

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman sekarang, kasus *bullying* telah marak terjadi dikalangan anak-anak, remaja bahkan dewasa sekalipun tidak memandang usia dan kalangan. Secara ironi, kebanyakan mereka yang melakukan tindakan tersebut tidak menyadari bahwa yang telah dilakukan adalah tindakan *bullying*. Berita mengenai *bullying* ini semakin meningkat, dimana media massa seperti televisi, radio, koran hingga sosial media secara ramai membicarakan masalah *bullying* anak di sekolah. Penyebab *bullying* di sekolah diantaranya datang dari teman sebaya atau kakak kelas yang ingin melakukan tindakan yang mengintimidasi korban sebagai pihak yang lemah. Pemicu umumnya terjadi karena perbedaan pendapat, kondisi fisik, sosial, psikis, ekonomi, sosial, budaya, agama hingga jenis kelamin (Setiowati & Dwiningrum, 2020). Perbedaan status sosial membuat seorang individu merasa minder sehingga tidak sedikit yang mengalami *bullying* verbal berupa hinaan dan ejekan (Kartika et al., 2019).

Hal ini merambah hingga jenjang pendidikan sekolah dasar, seperti yang telah terjadi di SD Negeri 3 Manggung Kecamatan Ngemplak Kabupaten Boyolali. Saat jam istirahat, sering terdengar anak-anak menggoda temannya hingga menangis, merundung, mengucilkan, bahkan berkelahi, dan anak yang mendapatkan perilaku tersebut pasti anak yang sama (Wulandari & Mustikasari, 2015). Penjelasan di atas dapat diklasifikasikan sebagai tindakan intimidasi atau *bullying*. *Bullying* adalah perilaku kasar secara berulang atau mempunyai potensi untuk diulang dengan mengaitkan ketidakseimbangan kekuatan (Olweus et al., 2019). Komisi Perlindungan Anak Indonesia KPAI menemukan bahwa terdapat 37.381 laporan kekerasan terhadap anak dalam kurun waktu sembilan tahun antara tahun 2011 hingga 2019. *Bullying* di dunia pendidikan dan media sosial semakin meningkat (Tim KPAI, 2020).

Selain terjadi di SD Negeri 3 Manggung, tindakan ini juga baru-baru ini menimpa pelajar kelas 2 SD di wilayah Kepanjen Kabupaten Malang. Kejadian ini

telah menimpa korban dari teman-teman sekelasnya dan para pelaku sejak kelas 1 sekolah dasar. Korban mengalami trauma dan ketakutan selama ini ketika disekolah (detik Jatim, 2022). *Kompas* pada edisi 24 Juli 2022, mengungkapkan kejadian kasus *bullying* yang menewaskan siswa sekolah dasar. Perundungan di kalangan anak-anak semakin kompleks. Korban mengalami kekerasan fisik, seksual bahkan psikologis. Kemerosotan moral terjadi secara ekstrim di kalangan siswa ditandai dengan maraknya tindak kekerasan yang dapat membuat nyawa seseorang hilang (Kompas.com, 2022). Melihat dampak yang diakibatkan oleh tiga peristiwa tersebut, hal ini tentunya membawa kesan buruk berkepanjangan terhadap korban. Mengenai akibat dari *bullying*, perilaku *bullying* berdampak pada partisipasi siswa yang rendah, prestasi akademik yang rendah, harga diri yang rendah, depresi yang tinggi, kenakalan remaja yang tinggi hingga kenakalan dewasa (Banks, 1997), (Brewster & Railsback, 2001), dan (Anesty, 2009). Efek negatif *bullying* juga tercermin dari penurunan nilai tes dan kemampuan analisis kecerdasan (IQ) siswa. Faktor keluarga, faktor teman sebaya dan faktor media menjadi akar dari *bullying* siswa (Lestari, 2016). Sedangkan menurut Bierman et al. (Usman, 2013) secara umum diasumsikan bahwa siswa yang ditolak oleh teman sekelasnya lebih suka berdebat, mengganggu teman lain, tidak malu, kaku dan tidak peka sosial, cenderung agresif atau melakukan tindakan *bullying*.

Permasalahan yang dipilih juga berangkat dari hasil observasi melalui penyebaran angket yang pernah dilakukan oleh peneliti dengan siswa SDN 105 Sukarela dan SDN Tirtayasa Bandung Kelas V pada tanggal 05 Desember 2022 dalam rangka pemenuhan tugas mata kuliah Pendidikan Karakter Budaya dan Kebangsaan dengan judul “Implementasi Nilai Hormat Kepada diri Sendiri dan Orang lain”. Terdapat beberapa pernyataan yang merujuk sebagai sikap yang potensial mengarah kepada tindakan *bullying* seperti berikut.

Tabel 1.1 Hasil Angket Pertanyaan Observasi “Aku Senang Mengolok-olok (Mengejek) Teman”

Total Persentase	Keterangan
92%	23 dari 25 siswa tidak suka mengolok-olok temannya

96%	32 dari 33 siswa tidak senang mengolok teman.
<p>Berdasarkan hasil angket di atas, sebanyak 55 siswa dari 58 siswa lainnya, tidak suka mengolok-ngolok temannya. Hal ini sesuai dengan tindakan terpuji seorang siswa. Sekolah merupakan tempat di mana, anak-anak harus memiliki akhlak dan perilaku yang baik, sesuai dengan norma dan peraturan yang berlaku. Namun beberapa lainnya berdasarkan pengamatan masih sering mengejek teman dan hal ini termasuk salah satu tindakan kurang terpuji yang perlu dibenahi oleh diri sendiri dan dibantu oleh orang tua serta guru.</p>	

Kemudian pernyataan lainnya didalam angket tersebut adalah “Aku senang berkelahi dengan orang lain”.

Tabel 1.2 Hasil Pertanyaan Angket Observasi “Aku Senang Berkelahi dengan Orang Lain”

Total Persentase	Keterangan
96%	24 dari 25 siswa tidak senang berkelahi dengan orang lain.
96%	32 dari 33 siswa tidak senang berkelahi dengan orang lain.
<p>Berdasarkan hasil survei diatas, sebanyak 56 siswa tidak senang berkelahi dengan orang lain karena siswa lebih senang untuk berdamai daripada berkelahi. Hal tersebut termasuk kedalam sikap menghormati diri sendiri dan orang lain, karena dengan tidak melakukan kekerasan kepada orang lain merupakan suatu perwujudan rasa kasih sayang siswa kepada temannya untuk tidak saling menyakiti satu sama lain dengan cara tidak menyukai berkelahi.</p>	

Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang memilih jawaban “Ya”. Dengan ini, beberapa siswa tersebut memiliki kemungkinan potensi untuk berpola pikir negatif atau bahkan hingga melakukan tindakan intimidasi kepada temannya baik itu secara verbal maupun fisik.

Kasus *bullying* di sekolah dasar menjadi isu yang memberikan perhatian lebih semua masyarakat terutama pada bagian dunia pendidikan. Maka dalam mengatasi permasalahan ini di sekolah dasar memerlukan kerjasama semua individu termasuk pada praktisi pendidikan di sekolah, masyarakat, hingga yang utama adalah orang tua. Lingkungan menjadi faktor yang membentuk kepribadian siswa. Oleh karenanya, siswa membutuhkan lingkungan yang positif untuk mengembangkan karakteristik yang sesuai dengan perkembangan usianya. Masalah ini sangat penting untuk segera diatasi agar tujuan pendidikan sekolah dasar dapat sesuai dengan yang diharapkan. Beberapa efek *bullying* pada korban dapat terbawa hingga dewasa. Hal ini adalah masalah serius yang perlu ditangani dengan cepat (Kurniasari & Rahmasari, 2019). Tidak dapat dipungkiri jika masalah *bullying* tidak segera diatasi akan terus berkembang dan mendapat pijakan dalam proses penyelenggaraan pendidikan dasar. Maka dari itu, mengapa sangat penting bahwa program sekolah dan orang tua dapat dikoordinasikan untuk memerangi intimidasi atau *bullying* (Firdaus, 2019).

Selain akibat yang telah disebutkan sebelumnya, *bullying* dapat menimbulkan ketakutan dan kecemasan, mengganggu pembelajaran di sekolah, dan *bullying* yang berlangsung lama dapat menyebabkan isolasi sosial, gangguan harga diri individu, depresi ringan, stres dan bunuh diri (Yuliani, 2019). Oleh karena itu, *bullying* yang menghambat belajar siswa harus dicegah agar tidak menghambat belajar siswa dan menimbulkan masalah serius seperti bunuh diri. Sejalan dengan hal itu, *bullying* harus segera dihentikan karena dapat berdampak sangat serius bagi korban, baik jangka pendek maupun jangka panjang (Wibowo et al., 2021). *Bullying* dapat menyebabkan cedera jangka pendek melalui kekerasan fisik, perasaan tidak aman, takut sekolah dan perasaan terisolasi. Anak-anak yang dirundung seringkali menderita secara akademis karena takut pergi ke sekolah, di mana sekolah adalah sumber stress dan kecemasan mereka. Meskipun dalam jangka panjang dapat berdampak seumur hidup bagi korbannya, namun korban *bullying* dapat mengalami masalah emosi dan perilaku seperti perasaan, harga diri rendah, ketidakmampuan bersosialisasi, depresi bahkan dapat menyebabkan korban bunuh diri. *Bullying* akan

menyakiti seperti menyebabkan penderitaan dan hal ini dilakukan secara langsung oleh orang atau kelompok yang lebih kuat, tidak bertanggung jawab, biasanya beberapa kali, dan dilakukan dengan rasa senang si pelaku *bully* (Tim Yayasan Semai Jiwa Amini, 2008).

Solusi untuk mengatasi *bullying* di sekolah dapat dilakukan dengan beberapa hal. Pertama yakni sekolah harus membangun kesadaran dan pemahaman mengenai *bullying* dan dampaknya kepada semua anggota sekolah mulai dari siswa, guru, kepala sekolah, staff sekolah bahkan orang tua. Kedua, membangun sistem mekanisme seperti peraturan sekolah atau kode etik sebagai pencegahan dan penanganan kasus *bullying* di sekolah. Ketiga, pemerintah terutama dinas pendidikan agar dapat memberikan perhatian lebih mengenai isu *bullying* di sekolah agar dapat berupaya menyiapkan kapasitas aparatnya dalam mengatasi isu tersebut (Nasir, 2018). Inisiatif untuk mengurangi bahkan menghilangkan *bullying* di sekolah harus dengan meningkatkan kesadaran atau pemahaman tentang *bullying* dan dampaknya di antara semua pemangku kepentingan sekolah, mulai dari guru, siswa, kepala sekolah dan orang tua (Abdullah, 2013).

Pencegahan *bullying* adalah pendidikan karakter, menumbuhkan sikap religius seperti melaksanakan sholat dhuha untuk mengisi waktu luang yang positif (Mustikasari, 2012). Selain beberapa solusi yang diberikan oleh beberapa peneliti, peran guru dalam mengatasi *bullying* sangat bervariasi, peran guru dalam perilaku *bullying* di sekolah dasar dapat menggunakan strategi dan juga pendekatan yang berbeda (Firmansyah, 2022), (Ramadhanti & Hidayat, 2022), (Alawiyah & Busyairi, 2018). Namun tetap dengan tujuan yang sama yaitu menghilangkan perilaku *bullying* khususnya di sekolah dasar. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut H. Malik (Sumiharso & Hasanah, 2018), media pembelajaran menjadi sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran yang dapat menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa. Terlebih penggunaan media pembelajaran yang berbasis digital pada masa teknologi sekarang menjadi salah satu solusi untuk membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Media komik dapat menjadi salah satu media untuk membantu guru dalam menyampaikan materi agar peserta didik mudah dalam memahami materi. Maulana berpendapat bahwa komik adalah gambar-gambar yang dirangkai menjadi satu alur (Untari & Saputra, 2016). Sehubungan dengan hal itu, komik tidak hanya memiliki fungsi sebagai media hiburan, tetapi juga memiliki fungsi sebagai media penyebaran informasi dan media layanan masyarakat. Pesannya dapat disampaikan melalui gambar-gambar yang disusun sedemikian rupa, dan teks atau kata-kata dalam komik (Septiadi et al., 2016). Pada era revolusi teknologi saat ini, komik yang semula berbentuk cetak dapat di transformasikan menjadi komik digital. Komik digital adalah cerita bergambar yang memiliki format digital dengan basis secara elektronik, bukan hanya terdapat jalan cerita saja tetapi juga didalamnya disisipkan permainan, animasi, tontonan atau aplikasi yang mempermudah pembacanya untuk mengikuti tiap cerita, penyimpanannya juga dapat melalui komputer, laptop serta gadget (Barokah, 2014).

Media komik digital dapat menjadi wadah untuk menyampaikan pesan pada siswa sekolah dasar terutama mengenai pendidikan karakter. Media yang terintegrasi komputer/internet lebih banyak dikembangkan saat ini karena menyesuaikan perilaku generasi saat ini yang kecanduan gawai (Rachman, 2019). Dengan melihat terkait perkembangan karakteristik generasi milenial saat ini sangat dekat dengan gawai. Dari segi isi, penanaman karakter diberikan secara tersurat dan tersirat kepada siswa melalui komik digital. Pembelajaran pendidikan karakter melalui komik digital ini merupakan salah satu cara yang tidak kaku dan monoton untuk siswa. Para ahli berbicara tentang penanganan perilaku *bullying* adalah dengan perlakuan khusus seperti menggunakan komik (Widiharto, 2016). Media komik cocok sebagai media layanan bimbingan dan konseling personal dan sosial (Rahmanto et al., 2019).

Dengan ini komik digital berbasis pendidikan karakter menggabungkan teks cerita dengan materi pendidikan karakter. Komik digital dapat ditampilkan dan dicetak kepada berbagai ukuran dan jenis media. Hal ini didukung oleh pendapat Wijaya, Waluyanto, dan Zacky yang mengemukakan bahwa komik digital dapat dibaca oleh pembacanya melalui laman website, pdf, jpg atau aplikasi yang dapat

diunduh pada pasar aplikasi dalam handphone (Wijaya et al., 2013). Strategi peneliti untuk mengatasi *bullying* ini bersifat preventif yakni mencegah permasalahan tersebut terjadi. Pesatnya perkembangan TIK tentu memberikan dampak positif dan negatif. Namun, sudah semestinya guru dapat mampu mengambil sisi positifnya untuk menggunakan teknologi sebaik mungkin. Salah satu teknologi yang dapat mengenalkan pendidikan karakter adalah *augmented Reality* atau AR. AR adalah metode untuk membenamkan objek virtual yang dihasilkan komputer di dunia nyata (Almenara & Osuna, 2016). Thomas P. Caudell menambahkan melalui penemuannya mengenai *augmented reality* dalam “The Term : Augmented reality”, terdapat tiga kriteria dalam konsep *augmented reality* yakni penggabungan dunia maya dan nyata, pesan informatif yang bersifat interaktif dan *real-time*, dan objek berbentuk tiga dimensi. Adapun media lain yang bisa dikombinasikan dengan teknologi AR adalah media komik (Caudell, 1990).

Komik dengan basis *augmented reality* akan menampilkan animasi karakter 3D yang dapat menjelaskan lebih rinci mengenai karakter yang mengilustrasikan sikap yang tidak mencerminkan karakter positif. Salah satu cara untuk membuat cerita komik menjadi lebih menarik dan visual adalah dengan menggunakan teknologi *augmented reality* (AR). Hal ini sebagai alat untuk menampilkan adegan-adegan animasi dalam sebuah komik tanpa mengurangi kesan membaca komik pada umumnya. Komik dengan *augmented reality* akan menampilkan gambar yang ada didalam komik senyata mungkin menggunakan alat android. Kemunculan kartun secara nyata diharapkan dapat lebih mudah dikenali dan diingat oleh siswa sekolah dasar. Sesuai dengan keunggulannya, bahwa AR dapat sebagai alat pengajaran untuk mendorong siswa berpikir lebih kreatif dan kritis serta meningkatkan pemahaman dan menambah pengalaman siswa itu sendiri (Pangestu et al., 2017). *Augmented reality* memungkinkan perspektif diperkaya dengan menampilkan objek virtual di dunia nyata, mengajak penonton untuk percaya bahwa objek virtual adalah bagian dari lingkungan nyata. *Augmented reality* adalah perpaduan antara dunia nyata dan virtual (Milgram & Kishino, 1994). Manfaat komik *augmented reality* tidak hanya berkaitan dengan aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotor siswa sekolah dasar. Penggunaan komik

juga dapat memicu proses mental pada siswa yang disebut *closure*, yang membantu dalam proses pemahaman (Arthawidiani et al., 2022).

Komik merupakan salah satu media yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Komik digital yang akan dibuat oleh peneliti menggunakan karakter semenarik mungkin agar digandrungi oleh siswa. Dari segi isi, penanaman karakter diberikan secara tersurat dan tersirat kepada siswa melalui komik digital. Pembelajaran pendidikan karakter melalui komik digital ini merupakan salah satu cara yang tidak kaku dan monoton untuk siswa. Dengan ini komik digital berbasis pendidikan karakter menggabungkan teks cerita dengan materi pendidikan karakter. Hal ini didukung oleh pendapat Hartanto yang mengemukakan bahwa minat peserta didik terhadap media komik lebih tinggi karena otak manusia sebenarnya lebih banyak menyukai hal-hal yang berwarna-warni karena gambar dapat menyampaikan sejuta makna dan warna membuat gambar lebih dinamis (Syahroni, 2016). Pendapat tersebut juga sejalan dengan pendapat Lestari, melalui bentuk dan warna, neuron di otak dengan cepat terhubung. Semakin banyak neuron yang terhubung, maka dapat merangsang kemampuan berpikir konkret dan abstrak siswa (Vitasari, 2015).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, permasalahan yang akan diteliti melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancangan dan pengembangan media komik digital berbasis *augmented reality* bermuatan pendidikan karakter untuk mengatasi kasus bullying pada siswa sekolah dasar?
2. Bagaimana validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa terhadap media komik digital berbasis *augmented reality* bermuatan pendidikan karakter untuk mengatasi kasus bullying pada siswa sekolah dasar?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media komik digital berbasis *augmented reality* bermuatan pendidikan karakter untuk mengatasi kasus bullying pada siswa sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui rancangan dan pengembangan media komik digital berbasis *augmented reality* bermuatan pendidikan karakter untuk mengatasi kasus *bullying* pada siswa sekolah dasar
2. Untuk mengetahui validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa terhadap media komik digital berbasis *augmented reality* bermuatan pendidikan karakter untuk mengatasi kasus *bullying* pada siswa sekolah dasar
3. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media komik digital berbasis *augmented reality* bermuatan pendidikan karakter untuk mengatasi kasus *bullying* pada siswa sekolah dasar

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang akan diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini ditujukan dengan harapan agar dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan terutama dalam mengembangkan media pembelajaran, khususnya media komik, media yang dapat membantu mengatasi kasus *bullying* dengan bermuatan pendidikan karakter. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi semua guru.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat serta masukan kepada :

- a. Bagi Sekolah, penelitian diharapkan dapat memberikan referensi media komik digital guna memperbaiki kegiatan belajar mengajar dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa yang akan menambah kualitas dari sekolah tersebut.
- b. Bagi Guru, penelitian diharapkan dapat memberikan alternatif untuk menggunakan media komik digital saat menyampaikan materi agar proses pembelajaran berjalan lebih maksimal. Guru dapat meningkatkan keterampilan, kreatifitas serta imajinatif melalui media komik digital ini.

Selain itu juga guru dapat menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

- c. Bagi Siswa, penelitian diharapkan dapat memberikan motivasi dalam menerapkan sikap positif dan meninggalkan sikap negatif yang mengarah pada tindakan *bullying*. Siswa juga memperoleh pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan guna meningkatkan kualitas proses belajar.
- d. Bagi Peneliti, penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan dan melatih inovatif serta kreatif dalam membangun media komik digital sebagai sebuah alat bantu atau media, sehingga hasil penelitian yang diperoleh dapat menjadi bekal bagi peneliti untuk meningkatkan respon positif siswa terhadap media komik digital.

1.5 Struktur Organisasi

Sistematika penulisan skripsi ini berpedoman pada Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7867/UN40/HK/20019 mengenai Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun 2019. Struktur penulisan diawali dengan Bab I sampai dengan Bab V, Daftar Pustaka serta Lampiran.

Bab I : Pendahuluan, meliputi latar belakang penelitian yang akan mendeskripsikan mengenai temuan kasus *bullying* pada beberapa surat kabar digital dan hasil observasi penelitian, alasan pentingnya kasus *bullying* diselesaikan pada beberapa penelitian, solusi mengatasi kasus *bullying* menurut beberapa penelitian, dan penjelasan bahwa media pembelajaran komik digital berbasis *augmented reality* yang dapat mengatasi kasus *bullying* di sekolah dasar. Kemudian, pada Bab I ini berisikan rumusan masalah, tujuan, manfaat serta struktur organisasi.

Bab II : Kajian Pustaka, berisi kajian teoritis dan penelitian relevan terkait dengan media pembelajaran, komik digital, *augmented reality*, pendidikan karakter, *bullying*, dan karakteristik siswa Sekolah Dasar kelas V.

Bab III : Metode Penelitian, bagian ini menjelaskan bagaimana alur penelitian akan dilaksanakan mulai dari metode dan desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik penyajian data.

Bab IV : Temuan dan Pembahasan, bagian ini mengkaji dua unsur pokok, yaitu: 1) Temuan penelitian meliputi hasil pengolahan data dan analisis data berdasarkan teknik pengumpulan data berdasarkan instrumen yang tepat untuk membantu menjawab setiap pertanyaan yang telah dirumuskan sebelumnya. 2) Pembahasan dari hasil temuan yang dirancang untuk menjawab pertanyaan yang diajukan dalam rumusan masalah.

Bab V : Simpulan, bagian ini menyimpulkan kesimpulan yang memuat secara lengkap isi skripsi yang telah disusun dan memberikan masukan bagi sekolah, guru, orang tua, dan pembaca. Bab ini juga terdiri dari kesimpulan, implikasi dan saran.