

Media Komik Berbasis Pendekatan Karakter untuk Mengurangi Kasus Perundungan di Sekolah Dasar

Ni Ketut Desia Trisiantari^{1*}, Komang Sujendra Diputra² 

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*Corresponding author: ketut.desia@undiksha.ac.id

Abstrak

Bullying menjadi isu yang hangat di Indonesia, terutama di lingkungan sekolah. Fenomena ini menuntut peran aktif sekolah dalam menanggulangi *bullying* melalui strategi yang inovatif, salah satunya dengan menciptakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kesadaran siswa akan bahaya *bullying*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media buku komik berbasis pendekatan karakter yang layak dan praktis digunakan di sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian Research & Development dengan model ADDIE yang melibatkan tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode nontes melalui angket yang melibatkan siswa dan guru, serta validasi ahli media dan materi. Teknik analisis data menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media buku komik berbasis pendekatan karakter memiliki tingkat kelayakan sebesar 88,67% dengan kriteria "Sangat Layak" berdasarkan validasi ahli. Selain itu, tingkat kepraktisan media ini mencapai 92,62% dengan kriteria "Sangat Praktis" menurut tanggapan siswa dan guru. Hasil ini menegaskan bahwa media buku komik berbasis pendekatan karakter tidak hanya layak tetapi juga sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Media ini berpotensi menjadi sarana edukasi efektif dalam meningkatkan kesadaran siswa akan bahaya *bullying* dan membentuk karakter positif.

Kata Kunci: Buku Komik; Media Pembelajaran; Karakter; Perundungan

Abstract

Bullying has become a pressing issue in Indonesia, particularly within schools. This phenomenon necessitates active intervention from schools to address *bullying* through innovative strategies, one of which involves creating educational media that raises students' awareness of the dangers of *bullying*. This study aims to develop a character-based comic book as a feasible and practical medium for use in elementary schools. The research follows a Research & Development design using the ADDIE model, encompassing analysis, design, development, implementation, and evaluation phases. Data collection employed non-test methods through questionnaires distributed to students and teachers, as well as validation sheets completed by media and material experts. Data analysis utilized both qualitative and quantitative approaches. The findings reveal that the character-based comic book media achieved a feasibility score of 88.67%, categorized as "Highly Feasible" according to expert validation. Additionally, its practicality score reached 92.62%, classified as "Highly Practical," based on responses from students and teachers. These results indicate that the character-based comic book media is not only feasible but also highly practical for elementary school instruction. This medium holds significant potential as an effective educational tool to enhance students' awareness of *bullying*'s dangers while fostering positive character development.

Keywords: Comic Book; Instructional Media; Character; Bullying

1. PENDAHULUAN

Sekolah merupakan lembaga yang dirancang khusus untuk menyediakan pendidikan kepada siswa di bawah pengawasan pendidik atau guru. Selain menjadi tempat siswa memperoleh pengetahuan akademik, sekolah juga berperan penting dalam membentuk karakter, sikap, dan keterampilan sosial siswa (Irawaty et al., 2021; Wibowo et al., 2021). Guru, sebagai pengajar dan pembimbing, memiliki tanggung jawab untuk menyampaikan

History:

Received : May 10, 2024

Accepted : August 16, 2024

Published : September 25, 2024

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



materi pelajaran dengan efektif, tetapi juga untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan holistik siswa (Junindra et al., 2022; Masjaya & Wardono, 2018). Dengan demikian, sekolah menjadi tempat di mana siswa tidak hanya belajar tentang mata pelajaran akademik, tetapi juga tentang bagaimana berinteraksi dengan orang lain, memahami nilai-nilai moral, dan mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan untuk sukses dalam kehidupan.

Dalam lingkup interaksi, penting bagi sekolah untuk memastikan bahwa lingkungannya aman dan inklusif bagi semua siswa (Amka, 2019; Qamaria et al., 2023). Lingkungan sekolah yang tidak mendukung atau bahkan merangsang perilaku yang tidak baik dapat menciptakan kondisi yang memperburuk dinamika sosial di antara siswa. Interaksi di sekolah yang kurang positif seringkali menjadi pemicu terjadinya kasus *bullying*. *Bullying* adalah perilaku agresif yang berulang, disengaja, dan memiliki tujuan untuk menyakiti, merendahkan, atau mendominasi orang lain secara emosional, fisik, atau mental (Andrews et al., 2023; De Luca Picione et al., 2022). Banyak faktor yang mendorong perilaku *bullying* terjadi di lingkungan sekolah yaitu faktor teman sebaya, individu, keluarga, sekolah (Widyastuti & Soesanto, 2023; Yusuf & Fahrudin, 2012).

Bullying menjadi isu yang hangat di Indonesia. Pada tahun 2023 dari bulan Januari hingga Juli Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) mencatat kasus perundungan di lingkungan sekolah sebanyak 87 kasus. Kasus terjadi di berbagai jenjang, diantaranya jenjang pendidikan SD (25 persen), SMP (25 persen), SMA (18,75 persen), SMK (18,75 persen), MTS (6,25 persen) dan pondok pesantren (6,25 persen). Dari data tersebut bisa di dapatkan bahwa kasus *bullying* di Indonesia masih sangat tinggi terutama di daerah Bali (Junindra et al., 2022; Qamaria et al., 2023). Maraknya *bullying* yang terjadi di lingkungan sekolah memiliki tingkatan yaitu ringan, sedang dan berat. Tindakan *bullying* di lingkungan sekolah dengan tingkat ringan bisa berubah menjadi tingkat berat jika korban *bullying* merasakan rasa dendam dan rasa sakit hati yang berlebihan dan berkepanjangan kepada pelaku. Akibat *bullying* di lingkungan sekolah siswa yang menjadi korban akan cenderung susah bergaul dan menjadi *introvert* sehingga akan mempengaruhi proses pembelajaran dan perkembangan anak itu sendiri (Nur et al., 2022; Wuryantari Winasih et al., 2019). Maka diperlukan pelayanan yang komprehensif ke seluruh siswa yang menggunakan berbagai macam metode dan keterampilan sehingga membantu guru mengatasi *bullying*.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 4 Panji Anom dan SD Negeri 5 Panji, Kejadian *bullying* di sekolah dalam 1 minggu terakhir di SD Negeri 5 Panji terdapat 5 kasus *bullying* meliputi, 1 *bullying* fisik dan 4 *bullying* verbal dengan persentase perundungan 50% di kelas 6. Pada SD Negeri 4 Panji Anom terdapat 3 kasus *bullying* meliputi 3 *bullying* verbal dengan persentase perundungan sebesar 30% di kelas 6. Dari observasi awal kedua SD tersebut di dapatkan bahwa persentase perundungan masih tergolong tinggi di 50% dan 30%. Hasil wawancara dengan kepala SD Negeri 4 Panji Anom dan SD Negeri 5 Panji salah satu faktor terjadinya kasus *bullying* kurangnya pemahaman siswa tentang dampak perundungan serta kurangnya media yang berkaitan dengan kasus perundungan. Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu adanya pengembangan media yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang dampak perundungan guna mengurangi kasus perundungan.

Buku komik merupakan salah satu bentuk komik yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran untuk mencegah perundungan. Dalam penerapannya buku komik bisa menyesuaikan aspek yang akan diterapkan (Lelyani & Erman, 2021; N.K.S.D. Arsitawati et al., 2020). Dalam konteks pendekatan karakter, pemahaman dan kesadaran akan pentingnya memahami sesama makhluk. Pendekatan karakter tidak hanya memahami, tetapi menyadarkan sesuatu yang seharusnya tidak dilakukan atau dilakukan (Angga et al., 2020;

Sulistyarini et al., 2022). Konsep pendekatan karakter membimbing semua saling memahami dan menyadarkan dalam kehidupan yang dapat memengaruhi kepribadian setiap individu.

Kajian tentang media antiperundungan ini sudah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Penelitian terdahulu mengembangkan media komik digital anti perundungan. Hasil pengembangan media komik tersebut dapat digunakan dalam literasi sekolah sebagai media edukasi guna memberikan pemahaman mengenai perundungan di sekolah, khususnya di sekolah dasar (Apostolou & Linardatos, 2023; Rahayu & Wicaksono, 2021). Penelitian selanjutnya menunjukkan hasil bahwa pengembangan media komik digital efektif mengurangi perundungan di sekolah. Pengembangan media ini memanfaatkan teknologi sebagai media pembuatan komik digital agar siswa lebih bahagia dan berminat dalam belajar (Sekarjene & Setyasto, 2023). Penelitian berikutnya tentang media komik menunjukkan hasil bahwa mengembangkan media komik elektronik untuk mengurangi perundungan pada anak usia dini. Pengembangan media edukasi berupa komik elektronik yang dapat diakses dengan mudah dan praktis untuk guru dan orang tua dalam memberikan pemahaman terhadap anak mengenai bahayanya perundungan (Amalia et al., 2021; Syarah et al., 2018).

Berdasarkan beberapa kajian empirik tentang perundungan khususnya pengembangan media komik, belum ada yang membahas persoalan media yang berbentuk buku komik terhadap perundungan di sekolah. Di samping itu, belum ada pengembangan media buku komik berbasis pendidikan karakter anak, sehingga kebaruan penelitian mengembangkan media buku komik yang berpengaruh terhadap siswa dengan menggunakan pendekatan karakter untuk mengurangi perundungan, maka penting dilaksanakan penelitian pengembangan media yang berjudul “Pengembangan Media Buku Komik Berbasis Pendekatan Karakter untuk Mengurangi Kasus Perundungan di Sekolah”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan buku komik berbasis pendekatan karakter yang layak dan praktis digunakan di sekolah dasar.

2. METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian *Research & Development* dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Branch, 2010). Teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif baik secara kualitatif maupun kuantitatif, untuk mengkaji dan memberikan penyelesaian permasalahan secara terstruktur dan sesuai dengan hasil. Data kualitatif diperoleh dari validasi dan pengguna mengenai mutu media yang sedang diuji, sedangkan pada data kuantitatif diperoleh dari hasil skor angket pengguna (siswa dan guru) dan validasi dari para ahli (media dan materi). Langkah model pengembangan ADDIE yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Panji Anom dan SD Negeri 5 Panji. Teknik pengumpulan data yaitu dengan menggunakan teknik nontes. Adapun teknik nontes menggunakan lembar angket untuk siswa dan guru, lembar validasi para ahli (media dan materi). Teknik analisis data kualitatif menggunakan cara mengolah data yang telah didapatkan dari saran dan masukan dari para ahli (media dan materi) dan pengguna (siswa dan guru). Sedangkan pada analisis data kuantitatif yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif persentase. Adapun angket yang diberikan yaitu pada ahli materi, ahli media, guru, dan siswa digunakan sebagai pengujian kelayakan dan pengujian kepraktisan media yang dikembangkan oleh peneliti.

Pada tahapan analisis (*analyze*) adalah melaksanakan kegiatan observasi atau terjun langsung pada tempat yang dituju untuk mengecek keadaan lapangan dan lingkungan sekitar sehingga bisa mengetahui beberapa keperluan yang dijadikan permasalahan awal yang akan dihadapi kasus perundungan sehingga dapat diketahui media yang bisa dikembangkan oleh

peneliti sesuai kebutuhan. Tahap desain (*design*) merupakan kelanjutan dari tahap analisis, pada tahapan ini peneliti memulai membuat rancangan dan mengembangkan media buku komik dari hasil analisis yang sudah diperoleh pada tahapan sebelumnya atau tahap analisis. Desain buku komik diperlukan referensi yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, peneliti juga menyusun angket untuk diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru di masing – masing sekolah dasar, dan siswa pada masing – masing sekolah dasar yaitu SD Negeri 4 Panji Anom dan SD Negeri 5 Panji.

Tahap pengembangan ini yaitu proses pembuatan yang sudah dirancang oleh penelitian mengenai media buku komik berdasarkan desain yang sudah dirancang, kemudian menentukan luaran media untuk tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi. Jika tahap uji validitas mendapatkan hasil respons yang baik, maka media bisa dinyatakan layak untuk digunakan atau diimplementasikan. Masukan dan saran pada tahap pengembangan ini menjadi pertimbangan untuk dilakukan revisi pada media buku komik berbasis pendekatan karakter untuk mengurangi perundungan di sekolah agar menjadi lebih baik.

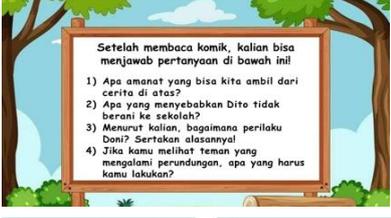
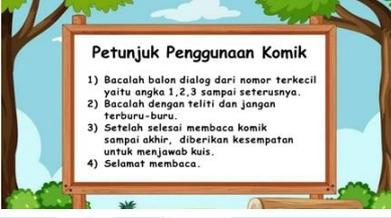
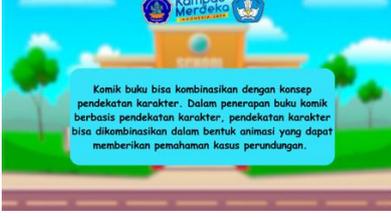
Tahap implementasi dilakukan pengujian kepada pengguna yaitu guru dan siswa kelas 6 SD Negeri 4 Panji Anom dan SD Negeri 5 Panji. Implementasi diawali dengan menerapkan media buku komik dalam pembelajaran. Kemudian guru dan siswa dibagikan angket evaluasi yang sudah dibuat. Apabila tahapan pengujian kepraktisan mendapatkan respons baik, maka media buku komik berbasis pendekatan karakter sudah bisa dinyatakan praktis untuk digunakan. Pada tahap evaluasi, media buku komik berbasis pendekatan karakter dipertimbangkan untuk mengetahui hasil keseluruhan media buku komik berbasis pendekatan untuk mengurangi perundungan di sekolah. Mengenai kekurangan yang ada pada media akan direvisi sampai memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan masukan para ahli, guru, dan siswa hingga media buku komik berbasis pendekatan karakter untuk mengurangi perundungan dapat disebarakan pada masyarakat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada tahap pengembangan, dilakukan pengembangan media buku komik dengan rancangan media yang sudah ditetapkan. Adapun dalam menyusun naskah buku komik berbasis pendekatan karakter menggunakan aplikasi Microsoft Word dan proses pembuatan buku komik berbasis pendekatan karakter menggunakan PowerPoint dan Canva sehingga terbentuk gambar pada buku komik ini. Pada proses pembuatan komik dibutuhkan referensi yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan karakter. Setelah pembuatan buku komik selesai, selanjutnya yaitu diunggah pada platform Heyzine agar memudahkan pembaca dalam melihat komik secara digital. Beberapa cuplikan design komik berbasis karakter dapat dilihat pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Design Komik Berbasis Pendekatan Karakter

Layout	Keterangan	Layout	Keterangan
	Tampilan Cover Buku komik Berbasis Pendekatan Karakter		Tampilan Soal
	Tampilan Petunjuk Penggunaan Buku		Tampilan Pendukung
	Tampilan Tokoh Komik		Tampilan Bar kode Buku Komik
	Tampilan Isi Komik Berbasis Pendekatan Karakter		Tampilan Cover Belakang

Beberapa saran dan masukan pada media buku komik berbasis pendekatan karakter untuk mengurangi perundungan di sekolah yaitu perbaikan media dari sisi tampilan dan penulisan dalam isi media. Berdasarkan penilaian dari ahli media, media buku komik berbasis pendekatan karakter layak untuk diujikan dengan revisi sesuai saran. Saran dan masukan pada media buku komik berbasis pendekatan karakter di sekolah ini menjadi buku komik yang lebih baik. Adapun saran dan masukan oleh ahli media berupa penggunaan huruf kapital, penyebutan nama orang, *cover* belakang, dan penggunaan kata depan dan imbuhan.

Media yang sudah dikembangkan, diuji oleh validator ahli media dan ahli materi. Penilaian yang sudah dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dengan menggunakan angket terhadap media buku komik berbasis pendekatan karakter didapatkan hasil evaluasi dengan baik dan positif. Adanya media buku komik berbasis pendekatan karakter maka dapat tersampaikan dengan baik dan mudah dimengerti oleh siswa. Berikut ini adalah hasil validasi dan penilaian yang sudah dilakukan oleh ahli media dan ahli materi ditunjukkan pada [Tabel 2](#).

Tabel 2. Persentase Jumlah Skor Perolehan Tiap Ahli

Responden	Persentase	Keterangan
Ahli Materi	85,71%	Layak
Ahli Media	91,63%	Sangat Layak
Jumlah	88,67%	

Berdasarkan [Tabel 2](#), analisis kelayakan media buku komik berbasis pendekatan karakter untuk mengurangi perundungan di sekolah menurut analisis data dari ahli materi dan ahli media. Hasil uji kelayakan ahli materi dengan persentase sebesar 85,71% termasuk dalam kriteria “Layak” dan hasil uji kelayakan ahli media dengan persentase sebesar 91,63% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Setelah melakukan pengujian masing - masing ahli, maka selanjutnya diujikan kelayakan secara keseluruhan guna mengetahui kelayakan media buku komik berbasis pendekatan karakter untuk mengurangi perundungan di sekolah, khususnya SD 4 Panji Anom dan SD Negeri 5 Panji. Sehingga hasil keseluruhan para ahli (ahli materi dan ahli media) didapatkan persentase sebesar 88,67% dengan kriteria “Sangat Layak”.

Setelah media yang divalidasi dan direvisi, dilanjutkan dengan uji kepraktisan media yang melibatkan 2 orang guru dan 42 siswa sebagai responden. Pengujian yang sudah dilakukan menggunakan angket terhadap media buku komik berbasis pendekatan karakter didapatkan hasil pengujian yang “Sangat Praktis”. Berikut ini adalah hasil pengujian yang sudah dilakukan di SD Negeri 4 Panji Anom dan SD Negeri 5 Panji yang ditunjukkan pada [Tabel 3](#).

Tabel 3. Persentase Jumlah Perolehan Tiap Sekolah Dasar

Responden	Persentase	Keterangan
SD Negeri 4 Panji Anom	91,67%	Sangat Praktis
SD Negeri 5 Panji	93,57%	Sangat Praktis
Jumlah	92,62%	

Berdasarkan [Tabel 3](#), analisis kepraktisan media buku komik berbasis pendekatan karakter, hasil uji kepraktisan siswa SD Negeri 4 Panji Anom dengan persentase sebesar 91,67% termasuk dalam kriteria “Sangat Praktis” dan hasil uji kepraktisan siswa SD Negeri 5 Panji dengan persentase sebesar 93,57% termasuk dalam kriteria “Sangat Praktis”.

Pembahasan

Berdasarkan temuan yang disampaikan pada bagian terdahulu, buku komik berbasis pendekatan karakter sangat layak dan sangat praktis digunakan di sekolah dasar. Buku komik memiliki daya tarik visual yang kuat bagi anak-anak. Gambar-gambar dan ilustrasi yang menarik dapat membantu menarik perhatian siswa, membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Hal ini senada dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa dengan menggunakan media yang menyenangkan seperti komik, pembelajaran tentang karakter dan isu-isu sosial seperti perundungan bisa menjadi lebih menyenangkan bagi siswa ([Dopo & Ismaniati, 2016](#); [Habiddin et al., 2022](#)). Hal ini dapat meningkatkan motivasi mereka untuk terlibat dalam pembelajaran dan menerapkan pelajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Komik dapat memberikan pendekatan yang lebih mudah dipahami bagi siswa dengan kebutuhan khusus atau kesulitan membaca. Dengan menyajikan informasi melalui gambar dan teks yang sederhana, komik dapat membantu semua siswa merasa termasuk dan terlibat dalam pembelajaran ([Monica et al., 2019](#); [Senen et al., 2021](#)).

Media komik yang dikembangkan adalah media berbasis pendekatan karakter. Media yang memiliki cerita atau narasi tentang karakter dan nilai-nilai moral dapat membantu siswa membentuk karakternya secara positif seperti, toleransi, kerjasama, dan empati. Hal ini senada dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa buku komik berpendekatan karakter ini melibatkan pembaca atau siswa secara aktif melalui dialog, narasi, dan pemikiran karakter ([Bessette, 2020](#); [Widyawati et al., 2024](#)). Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memungkinkan mereka untuk lebih memahami

dan merespons isu-isu perundungan yang terjadi. Di samping itu, buku komik yang menyajikan cerita tentang situasi perundungan dapat membantu siswa memahami perspektif korban, pelaku, dan saksi (Miyagawa et al., 2022; Zamora et al., 2021). Ini dapat membuka dialog tentang pentingnya empati dan pengertian terhadap pengalaman orang lain. Media komik yang menyoroti isu-isu seperti perundungan dapat memicu diskusi di antara siswa dan guru. Diskusi ini penting untuk memahami penyebab perundungan, dampaknya, dan strategi untuk mencegahnya (Kardinus et al., 2022; Munawwaroh et al., 2018).

Buku komik dapat menyajikan model perilaku positif bagi anak-anak. Melalui karakter dalam komik, siswa dapat melihat contoh-contoh konflik yang diselesaikan dengan cara yang baik dan mendukung. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media komik dapat membantu siswa memahami bagaimana menangani situasi perundungan dengan cara yang efektif dan membangun keterampilan sosial yang positif (Rohmanurmeta & Dewi, 2020; Sukmanasa et al., 2017). Komik bisa disesuaikan dengan konteks lingkungan sekolah dasar. Cerita-cerita dapat dibuat berdasarkan pengalaman dan situasi yang relevan bagi siswa, sehingga mereka lebih mudah mengidentifikasi diri dengan karakter-karakter dalam cerita dan menerapkan pelajaran yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari di sekolah (Hava, 2019; Rina et al., 2020). Dalam cerita-cerita komik, karakter-karakter sering dihadapkan pada situasi sosial yang kompleks. Dengan membaca dan mempelajari respon karakter terhadap konflik, siswa dapat mengembangkan keterampilan sosial seperti empati, komunikasi yang efektif, dan penyelesaian konflik (Damopolii et al., 2022; Dewi et al., 2021). Melalui penggunaan buku komik yang berfokus pada karakter dan nilai-nilai moral, anak-anak dapat mulai memahami pentingnya perilaku yang baik dan sikap-sikap yang mendukung lingkungan yang ramah. Pencegahan sejak dini dapat mengurangi kemungkinan kasus perundungan terjadi di kemudian hari (Murti et al., 2020; Zelmiyanti & Anita, 2015).

Media komik juga dapat digunakan sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran yang terintegrasi, di mana isu-isu seperti karakter, perundungan, dan literasi dapat dipelajari bersama-sama. Ini memungkinkan siswa untuk melihat koneksi antara berbagai topik dan menerapkan pemahaman mereka dalam konteks yang berbeda (Hava, 2019; Yonanda et al., 2019). Dengan demikian, penggunaan buku komik berbasis pendekatan karakter di sekolah dasar dapat menjadi alat yang efektif untuk mengurangi kasus perundungan. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar tentang pentingnya karakter yang baik dan nilai-nilai moral, tetapi juga mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang dampak negatif dari perundungan dan pentingnya menciptakan lingkungan sekolah yang aman dan inklusif.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang sudah dilakukan, ditarik kesimpulan bahwa media buku komik berbasis pendekatan karakter layak dan praktis digunakan di sekolah dasar. Penggunaan buku komik dapat diintegrasikan ke dalam program-program sekolah yang ada untuk mengurangi perundungan. Dengan memantau dan mengevaluasi dampak penggunaan buku komik terhadap tingkat perundungan di sekolah, para pengambil keputusan dapat mengidentifikasi strategi yang efektif dan membuat perubahan yang diperlukan dalam pendekatan pencegahan perundungan. Dengan memperkuat nilai-nilai positif dan keterampilan sosial melalui buku komik, sekolah dapat menciptakan lingkungan yang mendukung bagi siswa untuk tumbuh dan berkembang. Selain itu, penggunaan buku komik juga dapat menjadi bagian dari strategi yang lebih luas untuk mempromosikan budaya sekolah yang inklusif dan memastikan bahwa setiap siswa merasa aman dan didukung dalam proses pembelajaran mereka.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, R., Hendriana, B., & Vinayastri, A. (2021). Pengembangan Media Komik Elektronik untuk Mengurangi Bullying pada Siswa Anak Usia Dini. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2391–2401. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.869>.
- Amka. (2019). Pendidikan Inklusif Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus Di Kalimantan Selatan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4(1), 86–101. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v4i1.1234>.
- Andrews, N. C. Z., Cillessen, A. H. N., Craig, W., Dane, A. V., & Volk, A. A. (2023). Bullying and the Abuse of Power. *International Journal of Bullying Prevention*, 5(3). <https://doi.org/10.1007/s42380-023-00170-0>.
- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>.
- Apostolou, D., & Linardatos, G. (2023). Cognitive Load Approach to Digital Comics Creation: A Student-Centered Learning Case. *Applied Sciences (Switzerland)*, 13(13). <https://doi.org/10.3390/app13137896>.
- Bessette, L. S. (2020). Teaching Comics/Teaching with Comics: A Review of With Great Power Comes Great Pedagogy: Teaching, Learning, and Comic Books. *Comics Grid: Journal of Comics Scholarship*, 10(1). <https://doi.org/10.16995/CG.190>.
- Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.
- Damopolii, I., Paiki, F. F., & Nunaki, J. H. (2022). The Development of Comic Book as Marker of Augmented Reality to Raise Students' Critical Thinking. *TEM Journal*, 11(1). <https://doi.org/10.18421/TEM111-44>.
- De Luca Picione, R., Martini, E., Corona, F., Falzarano, M. L., & Cicchella, S. (2022). *Bullying and Cyber-Bullying*. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-8476-7.ch020>.
- Dewi, D. A., Furmasari, Y. F., Septianingrum, A. D., & Yuniarti, V. D. (2021). Penerapan Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Penguat Sikap Bela Negara Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4683–4688. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1550>.
- Dopo, F. B., & Ismaniati, C. (2016). Persepsi guru tentang digital natives, sumber belajar digital dan motivasi memanfaatkan sumber belajar digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(1), 13–24. <https://doi.org/10.21831/tp.v3i1.8280>.
- Habiddin, H., Ashar, M., Hamdan, A., & Nasir, K. R. (2022). Digital Comic Media for Teaching Secondary School Science. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(3). <https://doi.org/10.3991/IJIM.V16I03.28967>.
- Hava, K. (2019). Exploring the role of digital storytelling in student motivation and satisfaction in EFL education. *Computer Assisted Language Learning*, 34(7), 958–978. <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1650071>.
- Irawaty, E., Widjaja, E. M., & Sanjaya, J. (2021). Peningkatan Kualitas Belajar Dalam Menghadapi Pembelajaran Daring. *Prosiding SENAPENMAS*, 985. <https://doi.org/10.24912/psenapenmas.v0i0.15131>.
- Junindra, A., Fitri, H., Murni, I., Ilmu Pendidikan, F., & Negeri Padang, U. (2022). Peran Guru terhadap Perilaku Bullying di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2). <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4204>.
- Kardinus, W. N., Akbar, S., & Rusfandi. (2022). Implementasi Program Pendidikan Karakter Untuk Membangun Sikap Kepedulian Sosial. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 16(1), 31–40. <https://doi.org/10.21067/jppi.v16i1.6971>.

- Lelyani, A. A., & Erman. (2021). Kajian Unsur-Unsur Komik dan Sains dalam Buku Komik Edukasi di Indonesia Sebagai Alternatif Bahan Ajar. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 9(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/37036>.
- Masjaya, & Wardono. (2018). Pentingnya Kemampuan Literasi Matematika untuk Menumbuhkan Kemampuan Koneksi Matematika dalam Meningkatkan SDM. *PRISMA (Prosiding Seminar Nasional Matematika)*, 568–574. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/20196>.
- Miyagawa, K., Morino, Y., & Matsushita, M. (2022). Interactive Visualization of Comic Character Correlation Diagrams for Understanding Character Relationships and Personalities. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 13635 LNCS. https://doi.org/10.1007/978-3-031-21047-1_50.
- Monica, H., Kesumawati, N., & Septiati, E. (2019). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Keyakinan Matematis Siswa. *MaPan (Jurnal Matematika Dan Pembelajaran)*, 7(1), 155–166. <https://doi.org/10.24252/mapan.2019v7n1a12>.
- Munawwaroh, E. L., Priyono, B., & Ningsih, M. R. (2018). The Influence of Science Comic Based Character Education on Understanding the Concept and Students' Environmental Caring Attitude on Global Warming Material. *Journal of Biology Education*, 7(2). <https://doi.org/10.15294/jbe.v7i2.24257>.
- Murti, D. K., Gunarhadi, & Winarno. (2020). Development of Educational Comic with Local Wisdom to Foster Morality of Elementary School Students: A Need Analysis. *International Journal of Educational Methodology*, 6(2), 337–343. <https://doi.org/10.12973/ijem.6.2.337>.
- N.K.S.D. Arsitawati, I.G.P. Suharta, & M. Juniantari. (2020). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 9(2). <https://doi.org/10.23887/jppmi.v9i2.1690>.
- Nur, M., Yasriuddin, Y., & Azijah, N. (2022). Identifikasi Perilaku Bullying Di Sekolah (Sebuah Upaya Preventif). *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 685. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1054>.
- Qamaria, R. S., Pertiwi, F. H., Mulyani, L. N., Sari, N. N., Harriroh, A., Haq, I. N., Nasihat, S. S., Erlangga, S. A., Anisahab, A., & Jannah, M. (2023). Upaya Menciptakan Lingkungan Sekolah Ramah Anak Melalui Kampanye Stop Bullying. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1). <https://doi.org/10.53624/kontribusi.v4i1.265>.
- Rahayu, S., & Wicaksono, V. D. (2021). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Anti-Perundungan Di Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 11(1), 75–84. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/52567>.
- Rina, N., Suminar, J. R., Damayani, N. A., & Hafiar, H. (2020). Character education based on digital comic media. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(3), 107–127. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i03.12111>.
- Rohmanurmeta, F. M., & Dewi, C. (2020). Developing Digital Comics as Character Learning Media for Elementary School Students. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 26(2). <https://doi.org/10.17977/um048v26i2p47-53>.
- Sekarjene, R. A., & Setyasto, N. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Karakter untuk Mengurangi Perilaku Perundungan (Bullying) pada Siswa Kelas V SD Islam Al-Azhar 29. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4376–4386. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/download/7491/3356>.
- Senen, A., Sari, Y. P., Herwin, H., Rasimin, R., & Dahalan, S. C. (2021). The use of photo comics media: Changing reading interest and learning outcomes in elementary social

- studies subjects. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 16(5), 2300–2312. <https://doi.org/10.18844/cjes.v16i5.6337>.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor <https://doi.org>. *JPsD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2), 171–185. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>.
- Sulistiyarini, I., Kadarwati, S., Prayitno, E., Raden Mas Said Surakarta, U., Pandawa, J., Kartasura, K., Sukoharjo, K., Tengah, J., Semarang, U., Mangkang Raya Km, J., Wetan, M., Tugu, K., & Semarang, K. (2022). Need analysis of Character Education-Based Digital Comic Instructional Material in English Learning for Elementary School Teachers. *Journal on Education*, 04(04). <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2658>.
- Syarah, E. S., Yetti, E., & Fridani, L. (2018). Pengembangan Media Komik Elektronik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konservasi Anak Usia Dini. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(2), 231–240. <https://doi.org/10.21009/jpud.122.04>.
- Wibowo, H., Fijriani, F., & Krisnanda, V. D. (2021). Fenomena Perilaku Bullying di Sekolah. *Orien: Cakrawala Ilmiah Mahasiswa*, 1(2), 157–166. <https://doi.org/10.30998/ocim.v1i2.5888>.
- Widyastuti, W., & Soesanto, E. (2023). Analisis Kasus Bullying Pada Anak. *Capitalis: Journal of Social Sciences*, 1(1).
- Widyawati, A., Suyanta, Kuswanto, H., & Prodjosantoso, A. K. (2024). E-Comic Based on SETS: A Digital Learning Media to Improve Student's Character and Critical Thinking Skills. *International Journal of Religion*, 5(2). <https://doi.org/10.61707/mwpgtt04>.
- Wuryantari Winasih, W., Yudi Cahyono, B., & Ananto Prayogo, J. (2019). Effect of Project-Based Learning Using E-Poster on Indonesian EFL Students' Speaking Ability across Personality Types. *Arab World English Journal*, 10(1), 73–83. <https://doi.org/10.24093/awej/vol10no1.7>.
- Yonanda, D. A., Yuliaty, Y., & Saputra, D. S. (2019). Development of Problem-Based Comic Book as Learning Media for Improving Primary School Students' Critical Thinking Ability. *Mimbar Sekolah Dasar*, 6(3). <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v6i3.22892>.
- Yusuf, H., & Fahrudin, A. (2012). Perilaku Bullying: Asesmen Multidimensi Dan Intervensi Sosial. *Jurnal Psikologi Undip*, 11(02), 1–10. <https://www.researchgate.net/profile/adi-fahrudin/publication/305941596>.
- Zamora, L. P., Bravo, S. S., & Padilla, A. G. (2021). Production of Comics in POWTOON as a Teaching-Learning Strategy in an Operations Research Course. *European Journal of Contemporary Education*, 10(1). <https://doi.org/10.13187/ejced.2021.1.137>.
- Zelmiyanti, R., & Anita, L. (2015). Pengaruh Budaya Organisasi Dan Peran Auditor Internal Terhadap Pencegahan Kecurangan Dengan Pelaksanaan Sistem Pengendalian Internal Sebagai Variabel Intervening. *Jurnal Akuntansi Keuangan Dan Bisnis*, 8(10), 67–76. <https://scholar.archive.org/work/hhrdyuovtrbdndol7feq2wu52q/access/wayback/https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jakb/article/viewFile/38/68>.