

Pengembangan Komik Digital Untuk Mencegah Bullying Pada Siswa Kelas VII

Maulana Ichsan Kurniawan¹, Dini Rakhmawati², Padmi Dhyah Yulianti³
Universitas PGRI Semarang
e-mail: ikhsankurniawaan@gmail.com

Info Artikel

Riwayat Artikel

Diterima:

Direvisi:

Disetujui:

Dipublikasikan:

Keyword:

Bullying

Komik Digital

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan komik digital untuk mencegah bullying siswa kelas VII. Jenis penelitian menggunakan metode *research and development* yang dikemukakan oleh Borg and Gall. Hasil validasi ahli media sebesar 92,5%, ahli psikologi pendidikan sebesar 98,4% dan praktisi guru BK sebesar 96,6% dengan kriteria "Baik Sekali", sehingga dapat disimpulkan bahwa komik digital untuk mencegah bullying layak digunakan. Proses siswa dapat mencegah bullying dengan membaca komik digital ialah melalui isi pesan informasi-informasi yang terdapat di dalam komik digital yaitu cara-cara menyikapi atau mencegah terjadinya bullying. Melalui sikap tersebut maka siswa sebagai pembaca komik akan mendapatkan keterampilan dalam menghadapi bullying sebelum terjadi atau sudah terjadi. Saran bagi peneliti selanjutnya untuk dapat menguji hasil pengembangan pada artikel ini untuk mengetahui efektivitas penggunaan komik digital untuk mencegah perilaku bullying. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi para guru BK untuk memberikan media komik digital pada permasalahan bullying di sekolah.

Pendahuluan

Masalah yang paling sering dijumpai saat berada di sekolah ialah *bullying*, Priyatna (2010) berpendapat *bullying* ialah tindakan yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan terjadi terus-menerus pada satu korban. Perilaku *agresif* seseorang yang menyalahgunakan kekuatannya untuk menyakiti target secara mental atau fisik (Wiyani, 2014). Data dari (Badan Pusat Statistik Jawa Tengah, 2019) pada tahun 2015 sampai tahun 2018 jumlah kekerasan yang dialami oleh anak usia 0-18 tahun *fluktuatif* dengan jumlah yang cukup besar. KPAI mencatat dari tahun 2011 sampai 2019, ada 37.381 pengaduan kekerasan terhadap anak. *Bullying* yang dilakukan di sekolah maupun sosial media, angkanya sampai 2.473 aduan dan cenderung melonjak (Tribun Jabar, 2020).

Strategi untuk mereduksi *bullying*, harus yang bersifat *preventif* yakni agar dapat mencegah terjadinya masalah. Yusuf dan Nurihsan (2010) mengatakan fungsi *preventif* pada bimbingan klasikal ialah tindakan guru BK yang senantiasa mencegah

berbagai persoalan yang akan terjadi agar tidak menimpa peserta didik lainnya. Media yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa. Menurut Munadi (2013) komik memiliki gambar karakter kartun, bentuk yang sederhana, penyajiannya mudah dan memuat pesan-pesan dalam ceritanya.

Para ahli menyampaikan tentang bagaimana mengatasi perilaku *bullying* seperti treatment khusus menggunakan komik (Widiharto, 2016). Media komik layak digunakan sebagai media layanan bimbingan dan konseling dalam bidang pribadi dan sosial (Rahmanto, Dwikurnaningsih, & Setyorini, 2019).

Adapun kelebihan dari komik menurut Daryanto (2010), visualisasi komik yang diberikan dialog sangat menarik sehingga emosional tokoh dalam komik mempengaruhi pembaca dan ketertarikan siswa pada buku-buku yang memiliki ilustrasi. McCloud dalam Nurinayati, Sartono, & Evriyani (2014) mengatakan kelebihan komik dari komik *digital* ialah tidak memakan banyak biaya, awet, memberi informasi, selalu berkembang dan mudah diperoleh.

Penelitian ini dilakukan untuk merancang media komik digital *bullying* untuk mencegah perilaku *bullying* yang valid karena komik digital lebih diminati oleh remaja saat ini, menyelaraskan dengan kebiasaan remaja masa kini yang gemar akan *smartphone*. Rachman (2019) menyebutkan media yang terintegrasi dengan komputer/internet paling banyak dikembangkan karena menyesuaikan perilaku remaja saat ini yang *gadget addict*. Memandang terkait perkembangan karakteristik generasi milenial saat ini yang sangat dekat sekali dengan *gadget*. Berdasarkan hasil studi yang dilakukan oleh Boston Consulting Group bersama University of Berkley bahwa generasi milenial lebih memilih membaca lewat *smartphone* mereka daripada membaca secara konvensional (Badan Pusat Statistik, 2018). Tujuan dari penelitian ini adalah melakukan validasi media komik digital bertema *bullying* sebagai preventif *bullying* di sekolah.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode R&D model Borg and Gall (1983). Penelitian ini hanya sampai pada langkah Pengembangan draf produk dengan melakukan uji validasi

pada *expert judgement*. Variabel yang diteliti dan dikembangkan ialah komik digital. Subyek penelitian melibatkan 3 ahli pada bidangnya, yakni ahli media, ahli psikologi pendidikan dan praktisi guru BK. Instrumen yang digunakan adalah angket tertutup dan terbuka. Terdiri 16 pertanyaan tertutup dan 9 pertanyaan terbuka dengan menggunakan skala *likert*. Analisis data menggunakan rumus:

$$\text{persentase} = \frac{\text{Skor total}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Penentuan keberhasilan penilaian dari validator apabila hasil berada pada rentang antara 61%-80%.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan validasi dari tiga *expert judgement* diperoleh hasil bahwa media komik digital bertema *bullying* yang valid dengan hasil keseluruhan aspek validasi dengan ahli media sebesar 92,5%, ahli psikologi pendidikan sebesar 98,4% dan praktisi guru BK sebesar 96,6% dengan kriteria "Baik Sekali". Berdasarkan validasi dari tiga *expert judgement* diperoleh hasil bahwa media komik digital bertema *bullying* yang valid dengan hasil keseluruhan aspek validasi dengan ahli media sebesar 92,5%, ahli psikologi pendidikan sebesar 98,4% dan praktisi guru BK sebesar 96,6% dengan kriteria "Baik Sekali".

Berdasarkan saran dan masukan dari ahli psikologi pendidikan yang perlu diperbaiki ialah alur cerita, dengan memperbaiki alur cerita maka siswa yang membaca dapat memahami isi pesan dari komik digital tersebut, sehingga siswa memiliki keterampilan dalam menyikapi tindakan *bullying*, dan memberikan tanda bahwa keadaan siang, malam, pagi hari di pojok ujung komik digital agar pembaca memahami alur cerita pada komik tersebut.

Guru BK menyampaikan bahwa komik digital secara tampilan sudah baik, namun dapat diperbaiki gambar pada cerita. Gambar harus sesuai alur cerita dan tempat. Hal tersebut dapat diperbaiki pada alur cerita agar siswa mudah dalam memahami alur cerita komik digital. Saran yang disampaikan oleh *expert judgement* tersebut, ditindaklanjuti dengan memperbaiki komik digital sesuai dengan saran para *expert judgement*.

Tabel 1. Sebaran Nilai *Expert Judgement*

No	Validator	Hasil				Kriteria
		Bahasa dan Komunikasi	Materi	Penyajian	Total	
1	Ahli Media	86%	90%	95%	92,5%	Sangat baik
2	Ahli Psikologi Pendidikan	95%	100%	100%	98,4%	Sangat baik
3	Guru BK	100%	92%	100%	96,6%	Sangat baik

Penelitian mengembangkan model yang sudah ada sebelumnya dengan memberikan inovasi dalam bentuk digital seperti penelitian Rahmanto, Dwikurnaningsih & Setyorini (2019). Kebaruan dalam penelitian ini model yang dibuat berbentuk digital yang dapat diakses siswa dan guru BK secara gratis melalui *link*. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh *expert judgement*, komik digital yang dikembangkan dalam penelitian ini memperoleh kriteria sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa komik digital layak digunakan, dengan beberapa perbaikan yang terdapat dalam isi komik seperti perbaikan alur cerita, cover komik digital, ukuran kapasitas komik digital.

Komik digital layak digunakan karena unsur dalam penyajian, materi dan komunikasi dengan nilai yang baik (Anesia, Anggoro, & Gunawan, 2018; Fadillah, 2018; Laras, 2019; Rahmanto et al., 2019)

Komik digital ini bertujuan untuk dapat mencegah perilaku *bullying* sebelum terjadi. Komik digital dirancang untuk siswa memiliki pengetahuan pemahaman tentang cara menyikapi *bullying* dan keterampilan dalam menghadapi *bullying*. Pada penelitian Hakim & Anugrahwati (2017) menunjukkan hasil bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara pendidikan kesehatan melalui komik dengan *self efficacy* upaya untuk mencegah kekerasan pada anak.

Komik digital ini sebagai sarana media bagi guru BK untuk digunakan dalam setiap layanan BK yang bersifat *preventif* seperti bimbingan klasikal dan bimbingan kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat Prasetiawan, Effendi, & Kurniawan (2020)

bahwa media komik berbasis kearifan lokal tentang nilai sosial menjadi suatu alternatif tindakan *preventif* guru BK untuk membangun dan memotivasi belajar dan sosial siswa di sekolah.

Proses terjadinya *transfer* pengetahuan cara menyikapi *bullying* dalam komik digital ialah melalui isi pesan informasi-informasi yang terdapat di dalam komik digital yaitu cara-cara menyikapi atau mencegah terjadinya *bullying*. Dari sikap tersebut maka siswa sebagai pembaca komik akan mendapatkan keterampilan dalam menghadapi *bullying* sebelum terjadi atau sudah terjadi. Hal tersebut senada dengan pendapat Petty dan Cacioppo bahwa perubahan sikap sebagai hasil dari memproses informasi (Armando, 2019). Lebih lanjut Suyati, Yulianti, & Rakhmawati (2020) berpendapat komik asertif dibuat untuk meningkatkan pengetahuan sikap dan keterampilan dalam mencegah kekerasan seksual pada anak usia dini. Ahmadi (1999) mengatakan sikap terbentuk dengan suatu objek, koran, buku, poster, radio, televisi dan lainnya. Dalam hal ini komik digital termasuk suatu objek tersebut.

Notoadmojo (2007) berpendapat proses perubahan perilaku melalui tiga tahap yaitu 1) pengetahuan, sebelum seorang berperilaku baru maka wajib terlebih dulu mengetahui makna ataupun manfaat perilaku tersebut untuk dirinya, 2) sikap, setelah seseorang mendapatkan pengetahuan, selanjutnya akan bersikap terhadap stimulus tersebut, 3) tindakan, seseorang akan mempraktikkan apa yang telah diketahui.

Proses perubahan sikap siswa yang mengalami *bullying* melalui komik digital yaitu mengetahui arti *bullying*, jenis-jenis *bullying*, dampak *bullying* dan cara menyikapi *bullying* sehingga dari stimulus tersebut siswa dapat menyikapi *bullying* yang terjadi di sekolah. Komik memberikan pengaruh kuat pada pemrosesan informasi sosial (Ridha, Pradan, & Mayarestya, 2017).

Memperbaiki alur cerita pada komik digital yang tidak sesuai dengan alur waktu dan tempat dilakukan dengan harapan bahwa siswa yang membaca komik digital dapat memahami dengan mudah. McCloud (2008) menyatakan alur cerita yang baik dapat membantu pembaca memasuki cerita dan menyelesaikan membaca komik sampai selesai.

Cover komik diperbaiki dengan menonjolkan tokoh utama agar siswa tertarik dan secara visual fokus pada tokoh dalam komik digital. Penyajian komik yang mengandung unsur visual, cerita dan ekspresi yang digambarkan pada karakter komik membuat pembaca ikut serta secara emosional sehingga membuat pembaca meneruskan membacanya sampai berakhir (Daryanto, 2010). Karakter komik harus disesuaikan sehingga mampu menarik simpati para pembaca (Pravitasari, Adib, & TriWahyudi, 2017).

Proses terjadinya refleksi diri pada pembaca tergantung pada karakter tokoh pada komik digital. Kesesuaian cerita dan masalah yang dihadapi dapat menimbulkan pengalaman yang sama dengan pembaca, sehingga pembaca dapat meniru tindakan seperti yang dilakukan oleh tokoh utama. Senada dengan Sudjana dan Rivai (2007) menyatakan komik berisikan cerita-cerita mengenai pengalaman pribadi sehingga pembaca dapat mengidentifikasikan dirinya melalui perasaan serta tindakan-tindakan dari perwatakan karakter tokoh utama. Seseorang membaca komik yang sesuai dengan keadaan tokoh utama semisal mengalami intimidasi dan kemudian merespons dengan cara yang dimaksudkan dalam cerita untuk menjadi model bagi pembaca (Attwood, 2004). Maksudnya cerita pada komik berdasarkan pengalaman kehidupan sehari-hari apabila seseorang membaca komik yang sesuai dengan keadaan tokoh utama yang mengalami penindasan ataupun *bullying*, pembaca dapat memberikan respon sesuai tindakan-tindakan dari tokoh komik tersebut.

Penelitian ini hanya sampai pada validasi produk dengan dilakukannya revisi terhadap produk komik digital. Penelitian yang dilakukan mengembangkan media komik telah banyak dilakukan seperti penelitian (Cahyawulan, Hanim, & Herdi, 2014; Kusumarani, Noviardhi, Susiloretni, & Setiadi, 2018; Styaningsih, Winarno, & Nuryadi, 2016) yang menunjukkan bahwa komik berpengaruh terhadap kematangan karir, pengetahuan dan sikap, minat belajar. Kebaruan pada penelitian ini ialah merancang komik berbasis digital yang dapat diakses oleh guru melalui *link*. Komik digital memiliki dua tema yakni *bullying* dan *cyber bullying*. Penelitian kedepannya dapat dilakukan pengujian efektivitas komik digital ini terhadap perilaku siswa

mencegah *bullying*. Komik digital *bullying* dapat di kembangkan menjadi komik digital berseries, agar siswa lebih dapat mendalami cara-cara menyikapi *bullying*.

Simpulan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk komik digital untuk mencegah *bullying* pada siswa kelas VII. Para ahli telah menilai dengan hasil produk komik digital ini sangat layak digunakan oleh guru BK di sekolah. Saran bagi peneliti selanjutnya untuk dapat menguji hasil pengembangan pada artikel ini untuk mengetahui efektivitas penggunaan komik digital untuk mencegah perilaku *bullying*. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi para guru BK untuk memberikan media komik digital pada permasalahan *bullying* di sekolah.

Daftar Pustaka

- Ahmadi, Abu. (1999). Psikologi Sosial. Jakarta: Rineka Cipta
- Anesia, R., Anggoro, B. ., & Gunawan, I. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gerak Lurus. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(1), 53-57. Retrieved from <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/IJSME/index>
- Armando, N. M. (2019). *Psikologi Komunikasi*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Attwood, T. (2004). Strategies to reduce the bullying of young children with Asperger Syndrome. *Australasian Journal of Early Childhood*, 29(3), 15-23. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/183693910402900304>
- Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Tengah. (2019). Korban kekerasan di-BPS Provinsi Jawa Tengah- Badan Pusat Statistik. Diakses pada 15 April 2020 dari <https://jateng.bps.go.id/dynamicctable/2019/09/25/517/jumlah-kekerasan-berdasarkan-jenis-kekerasan-yang-dialami-oleh-anak-usia-0-18-tahun-korban-kekerasan-di-provinsi-jawa-tengah-2015---2018.html>
- Badan Pusat Statistik. (2018). Statisik gender tematik: profil generasi milenial indonesia. *Kementerian Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak*.
- Borg dan Gall. (1983). *Educational Research, An Introduction*. New York And London. Longman Inc.
- Cahyawulan, W., Hanim, W., & Herdi. (2014). Pengaruh penggunaan media komik dalam layanan informasi karir untuk meningkatkan kematangan karir: Studi

- kuasi eksperimen terhadap peserta didik kelas VIII di SMP Labschool Jakarta. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 3(2). <https://doi.org/10.21009/INSIGHT.032.25>
- Daryanto. (2013). Media pembelajaran: peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Fadillah, A. (2018). Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 2(1), 36–42.
- Hakim, N., & Anugrahwati, R. (2017). Efektivitas komik terhadap self efficacy upaya pencegahan kekerasan pada anak usia sekolah. *Jurnal Care*, 5(3), 393–402
- Kurniawan, B., Marwan, I., & Manani, A. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran E-Comic. *Edudeena*, 1(1), 1–8.
- Kusumarani, A., Noviardhi, A., Susiloretni, K. A., & Setiadi, Y. (2018). Pengaruh media komik terhadap pengetahuan dan sikap tentang sayur dan buah di SD Aisyiyah dan SDN Kalicilik 2 Demak. *Jurnal Riset Gizi*, 6(2). <https://doi.org/10.31983/jrg.v6i2.4311>
- Laras, P. B. (2019). Pengembangan Komik Edukatif tentang Dampak Pacaran pada Remaja. *Prophetic: Professional, Empathy and Islamic Counseling Journal*, 2(1), 41–60.
- McCloud, Scott. (2008). Membuat komik: rahasia bercerita dalam komik, manga dan novel grafis. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Munadi, Yudhi. (2013). Media pembelajaran; sebuah pendekatan baru. Jakarta: Referensi.
- Notoatmodjo, Soekidjo. (2007). Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nugroho, S., & Shodikin, A. (2018). Keefektifan Pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) Berbantuan Komik Pada siswa SD. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(1), 22–32.
- Nurinayati, F., Sartono, N., & Evriyani, D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Komik Digital Pada Materi Sistem Imun di SMA Negeri 13 Jakarta. *BIOSFER*, 7(2), 47–52.
- Prasetiawan, H., Effendi, K., & Kurniawan, S. J. (2020). Media komik berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan nilai sosial. *Prosiding Seminar & Lokakarya Nasional Bimbingan Dan Konseling*, 1(2), 65–75.
- Pravitasari, T. A., Adib, A., & TriWahyudi, A. (2017). Perancangan komik digital mengenai pengaruh negatif media sosial pada remaja wanita di surabaya. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(1).
- Purnama, U. B., Mulyoto, & Ardianto, D. T. (2015). Penggunaan media komik digital dan gambar pengaruhnya terhadap prestasi belajar IPA ditinjau dari minat belajar siswa. *Teknodika*, 13(September), 18–28.

- Rachman, B. N. (2019). Tren Pengembangan Media Dalam Bimbingan Karier Smp: Ulasan Penelitian Di Indonesia Pada Tahun 2012 - 2018. *JBKI (Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia)*, 4(1), 19. <https://doi.org/10.26737/jbki.v4i1.872>
- Rahmanto, P., Dwikurnaningsih, Y., & Setyorini. (2019). Pengembangan Media Komik Untuk Mencegah Perilaku Bullying Siswa Kelas VII. *Genta Mulia*, 10(1), 105-121.
- Ridha, A., Pradan, T. D., & Mayarestya, N. P. (2017). Pengaruh media komik terhadap pengetahuan kesehatan mata pada anak. *Jurnal Vokasi Kesehatan*, 3(2).
- Styaningsih, H. A., Winarno, & Nuryadi, M. H. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Terhadap Minat Belajar PPKN Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Kasus Pelanggaran Dan Upaya Penegakan HAM. *Jurnal Profesi Pendidik*, 3(2), 129-140.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. (2007). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugihartono, Ranang Agung, Herryprilosadoso, Basnendar & Panindias, Asmoro Nurhadi. (2010). *Animasi kartun dari analog sampai digital*. Jakarta: Indeks.
- Suyati, T., Yulianti, P. D., & Rakhmawati, E. (2020). Validasi Komik Asertif Organ Reproduksi Seri " Bagian Tubuh " (Prevensi Kekerasan Seksual pada Anak Usia Dini). *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 6(2), 190-199.
- Ula, M., Kristanti, F., & Mursyidah, H. (2019). Efektivitas Pembelajaran Discovery Learning Dengan Media Komik Pada Pembelajaran Garis Dan Sudut Di SMP Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 17-28.
- Widiharto, C. A. (2016). Mengatasi perilaku bullying pada siswa jawa dengan penerapan norma-norma jawa. *Prosiding Seminar Nasional Psikologi 2016 : "Empowering Self,"* 8-16.
- Wiyani, Novan Ardy. (2014). *Save our Children From School Bullying*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Yusuf, Syamsu dan Nurihsan, A. Juntika. (2010). *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Remaja Rosdakarya.