

**PENGEMBANGA 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, zakahadi@edu.uir.ac.id

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. This research produces anti educational comic media intimidation which can be used for Elementary 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 comics intimidation This is said to be valid and feasible to use.

Keywords: Comics, Bullying, Formative Research

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

A. Pendahuluan

Sekolah merupakan lembaga yang difungsikan sebagai wadah untuk melakukan pembelajaran kepada peserta didik. Sekolah adalah lembaga pendidikan formal yang bertujuan untuk menunjukkan kemampuan (sikap) psikomotorik dan emosional siswa, disamping pengetahuan dan kemampuan mentalnya¹. 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 dan perilaku negataif lainnya yang tergolong dalam perilaku *bullying*.

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.² 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.³ 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. 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 pula⁴,

¹ Rahmanto, P., Dwikurnaningsih, Y., & Setyorini. (2019). *Pengembangan Media Komik Untuk Mencegah Perilaku Bullying Siswa Kelas VII*. Genta Mulia, 10(1), 105–121, h. 105

² 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>.

³ 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>

⁴ Sukawati, A., Abdul Muiz, D. L., & Ganda, N. (2021). *Fenomena Bullying Berkelompok di Sekolah Dasar*. *Pedadidaktika*, 8(2), 354–363, h. 345

Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan wawancara awal terhadap salah satu wali kelas kelas V SD Negeri 169 Pekanbaru untuk memastikan apakah perilaku *bullying* masih terjadi di lingkungan sekolah. Dari hasil wawancara diketahui Beberapa siswa melakukan perilaku *bullying*, *bullying* yang terjadi lebih didominasi dengan perilaku *bullying* secara verbal ataupun lisan. 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. 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 permasalahan yang telah diuraikan, peneliti mencoba untuk memberikan solusi alternatif dalam menyelesaikan masalah tersebut dengan melakukan pengembangan media komik edukasi *bullying*. Pengembangan media ini diharapkan dapat membantu memberikan edukasi dan pemahaman mengenai perilaku *bullying* sehingga mempermudah guru dalam menyampaikan konsep mengenai perilaku *bullying*, maka yang dilakukan peneliti yaitu memberikan edukasi yang dikemas dalam bentuk ringan dan menyenangkan yaitu pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media yang dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami perilaku *bullying*.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Model penelitian yang digunakan adalah *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*. Namun, peneliti membatasi tahapan pengembangan hanya melalui tahapan *formative evaluation* yang meliputi *self evaluation, prototyping (experts reviews)*. Data primer dalam penelitian ini bersumber dari guru dan siswa pada tahap analisis dan validator ahli pada tahap pengembangan.. Data sekunder dalam penelitian ini yaitu berasal dari jurnal dan buku. Teknik pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik wawancara dan angket validasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar wawancara dan untuk mendapatkan data tentang validitas dan praktikalitas digunakan teknik pengumpulan data berupa angket dengan skala Likert. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data

kualitatif yang diperoleh dari hasil wawancara dan saran komentar yang diberikan oleh validator sedangkan analisis data kuantitatif diperoleh dari skor validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain.

C. Landasan Teoritis

1. 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. Media pembelajaran adalah semua bentuk media pembelajaran yang digunakan sebagai perantara oleh pengirim untuk memastikan bahwa pesan sampai ke penerima yang dituju dengan jelas).⁵ Sebagai upaya untuk membangkitkan minat serta motivasi siswa media pembelajaran dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi. serta membantu dalam memperjelas materi.⁶ Media sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada yang menerima pesan.⁷

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.

2. Media Komik

Komik merupakan media yang terdiri atas gambar – gambar yang di susun dengan urutan tertentu, yang di dalamnya mancangkup tokoh yang memiliki karakter tertentu dalam rangkaian cerita dengan maksud memberikan komponen yang bersifat mendidik dalam penyampaian pesannya⁸. Media komik merupakan salah satu jenis media grafis (visual) yang menuntut siswa menggunakan indera penglihatannya untuk memahami pesan dan cerita guru⁹. Dalam bidang pendidikan, komik dapat berfungsi sebagai alat komunikasi visual yang mengacu pada proses komunikasi antara siswa dan media komik sebagai media pembelajaran¹⁰. Dalam dunia pendidikan, media komik dapat

⁵ Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2), 103.

⁶ Guslindan dan Kurnia. (2018). *Metode Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya : Jagad Publishing, h. 3

⁷ Desianti, Vania & Zaka Hadikusuma Ramadan. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Vidio Animasi di Kelas IV SD Negeri 17 Pekanbaru*. Jurnal Pendidikan Tambusai. 5(3), h. 10376.

⁸ 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, h. 1

⁹ Nugraheni, N. (2017). *Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan, 7(2), 111–117, h.15

¹⁰ Ntobuo, N. E., Arbie, A., & Amali, L. N. (2018). *The development of gravity comic*

digunakan sebagai media pembelajaran jika dirancang sesuai dengan konsep pengetahuan dan kebutuhan siswa¹¹. Media komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa.¹²

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.

3. Perilaku *Bullying*

Bullying berasal dari Bahasa Inggris yang berarti menggertak atau mengganggu, di Indonesia dikenal dengan istilah “Perudungan”. *Bullying* adalah perilaku agresif yang tidak diinginkan di antara anak usia sekolah yang berulang atau berpotensi diulang, dari waktu ke waktu¹³. *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 *Bullying* sendiri merupakan bentuk kekerasan fisik dan psikis yang sering dilakukan terhadap individu rentan oleh individu atau kelompok yang berkuasa.

Bentuk *bullying* yang paling umum dan sering terjadi menurut para peneliti ini adalah; penghinaan, pemanggilan nama dan nama panggilan, memukul, agresi langsung, pencurian, ancaman, dan pengucilan atau isolasi¹⁴. dalam *bullying* dibagi menjadi empat jenis diantaranya: (1). *Bullying* fisik yang merupakan pemberian kekerasan terhadap fisik korban, (2) *Bullying* verbal yang merupakan perilaku *bullying* melalui kata – kata, (3) *Bullying* relasional yakni *bullying* dengan tindakan mengucilkan dan menjauhi korban, (4) *Cyberbullying* yaitu perilaku *bullying* yang dilakukan melalui sosial media.¹⁵

Dapat disimpulkan bahwa *bullying* Penindasan dapat didefinisikan sebagai tindakan yang disengaja untuk menyakiti fisik dan psikologis seseorang

learning media based on Gorontalo culture. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, 7(2), 246–251, h. 246

¹¹ Budiarti, Wahyu.N, & Haryanti. (2016). *Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV*. Jurnal Prima Edukasia. 4, 233–242.

¹² Yunsi, Yulia & Zaka Hadikusuma Ramadan. (2022). *Pengembangan Komik Mitgasi Bencana Alam di Pekanbaru Untuk Siswa Kelas V SDN 21 Pekanbaru*. Jurnal Guru Kita. 6 (2). 117-127, h. 118.

¹³ Ramdhan, S., Tullah, R., & Janah, S. N. (2019). *Iklan Animasi Stop Bullying Pada SD Negeri Cibadak II Berbasis Multimedia*. Jurnal Sisfotek Global, 9(2), h. 108

¹⁴ Jan MPhil, Msa., & Husain, S. (2015). *Bullying in Elementary Schools: Its Causes and Effects on Students*. Jurnal Psikologi. 6(19), 43–57, h. 42

¹⁵ Zakiyah, E. Z., Humaedei, S., & Santoso, M. B. (2017). *Faktor Yang Mempengaruhi Remaja Dalam Melakukan Bullying*. Prosiding Penelitian. 2(1), h. 328

atau kelompok yang dianggap "lemah" atau "kurang kuat. Bentuk – bentuk dari perilaku *bullying* diantaranya; *bullying* fisik; *bullying* Verbal; *bullying* relasional dan *cyberbullying*.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian yang peneliti lakukan ini digolongkan sebagai penelitian pengembangan. Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau tahapan untuk mengembangkan atau meningkatkan produk baru atau produk yang sudah ada, dan dapat dipertanggung jawabkan¹⁶. Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan merupakan media komik edukasi anti *bullying*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu media yang digunakan sebagai sarana pemberian edukasi mengenai perilaku *bullying* khususnya di tingkat Sekolah Dasar.

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah (*Research and Development*) dengan model *Formative Research*. Penelitian ini merupakan upaya untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan mendapat temuan-temuan yang baru¹⁷. Penelitian pengembangan berfokus pada dua tahapan yakni pendahuluan (*Preliminary*) dan tahap evaluasi formatif (*formative evaluation*) yang meliputi *self evaluation*, *prototyping*, (*expert reviews one-to-one*, dan *small group*), serta *field test*¹⁸. Model *formatif research* merupakan model penelitian pengembangan yang berfokus pada kualitas produk hasil pengembangan tersebut melalui teknik evaluasi yang kompleks¹⁹. 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 penilaian 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 siswa²⁰. Pada tahap ini menjadi

¹⁶ Sohibun, S., & Ade, F. Y. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive*. Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah, 2(2), h. 123

¹⁷ Hanafi. (2017). *Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan Pengembangan*. Jurnal Kajian Keislaman (Volume 4 No 2, Juli - November 2017), h. 138

¹⁸ Ramadan, Zaka Hadikusuma. (2016). *Pengembangan Penilaian Autentik Berbasis Kurikulum 2013 Di Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri Kota Pekanbaru*, h. 42

¹⁹ Haviz, M. (2013). *Research And Development Penelitian di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif dan Bermakna*. Jurnal Ta'dib. 16(1). 28-42, h. 32

²⁰ 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, h. 143

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*. 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. Dalam proses pemberian warna dan efek pada adegan komik dilakukan dengan bantuan program aplikasi figma dan *microsoft word*. Aplikasi 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.

Media komik edukasi yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi pada tahap *prototype* (pengembangan) atau tahap validasi dan revisi oleh *expert reviews*. Dengan melakukan validasi, maka peneliti dapat melihat dimana saja letak kesalahan-kesalahan dalam proses pembuatan modul ataupun saran perbaikan oleh validator yang dapat digunakan untuk menghasilkan media komik yang baik.

Dalam penelitian pengembangan proses 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.²¹

Ketika validasi komik edukasi anti *bullying* memperoleh nilai rata-rata 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

²¹ 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), h. 29

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 1 dibawah ini.

Tabel 1. 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
Rata-rata	77,81%	Valid	95,84%	Sangat Valid

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Tabel 1. 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.

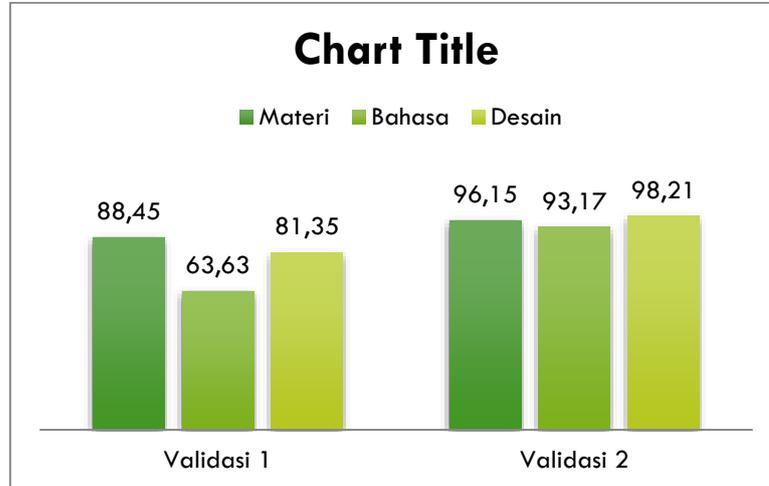


Diagram 4.1. Hasil Penilaian Seluruh Aspek Media Komik Edukasi Anti *Bullying*.

Hasil penilaian seluruh aspek media komik edukasi anti *bullying* oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain pada validasi pertama dan validasi kedua dapat disajikan dalam bentuk diagram berikut ini:

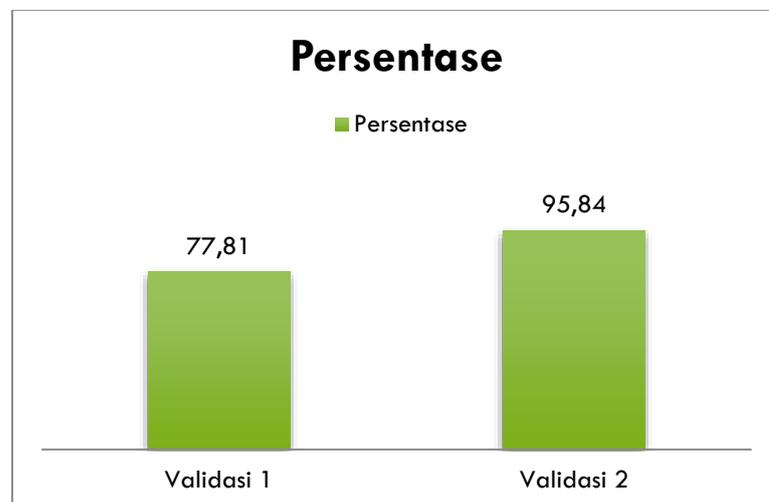


Diagram 4.2 Perbandingan Hasil Penilaian Media Komik Edukasi Anti *Bullying*.

Berdasarkan diagram 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 7,79%. Peningkatan ini bisa terjadi dikarenakan proses pengembangan media komik edukasi anti *bullying* yang valid dilakukan melalui serangkaian revisi dari para validator.

. Penelitian yang dilakukan sejalan dengan penelitian Amalia pada tahun 2021 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%²². Sejalan dengan penelitian tersebut, Kurniawan pata tahun 2022 melakukan penelitian mengenai pengembangan komik digital untuk mencegah *Bullying* dengan kriteria bahasa dan komunikasi sebesar 92,5%, materi sebesar 98,4% dan desaian 96,6% dengan kriteria baik dan layak digunakan²³. 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 membantu meningkatkan daya ingat karena siswa belajar dengan cara yang menyenangkan melalui cara mereka sendiri dengan imajinasi yang diarahkan dari pemberian materi yang ada di dalam komik

Media komik edukasi anti *bullying* diharapkan dapat membantu menanamkan pengetahuan dasar dan konsep perilaku *bullying*. Karena penggunaan media komik merupakan alah satu cara agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Hal ini senada dengan teori yang menjelaskan 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 menyenangkan²⁴. Selain itu komik memiliki kapasitas untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar dan memudahkan mereka untuk menyimpan

²² Amalia, Hendriana, B., & Vinayastri, A. (2021). *Pengembangan Media Komik Elektronik untuk Mengurangi Bullying pada Siswa Anak Usia Dini*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(5), 2391–2401, h. 2399

²³ Kurniawan, Maulana Ichsan, Dini Rakhmawati & Padmini. (2022). *Pengembangan Komik Digital Untuk Mencegah Bullying Pada Siswa Kelas VII*. Jurnal Konseling Gusjigang. 8(1). 40-48, h. 23

²⁴Pandanwangi, Nadia Astri. Kristin, Firosalia & Anugraheni, Indri. (2019). *Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Kompetensi Berbahasa Pada Siswa Kelas 3 SD*. Jurnal Cakrawala Pendas. Volume 5 Nomor 2, h. 130

informasi yang mereka peroleh²⁵. Komik sangat membantu siswa dalam belajar di sekolah. ²⁶

E. Penutup

Komik edukasi yang dikembangkan dihasilkan dalam bentuk cetak dan telah melalui serangkaian proses pembuatan hingga validitas. Pembuatan komik edukasi anti *bullying* ini dimulai dari Pembuatan naskah, naskah ini menyesuaikan dengan tema *bullying*, membuat sekda komik, tahap ini adalah bentuk coretan awal seperti peletakan karakter, balon teks, pose karakter, adegan. Situasi atau pun background, melakukan pewarnaan, menambahkan/memberikan teks atau tulisan pada balon teks dan, memberikan tambahan efek pada adegan komik, tahap ini yaitu pemberian efek seperti blur, focus, garis efek dan. Dalam proses pemberian warna dan efek pada adegan komik dilakukan dengan bantuan program aplikasi figma dan *microsoft word*. Aplikasi 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.

Komik edukasi anti *bullying* dikembangkan dmelalui tahapan validasi oleh validator ahli dibidangnya yang meliputi enam orang ahli yang terdiri dari dua orang ahli materi, dua orang ahli bahasa, dan dua orang ahli desain. Kualitas komik edukasi anti *bullying* ini telah mencapai standar kelayakan dalam penggunaan yang dilihat dari hasil penilaian dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain.

Validitas 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

²⁵ Rijal, Akmal & Yurmianti. (2021). *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. 4 (2), h. 84

²⁶ Rohati, Winarni, Sri & Hidayat. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Berbasis Problem Based Learning dengan Manga Studio V05 dan Geogebra*. 8 (2). h. 82

DAFTAR PUSTAKA

- Budiarti, Wahyu.N, & Haryanti. (2016). *Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV*. Jurnal Prima Edukasia. 4, 233–242.
- Desianti, Vania & Zaka Hadikusuma Ramadan. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Vidio Animasi di Kelas IV SD Negeri 17 Pekanbaru*. Jurnal Pendidikan Tambusai. 5(3). 10357-10382.
- 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>
- Guslindan dan Kurnia. (2018). *Metode Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jagad Publishing.
- Haviz, M. (2013). *Research And Development Penelitian di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif dan Bermakna*. Jurnal Ta'dib. 16(1). 28-42.
- Hanafi. (2017). *Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan Pengembangan*. Jurnal Kajian Keislaman (Volume 4 No 2, Juli - November 2017).
- Jan MPhil, Msa., & Husain, S. (2015). *Bullying in Elementary Schools: Its Causes and Effects on Students*. Jurnal Psychologi. 6(19), 43–57
- Kurniawan, Maulana Ichsan, Dini Rakhmawati & Padmi. (2022). *Pengembangan Komik Digital Untuk Mencegah Bullying Pada Siswa Kelas VII*. Jurnal Konseling Gusjigang. 8(1). 40-48.
- 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, N. E., Arbie, A., & Amali, L. N. (2018). *The development of gravity comic learning media based on gorontalo culture*. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, 7(2), 246–251.
- Nugraheni, N. (2017). *Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan, 7(2), 111–117.

- Pandanwangi, Nadia Astri, Kristin, Firosalia & Anugraheni, Indri. (2019). *Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Kompetensi Berbahasa Pada Siswa Kelas 3 SD*. Jurnal Cakrawala Pendas. Volume 5 Nomor 2.
- 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, P., Dwikurnaningsih, Y., & Setyorini. (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*. Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan.
- Ramadhan, S., Tullah, R., & Janah, S. N. (2019). *Iklan Animasi Stop Bullying Pada SD Negeri Cibadak II Berbasis Multimedia*. Jurnal Sisfotek Global, 9(2).
- 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.
- Rohati, Winarni, Sri & Hidayat. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Berbasis Problem Based Learning dengan Manga Studio V05 dan Geogebra*. 8 (2).
- 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.
- Sukawati, A., Abdul Muiz, D. L., & Ganda, N. (2021). *Fenomena Bullying Berkelompok di Sekolah Dasar*. Pedadidaktika, 8(2), 354–363.
- 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.
- Sohibun, S., & Ade, F. Y. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis*

Virtual Class Berbantuan Google Drive. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 121.

Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.

Yunsi, Yulia & Zaka Hadikusuma Ramadan. (2022). *Pengembangan Komik Mitgasi Bencana Alam di Pekanbaru Untuk Siswa Kelas V SDN 21 Pekanbaru*. *Jurnal Guru Kita*. 6 (2). 117-127.

Zakiah, E. Z., Humaedei, S., & Santoso, M. B. (2017). *Faktor Yang Mempengaruhi Remaja Dalam Melakukan Bullying*. *Prosiding Penelitian*. 2(1)