

## PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MENCEGAH PERILAKU *BULLYING* SISWA KELAS VII

Panji Rahmanto<sup>1)</sup>  
Yari Dwikurnaningsih<sup>2)</sup>  
Setyorini<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, Jl. Diponegoro No. 52-60 Sidorejo, Salatiga Jawa Tengah 50711, E-mail: [132014024@student.uksw.edu](mailto:132014024@student.uksw.edu)

<sup>2)</sup> Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, Jl. Diponegoro No. 52-60 Sidorejo, Salatiga Jawa Tengah 50711, E-mail: [yari.dwikurnaningsih@staff.uksw.edu](mailto:yari.dwikurnaningsih@staff.uksw.edu)

<sup>3)</sup>Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, Jl. Diponegoro No. 52-60 Sidorejo, Salatiga Jawa Tengah 50711, E-mail: [setyorini@staff.uksw.edu](mailto:setyorini@staff.uksw.edu)

**ABSTRAK:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik *bullying* yang dapat digunakan guru BK dalam memberikan layanan bidang pribadi dan sosial, sebagai upaya mencegah perilaku *bullying*. Pendekatan yang digunakan adalah *Research and Development* dengan prosedur pengembangan mengacu *Borg & Gall* (2003). Langkah-langkah mengumpulkan data yang dilakukan di kelas VII SMP Kristen 2 Salatiga, merumuskan tujuan dan membuat media komik. Alat evaluasi menggunakan skala penilaian akseptabilitas (*by the Joint Committee on Standards for Educational Evaluation*, dalam Handarini, 2000). Uji ahli dilakukan dengan ahli bidang media gambar dan ahli dari bidang BK serta uji coba diterapkan pada 2 guru BK. Hasil penilaian ahli media dan ahli dari BK antarlain: indikator kegunaan 89.28%, indikator kelayakan 75% dan indikator ketepatan 78.12%, sedangkan hasil uji konselor sekolah antarlain: indikator kegunaan 83.92%, indikator kelayakan 87.5%, dan dari indikator ketepatan 85.57%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa produk komik *bullying* sudah memenuhi kriteria dan layak untuk digunakan sebagai media layanan bimbingan dan konseling dalam bidang pribadi dan sosial.

**Kata-kata kunci :** media komik, *bullying*

### PENDAHULUAN

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang tidak hanya mengajarkan peserta didiknya mengenai ilmu pengetahuan secara kognitif, akan tetapi sekolah juga mengajarkan kepada peserta didiknya mengenai pembelajaran psikomotorik dan afektif (perilaku). Sudah semestinya dari pihak Kepala Sekolah, Guru, Staff maupun siswa harus tertanam sikap dan sifat yang mampu mewujudkan kedamaian dan ketentraman dengan perilaku yang terpuji.

Akan tetapi, kenyataannya banyak terjadi peristiwa-peristiwa yang seharusnya tidak terjadi dilingkungan sekolah seperti pengancaman atau pemalakan uang, mengucilkan, menghasut, intimidasi, penindasan, perkelahian antar siswa, maraknya geng antar siswa yang saling menyudutkan siswa satu dengan siswa lain, tindakan saling mengolok-olok antar siswa dan perilaku-perilaku lain yang sifatnya negatif.

Sampai saat ini masih banyak siswa yang belum mengerti tentang perilaku *bullying*, bahkan para siswa tidak menyadari

bahwa perilaku yang dilakukan itu termasuk kedalam perilaku *bullying*. Kasus *bullying* tidak hanya terjadi satu atau dua kasus saja, sudah ada cukup banyak laporan dan pengaduan yang masuk dan berdasarkan catatan, setidaknya di periode Januari hingga Juli 2017, total ada sekitar 177 pengaduan berkaitan dengan *bullying* dan sebenarnya juga masih ada banyak lagi kasus-kasus *bullying* yang tidak dilaporkan. "Dari survei yang telah dilakukan di Kementerian Sosial RI di usia anak 12 hingga hingga 17 tahun, setidaknya 84 persen di antaranya telah atau mengalami kasus *bullying* tersebut. Kemudian dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) juga ada pada 2016 total ada 3.580 kejadian dan 14 persen di antaranya adalah *cyber bullying* (Tribun Jateng 2017).

Dalam layanan bimbingan dan konseling banyak media yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi seperti poster, video, komik dan lain sebagainya. Media yang masih jarang digunakan yaitu komik, komik biasanya dikemas dengan adegan-adegan lucu dan gambar-gambar yang menarik sehingga dapat membuat pembacanya tertarik untuk membaca. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2005), komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Predikat menghibur dan menyenangkan telah melekat pada komik semenjak awal

kemunculannya pada tahun 1980-an. Komik mengenai *bullying* masing jarang diangkat dan hanya ada beberapa saja yang dapat dibaca di internet maupun dalam bentuk cetak.

Media komik dapat diterapkan sebagai media dalam layanan klasikal dan sebagai media dalam bimbingan atau konseling kelompok dalam bidang pribadi dan sosial, selain itu juga dapat digunakan sebagai media dalam konseling individu sebagai buku literasi siswa dengan menggunakan teknik biblioterapi. Dengan menggunakan media komik dalam penyampaian informasi bagi peserta didik, maka akan membuat informasi lebih menarik dan mudah untuk dipahami, karena dengan disertai gambar dan karakter yang lucu maka pembaca tidak akan cepat merasa bosan dan lebih mudah dalam memahami dari pada hanya mendengarkan ceramah dari guru dan membaca tulisan yang banyak.

Peneliti telah melakukan tahap pra pengembangan di SMP Kristen 2 Salatiga. Permasalahan yang ditemui oleh peneliti melalui pra penelitian berdasarkan hasil wawancara dengan guru pembimbing mengenai *bullying*, terdapat peserta didik yang melakukan perilaku *bullying* namun masih tergolong hal yang lumrah terjadi dilingkungan sosial termasuk sekolah. *Bullying* tersebut dilakukan biasanya terjadi dimulai dari kelas VIII dan *bullying* yang terjadi merupakan *bullying* verbal atau lisan seperti mengejek atau memberi julukan kepada temannya, dan tidak pernah

ditemukan *bullying* secara fisik atau dengan kekerasan. Kemudian permasalahan yang lain adalah mengenai kegiatan layanan bimbingan selama ini masih biasa dilakukan dengan memberikan informasi dengan metode ceramah dan memanfaatkan poster, ataupun papan bimbingan yang sederhana yang memiliki kesan membosankan. Dengan seperti itu maka peserta didik menjadi kurang tertarik dalam menerima informasi yang ingin disampaikan oleh guru BK, sehingga peserta didik menjadi kurang mendapat informasi yang sebenarnya penting diketahui dan dibutuhkan oleh peserta didik.

Hasil penelitian, Esa, Nanda Novarda Rahma.2012. Pengembangan Buku Bergambar (Komik) Tentang Pacaran dan Akibatnya untuk Siswa SMP. Berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, pengembangan media buku bergambar ini sudah layak digunakan, dilihat dari aspek kegunaan, kemudahan, ketepatan, dan kemenarikan. Harapan ke depan, pengembangan media buku bergambar ini bisa dimanfaatkan dengan baik oleh berbagai pihak, seperti: konselor, guru, orang tua, masyarakat, dan pengambil kebijakan sebagai media informasi penting yang perlu disampaikan kepada remaja. Saran yang diberikan adalah: 1) konselor dapat memanfaatkan media ini dengan baik dalam memberikan layanan informasi, sehingga dapat merancang program pencegahan kemungkinan terjadinya aborsi di kalangan siswa SMK dan siswa bisa mencapai kematangan sikap dan tanggung jawab sosial,

2) bagi peneliti selanjutnya, apabila berminat dapat melakukan replikasi penelitian dengan memodifikasi sasaran yang lebih luas, menambah topik lain yang berkaitan sesuai dengan kebutuhan di lapangan, serta melakukan uji efektivitas terhadap pengembangan media ini.

Widyawati, 2012. Pengembangan Media Buku Bergambar untuk Layanan Informasi Bahaya Aborsi di SMK Negeri 1 Malang. Berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, pengembangan media buku bergambar ini sudah layak digunakan, dilihat dari aspek kegunaan, kemudahan, ketepatan, dan kemenarikan. Harapan kedepan, pengembangan media buku bergambar ini bisa dimanfaatkan dengan baik oleh berbagai pihak, seperti: konselor, guru, orang tua, masyarakat, dan pengambil kebijakan sebagai media informasi penting yang perlu disampaikan kepada remaja.

### ***Bullying***

*Bullying* adalah suatu perilaku yang dilakukan seseorang secara berulang dengan mengatakan atau melakukan sesuatu hal dengan tujuan untuk menyakiti orang yang lebih lemah atau sulit membela diri dari perilaku *bullying*, (Olweus dan Sohlberg, 2003). Tindakan berulang-ulang tersebut dibagi menjadi lima kategori frekuensi yaitu :

- a. Kategori *low* (rendah) : biasanya melibatkan periode yang singkat yaitu 1 kali dalam satu bulan, tindakan dapat meliputi ejekan, pemberian julukan

yang buruk dan pengucilan sewaktu – waktu.

- b. Kategori *Infrequent* (kadang – kadang): Pada kategori ini seseorang mengalami bentuk Bullying dengan frekuensi ringan antara 2 kali dalam satu bulan, dapat berupa dijauhi teman sebaya, digunjing dan diganggu.
- c. Kategori *Intermediate* (menengah) : Seseorang yang mengalami tindak *bullying* dengan frekuensi antara 3 – 4 kali dalam satu bulan adalah mereka yang mengalami tindak Bullying dalam bentuk fisik dan psikologis,
- d. Kategori *frequent* (sering) : Terjadi saat seseorang mengalami bentuk pelecehan dan penghinaan yang sistematis dan meyakinkan dengan frekuensi yang sering yaitu antara 5 sampai 6 kali dalam satu bulan, dan
- e. Kategori *Constantly* (selalu) : Melibatkan intimidasi dan tekanan yang kejam dan intens, terutama saat hal tersebut terjadi berulang kali (lebih dari 7 kali dalam satu bulan dan sangat menimbulkan *stress* bagi korbannya.

Olweus (2003) mengelompokkan *bullying* dalam 4 kategori:

- a. *Bullying* secara fisik, Perilaku *bullying* ini terlihat oleh mata siapapun karena yang sering terjadi adalah sentuhan secara fisik antara korban dan pelaku. *Bullying* secara fisik meliputi; memukul,

menendang, mendorong, menampar, menimpuk, meludah, menginjak.

- b. *Bullying* secara verbal atau lisan adalah salah satu jenis dari *bullying* yang tidak meninggalkan kerusakan fisik. *Bullying* verbal terjadi ketika seseorang menggunakan bahasa lisan untuk mendapatkan kekuasaan atas korbannya. *Bullying* verbal meliputi; mencaci maki, memberi julukan, menghina, melontarkan sindiran.
- c. *Bullying* relasional atau psikologis, merupakan tindakan *bullying* yang paling berbahaya, karena tidak dapat kita lihat secara langsung dan butuh kepekaan untuk mengetahuinya. Bentuk dari *bullying* ini adalah memandang sinis, mengucilkan, memelototi, bergosip.
- d. *Cyberbullying* atau dengan teknologi, merupakan penyalahgunaan dalam penggunaan alat komunikasi, *Cyberbullying* didefinisikan sebagai "kerusakan yang disengaja dan berulang yang ditimbulkan dengan penggunaan komputer, telepon seluler, atau perangkat elektronik lainnya. Dengan penggunaan teknologi pada zaman sekarang, Remaja dapat mengirim pesan yang memalukan atau mengancam menyebarkan foto korban ke pihak ketiga atau ke forum publik tempat banyak orang sedang online, contoh dari tindakan *bullying* ini adalah berusaha

menjatuhkan reputasi seseorang dengan menyerangnya lewat media sosial, menjelekkan dengan kata-kata yang tidak pantas, menyebarkan fitnah terhadap korban, menyebarkan foto-foto korban.

### **Media Komik**

Shadely (1990) mengartikan media komik sebagai berikut: Komik berbentuk rangkaian gambar-gambar sedangkan masing-masing dalam kotak yang keseluruhannya merupakan rentetan suatu cerita. Gambar-gambar itu dilengkapi balon-balon ucapan (*speak balloons*) ada kalanya masih disertai narasi sebagai penjelasan.

Secara garis besar menurut Trimo (1997) media komik dapat dibedakan menjadi 2 yaitu komik strip (*comic strip*) dan buku komik (*comic book*). Komik strip adalah suatu bentuk komik yang terdiri dari beberapa lembar bingkai kolom yang dimuat dalam suatu harian atau majalah, biasanya disambung ceritanya, sedangkan yang dimaksud buku komik adalah komik yang berbentuk buku. Penelitian ini menggunakan bentuk komik buku.

Sebagai salah satu media visual media komik tentunya memiliki kelebihan tersendiri jika dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Kelebihan media komik dalam kegiatan belajar mengajar menurut Trimo (1997), dinyatakan :

1. Komik menambah perbendaharaan kata-katanya

2. Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak
3. Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain
4. Seluruh jalan cerita komik pada menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain.

Namun media komik juga memiliki kelemahan, Menurut Trimo (1997) kelemahan media komik antara lain :

1. Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku yang tidak bergambar
2. Ditinjau dari segi bahasa komik hanya menggunakan kata-kata kasar atau kalimat yang kurang dapat dipertanggungjawabkan
3. Bentuk aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan ataupun tingkah laku yang sinting
4. Banyak adegan-adegan percintaan yang menonjol.

Mengembangkan media yang menggunakan ilustrasi komik penting diperhatikan juga bagian-bagian dari komik itu sendiri. Menurut Susiani (2006), komik mempunyai bagian-bagian sebagai berikut :

- a. Karakter, adalah semua tokoh yang ada dalam komik.
- b. Frame, adalah ruangan yang membatasi adegan cerita yang satu dengan yang lain.
- c. Balon kata, adalah ruangan bagi percakapan yang diucapkan oleh para karakter.

- d. Narasi, adalah merupakan kalimat penjelas yang dikemukakan oleh komikus.
- e. Efek suara, adalah efek yang diberikan pada visualisasi kata atau uraian kalimat yang diucapkan oleh karakternya.
- f. Latar belakang, adalah penggambaran suasana tempat karakter yang sedang dibicarakan oleh komik.

Lusiana (Aisyah, 2010) menyebutkan langkah-langkah pembuatan komik secara umum melalui tahap-tahap sebagai berikut.

- 1) Perumusan ide cerita dan pembentukan karakter, merupakan langkah pembuatan rangkaian cerita.
- 2) *Sketching* (pembuatan sketsa), yakni menuangkan ide cerita dalam media gambar.
- 3) *Inking* (penintaan), yakni pemberian tinta pada goresan pensil sketsa.
- 4) *Coloring* (pewarnaan), yakni pemberian warna komik yang dapat dilakukan baik hitam dan putih maupun dengan *full color*.
- 5) *Lettering*, yaitu pembuatan teks pada komik

Komik merupakan sebagai media visual, agar dapat berfungsi sebagaimana mestinya yaitu mengoptimalkan pembelajaran, maka dalam pengembangan komik harus berpegang pada beberapa hal sebagai berikut (Arsyad,2011) :

- a. Bentuk, Pemilihan warna penting untuk diperhatikan agar dapat membangkitkan minat dan perhatian siswa.

- b. Garis, digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur yang bersifat berurutan. Sehingga dapat dikatakan bahwa unsur garis ini akan membantu dalam kejelasan cerita.
- c. Tekstur berfungsi untuk menimbulkan kesan halus atau kasar yang dapat menunjukkan unsur penekanan.
- d. Warna, fungsi penggunaan warna adalah untuk memberikan kesan pemisahan atau penekanan serta membangun keterpaduan dan mempertinggi realitas objek dan menciptakan respon emosional.

## **METODE PENELITIAN**

### **Model Pengembangan**

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan media komik ini menggunakan model Borg & Gall (2003) menyatakan penelitian pengembangan memiliki dua tujuan utama yaitu : (1) mengembangkan produk, tujuan pertama ini juga disebut sebagai fungsi pengembangan dan (2) menguji keefektifan produk, sedangkan tujuan kedua disebut sebagai validitas. Proses pengembangan biasa berhenti sampai pada tahap dihasilkannya produk melalui uji coba terbatas.

### **Prosedur Pengembangan**

Menurut Borg & Gall (2003) prosedur pengembangan dalam penelitian pengembangan dapat dilakukan dengan tiga tahap, yaitu:

#### **1. Tahap Pra Pengembangan**

Pada tahap ini perlu dilakukan *Need assessment*, tujuannya adalah untuk mengidentifikasi perlu adanya inovasi dan pengembangan media komik tentang *bullying*.

*Need assessment* dapat dilakukan dengan dua cara, yang pertama yaitu dengan melakukan survey, observasi dan wawancara dan yang kedua adalah dengan menyebarkan instrumen di SMP Kristen 2 Salatiga, dalam hal ini adalah SMP Kristen 2 Salatiga.

Borg & Gall (2003) prosedur utama dalam penelitian pengembangan ini terdiri atas 7 langkah yaitu:

1. Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi
2. Melakukan perencanaan
3. Mengembangkan bentuk produk awal
4. Melakukan uji coba lapangan
5. Melakukan revisi terhadap produk utama
6. Melakukan uji coba produk utama
7. Melakukan revisi terhadap produk operasional

## **2. Tahap Pengembangan,**

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan, yaitu :

### a) Merumuskan Tujuan Umum

Tujuan umum merupakan dasar dan arah bagi pengembangan media komik yang akan dikembangkan selanjutnya. Merumuskan tujuan umum

merupakan bagian penting dalam pengembangan media komik.

Tujuan umum merupakan sebagai panduan dalam proses selanjutnya, maka dalam menentukan tujuan umum harus benar-benar memperhatikan pada kebutuhan dan hasil apa yang ingin dicapai melalui proses pengembangan tersebut. Untuk mempermudah dalam pencapaian tujuan tersebut, maka tujuan ini dirinci lagi menjadi tujuan-tujuan khusus yang detail dan operasional.

Tujuan pengembangan ini adalah mengembangkan media komik untuk mencegah perilaku *bullying* kelas VII SMP Kristen 2 Salatiga.

### b) Merumuskan Tujuan Khusus

Agar mempermudah tercapainya tujuan umum, maka perlu dirinci lagi menjadi tujuan khusus. Merumuskan tujuan khusus adalah penjabaran dari tujuan umum atau tujuan khusus yang ingin dicapai setelah diadakan pengembangan media.

### c) Membuat Media Komik

Komik ini berjudul "*Stop Bullying*" yang berisi tentang jenis-jenis *bullying* sekolah dan dampak dari *bullying* dalam Olweus (2003). Komik ini dirancang bertujuan untuk mengembangkan media komik "*bullying*" sebagai upaya untuk

pengecahan terjadinya perilaku bullying disekolah, dengan komik ini maka siswa akan memahami atau mengetahui *bullying* secara mendalam. Komik ini akan digunakan guru BK pada saat memberikan layanan di kelas dengan cara membentuk siswa dalam beberapa kelompok dan membagikan produk komik yang sudah dibuat oleh peneliti, dan disertai dengan soal yang sudah dipersiapkan, atau bisa juga dengan menampilkan komik melalui proyektor dan dibaca bersama-sama oleh siswa. Langkah-langkah maupun cara-cara membuat komik:

- 1) IDEA
  - 2) Story Making
  - 3) Theme (*genre*) = *Fiksi*
  - 4) Age Segmentation = *Teen Story*
  - 5) Plot
  - 6) Desain Karakter dan Perananya
  - 7) Menggambar Karakter
  - 8) Evaluasi
- d) Menyusun Alat Evaluasi

Evaluasi perlu dilakukan untuk mengetahui akseptabilitas media komik. Oleh karena itu perlu disusun alat evaluasi yang sesuai. Alat evaluasi yang disusun dalam media komik terdiri dari beberapa elemen yaitu ditinjau dari kriteria pendidikan, tampilan program, kualitas teknik.

### 3. Tahap Pasca Pengembangan

Tahap pasca pengembangan merupakan kegiatan uji coba dan evaluasi produk, antara lain:

- a) Tahap uji ahli, melibatkan 2 ahli dalam bidang masing-masing yaitu dalam bidang bimbingan dan konseling dan bidang media gambar.
- b) Tahap uji konselor sekolah, penilaian ini berasal dari 2 orang konselor sekolah.

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah :

- a. Metode FGD (*Focus Group Discussion*)

Metode pengumpulan informasi mengenai suatu permasalahan tertentu yang sangat spesifik melalui diskusi kelompok. Dalam hal ini, yang terlibat diskusi adalah guru BK dan juga pihak terkait, mengenai *bullying* di SMP Kristen 2 Salatiga.

- b. Metode Observasi

Metode yang dilakukan penulis untuk mengumpulkan data dan mendapatkan hal-hal yang diperlukan untuk proses penelitian dengan cara mendatangi objek penelitian secara langsung dan mengamati secara langsung siswa-siswi SMP Kristen 2 Salatiga.

- c. Skala Penilaian

Instrumen pengumpulan data menggunakan skala penilaian

akseptabilitas (*by the joint committee on standards for educational evaluation* dalam Handarini, 2000).

Dalam setiap pertanyaan pada skala tersebut mempunyai gradasi berupa skala 1-4 yang memiliki makna sebagai berikut:

- 1= Tidak jelas/ tidak tepat/ tidak praktis/ tidak sesuai/ tidak perlu/ tidak penting
- 2= Kurang jelas/kurang tepat/kurang praktis/kurang sesuai/ kurang perlu/ kurang penting
- 3= Jelas/ tepat/ praktis/ sesuai/ perlu/ penting
- 4 = Sangat jelas/ sangat tepat/ sangat praktis/ sangat sesuai/ sangat perlu/ sangat penting.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan media komik “*Bullying*” dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data berupa saran, komentar dan kritikan dianalisis secara kualitatif. Data kualitatif ini dipaparkan apa adanya berdasarkan dari hasil FGD yang telah dilakukan sebelumnya, berikut adalah langkah analisis angket dari FGD:

1. Mengubah skoring masing-masing aspek menjadi 4 kategori yaitu Sangat sesuai, Sesuai, Kurang Sesuai, dan Sangat Tidak Sesuai
2. Menghitung persentase dari tiap-tiap angket dengan rumus:  

$$P(s) = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Ps : Persentase

S : Jumlah Skor

N : Jumlah Skor Maksimum

3. Setelah mengetahui jumlah persentasenya, tahap selanjutnya yaitu membuat lebar interval persentase dengan cara Skor Maks (100) – Skor Min (0) dibagi jumlah kategori
4. Sesuai dengan perhitungan persentase tersebut maka dapat ditetapkan dalam tabel.

### Range Kriteria Kualitatif Tabel 1

| No | Lebar Interval | Kategori            |
|----|----------------|---------------------|
| 1  | 75-100         | Sangat Sesuai       |
| 2  | 50-74          | Sesuai              |
| 3  | 25-49          | Tidak Sesuai        |
| 4  | 0-24           | Sangat Tidak Sesuai |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah komik “*Bullying*” untuk kelas VII .

Model yang dikembangkan dalam membuat media komik ini merupakan inovasi dari pemberian materi yang biasanya menggunakan metode klasikal atau ceramah saja. Dalam hal ini konselor dituntut untuk lebih kreatif dalam memberikan layanan kepada peserta didik. Seperti dengan

menggabungkan antara seni dengan pendidikan.

## 2. Pra Pengembangan

Pada tahap pra pengembangan peneliti melakukan pengumpulan data dilapangan untuk mengetahui bagaimana kondisi sekolahan dan cara guru BK dalam memberikan pelayanan Bimbingan dan Konseling. Pengumpulan data tentunya sangat berguna untuk menunjang keberhasilan penelitian ini, maka dari itu peneliti melakukan pengumpulan data sebelum melaksanakan penelitian, diantaranya:

Pada tanggal 14 Agustus 2018, peneliti melakukan wawancara dengan guru BK tentang kondisi dan permasalahan yang terjadi di SMP Kristen 2 Salatiga, dan memperoleh informasi sebagai berikut:

- a. Jumlah guru pembimbing dengan jumlah seluruh peserta didik dapat dikatakan cukup, yaitu terdapat 1 pembimbing yang menangani seluruh peserta didik SMP Kristen 2 Salatiga yang berjumlah 253 anak .
- b. Setiap kelas terdapat satu kali jam BK dalam satu minggu. dimana 1 jamnya yaitu sama dengan 40 menit.
- c. Fasilitas sudah cukup dan sangat mendukung, dimana setiap kelasnya sudah tersedia LCD proyektor yang dapat dimanfaatkan sebagai alat atau media dalam kegiatan layanan.
- d. Pada bulan Agustus 2018, peneliti mengumpulkan data perihal kebutuhan

peneliti untuk membuat komik dengan topic *bullying*.

## 3. Pengembangan

### a. Melakukan Perencanaan

Dari kasus diatas peneliti mempunyai gagasan untuk perlu mengembangkan dan membuat sebuah media untuk “Pengembangan Komik *Bullying* di SMP Kristen 2 Salatiga.

Tujuan pengembangan media komik ini adalah untuk memberi terobosan baru dalam penyampaian layanan oleh guru BK disekolah kepada peserta didik. Dalam memberikan layanan konseling biasanya hanya dengan dengan teknik biasa yang berkesan membosankan dan juga dalam penyampaian materi dikelas dengan metode ceramah dianggap sudah tidak efektif dan tidak semua siswa dapat menerima apa yang disampaikan oleh guru. Maka dengan media komik ini pengguna tertarik untuk melihat gambar cerita yang sudah disesuaikan dengan topik layanan.

Rasional media komik merupakan bagian dari komponen metodologi pengajaran yang berfungsi sebagai sumber dan membantu metode pengajaran yang sedang dilakukan (Sudjana & Rivai, 2001). Sesuatu dapat dikatakan sebagai media pendidikan atau media pembelajaran, apabila media tersebut digunakan untuk menyalurkan/menyampaikan pesan dengan tujuan-tujuan pembelajaran yang diharapkan.

### b. Mengembangkan Bentuk Awal Produk

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah media komik. Media komik dirancang sesuai dengan topik layanan yang akan diberikan oleh guru pembimbingan yang sudah dibuat sedemikian rupa menarik baik dari cerita, tulisan bahkan gambar yang sudah disesuaikan. Sehingga informasi pesan dan materi akan lebih mudah diterima. Pengembangan media komik ini dapat dilaksanakan melalui layanan informasi bidang bimbingan pribadi sosial yang dapat disajikan dalam RPL beserta materi penggunaan komik, dan juga dapat digunakan sebagai media konseling dengan teknik biblioterapi. Dengan media komik ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa pada khususnya dan kalangan masyarakat pada umumnya.

Penggunaan media komik ini sangat sederhana, komik “*Stop Bullying*” akan ditampilkan melalui LCD proyektor, kemudian komik dapat dibaca secara bersama-sama oleh seluruh peserta didik. Bisa juga dengan cara mencetak komik menggunakan media kertas ukuran HVS. Untuk pengaplikasiannya, siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok, setelah siswa telah terbagi menjadi beberapa kelompok, siswa akan diberikan komik “*Bullying*” dan membacanya secara bergiliran dan mendiskusikan apa yang telah dibaca. Komik “*Bullying*” terdiri dari 4 tahap cerita, yaitu:

1. Tahap Pembukaan

Yaitu bagian yang berisi tentang pengenalan tokoh-tokoh yang digunakan dalam komik “*Bullying*”.

2. Tahap Awal

Yaitu bagaian awal cerita dimulai yakni halaman 2-13. Pada bagan ini bertujuan untuk memperkenalkan karakter antagonis dan protagonis dengan menyisipkan cerita-cerita ringan dan universal.

3. Tahap Pertengahan

Yaitu bagian komik pada halaman 14-19. Pada bagian ini bertujuan untuk mengajak pembaca untuk menganalisis permasalahan yang terjadi dengan mengisahkan tindakan-tindakan *bullying* dan juga menampilkan tentang dampak atau akibat buruk bagi korban *bullying*.

4. Tahap Akhir

Yaitu bagian komik pada halaman 20-27. Pada bagian ini berisi tentang pembahasan mendalam mengenai *bullying* dan dampak *bullying* bagi korban yang merupakan bagian dari proses penyelesaian dari permasalahan *bullying*.

Dalam menyampaikan layanan guru pembimbing juga harus menyediakan alat yang mendukung jalannya penggunaan media komik seperti: kuisisioner, pertanyaan, spidol dan kertas jawaban yang sudah disiapkan. Guru pembimbing juga harus menyiapkan beberapa materi dan persiapan untuk mengajar, seperti *need assessment* untuk siswa, RPL, dan juga alat evaluasi untuk menilai keberhasilan dalam mengajar.

## Uji Coba

### 1. Melakukan Uji Ahli

Untuk memastikan bahwa media yang dibuat telah memenuhi syarat kegunaan, kelayakan dan ketepatan, maka media tersebut harus diuji terlebih dahulu. Pengujian media ini diuji oleh 2 orang ahli dari bidang bimbingan dan konseling yaitu Yustinus Windrawanto, M.Pd serta ahli dibidang media (pemerhati media komunikasi) yaitu Paulus Nindito Adi.

Berdasarkan hasil dari skala penilaian akseptabilitas (*by the joint committee onstandards for educational evaluation dalam Handarini, 2000*) yang disertakan, diperoleh hasil sebagai berikut:

$$\text{Indikator Kegunaan} = \frac{50}{56} \times 100 = 89.28\%$$

$$\text{Indikator Kelayakan} = \frac{60}{80} \times 100 = 75\%$$

$$\text{Indikator Ketepatan} = \frac{25}{32} \times 100 = 78.12\%$$

Berdasarkan perhitungan pada masing-masing indikator menunjukkan hasil dan interpretasi sebagai berikut:

- a. Indikator kegunaan menunjukkan 89.28%, artinya pada indikator kegunaan berada pada ketegori sangat sesuai. Media komik ini memiliki kelebihan mudah digunakan, menggunakan bahasa yang jelas dan memiliki tujuan yang jelas.
- b. Indikator kelayakan menunjukan skor 75%, yang artinya pada indikator

kelayakan berada pada kategori sangat sesuai. Media komik dirancang untuk mudah dibaca, konsistensi karakter dan garis/warna, serta narasi yang sesuai dengan topic.

- c. Indikator ketepatan menunjukan skor 78.12% yang artinya pada indicator ketepatan berada pada kategori sangat sesuai. Media komik memiliki judul dan alur yang jelas, serta menyajikan suatu materi dengan sistematis dan jelas.

### 2. Melakukan Evaluasi Terhadap Produk Utama

Dalam hasil diskusi dengan ahli media gambar diperoleh kekurangan yang harus dievaluasi oleh peneliti, diperoleh juga saran-saran yang di berikan.

**Tabel 2**

| No | Saran   | Revisi   |
|----|---|--|
| 1  | Spasi antar garis                             | Spasi antar garis telah dirapikan  |
| 2. | Warna diruang BK                              | Warna diruang BK telah diganti dengan ganti dengan warna yang “dingin” warna |
| 3. | Beberapa penggunaan huruf masih terlalu besar | Huruf yang terlalu besar disesuaikan   |
| 3. | Gunakan tulisan yang besar untuk kalimat      | Kalimat perintah menggunakan huruf besar                                     |

---

perintah

---

Dari saran-saran tersebut bisa menjadi bahan evaluasi sebelum melangkah ke tahap selanjutnya.

### 3. Melakukan Uji Konselor Sekolah

Dari berbagai tahapan uji coba, dalam uji konselor sekolah ini dilakukan oleh beberapa guru BK yang ada di SMP Krtisten 2 Salatiga, dalam pengujian ini menggunakan teknik FGD (*Focus Group Discussion*) dan dengan mengisi skala penilaian akseptabilitas (*by the joint committee on standards for educational dalam Handarini, 2000*) yang disertakan, pengujian yang dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi media. Komik ini dilihat oleh guru BK. Komik ini digunakan untuk menyampaikan pesan bagi guru BK dalam memberikan materi.

$$\text{Indikator Kegunaan} = \frac{47}{56} \times 100 = 83.92\%$$

$$\text{Indikator Kelayakan} = \frac{28}{32} \times 100 = 87.5\%$$

$$\text{Indikator Ketepatan} = \frac{89}{104} \times 100 = 85.57\%$$

Berdasarkan perhitungan pada masing-masing indikator menunjukkan hasil dan interpretasi sebagai berikut:

- a. Indikator kegunaan menunjukkan skor persentase sebesar 83.92%, artinya pada indikator kegunaan berada pada ketegori sangat sesuai. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media komik memiliki manfaat bagi siswa/guru, serta

media komik memiliki dampak bagi pembaca.

- b. Indikator kelayakan menunjukkan skor 87.5%, yang artinya pada indikator kelayakan berada pada kategori sangat sesuai. Media komik memiliki kepraktisan ketika digunakan, tidak memakan banyak waktu, serta efisien dalam penggunaannya.
- c. Indikator ketepatan menunjukkan skor 85.57% yang artinya pada indikator ketepatan berada pada kategori sangat sesuai. Media komik memiliki materi yang jelas, memiliki kesesuaian judul antara materi dengan topik, kemudahan dalam menggunakannya, memiliki kesesuaian bahasa serta gambar sehingga materi mudah dipahami.

### 4. Melakukan Revisi Terhadap Produk Operasional

Setelah melakukan pengujian dan didapatkan saran-saran dari uji konselor sekolah, maka penulis mempertimbangkan saran-saran tersebut dan memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada agar produk yang dikembangkan bisa dioperasikan dan layak digunakan. Berikut ini saran dan revisi:

#### 1) Guru BK 1

Saran dan masukan dari guru BK 1 adalah Dari segi bahasa perlu diperhatikan lagi

**Tabel 3**

| No | Saran | Revisi |
|----|-------|--------|
|----|-------|--------|

|   |  |                                    |  |
|---|--|------------------------------------|--|
| 1 | Segi bahasa<br>perlu<br>diperhatika<br>n | Bahasa<br>masih<br>tepat<br>dengan | yang<br>kurang<br>diganti<br>bahasa<br>yang lebih sesuai |
|---|--|------------------------------------|--|

Dari saran-saran tersebut bisa menjadi bahan evaluasi sebelum melangkah ke tahap selanjutnya.

### 5. Pembahasan Produk

Tujuan akhir penelitian ini adalah untuk menghasilkan media komik. Untuk mengembangkan media ini, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut : 1) identifikasi dan penetapan masalah, dalam pengumpulan data yang pertama menggunakan observasi dan wawancara. 2) menyusun desain. 3) melakukan validasi dengan ahli dan guru bimbingan dan konseling. 4) melakukan perbaikan.

Bagian pembahasan ini mengkaji proses pengembangan produk. Pengkajian ini bertujuan untuk menjelaskan temuan-temuan yang diperoleh selama proses pengembangan produk dengan teori yang ada sehingga produk ini memiliki kekuatan ilmiah. Aspek yang akan dikaji adalah: 1) pengembangan dan 2) uji coba produk.

Pertama adalah produk pengembangan. Produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media komik *bullying* beserta materi *bullying*, dan lembar tugas siswa. Kedua adalah hasil uji coba produk. Uji coba produk terdiri dari dua tahapan yaitu uji ahli media gambar, ahli BK dan uji konselor

sekolah. Hasil uji ahli terhadap produk yang dikembangkan menunjukkan bahwa media komik *bullying* ditinjau dari aspek kegunaan, kelayakan dan ketepatan dapat dikembangkan lebih lanjut. Dari aspek kegunaan disimpulkan bahwa media komik *bullying* berguna bila diterapkan untuk siswa SMP. Dari aspek kelayakan disimpulkan bahwa media komik *bullying* layak untuk diterapkan dan dikembangkan. Dan dari aspek ketepatan disimpulkan bahwa media komik *bullying* sudah tepat bila diterapkan untuk siswa SMP.

Hasil penilaian konselor sekolah bahwa media komik *bullying* yang telah dikembangkan ditinjau dari aspek kegunaan, kelayakan dan ketepatan sudah dapat digunakan dan diterapkan untuk siswa SMP. Ditinjau dari aspek kegunaan, hasil penilaian konselor sekolah dapat disimpulkan bahwa media komik *bullying* berguna bila diterapkan untuk siswa SMP. Dari aspek kelayakan dapat disimpulkan bahwa media komik *bullying* layak untuk diterapkan kepada siswa SMP. Dari aspek ketepatan dapat disimpulkan bahwa media komik *bullying* sudah tepat sehingga sudah bisa digunakan oleh guru BK maupun siswa-siswi.

Setelah melakukan pengujian terhadap media komik ini, peneliti menghasilkan sebuah media komik yang dapat digunakan sebagai media pemberian layanan bimbingan dan konseling di bidang bimbingan pribadi dan sosial.

## PEMBAHASAN

Setelah peneliti melakukan langkah-langkah pengembangan dari tahap pengambilan data awal, kemudian tahap pra pengembangan, tahap pengembangan dan pasca pengembangan maka peneliti memperoleh hasil dari uji ahli media/gambar dan ahli BK dengan presentase ideal dari indikator kegunaan 89.28%, indikator kelayakan 75% dan indikator ketepatan 78.12%, menunjukkan bahwa produk komik *bullying* yang dikembangkan sangat memuaskan. Namun ada beberapa bagian yang dari komik yang perlu untuk diperbaiki dan ada saran-saran yang diberikan oleh ahli gambar dan ahli BK. Dari saran-saran yang diberikan kemudian peneliti merevisi dan memperbaiki bagian-bagian yang masih kurang, sehingga komik menjadi lebih baik dari segi kegunaan, kelayakan dan ketepatan.

Setelah komik direvisi dan diperbaiki, selanjutnya komik dilakukan pengujian yang dilakukan oleh 2 ahli konselor sekolah atau guru BK. Ahli konselor sekolah yang pertama yaitu guru BK di SMP Kristen 2 Salatiga, karena guru BK di SMP Kristen 2 Salatiga hanya ada satu pembimbing, maka peneliti mencari guru BK disekolahan lain sebagai ahli yang kedua. Hasil uji ahli konselor sekolah terhadap komik *bullying*, presentase ideal indikator kegunaan 83.92%, indikator kelayakan 87.5%, dan dari indikator ketepatan 85.57%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik *bullying* yang dikembangkan

sudah memenuhi kriteria ideal dari segi kelayakan, kegunaan dan ketepatan.

Berdasarkan hasil uji ahli yang dilakukan kepada 2 ahli dalam bidang gambar dan ahli dalam bidang BK, serta uji ahli yang dilakukan kepada 2 ahli konselor sekolah, komik *bullying* memenuhi kriteria ideal dari segi kelayakan, kegunaan dan ketepatan. Maka produk komik *bullying* yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan sebagai media dalam layanan bidang pribadi dan sosial, serta komik juga dapat digunakan sebagai media dalam konseling individu dengan teknik biblioterapi.

## KESIMPULAN

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media komik *bullying* untuk kelas VII di SMP Kristen 2 Salatiga. Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap yaitu pra pengembangan, pengembangan dan pasca pengembangan. Berdasarkan hasil uji ahli dan uji coba oleh konselor sekolah tentang kegunaan, kelayakan dan ketepatan media komik dapat disimpulkan bahwa media komik "*Bullying*" untuk siswa kelas VII telah siap digunakan. Kualitas komik berdasarkan penilaian ahli media dan ahli dari BK sangat memuaskan, dengan presentase ideal dari indikator kegunaan 89.28%, indikator kelayakan 75% dan indikator ketepatan 78.12%. Sedangkan dari hasil uji konselor sekolah presentase ideal dari indikator

kegunaan 83.92%, indikator kelayakan 87.5%, dan dari indikator ketepatan 85.57%. Dari hasil pengujian ini, peneliti menghasilkan sebuah komik *bullying* yang dapat dijadikan sebagai media dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling bidang pribadi dan sosial, serta dapat digunakan sebagai media konseling individu melalui teknik biblioterapi. Sajian berupa komik *bullying* serta satuan layanan bimbingan dan konseling, dan lembar tugas siswa. Setelah tercapainya tujuan dari penelitian ini, komik *bullying* kini sudah dapat digunakan oleh siswa, guru BK dan kalangan umum.

## SARAN

Berdasarkan simpulan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai tindak lanjut dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Guru BK: Diharapkan Guru BK dapat menciptakan inovasi baru dalam memberikan layanan dengan lebih kreatif. Diharapkan Guru BK dapat memanfaatkan fasilitas yang ada seperti LCD proyektor di ruangan kelas dalam memberikan layanan kepada siswa.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya: Diharapkan adanya penelitian lebih lanjut terhadap pengembangan media komik *bullying* di SMP Kristen 2 dalam hal *bullying*.

Sehingga dapat mencegah dan menghindarkan siswa melakukan tindakan atau perilaku *bullying*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2012. *Media Pembelajaran*. Surakarta : Yuma Pustaka.
- Aries.S.Sadiman, 2008. *Media Pendidikan, pengertian pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Esa, Novarda Rahma Nanda. *Pengembangan Buku (Komik) Tentang Pacaran Akibatnya untuk Siswa SMP*. Skripsi, Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang.
- Gusdiansyah, Rully. 2009. *Teknik Cerdik Ngomik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kustandi Cecep, Sutjipto Bambang. 2011. *Media Pembelajaran manual Dan Dijital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lipkins, S. (2008). *Menumpas Kekerasan Pelajar dan Mahasiswa (Menghentikan Perpeloncoan di Sekolah/Kampus)*. Tangerang: Inspirita Publishing.
- McCloud, Scott. (April 27, 1994), *Understanding Comics: The Invisible Art*, Harper.
- Nana Sudjana, Ahmad Rivai. (2001). *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Sinar Baru.
- Olweus, D. (2007). *What is Bullying*. (<http://www.bluesprings.school.net/olweusfacts.com>, Diakses 23 November 2017).

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Tribun Jateng. 2017. *Hingga Juli 2017, Tepsa Kemensos RI Sudah Terima 177 Laporan Bullying*. (www.Tribun News.com, diakses 22 November 2017).

Widyawati, 2012. *Pengembangan Media Buku Bergambar untuk Layanan Informasi Bahaya Aborsi di SMK Negeri 1 Malang*. Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang.