

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemenuhan hak siswa untuk mendapatkan pendidikan dalam lingkungan yang aman dan bebas dari ancaman sejalan dengan isi Undang-Undang No. 35 Tahun 2014 yang merupakan perubahan atas Undang-Undang No.23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak Pasal 9 Ayat (1a). Pasal tersebut menyatakan bahwa setiap anak memiliki hak untuk dilindungi dari kejahatan seksual dan kekerasan di satuan pendidikan yang dilakukan oleh pendidik, tenaga pendidik, sesama peserta didik, maupun pihak lain (Kemensesneg, 2014).

Bullying atau perundungan merupakan salah satu masalah kompleks dan global yang terjadi di berbagai negara. *Bullying* adalah suatu perilaku yang tidak menyenangkan baik secara verbal maupun fisik yang dilakukan oleh individu atau kelompok sehingga membuat seseorang merasa tidak nyaman, tertekan dan sakit hati (Supriyatno, 2021). Tindakan ini dapat menimpa siapa saja dan dapat terjadi di mana saja, terutama di lingkungan sekolah.

Sekolah adalah suatu lembaga pendidikan formal yang tidak hanya mengajarkan ilmu pengetahuan kognitif, tetapi juga berperan dalam mengajarkan pembelajaran psikomotorik dan afektif kepada peserta didik. Penanaman nilai-nilai sosial di sekolah termasuk dalam aspek afektif, namun pembelajaran di sekolah lebih menekankan aspek kognitif dibandingkan dengan aspek afektif. Sekolah masih memandang bahwa keberhasilan pembelajaran adalah mencetak individu yang pintar dalam bidang ilmu pengetahuan umum (kognitif) (Salsabilla, 2022). Pada kenyataannya yang terpenting adalah pembentukan sikap yang terpuji agar menciptakan lingkungan yang harmonis, aman, dan nyaman.

Dalam konteks *bullying*, terdapat beberapa peran, yaitu *bully* (pemimpin), *asisten bully* (pengikut), *reincover* (penonton/pemprovokasi), dan *outsider* (yang tahu tetapi diam) (Wahab, 2017). Dampak *bullying* pun tidak sederhana,

mulai dari jangka pendek seperti rendahnya harga diri, perasaan tidak nyaman, hingga jangka panjang seperti depresi bahkan risiko bunuh diri (Samsudi & Muhid, 2020).

Kasus *bullying* di Indonesia masih sering terjadi. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) melaporkan sepanjang tahun 2024 terdapat 2.057 pengaduan, dengan 85 kasus melibatkan sekolah dan kasus tertinggi adalah anak korban *bullying* di satuan pendidikan yang tidak tercatat dalam data kepolisian (KPAI, 2024). Salah satu kasus nyata diberitakan oleh Republika, di mana sejumlah siswa laki-laki melakukan pemukulan dan tendangan terhadap teman perempuannya, hanya karena merasa sakit hati (Sadewo, 2014).

Sering kali kita temukan perilaku siswa yang sering dianggap sepele, seperti mengejek, mencubit, memukul, dan menjegal temannya dengan alasan hanya bercanda, ternyata bisa menjadi awal dari masalah yang serius. Tindakan-tindakan tersebut yang sering dianggap biasa saja, merupakan bentuk kekerasan yang perlu mendapat perhatian lebih (Sujarwo, 2018).

Temuan di lapangan pun menunjukkan hal serupa. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru kelas IV SDN Arcamanik 04 yang dilaksanakan pada tanggal 19 September 2024. Guru tersebut menyatakan bahwa kasus *bullying* di sekolah masih sering terjadi baik secara verbal maupun fisik. Dengan ditemukannya kembali sikap siswa yang mengolok temannya dengan menyebut nama orang tua dan menyebut kata-kata yang tidak baik, peneliti dan guru melakukan analisis kebutuhan untuk mencari media apa yang dapat digunakan dan tepat dalam memberikan edukasi pencegahan *bullying* kepada seluruh siswa.

Selain itu, wawancara juga dilakukan dengan beberapa siswa. Hasil dari wawancara tersebut adalah masih terdapat beberapa siswa yang mengalami perilaku *bullying* seperti saling mengejek, menghina fisik, hingga mengucilkan teman sebaya, terutama dilakukan oleh siswa yang lebih tua.

Salah satu upaya untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan menanamkan sikap empati. Berdasarkan hasil penelitian Sukarti (2019) empati berhubungan

dengan perilaku *bullying*, di mana semakin tinggi tingkat empati seseorang, maka semakin kecil kemungkinan orang tersebut menjadi pelaku *bullying*.

Pada tanggal 19 September 2024, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan mewawancarai guru kelas IV SDN Arcamanik 04. Guru tersebut menyatakan bahwa untuk saat ini edukasi *bullying* dilaksanakan melalui program TPPK (Tim Pencegahan dan Penanganan Kekerasan) kegiatan dari program tersebut yaitu menyanyikan lagu tentang *bullying* yang dilaksanakan sebelum memulai upacara atau di hari sabtu saat kegiatan pramuka. Selain itu siswa juga diajak membuat proyek poster anti *bullying*. Meskipun telah dilakukan berbagai upaya oleh TPPK, namun dapat disimpulkan bahwa pendekatan yang dilakukan oleh TPPK dalam mengedukasi siswa tentang bahaya *bullying* belum sepenuhnya efektif. Peneliti menawarkan solusi tambahan berupa cerita bergambar interaktif sebagai media untuk menyampaikan informasi mengenai *bully* yang kemudian disetujui oleh guru mengingat di sekolah tersebut terbatasnya ketersediaan bahan bacaan mengenai *bullying*. Dalam cerita bergambar interaktif ini, guru meminta untuk ditambahkan sikap empati di dalamnya. Cerita bergambar interaktif ini ditujukan untuk siswa kelas IV mengingat sering terjadinya kasus *bullying* di kelas IV.

Dalam hal ini, sekolah berperan penting dalam memikirkan upaya mencegah terjadinya perilaku *bullying*. Siswa sangat perlu diberikan pemahaman mengenai apa itu *bullying* beserta dengan dampaknya. Pemahaman yang diberikan kepada siswa dapat disampaikan dengan berbagai cara salah satunya dengan menggunakan media atau sarana prasarana yang ada di sekolah. Siswa dapat memperoleh pemahaman melalui buku interaktif sebagai media pembelajaran yang akan mendukung pemahaman siswa tentang *bullying*.

Media adalah suatu sarana yang sangat diperlukan dalam menyampaikan ide, informasi atau pesan dalam membantu siswa memperoleh pemahaman baru, keterampilan, dan kompetensi (Hasan *et al.*, 2021). Pengetahuan bisa didapatkan melalui buku, guru (pendidik), dan mengamati lingkungan sekitar.

Membaca buku adalah salah satu cara terbaik untuk menambah pengetahuan bagi siswa. Media pembelajaran yang umum digunakan yaitu meliputi media audio, media visual, serta media audio visual bergerak (Fadilah, 2020).

Salah satu media yang disukai oleh siswa adalah buku cerita, sebagaimana pendapat Bramantya *et al.* (2016) yang menyatakan bahwa buku cerita bergambar menjadi salah satu media yang disukai oleh anak-anak, terutama yang dilengkapi dengan ilustrasi dan sedikit unsur permainan (buku interaktif) yang melibatkan anak. Fitur-fitur ini akan membuat anak merasa seolah-olah berada langsung dalam cerita. Buku cerita bergambar biasanya menampilkan visual yang menarik sehingga membuat siswa lebih tertarik untuk membaca dan memahami cerita.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengembangkan media buku cerita bergambar dan buku interaktif untuk pencegahan *bullying* dan menunjukkan hasil yang valid, praktis, dan efektif (Al Haqiqah, 2023; Imtana, 2023; Jannatunnisa, 2022). Buku yang dikembangkan oleh Jannatunnisa (2022) dan Al Haqiqah (2023) belum dilengkapi dengan fitur interaktif dan lebih menekankan pada penanaman karakter secara umum. Sementara itu, Imtana (2023) telah mengembangkan buku interaktif bertema *stop bullying* untuk anak TK, dengan fokus pengembangan aspek sosial-emosional secara umum, bukan secara spesifik pada nilai empati. Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut, penelitian ini mengembangkan buku interaktif bermuatan nilai empati sebagai media edukasi pencegahan *bullying* yang ditujukan untuk siswa sekolah dasar. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi nilai empati ke dalam media interaktif, yang dirancang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Maka, peneliti mengangkat judul “Pengembangan Cergam Interaktif Bermuatan Nilai Empati Sebagai Media Pengenalan Pencegahan *Bullying* di SDN Arcamanik 04”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain dari Pengembangan Cergam Interaktif Bermuatan Nilai Empati Sebagai Media Pengenalan Pencegahan *Bullying* di SDN Arcamanik 04?
2. Bagaimana hasil uji validasi para ahli dari Cergam Interaktif Bermuatan Nilai Empati Sebagai Media Pengenalan Pencegahan *Bullying* di SDN Arcamanik 04?
3. Bagaimana respon dari Cergam Interaktif Bermuatan Nilai Empati Sebagai Media Pengenalan Pencegahan *Bullying* di SDN Arcamanik 04?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui rancangan Buku Interaktif. Adapun tujuan penelitian ini secara khusus adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan desain Cergam Interaktif Bermuatan Nilai Empati Sebagai Media Pengenalan Pencegahan *Bullying* di SDN Arcamanik 04.
2. Mengetahui hasil uji validasi penilaian para ahli dari Cergam Interaktif Bermuatan Nilai Empati Sebagai Media Pengenalan Pencegahan *Bullying* di SDN Arcamanik 04.
3. Mengetahui respon dari peserta didik dan guru terhadap Cergam Interaktif Bermuatan Nilai Empati Sebagai Media Pengenalan Pencegahan *Bullying* di SDN Arcamanik 04?

1.4 Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat-manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Dengan adanya produk akhir dari penelitian ini yaitu cergam interaktif diharapkan dapat menambah pengetahuan siswa mengenai bullying dan menumbuhkan nilai-nilai sosial melalui visualisasi yang menarik.

2. Bagi Guru

Dengan adanya produk akhir dari penelitian ini yaitu cergam interaktif diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam menyampaikan edukasi mengenai bullying baik pada jam pembiasaan literasi maupun pembelajaran membaca.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan cergam interaktif ini dapat digunakan sebagai fasilitas bacaan untuk siswa di perpustakaan sekolah.

4. Bagi Peneliti

Diharapkan peneliti mendapatkan pengetahuan dan wawasan baru dalam mengembangkan cergam interaktif bermuatan nilai empati sebagai media pengenalan pencegahan *bullying* di SDN Arcamanik 04.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, penelitian ini dilaksanakan untuk mengembangkan cergam interaktif bermuatan nilai empati sebagai media pengenalan pencegahan *bullying*. Penelitian dilaksanakan di SDN Arcamanik 04. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Arcamanik 04, sedangkan objek penelitian ini adalah buku interaktif bermuatan nilai empati. Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* (D&D) dengan tahapan analisis, perancangan, pengembangan, dan evaluasi produk. Waktu pelaksanaan penelitian yaitu pada tanggal 4 Agustus 2024.