

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK DIGITAL GUNA MENINGKATKAN KESADARAN DAMPAK *BULLYING* TERHADAP *SELF ESTEEM* SISWA TINGKAT SEKOLAH DASAR**

Oktavia Annisa Cahyaningtias<sup>1</sup>, Widia Darma<sup>2</sup>, Dwi Maryani Rispatiningsih<sup>3</sup>

Email: [oktaviaannisacahyaningtias@gmail.com](mailto:oktaviaannisacahyaningtias@gmail.com)

<sup>123</sup>Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri (STABN) Raden Wijaya Wonogiri Jawa Tengah

### **Abstrak**

Banyak peristiwa yang tidak seharusnya terjadi di sekolah, mulai dari sekedar mengolok-olok teman-temannya, bertepuk tangan, memanggil temannya dengan nama orang tua, tidak dipilih saat pembentukan kelompok, tidak diajak bermain atau pergi ke kantin bersama, mengucilkan, menghasut, intimidasi, penindasan, bahkan tidak ada yang bersedia duduk satu meja dengan korban. Seiring berkembangnya teknologi, komik mulai berinovasi yang mulanya dalam bentuk buku fisik beralih menjadi bentuk digital. Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat digunakan adalah komik digital sebagai media pembelajaran. Komik digital menggabungkan teks dan gambar pendidikan untuk memberikan simulasi berupa visual yang melibatkan siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Tujuan penelitian dilakukan agar dengan adanya komik digital siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep kompleks mengenai dampak *bullying* terhadap *self esteem* dan juga efektivitas penggunaan komik digital. Hal ini tercermin dari respons positif siswa terhadap penggunaan media ini dalam pembelajaran. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dapat meningkatkan retensi informasi siswa. Melalui pengalaman visual dan naratif yang disajikan dalam komik, siswa cenderung lebih mudah mengingat informasi yang diberikan. Ini dapat membantu mereka untuk lebih memahami dan menginternalisasi konsep-konsep yang berkaitan dengan *bullying* dan *self-esteem*.

**Kata Kunci:** *Bullying*, *Komik Digital*, *Media Pembelajaran*, *Sekolah Dasar*, *Self Esteem*

### **Abstract**

*There are many events that should not happen at school, starting from making fun of friends, clapping, calling friends by their parents' names, not being chosen when forming groups, not being invited to play or go to the canteen together, isolating, inciting, intimidation, oppression, no one is even willing to sit at the same table with the victim. As technology develops, comics are starting to innovate, from initially being in physical book form to digital form. One learning innovation that can be used is digital comics as a learning medium. Digital comics combine educational text and images to provide visual simulations that engage students in learning. This research uses the Research and Development method, which is a research method used to produce certain products and test the effectiveness of these products. The aim of the research was to ensure that with digital comics students could more easily understand complex concepts regarding the impact of bullying on self esteem and also the effectiveness of using digital comics. This is reflected in students' positive responses to the use of this media in learning. The research results also show that the use of digital comics can increase students' information retention. Through the visual and narrative experiences presented in comics, students tend to remember the information provided more easily. This can help them to better understand and internalize concepts related to bullying and self-esteem.*

**Keywords:** *Bullying*, *Digital Comics*, *Elementary School*, *Learning Media*, *Self-Esteem*

## Pendahuluan

Sekolah dasar berperan dalam menjadikan landasan yang kuat terkait dengan pembentukan kepribadian dan karakter, khususnya bagi peserta didik. Namun jika landasan pendidikan yang akan mempengaruhi pembentukan kepribadian dan karakter anak lemah, maka pada akhirnya anak akan mudah terpengaruh oleh hal-hal yang buruk. Saat ini proses membentuk karakter anak sangat penting, karena setiap anak memiliki karakter unik dan banyaknya faktor eksternal yang dapat membentuk karakter anak (Adam & Awali, 2023). Anak-anak sering mengumpat dan melempar kata ejekan yang kurang sopan terhadap sesama teman dan hal tersebut seperti sudah menjadi kebiasaan karena berpikir itu hanya sebuah candaan. Salah satu kesalahan besar dalam proses pembentukan karakter adalah menganggap bahwa pembentukan karakter harus diajarkan di institusi pendidikan formal. Akibatnya, orang-orang di luar institusi pendidikan formal cenderung tidak peduli atau tidak mau mendukung pembentukan karakter tersebut (Faiz et al., 2021). Dengan demikian, banyak orang yang berada di posisi yang lebih rendah atau kurang mampu merasa terintimidasi oleh tingkah laku yang kasar. Beberapa faktor mempengaruhi pembentukan perilaku sosial, termasuk pertemanan sebaya (Maharani et al., 2023).

Perubahan perilaku yang terjadi pada siswa sekolah dasar bukan hanya kekerasan sebagai salah satu bentuk penyimpangan. Faktanya, perilaku yang seringkali kita anggap sebagai perilaku normal pada anak sekolah dasar terkadang digolongkan sebagai penyimpangan perilaku. Banyak peristiwa yang tidak seharusnya terjadi di sekolah, mulai dari sekedar mengolok-olok teman-temannya, bertepuk tangan, memanggil temannya dengan nama orang tua, tidak dipilih saat pembentukan kelompok, tidak diajak bermain atau pergi ke kantin bersama, mengucilkan, menghasut, intimidasi, penindasan, bahkan tidak ada yang bersedia duduk satu meja dengan korban. Kemungkinan *bullying* benar-benar terjadi bergantung pada banyak faktor termasuk kondisi psikologis pelaku *bullying*, kemungkinan dukungan atau kerja sama dari anggota kelompok lainnya, dan reaksi korban (Olweus, 2014). *Bullying* adalah salah satu jenis perilaku menyimpang dan berbahaya di mana seseorang atau kelompok yang lebih kuat melakukan kekerasan untuk mengganggu psikologis korban. Perilaku *bullying* menurut (Diannita et al., 2023) ada beberapa jenis seperti *bullying* secara fisik, *bullying* secara verbal, dan *cyberbullying*. Menurut pemberitaan di laman Cables News Network (CNN) Indonesia pada bulan Agustus tahun 2023, Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) mengatakan bahwa sebanyak 50% *bullying* di sekolah dasar dan sekolah menengah pertama terjadi selama Januari hingga Juli 2023



**Gambar 1: Data Perundungan atau *bullying* di Satuan Pendidikan**

Sumber: (Wicaksono, 2023)

Gambar: diolah oleh peneliti

*Self esteem* sangat mempengaruhi kesejahteraan seseorang dan kemampuan mereka untuk membangun dan mempertahankan hubungan yang positif dan sehat dengan orang lain. Memiliki *self esteem* yang tinggi akan menghargai dirinya sendiri dan menganggap diri sendiri berharga, sedangkan seseorang yang memiliki *self esteem* yang rendah menunjukkan penolakan, ketidakpuasan, dan penghinaan diri. Ketika hidup dengan berkelompok akan mempengaruhi *self esteem* pada seorang individu (Harvey, 2017). *Self esteem* adalah pemahaman seseorang, yang diekspresikan dalam sikap menerima atau menolak diri sendiri dan menunjukkan sejauh mana orang tersebut memandang dirinya

sendiri secara keseluruhan. Seorang siswa dengan *self esteem* yang tinggi mempunyai perasaan percaya diri, berharga dan berpandangan positif terhadap dirinya. Namun, *self esteem* yang tinggi tidak selalu merupakan hal yang baik. Seseorang akan menjadi sombong bila tidak mampu mengendalikan rasa percaya diri yang tinggi dan hal tersebut berujung pada hasil yang buruk. *Self esteem* yang tinggi akan membawa pengaruh yang baik apabila menjadi harga diri yang positif/sehat. Hal tersebut dapat disosialisasikan melalui media pembelajaran berbasis komik untuk meningkatkan kesadaran dampak *bullying* terhadap *self esteem*.

Penggunaan media dalam dunia pendidikan saat ini sedang banyak digunakan dan juga dikembangkan. Media pembelajaran adalah alat penunjang pembelajaran di sekolah karena memungkinkan guru menyampaikan informasi kepada siswa atau sebaliknya menjelaskan hal-hal yang tidak dapat diungkapkan guru dengan menggunakan kata dan ungkapan tertentu. Jika guru menggunakan bahan ajar tambahan dan media pendukung, proses pembelajaran dapat disampaikan dengan baik kepada siswa (Rahmadhania et al., 2024). Banyak jenis media yang digunakan dalam mendukung kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah komik. Komik berkembang dari media hiburan menjadi media edukasi di bawah asuhan pendidikan dan digunakan sebagai alat untuk mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa. Seiring perkembangan teknologi, komik mulai berubah dari buku fisik ke digital. Komik digital sebagai alat pembelajaran adalah salah satu inovasi pembelajaran yang dapat digunakan. Komik digital dapat terdiri dari kombinasi teks dan gambar menjadi sebuah cerita yang memberikan simulasi visual yang meningkatkan semangat belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran ini dapat mengubah cara pelajaran di dalam kelas.

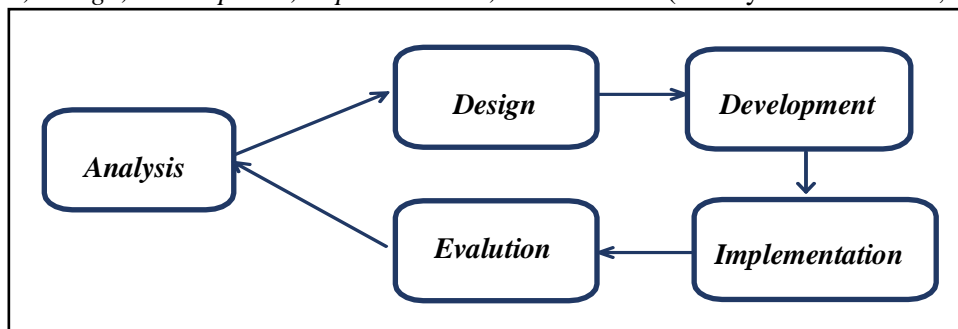
Peneliti melakukan wawancara terhadap kepala sekolah SD Islam Unggulan Nawa Kartika yang sebelumnya sudah pernah menjadikan komik digital sebagai media pembelajaran, namun hanya sebagai penguat literasi siswa. Perpustakaan di sekolah sudah ada beberapa buku komik sebagai sarana penguat literasi dan ada beberapa yang bertemakan *bullying*, namun kepala sekolah SD Islam Unggulan Nawa Kartika mengatakan bahwa tema *bullying* belum pernah dibahas secara mendalam, karena fokus utamanya hanya sebagai bacaan saja. Dalam wawancara dengan Kepala Sekolah SD Islam Unggulan Nawa Kartika, siswa masih cukup kurang sadar bahwa tindakan yang dilakukan termasuk perilaku *bullying* dan menganggap itu hanya sedang bermain atau bercanda. Hal ini terbukti dari masih sering memilih teman dalam lingkup pertemanan, memanggil nama dengan nama orang tuanya, bahkan ketika seorang teman melakukan kesalahan ikut menjadikan kesalahan tersebut sebagai bahan olok-olokkan.

Berdasarkan aspek di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran. Komik digital dipilih karena penyajiannya sederhana, mengandung unsur cerita yang menyampaikan pesan lebih luas, namun disajikan secara ringkas dan mudah dipahami, serta menonjolkan bahasa lisan yang interaktif. Kombinasi bahasa verbal dan visual ini membantu pembaca lebih cepat memahami isi cerita karena mereka lebih mudah fokus dan tetap pada jalurnya. Kekuatan komik terletak pada kolaborasi antara gambardan teks yang merangkai alur cerita. Tema *bullying* dipilih karena fenomena *bullying* dapat terjadi dalam lingkungan terdekat. Peneliti berharap dengan dikembangkannya media komik ini nantinya akan meningkatkan kesadaran siswa terhadap dampak *bullying* terhadap *self esteem* siswa, karena dengan gambar di dalam komik membuat cerita menjadi mudah dipahami, teks membuat komik menjadi mudah dipahami, dan alur cerita membuat pesan atau informasi yang ingin disampaikan mudah diikuti dan diingat.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang didasarkan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta proses yang interaktif di mana hasil penilaian pada setiap level memungkinkan adanya kelanjutan pembelajaran ke level berikutnya (Alfarisi & Hasanah, 2021). Metode dan model ini dipilih peneliti dengan tujuan untuk menciptakan produk berupa media komik digital. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media komik digital dengan tujuan untuk meningkatkan kesadaran tentang dampak *bullying* terhadap *self*

esteem siswa melalui layanan informasi dalam bentuk komik digital. Prosedur pengembangan media komik menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yang terdiri dari: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, and *Evaluate* (Daulay & Nurminalina, 2021).



Gambar 2. Alur Penelitian Model ADDIE  
Sumber: (Alfarisi & Hasanah, 2021)

## Hasil dan Pembahasan

### 1. *Analysis* (Analisis)

Analisis dilakukan untuk mendapatkan gambaran kondisi awal bagaimana terjadinya perilaku *bullying* siswa dan bagaimana sekolah mengatasinya. Dari hasil observasi telah dijelaskan bahwa masih ada beberapa siswa yang memanggil temannya dengan sebutan orang tuanya, dan ada juga yang mengejek fisik temannya. Siswa masih belum mengerti dan sadar bahwa hal tersebut masuk dalam perilaku *bullying*. Dan akibatnya siswa yang menjadi bahan ejekan temannya ini merasa kurang percaya diri. Untuk hal tersebut, sekolah belum melakukan sosialisasi terhadap dampak perilaku *bullying*.

Dalam penelitian ini, tahap analisis adalah pengumpulan data tentang masalah pembelajaran, melalui analisis masalah tersebut kemudian diidentifikasi kebutuhan sebagai pemecah masalah. Pada fase analisis ini, peneliti menganalisis beberapa hal, termasuk:

- Mengidentifikasi keadaan sekolah dan masalah yang muncul terkait pemahaman
- Mengevaluasi pemahaman peserta didik tentang dampak *bullying*
- Mengevaluasi apakah *bullying* telah terjadi sebelumnya
- Mengevaluasi kebutuhan untuk media pembelajaran yang dapat membantu proses menyampaikan informasi dan memahami dampak *bullying* terhadap *self esteem* siswa
- Mengevaluasi konsep media yang akan dikembangkan
- Mengevaluasi tujuan pengembangan

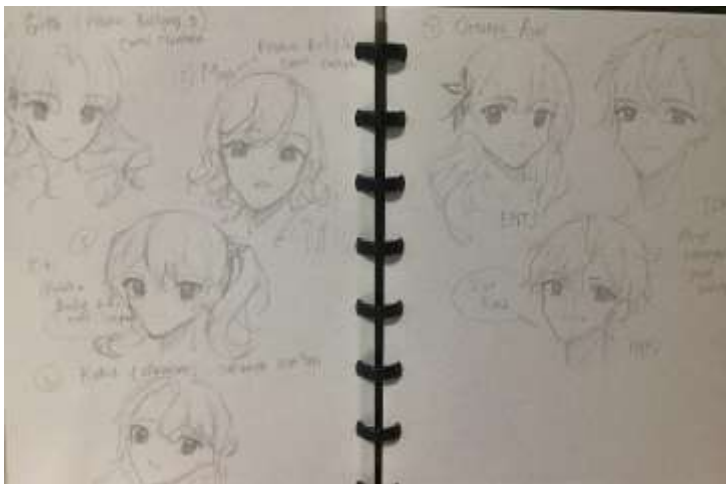

Sama seperti Revolusi Industri 4.0, sistem pendidikan juga perlu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Revolusi Industri 4.0 memanfaatkan teknologi digital untuk memungkinkan pembelajaran tanpa batas ruang dan waktu, yang disebut sistem siber. Bagi guru, hal ini merupakan sebuah tuntutan sekaligus tantangan. Pembelajaran berbasis teknologi tentunya membuat pembelajaran menjadi lebih praktis dan memudahkan guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Sebagian besar masyarakat meyakini bahwa penggunaan media dalam pembelajaran merupakan cara yang tepat untuk menghadapi perkembangan era pendidikan revolusi industri 4.0 saat ini. Media sebagai sarana penyampaian informasi dapat mengatasi beberapa kendala dalam sistem pendidikan. Media sebagai sarana penyampaian informasi dapat mengatasi beberapa kendala dalam sistem pendidikan. Misalnya, media visual dapat mengatasi keterbatasan spasial dan temporal, merepresentasikan situasi secara realistis, dan memusatkan perhatian siswa pada pembelajaran. Media pembelajaran juga sering digunakan untuk menggambarkan segala sesuatu yang dirancang untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa tentang apa yang mereka pikirkan, rasakan, dan pelajari (Sutrami & Amrullah, 2023). Dalam penelitian ini, peneliti mengadaptasi tahap analisis dengan konteks permasalahan yang terkait dengan kurangnya pemahaman tentang dampak *bullying* pada siswa sekolah dasar. Dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran Pedagogik Pancasila sering dibahas hal-hal yang berkaitan dengan saling mencintai dan tidak menindas. Berdasarkan hasil analisis awal, peneliti berinisiatif untuk

mengembangkan media tersebut. Media komik digital dipilih sebagai medianya, hal ini dimaksudkan agar dapat meningkatkan kesadaran dampak *bullying* terhadap *self esteem* siswa.

## 2. Design (Desain)

Tahap desain adalah menyusun rencana proses pengembangan produk. Langkah pertama adalah mengidentifikasi konsep dan garis besar yang akan digunakan dalam pengembangan media komik. Peneliti mulai membentuk karakter yang nantinya akan menjadi tokoh di cerita komik. Peneliti juga memasukkan *local wisdom* atau kearifan lokal di dalamnya. Seperti pemberian nama tokoh dari beberapa kecamatan daerah asal peneliti, sampai makanan khas daerah asal peneliti. Hal ini ditunjukkan karena saat ini sudah diterapkannya kurikulum merdeka, dimana proyek di dalamnya menyangkut salah satunya adalah kearifan lokal. Dalam tahap ini peneliti juga mulai merancang alur cerita komik.

**Tabel 1. Storyboard**

Judul Komik Digital	<i>Bullying</i> Tidak Membuatmu Keren
Software	iBisPaint
Latar Cerita	SD Negeri 19 Wonogiri
Tokoh	  <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Purwanti : korban bullying</li> <li>2. Azel : tokoh utama</li> <li>3. Maya : pelaku bullying</li> <li>4. Gita : pelaku bullying</li> <li>5. Kiki : pelaku bullying 3</li> <li>6. Retno : teman sekelas</li> <li>7. Ibu Azel, Ayah Azel, Kak Kara</li> <li>8. Pak Joko : kepala sekolah</li> <li>9. Bu Tirta : wali kelas 4</li> <li>10. Jati : ketua kelas</li> <li>11. Selo : teman sekelas</li> <li>12. Tara : teman sekelas</li> <li>13. Rama : teman sekelas</li> <li>14. Pak Giri : guru olah raga</li> </ol>

## 3. Development (Pengembangan)



Tahap development adalah proses pembuatan atau pengembangan produk. Media komik ini dibuat berdasarkan kebutuhan siswa, data yang diamati selama proses analisis, dan rencana yang telah disiapkan selama proses desain. Hasil rancangan produk siap diserahkan kepada validator guna divalidasi. Pada tahap ini pengembangan media komik dengan melaksanakan kegiatan sebagai berikut:

- a. Merancang proses pengembangan komik guna meningkatkan kesadaran dampak *bullying* terhadap *self esteem* siswa;
- b. Berkonsultasi dengan dosen pembimbing terlebih dahulu untuk ditinjau dan ditindaklanjuti;







**Gambar 4. Tampilan Komik Digital**

- c. Memvalidasi komik dengan ahli media dan ahli bahasa guna mencari pendapat dan saran para ahli serta menyempurnakan media komik yang akan diuji cobakan. Pada tahap ini, peneliti melakukan validasi untuk mengetahui apakah media komik layak untuk diuji cobakan. Validator yang memvalidasi produk komik yang dikembangkan adalah Walyono, M.Pd sebagai ahli media dan Sudarto, M.Pd sebagai ahli bahasa. Hasil penilaian ahli media sebesar 0,98 yang dikatakan valid dan ahli bahasa sebesar 1 yang dikatakan valid.
- d. Melakukan perbaikan atau revisi terhadap media komik yang telah divalidasi dan layak untuk diuji cobakan baik dari penampilan atau bentuk maupun isinya.

**Tabel 2 Revisi Ahli Media**

Jam bangun tidur dan persiapan sebelum berangkat ke sekolah disesuaikan.

**Gambar revisi**



**Gambar**



*Local wisdom* atau kearifan lokal lebih disorot dan ditambahkan

Gambar revisi



#### 4. *Implementation (Implementasi)*

Implementasi adalah langkah penerapan dan pengujian desain yang di kembangkan. Pada tahap ini mempersiapkan segala sesuatunya secara matang untuk implementasi sesuai peran dan fungsinya. Media pembelajaran yang telah dibuat harus diimplementasikan berdasarkan hasil validasi ahli, indikator yang tidak memenuhi persentase akan direvisi dan divalidasi ulang. Jika produk media pembelajaran sudah layak dan memerlukan sedikit penyesuaian, maka dapat mengujinya pada kelompok kecil. Uji coba lapangan terbatas untuk melihat bagaimana respon siswa terhadap desain yang dibuat, sebelum diimplementasikan dalam skala besar. Tahap uji lapangan terbatas dilakukan untuk mengetahui apakah media yang akan dikembangkan layak dan efektif.

Uji coba lapangan terbatas dilaksanakan oleh kelas IV SD Kanisius Wonogiri dengan jumlah 25 Dan uji lapangan skala besar. Uji lapangan skala besar konsepnya sama terhadap uji sebelumnya, yang membedakan jumlah subjek yang lebih besar atau banyak. Subjek penelitian dalam uji lapangan skala besar adalah kelas IV SD Islam Unggulan Nawa Kartika yang berjumlah 39 siswa. Pengambilan data dilakukan untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan dan juga mengetahui efektivitas.

#### 5. *Evaluate (Evaluasi)*

Pada tahap ini akan dilakukan evaluasi produk berdasarkan hasil implementasi yang dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas media komik digital dalam meningkatkan kesadaran tentang dampak *bullying* terhadap *self esteem* siswa. Evaluasi merupakan tahap dimana produk yang dikembangkan dilakukan evaluasi. Setelah melalui tahap implementasi, dilakukan tahap evaluasi lagi. Tahap ini dilakukan pengukuran dan penilaian dari angket validasi dari ahli dan angket respon dari siswa untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan berupa komik digital layak dan efektif dalam meningkatkan kesadaran tentang dampak bullying terhadap self esteem siswa.

Kekurangan media pembelajaran berbasis komik digital ini ketika sekolah tidak memiliki sarana prasarana yang mendukung jika diimplementasikan saat kegiatan belajar mengajar. Jadi, siswa hanya dapat mengaksesnya di rumah ketika menggunakan alat elektronik pribadi. Walaupun peneliti juga membuat luaran komik digital berupa komik berbentuk fisik, namun jumlahnya terbatas sehingga siswa kurang dapat menikmati bacaan komik dengan maksimal.

#### Hasil Penelitian

Melakukan validasi adalah kegiatan mengumpulkan data atau informasi dari para ahli di bidangnya (validator) untuk menentukan valid atau tidaknya produk yang dikembangkan. Tujuan validasi adalah untuk mengetahui kelayakan produk berupa media pembelajaran berbasis komik digital yang dikembangkan sebelum digunakan secara umum. Menurut (Azwar, 2017), Aiken membuat Aiken's V untuk menghitung nilai konten-validitas yang didasarkan pada hasil penilaian ahli sebanyak n orang terhadap item, yang menentukan sejauh mana item tersebut dapat mewakili konstruk yang diukur. Jika r lebih dari 0,7, instrumen dan media dapat dianggap valid (Azwar, 2017).



Validasi media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis komik digital yang dikembangkan. Peneliti memilih ahli media Walyono, M.Pd yang merupakan salah satu dosen STABN Raden Wijaya untuk melakukan uji validasi. Dengan menggunakan angket, data dikumpulkan dan kritik untuk perbaikan produk agar produk layak untuk dikembangkan. Nilai yang didapat dari validasi ini adalah 0,98 dari 15 butir pernyataan. Hasil tersebut dikatakan valid dan layak untuk diuji cobakan setelah melakukan revisi sesuai saran yang diberikan.

Validasi bahasa dilakukan untuk mengetahui ketepatan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis komik digital yang dikembangkan. Peneliti memilih ahli media Sudarto, M.Pd yang merupakan salah satu dosen STABN Raden Wijaya untuk melakukan uji validasi. Dengan menggunakan angket, data dikumpulkan dan kritik untuk perbaikan produk agar produk layak untuk dikembangkan. Nilai yang didapat dari validasi ini adalah 1 dari 10 butir pernyataan. Hasil tersebut dikatakan valid dan layak untuk diuji cobakan setelah melakukan revisi sesuai saran yang diberikan.

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media**

Pernyataan	Nilai	n1	n2	n3	n4	n1*(r-lo)	n2*(r-lo)	n3*(r-lo)	n4*(r-lo)	Σn (S)	V	Kesimpulan
Soal no. 1	4	0	0	0	1	0	0	0	3	3	1	VALID
Soal no. 2	4	0	0	0	1	0	0	0	3	3	1	VALID
Soal no. 3	4	0	0	0	1	0	0	0	3	3	1	VALID
Soal no. 4	4	0	0	0	1	0	0	0	3	3	1	VALID
Soal no. 5	4	0	0	0	1	0	0	0	3	3	1	VALID
Soal no. 6	4	0	0	0	1	0	0	0	3	3	1	VALID
Soal no. 7	4	0	0	0	1	0	0	0	3	3	1	VALID
Soal no. 8	4	0	0	0	1	0	0	0	3	3	1	VALID
Soal no. 9	4	0	0	0	1	0	0	0	3	3	1	VALID
Soal no. 10	4	0	0	0	1	0	0	0	3	3	1	VALID
Soal no. 11	4	0	0	0	1	0	0	0	3	3	1	VALID
Soal no. 12	4	0	0	0	1	0	0	0	3	3	1	VALID
Soal no. 13	3	0	0	1	0	0	0	2	0	2	0,67	VALID
Soal no. 14	4	0	0	0	1	0	0	0	3	3	1	VALID
Soal no. 15	4	0	0	0	1	0	0	0	3	3	1	VALID
Rata-Rata											0,98	VALID

**Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Bahasa**

Pernyataan	Nilai	n1	n2	n3	n4	n1*(r-lo)	n2*(r-lo)	n3*(r-lo)	n4*(r-lo)	Σn(S)	V	Kesimpulan
Soal no. 1	4	0	0	0	1	0	0	0	3	3	1	VALID
Soal no. 2	4	0	0	0	1	0	0	0	3	3	1	VALID
Soal no. 3	4	0	0	0	1	0	0	0	3	3	1	VALID
Soal no. 4	4	0	0	0	1	0	0	0	3	3	1	VALID
Soal no. 5	4	0	0	0	1	0	0	0	3	3	1	VALID
Soal no. 6	4	0	0	0	1	0	0	0	3	3	1	VALID
Soal no. 7	4	0	0	0	1	0	0	0	3	3	1	VALID
Soal no. 8	4	0	0	0	1	0	0	0	3	3	1	VALID
Soal no. 9	4	0	0	0	1	0	0	0	3	3	1	VALID
Soal no. 10	4	0	0	0	1	0	0	0	3	3	1	VALID
Rata-Rata											1	VALID

Reliabilitas media pembelajaran berbasis komik digital yang dikembangkan di uji menggunakan teknik Alpha Cronbach dengan bantuan program SPSS.

**Tabel 5. Hasil Uji Reabilitas**

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha Based on Standardized		
Cronbach's Alpha	Items	N of Items
0,778	0,788	10

Hasil data yang dihasilkan dari perhitungan dengan rumus Alpha Cronbach menggunakan program SPSS, jika koefisien reliabilitasnya ( $r_{11}$ )  $\geq 0.7$  dinyatakan reliabel (Mahosadhi et al., 2021). Sesuai tabel interpretasi Alpha Cronbach Reliabilitas ( $r_{11}$ ) 0,70-0,90 termasuk kategori tinggi. Jadi media pembelajaran berbasis komik digital dinyatakan reliabel digunakan untuk pengumpulan data penelitian. Reliabilitas juga akan membuktikan integritas uji (Rohi et al., 2023).

Hasil dalam uji coba lapangan terbatas berjumlah 25 siswa memperoleh hasil 91,2% yang menunjukkan kategori sangat layak dan efektivitas media pembelajaran berbasis komik digital dalam uji coba lapangan terbatas menunjukkan hasil gain 0,78 dalam kategori tinggi. Sedangkan dalam uji lapangan skala besar berjumlah 39 siswa memperoleh hasil 93% yang menunjukkan kategori sangat layak dan untuk hasil efektivitas media pembelajaran berbasis komik digital dalam uji coba lapangan terbatas menunjukkan hasil gain 0,953 dalam kategori tinggi.

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor yang ideal}} \times 100\%$$

**Tabel 6. Kriteria Kelayakan Media Komik**

No	Presentase	Kategori
1.	>80% - 100%	Sangat Layak
2.	>60% - 80%	Layak
3.	>40% - 60%	Cukup Layak
4.	>20% - 40%	Tidak Layak
5.	>0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Sumber: (Arikunto, 2016)

**Tabel 7. Interpretasi Perolehan Gain**

No	Nilai Gain	Kategori
1.	$g \geq 0.70$	Tinggi
2.	$0.70 > g \geq 0.30$	Sedang
3.	$g < 0.30$	Rendah

## Pembahasan

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode Research & Development (R&D) atau Penelitian dan Pengembangan. Penelitian R&D dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji validitas dan keefektifan produk dalam penerapannya (Alfarisi & Hasanah, 2021). Model atau pendekatan media pembelajaran berbasis komik digital adalah model ADDIE yang terdiri

dari beberapa tahapan, yaitu: (1) Analysis; (2) Design; (3) Development; (4) Implementation; (5) Evaluation.

Tahap pertama adalah analisis. Tahap analisis dilakukan beberapa keuatan yakni analisis kurikulum di sekolah, kebutuhan siswa, serta karakter siswa. Seluruh kegiatan dalam tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan-permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran, yang kemudian digunakan sebagai pedoman awal dalam menentukan produk yang akan dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan siswa sebagai pengguna. Pada tahap analisis dilakukan observasi, dan berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah, sebelumnya sekolah sudah pernah mengadakan sosialisasi mengenai tema *bullying* di SD Islam Unggulan Nawa Kartika oleh narasumber pengawas. Namun nyatanya masih ada beberapa siswa yang menjadi korban *bullying* oleh temannya. Hal inilah yang menjadi pemantik peneliti untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran sebagai inovasi penyampaian informasi sekaligus sosialisasi dampak *bullying* terhadap *self esteem* siswa tingkat sekolah dasar. Kemudian peneliti memilih komik untuk dikembangkan, karena siswa SD Islam Unggulan Nawa Kartika memiliki budaya membaca yang tinggi. Siswa sering pergi ke perpustakaan untuk membaca buku, dan komik dipilih peneliti sebagai inovasi baru dalam media pembelajaran mereka dan siswa SD Islam Unggulan Nawa Kartika cenderung memiliki gaya belajar visual. Berdasarkan hasil analisis di atas maka peneliti tertarik mengembangkan suatu produk berupa media komik berbasis digital dengan tema *bullying* guna meningkatkan kesadaran dampak perilaku bullying terhadap *self esteem* siswa yang diharapkan dapat membantu penyampaian informasi serta sosialisasi dampak *bullying* terhadap *self esteem* siswa tingkat sekolah dasar.

Tahap kedua adalah desain. Selama tahap desain, peneliti merencanakan proses pengembangan produk. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan ide dari berbagai sumber dan terlebih dahulu membuat storyboard atau draft awal yang terdiri dari desain materi, alur cerita, bentuk tokoh, dan unsur local wisdom apa yang akan dimasukkan dalam perancangan media pembelajaran berbasis komik digital. Peneliti menggunakan kertas untuk membuat plot cerita komik dan aplikasi ibispaint digunakan untuk menggambar dalam bentuk digital. Aplikasi ibispaint dipilih karena aplikasi ini sangat menunjang untuk membuat desain berbasis gambar. Pada tahap ini peneliti mulai dengan membuat alur berdasarkan plot yang disiapkan. Lalu selanjutnya mulai mensketsa gambar. Berdasarkan analisis tugas dan analisis konsep yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya, peneliti menyiapkan materi-materi yang akan dimasukkan ke dalam komik digital yang peneliti kembangkan. Tahap desain tidak hanya mencakup desain media tetapi juga desain instrumen penelitian untuk proses validasi. Proses validitas suatu perangkat pembelajaran penting untuk diketahui karena validitas merupakan ukuran derajat validitas atau reliabilitas alat tersebut. Instrumen adalah lembar evaluasi berisi pertanyaan-pertanyaan yang diisi bagi para ahli dan siswa untuk menilai kelayakan dan efektivitas komik digital yang dikembangkan.

Tahap ketiga adalah pengembangan. Tahap ini terdiri dari tiga tahap yaitu validasi ahli, revisi, dan pengujian produk. Tahap validasi ahli merupakan proses penilaian kelayakan suatu desain produk yang dilakukan oleh para ahli di bidangnya. Tahap pengembangan merupakan tahap dimana media pembelajaran dibuat dan dikembangkan dari seluruh komponen yang disusun menjadi satu kesatuan sesuai storyboard yang dirancang. Setelah media pembelajaran dibuat, akan divalidasi oleh dosen ahli media dan ahli bahasa, yang juga akan memberikan penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis komik digital dan memberikan masukan untuk pengembangannya. Dengan melakukan validasi, peneliti dapat mengidentifikasi kesalahan-kesalahan yang ada pada proses pembuatan media komik dan mengidentifikasi saran perbaikan dari perangkat validasi yang dapat digunakan untuk membuat perbaikan agar media pembelajaran yang lebih baik.

Dari tahap pengembangan akan diperoleh produk akhir yang dikembangkan dan sudah melalui proses revisi berdasarkan masukan para ahli. Hasil penilaian validasi dari ahli media menunjukkan hasil 0,98 dikatakan valid, sedangkan penilaian validasi dari ahli bahasa menunjukkan hasil 1 dikatakan valid, sesuai dengan (Azwar, 2017) jika  $r$  lebih dari 0,7, instrumen dan media dapat dianggap valid. Selanjutnya melakukan uji coba lapangan. Uji lapangan ini bertujuan untuk mengumpulkan data atau fakta yang akan membantu menentukan kelayakan, efektivitas, dan daya tarik media yang telah



dikembangkan (Sutrami & Amrullah, 2023). Uji coba lapangan awal, subjeknya berjumlah 25 siswa dari SD Kanisius Wonogiri menunjukkan hasil persentase kelayakan media pembelajaran berbasis komik digital sebesar 91,2% termasuk kategori sangat layak dan hasil efektivitas 0,78 termasuk kategori tinggi.

Tahap keempat adalah implementasi. Pada tahap ini media pembelajaran yang dikembangkan dan telah direvisi menurut masukan validator, kemudian dilakukan implementasi. Media pembelajaran berbasis komik digital yang dikembangkan diimplementasikan kepada 39 siswa kelas IV SD Islam Unggulan Nawa Kartika. Hasil menunjukkan hasil persentase kelayakan media pembelajaran berbasis komik digital sebesar 93% yang menunjukkan kategori sangat layak dan untuk hasil efektivitas media pembelajaran berbasis komik digital dalam uji coba lapangan terbatas menunjukkan hasil gain 0,953 dalam kategori tinggi. Evaluasi adalah tahap terakhir. Tahap evaluasi merupakan tahap dimana angket respon siswa dianalisis untuk mengurangi kelemahan media yang dibuat (Fitriya & Faizah, 2023). Pada tahap ini, desain diperbaiki untuk memperbaiki kekurangannya dan meminta koreksi kembali tampilan dan kelayakan produk. Hasil evaluasi ini digunakan untuk membuat komik digital lebih menarik dan menarik, sehingga pesan dan informasi khususnya tentang dampak bullying terhadap self esteem siswa dapat tersalurkan lebih merata.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media komik berbasis digital dengan tema *bullying* dalam meningkatkan kesadaran dampak perilaku *bullying* terhadap *self esteem* siswa sudah termasuk sangat valid dan layak digunakan untuk memberikan informasi tentang kesadaran dampak perilaku *bullying* melalui cara yang menyenangkan bagi siswa dengan imajinasi yang diarahkan melalui media komik. Penelitian ini sejalan dengan penelitian (Kurniawan & Dini Rakhmawati Yulianti, 2022) yang melakukan penelitian tentang pengembangan komik digital untuk mencegah bullying, dengan kriteria bahasa dan komunikasi 92,5%, materi 98,4%, dan desain 96,6% yang menunjukkan hasil layak digunakan. Dan penelitian (Rahayu & Wicaksono, 2021) dalam penelitiannya tentang Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Anti-Perundungan Di Sekolah Dasar Rahayu menghasilkan hasil uji coba yang sangat baik: komik anti-perundungan memiliki tingkat respons 94,35% pada kelas rendah, 95,41% pada kelas tinggi, dan 95,45% pada guru. Media ini dianggap sebagai alat yang sangat efektif untuk memberikan instruksi anti-perundungan kepada siswa di sekolah dasar.

### **Simpulan (Penutup)**

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital merupakan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kesadaran akan dampak bullying terhadap self-esteem siswa tingkat sekolah dasar. Melalui penggunaan komik digital, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep kompleks mengenai *bullying* dan dampaknya terhadap *self esteem*. Hal ini tercermin dari respons positif siswa terhadap penggunaan media ini dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan komik digital juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Karakter-karakter dan cerita yang menarik dalam komik digital dapat membantu siswa untuk lebih terlibat secara emosional dan kognitif dalam memahami materi yang disampaikan. Hal ini membuka ruang bagi diskusi yang lebih dalam mengenai isu *bullying* dan *self esteem* di antara siswa dan guru. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dapat meningkatkan retensi informasi siswa. Melalui pengalaman visual dan naratif yang disajikan dalam komik, siswa cenderung lebih mudah mengingat informasi yang diberikan. Ini dapat membantu mereka untuk lebih memahami dan menginternalisasi konsep-konsep yang berkaitan dengan bullying dan self-esteem. Selain itu, pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital juga dapat memfasilitasi pembelajaran yang inklusif.

Dengan memanfaatkan format digital, komik dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi belajar siswa yang beragam. Ini memungkinkan akses yang lebih luas terhadap materi pembelajaran dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang ramah bagi semua siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dalam pembelajaran dapat membantu mengubah sikap dan perilaku siswa terkait dengan *bullying*. Dengan menyampaikan pesan-pesan anti-bullying melalui komik, siswa dapat lebih memahami pentingnya menghormati perbedaan, memahami dampak negatif

dari tindakan *bullying*, dan membangun rasa empati terhadap teman. Ini membuka peluang untuk menciptakan lingkungan sekolah yang lebih aman, inklusif, dan mendukung pertumbuhan positif *self esteem* siswa.

### Daftar Pustaka

- Adam, N., & Awali, F. A. (2023). Peran Pola Asuh dalam Pembentukan Karakter Anak Ditinjau dari Tingkat Pendidikan Orang Tua. *Journal Of Social Science Research*, 3(5), 1789–1807. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0APeran>
- Alfarisi, S., & Hasanah, U. (2021). Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies. *Cybernetics: Journal Educational Research and Sosial Studies*, 3(1), 95–101. <http://pusdikra-publishing.com/index.php/jrss>
- Arikunto. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2017). *Reliabilitas dan Validitas*. Pustaka Belajar.
- Daulay, M. I., & Nurminalina. (2021). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(1), 24–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.452>
- Diannita, A., Salsabela, F., Wijati, L., & Putri, A. M. S. (2023). Pengaruh Bullying terhadap Pelajar pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama. *Journal of Education Research*, 4(1), 297–301. <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.117>
- Faiz, A., Soleh, B., Kurniawaty, I., & Purwati. (2021). Tinjauan Analisis Kritis Terhadap Faktor Penghambat Pendidikan Karakter di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1766–1777. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Fitriya, F. F., & Faizah, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android pada Materi Matriks. *Kognitif (Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika)*, 1(2), 104–114. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.546>
- Harvey, M. (2017). *Mind Matters - Self Esteem*. Taylor & Francis.
- Kurniawan, M. I., & Dini Rakhmawati Yulianti, P. D. (2022). Pada Siswa Kelas Vii. 8(1), 40–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/jkg.v8i1.8019>
- Maharani, L., Monika, M. A., & Fajriani, I. (2023). *Dasar Teori Pemahaman Tingkah Laku Individu*. AE Publishing.
- Mahosadhi, P. N. S., Suarni, N. K., & Dharsana, I. K. (2021). Pengembangan Instrumen Pengukuran Karakter Self-Responsibility pada Para Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 6(1), 41–49. [https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal\\_bk/index](https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bk/index)
- Olweus, D. (2014). *The Nature of School Bullying A Cross-National Perspective*. Taylor & Francis.
- Rahayu, S., & Wicaksono, V. D. (2021). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Anti-Perundungan Di Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 11(1), 75–84. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/52567>
- Rahmadhania, R. A., Sapti, M., & Pangestika, R. R. (2024). Pengembangan Ensiklopedia Bermuatan Quiz Game Pada Materi Keragaman Di Indonesia Kelas IV SDIT Darussalam. *Dharmas Education Journal (DE\_Journal)*, 5(1), 117–127. <https://doi.org/https://doi.org/10.56667/dejournal.v5i1.1274>
- Rohi, Y., Bano, V. O., & Ndjoeroemana, Y. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas. *Dharmas Education Journal (DE\_Journal)*, 4(1), 149–157. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.936>
- Sutrami, K. F., & Amrullah, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Pbl (Problem Based Learning) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Dharmas Education Journal (DE\_Journal)*, 4(1), 97–107. <https://doi.org/https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.922>
- Wicaksono, A. (2023). Temuan Serikat Guru: 50 Persen Perundungan di 2023 Terjadi di SD-SMP. *CNN Indonesia*. <https://app.cnnindonesia.com/>