

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dilansir dari Peren, S. (2022) bahwa telah terjadi 226 kasus *bullying* (perundungan) termasuk kekerasan fisik juga kekerasan mental di lingkungan sekolah termasuk 18 kasus perundungan berbasis *online* (*cyberbullying*). berdasarkan KPAI kasus perundungan di tahun 2022 melonjak dibandingkan tahun-tahun sebelumnya, KPAI mencatat tahun 2021 telah terjadi kasus perundungan di sekolah sebanyak 53 kasus serta 168 kasus perundungan *online* dan pada tahun 2020 sebanyak 76 aduan kasus perundungan. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) setidaknya telah mendapati 37.381 aduan kasus perundungan dalam jangka waktu 2011 sampai dengan 2019. dari jumlah tersebut, sebanyak 2.473 kasus diperkirakan terjadi di lingkungan sekolah.

Di Tahun 2022 ini banyak sekali kasus perundungan yang viral melalui media sosial, di antaranya kasus perundungan yang terjadi di SMP Plus Baiturrahman Bandung pada 17 November 2022. Pada video yang beredar terlihat korban yang mendapatkan perlakuan kekerasan fisik, dipukul dan ditendang sampai korban pingsan. Tak lama dari kejadian itu muncul kembali video viral kasus perundungan terhadap salah seorang siswi di SDN 195 OKU, Ogan Komering Ulu, Sumatera Selatan. Pada video tersebut korban mendapatkan tindakan kekerasan fisik dan juga merusak barang pribadi, dari mulai diguyur sampai kepala diinjak. Kasus lainnya terjadi di Tasikmalaya pada Juli 2022, seorang siswa SD meninggal diduga depresi setelah mendapatkan perundungan oleh teman-temannya yang memaksa korban untuk menyetubuhi seekor kucing. Setelah kejadian tersebut teman-temannya melanjutkan perundungan berbasis *online* yakni dengan menyebarkan video korban ke jejaring sosial media. kejadian itu membuat korban merasa malu hingga menyebabkan depresi dan berakhir dengan meninggal dunia. dari beberapa kasus di atas, terbukti budaya *bullying* masih melenggang di dunia pendidikan Indonesia.

Kebanyakan dari orang tua, guru dan masyarakat menganggap fenomena *bullying* di sekolah adalah hal yang lumrah dan baru ditindaklanjuti

apabila hal itu telah membuat korban terluka hingga membutuhkan bantuan medis dalam hal perundungan fisik. Sementara perundungan sosial, verbal dan elektronik masih belum ditanggapi dengan serius. Hal ini diakibatkan kurangnya pemahaman mengenai dampak buruk dari perundungan terhadap perkembangan dan prestasi anak di sekolah dan belum dikembangkannya sistem anti-*bullying* di sekolah. Selain itu anak-anak juga masih jarang diberikan pemahaman tentang *bullying* dan dampaknya.

Untuk menanggulangi tindakan *bullying* perlu adanya upaya edukasi supaya siswa lebih peduli dan serius mencegah tindakan dan ancaman bahaya *bullying*. Menurut Felzia dan Hening (2020) proses edukasi akan lebih efektif dan efisien apabila tersedia media edukasi yang berkualitas. Komik adalah salah satu bentuk inovasi media edukasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Komik merupakan salah satu media edukasi yang dirancang dengan tampilan yang menarik serta penggunaan bahasa yang mudah dipahami untuk membantu mencapai suatu tujuan pembelajaran. Fakta ini menggambarkan betapa signifikannya peran media dalam proses belajar/edukasi. Salah satu contoh media yang dapat digunakan untuk edukasi yaitu komik. Menurut penelitian oleh Herawati (2014:74), disebutkan bahwa komik merupakan jenis bacaan yang menarik bagi siswa sehingga mereka cenderung membacanya dengan sukarela. Tampilan menarik komik ini dapat meningkatkan minat baca. Selain itu, komik juga bisa membantu menyederhanakan materi pembelajaran yang kompleks, sehingga media ini membantu dalam penyampaian materi ajar yang sulit dengan cara yang lebih sederhana. Lamb & Johnson (pada Sudiyanto, 2017) mengungkapkan bahwa integrasi perkembangan teknologi dapat digabungkan dengan kelebihan komik untuk menciptakan alat pembelajaran yang memberikan manfaat bagi para siswa. Salah satu contoh penerapannya adalah melalui komik digital. Komik digital merupakan bentuk sederhana dari komik yang dihadirkan dalam wujud media elektronik tertentu. Definisi komik digital juga meliputi komik yang diterbitkan atau disajikan melalui situs web, *webcomics*, komik *online*, atau *internet comics*.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fachrizal (2022) dengan judul “Perancangan Komik Tentang Bahaya *Bullying* dengan Teknik *Digital Painting* sebagai Upaya Edukasi pada Anak Usia 10-13 Tahun” menghasilkan satu kata kunci utama yaitu *reassure* atau meyakinkan. Komik yang dirancang sebagai media edukasi untuk meyakinkan pembaca khususnya pelajar tentang bahaya *bullying*. Pada penelitian tersebut fokus utamanya adalah perancangan saja sehingga perlu penelitian lanjutan untuk menguji efektifitas komik sebagai media edukasi pencegahan *bullying*. selain itu penelitian tersebut komik yang dirancang adalah komik berbentuk buku/cetak, atas saran peneliti terdahulu (Fachrizal 2022) perancangan komik dalam penelitian lanjutan harus menyesuaikan dengan perkembangan teknologi.

Berdasarkan latar belakang di atas dan mengacu pada penelitian terdahulu media komik cocok digunakan sebagai media edukasi bagi anak-anak. Oleh karena itu penulis memilih media komik digital sebagai bentuk pembaruan dari penelitian sebelumnya dan memilih siswa sekolah dasar untuk dijadikan populasi penelitian karena edukasi *bullying* harus dilakukan sedini mungkin. Pada Penelitian ini penulis akan melakukan penelitian dengan judul Implementasi komik digital sebagai tindakan preventif perilaku *bullying* di lingkungan sekolah.

1.2. Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana hasil perancangan komik digital yang baik untuk digunakan sebagai media edukasi *bullying*?
- 2) Bagaimana pengaruh implementasi komik digital sebagai pencegahan perilaku *bullying* di lingkungan sekolah?

1.3. Tujuan Penelitian

- 1) Merancang komik digital yang baik untuk digunakan sebagai media edukasi *bullying*;
- 2) Mencari tahu pengaruh implementasi komik digital sebagai pencegahan perilaku *bullying* di lingkungan sekolah.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dan landasan untuk mengembangkan keilmuan serta wawasan dalam kegiatan ilmiah.
- 2) pengembangan keilmuan ini dengan melakukan penelitian terhadap segala bentuk pengembangan komik sebagai upaya edukasi pencegahan bahaya *bullying* di sekolah.
- 3) Hasil penelitian ini juga dapat digunakan menjadi media edukasi tentang bahaya *bullying* di lingkungan sekolah,
- 4) Untuk siswa dapat menambah *awareness*/kepedulian dan juga pemahaman tentang bahaya perilaku *bullying* di lingkungan sekolah.
- 5) Untuk guru dapat dijadikan media pembelajaran edukasi bahaya *bullying* di kelas, serta menjadi refleksi agar senantiasa mengawasi lingkungan sekolah supaya tidak terjadi tindakan *bullying* pada siswa.
- 6) Untuk pembaca umum dapat menambah wawasan mengenai bahaya *bullying*.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini berisi rincian tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dalam skripsi, mulai dari bab 1 hingga bab terakhir. Dalam penelitian ini, memiliki susunan sesuai dengan Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia 2019. Berikut sistematika penulisan penelitiannya:

- 1) Bab I Pendahuluan

Pada bab I dalam penelitian ini terdiri dari: latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

- 2) Bab II Kajian Pustaka

Pada bab II dalam penelitian ini terdiri dari : kajian pustaka, dan hipotesis penelitian.

- 3) Bab III Metode Penelitian

Pada bab III berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian, termasuk beberapa komponen lainnya, yaitu : lokasi dan subjek populasi/sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, serta analisis data.

4) Bab IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini merupakan bab yang paling penting dalam sebuah penelitian. Dalam bab ini terdiri dari dua hal utama, yaitu : pengolahan atau analisis data untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian yang diambil, pertanyaan penelitian, hipotesis, tujuan penelitian. Dan pembahasan atau analisis temuan.

5) Bab V simpulan, implikasi dan Rekomendasi

Bab simpulan, implikasi dan saran menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.

6) Daftar Rujukan

7) Lampiran-lampiran