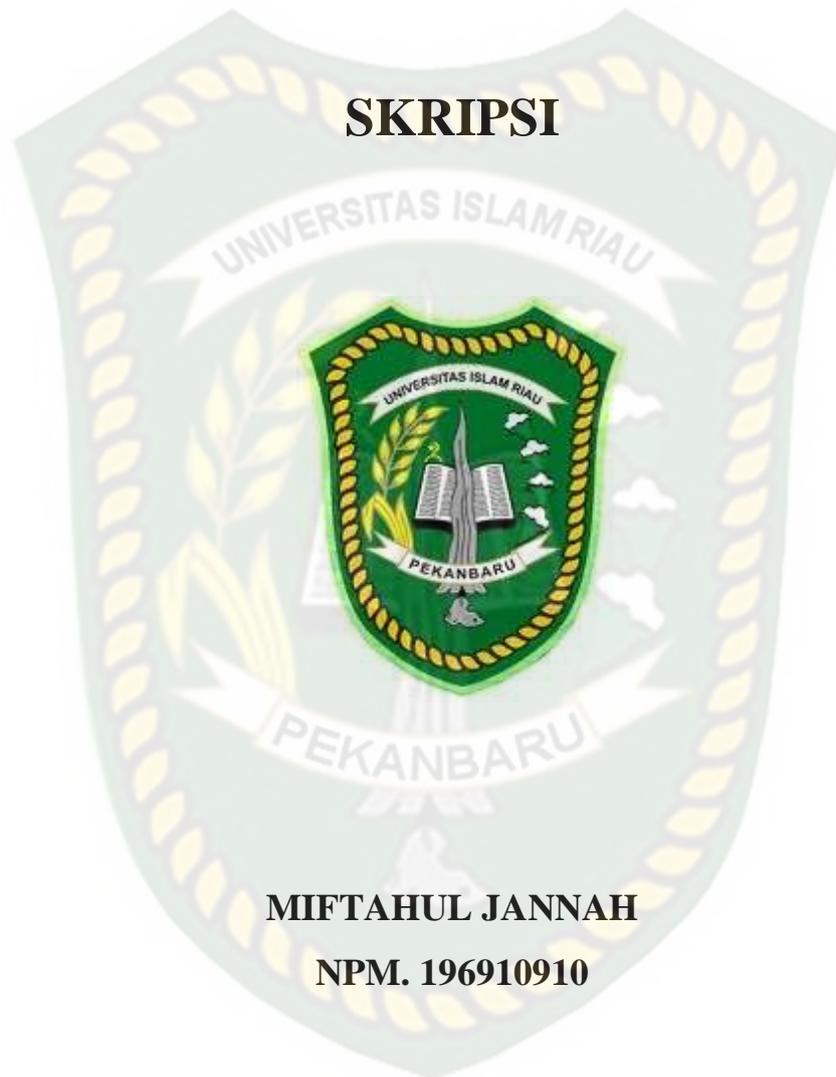


**PENGEMBANGAN KOMIK EDUKASI ANTI *BULLYING*  
UNTUK SISWA KELAS V SD NEGERI 169 PEKANBARU**

**SKRIPSI**



**MIFTAHUL JANNAH  
NPM. 196910910**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

**2023**

**PENGAMBANGAN KOMIK EDUKASI ANTI *BULLYING*  
UNTUK SISWA KELAS V SD NEGERI 169 PEKANBARU**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**MIFTAHUL JANNAH**

**NPM. 196910910**

**PEMBIMBING**

**ZAKA HADIKUSUMA RAMADAN, S.Pd., M.Pd.**

**NIDN : 1026029001**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

**MARET 2023**

**HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN KOMIK EDUKASI ANTI *BULLYING* UNTUK SISWA  
KELAS V SD NEGERI 169 PEKANBARU.**

Dipersembahkan dan disusun oleh

Nama : Miftahul Jannah  
NPM : 196910910  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing,



Zaka Hafid Kusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd  
NIDN.1026029001

Ketua Program Studi,



Zaka Hafid Kusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd  
NIDN.1026029001

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Islam Riau

Pekanbaru, 17 Mei 2023

**Wakil Dekan Bidang Akademik**



H Zakir Has, SH., M. Pd.  
NIDN. 1007026001



**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU**  
**UNIVERSITAS ISLAM RIAU**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kaharuddin Nasution No. 113 P. Marpoyan Pekanbaru Riau Indonesia – Kode Pos: 28284  
Telp. +62 761 674674 Fax. +62 761 674834 Website: [www.uir.ac.id](http://www.uir.ac.id) Email: [info@uir.ac.id](mailto:info@uir.ac.id)



**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI**

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau, Pekanbaru, tanggal 18 April 2023, Nomor : 0024/FKIP-UIR/KPTS/2023, maka pada hari Selasa, 18 April 2023, telah dilaksanakan Ujian Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, Jenjang Studi S1, Tahun Akademik 2022/2023 (Genap) berikut ini:

Nama : MIFTAHUL JANNAH  
NPM : 196910910  
Judul Skripsi : Pengembangan Komik Edukasi Anti Bullying Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 169 Pekanbaru  
Tanggal Ujian : 18 April 2023  
Tempat Pelaksanaan Ujian : Ruang Ujian 1 Lantai 3

**Dengan Keputusan Hasil Ujian Skripsi:**

Lulus

**Nilai Ujian:**

Nilai Ujian Huruf = A

Tim Penguji Skripsi :

No	Nama	Jabatan
1.	Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd.,M.Pd	(KETUA)
2.	Dea Mustika, S.Pd.,M.Pd	(ANGGOTA)
3.	Febrina Dafit, S.Pd.,M.Pd	(ANGGOTA)

Dibuat di : Pekanbaru  
Pada Tanggal : 08 Mei 2023

**Ditandatangani Secara Elektronik Melalui :  
Sistem Informasi Pendidikan (SIP)**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

**HALAMAN PERSETUJUAN PERBAIKAN (REVISI)  
UJIAN AKHIR SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : Miftahul Jannah  
Npm : 196910910  
Tanggal Ujian Akhir : 18 April 2023  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Komik Edukasi Anti *Bullying* Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 169 Pekanbaru.

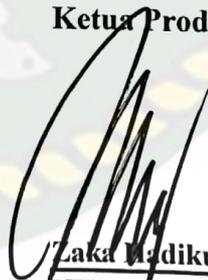
*Telah Diperbaiki Dan Disetujui Oleh Tim Pengarah Dan Diperkenankan Untuk  
Dicek Serta Diperbanyak*

No.	TIM PENGARAH	TANDA TANGAN
1.	Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd.	
2.	Dea Mustika, S.Pd., M.Pd.	
3.	Febrina Dafit, S.Pd., M.Pd.	

Pekanbaru, 17 Mei 2023

Mengetahui

Ketua Prodi



Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd  
NIDN.1026029001

**LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS DAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Miftahul Jannah  
NPM : 196910910  
Judul Skripsi : Pengembangan Komik Edukasi Anti Bullying Untuk  
Siswa Kelas V SD Negeri 169 Pekanbaru.  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini merupakan hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan asli saya sendiri. Skripsi ini asli pemikiran saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana yang ditulis oleh orang lain, baik yang ada di Universitas Islam Riau atau Perguruan tinggi lainnya. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Islam Riau.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa paksaan dari pihak manapun

Pekanbaru, 08 April 2023

Yang membuat pernyataan,



Miftahul Jannah  
NPM. 196910910

## KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Komik Edukasi Anti *Bullying* Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 169 Pekanbaru”. Penelitian ini dilakukan untuk melengkapi salah satu persyaratan menyelesaikan perkuliahan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.

Dalam menyusun proposal ini penulis banyak mendapat bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung, untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Ibu Dr. Miranti Eka Putri, S.Pd.,M.Ed selaku Dekan Fakultas dan Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau;
2. Bapak Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UIR;
3. Ibu Febrina Dafit, S.Pd.,M.Pd. selaku sekretaris jurusan pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau;
4. Bapak Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd.,M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah menyisihkan waktunya untuk mengoreksi proposal ini selama proses penulisan dan telah banyak memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis.
5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau yang telah memberikan masukan yang bermanfaat dalam proposal ini.
6. Seluruh tenaga pendidik dan kependidikan di SDN 169 Pekanbaru.
7. Kepada seluruh tim validator yang telah membantu dalam memvalidkan produk media edukasi yang telah peneliti kembangkan.
8. Kedua orang tua tercinta Ayah (Asmarahadi) dan Ibu (Hasnah Harahap) yang selalu memberikan kasih sayang, motivasi, dukungan moril serta materil dan menjadi tempat berkeluh kesah selama perjuangan ini.

9. Adik – Adik penulis (Khoirul Mursalin, Nurul Hidayah, Rahmatuh Hasanah, Adzkie Azrina dan Abdul Kahfi) yang selalu memberikan tawa dan canda dikala penulis merasa jenuh dengan segudang permasalahan.
10. Sahabat seperjuangan Resti Hardiani dan Sri Muliani yang tidak pernah bosan untuk menghibur penulis di kala sedih sehingga membuat penulis merasa memiliki keluarga baru.
11. Novia Siti Fathonah, Alfian Yogi Saputra, dan Rani Febrianingsih yang menjadi teman berbagi cerita peneliti dan teman berbagi suka duka.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu saya baik langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT melimpahkan karunianya serta membalas kebaikan kepada seluruh pihak yang turut serta berkontribusi dalam penyelesaian penulisan skripsi ini. Aamiin yaa robbalalamin.

Pekanbaru, 08 April 2023

Miftahul Jannah  
NPM. 196910910

# PENGEMBANGAN KOMIK EDUKASI ANTI *BULLYING* UNTUK SISWA KELAS V SD NEGERI 169 PEKANBARU

Oleh: **Miftahul Jannah, Zaka Hadikusuma Ramadan**  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau  
Email: [miftahuljannah@student.uir.ac.id](mailto:miftahuljannah@student.uir.ac.id)<sup>1</sup> [Zakahadi@edu.uir.ac.id](mailto:Zakahadi@edu.uir.ac.id)<sup>2</sup>

## Abstrak

Media pembelajaran adalah benda yang ada dilingkungan sekitar yaitu yang dapat dilihat, didengar dan diraba oleh panca indera yang membantu dalam menyampaikan pesan dapat digunakan dalam suatu pembelajaran di luar dan dalam kelas. Metode penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan *Formative Research*. Penelitian ini menggunakan dua tahapan. (1) tahap *preliminary*, (2) tahap *formative evaluation* yang meliputi tahap *self evaluation* (analisis terkait kebutuhan siswa, kebutuhan guru dan analisis lingkungan serta tahap desain dan pembuatan media komik edukasi anti *bullying*) dan tahap *prototyping* yang meliputi tahapan *expert review* yang merupakan uji validitas dan revisi produk. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah 2 guru, 2 siswa serta 6 validator ahli yang terdiri dari 2 ahli materi, 2 ahli bahasa dan 2 ahli desain. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi serta teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini menghasilkan media komik edukasi anti *bullying* yang dapat dipakai untuk SD sebagai media yang sudah memenuhi kriteria sangat valid, skor rata-rata validasi 1: materi 88,45% bahasa 63,63% dan desain 81,35%. skor rata-rata validasi 2: materi 96,15 %, bahasa 93,14% dan desain 98,21%. Validasi dilakukan 2 kali karena sudah mendapatkan nilai yang sangat valid dengan persentase kelayakan 95,45% setelah dilakukannya validasi kedua. Melalui persentase yang diperoleh maka komik edukasi anti *bullying* ini dikatakan valid dan layak untuk digunakan.

Kata kunci : Komik, *Bullying*, *Formative Research*

## **PENGEMBANGAN KOMIK EDUKASI ANTI *BULLYING* UNTUK SISWA KELAS V SD NEGERI 169 PEKANBARU**

**Oleh: Miftahul Jannah, Zaka Hadikusuma Ramadan**  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau  
Email: [miftahuljannah@student.uir.ac.id](mailto:miftahuljannah@student.uir.ac.id)<sup>1</sup> [Zakahadi@edu.uir.ac.id](mailto:Zakahadi@edu.uir.ac.id)<sup>2</sup>

### **Abstract**

Learning media are objects that exist in the surrounding environment, namely those that can be seen, heard and touched by the five senses that help in conveying messages that can be used in learning outside and in the classroom. This research method uses development research with a development model Formative Research. This study uses two stages. (1) preliminary, (2) level formative evaluation which covers levels self evaluation (analysis related to student needs, teacher needs and environmental analysis as well as the design and manufacture stages of anti educational comic media intimidation) and rate prototyping which includes stages member survey which is a test of validity and product revision. The subjects in this study were 2 teachers, 2 students and 6 expert validators consisting of 2 material experts, 2 language experts and 2 design experts. The instruments used were validation sheets and the data analysis techniques used were qualitative and quantitative. is. This research produces anti educational comic mediaintimidationwhich can be used for Selementary school as a medium that meets the very valid criteria, validation average score 1: material 88.45% language 63.63% and design 81.35%. validation average score 2: material 96.15%, language 93.14% and design 98.21%. Validation was carried out 2 times because it had obtained a very valid value with a feasibility percentage of 95.45% after the second validation was carried out. Through the percentage obtained, anti educational comicsintimidationThis is said to be valid and feasible to use.

**Keywords:** Comics, Bullying, Formative Research

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI</b>	
<b>BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI</b>	
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS &amp; PERSETUJUAN PUBLIKASI</b>	
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM .....</b>	
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	7
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah .....	8
1.5 Tujuan Penelitian .....	8
1.6 Manfaat Penelitian .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
<b>2.1 Hakikat Penelitian Pengembangan</b>	
2.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan .....	10
2.1.2 Model Penelitian Pengembangan .....	10
<b>2.2 Media Pembelajaran</b>	
2.2.1 Hakikat Media Pembelajaran .....	17
2.2.2 Jenis – Jenis Media Pembelajaran.....	20
2.2.3 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran .....	21
2.2.4 Prinsip – Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran .....	22

<b>2.3 Media komik</b>	
2.3.1 Pengertian Komik .....	24
2.3.2 Unsur – Unsur Komik.....	25
2.3.3 Macam – Macam Komik .....	27
2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Komik .....	28
<b>2.4 Perilaku Bullying</b>	
2.4.1 Pengertian Perilaku Bullying .....	31
2.4.2 Jenis – Jenis Perilaku Bullying .....	31
2.4.3 Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Bullying ...	34
2.4.4 Pihak yang Terlibat dalam Perilaku Bullying .....	37
2.4.5 Dampak Perilaku <i>Bullying</i> .....	39
<b>2.5 Pengembangan Media Komik</b>	
2.5.1 Langkah – Langkah Pembuatan Media Komik .....	41
2.5.2 Validitas .....	43
<b>2.6 Penelitian Relevan.....</b>	<b>47</b>
<b>2.7 Kerangka Berfikir.....</b>	<b>51</b>
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
<b>3.1 Desain Penelitian.....</b>	<b>53</b>
<b>3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....</b>	<b>53</b>
3.2.1 Tempat Penelitian.....	51
3.2.2 Waktu Penelitian .....	51
<b>3.3 Prosedur Penelitian.....</b>	<b>54</b>
<b>3.4 Data, Sumber Data dan Subjek Penelitian .....</b>	<b>56</b>
3.4.1 Data .....	56
3.4.2 Sumber Data.....	57
3.4.2 Subjek Penelitian.....	59
<b>3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data</b>	
3.5.2 Teknik Pengumpulan Data.....	59
3.5.3 Instrumen Pengumpulan Data .....	60

### **3.6 Teknik Analisis Data**

3.6.2 Data Kualitatif .....	64
3.6.3 Data Kuantitatif .....	64

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1 Deskripsi Penelitian .....	67
4.2 Hasil Penelitian .....	69
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian .....	105

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan .....	113
5.2 Saran .....	113

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>115</b>
-----------------------------	------------

<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>115</b>
----------------------	------------

<b>DRAF ARTIKEL ILMIAH.....</b>	<b>193</b>
---------------------------------	------------

<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>208</b>
-----------------------------------	------------

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan penelitian pengembangan menurut Thiakaran.....	11
Gambar 2.2 Tahapan penelitian pengembangan menurut Robert Maribe ..	12
Gambar 2.3 Tahapan penelitian pengembangan menurut Richey and Kelin	13
Gambar 2.4 Tahapan penelitian pengembangan Formative Research .....	14
Gambar 2.5 Kerangkaberpikir.....	52
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian.....	54
Gambar 4.1 Pembuatan naskah komik.....	74
Gambar 4.2 Pembuatan kerangka komik .....	75
Gambar 4.3 Pembuatan sketsa isi komik .....	76
Gambar 4.4 Penambahan warna komik .....	77
Gambar 4.5 Pemberian tulisan/teks penjelasan pada komik.....	73
Gambar 4.6 Cover komik edukasi anti <i>bullying</i> .....	79
Gambar 4.7 Kata pengantar komik .....	80
Gambar 4.8 Bidota penulis.....	81
Gambar 4.9 Isi/materi komik edukasi anti <i>bullying</i> .....	81

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Nama Validator Ahli.....	57
Tabe; 3.2 Kisi – Kisi wawancara guru.....	60
Tabel 3.3 Kisi-kisi wawancara siswa.....	61
Tabel 3.4 Kisi-kisi instrument ahli materi.....	62
Tabel 3.5 Kisi-kisi instrument ahli bahasa.....	63
Tabel 3.6 Kisi – kisi instrument ahli desain.....	64
Tabel 3.7 Skor penilaian ahli .....	63
Tabel 4.1 Hasil validasi 1 ahli materi.....	84
Tabel 4.2 Hasil sebelum dan setelah revisi .....	86
Tabel 4.3 Hasil sebelum dan setelah revisi .....	86
Tabel 4.4 Hasil sebelum dan setelah revisi .....	87
Tabel 4.5 Hasil sebelum dan setelah revisi .....	88
Tabel 4.7 Hasil validasi 2 ahli materi.....	89
Tabel 4.8 Hasil validasi 1 ahli bahasa.....	89
Tabel 4.9 Hasil sebelum dan setelah revisi .....	90
Tabel 4.10 Hasil sebelum dan setelah revisi .....	91
Tabel 4.11 Hasil sebelum dan setelah revisi .....	94
Tabel 4.12 Hasil sebelum dan setelah revisi .....	95
Tabel 4.13 Hasil sebelum dan setelah revisi .....	96
Tabel 4.14 Hasil sebelum dan setelah revisi .....	97
Tabel 4.15 Hasil sebelum dan setelah revisi .....	98
Tabel 4.16 Hasil validasi 2 ahli bahasa.....	98
Tabel 4.17 Hasil validasi 1 ahli desain.....	99
Tabel 4.18 Hasil sebelum dan setelah revisi .....	100
Tabel 4.19 Hasil sebelum dan setelah revisi .....	101
Tabel 4.20 Hasil sebelum dan setelah revisi .....	102
Tabel 4.21 Hasil sebelum dan setelah revisi .....	103
Tabel 4.22 Hasil sebelum dan setelah revisi .....	104
Tabel 4.23 Hasil validasi 2 ahli desain.....	104
Tabel 2.24 Hasil validasi aspek media komik edukasi anti <i>bullying</i> .....	108

## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Hasil penilaian seluruh spek media komik edukasi anti *bullying* ...109

Diagram 4.2 Perbandingan hasil penilaian media komik edukasi anti *bullying* ..109



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran1 Pedoman Wawancara Pra Penelitian .....	121
Lampiran 2 Pedoman Wawancara Analsis Kebutuhan .....	123
Lampiran 3 Hasil Wawancara Prapenelitian.....	126
Lampiran 4 Hasil Wawancara Prapenelitian.....	128
Lampiran 5 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan Guru .....	136
Lampiran 6 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan Siswa.....	140
Lampiran 7 Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi .....	142
Lampiran 8 Instrumen Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	144
Lampiran 9 Instrumen Lembar Validasi Ahli Desain .....	146
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Materi Validator I (Validasi I).....	148
Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Materi Validator II (Validasi I).....	150
Lampiran 12 Hasil Validasi Ahli Materi Validator I (Validasi II).....	152
Lampiran 13 Hasil Validasi Ahli Materi Validator II (Validasi II) .....	154
Lampiran 14 Hasil Validasi Ahli Bahasa Validator I (Validasi I).....	156
Lampiran 15 Hasil Validasi Ahli Bahasa Validator II (Validasi I).....	158
Lampiran 16 Hasil Validasi Ahli Bahasa Validator I (Validasi II).....	160
Lampiran 17 Hasil Validasi Ahli Bahasa Validator II (Validasi II) .....	162
Lampiran 18 Hasil Validasi Ahli Desaian Validator I (Validasi I).....	164
Lampiran 19 Hasil Validasi Ahli Desaian Validator II (Validasi I).....	166
Lampiran 20 Hasil Validasi Ahli Desaian Validator I (Validasi II) .....	168
Lampiran 21 Hasil Validasi Ahli Desaian Validator II (Validasi II) .....	170
Lampiran 22 Rekap Pengolahan Data Validitas .....	170
Lampiran 23 Visualisasi Media Komik Edukasi Anti <i>Bullying</i> .....	173
Lampiran 24 Surat Izin Riset TU FKIP .....	190
Lampiran 24 Surat Keterangan Penelitian Kasbangpol .....	191
Lampiran 25 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan .....	192
Lampiran 26 Surat Tugas Validator .....	193
Lampiran 27 Surat Balasan Sekolah .....	199
Lampiran 28 Dokumentasi.....	200

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan lembaga yang difungsikan sebagai wadah untuk melakukan pembelajaran kepada peserta didik. Menurut Rahmanto, dkk (2019:105). Sekolah adalah lembaga pendidikan formal yang bertujuan untuk menunjukkan kemampuan (sikap) psikomotorik dan emosional siswa, disamping pengetahuan dan kemampuan mentalnya. Dalam iklim pendidikan, setiap bagian dari sekolah termasuk kepala sekolah, guru, tenaga kependidikan, maupun siswa harus dibekali dengan akhlak yang terpuji dan penuh dengan pribadi – pribadi yang baik. Namun kenyataannya, masih banyak peristiwa yang seharusnya tidak terjadi di lingkungan sekolah seperti pemalakan, kekerasan, perudungan, intimidasi, tindakan saling mengolok-olok, *bullying* dan perilaku negataif lainnya.

Masih banyak siswa yang belum memahami tentang perilaku *bullying*. Bahkan sebagian besar siswa tidak menyadari bahwa tindakan mereka merupakan perilaku *bullying*. Sebaran data yang dikeluarkan oleh Komisi Perlindungan Anak (KPAI) menunjukkan bahwa kasus *bullying* meningkat setiap tahunnya di Indonesia sendiri, tidak hanya terjadi satu atau dua kasus saja. Menurut Komisi Perlindungan Anak (KPAI), antara tahun 2011 hingga 2019, terdapat 37.381 pengaduan tentang *bullying* terhadap anak di lingkungan pendidikan dan online berjumlah 2.473 kasus, dan jumlah kasus tersebut diperkirakan akan terus meningkat (KPAI : 2020). Kemudian pada

tahun 2022, Komisi Perlindungan Anak (KPAI) mencatat kembali adanya 226 kasus kekerasan fisik, psikis termasuk perudungan terhadap anak.

Beberapa contoh *bullying* yang terjadi di sekolah dasar yaitu, kasus *bullying* yang dialami oleh siswa yang tengah duduk di kelas V, FF (12) yang diduga menjadi korban *bullying* teman sekelasnya. Setiap hari FF (12) kerap kali di ejak dengan julukan “bau terasi” oleh teman sekelasnya, hal ini dipicu oleh aroma ikan asin dari tubuh FF (12) karena membantu ibunya menjual ikan asin sebelum berangkat sekolah (Pantura Post : 2018). Selain itu, salah satu kasus yang mengejutkan publik beberapa waktu terakhir adalah perudungan terhadap FH (11) tahun di Singaparna, Tasikmalaya, Jawa Barat. Korban FH (11) yang merupakan siswa kelas VI SD meninggal dunia setelah depresi berat akibat di rudung oleh teman sekelasnya, selain di rudung, FH juga dipaksa untuk menyetubuhi kucing (Fauziah : 2022 dalam berita Pikiran Rakyat). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kekerasan dan perudungan yang melibatkan anak SD sudah masuk kedalam zona serius. Walaupun tidak ada data resmi yang mencantumkan jumlah kekerasan yang dilakukan oleh siswa, namun dapat dipahami selain melakukan pelanggaran peraturan sekolah seorang siswa bahkan mampu melakukan kekerasan kepada peserta didik lain.

Penindasan yang dikenal dengan *bullying* adalah tindakan yang dilakukan dengan maksud untuk menimbulkan kerugian bagi orang lain, baik sendiri maupun berkelompok, dengan tujuan untuk menyakiti. Sukawati, dkk (2021:345) menjelaskan bahwa *bullying* merupakan perlakuan yang menyebabkan kerugian fisik dan mental bagi orang lain, kegiatan *bullying* biasanya terjadi berulang – ulang dengan skala kecil ataupun besar. Pada

dasarnya perilaku *bullying* di sekolah disebabkan oleh faktor yang beragam dan bentuk yang beragam pula, sebagaimana yang dikemukakan oleh Mohan dan Bakar (2021 : 38-39)

*“Bullying is a common thing, especially in schools. It is characterized by a power hierarchy where some children feel that they belong to a higher power level than others hence abusing them in one way or another. Bullying is not a one-time thing, as the bullies do it repetitively. Bullying can occur in different forms, including physical abuse, verbal abuse, alienation, or even online/Cyberbullying”*

Teori tersebut menjelaskan bahwa mayoritas perilaku *bullying* disebabkan oleh hierarki kekuasaan dimana anak merasa memiliki kekuasaan yang lebih dan disalahgunakan dalam bentuk perilaku menyimpang. Perilaku *bullying* yang terjadi di sekolah dapat terjadi dalam berbagai bentuk, termasuk kekerasan fisik, pelecehan verbal, dan keterasingan. Shim (2018 : 24) Beranggapan bahwa tindakan *bullying* yang terjadi di sekolah kerap kali ditanggapi dengan tidak serius oleh guru, guru berasumsi bahwa perilaku *bullying* menjadi bentuk dari proses perkembangan siswa sehingga perilaku *bullying* kerap kali terjadi tanpa adanya respon dari guru. Untuk mendukung lingkungan belajar yang kondusif, guru sebagai pendidik perlu membimbing dan membina siswa agar dapat membangun hubungan yang positif satu sama lain dan menghindari pertengkaran dan konflik yang terkait dengan *bullying*.

Permasalahan yang ditemui oleh peneliti berdasarkan hasil temuan wawancara yang dilakukan pada tanggal 13 Oktober 2022 dengan Ibu Yusmiati, S.Pd., wali kelas kelas V SD Negeri 169 Pekanbaru, tentang *bullying*. Dari hasil wawancara diketahui Beberapa siswa melakukan perilaku

*bullying*, *bullying* yang terjadi lebih didominasi dengan perilaku *bullying* secara verbal ataupun lisan seperti mengejek nama orang tua, memberikan julukan kepada temannya serta mengolok – olok kondisi fisik. Peneliti juga mendapatkan informasi bahwa di lingkungan pendidikan sudah diberikan penjelasan dengan melakukan pendekatan kepada siswa mengenai perilaku *bullying* namun tidak intensif dan berkesinambungan, selain itu guru tidak menyediakan media pendukung dalam memberikan edukasi kepada siswa disebabkan oleh minimnya pengalaman guru dalam merancang media edukasi dan interaktif. Kemudian permasalahan yang lain adalah minimnya layanan ataupun pemberian informasi kepada siswa terkait perilaku *bullying*, sehingga peserta didik tidak mendapatkan informasi dan edukasi tentang perilaku *bullying* yang sebenarnya penting untuk diketahui oleh peserta didik. Selain itu hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 14 Oktober 2022 dengan 2 orang siswa kelas V di SD Negeri 169 Pekanbaru, dapat disimpulkan bahwa: 1) Tanpa disadari siswa kerap melakukan perilaku *bullying*, 2) Kurangnya pengetahuan siswa mengenai bentuk dari perilaku *bullying*, 3) Minimnya sumber informasi dan edukasi tentang *bullying* berdampak pada rendahnya pemahaman mereka terkait aktivitas *bullying*. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa perilaku *bullying* belum menimbulkan dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran, hanya saja diperlukan upaya pencegahan agar permasalahan yang besar tidak muncul dan mempengaruhi siswa serta proses pembelajaran. Hal ini mejadi dasar diperlukannya pemberian edukasi kepada siswa terkait perilaku *bullying* dalam upaya menumbuhkan pemahaman siswa mengenai perilaku *bullying*.

Permasalahan di atas sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Amalia, dkk (2021:89) yang menemukan bahwa masih banyak kasus *bullying* jenis verbal dan psikologi di lingkungan sekolah karena minimnya pemahaman dan dukungan guru terhadap edukasi untuk saling menyayangi dan tidak melakukan perilaku *bullying* satu sama lain. Selain itu penelitian Dewi (2020 : 25) memaparkan bahwa perilaku menyimpang yang ditunjukkan siswa sekolah dasar tidak hanya berupa kekerasan fisik dan perilaku agresif. Namun, perbuatan yang dianggap remeh antara lain mengejek temannya, mencubit, menjambak, dan menyandung mereka saat berjalan. *Bullying* yang terjadi merupakan *bullying* verbal atau lisan seperti mengejek atau memberi julukan kepada temannya. Pada dasarnya terdapat banyak cara untuk memberikan edukasi terkait perilaku *bullying* kepada siswa, salah satunya dengan memfasilitasi siswa dengan media edukasi yang mudah dimengerti oleh siswa.

Salah satu dari berbagai media yang dapat digunakan dalam penyampaian informasi terkait tindakan *bullying* adalah media berbasis cetak. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menyebarkan informasi tentang *bullying* adalah media cetak. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran berbasis cetak dapat menyampaikan informasi melalui media perantara. Media cetak berupa komik dapat digunakan untuk menyampaikan informasi tentang *bullying*, selain itu juga dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa saat belajar. Ketika informasi disampaikan kepada siswa melalui penggunaan komik akan lebih menarik dan lebih mudah untuk dipahami karena penyertaan gambar dan ilustrasi karakter yang menarik akan

memusatkan perhatian pembaca sehingga lebih mudah untuk memahami informasi yang tersirat dalam sebuah komik. Krisna, dkk (2020:338) menyatakan bahwa komik adalah salah satu jenis komunikasi visual yang dapat mengkomunikasikan informasi dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami karena memiliki ilustrasi yang menarik dan alur cerita yang mudah dipahami.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti memberikan solusi, untuk mengembangkan media komik edukasi anti *bullying* untuk siswa kelas V dengan mempertimbangkan karakteristik siswa kelas tinggi yang telah memasuki tahapan operasional konkret. Menurut Witasari (2018 : 87) anak dengan rentang usia 9 - 11 sudah mampu berfikir secara rasional, penalaran terhadap suatu permasalahan yang konkret (actual). Pada tahap ini, anak memiliki kemampuan kognitif atau pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan anak pada tahap kelas rendah dalam hal hubungan spasial, kategorisasi, penalaran, konversi serta kemampuan dalam membedakan baik dan buruk. Solusi yang dihadirkan berupa media komik edukasi merupakan salah satu sarana untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Fahyuni & Fauji (2017:22), anak-anak dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang hubungan antara cerita dan gambar melalui komik yang dapat membangkitkan imajinasi mereka.

Pengembangan komik edukasi diharapkan mampu membantu siswa dalam memahami materi *bullying* yang akan disajikan dalam rangkaian cerita yang divisualisasikan melalui gambar, hal ini sejala dengan penjelasan

Anggarini (2021:103) bahwasanya komik pembelajaran merupakan media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam memahami suatu materi. Penggunaan analogi dan penggambaran cerita dalam kehidupan sehari-hari dapat membantu siswa untuk memahami suatu materi. Media komik berperan sebagai media edukasi yang diharapkan dapat menjadi momentum utama dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa terkait dengan perilaku *bullying* melalui media komik yang lebih berwarna dan menarik sesuai dengan umur siswa sekolah dasar. Maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Komik Anti Bullying Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 169 Pekanbaru”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Perilaku *Bullying* dalam bentuk verbal masih sering terjadi di Kelas V SD Negeri 169 Pekanbaru.
2. Siswa belum mampu mengenali bentuk – bentuk perilaku *bullying*.
3. Guru tidak menyediakan media pendukung dalam pemberian edukasi terkait perilaku *bullying*.
4. Minimnya pengalaman guru dalam merancang media pendukung dalam pemberian edukasi terkait perilaku *bullying*.

### 1.3 Batasan Masalah

Dikarenakan adanya batasan penelitian, maka dalam penelitian ini perlu di batasi beberapa hal, diantaranya :

1. Dari penyelesaian masalah peneliti memfokuskan penyelesaian masalah yang terindikasi yaitu masalah rendahnya kemampuan siswa dalam mengenali bentuk – bentuk perilaku *bullying*.
2. Dari penyelesaian masalah peneliti memfokuskan pada pengembangan komik edukasi yang ditujukan untuk siswa kelas V SD
3. Dari penyelesaian masalah peneliti memfokuskan pada penyediaan media komik edukasi anti *bullying*.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berikut adalah rumusan masalah dalam penelitian ini, berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan:

1. Bagaimana pengembangan komik edukasi anti *bullying* untuk siswa kelas V SDN 169 Pekanbaru ?
2. Bagaimana validitas komik edukasi anti *bullying* untuk siswa kelas V SDN 169 Pekanbaru ?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengembangkan komik edukasi anti *bullying* untuk siswa kelas V di SDN 169 Pekanbaru.
2. Untuk mengetahui validitas komik edukasi anti *bullying* untuk siswa kelas V di SDN 169 pekanbaru

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah :

### 1. Manfaat teoritis

Memberikan kontribusi kepada dunia pendidikan dalam upaya meningkatkan lingkungan pendidikan yang kondusif tanpa adanya *bullying* melalui pengembangan media komik sebagai sarana penyampaian edukasi mengenai perilaku *bullying*.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Siswa

1) Siswa dapat menggunakan komik sebagai salah satu sumber belajar khususnya dalam konsep perilaku *bullying*.

#### b. Guru

1) Sebagai inovasi baru dalam bidang media yang dapat digunakan guru dapat memberikan edukasi terkait perilaku *bullying*

2) Sebagai media pendukung dalam memberikan edukais anti *bullying* kepada siswa

#### c. Sekolah

Penciptaan media komik berpotensi membantu sekolah dalam membina lingkungan belajar yang lebih ramah dan harmonis yang bebas dari perilaku *bullying*.

#### d. Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya sebagai sarana pengembangan kemampuan diri dalam mengembangkan komik edukasi tentang *bullying*.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Pengertian Pengembangan**

##### **2.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan**

Menurut Sugiyono (2019 : 12) penelitian pengembangan merupakan suatu proses untuk mendapatkan suatu produk yang diharapkan serta produk yang dihasilkan akan di uji untuk mengukur seberapa baik keefektifannya. Krissandi (2018 : 70) Metode penelitian yang dikenal dengan penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Selain itu seperti yang telah dikemukakan oleh Helaluddin, dkk (2020 : 40) Jenis penelitian yang dikenal sebagai "penelitian dan pengembangan" melibatkan serangkaian langkah, dimulai dengan analisis kebutuhan, memproduksi atau mengembangkan produk baru, dan menguji produk tersebut.

Menurut sudut pandang tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan penelitian yang memuat proses, cara dan menghasilkan suatu produk secara bertahap.

##### **2.1.2 Model Penelitian Pengembangan**

Penelitian pengembangan dalam konteks Pendidikan memerlukan suatu model yang digunakan sebagai suatu representasi baik visual maupun verbal. Berikut tahapan dan model penelitian yang dapat dijadikan alur penelitian :

### 1) Model Pengembangan Thiaragan

Thiaragan (dalam sugiyono, 2019:12) mengemukakan bahwa langkah – langkah dalam penelitian pengembangan terdiri dari *Define*, *Design*, *Development*, *Dissemination* yang disingkat menjadi 4D yang dapat dilihat pada gambar. 1 sebagai berikut:



**Gambar 2.1** Tahapan Penelitian Pengembangan Menurut Thiaragan

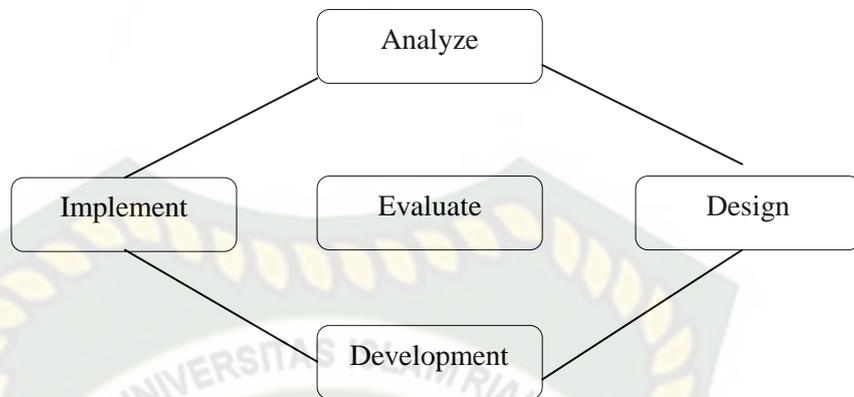
Sumber : Sugiyono (2019 : 12)

*Define* (Pendefinisian) dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat – syarat pengembangan dari produk yang akan dikembangkan, *Design* (Perencanaan) menentukan desain yang dibuat, *Development* (Pengembangan) membuat rancangan produk yang telah dirancang dan akan diuji oleh ahli untuk menguji validitas produk yang telah dikembangkan, *Dissemination* (Penyebaran) terdiri dari mendistribusikan produk yang valid dan terbukti layak.

### 2) Model Pengembangan Robert Maribe Brach

Robert Maribe Brach (dalam Sugiyono, 2019:12) menggunakan prosedur ADDIE dalam engembangkan desain pembelajaran. Menurut Sugihartati dan Yudiyana (2018:280) *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation Analisis*, *Desain*, *Pengembangan*, *Implementasi*, dan *Evaluasi* (ADDIE) adalah pendekatan sistematis

untuk pengembangan intruksional. Adapaun gambaran model ADDIE dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut:



**Gambar 2. 2** Tahapan Penelitian Pengembangan Model ADDIE

Sumber : Sugiyono (2019 : 12)

*Analysis*, yaitu menganalisis situasi yang ada pada lingkungan khususnya melihat keadaan lingkungan saat ini untuk menentukan produk yang ingin dikembangkan. *Design* adalah proses merancang produk baru. *Development* produk adalah proses menciptakan desain baru, memperbaikinya, dan mengujinya. Proses menciptakan, meningkatkan, dan menguji desain yang ada dikenal sebagai pengembangan. *Evaluation* adalah proses mengevaluasi suatu produk, sedangkan *implementation* adalah proses pengujian suatu produk yang telah dinyatakan valid.

### 3) Model Pengembangan Richey and Klein

Rickey and Klein (dalam Sugiyono, 2019:12) menggunakan tiga langkah dalam penelitian pengembangan yang dapat dilihat pada gambar 2.3 sebagai berikut :

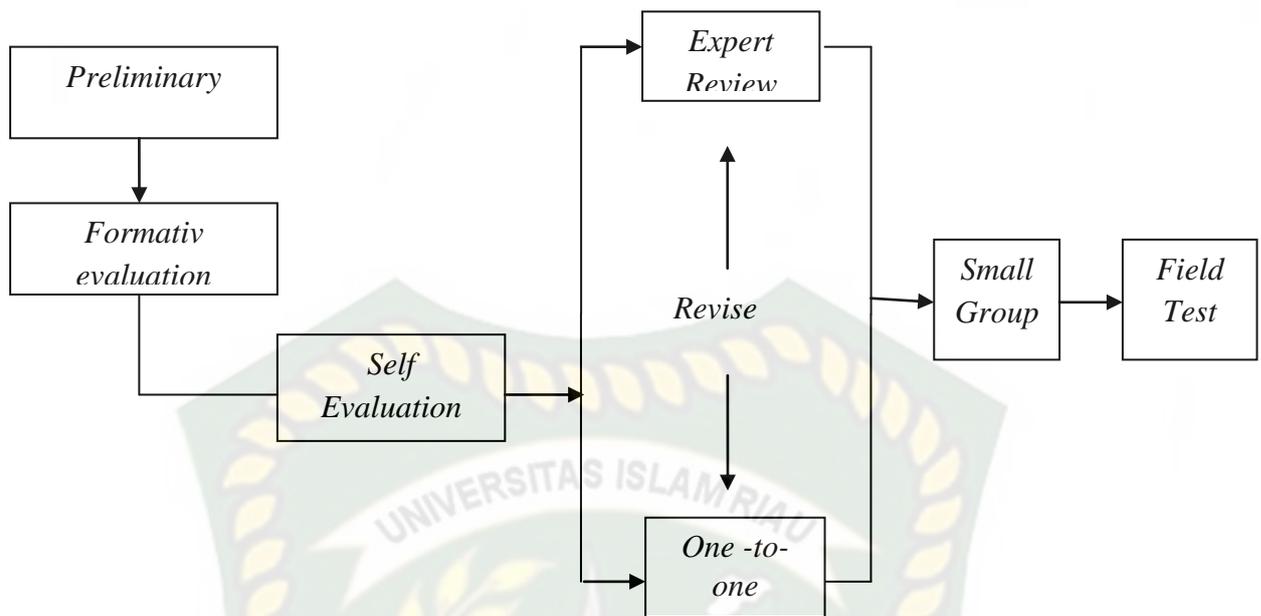


**Gambar. 2.3** Tahapan Penelitian Pengembangan Richey and Klein  
 Sumber : Sugiyono (2019 : 12)

*Planning* (Perancangan) merupakan tahapan perencanaan suatu produk, yang didahului dengan penelitian, *Production* (Memproduksi) adalah proses pembuatan produk berdasarkan desain yang telah dibuat, *Evaluation* (Assessment) adalah proses pengujian produk dan mencari tahu seberapa memenuhi spesifikasi

#### 4) Model Pengembangan *Formatif Research*

Menurut Tessmer (dalam Ramadan, 2016 : 42) menjelaskan bahwa penelitian pengembangan berfokus pada dua tahapan yakni pendahuluan (*Preliminary*) dan tahap evaluasi formatif (*formative evaluation*) yang meliputi *self evaluation*, *prototyping*, (*expert reviews one-to-on*, dan *small group*), serta *field test*. Adapun alur desain *formative evaluation* sebagai berikut :



**Gambar 2.4** Alur desain formative research menurut Tessemer

Sumber : Lawy (2019 : 12)

a. Tahapan *Preliminary*

Tahapan Pada tahap ini diawali dengan pengumpuln beberapa referensi yang berkaitan dengan penelitian pengembangan, peneliti akan melakukan analisis persiapan dengan menentukan tempat dan subjek peneltian seperti dengan cara menghubungi kepala sekolah dan guru mata pelajaran disekolah yang akan menjadi lokasi penelitian. Selanjutnya peneliti akan mengadakan persiapan-persiapan lainnya, seperti mengatur jadwal penelitian dan prosedur penelitian dengan guru kelas yang dijadikan tempat penelitian.

b. Tahapan *Formative Evaluation*

Dalam penelitian pengembangan ini tahapan *Formative Evaluation* dibagi menjadi beberapa langkah, diantaranya :

(1) *Self Evaluation*

(a) Analisis

Pada tahap ini merupakan langkah awal penelitian pengembangan. Peneliti dalam hal ini akan melakukan analisis guru, analisis siswa, dan analisis lingkungan belajar.

(b) Desain

Pada tahap ini peneliti merencanakan produk yang akan dikembangkan maka hasil dari rencana produk tersebut dapat divalidasi oleh validator (*expert review*) sehingga rancangan ini akan dikatakan sebagai prototype awal.

(2) *Prototyping*

Hasil rancangan pertama pada prototype yang ditelaah dikembangkan pada tahapan *self evaluation* akan diserahkan kepada validator (*expert review*) dan siswa (*one-to-one*) serta *small group* dengan sejalan. Berdasarkan saran dan perbaikan dari ahli dan siswa maka rancangan prototype pertama akan dijadikan sebagai bahan perbaikan pada prototype selanjutnya.

(a) *Expert review*

Pada tahap ini produk yang telah dikembangkan akan diperhatikan, dinilai dan dipertimbangkan oleh validator. Para validator akan memeriksa desain, bahasa dan materi berdasarkan prototype. Setiap komentar dan masukan dari validator akan dicatat dalam lembar evaluasi sebagai bahan perbaikan untuk mengembangkan media pembelajaran.

(b) *One-to-on*

Pada tahap ini rancangan yang telah dikembangkan akan diujicoba kepada guru dan siswa. Hasil dari proses *one-to on* akan digunakan untuk memperbaiki rancangan media pembelajaran yang dibuat.

(c) *Small group*

Untuk memperbaiki prototype pertama maka saran dari expert review akan menjadi dasar untuk perbaikan yang akan disebut prototype kedua dan akan diujicobakan pada kelompok kecil untuk memperbaiki prototype pertama. Sehingga dapat dilakukan perbaikan lebih lanjut berdasarkan hasil prototipe kedua.

(d) *Field test*

Dalam upaya memperbaiki prototype kedua, peneliti harus menjadikan komentar/saran dari validator sebagai landasan dalam perbaikan. Perbaikan untuk subjek penelitian dilakukan dengan uji lapangan dengan menggunakan produk yang sudah dikatakan standard an layak menurut validator ahli

Media komik edukasi anti *bullying* yang dikembangkan dalam penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan *formative research* oleh Tessmer, yang memiliki dua tahap yaitu evaluasi awal (*Preliminary*) dan evaluasi formatif (*Formative evaluation*) . Namun pada tahap evaluasi formatif hanya dilakukan *expert review* yaitu penilaian kelayakan media komik dan didukung dengan angket respon guru dan siswa.

## 2.2 Media Pembelajaran

### 2.2.1 Hakikat Media Pembelajaran

Istilah “media pembelajaran” terdiri dari dua kata yaitu media dan pembelajaran. Bentuk jamak dari media adalah kata latin “medium” yang berarti perantara atau pengantar. Tafonao (2018: 103) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah semua bentuk media pembelajaran yang digunakan sebagai perantara oleh pengirim untuk memastikan bahwa pesan sampai ke penerima yang dituju dengan jelas). Sejalan dengan pendapat tersebut Guslinda & Kurnia (2018 : 3) mejelaskan bahwa sebagai upaya untuk membangkitkan minat serta motivasi siswa media pembelajaran dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi. serta membantu dalam memperjelas materi. Media berperan dalam proses pembelajaran dengan bertindak sebagai penghubung antara pengirim dan penerima pesan untuk mendorong keterlibatan mereka dalam proses belajar dengan memotivasi kemauan, perhatian, dan perasaan mereka.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah benda yang dapat dilihat, didengar, dan diraba dengan panca indera dan berfungsi sebagai perantara atau penghubung antara guru yang memberikan informasi dan siswa yang menerimanya. Kesimpulan ini didasarkan pada pendapat yang telah dikemukakan. Tujuannya adalah untuk merangsang siswa agar mereka dapat secara efektif mengikuti proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas.

Penggunaan media pembelajaran akan dapat meningkatkan semangat siswa dalam berbicara, membaca, menulis dan pengetahuannya.. Penggunaan media pendukung dalam proses pembelajaran dapat diterapkan di dalam maupun di luar kelas tergantung kondisi siswa dan tujuan pembelajaran yang hendak di capai. Oleh karena itu, guru perlu mampu menampilkan dirinya sebagai fasilitator yang membantu siswa belajar dengan menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan dapat memotivasi siswa untuk belajar. Antusiasme siswa dalam berbicara, membaca, menulis, dan pengetahuan akan meningkat ketika media pembelajaran digunakan. Media pendukung tergantung pada keadaan siswa dan tujuan proses pembelajaran, media pendukung dapat digunakan baik di dalam maupun di luar kelas. Akibatnya, guru harus mampu menampilkan diri sebagai fasilitator yang dapat menginspirasi siswa untuk belajar dan menciptakan materi pembelajaran yang menarik untuk membantu siswa belajar.

Tafonao (2018 : 103) menjelaskan bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran karena beberapa alasan, antara lain:

1. Penggunaan media menurut instruktur memerlukan persiapan.
2. Media adalah barang yang canggih dan mahal.
3. Tidak dapat menggunakan media karena gagap teknis
4. Belajar harus serius, sedangkan media bersifat hiburan.
5. Di sekolah tidak ada media yang tersedia.
6. Guru kurang menyadari pentingnya penggunaan media pembelajaran.

7. Guru kurang memiliki keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk membuat bahan pembelajaran sendiri.
8. Guru kurang memiliki kemampuan dalam memanfaatkan media pembelajaran.
9. Guru kekurangan waktu atau kesempatan untuk membuat bahan pembelajaran.
10. Guru terbiasa menggunakan pendekatan standar.

Isnarto, dkk (2018:246) mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki keunggulan sebagai berikut:

1. Dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran dengan meningkatkan kejelasan informasi dan penyajian pesan.
2. Dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, memotivasi mereka untuk belajar.
3. Dapat melampaui keterbatasan ruang, waktu, dan panca indera.
4. Dapat memberikan siswa pengalaman serupa.
5. Materi pembelajaran akan lebih menarik. Siswa lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran karena mereka tidak hanya mendengar guru menjelaskan pelajaran tetapi juga berpartisipasi dalam kegiatan lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya.
6. Metode dalam penyampaian materi ajar lebih bervariasi.

Kesimpulan yang dapat diambil dari uraian di atas adalah bahwa manfaat media dalam proses pembelajaran adalah sebagai alat yang membantu guru menyampaikan isi pendidikan dan membantu siswa memahaminya.

### 2.2.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Susanti dan Zulfiana (2018 : 56) macam-macam media jika dilihat dari segi gerak, visual, dan suara: yaitu : media cetak, media audio, media visual, media stasioner, media video dan audio gerak hingga media video dan film.

Refai (2022 : 5) ada 4 jenis media pembelajaran, yaitu:

- 1) Media Visual. Media yang dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan disebut sebagai media visual. Media visual terdiri dari: Komik, buku, poster, media gambar, miniatur, dan lain-lain
- 2) Media Audio. Media audio merupakan jenis media yang dapat didengar. Media audio meliputi: musik, suara, lagu, instrumen, siaran radio, CD, kaset suara, dan media sejenis lainnya.
- 3) Media Audio Visual. Suatu jenis media yang menggunakan penglihatan dan pendengaran, media audio visual dapat didengar dan dilihat secara bersamaan. Media audio visual misalnya film, televisi, dan media lainnya
- 4) Media digital Yang dimaksud dengan “multimedia” adalah setiap dan semua bentuk media yang dapat dirangkum menjadi satu format dan melibatkan berbagai indera selama proses pembelajaran. Contoh multimedia antara lain: memanfaatkan internet untuk belajar

Berdasarkan penjelasan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat dibedakan menjadi beberapa kategori, antara lain media visual, audio, audio-visual, dan multimedia. Dalam konteks penelitian ini dikembangkan bahan ajar berupa media visual, khususnya bahan komik edukasi anti *bullying* yang dapat digunakan siswa..

### 2.2.3 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Musfiqon (2017 : 115) terdapat 3 prinsip yang dapat dijadikan rujukan dalam memilih media pembelajaran, yaitu : 1) Prinsip efektifitas dan efisiensi, 2) prinsip relevansi, 3) prinsip produktivitas. Menurut Miftah & Nur Rokhman (2022 : 416) guru perlu mempertimbangkan media yang digunakan sebagai bahan pendukung demi optimalisasi hasil belajar. Kriteria pemilihan media pembelajaran yang menjadi perhatian guru adalah :

- 1) Tujuan pembelajaran, artinya pertimbangkan pendekatan berbasis media untuk mencapai tujuan pembelajaran
- 2) Konten, artinya media pembelajaran yang akan dimanfaatkan di dalam kelas mengacu pada konten pembelajaran (khusus) yang ingin dicapai
- 3) Ketersediaan media, artinya guru memanfaatkan media pembelajaran berdasarkan ketersediaan media di sekolah
- 4) Faktor fleksibilitas, artinya kesesuaian antara media yang digunakan dengan konsep atau teori yang diangkat dalam pembelajaran
- 5) Daya tahan, artinya media yang baik adalah media yang memiliki daya tahan kuat atau dapat digunakan untuk waktu yang lama.

- 6) Efektivitas biaya, artinya guru hendak mempertimbangkan penggunaan biaya dalam penerapan media pembelajaran

Sejalan dengan penjelasan tersebut, Hamid (2020:34) menjelaskan kriteria berikut harus diperhitungkan ketika memilih media pembelajaran :

- 1) Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran;
- 2) Kesesuaian materi pembelajaran;
- 3) Karakteristik siswa;
- 4) Teori, Pemilihan media tidak berdasarkan pada keinginan guru, akan tetapi didasarkan pada teori.
- 5) Kesesuaian gaya belajar.

Dari pendapat yang telah dikemukakan bahwa pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa kriteria diantaranya : 1) Kesesuaian tujuan pembelajaran; 2) Kesesuaian dengan teori; 3) Fleksibel, 4) Biaya; 5) Daya tahan dan; 6) Kesesuaian dengan karakteristik siswa.

#### **2.2.4 Prinsip – Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran memberikan kontribusi yang besar dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. berbagai penelitian juga membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran meningkatkan efektifitas kegiatan pembelajaran. Namun, efektivitas penggunaan media di dalam kelas juga ditentukan oleh peran guru. Dalam menjalankan perannya guru harus mengetahui prinsip – prinsip dalam penggunaan media pembelajaran.

Hasan (2021:102) menjelaskan ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam menggunakan media pembelajaran untuk pembelajaran:

- 1) Tidak ada satu media yang berfungsi untuk semuanya. Suatu media mungkin tidak cocok untuk semua jenis pembelajaran, tetapi hanya cocok untuk beberapa jenis pembelajaran.
- 2) Pembelajaran sangat dibantu oleh media. Hal ini menunjukkan bahwa media bukanlah satu-satunya alat pengajaran yang tersedia bagi para pendidik; sebaliknya, media memainkan peran penting dalam proses pembelajaran. Pemilihan media harus sejalan dengan desain instruksional lainnya.
- 3) Tujuan akhir, terlepas dari media yang di gunakan, adalah untuk memfasilitasi pembelajaran siswa. Saat memilih media, yang menjadi acuan utama adalah kemudahan belajar bagi peserta didik.
- 4) Memasukkan berbagai media ke dalam satu kegiatan pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, pengisi waktu, atau selingan, tetapi juga memiliki tujuan yang berhubungan dengan pembelajaran.
- 5) Pemilihan media harus objektif dan berdasarkan pada tujuan pembelajaran, bukan pada preferensi individu guru.
- 6) Siswa dapat menjadi bingung jika beberapa media digunakan secara bersamaan. Multi-media tidak berarti menggunakan banyak media yang berbeda sekaligus. Sebaliknya, beberapa media dipilih untuk beberapa tujuan.
- 7) Kekonkritan dan keabstrakan media saja tidak menentukan kelebihan atau kekurangannya. Media konkret mungkin sulit untuk dipahami

karena kompleksitasnya, tetapi media abstrak juga dapat memberikan pemahaman yang diperlukan.

Seperti yang dapat dilihat dari penjelasan sebelumnya, penggunaan media harus memperhatikan hasil yang diinginkan karena merupakan komponen penting dari pembelajaran. Karena tidak semua media dapat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Selain itu juga harus mempertimbangkan jangka panjang atau alat yang digunakan harus diperhitungkan dalam pemanfaatan suatu media tersebut.

## **2.3 Komik**

### **2.3.1 Pengertian Komik**

Menurut Riwanto dan Wulandari (2018 : 15) komik merupakan media yang terdiri atas gambar – gambar yang di susun dengan urutan tertentu, yang di dalamnya mancup tokoh yang memiliki karakter tertentu dalam rangkaian cerita dengan maksud memberikan komponen yang bersifat mendidik dalam penyampaian pesannya. Komik menyediakan cerita yang lugas dan cukup sederhana bagi siswa mudah memahami ide-ide yang disajikan karena adanya gambar yang menarik sehingga komik yang disampaikan melalui media komik mampu tersampaikan dengan baik.

Media komik merupakan salah satu jenis media grafis (visual) yang menuntut siswa menggunakan indera penglihatannya untuk memahami pesan dan cerita guru. Sejalan dengan penjelasan tersebut Ntobuo, dkk (2018 : 246) menjelaskan bahwa dalam bidang pendidikan, komik dapat berfungsi sebagai alat komunikasi visual yang mengacu

pada proses komunikasi antara siswa dan media komik sebagai media pembelajaran. Menurut Rosadi dan Karimah (2021:88) penggunaan media pembelajaran komik atau cerita bergambar merupakan media pembelajaran yang cukup menarik bagi siswa SD. Karena media komik memuat kata-kata dan gambar, yang dimana membentuk kesatuan yang utuh menjadi sebuah cerita. Media komik juga akan lebih disenangi dan menarik perhatian siswa SD karena media komik memiliki karakteristik yang dalam penyampaian bersifat sederhana, mudah dipahami

Berdasarkan pemaparan para ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa media komik merupakan salah satu jenis media pembelajaran visual yang dirancang berdasarkan kebutuhan siswa dengan memuat tulisan bergambar yang mampu meningkatkan minat siswa dalam membacanya serta membantu penyampaian informasi yang berkaitan dengan pembelajaran

### **2.3.2 Unsur-unsur Komik**

Media komik memiliki unsur – unsur yang terikat di dalamnya. Masdiono (dalam Elyani dan Erman, 2021 : 140) menjelaskan beberapa unsur yang terdapat dalam media komik, diantaranya :

1. Indicia, judul cerita, kredit, dan sampul depan semuanya ada di sampul depan atau sampul depan komik.
2. Bagian konten adalah bagian tubuh, yang mencakup narasi, gelembung ucapan, elemen panel, dan efek suara.
3. Bagian akhir berisi cerita pendek yang dapat memberikan gambaran komik kepada pembaca.

Sedangkan menurut Michael Sega Gumelar ( dalam Arsyad, dkk 2022 : 175), inilah unsur-unsur komik:

1. Space. Merupakan ruang dalam komik. Ruang dapat berupa kertas, kanvas, dan ruang di media digital. Space berguna sebagai tempat bagi karakter dalam komik untuk melakukan aksi tertentu. Space komik dapat berukuran 11,4 x 17,2 cm; 13,5 x 20 cm; 14 x 21 cm atau lebih besar dari ukuran tersebut sesuai dengan kebutuhan.
2. Image. Merupakan gambar, ilustrasi, logo, simbol, dan icon yang membentuk komik. Image dalam komik dapat dibuat dengan gambar goresan tangan. Image merupakan elemen yang penting dalam komik sebab image dapat menunjukkan beberapa adegan yang ada dalam komik.
3. Teks. Merupakan simbol dari suara yang ada dalam komik. Suara dapat berasal dari percakapan antar tokoh maupun efek suara dari adegan yang sedang terjadi. Suara yang berasal dari percakapan biasanya ditulis dalam balon kata setiap tokoh komik. Teks harus ditempatkan dengan jelas agar mudah dibaca dan tidak mengganggu gambar dalam komik.
4. Colour, merupakan warna dalam komik. Pewarnaan dibagi lagi menjadi tiga yaitu warna cahaya yang berasal dari tiga cahaya warna utama (merah, hijau, biru), warna cat transparan yang dihasilkan oleh empat warna utama (biru muda, pink, kuning, dan hitam), dan warna tidak transparan atau warna tidak tembus pandang yang berasal dari lima warna utama yaitu putih, kuning, merah, biru, dan hitam.

Dari penjelasan para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media komik merupakan media yang terdiri dari unsure – unsure / element yang termuat di dalam komik yaitu : judul cerita, sampul, space, image atau gambar, warna, hingga teks yang berkolaborasi dalam membentuk jalan cerita khusus dalam sebuah media komik.

### 2.3.3 Macam-macam Komik

Pantaleo,dkk (2021) menjelaskan bahwa media komik dapat dibedakan menjadi 2, yaitu komik strip dan buku komik. Komik adalah komik yang berbentuk buku, sedangkan komik strip adalah komik yang terdiri dari beberapa bagian yang digabungkan menjadi sebuah majalah dan memiliki cerita yang berkesinambungan. Adapun komik yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu komik buku.

Dari segi bentuk dan muatan, komik dibedakan menjadi beberapa macam. Menurut Nurgiyantoro (dalam Wardana, 2018:31), yaitu sebagai berikut:

1. Komik strip dan komik buku. Komik strip adalah komik yang hanya memiliki sedikit panel gambar, namun jika dilihat dari segi konten, komik tersebut menyampaikan konsep yang utuh. Sedangkan komik buku adalah komik menampilkan sebuah cerita utuh dan di kemas di dalam buku.
2. Komik humor dan komik petualang. Komik humor adalah komik yang dimaksudkan untuk membuat orang tertawa termasuk cerita yang lucu. Sebaliknya, komik petualangan adalah komik dengan jalan cerita

petualangan yang erat kaitannya dengan pencarian, pengamatan, pembelaan, dan tindakan kepahlawanan.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media komik dibedakan menjadi komik strip dan komik buku.

#### **2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Komik**

Komik memiliki kelebihan, terutama dari segi cara penyajiannya yang meliputi unsur visual, alur cerita yang menawan, dan karakter yang ekspresinya ditampilkan mampu memikat pembaca secara emosional. Sejalan dengan pendapat Munadi (2018 : 100) bahwa penggunaan bahasa verbal dan nonverbal dalam komik mempercepat pemahaman pembaca terhadap pesan karena membantu mereka tetap fokus pada jalurnya. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Trimo (dalam Riwanto dan Wulandari, 2018 : 15) menjelaskan bahwa kelebihan media komik dalam proses pembelajaran, diantaranya :

1. Komik menambah pembendaharaan kata – kata pembacanya
2. Mempermudahkan anak didik dalam 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 berfokus pada konsep tertentu sehingga membuat siswa mampu fokus pada alur cerita yang konsisten.

Menurut Nugraheni (2018: 114) kelebihan dari media komik adalah :

1. Komik mampu membangkitkan minat siswa
2. Membimbing siswa dalam menimbulkan minat baca yang tinggi
3. Komik dapat menambahkan kosa kata bagi pembacanya
4. Mempermudah siswa dalam memahami materi atau konsep informasi yang abstrak

Sejalan dengan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media komik memiliki kelebihan di antaranya mampu membangkitkan minat baca siswa, menambahkan pembendaharaan kata siswa, mempermudah siswa dalam memahami suatu konsep yang abstrak.

Media komik di samping mempunyai kelebihan juga memiliki kelemahan dan keterbatasan kemampuan dalam hal – hal tertentu. Kelemahan dari media komik menurut Trimo (dalam Riwanto dan Wulandari, 2018 : 15) adalah sebagai berikut :

1. Guru dituntut untuk kreatif dan mampu menyeimbangkan antara menumbuhkan minat baca dengan tetap memperhatikan penggunaan materi dan informasi yang disampaikan tetap sejalan dengan pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.
2. Ketika siswa sudah menyukai komik sebagai bahan bacaan yang menyenangkan karena dilengkapi dengan gambar, maka akan dikhawatirkan siswa akan menolak untuk membaca buku yang tidak memiliki gambar.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Laksana (2015 : 23) menjelaskan beberapa kekurangan dari media komik, diantaranya :

1. Kemudahan dalam membaca komik membuat orang malas membaca yang menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.
2. Banyak aksi-aksi yang menonjolkan adegan kekerasan atau tingkah laku pervers
3. Ditinjau dari segi bahasa, komik hanya menggunakan kata-kata kotor atau kalimat-kalimat yang kurang dapat dipertanggungjawabkan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media komik memiliki beberapa kekurangan diantaranya

1. Penggunaan media komik harus diperhatikan agar siswa tidak berpatokan pada buku komik dan mengabaikan buku pembelajaran.
2. Penggunaan komik untuk pembelajaran memerlukan perhatian guru dalam memastikan cerita komik sejalan dengan materi yang ingin disampaikan
3. Dari segi bahasa komik didominasi dengan bahasa kasar dan tidak sesuai dengan KBBI
4. Dalam komik sering kali memunculkan adegan kekerasan, pertarungan dan lain sebagainya.

## 2.4 . *Bullying*

### 2.4.1 **Pengertian Perilaku *Bullying***

*Bullying* berasal dari Bahasa Inggris yang berarti menggertak atau mengganggu, di Indonesia di kenal dengan istilah “Perudungan”. Menurut Ramdhan, dkk (2019 : 108) *bullying* adalah perilaku agresif yang tidak diinginkan di antara anak usia sekolah yang berulang atau berpotensi diulang, dari waktu ke waktu. Olweus (dalam Rokoyah, 2019 : 23) menjelaskan bahwa *bullying* dicirikan dalam tiga kategori yaitu: 1) dikategorikan sebagai perilaku agresif yang disengaja; 2) Hal yang sama dilakukan berulang-ulang; 3) dalam hubungan interpersonal yang ditandai oleh perbedaan kekuasaan. Menurut Komisi Nasional Perlindungan Anak (dalam Suhendar, 2020 : 180) *Bullying* sendiri merupakan bentuk kekerasan fisik dan psikis yang sering dilakukan terhadap individu rentan oleh individu atau kelompok yang berkuasa.

Dapat disimpulkan bahwa *bullying* Penindasan dapat didefinisikan sebagai tindakan yang disengaja untuk menyakiti fisik dan psikologis seseorang atau kelompok yang dianggap "lemah" atau "kurang kuat".

### 2.4.2 **Jenis – Jenis Perilaku *Bullying***

Menurut Suhariyati (2018:34) bentuk perilaku *bullying* dapat dibedakan menjadi beberapa kategori diantaranya : 1) Kontak fisik langsung; 2) Kontak verbal langsung; 3) Perilaku non verbal langsung; 4) Perilaku Nonverbal langsung; 5) Pelecehan seksual.

Sedangkan Menurut Coloroso (dalam Zakiyah,dkk, 2017 : 328) dalam *bullying* dibagi menjadi empat jenis berikut :

1) *Bullying* yang Bersifat Fisik

Di antara berbagai bentuk *bullying*, *bullying* fisik adalah yang paling jelas dan mudah dikenali. Namun, kurang dari sepertiga laporan siswa tentang intimidasi melibatkan insiden fisik. *Bullying* fisik meliputi memukul, mencekik, menyikut, meninju, menendang, menggigit, mencubit, mencakar, meludah, dan menempatkan anak yang di-bully pada posisi yang menyakitkan. Termasuk juga menyebabkan pakaian dan barang milik anak rusak atau hancur. Serangan semacam ini akan lebih berbahaya jika pelaku intimidasi semakin kuat dan dewasa, bahkan jika mereka tidak bermaksud menyakiti siapa pun secara serius.

2) *Bullying* Verbal

*Bullying* melalui kekerasan verbal adalah bentuk intimidasi yang paling umum terjadi baik untuk anak laki-laki maupun perempuan. *Bullying* verbal mudah dilakukan dan dapat disembunyikan dari orang dewasa dan teman sebaya. Menurut Ani dan Nurhayati (2019 : 96) *bullying* verbal, merupakan *bullying* yang dilakukan secara lisan atau dengan menggunakan kata-kata yang menyebabkan korbannya terluka atau sakit hati. Seperti : celaan, fitnah, ancaman, atau penggunaan kata-kata yang tidak baik guna menyakiti orang lain.

### 3) *Bullying* Relasional

Jenis *Bullying* ini paling sulit dideteksi dari luar. *Bullying* relasional adalah pelemahan harga diri si korban penindasan secara sistematis melaluipengabaian, pengucilan, pengecualian, atau penghindaran. Penghindaran, suatu tindakan penyingkiran, adalah alat penindasan yang terkuat. Anak yang digunjingkan mungkin akan tidak mendengar gosip itu, namun tetap akan mengalami efeknya. Penindasan relasional dapat digunakan untuk mengasingkan atau menolak seorang teman atau secara sengaja ditujukan untuk merusak persahabatan. Menurut Zakiyah, dkk (2017 : 328) tindakan ini bisa halus seperti tatapan agresif, gulungan mata, desahan, mengangkat bahu, tawa mengejek, bahasa tubuh yang kasar, dan cibiran.

### 4) *Cyberbullying*

*Cyberbullying* terjadi karena pesatnya pertumbuhan teknologi, internet, dan media sosial. *Cyberbullying* merupakan bentuk *bullying* yang paling baru. Intinya para pelaku *bullying* terus-menerus mengirimkan pesan negatif kepada korbannya melalui SMS, pesan online, dan media sosial lainnya. Menurut Antoniadou and Kokkinos (dalam Johansson & Englund, 2021:4) terdapat 3 tiga konseptualisasi *Cyberbullying* yaitu : 1) Umumnya *Cyberbullying* memiliki fenomena yang sama dengan *bullying* di sekolah tetapi diwujudkan dengan cara yang berbeda ; 2) aspek spesifikasi dari *Cyberbullying* sama dengan *bullying* di sekolah

tetapi hanya dalam konteks tertentu ; 3) fenomena *Cyberbullying* jelas berbeda dengan intimidasi sekolah.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa perilaku *bullying* terbagi menjadi beberapa jenis, diantaranya; *bullying* fisik yang merupakan pemberian kekerasan keada fisik korban; *bullying* Verbal yang merupakan perilaku *bullying* melalui kata – kata; *bullying* relasional yakni *bullying* dengan tindakan mengucilkan dan menjauhi korban dan *cyberbullying* yaitu perilaku *bullying* yang dilakukan melalui sosial media.

#### **2.4.3 Faktor – Faktor yang Mempengaruhi *Bullying***

Menurut Muhopilah dan Tentama (2019 : 101-103) beberapa faktor pendukung terjadinya perilaku *bullying* adalah :

##### 1) Kepribadian

Kepribadian menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi *bullying*. Kepribadian yang berasosiasi positif dengan *bullying* adalah kepribadian *extraversion* yang berperan penting dalam perilaku agresif dan anti sosial. Perilaku *bullying* cenderung dilakukan oleh individu yang memiliki tingkat *neurotism* dan *extraversion* tinggi dan rendah.

##### 2) Keluarga

Keluarga merupakan faktor penting dalam *bullying*, faktor keluarga yang mempengaruhi *bullying* diantaranya rendahnya fungsi keluarga dan pola asuh yang tidak tepat. Pola asuh yang berpengaruh terhadap perilaku *bullying* merupakan perilaku *otoriter* yang dilakukan dalam bentuk pemberian hukuman, bentuk hukuman yang diberikan

merupakan bentuk kekerasan fisik, psikologis untuk menyelesaikan konflik sehingga anak mempresepsikan bahwa orang tuanya tidak sensitif terhadap perasaannya.

### 3) Pengalaman Buruk di Masa Kecil

Pengalaman buruk masa kecil adalah salah satu faktor yang mempengaruhi *bullying*. siswa yang terlibat *bullying* sangat mungkin adalah siswa yang pernah mengalami kesulitan pada masa anak – anak, kesulitan yang dialami anak membuat perkembangan psikologisnya tidak sehat sehingga berpotensi untuk menjadi pelaku *bullying*.

### 4) Lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah yang tidak kondusif dan nyaman akan menjadi salah satu pemicu munculnya perilaku *bullying* dan banyak gangguan yang berkaitan dengan *bullying* verbal dan relasional yang lebih tinggi.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Ariesto (dalam Setiawan dan Prasetiawan, 2021:303) juga menjelaskan faktor penyebab terjadinya *bullying* adalah;

#### 1) Keluarga

Pelaku *bullying* biasanya berasal dari keluarga disfungsional. Faktor keluarga dapat datang dari orang tua yang menghukum anak-anak mereka secara berlebihan atau yang tinggal di lingkungan yang penuh tekanan, permusuhan, dan agresif. Dengan meniru argumen dan konflik orang tua dengan lingkungannya, anak akan belajar perilaku *bullying*.

#### 2) Sekolah

Pihak Pihak sekolah seringkali menyangkal terjadinya *bullying*.

Akibatnya, anak-anak yang membully tidak mendapat ganjaran atas perbuatannya. Penindasan dengan cepat menyebar di kalangan siswa dan sering kali merugikan mereka di lingkungan sekolah.

### 3) Faktor Teman Sebaya

Anak-anak seringkali terpaksa melakukan perundungan ketika mereka berinteraksi dengan teman-temannya di rumah dan di sekolah. Beberapa anak melakukan perundungan untuk menunjukkan bahwa mereka adalah bagian dari kelompok tertentu, meskipun mereka sendiri merasa tidak nyaman dengan perilaku tersebut.

### 4) Kondisi Lingkungan Sosial

Faktor sosial dan lingkungan juga dapat berperan dalam perilaku *bullying*. Salah satu faktor sosial dan lingkungan yang berkontribusi terhadap *bullying* adalah kondisi sosial dan lingkungan yang heterogen dan tidak menguntungkan. Karena mereka yang hidup dalam masyarakat yang tidak ideal akan memiliki kemampuan untuk meniru perilaku yang terjadi di lingkungan sosialnya, maka tidak heran jika *bullying* di kalangan siswa sering terjadi di lingkungan sekolah.

Berdasarkan pemaparan para ahli dapat disimpulkan bahwa perilaku *bullying* dipicu oleh beberapa faktor pendukung, diantaranya : faktor kepribadian, keluarga, lingkungan sekolah, faktor teman sebaya, kondisi lingkungan sosial, hingga pengalaman buruk masa kecil yang tidak berjalan dengan baik akan mendorong terjadinya perilaku *bullying*.

#### 2.4.4 Pihak yang Terlibat dalam Perilaku *Bullying*

Menurut Zakiyah, dkk (2017 : 326) terdapat 4 pihak yang terlibat dalam perilaku bullying dibagi menjadi 4 (empat) yaitu :

1. Bullies (pelaku bullying) yang dalam konteks lingkungan sekolah merupakan murid yang secara emosional/ fisik melukai murid lain secara berulang – ulang. Bullies (pelaku bullying) akan cenderung menunjukkan sikap tertekan dibandingkan korban bullying dan murid yang tidak terlibat dalam perilaku bullying. Siregar (2016 : 3) mengemukakan bahwa pelaku bullying cenderung mendominasi orang lain, kuat, bersifat dominan dan asertif dengan menunjukkan perilaku agresif tidak hanya kepada para korbannya melainkan juga guru dan orang tua.
2. Victim (korban bullying) yang murid yang sering menjadi target dari perilaku agresif dengan menerima tindakan yang menyakitkan dan biasanya tidak menunjukkan perlawanan. pada umumnya korban dalam perilaku bullying lebih menaruh diri, tertekan, merasakan khawatir dan kecemasan berlebih serta takut akan situasi baru. Coloroso (dalam Zakiyah, dkk 2017 : 326 – 327) menyatakan korban bullying biasanya anak baru di lingkungan sekolah, anak termuda, anak yang cenderung kecil, anak yang penurut serta anak yang kurang percaya diri. Selanjutnya korbannya merupakan anak yang memiliki ciri fisik yang berbeda dengan mayoritas anak lainnya, dan anak dengan ketidakcakapan mental dan/atau fisik, anak yang memiliki ADHD ( *attention de ficit hyperactive disorder* ) mungkin bertindak sebelum

berpikir, tidak mempertimbangkan konsekuensi atas perilakunya sehingga disengaja atau tidak mengganggu pelaku bully.

3. Bully-victim yaitu pihak yang terlibat dalam perilaku agresif, namun juga menjadi korban dalam perilaku agresif. *Bully-victim* juga dikarakteristikkan dengan reaktivitas, regulasi emosi yang buruk, kesulitan dalam akademis dan penolakan dari teman sebaya serta kesulitan belajar
4. Neutral yaitu pihak yang tidak terlibat dalam perilaku bullying.

Sedangkan Supriyatno, dkk (2021 : 11) berpendapat bahwa pihak yang terlibat dalam *bullying* adalah :

1. Korban

Korban merupakan anak yang seringkali menjadi sasaran perilaku *bullying* yang biasanya menaruh pada kondisi anak yang “berbeda” baik secara fisik maupun non fisik yaitu :

- a. Anak yang cenderung sulit bersosialisasi yang sering dijuluki “culun”
- b. Anak yang fisiknya berbeda dengan yang lain “terlalu kurus, gemuk dan ciri fisik yang menonjol”
- c. Anak yang cenderung berbeda dari yang lain misalnya berasal dari keluarga yang sangat miskin, terpuk dll.

2. Pelaku

Pelaku merupakan pihak yang berperan atau melakukan perilaku *bullying*. Ciri – ciri pelaku *bullying* diantaranya :

- a. Pelaku cenderung memiliki sikap hiperaktif, aktif dalam bergerak, tidak patuh, menantang, dan ingin menguasai orang lain.
  - b. Memiliki temperament dan hanya peduli pada keinginan sendiri.
  - c. Sulit melihat sudut pandang orang lain dan kurang empati.
  - d. Adanya perasaan iri, benci, marah dan biasanya menutupi rasa malu.
  - e. Cenderung memiliki fisik yang lebih kuat.
3. Saksi yaitu pihak yang melihat / menyaksikan terjadinya kasus *bullying*.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa terjadinya perilaku *bullying* mengikutsertkan beberapa pihak yang terlibat di dalamnya yaitu 1) Pelaku (*bullies*), 2) Korban (*victim*), 4) *bully-victim* 3) Saksi

#### **2.4.5 Dampak Perilaku *Bullying***

Hanurawan (dalam Maulan, dkk, 2021 - 07) menjelaskan bahwa setidaknya terdapat 11 dampak yang diterima korban ketika ia mendapatkan perilaku *bullying*, yakni : (1) harga diri yang menurun, (2) suasana hati yang cemas dan cenderung negative, (3) kesulitan dalam berkonsentrasi, (4) psikosomatis yang ditandai dengan sakit perut dan kepala, (5) kesulitan tidur, (6) pola makan terganggu, (7) depresi hingga peningkatan resiko bunuh diri, (8) kecemasan sosial, (9) timbul dendam dan perilaku agresif, (10) penurunan kemampuan konsentrasi, (11) penampakan gejala trauma, sedangkan Amnda, dkk (2020 : 24) menjelaskan

bahwa terdapat enam dampak yang ditimbulkan dari perilaku *bullying* diantaranya:

- 1) Munculnya rasa tidak aman dan nyaman
- 2) Menjadi rendah diri
- 3) Takut bersosialisasi dengan lingkungan
- 4) Sulit berkonsentrasi dalam belajar
- 5) Hilangnya kepercayaan diri, perilaku *bullying* menyebabkan anak kehilangan rasa percaya diri, sehingga sulit menghadapi dunia luar.
- 6) Terintimidasi, perilaku *bullying* membuat anak merasa terintimidasi karena tekanan yang diberikan pada mereka untuk melakukannya secara terus-menerus.

Berdasarkan sudut pandang di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa perilaku *bullying* berdampak negatif terhadap perkembangan diri siswa, mulai dari munculnya rasa tidak nyaman, rendah diri, kecemasan sosial, sulit berkonsentrasi, dan intimidasi, depresi, munculnya dendam, pola makan terganggu, penurunan konsentrasi, psikomatis, hingga trauma yang dialami.

## 2.5 . Pengembangan Media Komik

### 2.5.1 Langkah – Langkah Pembuatan Media Komik

Secara umum Rizky (2022:392) menguraikan langkah-langkah umum yang terlibat dalam pembuatan komik melalui tahapan berikut:

- 1) Penciptaan cerita diawali dengan pengembangan konsep cerita dan karakter
- 2) Sketching (membuat sketsa), yaitu memasukkan konsep cerita ke dalam media gambar.
- 3) Penintaan, atau membubuhkan tinta pada coretan pensil pada sebuah sketsa.
- 4) Pewarnaan, dapat dilakukan secara hitam-putih atau penuh warna untuk menciptakan warna-warna komikal.
- 5) Lettering, khusus menulis komik dengan teks.

Sedangkan Menurut Yunsi (2021 : 19 – 20) langkah dalam pembuatan media komik terdiri dari 2 tahapan, yaitu :

- 1) Melakukan analisis
  - a) Melakukan analisis terkait kondisi lingkungan, langkah ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kondisi di sekitar siswa selama menggunakan media yang digunakan guru. Langkah ini diperoleh dari kegiatan wawancara yang dilakukan terhadap guru dan siswa
  - b) Menganalisis kebutuhan siswa, yaitu langkah yang bertujuan untuk mengetahui media apa yang dibutuhkan siswa untuk menambah

pengetahuan tentang perilaku *bullying*. Langkah ini diperoleh dari kegiatan wawancara yang dilakukan terhadap guru dan siswa

2) Membuat rancangan komik

- a) Pembuatan naskah, naskah yang dibuat menyesuaikan dengan tema yang diangkat yaitu *bullying*. Pembuatan naskah bertujuan untuk mempermudah pembuatan dan peancangan gambar dan alur kejadian yang ada dalam komik.
- b) Membuat sketsa komik, tahapan ini merupakan bentuk prototype awa seperti peletakan karakter, pose, balon teks, hingga adegan. Pada tahapan ini akan ditentukan letk frame yang mennetukan alur cerita komik.
- c) Melakukan inking, tahapan ini merupakan penebalan garis final dari sketsa yang telah di buat
- d) Melakukan pewarnaan, tahapan ini adalah pemberian warna pada karakter dan baground pada gambar.
- e) Memberikan tambahan efek pada adegan komik.
- f) Memberikan balon teks saat proses sketsa telah selesai.

Sejalan dengan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam merancang media komik melalui 2 tahapan yaitu tahap analisis untuk mengetahui kondisi guru, siswa dan lingkungan. Selanjutnya dilanjutkan dengan tahapan pembuatan komik (pembuatan naskah, sketsa, inking, pewarnaan dan efek balon teks).

## 2.5.2 Validitas

Peneliti mengembangkan produk media komik yang digunakan untuk meningkatkan proses aktivitas belajar mengajar sehingga tujuan pendidikan bisa tercapai dan meningkatkan pengetahuan siswa secara mendalam tentang mitigasi bencana alam. Khususnya bencana alam yang sering terjadi di Pekanbaru. Pengembangan media komik ini menggunakan pengukuran validitas.

Validitas memperlakukan sejauh mana pengukuran tepat dalam mengukur apa yang hendak diukur Yusup (2018:22). Menurut Sugiharto (dalam Sanaky, dkk, 2021:433) menjelaskan bahwa validitas berhubungan dengan suatu peubah mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas dalam penelitian menyatakan derajat ketepatan alat ukur penelitian terhadap isi sebenarnya yang diukur. Uji validitas adalah uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam suatu mengukur apa yang diukur. Oleh karena itu validitas merupakan fundamen paling dasar dalam mengembangkan dan mengevaluasi suatu produk.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa validitas merupakan suatu ukuran yang digunakan untuk mengungkapkan kevalidan suatu produk. Menurut Nafsiah, dkk (2019:29) menyatakan bahwa lembar validasi terdiri dari tiga yaitu validasi konteks bahasa, validasi materi, dan validasi desain/penyajian. Tiga validasi tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

## 2. Validitas Isi

Validitas isi atau materi adalah bahwa isi atau bahan yang diuji atau dites relevan dengan kemampuan, pengetahuan, pelajaran, pengalaman, atau latar belakang orang yang diuji. Validitas isi menunjukkan bahwa isi media komik tidak dikembangkan sembarangan. Isi media komik dikembangkan berdasarkan konsep teori yang berlaku keilmuan dan sejalan dengan perkembangan terkini di bidang keilmuan dan hasil penelitian empiris yang dilakukan di bidang keilmuan.

Subekti (2020:68) aspek penilaian dalam validasi isi/materi mencakup relevansi materi dan manfaatnya serta indikator kelayakan isi meliputi 1) Kelayakan; 2) Penyajian; 3) *Bullying*.

## 3. Validitas Bahasa

Penggunaan bahasa yang meliputi pemilihan ragam bahasa, pemilihan kata, penggunaan kalimat efektif, dan penyusunan paragraf yang bermakna, sangat berpengaruh terhadap manfaat komik.

Menurut Urip (dalam Agustania, 2014:57) aspek penilaian dalam kebahasaan mencakup: 1) lugas; 2) kesesuaian dengan kaidah bahasa; 3) penggunaan istilah; 4) komunikatif; 5) kesesuaian dengan pengembangan intelektual siswa; 6) kesederhanaan; 7) dialogis dan berpikir kritis.

#### 4. Validitas Grafis

Komponen terakhir dalam mengevaluasi kevalidan komik adalah desain grafis atau media. Komponen kegrafisan berisi tentang bagaimana tampilan dan desain dari sebuah media komik.

Urip (dalam Agustania, 2014:57) aspek penilaian dalam desain mencakup; 1) ukuran media komik; 2) desain sampul komik; 3) desain isi komik

#### 2.6 . Karakteristik Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Menurut Marhamah, dkk (2018:104) Perkembangan ciri siswa kelas V yang sudah memasuki tahapan operasional konkrit telah sanggup berargumentasi, mendengar secara kritis, berpikir lebih maju, serta telah mempunyai struktur bahasa yang lingkungan dan sanggup mempraktikkan bermacam ketentuan tata bahasa secara tepat. Dilihat dari segi pertumbuhan intelektualnya sudah sanggup berpikir lebih abstrak serta logis, sanggup menganalisis serta membongkar permasalahan dengan lebih dari satu pemecahan, menggemari tantangan, pengujian pemecahan dan mencari data. Bila ditinjau dari segi perkembangan sosial serta moral siswa umur kelas V sekolah dasar telah dapat bekerja sama, bermain kelompok, dapat membiasakan diri dengan lingkungan, peduli dengan kepentingan orang lain, menjalankan peraturan yang dibuat oleh orangtua dan lingkungan, serta dapat membedakan baik dan buruk.

Secara rinci karakteristik siswa kelas V dibagi menjadi beberapa karakteristik . Masing – masing karakteristik akan dijelaskan sebagai berikut.

a. Kognitif

Pada usia pra-operasional, anak belum mampu berfikir logis terhadap objek yang abstrak berbeda dengan anak pada fase operasional konkret. Menurut Bujuri (2018 : 47) anak pada tahap operasional konkret memiliki karakteristik perkembangan kognitif, diantaranya :

- 1) Anak sudah dapat memikirkan sesuatu yang mungkin terjadi (hipotesis) serta sesuatu yang bersifat abstrak.
- 2) Anak mampu berfikir secara kritis
- 3) Anak melihat suatu objek tidak hanya satu dimensi tetapi dengan berbagai dimensi
- 4) Daya ingat anak sudah semakin kuat dan mampu menyusun strategi
- 5) Mempunyai struktur bahasa yang baik
- 6) Mampu mengingat lebih banyak informasi

b. Sosial

Menurut Sabani (2019 : 93) karakteristik sosial anak pada rentang usia 10 -12 tahun adalah :

- 1) Gemar pada lingkungan sosial
- 2) Senang pada cerita yang berkaitan dengan lingkungan sosial
- 3) Sifat berani tapi masing menggunakan logika.
- 4) Dapat membedakan baik dan buruk
- 5) Cenderung mamahami peraturan
- 6) Mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitar.

Menurut Marpaung, dkk (2022 : 321) anak usia SD (6 – 12 tahun) dikelompokkan ke dalam tahap *industry versus inferiority* (berkarya versus perasaan rendah diri). Anak usia SD pada tahap ini telah menyadari bahwa dirinya memiliki keunikan dan kemampuan yang berbeda dengan temannya. Anak mulai membentuk konsep diri sebagai anggota kelompok sosial di luar keluarga. Ketergantungan anak terhadap keluarga menjadi berkurang. Hubungan anak dengan orang dewasa di luar keluarganya memberikan pengaruh penting dalam pengembangan kepercayaan diri dan kerentanan terhadap pengaruh sosial.

Sejalan dengan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa anak dengan rentang usia 6 – 12 tahun sudah memiliki kecenderungan khusus dari segi perkembangan sosial yang ditandai dengan ketertarikan pada lingkungan sosial, membentuk konsep diri sebagai anggota dari lingkungan sosial dengan mengenali dan memahami peraturan dengan mulai berpartisipasi dengan lingkungan sekitarnya.

## 2.7 Penelitian yang Relevan

1. Puspita dalam Jurnal Pendidikan, Volume 3, Nomor 5, “Pengembangan Media Komik Elektronik Untuk Mengurangi *Bullying* Pada Siswa Anak Usia Dini” Tahun 2021. Dalam penelitian ini metodologi yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*) dipadukan dengan model pengembangan dengan model pengembangan produk media Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation

(*ADDIE*). Berdasarkan temuan validasi dan uji coba yang menunjukkan bahwa media komik elektronik mampu memberikan dampak positif bagi siswa, guru, dan orang tua. Maka penelitian ini menyimpulkan bahwa media dinyatakan valid dan layak untuk digunakan. Oleh karena itu, disarankan agar buku komik dan bentuk media lainnya digunakan untuk mendidik dan mencegah perilaku *bullying*. Penelitian yang dilakukan oleh Puspita dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki beberapa perbedaan diantaranya : 1) Penelitian yang dilakukan oleh Puspita berfokus pada pengembangan komik edukasi bagi anak usia dini, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berfokus pada anak kelas V SD ; 2) Penelitian yang dilakukan oleh Puspita disajikan dalam bentuk elektronik sedangkan komik yang dihasilkan oleh peneliti disajikan dalam bentuk buku ; 3) Penelitian yang dilakukan oleh Puspita menyajikan materi secara sederhana sedangkan komik yang dikembangkan oleh peneliti menyajikan materi secara rinci dan kompleks; 4) Penelitian yang dilakukan oleh puspita menggunakan metode pengembangan *ADDIE* sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan metode *formative research*.

2. Pengembangan komik strip sebagai inovasi gerakan anti *bullying* yang dilakukan oleh Prasetiawan dan Alhadi pada tahun 2018. Pengembangan komik strip menggunakan metode R&D (*Research and Development*). Berdasarkan uji ahli (*expert judgment*) berupa lembar evaluasi ahli materi dan lembar evaluasi ahli media komik strip ini terbukti dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan atau informasi

visual dari guru kepada peserta didiknya sehingga dapat meningkatkan pemahaman terkait dampak dari *bullying* dan cara menjauhinya. Penelitian yang dilakukan oleh Puspita dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki beberapa perbedaan diantaranya : 1) Penelitian yang dilakukan oleh Prasetyawan dan Alhadi menggunakan siswa SMP sebagai subjek penelitian sedangkan penelitian ini menggunakan siswa SD sebagai subjek penelitian; 2) Penelitian yang dilakukan oleh Prasetyawan dan Alhadi menggunakan metode Borg & Gall (Sugiyono) sedangkan metode yang digunakan oleh peneliti merupakan *formative research*

3. Pengembangan buku bergambar untuk memerangi perundungan di sekolah dasar untuk siswa kelas IV yang diteliti oleh Vega dari Universitas Sanata Dharma pada tahun 2021 dengan Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) dipadukan dengan model pengembangan dengan model pengembangan produk media Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluate (*ADDIE*). Kesimpulan dari penelitian ini adalah telah dikembangkan komik dengan Pesan moral yang disampaikan pada cerita mengacu pada kepedulian, saling menghormati, saling menghargai, dan percaya diri. Sesuai dengan nilai karakter yang dikembangkan Kemendiknas tahun 2011 dan dinyatakan layak dengan skor rata – rata 4,33 kategori “sangat baik” dan dalam segi uji coba memperoleh skor rata – rata 4,6 dengan kategori “sangat baik”. Hasil uji coba menunjukkan bahwa buku cerita bergambar untuk

mencegah tindakan *bullying* dinyatakan layak. Penelitian yang dilakukan oleh Vega dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki beberapa perbedaan diantaranya : 1) Penelitian yang dilakukan oleh Vega dilakukan hingga uji coba sedangkan komik yang dikembangkan oleh peneliti dibatasi hingga validitas ; 2) Penelitian yang dilakukan Vega menggunakan model penelitian *ADDIE* sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan model pengembangan *formative research*.

Berdasarkan penelitian relevan yang telah dikemukakan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan memiliki perbedaan dari penelitian – penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Perbedaan yang ditonjolkan terlihat dari segi model pengembangan yang digunakan, visualisasi hingga kedalaman materi. Perbedaan yang dimaksud diantaranya:

- 1) Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menggunakan model pengembangan *ADDIE* dalam proses pengembangan produk sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan model *formative research* dalam pengembangan produknya
- 2) Penelitian sebelumnya mengembangkan produk media komik dengan visualisasi yang kurang menarik dan penggunaan warna yang tidak mendukung, sedangkan media komik yang dikembangkan melalui penelitian ini memiliki visualisasi yang mendukung baik dari segi gambar karakter tokoh, peletakan gambar hingga pewarnaan.

- 3) Penelitian sebelumnya menyajikan konsep *bullying* dalam materi yang sederhana sedangkan dalam penelitian pengembangan ini konsep perilaku *bullying* disajikan secara rinci mulai dari definisi, bentuk, dampak hingga upaya pencegahan perilaku *bullying*.

## 2.8 Kerangka Berfikir

Di beberapa belahan dunia, kasus *bullying* selalu menjadi pemberitaan. Sebaran data yang dikeluarkan oleh Komisi Perlindungan Anak (KPAI) menunjukkan bahwa kasus *bullying* semakin meningkat setiap tahunnya di Indonesia. Menurut Komisi Perlindungan Anak (KPAI), antara tahun 2011 hingga 2019, terdapat 37.381 pengaduan tentang kekerasan terhadap anak. Ada 2.473 laporan tentang *bullying* di sekolah dan online, dan jumlah kasus diperkirakan akan terus meningkat setiap tahunnya (KPAI 2020). Komisi Perlindungan Anak (KPAI) kemudian mendokumentasikan 226 kasus kekerasan fisik dan psikis pada tahun 2022, termasuk *bullying* terhadap anak. Jumlah ini diperkirakan akan meningkat dari tahun-tahun sebelumnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 25 September 2022 kepada guru wali kelas V di SDN 109 Pekanbaru yang bernama Ibu Yusmiati S.Pd. dapat disimpulkan bahwa 1) Perilaku *bullying* yang tergolong rendah seperti *bullying* verbal masih kerap terjadi di kalangan siswa; 2) Di lingkungan pendidikan sudah diberikan penjelasan mengenai perilaku *bullying* namun tidak intensif dan berkesinambungan; 3) Guru tidak menyediakan media pendukung dalam memberikan edukasi kepada siswa; 4) Minimnya pengalaman guru dalam merancang media

edukasi dan interaktif.

Kemudian peneliti menindak lanjuti permasalahan ini sebagai momentum utama perlunya pengetahuan siswa terkait perilaku *bullying* dengan mengembangkan komik edukasi anti *bullying*. diharapkan komik edukasi ini dapat memberikan edukasi tentang perilaku *bullying* khususnya yang terjadi di SDN 169 Pekanbaru dan di sukai oleh siswa karena dikembangkan dengan tampilan dan warna yang menarik. Kerangka berfikir dapat dilihat dari gambar 2.5 berikut ini.



Gambar 2. 5 Kerangka Berfikir

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Desain penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian pengembangan. Menurut Sohibun dan Ade (2017 : 123) Tujuan peneliti pengembangan produk adalah menciptakan produk yang dapat membantu guru dan siswa belajar lebih efektif.

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media komik edukasi anti *bullying* untuk siswa SD Negeri 169 Pekanbaru. Menurut Tessmer (dalam Ramadan, 2016 : 142) menyatakan bahwa penelitian pengembangan berfokus pada dua tahap yaitu, tahap pendahuluan (*preliminary*) dan tahap evaluasi formatif (*formative evaluation*) yang meliputi *self evaluation*, *prototyping*, (*expert reviews*, *one-to-one*, dan *small group*), serta *field test*. Namun dalam penelitian ini difokuskan pada tahap *preliminary* dan tahap *formative evaluation* yang meliputi *self evaluation*, *prototyping* (*expert reviews*)

### 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

#### a. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 169 Pekanbaru Jl. Merpati Raya No. 03 Komplek Perumnas Griya Nusantara Perhentian Marpuyan, Maharatu, Kec. Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Riau 28125. Tempat penelitian dipilih berdasarkan permasalahan di sekolah yang diperoleh berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal yang dilaksanakan sebelum penelitian.

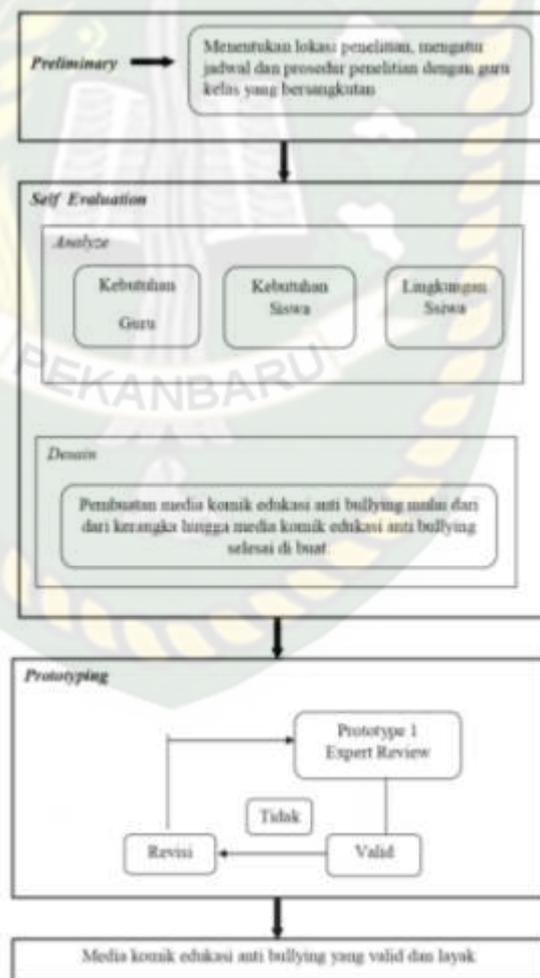
b. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dimulai dari bulan Januari– April 2023

### 3.3 Prosedur Penelitian

Penelitian ini mengembangkan suatu produk yaitu media edukasi anti *bullying*, untuk mengembangkan media edukasi anti *bullying* ada beberapa tahapan yang harus dilalui agar media edukasi ini layak untuk digunakan di sekolah dasar, adapun tahapannya sebagai berikut

Pengembangan media edukasi ini melalui beberapa tahapan, yang dijelaskan lebih rinci sebagai berikut :



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian

Pengembangan media komik edukasi ini melalui beberapa tahapan, yang dijelaskan lebih rinci sebagai berikut :

a. Tahap *Preliminary*

Peneliti memilih lokasi penelitian pada titik ini. Peneliti kemudian memulai persiapan pra penelitian, seperti menghubungi pihak sekolah, khususnya kepala sekolah dan guru yang akan menjadi fokus penelitian. Selain itu, peneliti menyusun jadwal dan prosedur penelitian.

b. Tahap *Formative Evaluation*

Dalam penelitian pengembangan ini, tahap *Formative Evaluation* terdiri dari beberapa tahapan, diantaranya :

1) *Self Evaluation*

(a) Analisis

Tahap analisis merupakan bagian pertama dari penelitian pengembangan. Pada titik ini, peneliti akan mewawancarai guru, siswa, dan melakukan observasi terhadap lingkungan belajar mereka untuk mengetahui kebutuhan mereka. Analisis akan berfokus pada kebutuhan siswa akan informasi dan pemahaman tentang perilaku *bullying*.

(b) Desain

Perencanaan dan pembuatan media edukasi komik anti-*bullying* berlangsung selama tahap desain ini. Setelah tahapan pengumpulan dan analisis data selesai dilakukan proses kegiatan perancangan media komik.

## 2) *Prototyping*

Hasil desain yang dikembangkan atas dasar *self evaluation* diberikan kepada validator untuk menelaah desain media, bahasa dan materi. Saran yang diberikan oleh ahli akan digunakan untuk memperbaiki media komik edukasi yang dirancang hingga tahapan *expert review*, dimana validator akan mengevaluasi dan memperhitungkan produk yang dirancang

Para validator akan memeriksa desain, bahasa dan materi berdasarkan prototype. Setiap komentar dan masukan dari validator akan dicatat dalam lembar evaluasi sebagai bahan perbaikan untuk mengembangkan media pembelajaran hingga media pembelajaran dikatakan layak (valid) tanpa revisi.

### **3.4 Data, sumber data, dan subjek penelitian**

#### **3.4.1 Data**

Pamungkas menegaskan (2017:1) Data adalah suatu nilai yang menyampaikan gambaran suatu peristiwa atau objek.

##### 1) Data Primer

Data primer, disebut juga data asli atau data baru, merupakan data yang diperoleh langsung dari sumbernya. Wawancara dan lembar validasi berfungsi sebagai sumber informasi utama untuk pengembangan komik pendidikan *bullying*.

##### 2) Data Sekunder

Data sekunder adalah informasi yang dikumpulkan dari sumber lain. Biasanya, data ini dikumpulkan dari jurnal, perpustakaan,

dan makalah penelitian sebelumnya. Data sekunder yang digunakan dalam pembuatan komik edukasi *bullying* berasal dari buku, jurnal, dan artikel yang terdapat di perpustakaan maupun website yang terkait dengan penelitian pengembangan ini.

### 3.4.2 Sumber Data

#### 1) Sumber data primer

Sumber data primer dalam penelitian pengembangan komik edukasi *bullying* yaitu guru dan siswa pada tahapan analisis untuk mengetahui kondisi lingkungan dan kebutuhan siswa, validator dari ahli yang berkaitan dengan uji validasi yaitu 2 ahli bahasa, 2 ahli materi, dan 2 ahli desain. Validator ahli yang digunakan harus memiliki kemampuan / ahli yang sesuai dengan bidangnya masing – masing. Berikut daftar validator yang memvalidasi media komik mitigasi bencana alam pada penelitian ini:

**Tabel 3.1** Nama Validator Ahli

No	Aspek	Nama Validator	Instansi	Bidang Keahlian
1	Materi	Didik Widiatoro, S.Psi., M.Psi	Dosen Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau	Ilmu Psikologi
		Yulia Herawati, S.Psi., MA	Dosen Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau	Ilmu Psikologi
2	Bahasa	Otang Kurniawan, S.Pd., M.Pd	Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau	Ilmu Pendidikan
		Suryati, S.Pd., M.Si	Kepala SDN 169 Pekanbaru	Ilmu Pendidikan

No	Aspek	Nama Validator	Instasi	Bidang Keahlian
3	Desain	Dr. Fatmawati, S.IP. MA	Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau	Ilmu Komunikasi
		Rafika Elsa Oktaviani, M.Pd	Guru Sekolah Dasar SD Negeri 193 Pekanbaru	Ilmu Pendidikan

Validitas materi dilakukan ahli materi yaitu Bapak Didik Widianoro, S.Psi., M.Psi dan Ibu Yulia Herawati, S.Psi. MA yang merupakan pakar ahli psikologi dari Universitas Islam Riau yang memahami secara dalam mengenai kosep perilaku *bullying* yang diangkat dalam komik edukasi anti *bullying*. Validasi bahasa dilakukan oleh ahli bahasa Bapak Otang Kurniawan, S.Pd., M.Pd yang merupakan ahli dibidang bahasa yang merupakan Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau, Validaor bahasa ke-2 yaitu Ibu Suryati, S.Pd., M.Si yang merupakan ahli bahasa sekaligus kepala sekolah SDN 169 Pekanbaru yang selalu membimbing mahasiswa dalam pengembangan media khususnya dalam bidang bahasa . Sedangkan ahli desain dilakukan oleh Ibu Dr. Fatmawati, S.IP. MA selaku ketua program studi Ilmu Komunikasi yang berkompeten dalam bidang desain, serta Ibu Rafika Elsa Oktaviani, M.Pd selaku guru SD Negeri 193 Pekanbaru yang aktif dalam pembuatan media pembelajaran di kelas serta menjadi bagian dalam tim desain media interaktif pencegahan perilaku *bullying* di SD Negeri 193 Pekanbaru.

## 2) Sumber data sekunder

Sumber data sekunder dalam penelitian pengembangan komik edukasi anti *bullying* yaitu 50 jurnal terakreditasi, 10 jurnal internasional, dan 10 buku yang memperkuat penelitian.

### 3.4.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 2 guru yaitu Ibu Julia Wati, S.Pd (Guru Kelas V A SD Negeri 169 Pekanbaru serta 3 siswa kelas VA SD Negeri 169 Pekanbaru serta 2 validator ahli bahasa, 2 validator ahli desaian dan 2 validator ahli materi.

## 3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

### 3.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan metode pengumpulan fakta, data, dan informasi di lapangan dikenal dengan teknik pengumpulan data. Metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data yaitu

#### a. Wawancara

Menurut Abdussamad (2021 : 145) Wawancara adalah pertemuan antara dua orang dengan tujuan bertukar informasi. Pertanyaan informal diajukan sebelum topik tertentu dibahas. Peneliti dan informan bertemu secara tatap muka pada saat kegiatan wawancara. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan pada tahapan *Analysis* (Analisis).

b. Angket Validasi

Menurut Ghufron,dkk (2017:142) angket adalah metode untuk mengumpulkan data yang menanyakan kepada responden serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis yang harus mereka jawab. Validasi, di sisi lain, bertujuan untuk mengetahui bagaimana pertanyaan tentang validasi media komik anti-*bullying* dimasukkan. Tujuan validasi adalah untuk mengetahui valid tidaknya media komik yang dirancang.

**3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data**

a. Lembar Wawancara

Untuk mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan untuk suatu penelitian, peneliti dan informan melakukan wawancara yang terdiri dari tanya jawab. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan pada tahapan *Self Evaluation*. Kisi kisi wawancara dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

**Tabel 3.2** Kisi – kisi wawancara guru

No	Komponen	Wawancara
1	Lingkungan Sekolah	1, 2
2	<i>Bullying</i>	3,4,5,6
2	Cara guru menyampaikan edukasi tentang <i>bullying</i>	7,8
4	Media yang diharapkan guru	9,10,11,12

Pertanyaan yang diajukan sebanyak 12 Pertanyaan

Sumber : Yunsi (2022 : 23) telah dimodifikasi oleh peneliti

**Tabel 3.3** Kisi – kisi wawancara siswa

No	Komponen	Wawancara
1	<i>Bullying</i>	1,2,3,4
2	Cara guru menyampaikan edukasi tentang <i>bullying</i>	5,6,7,8
4	Media yang diharapkan siswa	9,10,11,12,13

Pertanyaan yang diajukan sebanyak 13 Pertanyaan

Sumber : Yunsi (2022 : 33) telah dimodifikasi oleh peneliti.

b. Lembar Validasi

Lembar validasi adalah indikator yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai penilaian ahli terhadap media komik yang dikembangkan. Ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa akan mengisi lembar validasi. Lembar validasi berpedoman pada kisi instrumen. Berikut ini adalah deskripsi instrumen untuk masing-masing lembar validasi:

1) Lembar Validasi untuk Ahli Materi

Tujuan validasi ahli materi adalah untuk mengetahui kesesuaian konten dalam komik pendidikan anti *bullying*. Lembar validasi dilengkapi dengan beberapa pertanyaan yang akan dijawab oleh ahli materi berupa saran atau koreksi. Kisi – kisi instrument untuk ahli materi dapat dilihat pada tabel 3.3 sebagai berikut:

**Tabel 3.4** Kisi – Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Butir Pertanyaan
1	Kelayakan	Kesesuaian materi dengan konsep <i>bullying</i>	1
		Keluasan materi	2
		Kedalaman materi	3
		Keakuratan konsep	4
2	Penyajian	Teknik penyajian	5,6,7,8
		Keseimbangan	9,10
3	<i>Bullying</i>	Konsep <i>bullying</i> dijelaskan dari konsep yang paling sederhana hingga kompleks.	11
		Mendorong rasa ingin tahu siswa tentang <i>bullying</i>	12
		Menciptakan rasa peduli terhadap sesama dalam diri siswa	13

Pertanyaan yang diajukan sebanyak 13 Pertanyaan

Sumber : Yunsi (2022 : 33) telah dimodifikasi oleh peneliti

## 2) Lembar Validasi untuk Ahli Bahasa

Tujuan validasi ahli bahasa adalah untuk melakukan uji kevalidan terhadap komik edukasi anti *bullying* dilihat dari aspek bahasa yang digunakan. Validasi ahli bahasa dilakukan menggunakan lembar validasi yang berisi pertanyaan – pertanyaan, dan diakhiri dengan pemberian saran dan komentar sebagai perbaikan. Kisi – kisi instrument untuk ahli bahasa dilihat pada tabel 3.5 sebagai berikut :

**Tabel 3.5** Kisi – Kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Indikator	Butir Pertanyaan
1	Lugas	Struktur Kalimat	1,2,3
2	Prakata dan Isi komik	Kesesuaian bahasa dengan EYD	4,5
3	Komunikatif	Pemahaman terkait pesan	6,7
4	Mendorong berfikir kritis	Mendorong kemampuan berfikir kritis siswa	8
5	Tingkat perkembangan siswa	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan siswa	9,10
6	Penggunaan istilah	Konsistensi penggunaan istilah	11

Pertanyaan yang diajukan sebanyak 11 Pertanyaan

Sumber: Urip (dalam Agustania, 2014 : 57) telah dimodifikasi oleh peneliti.

### 3) Lembar Validasi untuk Ahli Desain

Tujuan validasi ahli desain adalah untuk melakukan uji kevalidan komik edukasi anti *bullying* ditinjau dari aspek visul. Validasi dilakukan dengan menggunakan lembar validasi yang berupa pertanyaan – pertanyaan terkait tampilan dan desain komik dan diakhiri dengan pemberian saran dan komentar oleh ahli desain sebagai bentuk perbaikan. Kisi – kisi instrument untuk ahli desain dapat dilihat pada tabel 3.5 sebagai berikut:

**Tabel 3.6** Kisi – Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Butir Pernyataan
1	Ukuran komik	Ukuran fisik komik	1
2	Desain Sampul komik (Cover)	Gambar yang terdapat pada cover komik sesuai dengan isi komik	2
		Cetakan komik menarik, jelas dan mudah dimengerti oleh siswa	3
		Kemudahan komik	4,5
		Judul dan tokoh	6,7
3	Desain Isi komik	Keterpaduan	8,9,10,11,12,13,14

Pertanyaan yang diajukan sebanyak 14 Pertanyaan

Sumber: Urip (dalam Agustania, (2014:57) telah dimodifikasi oleh peneliti

### 3.6 Teknik Anaisis Data

Setelah data diperoleh, selanjutnya dilakukan analisis data. Dalam penelitian ini data diolah dan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif.

#### a. Data Kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini melalui komentar dan saran yang diberikan oleh validator ahli materi, ahli bahasa dan desain

#### b. Data Kuantitatif

##### 1) Uji Validitas

Uji kavalidan media komik edukasi anti *bullying* ini berasal dari skor lembar validasi oleh validator ahli bahasa, ahli materi, serta ahli desain dengan menggunakan tolok ukur dari lembar validasi ahli menjadi dasar uji validitas media komik edukasi anti *bullying*.

Menurut Sugiyono (2019 : 165) skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap, serta pendapat sekelompok orang mengenai proses desain produk dan produk yang telah dikembangkan.

Pengukuran Langkah-langkah berikut diterapkan saat melakukan pengukuran:

- a. Identifikasi skor untuk setiap jawaban.
- b. Menjumlahkan skor total setiap kuesioner untuk setiap validator terhadap semua indikator. Sangat Setuju (4), Setuju (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1) adalah skor jawaban.
- c. Mengatribusikan skor untuk setiap tanggapan;
- d. Menyusun skor total masing-masing validator untuk setiap indikator.
- e. Gunakan rumus untuk memberikan nilai validitas

Penelitian ini mengadopsi formula untuk mengolah data dari Lestari, dkk (2020 : 30)

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

Keterangan lebih lanjut :

P = Skor Persentase

s = Skor total hasil pengumpulan data

N = Skor tertinggi

Dari nilai persentasi kevalidan yang telah di dapat melalui masing-masing validator, peneliti akan menetapkan kriteria validitas produk berdasarkan persentase skor validitas yang dihitung dengan menggunakan kriteria yang telah diberikan dalam tabel 3.6 sebagai berikut :

No	Persentase %	Kelayakan
1	84% - 100%	Sangat Valid
2	64% - 83,9%	Valid
3	52% - 63,9%	Cukup Valid
4	36% – 52,9%	Kurang Valid
5	≤ 35,9%	Tidak Valid

Sumber : Lestari, dkk (2020 : 30)

Pengembangan komik edukasi anti bullying akan dikatakan valid jika sudah memasuki persentase 84% - 100% dengan kriteria sangar valid dan layak digunakan tanpa revisi. Namun jika media komik tidak mencapai rentang persentase 84% - 100% maka media komik akan direvisi dan dinilai kembali oleh validator ahli hingga mencapai persentase 84% - 100% dengan kriteria sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Deskripsi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yaitu pengembangan komik edukasi anti *bullying* untuk siswa kelas V SD Negeri 169 Pekanbaru. Untuk mengembangkan komik edukasi anti *bullying*, peneliti menggunakan tahapan model *formative research* yang terdiri dari 2 tahapan yaitu tahapan *preliminary* dan tahapan *formative evaluation* yang terdiri dari tahapan *self evaluation*, *prototyping (experts reviews, one to one dan small group)*, serta *field test* yang dimodifikasi oleh peneliti sehingga tahapan pengembangan media komik edukasi anti *bullying* ini hanya melalui tahapan *formative evaluation* yang meliputi *self evaluation* dan *prototyping (expert reviews)* saja.

Pengembangan komik edukasi anti *bullying* ini dilakukan dengan melalui serangkaian proses. Adapun proses tersebut diawali dengan menentukan lokasi penelitian. Selanjutnya melakukan wawancara dengan 2 orang guru kelas V dan orang 2 siswa di SD Negeri 169 Pekanbaru. Wawancara tersebut dilakukan untuk mengetahui analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan siswa dan analisis kondisi lingkungan terkait penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan. Setelah melakukan serangkaian proses tersebut, maka selanjutnya peneliti merancang pembuatan komik edukasi anti *bullying*. Pembuatan komik edukasi anti *bullying* ini dimulai dengan pembuatan naskah, naskah ini menyesuaikan dengan konsep dari materi

perilaku *bullying*. Pembuatan naskah bertujuan untuk mempermudah pembuatan dan perancangan gambar serta menggambarkan garis besar kejadian yang ada didalam komik. Selanjutnya membuat sekse komik, tahap ini adalah bentuk coretan awal seperti peletakan karakter, balon teks, pose karakter, adegan. Situasi atau pun background. Setelah membuat sketsa maka selanjutnya melakukan ingking, tahap ini adalah mempertebal garis final dari garis sketsa yang telah dibuat. Kemudian tahap berikutnya adalah melakukan (pewarnaan) seperti memberikan warna pada karakter, baground dan pencahayaan pada gambar. Setelah memberikan warna maka selanjutnya adalah memberikan tambahan efek pada adegan komik seperti pemberian efek seperti focus, garis efek dan sebagainya. Terakhir adalah pemberian balon teks, tahap ini yaitu penempatan balon teks ketika proses sketsa telah selesai, sehingga balon teks tidak mengganggu gambar seperti menutupi gambar, peletakan tidak pas, dan menghalangi focus visual.

Komik edukasi anti *bullying* yang dikembangkan terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain. Adapun ahli tersebut dapat diuraikan sebagai berikut. Adapun ahli tersebut dapat diuraikan sebagai berikut: 1) Bapak Didik (Dosen Psikologi Universitas Islam Riau) ; 2) Ibu Yulia Herawati, S.Psi., MA (Dosen Psikologi Universitas Islam Riau); 3) Bapak Otang Kurniawan, S.Pd., M.Pd (Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau ); 4) Ibu Suryati, S.Pd., M.Pd (Kepala Sekolah SD Negeri 169 Pekanbaru); 5) Dr. Fatmawati, M.I.Kom (Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau) dan 6) Ibu Rafika Elsa Oktaviani, M.Pd (Guru SD Negeri 193 Pekanbaru). Proses validasi komik edukasi anti *bullying*

yang dikembangkan pada penelitian pengembangan ini dilakukan hingga media komik edukasi anti *bullying* dinyatakan layak digunakan.

## 4.2 Hasil Penelitian

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu berupa media komik edukasi anti *bullying*. Produk ini dirancang oleh peneliti dengan tujuan agar dapat dijadikan sebagai salah satu alternative media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru dalam pemberian edukasi mengenai perilaku *bullying* kepada siswa serta menjadi suplemen tambahan dalam mendukung terciptanya lingkungan sekolah yangnyaman, kondusif dan jauh dari perilaku *bulying*.

Penyajian hasil penelitian dan pengembangan yang peneliti lakukan dikembangkan dengan mengikuti tahapan *Prelimynary formative research* (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Dalam penelitian yang dilakukan, peneliti membatasi penelitian hanya sampai di tahap *expert review* Pengembangan media komik edukasi anti *bullying* ini dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut:

### 4.2.1 Tahap *Preliminary*

Pada tahap ini peneliti menentukan lokasi penelitian. Lokasi penelitian dalam penelitian ini adalah di SD Negeri 169 Pekanbaru tepatnya di JL. Merpat Raya No.3 Komplek Perumnas Griya Nusantara Perhentian Marpuyan, Kec. Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Riau 28125.

#### 4.2.2 Tahap *Formative Evaluation*

Tahap *Formative Evaluation* meliputi beberapa rangkaian tahapan diantaranya :

##### a. *Self Evaluation*

Tahap ini meliputi :

##### 1) Tahap Analisis (*Analysis*)

Hasil analisis kebutuhan yang menjadi acuan dalam pengembangan media komik mitigasi bencana alam ini diperoleh berdasarkan analisis kebutuhan guru, siswa serta kondisi lingkungan . Analisis dilakukan untuk mendapatkan informasi dalam mengembangkan media komik edukasi anti *bullying* yang sesuai dengan kebutuhan siswa diantaranya yaitu:

##### a) Analisis kebutuhan siswa

Pada tahap analisis ini peneliti melakukan wawancara dengan dua orang siswa di SD Negeri 169 Pekanbaru, peneliti mendapatkan informasi mengenai gambaran media komik edukasi anti *bullying* yang mereka inginkan, adapun gambaran tersebut ialah mereka menginginkan media komik edukasi anti *bullying* yang dikemas dalam bentuk kartun atau gambar yang menarik, kaya akan warna, tidak terlalu banyak tulisan, diberi penomoran dan tulisannya dapat dibaca dengan jelas. Maka dari itu peneliti mencoba untuk memberikan solusi alternatif atas kebutuhan siswa dengan melakukan pengembangan media komik edukasi anti *bullying* yang menarik dan menyenangkan ketika di baca.

## b) Analisis kebutuhan guru

Analisis kebutuhan guru dilakukan untuk mengetahui secara jelas bagaimana kebutuhan guru terhadap media edukasi anti *bullying* yang akan dikembangkan. Melalui proses analisis ditemukan fakta bahwasanya terkait penyampaian konsep terkait *bullying* oleh guru yang hanya dilakukan secara lisan dengan menggunakan bantuan media gambar dan poster sederhana yang dapat diperoleh dari internet. Penjelasan yang disampaikan guru tidak dilakukan secara terus menerus dan hanya berfokus pada pemberian nasehat, dan teguran jika siswa melakukan penyimpangan. Bertemali dengan kondisi tersebut guru mengharapkan media edukatif yang mampu memberikan edukasi mengenai perilaku *bullying* yang mudah dimengerti, penggunaan bahasanya sederhana dan tidak membingungkan siswa. Maka dari itu peneliti berupaya menghadirkan alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut, solusi yang dirasa efektif yaitu mengembangkan media komik edukasi anti *bullying* sebagai bahan bacaan tambahan siswa. Dalam mengembangkan media komik edukasi anti *bullying* ini, peneliti menghadirkan tampilan-tampilan yang menarik serta menghadirkan animasi kartun didalamnya. Selain itu, guru mengharapkan komik yang berwarna-warni, banyak gambar/animasi-animasi pendukung serta tulisan didalam komik tersebut bisa dibaca siswa dengan jelas. Terkait dengan gambar, guru menginginkan dalam komik tersebut terdapat

gambar orang baik itu laki-laki dan perempuan (berhijab) serta gambar anak kecil yang menggemaskan.

**c) Analisis kondisi lingkungan**

Langkah ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kondisi lingkungan di sekitar siswa. Langkah ini diperoleh dari kegiatan wawancara yang dilakukan kepada guru.

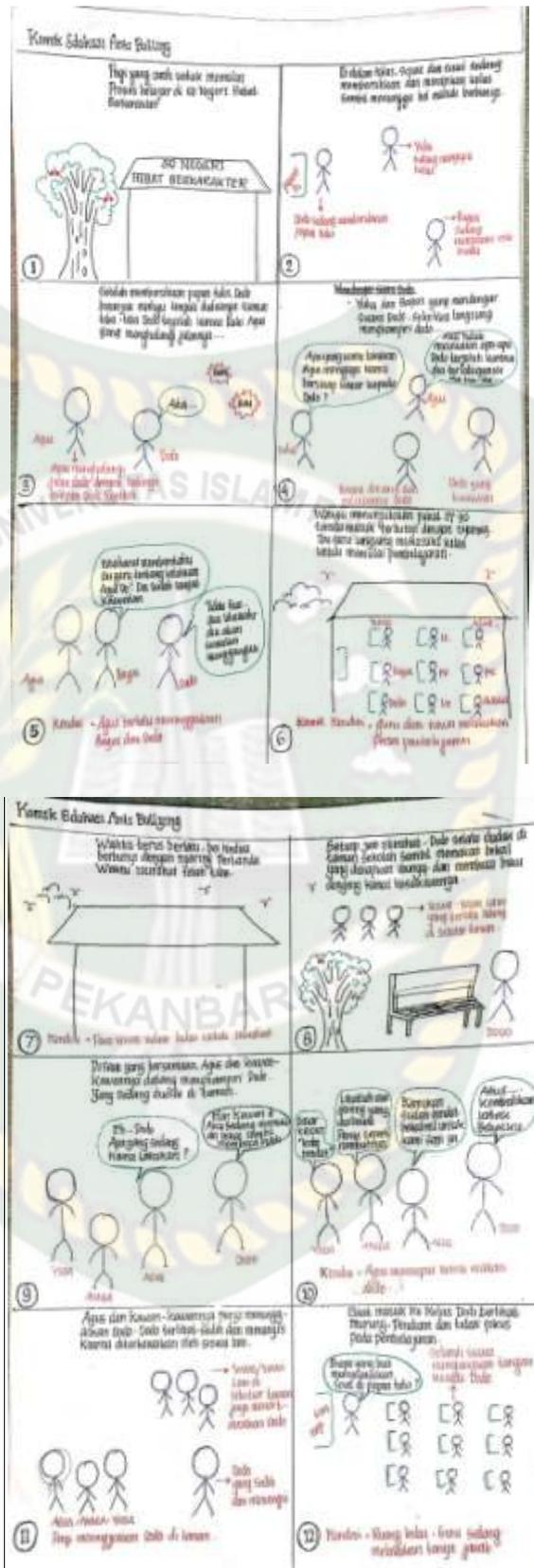
Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V di SD Negeri 169 Pekanbaru, peneliti memperoleh informasi bahwasanya lingkungan di sekitar SD Negeri 169 Pekanbaru baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat bersifat heterogen dan penuh dengan keberagaman baik secara fisik, ekonomi, ras, suku, agama hingga kemampuan siswa. Perbedaan yang hadir di lingkungan sekolah kerap kali memicu konflik hingga kekerasan baik secara verbal, fisik hingga intimidasi. Melalui proses analisis lingkungan di SD Negeri 169 Pekanbaru diketahui bahwa perilaku *bullying* dalam bentuk verbal masih sering terjadi di lingkungan sekolah tanpa siswa sadari karena minimnya pemahaman siswa tentang perilaku *bullying*, sedangkan *bullying* fisik dan *cyberbullying* sangat minim namun tetap diperlukan edukasi tentang perilaku *bullying* sebagai upaya pemberian pemahaman sekaligus pencegahan terjadi perilaku *bullying* yang lebih intens dan mempengaruhi perkembangan dan aktivitas belajar siswa.

## 2) Tahap Desain (*Design*)

Tahap ini merupakan perencanaan dan pembuatan media komik edukasi anti *bullying* . Berdasarkan data yang telah diperoleh dari tahap analisis maka selanjutnya dilakukan proses desain pada media edukasi anti *bullying* . Dalam mengembangkan media edukasi anti *bullying* terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui, diantaranya yaitu:

### 1. Pembuatan naskah

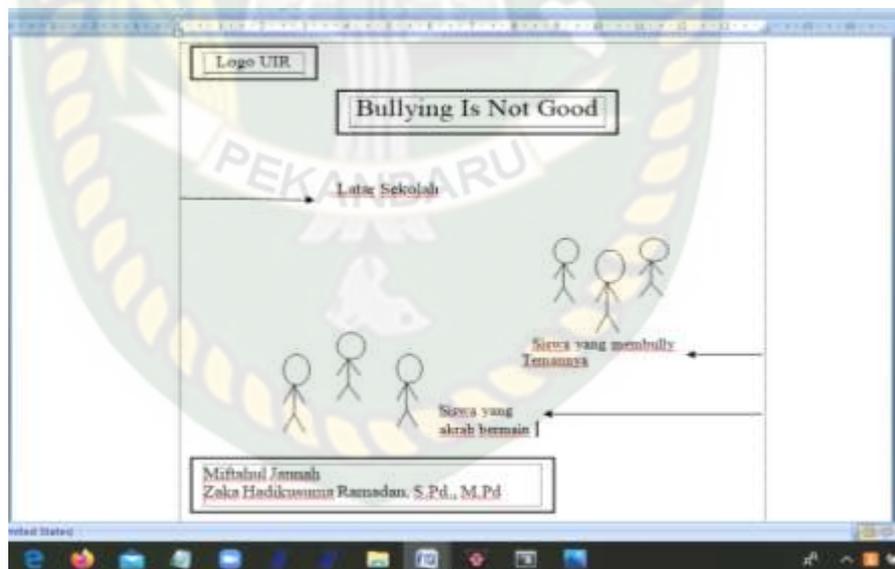
Naskah ini menjadi langkah awal dalam penyesuaian materi dengan konsep dari perilaku *bullying*. Pembuatan naskah bertujuan untuk mempermudah pembuatan dan perancangan gambar serta menggambarkan garis besar kejadian yang ada didalam komik. Pembuatan naskah dilakukan menggunakan kertas HVS dan ditulis menggunakan tinta pena dengan warna yang berbeda dengan tujuan untuk membedakan antara gambar dan kondisi dari gambar yang akan di rancang. Tampilan pembuatan naskah terlihat seperti pada gambar berikut ini:



Gambar 4.1. Pembuatan Naskah Komik

## 2. Membuat sketsa/kerangka komik

Tahap ini adalah bentuk gambaran awal yaitu peletakan karakter, balon teks, ilustrasi, pose karakter, adegan, situasi atau pun background. Pada proses ini juga menentukan letak frame atau bingkai komik yang menentukan alur cerita komik. Selain itu, ilustrasi yang ada di setiap halaman komik di buat dan desain sendiri dan di pastikan tidak ada copy paste dari situs google. Peneliti menggunakan figma dalam pembuatannya. Figma adalah editor grafis vector/desain digital dan alat prototyping dengan berbasis web serta fitur offline tambahan yang diaktifkan oleh aplikasi desktop untuk Mac dan Windows. Tampilan dalam pembuatannya tergambar pada gambar berikut ini:



**Gambar 4.2.** Pembuatan kerangka cover media komik edukasi anti

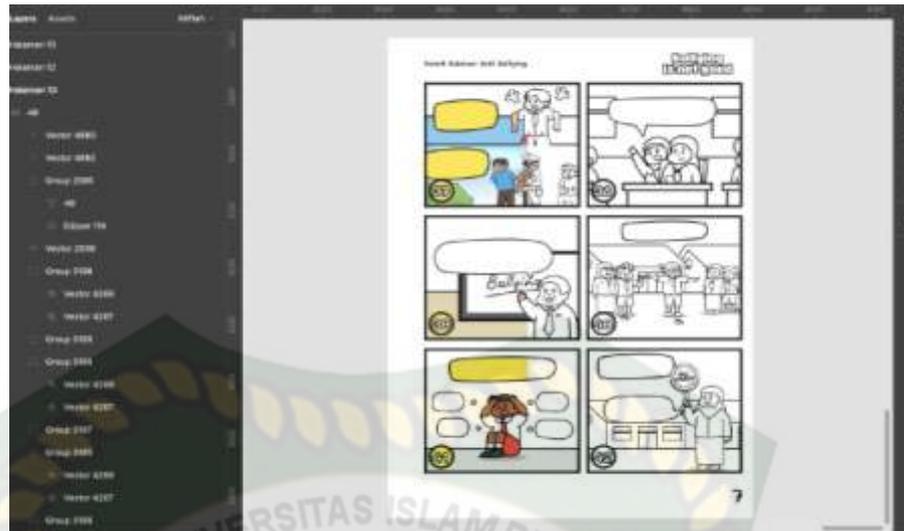
*bullying*



**Gambar 4.3** Pembuatan sketsa isi komik

### 3. Melakukan (pewarnaan)

Tahap ini adalah memberikan warna pada karakter, background dan pengaturan pencahayaan pada gambar. Media komik ini dibuat dengan menggunakan warna-warna yang cerah dan menarik sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Penjelasan tersebut sejalan dengan pendapat Pile (dalam Julianto, dkk, 2019:53) yang menjelaskan bahwa penggunaan warna – warna cerah (merah, biru, hijau, kuning, dan warna cerah lainnya) serta warna yang hangat akan memberikan stimulus yang baik terhadap perkembangan anak. Keterlibatan warna kesukaan anak – anak dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa.



**Gambar 4.4.** Penambahan warna komik.

4. Menambahkan teks/tulisan pada balon teks, terlihat seperti pada gambar berikut ini:



**Gambar 4.5.** Pemberian tulisan/teks penjelasan pada komik

Pada gambar 4.5 di atas merupakan gambaran peletakan balon teks. Menurut Musnur dan Faiz (2019:318) balon kata merupakan fungsi bahasa dari komik, fungsi bahasa dalam dialog yang replikanya ditempatkan dalam balon yang merupakan ungkapan sekaligus monolog batin dari adegan atau ilustrasi yang terdapat dalam panel.

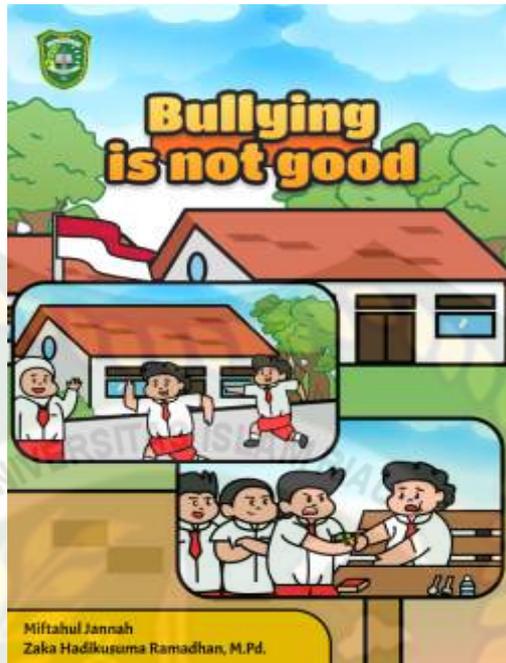
Balon ucapan bentuknya dapat bermacam-macam, jika ucapan normal bentuknya seperti ligkaran yang lonjong, jika marah, berteriak, atau menjerit, bentuknya bergerigi dengan font yang besar dan tebal.

### 3) Tahap *Prototyping*

Tahap *prototype* merupakan tahapan yang dilaksanakan untuk melihat valid atau tidak nya media edukasi anti *bullying* yang dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti melakukan validasi dan revisi oleh *expert review* yang telah ditetapkan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, antara lain 2 ahli materi, 2 ahli bahasa dan 2 ahli desain. Validasi oleh *expert review* bertujuan untuk melihat kelebihan dan kekurangan dari media komik edukasi anti *bullying* yang akan dijadikan pedoman untuk perbaikan pada media komik sesuai dengan saran dan komentar ahli/pakar.

Sebelum melakukan validasi, berikut peneliti tampilkan spesifikasi produk media komik edukasi anti *bullying* yang dikembangkan dan siap divalidasi. Tampilan awal produk media komik mitigasi bencana alam akan dirincikan sebagai berikut:

a. Cover Media Komik.



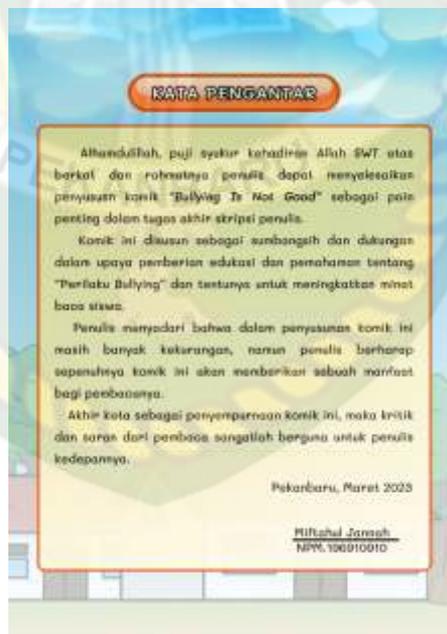
**Gambar 4.6** Cover Komik Edukasi Anti *Bullying*

Pada gambar 4.6 merupakan tampilan awal dari media komik edukasi anti *bullying* yang telah peneliti rancang. Pada rancangan cover awal ini peneliti merancang cover dengan menampilkan sekaligus menggambarkan gambaran cerita, visualisasi karakter dan tokoh yang ada dalam komik edukasi dan dilengkapi dengan perpaduan warna cerah yang didominasi oleh warna merah, hijau, dan putih yang dirasa cocok bagi anak usia sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Lelyani dan Erman (2021; 140) yang menjelaskan bahwa cover atau sampul buku komik merupakan bagian depan komik yang terdiri dari judul, *credits* dan *indica*. Judul merupakan nama yang digunakan untuk buku atau bab dalam buku yang dapat menyiratkan secara ringkas, isi atau maksud dalam suatu

bahan bacaan, *indica* merupakan informasi yang dapat ditemukan terkait dengan penerbit atau penulis, dan *credits* merupakan peletakan tokoh atau ilustrasi yang mendukung visualisasi media.

### b. Kata Pengantar

Menurut Wajdi, dkk (2018 : 23) Kata pengantar adalah salah satu bagian awal (pendahuluan) dari sebuah karya ilmiah. Umumnya, kata pengantar terdiri dari kata pembuka yang berisi ucapan syukur serta terima kasih, penyampaian isi yang berisikan informasi terkait karya tulis dan bagian penutup yang berisikan permohonan maaf serta permintaan kritik dan saran. Tampilan awal dari kata pengantar media komik edukasi yang telah dirancang terlihat pada gambar berikut:



**Gambar 4.7** Kata Pengantar Komik

### c. Biodata

Biodata adalah sebuah riwayat hidup singkat. Sementara menurut Launtenschlager, G.J (dalam Taryoto, 2018:10) menjelaskan bahwa biodata merupakan sebuah jenis pertanyaan faktual tentang kehidupan dan pengalaman kerja, nilai, kepercayaan dan sikap yang mencerminkan perspektif historis. Biodata peneliti dalam komik ini memuat informasi terkait nama, tempat tanggal lahir, dan jenjang pendidikan yang sudah dan saat ini ditempuh. Biodata tersebut terlihat seperti pada gambar berikut ini:



Gambar 4.8 Biodata Peneliti

### d. Pembahasan Materi/Isi komik

Uraian materi merupakan penjelasan secara khusus terkait suatu konsep atau topik yang diangkat melalui sumber bacaan. Pada komik edukasi anti *bullying* materi yang disajikan berkaitan dengan perilaku *bullying* mulai dari definisi perilaku *bullying*, bentuk – bentuk

perilaku *bullying*, dampak perilaku *bullying* hingga cara mencegah perilaku *bullying*. Seluruh materi yang disajikan melalui media komik edukasi anti *bullying* diperoleh melalui sumber bacaan berupa jurnal, artikel, dan panduan umum yang berkaitan dengan pencegahan perilaku *bullying*. Materi/ isi komik yang telah di kembangkan dapat dilihat pada gambar berikut ini:

### Komik Edukasi Anti *Bullying*





Gambar 4.9. Gambaran isi/materi komik edukasi anti *bullying*

Selanjutnya pada tahap ini, peneliti melakukan validasi dan revisi oleh *expert review* antara lain 2 ahli materi, 2 ahli bahasa dan 2 ahli desain. Validasi oleh *expert review* yang telah ditetapkan bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media komik edukasi anti *bullying* serta validasi juga dilakukan untuk merevisi kekurangan pada media komik yang dikembangkan sesuai dengan saran ahli/pakar. Media komik edukasi anti *bullying* divalidasi oleh 6 validator yang telah ditentukan sebelumnya.

Pada tahap revisi ini, komentar dan saran dari ahli desain, ahli materi bahasa akan ditindak lanjuti guna menyempurnakan produk yang dikembangkan agar menjadi lebih baik. Berikut ini adalah hasil validasi dan saran dari para validator:

### 1. Validasi dan Revisi Produk Ahli Materi

Pada validasi materi dilakukan oleh ahli materi yaitu Bapak Didik Widianoro, S.Psi., M.Psi dan Ibu Yulia Herawati, S.Psi., MA . Beliau adalah dosen fakultas psikologi yang ahli dan berkompeten dalam dalam bidang materi / konsep perilaku *bullying* . Ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek isi/materi media komik edukasi anti *bullying*. Hasil penilaian aspek isi/materi dapat dilihat dalam tabel 4.2 berikut ini

**Tabel 4.1 Hasil Validasi 1 Ahli Materi Media Komik**

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Didik Widianoro, S.Psi., M.Psi	48	52	92,30%	Sangat Valid
Ibu Yulia Herawati, S.Psi., MA	44	52	84,61%	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>			<b>88,45%</b>	<b>Sangat Valid</b>

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Tabel 4.1 di atas adalah hasil penilaian aspek isi/materi oleh ahli materi terhadap media komik edukasi anti *bullying* pada validasi pertama. Dapat dilihat pada validasi pertama, peneliti memperoleh nilai persentase yang diberikan oleh Bapak Didik Widianoro, S.Psi., M.Psi adalah 92,30% dengan kategori sangat valid sedangkan nilai persentase yang diberikan oleh Ibu Yulia Herawati, S.Psi., MA adalah 84,61% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya secara keseluruhan diperoleh nilai rata-rata dari kedua validator ahli materi adalah 88,45%. Apabila dikonversikan kedalam data kualitatif maka aspek isi/materi komik edukasi anti *bullying* ini termasuk kedalam kategori “Sangat Valid”. Adapun komentar dan saran revisi dari ahli materi pada validasi pertama dapat diuraikan sebagai berikut:

Peneliti melakukan validasi pada tanggal 14 Maret 2023 dengan Bapak Didik Widianoro, S.Psi., M.Psi selaku validator 1 ahli materi. Setelah memeriksa media komik mitigasi bencana alam yang dikembangkan, validator 1 ahli materi memberikan komentar dan saran. Adapun komentar dan saran tersebut antara lain:

1. Validator memberikan komentar pada bagian kata pengantar untuk merapikan penulisan dan memperhatikan typo pada penulisan terlihat seperti pada tabel berikut ini

Sebelum Revisi	Setelah Revisi

**Tabel 4.2.** Hasil sebelum dan setelah revisi.

- Validator memberikan komentar pada biodata penulis untuk memperhatikan typo pada penulisan kata “sripsi” menjadi kata “skripsi”. Oleh karena itu, penulis memperbaiki penulisan, terlihat seperti pada tabel berikut ini :

Sebelum Revisi	Setelah Revisi

**Tabel 4.3.** Hasil sebelum dan setelah revisi

3. Validator memberikan saran pada kotak no 2 untuk menambahkan keterangan nama tokoh komik. Oleh karena itu, penulis memperbaiki kalimat menjadi “Di dalam kelas Dodo, Yulia dan Bagas sedang membersihkan dan merapikan kelas sambil menunggu bel masuk berbunyi”, terlihat seperti tabel berikut ini :

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<p>Komik Edukasi Anti Bullying</p> <p style="text-align: right;"><b>Bullying is not good</b></p> <p>1</p>	<p>Komik Edukasi Anti Bullying</p> <p style="text-align: right;"><b>Don't Bullying</b></p> <p>1</p>

**Tabel 4.4.** Hasil sebelum dan setelah revisi

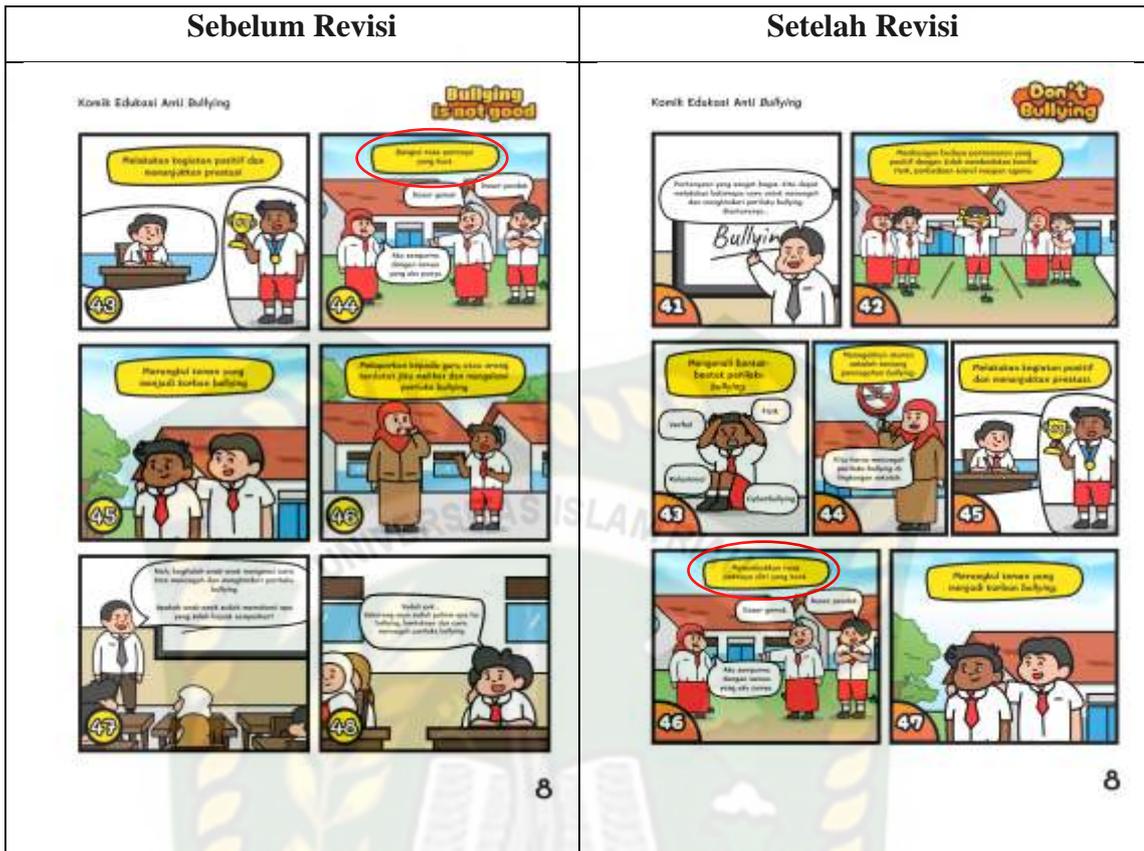
Selanjutnya peneliti juga melakukan validasi pada tanggal 20 Maret 2023 dengan Ibu Yulia Herawati, S.Psi., MA selaku validator 2 ahli materi. Setelah memeriksa media komik komik edukasi anti *bullying* yang dikembangkan, validator 2 ahli materi memberikan komentar dan saran. Adapun komentar dan saran tersebut antara lain:

- Validator memberikan komentar pada kotak no 40 untuk mengganti kata “Bangun rasa percaya yang kuat” menjadi kata “Membangun budaya pertemanan yang positif dengan tidak membedakan kondisi fisik, perbedaan sosial maupun agama” karena kata sebelumnya tidak sesuai dengan gambar. Oleh karena itu, penulis menggantinya menjadi tidak sehat, terlihat seperti pada tabel berikut ini :

Sebelum Revisi	Setelah Revisi

**Tabel 4.6.** Hasil sebelum dan setelah revisi

- Validator memberikan saran pada kotak no 44 untuk mengganti kata “Bangun rasa percaya yang kuat” menjadi kata “Membangun rasa percaya diri yang kuat” karena kata sebelumnya mengandung miskonsepsi. Oleh karena itu, penulis menggantinya menjadi sehat atau tidak sehat, terlihat seperti pada tabel berikut ini:



**Tabel 4.7.** Hasil sebelum dan setelah revisi

Setelah media komik edukasi anti *bullying* diperbaiki berdasarkan saran dan komentar yang diperoleh dari hasil validasi pertama, maka selanjutnya akan dilakukan validasi kedua. Adapun hasil penilaian aspek isi/materi komik mitigasi bencana alam untuk validasi kedua dapat dilihat dalam tabel 4.8 berikut ini:

**Tabel 4.7 Hasil Validasi 2 Ahli Materi Media Komik Edukasi Anti *bullying***

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Didik Widiyanto, S.Psi., M.Psi	49	52	94,23%	Sangat Valid
Yulia Herawati, S.Psi, MA	51	52	98,07%	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>			<b>96,15%</b>	<b>Sangat Valid</b>

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Tabel 4.7 di atas adalah hasil penilaian aspek isi/materi oleh ahli materi terhadap media komik edukasi anti *bullying* pada validasi 2. Dapat dilihat pada validasi kedua, peneliti memperoleh nilai persentase yang diberikan oleh Bapak Didik Widianoro, S.Psi., M.Psi selaku validator 1 ahli materi adalah 94,23% dengan kategori sangat valid sedangkan nilai persentase yang diberikan oleh Ibu Yulia Herawati, S.Psi, MA selaku validator 2 ahli materi adalah 98,07% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya secara keseluruhan diperoleh nilai rata-rata dari kedua validator ahli materi adalah dengan kategori sangat valid tanpa revisi. Jadi dapat disimpulkan bahwa media komik edukasi anti *bullying* sudah layak digunakan tanpa revisi dari segi materi.

## 2. Validasi dan Revisi Produk Ahli Bahasa

Pada validasi bahasa dilakukan oleh ahli bahasa yaitu Bapak Otang Kurniawan, S.Pd., M.Pd dan Ibu Suryati, S.Pd., M.Si. Beliau adalah dosen dan kepala sekolah yang berkompeten dalam bidang bahasa. Ahli bahasa memberikan penilaian terhadap aspek penggunaan bahasa dalam media komik yang dikembangkan. Hasil penilaian aspek bahasa dapat dilihat dalam tabel 4.9 berikut ini

**Tabel 4.9 Hasil Validasi 1 Ahli Bahasa Media Komik Edukasi Anti *Bullying***

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Otang Kurniawan, S.Pd., M.Pd	34	44	77,27%	Valid
Suryati, S.Pd., M.Si	22	44	50%	Kurang Valid
<b>Rata-rata</b>			<b>63,63%</b>	<b>Cukup Valid</b>

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Tabel 4.8 di atas adalah hasil penilaian aspek bahasa oleh ahli bahasa terhadap media edukasi anti *bullying* pada validasi pertama. Dapat dilihat pada validasi pertama, peneliti memperoleh nilai persentase yang diberikan oleh Bapak Otang Kurniawan, S.Pd., M.Pd selaku validator 1

ahli bahasa adalah 77,27% dengan kategori valid sedangkan nilai persentase yang diberikan oleh Ibu Suryati, S.Pd.,M.Si selaku validator 2 ahli bahasa adalah 50% dengan kategori kurang valid. Selanjutnya secara keseluruhan diperoleh nilai rata-rata dari kedua validator ahli bahasa adalah 63,63% Apabila dikonversikan kedalam data kualitatif maka aspek bahasa dalam media komik edukasi anti *bullying* ini termasuk kedalam kategori “Cukup Valid”. Adapun komentar dan saran revisi dari ahli bahasa pada validasi pertama dapat diuraikan sebagai berikut:

Peneliti melakukan validasi pada tanggal 27 Maret 2023 dengan Bapak Otang Kurniawan, S.Pd., M.Pd. Setelah memeriksa media komik edukasi anti *bullying* yang dikembangkan, validator 1 ahli bahasa memberikan komentar dan saran. Adapun komentar dan saran tersebut antara lain:

1. Validator ahli bahasa memberikan komentar pada penulisan kata asing ditulis miring atau *italic text*. Oleh karena itu, penulis melakukan perbaikan sesuai arahan validator, terlihat seperti pada tabel berikut ini:

Sebelum Revisi	Setelah Revisi

Tabel 4.10. Hasil sebelum dan setelah revisi

2. Validator memberikan komentar dan saran yaitu masih ada yang harus di perbaiki penggunaan kata depan dan sapaan yang ditulis dengan huruf kecil seperti bagian pembahasan banjir sebagai berikut:
  - a. Pada kotak no 6 untuk menambahkan kata “WIB” di dalam kalimat “Waktu menunjukkan pukul 07.30 WIB bel tanda masuk berbunyi dengan nyaring. Ibu guru langsung memasuki kelas untuk memulai pembelajaran”
  - b. Pada kotak no 8 untuk memperbaiki penggunaan huruf kapital, “Ibunya” menjadi “ibu”
  - c. Pada kotak no 16 untuk memperbaiki kata penggunaan huruf kapital pada kata ”Bapak” menjadi “bapak”.
  - d. Pada kotak no 28 dan no 30 untuk memperbaiki penggunaan kata “dibully” menjadi “di-bully”
  - e. Pada beberapa kotak untuk memperbaiki penggunaan elips pada kali.

Setiap perbaikan terlihat pada gambar berikut ini:

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<p style="text-align: center;">1</p>	<p style="text-align: center;">2</p>

Komik Edukasi Anti Bullying

**Bullying is not good**

7. Mana mana kalian, kalau sudah dibulungi dengan sering pertanda, angkat tangan anda!

8. Pernah ada kejadian, Bully selalu dukuk di sekolah? Atau pernah ada kejadian Bully yang sering dibulungi karena beda dengan kalian?

9. Kenapa yang beraniman Agus dan kawan-kawannya dibulungi oleh teman-teman? Bully yang sering dibulungi di kelas?

10. Kenapa yang beraniman Agus dan kawan-kawannya dibulungi oleh teman-teman? Bully yang sering dibulungi di kelas?

11. Kenapa yang beraniman Agus dan kawan-kawannya dibulungi oleh teman-teman? Bully yang sering dibulungi di kelas?

12. Kalau sudah tahu, Bully selalu dukuk di sekolah, kenapa kalian tidak melaporkan ke guru?

2

Komik Edukasi Anti Bullying

**Don't Bullying**

6. Mana mana kalian, kalau sudah dibulungi dengan sering pertanda, angkat tangan anda!

7. Pernah ada kejadian, Bully selalu dukuk di sekolah? Atau pernah ada kejadian Bully yang sering dibulungi karena beda dengan kalian?

8. Kenapa yang beraniman Agus dan kawan-kawannya dibulungi oleh teman-teman? Bully yang sering dibulungi di kelas?

9. Kenapa yang beraniman Agus dan kawan-kawannya dibulungi oleh teman-teman? Bully yang sering dibulungi di kelas?

10. Kenapa yang beraniman Agus dan kawan-kawannya dibulungi oleh teman-teman? Bully yang sering dibulungi di kelas?

11. Kalau sudah tahu, Bully selalu dukuk di sekolah, kenapa kalian tidak melaporkan ke guru?

2

Komik Edukasi Anti Bullying

**Bullying is not good**

13. Mana mana kalian yang pernah dibulungi oleh teman-teman? Kalau sudah dibulungi, angkat tangan anda!

14. Pernah ada kejadian, Bully selalu dukuk di sekolah? Atau pernah ada kejadian Bully yang sering dibulungi karena beda dengan kalian?

15. Kenapa yang beraniman Agus dan kawan-kawannya dibulungi oleh teman-teman? Bully yang sering dibulungi di kelas?

16. Kenapa yang beraniman Agus dan kawan-kawannya dibulungi oleh teman-teman? Bully yang sering dibulungi di kelas?

17. Kalau sudah tahu, Bully selalu dukuk di sekolah, kenapa kalian tidak melaporkan ke guru?

18. Kenapa yang beraniman Agus dan kawan-kawannya dibulungi oleh teman-teman? Bully yang sering dibulungi di kelas?

3

Komik Edukasi Anti Bullying

**Don't Bullying**

17. Mana mana kalian yang pernah dibulungi oleh teman-teman? Kalau sudah dibulungi, angkat tangan anda!

18. Pernah ada kejadian, Bully selalu dukuk di sekolah? Atau pernah ada kejadian Bully yang sering dibulungi karena beda dengan kalian?

19. Kenapa yang beraniman Agus dan kawan-kawannya dibulungi oleh teman-teman? Bully yang sering dibulungi di kelas?

20. Kenapa yang beraniman Agus dan kawan-kawannya dibulungi oleh teman-teman? Bully yang sering dibulungi di kelas?

21. Kalau sudah tahu, Bully selalu dukuk di sekolah, kenapa kalian tidak melaporkan ke guru?

22. Kenapa yang beraniman Agus dan kawan-kawannya dibulungi oleh teman-teman? Bully yang sering dibulungi di kelas?

4



**Tabel 4.11.** Hasil sebelum dan setelah revisi

Selanjutnya peneliti juga melakukan validasi pada tanggal 27 Maret 2023 dengan Ibu Suryati, S.Pd., M.Si selaku validator 2 ahli bahasa. Setelah memeriksa media komik edukasi anti *bullying* yang dikembangkan, validator 2 ahli bahasa memberikan komentar dan saran. Adapun komentar dan saran tersebut antara lain:

1. Validator memberikan komentar untuk menambahkan tanda baca “titik” di setiap akhir kalimat pada komik

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
3	3

**Tabel 4.12.** Hasil sebelum dan setelah revisi

2. Validator memberikan komentar pada halaman satu, yaitu :
  - a. Pada bagian kotak no 1 untuk memperbaiki kalimat menjadi kalimat yang lebih efektif. Oleh karena itu penulis melakukan perbaikan pada kalimat menjadi “Pagi yang cerah untuk memulai kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Hebat Bekarakter”.
  - b. Pada kotak no 3 untuk menghapus kata “tiba – tiba” karena penggunaan kata yang tidak baku. Oleh karena itu, penulis memperbaiki kalimat tersebut, terlihat seperti pada tabel berikut ini:

Sebelum Revisi	Setelah Revisi

**Tabel 4.13.** Hasil sebelum dan setelah revisi

3. Validator memberikan beberapa komentar halaman pada 2, diantaranya :
  - a. Memperbaiki kalimat karena penggunaan kalimat yang tidak efektif pada kotak no 7 Oleh karena itu, penulis memperbaiki penggunaan kalimat menjadi “Bel kedua berbunyi dengan nyaring pertandajam istirahat”.
  - b. Mengganti penggunaan kata “memakan” menjadi “makan” pada kolom no 8
  - c. Mengganti penggunaan kata “tengah” pada kolom no 11 karena tidak sesuai dengan EYD menjadi kata “sedang”, terlihat pada tabel di bawah ini:

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<p style="text-align: center;">2</p>	<p style="text-align: center;">2</p>

**Tabel 4.14.** Hasil sebelum dan setelah revisi

4. Validator memberikan komentar untuk memperbaiki penggunaan kalimat yang kurang tepat ada kotak no 9. Oleh karena itu, penulis menggantinya menjadi “Sementara itu di rumah Dodo, Ibu Dodo sedang berusaha membujuk Dodo yang seharian mengurung diri di kamarnya” , terlihat seperti pada tabel berikut ini:

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
9	9

**Tabel 4.15.** Hasil sebelum dan setelah revisi

Setelah media komik mitigasi bencana alam diperbaiki berdasarkan saran dan komentar yang diperoleh dari hasil validasi pertama, maka selanjutnya akan dilakukan validasi kedua. Adapun hasil penilaian aspek bahasa dalam media komik yang dikembangkan untuk validasi kedua dapat dilihat dalam tabel 4.16 berikut ini:

**Tabel 4.16 Hasil Validasi 2 Ahli Bahasa Media Komik Mitigasi Bencana Alam**

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Otang Kurniawan, S.Pd., M.Pd	39	44	88,63%	Sangat Valid
Suryati, S.Pd., M.Si	43	44	97,72%	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>			<b>93,17%</b>	<b>Sangat Valid</b>

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Tabel 4.16 di atas adalah hasil penilaian aspek bahasa oleh ahli bahasa terhadap media komik edukasi anti *bullying* pada validasi kedua. Dapat dilihat pada validasi kedua, peneliti memperoleh nilai persentase yang diberikan oleh Bapak Otang Kurniawan, S.Pd., M.Pd adalah 88,63% dengan kategori sangat valid sedangkan nilai persentase yang diberikan oleh Ibu Suryati, S.Pd., M.Si adalah 97,72% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya secara keseluruhan diperoleh nilai rata-rata dari kedua validator ahli bahasa adalah 95,45,% dengan kategori sangat valid tanpa revisi. Maka dapat disimpulkan bahwa media komik edukasi anti *bullying* yang dikembangkan sudah layak digunakan dari segi bahasa.

### 3. Validasi dan Revisi Produk Ahli Desain

Pada validasi desain dilakukan oleh ahli desain yaitu Ibu Dr. Fatmawati, S.IP, MA dan Ibu Rafika Elsa Oktaviani, M.Pd. Beliau adalah dosen dan guru yang berkompeten dalam aspek tampilan media. Ahli desain memberikan penilaian terhadap aspek tampilan dalam media komik yang dikembangkan. Hasil penilaian aspek desain dapat dilihat dalam tabel 4.17 berikut ini:

**Tabel 4.17 Hasil Validasi 1 Ahli Desain Media Komik Edukasi Anti *Bullying***

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Dr. Fatmawati, S.IP, MA	37	56	66,07%	Valid
Rafika Elsa Oktaviani, M.Pd	53	56	96,64%	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>			<b>81,35%</b>	<b>Valid</b>

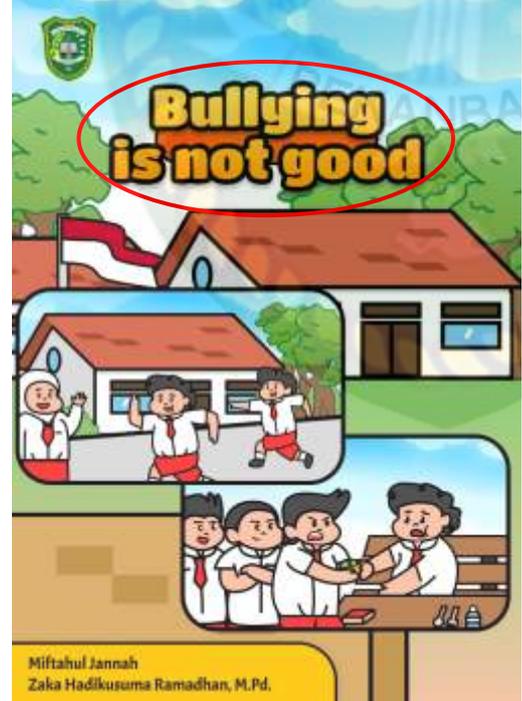
(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Tabel 4.20 di atas adalah hasil penilaian aspek desain oleh ahli desain terhadap media komik edukasi *bullying* pada validasi pertama. Dapat dilihat pada validasi pertama, peneliti memperoleh nilai persentase yang diberikan oleh Ibu Dr. Fatmawati, S.IP, MA selaku validator 1 ahli desain adalah 66,07% dengan kategori sangat valid sedangkan nilai persentase yang diberikan oleh Ibu Rafika Elsa Oktaviani, M.Pd selaku validator 2

ahli desain adalah 96,64% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya secara keseluruhan diperoleh nilai rata-rata dari kedua validator ahli desain adalah 81,35%. Apabila dikonversikan kedalam data kualitatif maka aspek desain dalam media komik edukasi anti *bullying* ini termasuk kedalam kategori “Valid”. Adapun komentar dan saran revisi dari ahli desain pada validasi pertama dapat diuraikan sebagai berikut:

Peneliti melakukan validasi pada tanggal 17 Maret 2022 dengan Ibu Dr. Fatmawati, S.IP, MA Setelah memeriksa komik edukasi anti *bullying* yang dikembangkan, validator 1 ahli desain memberikan komentar dan saran. Adapun komentar dan saran tersebut antara lain:

1. Validator memberikan komentar pada cover komik yang semula terkesan seperti bahan ajar diubah menjadi cover dengan tampilan yang lebih sederhana serta melakukan perubahan pada judul yang semula “*Bullying is not good*” diganti menjadi “*Don’t Bullying*” . Oleh karena itu, penulis memperbaikinya, terlihat seperti pada tabel berikut ini :

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
 <p>Miftahul Jannah Zaka Hadikusuma Ramadhan, M.Pd.</p>	 <p>Miftahul Jannah Zaka Hadikusuma Ramadhan, M.Pd.</p>

**Tabel 4.18.** Hasil sebelum dan setelah revisi

- Validator memberikan komentar pada biodata penulis yang semula menggunakan foto dan font yang terkesan formal agar diubah menjadi informal. Oleh karena itu penulis melakukan perbaikan yang terlihat pada tabel berikut ini :

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
 <p><b>TENTANG PENULIS</b></p> <p>Mirahul Jannah atau biasa dipanggil Mirah, perempuan yang lahir di Pekanbaru 11 Agustus 2001. Penulis merupakan anak pertama dari enam bersaudara yang lahir dan dibesarkan dari kedua orang tua yang luar biasa yaitu ayah Anwarahadi dan Ibu Husein Husein yang selalu mendukung dan membimbing penulis di setiap langkahnya.</p> <p>Penulis menempuh jenjang pendidikan dasar di MI Habbal Mathan pada tahun 2007 sampai dengan 2013. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang MTs Habbal Mathan dan Mts pada tahun 2016. Setelah melanjutkan pendidikan MTs, penulis melanjutkan pendidikan ke SMPN 1 Rindu Melintang hingga tahun 2018. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang pertengahan di Universitas Islam Riau, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.</p> <p>Setelah melalui proses yang panjang penulis akhirnya mampu mewujudkan karya pertamanya berupa komik edukasi untuk siswa Sekolah Dasar sebagai pola utama dalam penyelesaian tugas akhir penulis.</p>	 <p><b>BIODATA PENULIS</b></p> <p>Mirahul Jannah, perempuan yang lahir di Pekanbaru 11 Agustus 2001. Penulis merupakan anak pertama dari enam bersaudara yang lahir dan dibesarkan dari kedua orang tua yang luar biasa yaitu ayah Anwarahadi dan Ibu Husein Husein yang selalu mendukung dan membimbing penulis di setiap langkahnya.</p> <p>Penulis menempuh jenjang pendidikan dasar di MI Habbal Mathan pada tahun 2007 sampai dengan 2013. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang MTs Habbal Mathan dan Mts pada tahun 2016. Setelah melanjutkan pendidikan ke jenjang SMPN 1 Rindu Melintang hingga tahun 2018. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang pertengahan di Universitas Islam Riau, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Setelah melalui proses yang panjang penulis akhirnya mampu mewujudkan karya pertamanya berupa komik edukasi untuk siswa Sekolah Dasar sebagai pola utama dalam penyelesaian tugas akhir penulis.</p>

Tabel 4.19. Hasil sebelum dan setelah revisi

- Validator memberikan saran untuk merubah letak panel dan penomoran pada komik yang semula berbentuk persegi dan lingkaran bentuk yang lebih bervariasi dan tidak kaku. Oleh karena itu penulis melakukan perbaikan yang terlihat pada tabel berikut ini:

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<p style="text-align: center;">2</p>	<p style="text-align: center;">2</p>

**Tabel 4.20.** Hasil sebelum dan setelah revisi

Selanjutnya peneliti juga melakukan validasi pada tanggal 07 Maret 2023 dengan Ibu Rafika Elsa Oktaviani, M.Pd selaku validator 2 ahli desain. Setelah memeriksa media komik edukasi anti *bullying* yang dikembangkan, validator 2 ahli desain memberikan komentar dan saran. Adapun komentar dan saran tersebut antara lain:

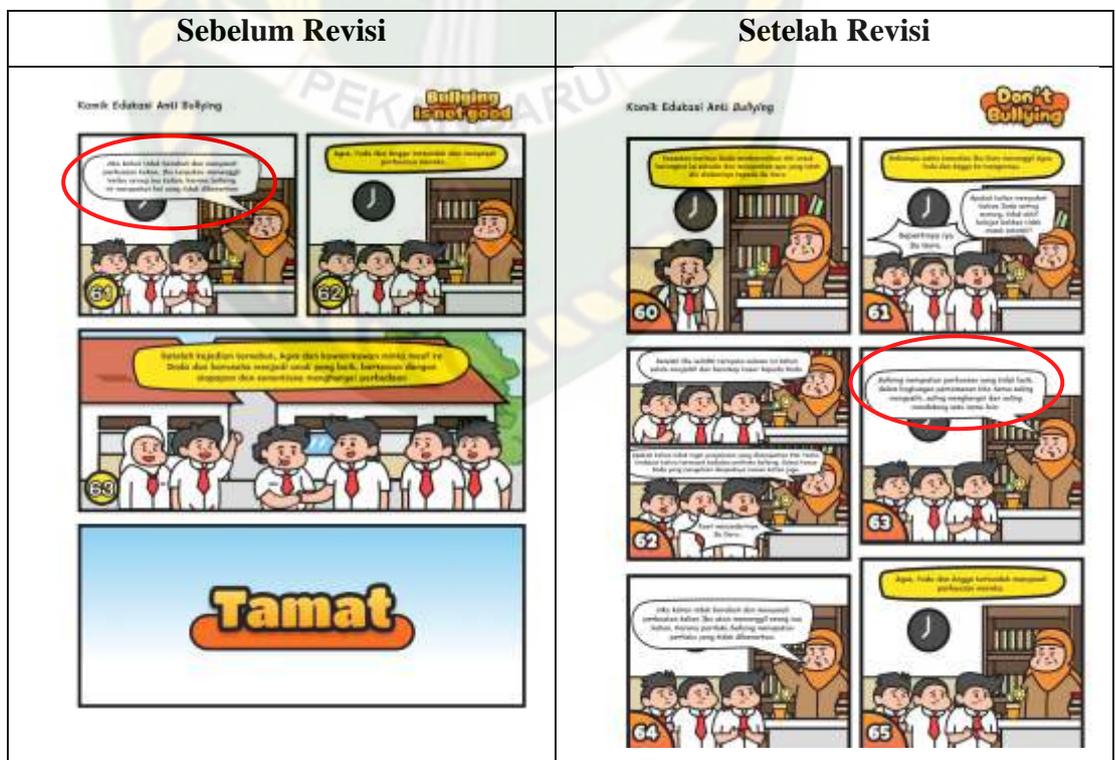
3. Validator memberikan saran untuk melakukan perubahan pada bagian cover diantaranya :
  - a. Menubah font judul komik yang terksana formal menjadi font yang lebih unik dan informal.
  - b. Memberikan pemisah antara penulis dan dosen pembimbing
  - c. Memberikan keterangan “Komik Edukasi” pada cover komik.

Setiap perbaikan dapat dilihat pada tabal berikut ini :



Tabel 4.21. Hasil sebelum dan setelah revisi.

4. Validator memberikan komentar untuk menambahkan panel setelah kotak 61 yang berisi penguatan/ nasehat dari guru :



Tabel 4.22. Hasil sebelum dan setelah revisi

Setelah media komik edukasi anti *bullying* diperbaiki berdasarkan saran dan komentar yang diperoleh dari hasil validasi pertama, maka selanjutnya akan dilakukan validasi kedua. Adapun hasil penilaian aspek desain dalam media komik yang dikembangkan untuk validasi kedua dapat dilihat dalam tabel 4.23 berikut ini:

**Tabel 4.23 Hasil Validasi 2 Ahli Desain Media Komik Edukasi Anti *Bullying***

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Dr. Fatmawati, S.IP, MA	54	56	96,42%	Sangat Valid
Rafika Elsa Oktaviani, M.Pd	56	56	100%	Valid
<b>Rata-rata</b>			<b>98,21%</b>	<b>Sangat Valid</b>

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Tabel 4.27 di atas adalah hasil penilaian aspek desain oleh ahli desain terhadap media komik edukasi anti *bullying* pada validasi kedua. Dapat dilihat pada validasi kedua, peneliti memperoleh nilai persentase yang diberikan oleh Ibu Dr. Fatmawati, S.IP, MA adalah 92,85% dengan kategori sangat valid sedangkan nilai persentase yang diberikan oleh Ibu Rafika Elsa Oktaviani, M.Pd adalah 100% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya secara keseluruhan diperoleh nilai rata-rata dari kedua validator ahli bahasa adalah 96,42% dengan kategori sangat valid tanpa revisi. Maka dapat disimpulkan bahwa media komik edukasi anti *bullying* yang dikembangkan sudah layak digunakan.

### 4.3 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian yang peneliti lakukan ini digolongkan sebagai penelitian pengembangan. Menurut Sukmadinata (dalam Sohibun dan Ade, 2017: 123) penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau tahapan untuk mengembangkan atau meningkatkan produk baru atau produk yang sudah ada, dan dapat dipertanggung jawabkan. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah media komik edukasi anti *bullying* untuk siswa sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu produk yaitu media komik edukasi anti *bullying* yang valid atau media komik yang layak untuk digunakan.

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model *Formative Research*. Menurut Hanafi (2017: 138), penelitian ini merupakan upaya untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan mendapat temuan-temuan yang baru. Menurut Tessmer (dalam Ramadan, 2016 : 42) menjelaskan bahwa penelitian pengembangan berfokus pada dua tahapan yakni pendahuluan (*Preliminary*) dan tahap evaluasi formatif (*formative evaluation*) yang meliputi *self evaluation*, *prototyping*, (*expert reviews one-to-on*, dan *small group*), serta *field test*. Menurut Haviz (2013) model *formatif research* merupakan model penelitian pengembangan yang berfokus pada kualitas produk hasil pengembangan tersebut melalui teknik evaluasi yang kompleks .Teknik evaluasi tersebut adalah penilaian sendiri (*self evaluation*), penilaian pakar (*expert review*), penilaian personal representatif (*one-to-one evaluation*), penilaian oleh kelompok kecil (*small group or micro evaluation*) dan uji coba lapangan (*field test*). Dalam penelitian ini produk komik dikembangkan melalui dua tahap yaitu evaluasi awal (*Preliminary*) dan evaluasi formatif (*Formative evaluation*). Namun pada tahap evaluasi formatif dibatasi hingga tahapan *expert review* yaitu panilaian kelayakan media komik oleh validator ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain.

Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan yang bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang harus dikembangkan dalam menyusun media sesuai dengan kebutuhan siswa (Suwarti dkk, 2020: 143). Pada tahap ini menjadi acuan dalam mengembangkan media komik edukasi anti *bullying* yang diperoleh berdasarkan analisis kebutuhan guru, kondisi lingkungan dan analisis kebutuhan siswa. Analisis dilakukan untuk mendapatkan informasi dalam mengembangkan media komik edukasi anti *bullying* sesuai kebutuhan siswa

Pada tahap desain, tahap ini merupakan perencanaan dan pembuatan media komik edukasi anti *bullying*. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Wardana dan Andi (2018 :325) yang menjelaskan bahwa tahapan atau fase desain adalah awal dari suatu proses terjadinya sampai hasil akhir suatu produk yang siap untuk diperkenalkan dan digunakan. Berdasarkan kumpulan data yang telah diperoleh dari tahap analisis maka selanjutnya dilakukan proses kegiatan desain media komik edukasi anti *bullying* . Dalam mengembangkan media komik edukasi anti *bullying* ada tahapan-tahapan, diantaranya yaitu: 1) Pembuatan naskah, naskah ini menyesuaikan dengan tema *bullying*. Pembuatan naskah bertujuan untuk mempermudah pembuatan dan perancangan gambar serta menggambarkan garis besar kejadian yang ada didalam komik; 2) Membuat sketsa komik, tahap ini adalah bentuk coretan awal seperti peletakan karakter, balon teks, pose karakter, adegan. Situasi atau pun background.; 3) Melakukan (pewarnaan), tahap ini adalah memberikan warna pada karakter, background dan pencahayaan pada gambar; 4) Menambahkan/memberikan teks atau tulisan pada balon teks dan 5) Memberikan tambahan efek pada adegan komik, tahap ini yaitu pemberian efek seperti blur, focus, garis efek dan. Selanjutnya membuat komik secara keseluruhan menjadi komik yang menarik.

Media komik edukasi anti *bullying* yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi pada tahap *Prototype* yaitu pada bagian *expert reviews*. Menurut Asmuni (2018 : 48) Prototyping juga dapat didefinisikan sebagai proses pengembangan suatu prototipe secara cepat untuk digunakan

terlebih dahulu dan ditingkatkan terus menerus sampai didapatkan komponen yang utuh dan layak . Dengan melakukan validasi, maka peneliti dapat melihat dimana saja letak kesalahan-kesalahan dalam proses pembuatan media pembelajaran ataupun saran perbaikan oleh validator yang dapat digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik. Kevalidan media komik yang dibuat, ditentukan oleh hasil dari skala diberikan validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa (Suwarti, dkk, 2020: 146)

Menurut Nafsiah, dkk (2019: 29) menyatakan bahwa lembar validasi terdiri dari tiga yaitu validasi konteks bahasa, validasi materi dan validasi desain/penyajian. Berdasarkan teori diatas, peneliti membuat instrument validasi berupa lembar validasi media pembelajaran yang meliputi 3 aspek diatas yang setiap butir penilaiannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Kemudian akan dilakukan validasi oleh 6 para ahli, yaitu Bapak Didik Widianoro, S.Psi., M.Psi (Validator 1 Ahli Materi), Ibu Yulia Herawati, S.Psi., MA (Validator 2 Ahli Materi), Bapak Otang Kurniawan, S.Pd., M.Pd (Validator 1 Ahli Bahasa), Ibu Suryati, S.Pd., M.Si (Validator 2 Ahli Bahasa), Ibu Dr. Fatmawati, S.IP. MA (Validator 1 Ahli Desain) dan Ibu Rafika Elsa Oktaviani, M.Pd (Validator 2 Ahli Desain) sehingga memperoleh rata-rata dari para ahli, yaitu 1) Ahli materi, isi materi media komik edukasi anti *bullying* memperoleh nilai rata-rata 88,45% dengan kategori sangat valid pada validasi pertama. Setelah media komik edukasi anti *bullying* diperbaiki berdasarkan komentar dan saran dari validasi pertama maka selanjutnya dilakukan validasi kedua dan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 96,15% dengan kategori sangat valid. (2) Ahli bahasa, aspek bahasa media komik edukasi anti *bullying* memperoleh nilai rata-rata 63,63% dengan kategori cukup valid pada validasi pertama. Setelah media komik edukasi anti *bullying* diperbaiki berdasarkan komentar dan saran dari validasi pertama, selanjutnya dilakukan validasi kedua dan mendapatkan nilai rata-rata 93,17% dengan kategori sangat valid. (3) Ahli desain, desain media komik edukasi anti *bullying* memperoleh nilai rata-rata 81,35% dengan kategori valid pada

validasi pertama. Setelah media komik edukasi anti *bullying* diperbaiki berdasarkan komentar dan saran dari validasi pertama, selanjutnya dilakukan validasi kedua dengan nilai rata-rata 98,21% dengan kategori sangat valid. Dari beberapa deskripsi data diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media komik edukasi anti *bullying* dikatakan valid dari segi kualitas materi, bahasa dan media/desain.

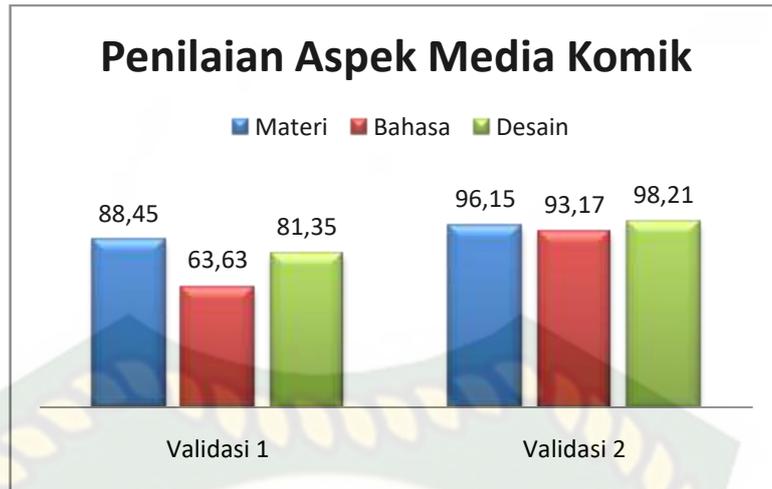
Setelah hasil keseluruhan validasi media komik edukasi anti *bullying* untuk 2 validasi diakumulasikan, maka peneliti mendapatkan nilai rata-rata keseluruhan untuk 6 validator pada validasi pertama yaitu 77,81 % dengan kategori valid dan untuk hasil validasi kedua yang diperoleh dari gabungan enam validator termasuk kategori valid dengan nilai rata-rata 95,84% .Adapun hasil validasi dari keseluruhan aspek yang diperoleh dari 6 validator dapat dilihat pada tabel 4.24 dibawah ini.

**Tabel 4.24 Hasil Validasi Aspek Media Komik Edukasi Anti *Bullying***

Aspek yang Dinilai	Validitas I		Validitas II	
	Persentase	Kategori	Persentase	Kategori
Materi	88,45%	Sangat Valid	96,15%	Sangat Valid
Bahasa	63,63%	Cukup Valid	93,17%	Sangat Valid
Desain	81,35%	Valid	98,21%	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>	<b>77,81%</b>	<b>Valid</b>	<b>95,84%</b>	<b>Sangat Valid</b>

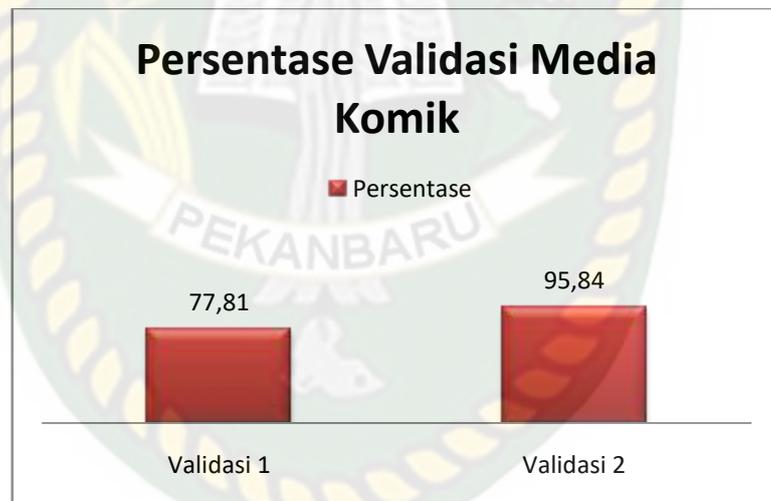
(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Tabel 4.24 diatas adalah hasil validasi dari keseluruhan aspek media komik edukasi anti *bullying* yaitu aspek isi/materi, bahasa dan aspek desain yang diperoleh dari 6 validator untuk dua kali validasi. Dapat dilihat pada validitas I yang memperoleh nilai rata-rata tertinggi terdapat pada aspek materi dengan persentase 88,45% berkategori sangat valid dan yang terendah adalah aspek bahasa dengan persentase 63,63% berkategori cukup valid. Sedangkan pada validitas II yang memperoleh nilai rata-rata tertinggi terdapat pada aspek desain dengan persentase 98,21% berkategori sangat valid dan yang terendah adalah aspek bahasa dengan persentase 93,17% berkategori sangat valid.



**Diagram 4.1.**Diagram Hasil Penilaian Seluruh Aspek Media Komik Edukasi Anti *Bullying*.

Selanjutnya perbandingan hasil penilaian media komik mitigasi bencana alam pada validasi pertama dan validasi kedua dapat disajikan dalam bentuk diagram berikut ini:



**Diagram 4.2.**Diagram Perbandingan Hasil Penilaian Media Komik Edukasi Anti *Bulying*.

Berdasarkan diagram 4.2 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pada validasi pertama adalah 77,81 % dengan kategori valid dan pada validasi kedua memperoleh nilai rata-rata 95,84% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya dapat dilihat bahwasanya terjadi peningkatan yang signifikan dari validasi

pertama ke validasi kedua sebanyak 18,03%. Peningkatan ini bisa terjadi dikarenakan proses pengembangan media komik mitigasi bencana alam yang valid dilakukan melalui serangkaian revisi dari para validator.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media komik edukasi anti *bullying* memperoleh nilai rata-rata validitas media komik edukasi anti *bullying* adalah 95,84%. Dengan demikian, media komik edukasi anti *bullying* yang dikembangkan sudah termasuk sangat valid tanpa revisi sehingga media komik ini dapat meningkatkan daya ingatkarena siswa belajar dengan cara yangmenyenangkan melalui cara mereka sendiridengan imajinasi yang diarahkan dari pemberian materi yang ada di dalam komik.

Penelitian yang dilakukan sejalan dengan penelitian Amelia, dkk (2020:2399) mengenai pengembangan media komik elektronik untuk mengurangi *bullying* pada siswa anak usia dini yang dinyatakan valid dan layak digunakan melalui hasil asil presentase ahli media sebesar 85% dengan kategori valid, presentase ahli materi sebesar 91% dengan kategori sangat valid, dan presentase ahli bahasa sebesar 75% dengan kategori valid dengan rata-rata sebesar 83.67%. Penelitian yang dilakukan oleh Amelia,dkk (2020 : 2399) dan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti memiliki perbedaan dari segi output yang dihasilkan dalam penelitian ini merupakan komik yang disajikan dalam bentuk buku sedangkan dalam penelitian Amelia, dkk komik yang dihasilkan dalam bentuk elektronik, dari segi visualisasi yang lebih menarik, dari segi materi edukasi *bullying* yang dikembangkan dalam penelitian ini memuat materi yang lebih

kompleks mulai dari pengertian *bullying*, bentuk *bullying*, dampak *bullying*, hingga cara mencegah perilaku *bullying*.

Sejalan dengan penelitian tersebut, Kurniawan, dkk (2022) melakukan penelitian mengenai pengembangan komik digital untuk mencegah *Bullying* dengan kriteria bahasa dan komunikasi sebesar 92,5%, materi sebesar 98,4% dan desain 96,6% dengan kriteria baik dan layak digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan, dkk (2022) memiliki perbedaan dari pengembangan komik yang telah dilakukan oleh peneliti, perbedaan antara keduanya terlihat dari segi materi yang disajikan secara rinci dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan (2020), dari segi tampilan komik yang disajikan dalam bentuk buku sehingga lebih mudah digunakan oleh siswa, dari segi tampilan yang lebih menarik baik dari segi pewarnaan hingga karakter tokoh yang diangkat dalam media komik.

Menurut Fahyuni & Fauji (2018:22), Anak-anak dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang hubungan antara cerita dan gambar melalui komik yang dapat membangkitkan imajinasi mereka. Salah satu cara agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan adalah dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran. Hal ini senada dengan pendapat Pandanwangi, dkk (2019: 130) bahwa komik lebih efektif daripada media buku teks yang tidak bergambar dan tidak memiliki ilustrasi yang menarik, untuk membangkitkan minat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Menggunakan media komik sebagai media pembelajaran adalah salah satu cara agar membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain itu menurut Santoso (dalam Rijal & Yurmianti, 2021: 84) yang menegaskan bahwa komik memiliki kapasitas untuk

membangkitkan minat siswa dalam belajar dan memudahkan mereka untuk menyimpan informasi yang mereka peroleh. Komik sangat membantu siswa dalam belajar di sekolah (Rohati, dkk, 2018: 82)



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media yang dihasilkan ialah media komik edukasi anti *bullying*. Untuk membuat komik edukasi anti *bullying* ini dilakukan dalam beberapa tahapan yaitu evaluasi awal (*Preliminary*) dan evaluasi formatif (*Formative evaluation*) yang terdiri dari *Self Evaluation* (analisis dan desain) hingga *Prototype (expert review)*
2. Validitas media komik edukasi anti *bullying* memperoleh kategori **sangat valid tanpa revisi** ditinjau berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Pada aspek materi memperoleh persentase 96,15% dengan kategori sangat valid, aspek bahasa 93,17% dengan kategori sangat valid dan aspek desain 98,21% dengan kategori sangat valid. Secara keseluruhan validitas media komik mitigasi bencana alam memperoleh nilai rata-rata 95,84 % sehingga media komik ini berkategori sangat valid tanpa revisi dan sudah layak untuk digunakan.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan pengembangan dan simpulan hasil penelitian maka peneliti memberikan beberapa saran yang berhubungan dengan pengembangan media komik edukasi anti *bullying* adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran berbasis komik ini diharapkan agar dapat dimanfaatkan atau digunakan sebagai salah satu media pendukung yang mampu memberikan edukasi mengenai perilaku *bullying*. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran komik ini dapat menumbuhkan kesadaran peserta didik tentang perilaku *bullying*, mulai dari konsep, dampak, hingga cara mencegah perilaku *bullying*.
- 2) Untuk guru, agar dapat menjadikan media komik edukasi anti *bullying* yang dikembangkan peneliti sebagai media edukasi tambahan di SD Negeri 169 Pekanbaru.
- 3) Untuk pembaca yang ingin mengembangkan media komik edukasi

mengenai *bullying* dapat melakukan modifikasi menggunakan aplikasi terbaru yang dapat mengembangkan media komik ini dalam lingkup luas dan lebih maju.

- 4) Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan penelitian seperti ini, disarankan untuk menguji kepraktisan dan keefektifan dari produk yang dikembangkan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuchri. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* . Bandung. Media Press.
- Agustania, Anindita. (2014). *Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Promosi Dinamis Di SMK Negeri 1 Pengasih*. Skripsi. Teknik Pendidikan Teknik Busana. Universitas Negeri Yogyakarta :Yogyakarta.
- Amalia, dkk. (2021). *Pengembangan Media Komik Elektronik untuk Mengurangi Bullying pada Siswa Anak Usia Dini*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(5), 2391–2401.
- Amnda, dkk . (2020). *Bentuk Dan Dampak Perilaku Bullying Terhadap Peserta Didik*. Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah, 5(1), 19–32.
- Anggraini, Mauli Tri. (2021). *Perancangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anti Hoax*. Skripsi. Program Komunikasi Visual. Universitas Pembangunan Jaya.
- Ani dan Nurhayati. (2019). *Pengaruh Bullying Verbal di Lingkungan Sekolah Terhadap Perkembangan Perilaku Siswa*. Jurnal Edueksos. 8 (2)
- Arsyad, Miftahahul Khaeria, Nurhayati & Ahmad Yani. (2022). *Pengembangan Komik Fisika Berbasis Aplikasi Linewebbtoon*. Jurnal Sains dan Pendidikan Fisika. 18 (2). 171 - 185.
- Asmni. (2018). *Kajian Teoritis Pendekatan Prototyping Relevansinya Terhadap Pengembangan Sistem Informasi Bisnis*. 2018. Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi.
- Bujuri, Dian Andesta. (2018). *Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya Dlaam Kegiatan Belajar Mengajar*. Journal Literasi. 9(1), 37 - 50.
- Dewi, P. Y. A. (2020). *Perilaku School Bullying Pada Siswa Sekolah Dasar*. Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar, 1(1), 39.
- Elyani, Aniisa Aura & Erman. (2021). *Kajian Unsur - Unur Komik dan Sains Dalam Buku Komik Edukasi Di Indonesia Sebagai Alternatif Bahan Ajar*. PENSA: Jurnal Pendidikan Sains, 9(2), 139 - 146.
- Fahyuni, E. F., & Fauji, I. (2017). *Pengembangan Komik Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. Halaqa: Islamic Education Journal, 1(1), 17-26.

- Fauziyah, Fuji. (2022). *Fakta - Fakta Bocah SD Meninggal Dunia karena di Bully*. Pikiran Rakyat <https://www.suara.com/news/2022/07/21/144558/fakta-fakta-bocah-sd-di-tasikmalaya-meninggal-usai-dipaksa-setubuhi-kucing>
- Ghufron, dkk. (2017). *Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Elementary Islamic Teacher. 3(2).
- Guslindan dan Kurnia. (2018). *Metode Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya : Jagad Publishing.
- Hamid, Mustofa. (2020). *Media Pembelajaran*, Medan : Yayasan Kita Menulis,
- Hanafi. (2017). *Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan Pengembangan*. Jurnal Kajian Keislaman (Volume 4 No 2, Juli - November 2017)
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). *Media Pembelajaran*. In Tahta Media Group (Issue Mei).
- Haviz, M. (2013). *Research And Development Penelitian di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif dan Bermakna*. Jurnal Ta'dib. 16(1). 28-42.
- Haynie, dkk. (2001). *Bullies, victims, and bully/victims: Distinct groups of at-risk youth*. Journal of Early Adolescence, 21(1), 29-49.
- Helaludin. (2019). *Penelitian dan Pengembangan : Tinjauan Praktek Bidang Pendidikan*. Banten : Media Madani.
- Isnarto, Abdurrahman dan Sugianto. (2018). *Pengembangan Laboratorium Media Pembelajaran Berbasis Kebutuhan Sekolah*. Jurnal Profesi Keguruan. 3(2), 244-254.
- Johansson, S., & Englund, G. (2021). *Cyberbullying and its relationship with physical, verbal, and relational bullying: a structural equation modelling approach*. Educational Psychology, 41(3), 320-337.
- Julianto, dkk. (2019). *Interaktivitas Warna Sebagai Rangsangan Visual Pada Ruang Belajar Siswa Sekolah Dasar Kleas 1 - 3 Di Kota Denpasar*. Seminar Nasional Sansyakala. Fakultas Seni Rupa dan Desain. Institute Seni Rupa Denpasar.
- KPAI. (2020). *Sejumlah Kasus Bullying Sudah Warnai Catatan Masalah Anak di Awal 2020*. KPAI <https://www.kpai.go.id/publikasi/sejumlah-kasus-bullying-sudah-warnai-catatan-masalah-anak-di-awal-2020-begini-kata-komisioner-kpai>
- Krisna, dkk. (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.

- Krissandi, A. D. S. (2018). *Pengembangan video tematik sebagai pengantar pembelajaran kurikulum 2013 di sekolah dasar*. Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran, 8(1), 68.
- Kurniawan,dkk. (2022). *Pengembangan Komik Digital Untuk Mencegah Bullying Pada Siswa Kelas VII*. Jurnal Konseling Gusjigang. 8(1). 40-48.
- Laksana, S. (2015). *Komik Pendidikan sebagai Media Inofatif MI/SD*. Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam, 3(2), 151-162
- Lelyani dan Erman. (2021). *Kajian Unsur - Unsur Komik Dan Saians Dalam Buku Komik Edukasi Di INDONESIA Sebagai Alternatif Bahan Ajar*.Jurnal Pendidikan Sains, 9 (2). 139-146.
- Lestari, Puja. (2022). *Pengembangan Media Komik Big Book Untuk Pengajar Mitigasi Kebakaran di Tman Kanak - Kanak Darul Lu'Lu Kota Banjarmasin*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Antarasi. Banjarmasin.
- Lewy, dkk. (2019). *Pengembangan Soal Untuk Mengukur Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Pada Bahasan Barisan dan Deret Bilangan Di Kelas IX Akselerasi*. Jurnal Pendidikan Sains. 9 (1).
- Marhamah, Zaka Hadikusuma Ramadan, dan Elpri Dartta Putra. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Nilai-Nilai Budaya Melayu di Sekolah Dasar*. Jurnal Aplikasi IPTEK Indonesia, 2(3).
- Marpaung. (2022). *Dampak Terhadap Perkembangan Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Sosial dan Huaniora. 1(4).
- Maulan, dkk. (2021). *Buku Pedoman Psikoterapi Kelompok Gotong Royong Untuk Mengatasi Kasus Bullying di Sekolah*. Jawa Tengah : Eureka Media Aksara.
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). *Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik*. Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan, 1(4), 412–420.
- Mohan, T. A. M., & Bakar, A. Y. A. (2021). *A systematic literature review on the effects of bullying at school*. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 6(1), 35.
- Moutappa,dkk.(2004).*Social Network Predictors of Bullying and Victimization*. Adolescence Journal, Vol. 39, No. 154, p. 315-336.
- Muhopilah, Pipih & Tentama Fatwa. *Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Bullying*. Jurnal Psikologi Terapan dan Pendidikan. 1(2), 99-107
- Munadi, Y. (2018). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.

- Musfiqon. (2017). *Media Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Prestasi Pustakaraya.
- Nafsiah,dkk. (2019). *Validitas Pengembangan Modul Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Kuliah Manajemen Proyek di Pendidikan Teknik Bangunan FT-UNP*. Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan dan Sipil, 5(1).
- Ntobuo, dkk. (2018). *The development of gravity comic learning media based on gorontalo culture*. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, 7(2), 246–251.
- Nugraheni, Nursiwi. (2018). *Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Jurnal Refleksi Edukatif. 7 (2).
- Pemungkas, C. A. (2017). *Pengantar dan Implementasi Basis Data*. Depublish.
- Pandanwangi, dkk. (2019). *Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Kompetensi Berbahasa Pada Siswa Kelas 3 SD*. Jurnal Cakrawala Pendas. Volume 5 Nomor 2.
- Pantaleo, S. (2021). *Elementary students meaning-making of the science comics series by first second*. Education 3-13, 49(8), 986–999.
- Pantura Post. (2018). *Siswi di Tegal Jadi Korban Bullyi Belasan Teman Sekelasnya*.<https://kumparan.com/panturapost/siswi-sd-di-tegal-jadi-korban-kekerasan-oleh-belasan-temannya/2>.
- Rahmanto,dkk. (2019). *Pengembangan Media Komik Untuk Mencegah Perilaku Bullying Siswa Kelas VII*. Genta Mulia, 10(1), 105–121.
- Ramadan, Zaka Hadikusuma. (2016). *Pengembangan Penilaian Autentik Berbasis Kurikulum 2013 Di Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri Kota Pekanbaru*.
- Ramadhan,dkk. (2019). *Iklan Animasi Stop Bullying Pada SD Negeri Cibadak II Berbasis Multimedia*. Jurnal Sisfotek Global, 9(2).
- Refai, B. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Heads Together Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Siswa*. Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 12(1), 85–95.
- Rijal, Akmal & Yurmianti. (2021). *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. 4 (2),
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). *Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi*. Jurnal PANCAR, 2(1), 14–18.
- Rizky, Iftitah A'immatur. (2022). *Tutorial Pembuatan Media Komik Digital Pada Pembelajaran IPA Kelas 4*. Jurnal Ilmiah Pendidikan. 1(4).

- Rohati,dkk. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika BerbasisProblem Based Learning dengan Manga Studio V05 dan Geogebra*. 8 (2).
- Rokoyah, Nurul Fitri. (2018). *Gaya Pengasuhan Ibu, Akses Media Televisi dan Perilaku Bullying Siswa Sekolah Dasar*. Skripsi. Departemen Ilmu Keluarga dan Konsumen : Institut Pertanian Bogor.
- Rosadi, Firiani dan Karimah, Naura. (2021). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Komik*. 1. 87-96.
- Sabani, Fatmaridha. (2019). *Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 ) Tahun*. Jurnal Kependidikan. 8(2).
- Sanaky,dkk. (2021). *Analisis Faktor - Faktor Penyebab Keterlambaan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 TULEHU Maluku Tengah*. Jurnal Simetrik. 11(1).
- Septiani, Nevi & Rara, Afiani.(2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di Sdn Cikokol 2.As-Sabiqun : *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* Volume 2, Nomor 1, Maret 2020. 7-17
- Setiawan, Agus dan Prasetiawan. (2021). *Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Bullying*. Jurnal Psikologis Terapan dan Pendidikan. 1(2), 300 - 315.
- Shim, Michele. (2018). *Bullies and Victims*. Journal of The Institutr of Healt Education. 31 (3),
- Siregar, J. (2016). *Gambaran Perilaku Bullying pada Masa Kanak-Kanak Akhir di Kota Medan*. An – Nafs, 10(01), 1–11.
- Subekti, Dian. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita Bergambar Berbasis Multikulturalisme Tentang Batik Di Jawa Tengah Untuk Siswa Sekolah Dasar*.Skripsi.PGSD FKIP Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Sohibun, S., & Ade, F. Y. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive*. Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah, 2(2), 121.
- Suhendar, R. D. (2020). *Faktor-Faktor Penyebab Perilaku Bullying Siswa Di Smk Triguna Utama Ciputat Tangerang Selatan*. EMPATI: Jurnal Ilmu Kesejahteraan Sosial, 8(2), 177–184.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan (Research and development/R & D)*. Bandung : Alfabeta.

- Sugihartini, N & Kadek. (2018). *ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 15 (2), 109.
- Suhariyati, Mela. (2018). *Identifikasi Perilaku Bullying Dalam Pembelajaran Pendidikan Jamani di Sekolah Dasar*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sukawati, A., Abdul Muiz, D. L., & Ganda, N. (2021). *Fenomena Bullying Berkelompok di Sekolah Dasar*. Pedadidaktika, 8(2), 354–363.
- Supriyatno, Heli Tafiati, dkk. (2021). *Stop Perudungan / Bullying Yuk !*. Jakarta : Direktorat Sekolah Dasar.
- Susanti dan Zulfiana. (2018). *Jenis Media dalam Pembelajaran*. Program Studi Pendidikan Agama Islam. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Suwarti. Laila, Alfi & Permana, Erwin Putera. (2020). *Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar*. Profesi Pendidikan Dasar. Vol. 7 No. 2.
- Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2), 103.
- Taryoto, Andin. (2018). *Analisis Karya Ilmiah Sebagai Komponen Tri Darma Perguruan Tinggi*. Jurnal Penyuluhan Perikanan dan Kelautan. 9 (1), 1-11.
- Wardana, Andi. (2018). *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasikan Cerita ANAK Pada Peserta Didik Kleas III SD/MI..* Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Negeri Islam Raden Intah : Lampung.
- Wajdi, dkk. (2018). *Definisi dan Karakteristik Makalah*. Universitas Merdeka Surabaya.
- Witasari, Rinesti. (2018). *Analisis Perkembangan Kognitif Tercapai Pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar dan Keislaman. 9(10). 87 - 108.
- Yunsi, Yulia. (2022). *Pengembangan Komik Mitigasi Bencana Alam di Pekanbaru Untuk Siswa SD Negeri 21 Pekanbaru*. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Islam Riau : Riau.
- Yusup, Febrianawati. (2018). *Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif*. Jurnal Tarbiyah Ilmiah Kependidikan. 7(1), 17 - 23.
- Zakiah, dkk. (2017). *Faktor Yang Mempengaruhi Remaja Dalam Melakukan Bullying*. Prosiding Penelitian. 2(1)