

PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANTI-PERUNDUNGAN DI SEKOLAH DASAR

Sri Rahayu

S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
sri.19140@mhs.unesa.ac.id

Vicky Dwi Wicaksono

S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
vickywicaksono@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media komik digital anti-perundungan sebagai sarana edukasi anti-perundungan di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut. Pertama, rancangan komik melibatkan lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Kedua, komik dinilai valid berdasarkan tinjauan dari ahli materi dengan skor 92,3% dan dari ahli media pembelajaran sebesar 86,7% dengan kategori sangat baik. Uji coba dilakukan pada kelas rendah dengan respon siswa sebesar 94,35% dan pada kelas tinggi sebesar 95,41%, serta respon guru sebesar 95,45%. Hal ini menunjukkan bahwa media komik digital anti-perundungan sangat praktis. Hasil uji Gain sebesar 0,80 terhadap nilai tes kelas rendah dan 0,89 untuk kelas tinggi, yang menunjukkan bahwa media komik anti-perundungan dinilai sangat efektif. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi para guru sekolah dasar untuk memberikan media komik digital anti-perundungan pada permasalahan perundungan di sekolah.

Kata Kunci: perundungan, komik, sekolah dasar

Abstract

The purpose of this research is to develop anti-bullying digital comic media as a means of anti-bullying education in elementary schools. This research uses the ADDIE development model. The results of this research are as follows. First, the comic design involves five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Second, the comics were considered valid based on reviews from material experts with a score of 92.3% and from learning media experts at 86.7% with a very good category. The trial was conducted in the low class with a student response of 94.35% and in the high class of 95.41%, as well as a teacher response of 95.45%. This shows that the anti-bullying digital comic media is very practical. The Gain test results were 0.80 on the low class test scores and 0.89 for the high class, which showed that the anti-bullying comic media was considered very effective. Thus, this research can be a reference for elementary school teachers to provide anti-bullying digital comic media on bullying problems at school.

Keywords: bullying, comics, elementary school.

PENDAHULUAN

Organization of Economic Co-operation and Development (OECD) pada studi *Programme for International Students Assessment (PISA)* tahun 2018 mengatakan sebanyak 41,1 persen siswa di Indonesia berterus terang pernah menghadapi perundungan. Pada tahun 2022 Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mengeluarkan laporan terkait kasus perundungan mencapai 226 kasus yang melibatkan kekerasan jasmani dan mental di lingkungan sekolah, serta 18 kasus terjadi di platform online. Dapat ditarik kesimpulan sesuai dengan data menunjukkan tingkat perundungan di Indonesia masih sangat tinggi.

Perundungan ataupun yang diketahui dengan istilah *Bullying* ialah suatu wujud penindasan ataupun kekerasan yang dilakukan berulang ulang kali oleh

orang ataupun sekelompok orang (Anwar & Karneli, 2020). Sebutan *Bullying* memiliki arti yang lebih luas, mencakup bermacam-macam wujud kekerasan ataupun aksi yang bertujuan mengganggu orang lain, yang menimbulkan korban menjadi frustrasi, traumatis, serta tidak dapat berbuat apa-apa (Sari, 2017). Fenomena Perundungan rentan terjadi pada anak umur sekolah paling utama pada jenjang sekolah dasar (Elpemi & Isro'i, 2020).

Sekolah dasar kerap terjadi peristiwa perundungan (Dewi, 2020). Perundungan di lingkungan sekolah merupakan hasil dari interaksi psikososial yang kompleks antar siswa (Abdillah et al., 2020). Perundungan antar siswa menunjukkan tingkat yang memprihatinkan (Nurdiana et al., 2021). (Hertjung, 2013) menuturkan jenis-jenis masalah perilaku yang

teridentifikasi pada siswa sekolah dasar, antara lain; 1) pelecehan verbal berupa caci maki, teriakan, ancaman; 2) Pelecehan fisik berupa mendorong, memukul, berkelahi, mengambil barang, mengunci kamar mandi; Selain itu perundungan relasional berupa bentuk pengucilan dan fitnah. (Butar & Karneli, 2022) mengungkapkan bahwa persepsi perundungan adalah hal yang biasa dan hanya humor belaka serta mengungkapkan perundungan sebagai lelucon, supaya suasana menjadi akrab tidak menjadi monoton.

Berdasarkan pengamatan atau penelitian awal calon peneliti SDN 2 Sukorejo Lamongan pada tanggal 27 Januari 2023, terdapat beberapa penyimpangan perilaku siswa yaitu penggunaan kata umpatan ketika mereka tersinggung, julukan nama orang tua, mendorong hingga meminta uang secara paksa. Selain itu, ada juga beberapa siswa yang memfitnah, mengucilkan serta membenci salah satu siswa sehingga tidak memiliki teman bermain serta teman di kelas.

Hasil wawancara bersama Bapak Nasir salah satu wali kelas di SDN 2 Sukorejo Lamongan menjelaskan, perundungan masih sering terjadi dan paling sering bentuk verbal, contohnya menghina teman, menjuluki temannya sendiri ataupun memfitnah. Selain itu, beliau juga memaparkan bahwa kasus perundungan tidak dapat dipungkiri, sering terjadi antara siswa kelas tinggi (4, 5 dan 6) dengan siswa kelas rendah (1, 2, dan 3) hal itu diterjadi karena adanya merasa paling unggul dan berkuasa. Sebagian siswa yang merasa lemah merasa takut untuk melaporkan kejadian yang mereka alami kepada guru, hal tersebut diungkapkan ketika kasus terkuak. Hal ini akan mempengaruhi dari segi psikologis anak dan proses perkembangannya. Beberapa dampak yang ditimbulkan yakni membuat korban merasa murung dan enggan masuk sekolah.

Perlunya tindakan preventif sebagai strategi mengurangi tindakan Perundungan (Kurniawan et al., 2022). Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala SDN 2 Sukorejo Lamongan, metode pencegahan perilaku perundungan di sekolah yang pernah dilakukan yaitu penyuluhan atau himbauan tentang perundungan saat upacara, penggandaan poster *no Bullying* dan pemberian sanksi bagi pelanggar perundungan. Sanksi yang diberikan berupa menyanyikan lagu wajib nasional, dan membersihkan ruangan sekolah. Beliau menyampaikan upaya pencegahan yang ada hanya mampu menekan tindakan perundungan dalam waktu yang singkat, sehingga diperlukan bantuan media yang cepat dan tepat untuk memberikan pemahaman pada siswa tentang perundungan dan cara mengatasinya.

Media merupakan alat bantu yang dirancang guna mempermudah siswa memahami materi. Hal tersebut sejalan dengan (Rendana, 2018) mengemukakan bahwa media pembelajaran yakni alat untuk menyalurkan sebuah materi atau informasi kepada siswa sehingga materi yang disampaikan guru dipahami dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan sebagai sarana edukasi adalah komik. Sependapat dengan (Rahmanto et al., 2019) menyampaikan bahwa

perilaku perundungan dapat diatasi salah satunya memakai media komik. Sudjana dalam (Wicaksono, 2022) menjelaskan komik ialah sebuah alur cerita yang dibawakan oleh tokoh kartun dan disajikan dalam bentuk urutan gambar yang dilengkapi dengan teks percakapan tokoh, serta dirancang sebagai media hiburan yang mengandung materi atau informasi yang ingin disampaikan, sehingga informasi akan mudah diterima oleh siswa. Selain itu, pemilihan bacaan yang tepat akan menunjang pertumbuhan dan perkembangan diri anak, sehingga kebutuhan anak yang menjadi kriteria utama dalam pegangan (Nurgiantoro, 2018).

Hasil wawancara dengan petugas pustakawan SDN 2 Sukorejo Lamongan tentang jenis buku yang disukai siswa, beliau menjelaskan bahwa mayoritas siswa senang dengan buku bergambar salah satunya komik untuk dijadikan buku baca. Hal tersebut dikarenakan komik memuat banyak gambar dengan ekspresi yang menarik dan sedikit percakapan antar tokoh yang membuat mereka mudah untuk memahami isi cerita dan pesan didalamnya serta tidak membuat cepat bosan.

Seiring berkembangnya zaman, media yang terpadu dengan komputer ataupun internet merupakan media yang paling berkembang karena menyesuaikan dengan perilaku remaja yang kecanduan gadget saat ini. Sehingga komik yang sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa saat ini ialah komik digital (Qoiruni & Wicaksono, 2022). Menurut (Nurinayati et al., 2014) salah satu keunggulan dari komik digital adalah biaya produksinya yang lebih rendah, tahan lama, menyampaikan informasi dengan efektif, mudah dikembangkan, dan dapat diakses dengan mudah. Selain itu, penelitian Boston Consulting Group dan University of Berkley menunjukkan bahwasannya generasi milenial cenderung suka membaca melalui gadget dibandingkan berbentuk kertas (Statistik, 2018).

Adapun penelitian pendukung yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Kusni et al., 2021) memaparkan bahwa melalui media ebook bergambar mampu meningkatkan nilai karakter siswa. penelitian lain oleh (Nugraha & Paksi, 2022) dan (Utama et al., 2023) juga menunjukkan bahwa penyajian komik sebagai media visual mampu memberikan sajian materi yang menarik dan lebih konkret bagi siswa serta mampu menarik minat baca siswa terhadap materi, sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Uraian penelitian tersebut memiliki persamaan yaitu penggunaan media komik sebagai sarana atau media dalam menyampaikan informasi. Adapun perbedaan komik yang dikembangkan dengan penelitian sebelumnya. Komik “Keren Jadi Anak Baik” merupakan komik edukasi anti-perundungan yang didesain untuk usia anak sekolah dasar. Komik ini dilengkapi dengan fokus materi perundungan yang disajikan dalam alur cerita anak, lembar refleksi, serta lembar self love sebagai penunjang dalam penanaman nilai sehingga diharapkan setelah penggunaan komik siswa teredukasi dan berperilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan latar belakang tersebut, peneliti mengambil inisiatif mengembangkan media edukasi perundungan dengan judul penelitian “Komik Digital Sebagai Media Edukasi Anti-Perundungan Di Sekolah Dasar”. Hasil pengembangan media komik ini bisa digunakan dalam kegiatan literasi sekolah sebagai media edukasi guna memberikan pemahaman tentang perundungan di sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media komik anti-perundungan, menguji kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan dari produk yang telah dikembangkan.

METODE

Peneliti menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D), dimana jenis penelitian tersebut fokus pada pengembangan produk baru serta pengujian kelayakan (Sugiyono, 2015). Model pengembangan penelitian yang digunakan ialah ADDIE (*Analyze, Design, Development, implementation, and Evaluation*) merupakan pengembangan produk yang memiliki konsep guna membangun pembelajaran yang berorientasi pada kinerja dan berpusat pada peserta didik, inovatif, dan inspiratif (Branch, 2009). Kelayakan produk menggunakan desain uji coba bertujuan mengetahui kelayakan produk yang akan dikembangkan melalui uji validasi ahli dan uji coba pengguna. Uji validasi ahli dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Uji coba pengguna dilakukan dengan 24 siswa kelas III dan 28 siswa kelas IV SDN 2 Sukorejo Lamongan dan dilakukan dalam satu kali pertemuan secara luring dalam kegiatan literasi sekolah.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari pendapat pengguna tentang kualitas produk yang diuji coba, sedangkan data kuantitatif didapatkan melalui skor angket validasi dari ahli materi, ahli media, dan pengguna (guru dan siswa).

Instrumen pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan media komik meliputi instrumen pra-penelitian, lembar wawancara, maupun instrumen penelitian yang terdiri dari lembar validasi ahli materi dan ahli media, lembar angket respon pengguna serta lembar soal *pretest* dan *posttest*.

Teknik analisis data kualitatif pada penelitian ini dilaksanakan menggunakan cara mengolah data yang telah didapatkan oleh peneliti melalui hasil komentar, saran, serta masukan dari para ahli dan responden. Analisis data kuantitatif yang digunakan pada penelitian ini ialah metode deskriptif persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media komik digital sebagai media edukasi anti-perundungan di sekolah dasar ini dikembangkan menggunakan model ADDIE oleh Branch (2009). Adapun hasil pengembangan melalui tahapan sebagai berikut :

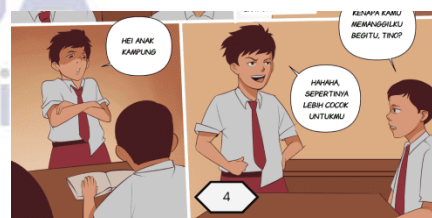
Produk yang Dikembangkan Media Komik Digital Anti-Perundungan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media komik digital anti-perundungan untuk siswa sekolah dasar dengan menggunakan *software clip studio paint* dan *canva*. Berbeda dengan penelitian sebelumnya komik yang dikembangkan memiliki spesifikasi berikut. Komik terdiri dari 18 halaman, terdiri dari cover, identitas penulis, pengantar, pengenalan tokoh, ilustrasi / adegan perundungan, refleksi, selflove, dan materi terkait perundungan. Proses pengembangan media komik melalui proses pengembangan yang sesuai dengan prosedur lima tahap ADDIE, yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*.

Pada tahap *analyze* (analisis) diketahui bahwa media komik digital anti-perundungan yang dikembangkan dan diterapkan di SDN 2 Sukorejo Lamongan dengan materi perundungan sudah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar dan karakteristik anak sekolah dasar. Sifat komik yang konkret, sederhana dan menarik dapat merangsang siswa untuk belajar dan membantu siswa dalam memahami materi (Utama et al., 2023).

Pada tahap *design* (perancangan), komik dibuat dengan ukuran A5, gambar tampilan media komik dirancang dengan bantuan software *clip studio paint* dan *canva*. Berdasarkan tahap perancangan, diketahui bahwa media komik digital anti-perundungan melalui beberapa langkah mulai dari pengumpulan materi dan bahan hingga membuat storyboard.

Pemuatan materi perundungan verbal, fisik, dan psikologis dirancang dalam alur cerita komik. Dengan menggambarkan situasi perundungan melalui ilustrasi, tujuan mungkin untuk membangkitkan empati pada pembaca dan memperluas pemahaman mereka tentang pengalaman korban perundungan (Utama et al., 2023). Ilustrasi materi perundungan verbal dimuat dalam alur cerita yaitu ketika tino menjuluki si rasyid dengan sebutan “anak kampung”. Ungkapan yang dilontarkan oleh tino merupakan contoh dari perundungan verbal.



Gambar 1.1 Ilustrasi perundungan verbal

Adapun materi perundungan fisik diilustrasikan pada adegan dalam komik yaitu ketika tino mendorong dan merampas uang si rasyid waktu sepulang sekolah. Dan ketika gerombolan andre dan gengnya mengganggu si tino.

			<p>Tampilan bagian pesan moral dan refleksi</p>
			<p>Tampilan bagian selflove</p>
			<p>Tampilan materi perundungan</p>
			<p>Petunjuk penggunaan media</p>
		<p>Media komik dapat diunduh dan diakses pada link https://heyzine.com/flip-book/0cf673725e.html atau barcode berikut :</p>	

Media komik dapat diunduh dan diakses pada link <https://heyzine.com/flip-book/0cf673725e.html> atau barcode berikut :



Media komik anti-perundungan telah melalui tahap validasi sehingga layak digunakan. Hal ini dapat

dibuktikan dari hasil validasi materi dengan persentase sebesar 92,3% dan validasi media dengan persentase sebesar 86,7 % dengan kategori sangat valid. pada validasi produk juga dilakukannya revisi terhadap produk komik digital sesuai dengan saran dan masukan validator.

Pada tahap implementasi media, dilakukan pada kegiatan literasi dengan responden siswa kelas III sebagai sampel kelas rendah dan responden siswa kelas IV sebagai sampel kelas tinggi.



Gambar 1.4 Implementasi Media Komik Anti-Perundungan

Kesesuaian cerita dalam komik anti-perundungan memberikan pengalaman kepada pembaca, sehingga pembaca dapat memahami konsep dan meniru tindakan seperti yang dilakukan tokoh utama. Hal ini sejalan dengan (Sudjana, 2009) menyatakan bahwa komik bahwa isi cerita komik mengenai pengalaman sekitarnya, sehingga pembaca mampu mengidentifikasi dirinya melalui perasaan serta tindakan yang sesuai dengan isi cerita. Hal ini dibuktikan dari hasil tes sebelum dan setelah penggunaan media komik anti-perundungan yang menunjukkan peningkatan sebesar 0,80 pada kelas rendah dan peningkatan pada 0,89 dengan kategori sangat tinggi. Artinya media komik anti-perundungan memiliki efektivitas yang tinggi dalam mencegah perilaku perundungan. Rasa empati dan pengalaman setelah membaca komik dapat memotivasi siswa untuk bertindak anti-perundungan. Hal ini sejalan dengan teori sosial learning oleh albert bandura yang menyatakan bahwa individu dapat mempelajari perilaku melalui imitasi (media).

Kevalidan Media Komik Anti-Perundungan

a. Butir soal pretest dan postest

Nilai validasi diperoleh dari validator ahli yang terdiri dari 1 (satu) ahli butir soal dari dosen PGSD yaitu bapak hendrik pandu paksi, S.Pd., M.Pd .

Tabel 1.2 Hasil Validasi Butir Soal

No.	Aspek yang dinilai	Skor
Isi		
1.	Kesesuaian soal mencakup materi perundungan	4
2.	Soal bermuatan HOTS (<i>High Order Thinking Skill</i>)	4
3.	Kejelasan penyajian rumusan soal	4
4.	Kejelasan petunjuk dalam penyelesaian soal	5

No.	Aspek yang dinilai	Skor
Bahasa		
5.	Penggunaan Bahasa yang digunakan dalam soal mudah dipahami	5
6.	Kesesuaian penggunaan Bahasa dengan tingkatan usia siswa SD	4
7.	Kesesuaian penggunaan jenis huruf yang digunakan	4
8.	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan	4
Jumlah skor		34

Berdasarkan hasil rerata validasi seluruh butir soal didapatkan persentase sebesar 85% dengan kategori sangat valid artinya sangat layak digunakan.

b. Materi komik

Nilai validasi diperoleh dari validator ahli yang terdiri dari 1 (satu) ahli materi dari dosen PGSD bapak Dr Hendratno,M.Hum pada tanggal 2 mei 2023.

Tabel 1.3 Hasil Validasi Materi

Aspek yang dinilai	Persentase
Isi materi dalam komik	90%
Kelayakan Pesan	100%
Penyajian	87,5%
Tata bahasa	87,5%
Rerata perolehan	92,3%

Berdasarkan hasil rerata validasi seluruh aspek didapatkan persentase sebesar 92,3% dengan kategori sangat valid artinya sangat layak digunakan.

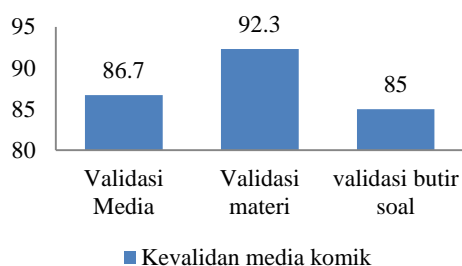
c. Media komik

Tabel 1.4 Hasil Validasi Media

Aspek yang dinilai	Persentase
Tampilan media	81,2%
Format isi	87,5%
Efektivitas media	87,5%
Pemilihan media	75 %
Kejelasan penggunaan media	75%
Rerata perolehan	86,7%

Nilai validasi diperoleh dari validator ahli yang terdiri dari 1 (satu) ahli materi dari dosen PGSD bapak hendrik pandu paksi, S.Pd., M.Pd.. Berdasarkan hasil rerata validasi seluruh aspek didapatkan persentase sebesar 86,7% dengan kategori sangat valid artinya sangat layak digunakan.

Grafik 1. 1 Kevalidan Media Komik Anti-Perundungan



Dengan demikian dapat disimpulkan kevalidan media komik digital anti-perundungan untuk sekolah dasar dalam kategori sangat valid. Dengan perolehan kevalidan butir soal sebesar 85%, kevalidan materi sebesar 92,3% dan kevalidan media sebesar 86,7%. Sehingga media komik digital anti-perundungan sudah memenuhi kriteria sangat valid dan layak digunakan.

Kepraktisan Media Komik Anti-Perundungan

a. Hasil respon siswa

1) Kelas Rendah

Penggunaan media komik digital anti-perundungan di kelas rendah diikuti oleh 24 siswa.

Tabel 1.5 Hasil respon siswa kelas rendah

No	Aspek	Skor%
1.	Lebih mudah memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran	87,5%
2.	Media Komik Perundungan mudah digunakan	90,6%
3.	Media Komik Perundungan membantu untuk aktif kegiatan belajar	98%
4.	Media Komik Perundungan menyenangkan dan seru	98,7%
5.	Media Komik Perundungan menimbulkan rasa senang untuk belajar	90,6%
6.	Media memiliki tampilan yang menarik	98,7%
7.	Media memberikan semangat dan motivasi dalam belajar.	95,7%
Rerata		94,35%

Hasil rerata respon siswa yang terdiri dari 7 aspek dengan perolehan nilai sebesar 94,35% yang artinya media komik digital anti-perundungan sangat praktis. Siswa terlihat senang saat pembelajaran berlangsung.

2) Kelas Tinggi

Penggunaan media komik digital anti-perundungan di kelas tinggi diikuti oleh 28 siswa.

Tabel 1.6 Hasil respon siswa kelas rendah

No	Aspek	Skor %
1.	Lebih mudah memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran	91,2%
2.	Media Komik Perundungan mudah digunakan	94,6%
3.	Media Komik Perundungan membantu untuk aktif kegiatan belajar	95,5%
4.	Media Komik Perundungan menyenangkan dan seru	99%
5.	Media Komik Perundungan menimbulkan rasa senang untuk belajar	91,7%
6.	Media memiliki tampilan yang menarik	99%
7.	Media memberikan semangat dan motivasi dalam belajar.	96,5%
Rerata		95,41

Hasil rerata respon siswa yang terdiri dari 7 aspek sebesar 95,41% yang artinya media komik digital anti-perundungan sangat praktis. Siswa terlihat senang saat pembelajaran berlangsung.

b. Hasil respon guru

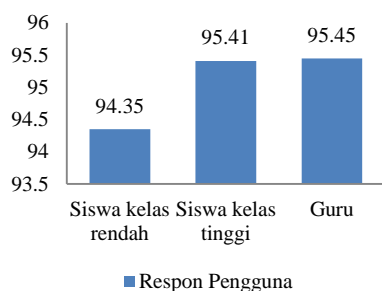
Tabel 1.7 Hasil respon guru

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Tampilan media	91%
2.	Kepraktisan media	100%
3.	Keefektifan media	100%
4.	Media pada proses pembelajaran	91%
Rerata nilai		95,45%

Penilaian hasil rerata respon guru terhadap media komik digital anti-perundungan sebesar 95,45% dengan kategori sangat baik, artinya sangat praktis untuk digunakan.

Menurut (Sugiyono, 2015) mengukur kepraktisan dapat dilihat dari hasil respon pengguna. Berdasarkan hasil respon siswa dan guru terhadap penggunaan media komik digital sebagai sarana edukasi anti-perundungan di sekolah dasar dapat disimpulkan bahwa media komik dapat digunakan dan memenuhi kriteria sangat praktis. Selain itu, berdasarkan komentar pengguna media komik anti-perundungan ditemukan bahwa komik sangat bagus dan seru dengan berbagai gambar visual yang menarik.

Grafik 1. 2 Kepraktisan Media Komik Anti-Perundungan



Sehingga komik dapat menjadi alternatif media yang disukai anak-anak (Parera, 2021). Serta berperan sebagai media yang mampu mengenalkan materi dengan cara yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan teori perkembangan anak oleh Elizabeth B. Hurlock yang menjelaskan bahwa pada masa anak sekolah dasar minat menjadi faktor motivasi yang sangat kuat untuk belajar. Rasa ingin tau siswa terhadap media komik dapat mendorongnya untuk mengeksplorasi konsep dan nilai-nilai dalam komik anti-perundungan.

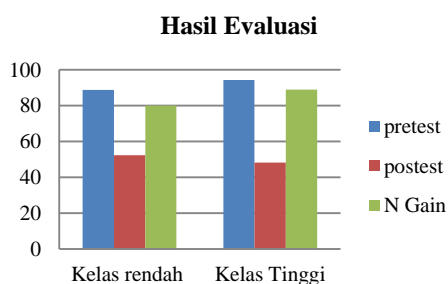
Keefektifan Media Komik Anti-Perundungan

Analisis hasil nilai tes siswa kelas tinggi dan kelas rendah antara nilai *pretest* (sebelum menggunakan media komik anti-perundungan) dengan nilai *posttest* (setelah menggunakan media komik anti-perundungan) dilakukan dengan menggunakan uji *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar (Riduwan, 2012).

Hasil rerata nilai *pretest* pada kelas rendah sebesar 53,33% dengan kategori cukup baik. Sedangkan nilai rerata *posttest* sebesar 88,75% dengan kategori sangat baik. Peningkatan hasil belajar diuji menggunakan uji *Gain* dan diperoleh hasil sebesar 0,80 yang artinya terjadi peningkatan tinggi ketika diberikan media komik digital anti-perundungan.

Sedangkan hasil rerata nilai *pretest* pada kelas tinggi sebesar 48,18% dengan kategori cukup baik. Sedangkan nilai rerata *posttest* sebesar 94,29% dengan kategori sangat baik. Peningkatan hasil belajar diuji menggunakan uji *Gain* dan diperoleh hasil sebesar 0,89 yang artinya terjadi peningkatan tinggi ketika diberikan media komik digital anti-perundungan..

Grafik 1. 3 Keefektifan Media Komik Anti-Perundungan



Berdasarkan hasil tes, terjadi peningkatan yang signifikan terhadap pengetahuan dan nilai siswa antara sebelum dengan sesudah diterapkannya media anti-

perundungan. Sesuai fungsi media yaitu sebagai alat sarana mengembangkan potensi, meningkatkan nilai kesadaran, dan mendorong untuk belajar (Munadi, 2008). Sehingga media komik digital anti-perundungan merupakan sarana edukasi yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai anti-perundungan yang mampu mencegah terjadinya perundungan. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Rahmanto et al., 2019) bahwa perilaku perundungan dapat diatasi salah satunya memakai media komik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media komik digital sebagai sarana edukasi anti-perundungan di sekolah dasar, maka dapat disimpulkan bahwa spesifikasi produk media komik anti-perundungan yang telah dikembangkan layak digunakan di sekolah dasar sebagai sarana edukasi anti-perundungan, karena materi dalam komik sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar dan memuat materi yang bersifat positif (nilai dan pesan). Media komik memuat materi bentuk perundungan verbal, fisik, dan psikologis, penggambaran bentuk perundungan, dalam komik juga dilengkapi ilustrasi dari dampak melakukan perundungan, sehingga memberikan pesan tentang bahayanya perilaku perundungan. penggambaran bentuk perundungan, dalam komik juga dilengkapi ilustrasi dari dampak melakukan perundungan, sehingga memberikan pesan tentang bahayanya perilaku perundungan.

Bahasa yang digunakan mudah dipahami, desain komik yang menarik menggunakan perpaduan teks dan gambar ilustrasi yang tersusun secara runtut. Selain itu, media mudah diaplikasikan dan tahan lama. Hal ini dapat dilihat dari hasil validasi ahli yang menunjukkan kriteria sangat valid dengan persentase 92,3% dari ahli materi dan 86,7% dari ahli media.

Respon siswa dan guru terhadap penggunaan media komik anti-perundungan mendapatkan respon positif dan sangat baik. Hal tersebut dikarenakan media komik anti-perundungan dapat mempermudah pemahaman, meningkatkan motivasi belajar, dan membuat senang dalam mempelajari materi. Hal ini dibuktikan dari hasil uji coba pada kelas rendah dengan perolehan respon sebesar 94,35% dan pada kelas tinggi sebesar 95,41% serta respon guru sebesar 95,45%.

Media komik anti-perundungan dinilai sangat efektif digunakan sebagai sarana edukasi anti-perundungan di sekolah dasar. Hal tersebut dikarenakan mampu meningkatkan pemahaman dan pengalaman siswa terhadap materi anti-perundungan. Hal ini dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest siswa yang mengalami peningkatan yang signifikan, dengan hasil uji *Gain* pada kelas rendah sebesar 0,80 dan kelas tinggi 0,89 yang artinya terjadi peningkatan tinggi.

Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka saran yang dapat diajukan oleh peneliti mengenai penelitian pengembangan media komik digital sebagai sarana edukasi anti-perundungan, sebagai berikut :

1. Produk yang dikembangkan penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi para guru untuk memberikan media komik digital pada permasalahan bullying di sekolah dasar.
2. Pengembangan konten media komik anti-perundungan dibatasi oleh sasaran media yaitu untuk sekolah dasar sehingga dalam penelitian lebih lanjut pengembangan media dapat ditujukan pada lingkup yang lebih luas.
3. Media komik anti-perundungan hanya sebagai sarana edukasi alternatif dan bukan satu-satunya. Sehingga guru disarankan dapat memadukan dengan strategi yang lain.
4. Penting untuk memastikan adanya pengawasan dan pendampingan yang tepat saat anak-anak dan remaja mengonsumsi media komik. Pengawasan dan pemahaman yang tepat dapat membantu mengurangi risiko peniruan adegan jahat yang mungkin terjadi sebagai akibat dari paparan terhadap media komik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, M. H., Tentama, F., & Suwandi, G. F. (2020). Bullying on students in Indonesia. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 9(2), 3697–3703.
- Anwar, K., & Karneli, Y. (2020). The Relationship between Bullying Behavior and Students' Social Interaction Ability. *Jurnal Neo Konseling*, 2(4).
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Butar, H. S. B., & Karneli, Y. (2022). Persepsi Pelaku Terhadap Bullying dan Humor. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 372–379.
- Dewi, P. Y. A. (2020). Perilaku School Bullying Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 39–48.
- Elpemi, N., & Isro'i, N. F. (2020). Fenomena cyberbullying pada peserta didik. *IJoCE: Indonesian Journal of Counseling and Education*, 1(1), 1–5.
- Hertinjung, W. S. (2013). *Bentuk-bentuk perilaku bullying di sekolah dasar*.
- Junioviona, A. Q., Setyowati, N., & Yani, M. T. (2020). Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Sikap yang Mencerminkan Sila-sila Pancasila Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Education and Development*, 8(3), 95.
- Kurniawan, M. I., Rakhmawati, D., & Yulianti, P. D. (2022). *Pengembangan Komik Digital Untuk Mencegah Bullying Pada Siswa Kelas VII*. 8(1), 6–30.
- Kusni, K., Nasution, N., Suprijono, A., & Hendratno, H. (2021). Pengembangan Media Ebook Cergam Berbasis Kearifan Lokal Batik Tanjung Bumi Untuk Meningkatkan Karakter Siswa. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 10(2). <https://doi.org/10.24235/edueksos.v10i2.9237>
- Maulida, K., Hidayah, N. U. R., Studi, P., Biologi, P., Ilmu, F., Dan, T., Islam, U., & Syarif, N. (2019). *Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Pixton Disertai Quiz (KAHOOT) Pada Konsep Sistem Gerak*.
- Munadi, Y. (2008). *Media pembelajaran sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Gaung persada press.
- Nugraha, B., & Paksi, H. (2022). Pengembangan Media Komik Pengamalan Pancasila “KOMPAS” Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 10(1), 214–223.
- Nurdiana, S., Pertiwi, F. D., & Dwimawati, E. (2021). Faktor-faktor yang Berhubungan dengan Pengalaman Bullying di SMK Negeri 2 Bogor Provinsi Jawa Barat tahun 2018. *PROMOTOR*, 3(6), 605–613.
- Nurgiantoro, B. (2018). *Sastra anak: pengantar pemahaman dunia anak*. Ugm Press.
- Nurinayati, F., Sartono, N., & Evriyani, D. (2014). Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk komik digital pada materi sistem imun di SMA Negeri 13 Jakarta. *BIOSFER*, 7(2), 47–52.
- Parera, R. (2021). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Perkembangan Moral Peserta Didik Kelas IV SD/MI. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 465, 106–111.
- Qoiruni, S., & Wicaksono, V. D. (2022). Pengembangan Komik Digital Untuk Materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Permainan Tradisional Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 792–803.
- Rahmanto, P., Dwikurnaningsih, Y., & Setyorini. (2019). Pengembangan Media Komik Untuk Mencegah Perilaku Bullying Siswa Kelas VII. *Genta Mulia*, 10(1), 105–121.
- Rendana, F. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berupa Kartu Domino Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan*.

Kelas Iv Sd/M. 178.

- Riduwan. (2012). *Dasar-Dasar Statistika*. CV. Alfabeta.
- Sari, E. P. (2017). Faktor Yang Mempengaruhi Bullying Pada Anak Usia Sekolah Di Sekolah Dasar Kecamatan Syiah Kuala Banda Aceh. *Idea Nursing Journal*, 8(3), 1–10.
- Statistik, B. P. (2018). Statistik gender tematik: profil generasi milenial Indonesia. *Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak*, 171.
- Sudjana, N. (2009). *Media pengajaran*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cet. 21). Alfabeta.
- Utama, C., Widiyono, Y., & Anjarini, T. (2023). Media Komik Berbasis Literasi Sains Terintegrasi Karakter Islami Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(1), 1–7.
- Wicaksono, V. D. (2022). Pengembangan Media Komik Literasi Islam Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Ppkn Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas V Sd Plus Darul Ulum Jombang. *Jpgsd*, 10(4), 1007–1016.

