki arti suatu layanan bimbingan yang diberikan dalam suasana kelompok yang terdiri dari 2 sampai 10 anggota, untuk pencegahan masalah, pemeliharaan nilai-nilai atau pengembangan keterampilan-keterampilan hidup yang nantinya dibutuhkan. Topik yang diangkat merupakan topik yang bersifat umum dan tidak rahasia serta ditentukan berdasarkan kesepakatan bersama oleh kelompok atau ditentukan langsung oleh Konselor maupun Guru BK berdasarkan data yang didapatkan (Musslifah, 2021). Menurut Gazda bimbingan kelompok disekolah merupakan kegiatan yang bersifat informatif yang bertujuan siswa guna membuat rencana dan keputusan yang tepat. Selain itu bimbingan kelompok diadakan dengan tujuan memberikan informasi yang bersifat pribadi, karir, dan sosial (Prayitno & Amti, 2014).

Berdasarkan penjelasan sebelumnya mengenai bimbingan kelompok dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok adalah kegiatan informatif dalam suatu kelompok, guna menyusun rencana dan rancangan serta keputusan yang layak diambil. Banyak manfaatnya bimbingan kelompok bagi, contohnya siswa akan aktif berinteraksi dengan siswa lain yang disebabkan dinamika kelompok secara sadar ataupun tidak sadar.

Bimbingan kelompok dapat menyediakan informasi-informasi yang menjadi fokus diskusi antar anggota kelompok, sehingga anggota kelompok menjadi lebih kritis dan terbuka serta mampu membuat anggota kelompok

merasa terbantu dalam menggapai tujuan bersama (Mungin Edi Wibowo dalam Syafaruddin, 2019). Ini membantu memenuhi kebutuhan psikologis siswa, seperti kebutuhan untuk menyesuaikan diri dan diterima oleh teman sebaya, untuk berkomunikasi atau berbagi perasaan.

Layanan bimbingan kelompok, hakikatnya adalah sebuah proses komunikasi antara konselor atau guru BK dengan konselinya. Oleh karena itu maka didalam proses tersebut diperlukan sebuah media pengantar pesan dari komunikator kepada komunikan. Untuk meningkatkan keefektifan layanan bimbingan kelompok guna mencapai tujuan, maka diperlukan sebuah media (Rahmawati, 2014).

Biasanya peserta didik akan lebih mudah bosan apabila dalam penyampaiannya layanan bimbingan konseling menggunakan media yang sudah biasa digunakan seperti contohnya *power point*, atau bahkan biasanya tanpa menggunakan media sama sekali alias ceramah saja. Adanya media bimbingan dan konseling ini dapat menarik minat konseli dalam pelaksanaan layanan karena media dapat dikreasi dan divariasikan tergantung kreativitas konselor atau guru BK. Adapun contoh media BK yaitu papan bimbingan, brosur, blog ataupun video interaktif (Habsy, 2020).

Media bimbingan dan konseling terdiri dari tiga jenis, yaitu media audio, media visual, dan media audio visual. Media audio adalah jenis media yang pesannya hanya dapat diterima oleh indra pendengaran, contohnya alat perekam pita magnetik, radio dan laboratorium Bahasa (Nursalim, 2013). Sedangkan media visual adalah jenis media yang pesannya disampaikan

melalui gambar, foto, grafik, atau diagram, sehingga hanya dapat diterima oleh indra penglihatan., contohnya poster, leaflet, papan bimbingan, komik, buku, modul, foto (Habsy, 2020). Lalu media audio visual adalah penggabungan antara unsur dari audio dan visual sehingga dapat diterima oleh indra pendengaran dan penglihatan, contohnya film dan video (Habsy, 2020)

Dalam penelitian ini, digunakan jenis media visual dalam layanan bimbingan dan konseling yang berupa komik. Komik merupakan bentuk kartun yang menyatupadukan karakter dan sebuah cerita yang bertujuan untuk menghibur pembacanya (Daryanto dalam Pranowo, 2020). Disamping itu Beaulieu mengungkapkan bahwa gambar berkemampuan untuk menyuguhkan informasi secara ringkas dan mudah diingat dalam rentang waktu yang terbilang lama atau panjang (Pranowo, 2020). Hal inilah yang menjadi alasan peneliti menggunakan media komik dalam penelitian ini, diperkuat dengan pernyataan Hurlock bahwameskipun kecerdasan anak bervariasi tingkatannya, hampir semua anak senang membaca komik, entah itu komik komedi ataupun petualangan (Pranowo, 2020).

Pengemasan komik biasanya dipadukan dengan gambar lucu yang menarik yang menarik minat pembacanya. Dikatakan menarik karena unsur-unsur dalam komik sangat menyenangkan, menggairahkan, mudah dibaca dan dapat merangsang imajinasi anak (Pranowo, 2020). Penggunaan media komik diharapkan membantu siswa dalam menangkap materi dengan lebih baik. Hal ini dikarenakan penyampaian materi melalui komik dapat membuat informasi menjadi lebih menarik dan unik karena dimuat bersama gambar dan karakter

yang lucu. Sehingga, materi dapat dipahami dengan mudah karena siswa tidak merasa bosan.

Komik dibagi menjadi komik strip (*comic strips*) dan komik buku (*comic books*) (Ismali dalam Prasetiawan & Alhadi, 2018). Komik Strip dan Komik Buku adalah dua jenis komik yang berbeda. Komik strip adalah komik yang hanya terdiri dari beberapa panel, biasanya diterbitkan di surat kabar harian atau mingguan. Sedangkan komik buku merupakan kumpulan cerita bergambar yang memuat satu atau lebih tema dan tema yang disajikan dalam bentuk buku. Keduanya memiliki kelebihan masing-masing, komik strip memiliki kemampuan untuk menyajikan cerita yang pendek namun kuat, sedangkan komik buku mampu memberikan cerita yang kompleks dan panjang karena memuat banyak jalan cerita dan tema. Peneliti memilih komik strip sebagai media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini.

Komik dapat dijadikan sebagai alternatif media untuk digunakan dalam pelaksanaan layanan bimbingan maupun konseling. Berdasarkan penelitian Pranowo et al., (2015) yang berjudul “Pengembangan Media Bimbingan Dan Konseling Melalui Komik Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar” yang memperoleh kesimpulan bahwa komik edukasi mampu mempertinggi motivasi bagi belajar siswa sekolah dasar yang dilihat dari perbedaan nilai *pretest* dan *post-test* siswa.

Selain itu penelitian Luawo & Nugroho (2018) dengan judul “Media Komik Untuk Mengembangkan Pemahaman Kemandirian Emosional Siswa Kelas Xi Sma Negeri 111 Jakarta”. Menunjukkan hasil uji coba peserta didik

mengenai pemahaman emosional dengan menggunakan komik mencapai 81%. Dalam penelitian tersebut media komik mempunyai keunggulan yaitu dapat menarik minat yang besar bagi peserta didik dan mudah digunakan sehingga mereka mampu menyerap layanan secara maksimal. Relevansi dari kedua penelitian di atas dengan penelitian ini yaitu penggunaan media komik dalam layanan bimbingan, namun dengan tema permasalahan, subjek penelitian, dan lokasi penelitian yang berbeda.

Studi pendahuluan yang dilakukan dengan guru BK di SMA Negeri 4 Yogyakarta, diketahui bahwa pelaksanaan bimbingan konseling disana guru BK hanya masuk ketika jam kosong karena tidak memiliki jam pelajaran sendiri untuk masuk ke dalam kelas, sehingga pelaksanaan layanan BK di kelas jarang dilakukan. Untuk laporan kasus *bullying* sendiri sampai saat wawancara ini dilakukan belum ada laporan terkait kasus *bullying* secara fisik disekolah, namun untuk *bullying* secara verbal terkadang sering terdengar oleh guru ketika jam istirahat. Siswa secara tidak sadar telah melakukan *bullying* secara verbal berupa ejekan ataupun olokan yang dibalut dengan kata “bercanda”.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya mengenai ide kreatif pelaksanaan layanan bimbingan dengan menggunakan media komik, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Komik Strip tentang *Bullying* dalam Bimbingan Kelompok di SMA Negeri 4 Yogyakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu:

1. Kurangnya pemahaman siswa terkait jenis-jenis *bullying* yang sering terjadi.
2. Siswa tidak sadar bahwa dirinya telah memasuki tahap awal *bullying*, yaitu dimulai dari *bullying* verbal yang bisa berlanjut ke-*bullying* lainnya.
3. Media yang digunakan dalam layanan BK masih sedikit atau bahkan guru BK hanya berceramah di kelas tanpa menggunakan media.

C. Pembatas Masalah

Berdasarkan penjelasan masalah di atas, maka peneliti menetapkan batasan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu rendahnya pemahaman dan kesadaran siswa SMA Negeri 4 Yogyakarta terkait *bullying* dan materi dalam media komik dibatasi mengenai jenis-jenis dan contoh perilaku *bullying*.

D. Rumusan Masalah

Pada penelitian ini, terdapat beberapa rumusan masalah diantaranya yaitu:

1. Seperti apa profil *bullying* siswa di SMA Negeri 4 Yogyakarta?
2. Seperti hasil uji validasi ahli media, ahli materi dan ahli layanan mengenai komik strip tersebut?
3. Seperti apa hasil uji keterbacaan media komik tentang *bullying* dalam bimbingan kelompok di SMA Negeri 4 Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui profil perilaku *bullying* siswa di SMA Negeri 4 Yogyakarta.
2. Mengetahui hasil uji validasi ahli media, ahli materi dan ahli layanan mengenai komik strip tersebut.
3. Mengetahui hasil uji keterbacaan media komik strip tentang *bullying* dalam bimbingan kelompok di SMA Negeri 4 Yogyakarta

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua manfaat, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan media komik ini mampu memberikan pemahaman dan informasi pada siswa dengan menggunakan gambar yang menarik dan tidak membosankan. Hasil Penelitian dan pengembangan media komik diharapkan dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan pemahaman dan kreativitas peneliti serta pembaca terhadap ilmu yang dikaji.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, memberikan pengetahuan tentang pengembangan komik strip tentang *bullying* sebagai media dalam layanan bimbingan kelompok.
- b. Bagi pendidik, sebagai ide yang dapat digunakan untuk melakukan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran ataupun layanan yang inovatif.

- c. Bagi peserta didik, sebagai media layanan, komik ini memberikan pemahaman yang lebih menarik dan tidak membosankan sehingga siswa tidak malas dalam membacanya.
- d. Bagi guru BK sekolah, diharapkan dapat menjadi alternatif pilihan media pembelajaran ataupun layanan yang bisa dimanfaatkan didalam proses pemberian layanan.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Media komik strip ini dikembangkan dalam bentuk digital, spesifikasinya sebagai berikut:

1. Media komik strip ini nantinya bisa digunakan dalam bentuk file maupun dicetak terlebih dahulu untuk mendapatkan versi cetaknya dengan ukuran kertas A4 (29,7cm X 21cm).
2. Isi materi dalam komik strip ini yaitu mengenai *bullying*.
3. Komik strip ini dibuat menggunakan kombinasi aplikasi Ibish Paint X pada android dan Medibang pada laptop.
4. Komik berisi 8-10 panel pada setiap lembarnya.
5. Komik dibual *full collar* dengan menggunakan *font Comic Sans MS*.
6. Media komik strip yang dikembangkan menggunakan teknik tradisional dan digital. Pada proses tradisional peneliti menggambar sketsa kasar pada kertas HVS saja untuk selanjutnya dilakukan proses digitalisasi dari pembuatan *lineart* sampai finishing menggunakan aplikasi Medibang dan Ibish Paint X.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembang

1. Asumsi

Pengembangan media komik ini mengacu pada beberapa asumsi sebagai berikut:

- a. Jarang ditemui media BK dengan menggunakan komik dalam penyampaian layanannya.
- b. Siswa terbiasa mendapatkan informasi dengan penyampaian ceramah ataupun diskusi kelas.
- c. Pengembangan media komik dapat memberikan pengalaman layanan yang lebih bervariasi, menarik dan mudah dipahami siswa.
- d. Pengembangan dilakukan atas dasar utama dalam penelitian pengembangan yaitu berawal dari menganalisis kebutuhan siswa, mendesain produk kemudian pengembangan produk.

2. Keterbatasan

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Keterbatasan peneliti yang memiliki keterbatasan buta warna sehingga tidak maksimal dalam pewarnaan pada tokoh maupun latar komik.
- b. Memerlukan waktu yang lebih lama dari tahap mendesain hingga tahap menerapkan komik sebagai media dalam layanan bimbingan kelompok.