

# PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK (SAHABAT DARI LANGIT) UNTUK MENCEGAH PERILAKU *BULLYING* SISWA KELAS 4 DI SDN BAPANGAN

Nadia Salamatus Sa'diyah<sup>1\*</sup>, Naili Rofiqoh<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

<sup>2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

\*Corresponding Author: [nadiasalamah40@gmail.com](mailto:nadiasalamah40@gmail.com)

## Article History:

Received 2025-07-24

Accepted 2025-10-20

## Keywords:

Bullying

Educational Comics

Elementary School Students

Character Education

R&D

## ABSTRACT

*This study aims to develop an educational comic titled Sahabat dari Langit (Friend from the Sky) as an instructional medium to prevent bullying among fourth-grade students at SDN Bapangan. The research follows the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The analysis phase revealed the absence of a specific medium that effectively conveys anti-bullying values, while some students had not yet fully understood the forms and impacts of bullying. The comic was developed using a visual approach and age-appropriate contextual storytelling, promoting values such as empathy, tolerance, and conflict resolution. Expert validation results placed the media in the "Highly Appropriate" category in terms of content and visual design. Trial implementation showed a significant improvement in students' understanding, as seen from the comparison of pre-test and post-test scores, along with positive responses from both teachers and students. With its engaging narrative and communicative visuals, Sahabat dari Langit is considered a feasible and innovative alternative for character education and bullying prevention in elementary schools.*

## Kata Kunci:

Bullying

Komik Edukatif

Siswa Sekolah Dasar

Pendidikan Karakter

R&D

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media komik edukatif *Sahabat dari Langit* sebagai alat bantu pembelajaran untuk mencegah bullying pada siswa kelas IV SDN Bapangan. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, melalui lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil analisis menunjukkan belum tersedianya media khusus yang efektif menyampaikan nilai-nilai anti-bullying, sementara sebagian siswa belum memahami bentuk dan dampak bullying secara utuh. Komik dikembangkan dengan pendekatan visual dan cerita kontekstual yang sesuai usia, mengusung nilai empati, toleransi, dan penyelesaian konflik. Validasi ahli menunjukkan kategori "Sangat Sesuai" pada aspek isi dan tampilan. Uji coba menunjukkan peningkatan pemahaman siswa melalui perbandingan pre-test dan post-test, serta respon positif dari guru dan siswa terhadap media. Dengan narasi yang menyentuh dan visual yang komunikatif, *Sahabat dari Langit* dinilai layak menjadi alternatif pembelajaran karakter dan pencegahan bullying di sekolah dasar.

## 1. PENDAHULUAN

Perilaku bullying di kalangan anak sekolah dasar merupakan permasalahan yang masih menjadi perhatian serius di berbagai negara, termasuk Indonesia. Fenomena ini tidak hanya berdampak pada aspek psikologis korban, tetapi juga menghambat perkembangan sosial dan akademik anak. Data dari Sistem Informasi Online Perlindungan Perempuan dan Anak (SIMFONI PPA) (Kementerian Pemberdayaan

Perempuan dan Perlindungan Anak, 2023). Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KemenPPPA) tahun 2023 mencatat bahwa sekitar 41% dari total kasus kekerasan yang dilaporkan melibatkan anak-anak sebagai korban, termasuk dalam bentuk perundungan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa tindakan bullying masih menjadi ancaman nyata terhadap kesejahteraan anak di lingkungan sekolah. Bullying yang terjadi secara berulang menimbulkan dampak jangka panjang, seperti rasa takut, penurunan kepercayaan diri, dan gangguan emosi yang dapat berpengaruh terhadap perkembangan karakter anak (Fika & Maknun, 2023)

Bullying secara terminologis berasal dari kata *bully* yang berarti menindas atau menggertak. Menurut (Nafala, 2022), bullying mencakup perilaku agresif yang dilakukan secara berulang dan melibatkan ketimpangan kekuatan antara pelaku dan korban. Bentuk-bentuk bullying dapat berupa verbal (ejekan, hinaan), fisik (pemukulan, pendorongan), relasional (pengucilan, penolakan sosial), dan cyberbullying (pelecehan melalui media digital). Sifatnya yang berulang dan mengintimidasi menyebabkan korban merasa tertekan, cemas, bahkan kehilangan rasa aman di sekolah. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pendidikan yang mampu menumbuhkan kesadaran dan empati anak terhadap pentingnya menghargai sesama serta menolak segala bentuk kekerasan.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis visual menjadi sarana efektif untuk menginternalisasi nilai moral dan sosial kepada anak usia sekolah dasar. Media visual, seperti komik edukatif, mampu menarik perhatian siswa melalui kombinasi teks, gambar, dan narasi yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari mereka (Azizah et al., 2023). Penelitian Rahmanto et al. (2019) juga menunjukkan bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pesan moral secara lebih efektif dibandingkan metode ceramah konvensional. Selain itu, teori Quantum Teaching menekankan pentingnya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna, dengan melibatkan emosi dan pengalaman siswa secara aktif (Puspitorini et al., 2018). Teori ini sejalan dengan prinsip Pembelajaran Berbasis Visual, yang menegaskan bahwa visualisasi dapat membantu siswa memahami konsep abstrak, seperti empati, toleransi, dan kerja sama (Bachri et al., 2021).

Meskipun demikian, hasil telaah literatur menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian yang menggunakan media komik untuk pencegahan bullying masih bersifat umum dan belum sepenuhnya dikontekstualisasikan sesuai dengan karakteristik siswa dan lingkungan sekolah tertentu. Sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada pengukuran pemahaman moral secara teoritis, tanpa mengintegrasikan konteks lokal yang dapat memengaruhi perilaku sosial anak. Dengan demikian, terdapat celah penelitian (research gap) dalam pengembangan media pembelajaran berbasis komik yang dirancang secara spesifik untuk karakteristik siswa di sekolah dasar dengan permasalahan bullying yang nyata di lingkungan mereka.

Kondisi tersebut juga ditemukan di SDN Bapangan, Kabupaten Jepara. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru serta siswa, diketahui bahwa sebagian besar siswa kelas IV belum memahami berbagai bentuk bullying dan dampak negatifnya terhadap teman sebaya. Guru mengungkapkan bahwa metode ceramah yang selama ini digunakan belum efektif dalam menanamkan nilai empati dan perilaku saling menghargai. Selain itu, ditemukan pula kecenderungan beberapa siswa meniru perilaku agresif dari lingkungan sekitar tanpa menyadari konsekuensinya. Fakta ini menunjukkan bahwa sekolah memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan siswa untuk mendukung pendidikan karakter anti-bullying.

Menjawab kebutuhan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa komik edukatif berjudul *Sahabat dari Langit* yang dirancang sebagai sarana edukatif untuk mencegah bullying pada siswa kelas IV SDN Bapangan. Komik ini menyajikan cerita keseharian yang dekat dengan dunia anak, disertai pesan moral mengenai pertemanan, empati, dan penyelesaian konflik secara damai. Melalui

pendekatan visual dan naratif yang menyenangkan, siswa diharapkan dapat memahami bentuk-bentuk bullying seperti ejekan, pengucilan, maupun kekerasan fisik, sekaligus belajar untuk menolak dan menghentikan perilaku tersebut di lingkungan sekolah (Ashari et al., 2021; Bu'ulolo et al., 2022).

Penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) pada pengembangan komik edukatif yang dikontekstualisasikan secara spesifik untuk karakter siswa SDN Bapangan dengan integrasi prinsip *Quantum Teaching* dan teori *Pembelajaran Berbasis Visual*. Kombinasi kedua teori tersebut belum banyak diterapkan dalam media komik yang berorientasi pada pencegahan bullying di tingkat sekolah dasar. Selain memberikan kontribusi praktis dalam bentuk media pembelajaran inovatif, penelitian ini juga berkontribusi teoretis dengan memperkuat bukti empiris tentang efektivitas media visual dalam pendidikan karakter anak.

Urgensi penelitian ini terletak pada perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu menjangkau aspek emosional dan sosial siswa dalam upaya pencegahan perilaku bullying. Melalui pengembangan komik *Sahabat dari Langit*, diharapkan siswa tidak hanya memahami konsep anti-bullying, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai empati, menghargai perbedaan, serta membangun lingkungan sekolah yang aman dan inklusif. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pendidik dan sekolah dasar lainnya dalam mengembangkan media pembelajaran yang sejalan dengan pendidikan karakter dan budaya positif di sekolah.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap utama, yaitu Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi) sebagaimana dijelaskan oleh (Sugiyono., 2018). Model ini dipilih karena memberikan langkah-langkah yang sistematis dalam mengembangkan sekaligus menguji efektivitas suatu produk pembelajaran. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media komik edukatif berjudul *Sahabat dari Langit*, yang dirancang sebagai sarana untuk menumbuhkan kesadaran dan mencegah perilaku bullying pada siswa sekolah dasar.

Penelitian dilaksanakan di SDN Bapangan, Kabupaten Kudus, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 35 orang. Karena jumlah populasi relatif kecil dan semua anggota populasi memiliki karakteristik yang relevan dengan tujuan penelitian, maka digunakan teknik sampling jenuh, di mana seluruh siswa kelas IV dijadikan sebagai sampel penelitian (Sugiyono, 2023). Selain siswa, guru kelas IV juga dilibatkan sebagai responden pendukung untuk memberikan penilaian terhadap kelayakan dan efektivitas media yang dikembangkan.

Tahap pertama, yaitu analisis (Analysis), dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi siswa terkait pemahaman mengenai perilaku bullying. Proses ini dilakukan melalui observasi awal di kelas, wawancara dengan guru, serta penyebaran angket kebutuhan kepada siswa. Hasil dari tahap ini digunakan untuk menentukan spesifikasi media pembelajaran yang sesuai, yaitu komik yang berisi cerita keseharian siswa sekolah dasar dengan pesan moral yang menanamkan nilai-nilai anti-bullying (Sugiyono, 2023).

Tahap berikutnya adalah desain (Design). Pada tahap ini peneliti menyusun alur cerita, dialog, serta rancangan visual komik *Sahabat dari Langit* dengan memperhatikan kesesuaian karakter tokoh, konflik, dan pesan moral yang dapat dipahami oleh siswa SD. Proses perancangan dilakukan berdasarkan prinsip *Quantum Teaching* dan *Pembelajaran Berbasis Visual*, yang menekankan pada interaktivitas, pengalaman emosional, dan keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran (Sugiyono, 2023).

Selanjutnya, tahap pengembangan (Development) mencakup proses pembuatan komik sesuai desain yang telah disusun. Produk awal yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh dua orang ahli, yaitu ahli

materi untuk menilai kesesuaian isi dan nilai moral, serta ahli media untuk menilai aspek visual, bahasa, dan keterbacaan. Penilaian dilakukan menggunakan lembar validasi berbentuk skala Likert 1–4. Hasil validasi tersebut dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakan media, kemudian dilakukan revisi sesuai dengan saran dari para ahli hingga diperoleh produk akhir yang siap diujicobakan kepada siswa (Sugiyono, 2023).

Tahap implementasi (Implementation) dilakukan melalui uji coba terbatas di kelas IV SDN Bapangan. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan komik dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai perilaku bullying. Instrumen yang digunakan dalam tahap ini meliputi pre-test dan post-test yang berfungsi mengukur peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan komik. Selain itu, angket respons siswa dan guru juga digunakan untuk memperoleh penilaian terhadap aspek isi, tampilan, serta kebermanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan (Sugiyono, 2023).

Tahap terakhir adalah evaluasi (Evaluation), yang dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan sepanjang proses pengembangan untuk memperbaiki kelemahan produk berdasarkan masukan dari para ahli dan hasil uji coba awal. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi untuk menilai hasil akhir dari penggunaan media komik, baik melalui analisis hasil pre-test dan post-test maupun melalui tanggapan siswa dan guru terhadap efektivitas serta daya tarik media (Sugiyono, 2023).

Dalam penelitian ini digunakan beberapa instrumen penelitian, antara lain lembar validasi ahli, tes pemahaman, dan angket respons. Lembar validasi ahli digunakan untuk menilai kelayakan isi dan tampilan media. Hasil validasi tersebut kemudian dinyatakan dalam bentuk persentase kelayakan dengan kategori sangat layak, layak, cukup layak, atau tidak layak. Tes pemahaman berupa 10 butir soal pilihan ganda dan uraian singkat digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap bentuk, dampak, dan upaya pencegahan bullying. Validitas isi dari soal diuji oleh ahli pendidikan dasar, sedangkan reliabilitas instrumen dihitung menggunakan rumus Cronbach's Alpha dengan bantuan program SPSS. Sementara itu, angket respons siswa dan guru digunakan untuk mengetahui tanggapan terhadap media komik dari segi isi, visual, serta daya tariknya. Angket ini disusun dalam bentuk skala Likert 1–4, mulai dari kategori sangat setuju hingga tidak setuju (Sugiyono, 2023).

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data hasil validasi ahli dianalisis dengan menghitung skor rata-rata kemudian dikonversikan ke dalam kriteria kelayakan. Data hasil pre-test dan post-test dianalisis menggunakan uji gain score untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media komik. Sedangkan data dari angket respons siswa dan guru dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan tingkat keterbacaan, daya tarik, serta kebermanfaatan media dalam proses pembelajaran. Seluruh data kuantitatif diolah menggunakan Microsoft Excel dan SPSS agar hasil analisis lebih akurat dan terukur.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil Penelitian

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa komik "Sahabat dari Langit" yang ditujukan untuk siswa kelas VII. Pengembangan media komik ini merupakan bentuk inovasi dalam penyampaian materi, yang sebelumnya lebih banyak menggunakan metode konvensional seperti ceramah.

##### 1. Tahap Analysis (Analisis)

Tahap pertama dalam model ADDIE adalah Analysis, yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta masalah-masalah yang relevan sebelum proses desain dan pengembangan media dilakukan. Tahap ini menjadi dasar bagi peneliti untuk menentukan arah

pengembangan media komik "Sahabat dari Langit" sebagai sarana edukatif dalam mencegah perilaku bullying pada siswa kelas 4 SDN Bapangan Kudus.

Pada tanggal 7 Februari 2025, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan Ibu Nurul Laily Romdiah, S.Pd.SD, guru kelas 4 di SDN 04 Bapangan, dan memperoleh informasi sebagai berikut:

- a. SDN 04 Bapangan memiliki lingkungan yang bersih, aman, dan nyaman, yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Fasilitas pembelajaran cukup memadai, meskipun belum tersedia media khusus untuk pembelajaran anti-bullying.
- b. Hubungan sosial antar siswa kelas 4 berjalan cukup baik dan inklusif. Sebagian besar siswa bergaul tanpa kelompok eksklusif. Beberapa siswa aktif dalam diskusi, sementara yang lain cenderung pasif, namun tidak menghambat proses belajar.
- c. Konflik kecil antar siswa biasanya diselesaikan sendiri atau dilaporkan kepada guru. Dukungan sosial antar siswa sudah terbentuk, meskipun belum merata di semua situasi.
- d. Ditemukan kecenderungan beberapa siswa untuk meniru perilaku agresif dari lingkungan sekitar tanpa menyadari konsekuensinya. Hal ini menunjukkan perlunya penguatan pendidikan karakter dan pemahaman nilai-nilai anti-bullying.

## 2. Tahap Design (Perancangan)

Tahap kedua dalam model ADDIE adalah Design, yang bertujuan untuk merancang strategi pembelajaran dan media yang sesuai dengan hasil analisis kebutuhan. Pada tahap ini, peneliti mulai merancang media pembelajaran berupa komik edukatif berjudul "Sahabat dari Langit" sebagai sarana penyampaian nilai-nilai anti-bullying untuk siswa kelas 4 sekolah dasar.

### a. Merancang Media Pembelajaran

Berdasarkan Analisis kebutuhan awal terkait adanya indikasi bullying yang ditemukan di SDN Bapangan, peneliti memiliki gagasan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa komik edukatif berjudul Sahabat dari Langit. Gagasan ini muncul sebagai respons atas kebutuhan akan media yang mampu menjangkau pemahaman emosional siswa secara lebih efektif, dibandingkan metode konvensional seperti ceramah yang cenderung membosankan dan kurang komunikatif.

Tujuan dari pengembangan komik ini adalah memberikan alternatif inovatif dalam penyampaian nilai-nilai anti-bullying, khususnya untuk siswa kelas 4 SD. Komik dipilih karena bersifat visual, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh anak-anak. Cerita dalam komik dikemas dalam konteks kehidupan sehari-hari yang dekat dengan pengalaman siswa, seperti pertemanan, konflik kecil, hingga resolusi masalah, yang semuanya sarat dengan pesan moral dan nilai sosial.

Dalam perspektif teori Quantum Teaching dan pembelajaran berbasis visual, media komik berfungsi sebagai jembatan untuk menyampaikan pesan-pesan pembentukan karakter dengan cara yang lebih menyentuh dan bermakna. Komik ini diharapkan mampu meningkatkan empati siswa, menumbuhkan sikap saling menghargai, serta menanamkan kesadaran untuk menolak perilaku bullying dalam bentuk verbal, fisik, relasional, maupun digital.

### b. Pengembangan Struktur Cerita

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media komik edukatif berjudul Sahabat dari Langit. Komik ini dirancang secara menarik dan komunikatif, baik dari segi alur cerita, gaya bahasa, maupun ilustrasi visual yang telah disesuaikan dengan usia dan karakteristik siswa kelas 4 sekolah dasar. Tujuannya adalah agar pesan moral dan nilai-nilai anti-bullying yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami dan diterima oleh siswa melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam materi membaca dan memahami teks naratif.

Pengembangan bentuk awal media komik ini mengacu pada kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, yang relevan dengan penguatan karakter siswa melalui cerita fiksi. Komik ini disusun untuk memudahkan guru dalam mengimplementasikannya di kelas. Selain sebagai media ajar, komik ini juga dapat digunakan sebagai bahan literasi yang mengandung pesan moral dan dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis serta reflektif terhadap isi cerita. Diharapkan, kehadiran komik Sahabat dari Langit dapat menjadi sarana yang efektif dalam membantu siswa mengenali bentuk-bentuk bullying, memahami dampaknya, serta menumbuhkan sikap saling menghargai dan peduli terhadap sesama melalui kegiatan membaca yang menyenangkan.

Penggunaan media komik ini sangat sederhana. Komik edukatif Sahabat dari Langit ditampilkan melalui layar LCD proyektor atau dicetak dalam bentuk fisik menggunakan kertas HVS berwarna agar dapat dibaca secara bersama-sama oleh seluruh peserta didik. Dalam pelaksanaannya, siswa dapat dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk membaca dan mendiskusikan isi cerita serta pesan moral yang terkandung di dalamnya. Komik ini terdiri dari 10 halaman dan memiliki alur cerita yang dirancang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas 4 sekolah dasar. Cerita dibagi menjadi beberapa bagian berikut:

- 1) Tahap Awal dan konflik (Halaman 1–2)



Gambar 1 Komik halaman 1-2

Cerita dimulai pada halaman 1 dengan memperkenalkan tokoh utama, Riko, siswa yang suka bercanda berlebihan, dan Dinda, teman sekelasnya yang menjadi korban candaan. Pada halaman 2, Dinda bercerita kepada teman-temannya, lalu Riko pun mulai dijauhi oleh teman-teman karena merasa tidak nyaman dengan sikapnya dan menampilkan Riko yang merasa sedih karena dijauhi teman, lalu ia bercerita kepada Pak Guru. Pak Guru kemudian menasihati Riko agar memahami batas dalam bercanda. Pada halaman.

- 2) Tahap Refleksi (Halaman 3–5)





Gambar 2 Komik halaman 3-5

Halaman 3 Riko menyadari kesalahannya dan diminta untuk meminta maaf. Halaman 4 menggambarkan Riko yang meminta maaf kepada Dinda dan teman-temannya, dan akhirnya mereka mau bermain bersama kembali. Halaman 5 menampilkan lanjutan nasihat dari Pak Guru agar Riko benar-benar memahami perasaan teman-temannya..

### 3) Tahap Pembelajaran (Halaman 6–7)



Gambar 3 Komik halaman 6-7

Halaman 6 Riko mulai menerapkan perilaku baru dengan candaan yang lebih sehat dan menyenangkan. Pada halaman 7, Riko membagikan tips anti-bullying kepada teman-temannya sebagai bentuk tanggung jawab dan pembelajaran.

Dalam menyampaikan pembelajaran menggunakan komik Sahabat dari Langit, guru perlu menyiapkan alat bantu seperti lembar pertanyaan, spidol, kertas tugas, dan media proyektor atau cetakan komik. Guru juga perlu menyusun RPP dan lembar evaluasi sederhana untuk menilai pemahaman siswa terhadap isi cerita dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Dengan persiapan ini, komik dapat menjadi media yang efektif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia sekaligus menanamkan nilai anti-bullying.

### 3. Tahap Development (Pengembangan)

Tahap Development merupakan proses pengembangan produk berdasarkan desain awal yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap ini, media komik Sahabat dari Langit dikembangkan menjadi bentuk nyata, kemudian divalidasi oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, untuk memastikan kelayakan isi dan kualitas visual media. Validasi dilakukan menggunakan skala penilaian akseptabilitas oleh Joint Committee on Standards for Educational Evaluation, dengan rumus sebagai berikut:

$$P(s) = S/N \times 100\%$$

Ps : Persentase

S : Jumlah Skor

N : Jumlah Skor Maksimum

Dengan kriteri berikut

Tabel 1 Kriteria hasil penilaian ahli

No	Rentang Skor (Interval)	Lebar Interval	Kategori
1	75 – 100	26	Sangat Sesuai
2	50 – 74	25	Sesuai
3	25 – 49	25	Tidak Sesuai
4	0 – 24	25	Sangat Tidak Sesuai

Dari penilaian diperoleh hasil sebagai berikut:

a. Ahli materi

Berdasarkan perhitungan pada masing-masing indikator menunjukkan hasil dan interpretasi sebagai berikut:

- 1) Indikator Kegunaan memperoleh skor sebesar 94,29% (33 dari 35). Berdasarkan rentang skor, nilai ini termasuk dalam kategori Sangat Sesuai. Artinya, materi yang disampaikan dalam komik Sahabat dari Langit dinilai sangat bermanfaat dalam membantu peserta didik memahami nilai-nilai anti-bullying secara menyeluruh, serta mendukung penguatan karakter siswa di sekolah dasar.
- 2) Indikator Kelayakan memperoleh skor sebesar 92% (46 dari 50), yang termasuk dalam kategori Sangat Sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa isi materi dalam komik ini telah disusun secara sistematis, sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa kelas 4 SD, dan sesuai dengan tujuan layanan bimbingan pribadi dan sosial.
- 3) Indikator Ketepatan memperoleh skor sebesar 91,43% (32 dari 35), juga berada dalam kategori Sangat Sesuai. Ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan sudah tepat sasaran, baik dari segi kesesuaian isi dengan topik anti-bullying, penggunaan bahasa yang komunikatif, maupun penyampaian pesan moral yang jelas dan mudah dipahami.

Catatan Khusus dari Ahli Materi:

Meskipun secara umum komik sudah memenuhi aspek kelayakan, ahli materi memberikan catatan penting terkait penguatan karakterisasi tokoh dalam cerita. Komik dinilai masih belum maksimal dalam membedakan keunikan dan sifat khas masing-masing tokoh. Oleh karena itu, disarankan agar peneliti menambahkan ciri khas karakter setiap tokoh agar lebih mudah dikenali dan diingat oleh siswa.

b. Ahli media

Berdasarkan perhitungan pada masing-masing indikator menunjukkan hasil dan interpretasi sebagai berikut:

- 1) Indikator Kegunaan memperoleh skor sebesar 80% (4 dari 5). Berdasarkan rentang skor, nilai ini termasuk dalam kategori Sangat Sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa media komik Sahabat dari Langit dinilai sangat bermanfaat dalam mendukung proses layanan bimbingan, khususnya dalam menyampaikan pesan anti-bullying secara menarik dan interaktif.



- 2) Indikator Kelayakan memperoleh skor sebesar 92% (23 dari 25), yang juga termasuk dalam kategori Sangat Sesuai. Artinya, dari segi desain visual, tata letak, ilustrasi, dan konsistensi antar elemen visual dalam komik ini telah dirancang dengan baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran siswa kelas 4 SD.
- 3) Indikator Ketepatan memperoleh skor sebesar 94% (47 dari 50), berada dalam kategori Sangat Sesuai. Ini berarti media komik ini sangat tepat dalam menyampaikan pesan yang diinginkan, dengan tampilan grafis yang mendukung isi cerita, penggunaan warna dan tipografi yang sesuai, serta kesesuaian antara ilustrasi dan narasi.

Catatan Khusus dari Ahli Media:

Beberapa halaman dalam komik menggunakan warna latar yang terlalu cerah atau mencolok, sehingga berpotensi mengganggu kenyamanan visual siswa dalam membaca. Beberapa elemen visual yang perlu diperhalus agar lebih seragam dan ramah anak.

c. Revisi Produk Berdasarkan Masukan Ahli

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi, terdapat sejumlah aspek penting yang perlu disempurnakan untuk meningkatkan kualitas media komik Sahabat dari Langit, baik dari sisi visual maupun substansi isi.

a. Revisi Visual Berdasarkan Masukan Ahli Media

Ahli media memberikan masukan bahwa beberapa elemen visual dalam komik Sahabat dari Langit, terutama pada halaman-halaman awal yang menampilkan adegan bercanda secara berlebihan, perlu disesuaikan agar lebih nyaman dibaca oleh siswa dan lebih efektif dalam menyampaikan pesan moral.

Salah satu contoh terdapat pada potongan halaman yang menampilkan Riko menakut-nakuti Dinda dengan laba-laba mainan. Dalam versi awal, warna latar ruangan menggunakan tone yang terlalu terang dan mencolok, serta tidak sepenuhnya mendukung emosi dari adegan yang terjadi (antara marah, jijik, dan menyesal).

Sebagai tindak lanjut dari masukan ahli, peneliti melakukan revisi sebagai berikut:

- 1) Menyesuaikan warna latar kelas dan halaman, dari warna jingga menyala menjadi nuansa netral pastel (seperti hijau mint atau krem pucat) agar lebih nyaman di mata dan tidak mengganggu fokus pembaca terhadap alur cerita.
- 2) Menambahkan efek visual ekspresi seperti garis getar, simbol ekspresi jijik, dan detail gestur tubuh yang lebih dinamis — misalnya, tangan Dinda yang terangkat dan wajah panik ditampilkan lebih ekspresif untuk memperkuat kesan bahwa tindakan Riko menimbulkan ketidaknyamanan.
- 3) Mempertegas outline balon percakapan dan menggunakan warna putih polos pada latar teks, agar kalimat lebih terbaca jelas di semua latar dan kondisi pencahayaan kelas.



Gambar 4 Cover dan Halaman 1 Komik Setelah Revisi



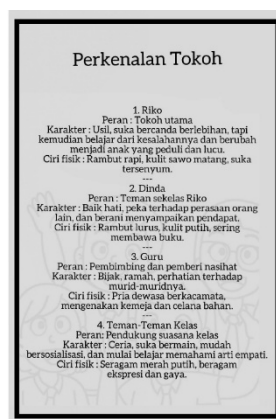
Gambar 5 Halaman 2-3 Komik Setelah Revisi



Gambar 6 Halaman 4-5 Komik Setelah Revisi

b. Revisi Isi Berdasarkan Masukan Ahli Materi

Ahli materi memberikan catatan bahwa agar siswa lebih mudah mengenali tokoh dan memahami peran mereka dalam cerita, maka karakterisasi setiap tokoh perlu diperjelas. Untuk menindaklanjuti masukan ini, peneliti menambahkan satu halaman khusus berjudul "Perkenalan Tokoh" yang berisi deskripsi karakter utama dalam komik Sahabat dari Langit. Halaman ini dimaksudkan untuk membantu siswa dalam mengidentifikasi peran dan karakter masing-masing tokoh, baik dari sisi sifat, sikap, maupun ciri fisik. Adapun halaman tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 7 Halaman Perkenalan Tokoh

- 1) Riko
  - a) Peran: Tokoh utama
  - b) Karakter: Usil, suka bercanda berlebihan, tapi kemudian belajar dari kesalahannya dan berubah menjadi anak yang peduli dan lucu.
  - c) Ciri fisik: Rambut rapi, kulit sawo matang, suka tersenyum.
- 2) Dinda
  - a) Peran: Teman sekelas Riko
  - b) Karakter: Baik hati, peka terhadap perasaan orang lain, dan berani menyampaikan pendapat.
  - c) Ciri fisik: Rambut lurus, kulit putih, sering membawa buku.
- 3) Guru
  - a) Peran: Pembimbing dan pemberi nasihat
  - b) Karakter: Bijak, ramah, perhatian terhadap murid-muridnya.
  - c) Ciri fisik: Pria dewasa berkacamata, mengenakan kemeja dan celana bahan.
- 4) Teman-Teman Kelas
  - a) Peran: Pendukung suasana kelas
  - b) Karakter: Ceria, suka bermain, mudah bersosialisasi, dan mulai belajar memahami arti empati.
  - c) Ciri fisik: Seragam merah putih, beragam ekspresi dan gaya.

#### 4. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan pelaksanaan nyata dari media pembelajaran yang telah dikembangkan dan divalidasi sebelumnya. Pada penelitian ini, implementasi dilakukan di kelas 4 SDN Bapangan sebagai bagian dari materi Pendidikan Pancasila tema "Aku dan Teman-temanku", dengan topik pembelajaran: Mengenai dan Mencegah Perilaku Bullying. Media yang digunakan adalah komik edukatif berjudul Sahabat dari Langit, yang disesuaikan dengan modul ajar kurikulum merdeka.

Implementasi berlangsung selama  $2 \times 35$  menit (2 JP) dengan jumlah peserta 23 siswa, menggunakan pendekatan Direct Instruction dan metode ceramah, diskusi terbimbing, dan refleksi, sebagaimana tertuang dalam modul ajar.

- a. Kegiatan Pembelajaran
  - 1) Kegiatan Pendahuluan

Guru menyapa siswa, mengecek kehadiran, dan menciptakan suasana kelas yang kondusif. Setelah berdoa bersama, guru menjelaskan tujuan pembelajaran, yaitu agar siswa memahami bentuk-bentuk bullying dan cara mencegahnya. Siswa kemudian mengerjakan pre-test berupa soal pilihan ganda.

2) Kegiatan Inti

a) Tahap 1: Penayangan Komik Sahabat dari Langit

Guru menayangkan komik melalui LCD proyektor, sambil membimbing siswa memahami isi cerita. Komik dibacakan dan dijelaskan secara bertahap, dengan penekanan pada karakter utama (Riko dan Dinda), jenis bullying yang terjadi, dampak yang dialami korban, dan peran guru serta teman dalam menyelesaikan konflik.

b) Tahap 2: Diskusi Terbimbing

Setelah penayangan, guru memfasilitasi diskusi kelas menggunakan pertanyaan kunci:

- Apa kesalahan Riko?
- Bagaimana perasaan Dinda?
- Apa pelajaran dari cerita ini?

Guru menulis poin-poin penting di papan tulis dan siswa menyalinnya

c) Tahap 3: Penguatan Nilai dan Sikap

Guru menjelaskan ulang definisi bullying, jenis-jenisnya (verbal, fisik, sosial), dampak buruknya, dan cara pencegahannya. Siswa diajak berbagi pengalaman serta diberi contoh situasi yang relevan.

d) Tahap 4: Post-Test

Siswa mengerjakan soal post-test secara individu. Guru mengawasi dan memberi arahan agar siswa menjawab dengan jujur sesuai pemahaman.

3) Kegiatan Penutup

Guru memandu siswa menarik kesimpulan bersama dan memberikan pertanyaan reflektif, seperti:

- a) Apa yang bisa kamu pelajari dari kisah Riko dan Dinda?
- b) Bagaimana seharusnya kita bersikap terhadap teman yang berbeda?

Kegiatan diakhiri dengan doa bersama.

## 5. Pengujian Lapangan

Tahap evaluasi merupakan tahapan akhir dari model ADDIE yang bertujuan untuk mengukur efektivitas media komik Sahabat dari Langit yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan melalui tiga pendekatan, yaitu: analisis hasil belajar siswa melalui pre-test dan post-test, penilaian kelayakan media oleh guru, serta respon siswa terhadap media melalui kuesioner. Ketiga pendekatan ini digunakan untuk menilai efektivitas media baik dari sisi peningkatan pemahaman siswa, keterterimaan media di lingkungan kelas, dan kebermaknaan pengalaman belajar.

Evaluasi pertama dilakukan melalui pre-test dan post-test yang diberikan kepada 23 siswa kelas IV SDN Bapangan. Pre-test diberikan sebelum pembelajaran menggunakan komik dimulai, sementara post-test diberikan setelah pembelajaran selesai. Berdasarkan hasil perbandingan, terdapat peningkatan nilai yang signifikan. Nilai rata-rata pre-test siswa adalah 87,83 dan meningkat menjadi 97,83 pada post-test. Sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan nilai, termasuk siswa dengan nilai awal rendah seperti Revano dan Ni'matul yang mengalami lonjakan skor secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan mampu memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa mengenai topik bullying. Meski terdapat dua siswa yang mengalami

sedikit penurunan nilai, hasil akhirnya masih tergolong tinggi dan tidak mempengaruhi kesimpulan umum bahwa terjadi peningkatan pemahaman secara keseluruhan.

Selanjutnya, penilaian dari guru dilakukan untuk mengetahui kelayakan, kegunaan, dan ketepatan isi media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Guru mengisi angket evaluasi dengan memberikan skor tinggi pada seluruh aspek yang dinilai, yakni kesesuaian materi dengan karakteristik siswa, kemudahan penggunaan dalam proses pembelajaran, ketercapaian tujuan, serta tampilan visual media. Secara keseluruhan, guru memberikan nilai sebesar 93,75%, yang berada dalam kategori "Sangat Sesuai". Guru juga memberikan komentar bahwa media komik ini sangat membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna, serta mempermudah siswa dalam memahami konsep bullying secara nyata dan aplikatif.

Selain dari guru, tanggapan siswa juga menjadi indikator penting dalam mengevaluasi keberhasilan media. Siswa diminta untuk mengisi kuesioner berisi 15 pernyataan yang menilai daya tarik isi, tampilan, dan pesan moral dari komik. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon "Sangat Setuju" pada hampir seluruh pernyataan. Sebagai contoh, 96% siswa sangat setuju bahwa komik ini membuat mereka memahami bahwa bullying itu salah, 91% siswa sangat setuju bahwa cerita mudah dipahami, dan 87–96% siswa menyatakan semangat untuk menghargai teman dan menerapkan nilai-nilai positif setelah membaca komik. Tidak ada siswa yang memilih "Tidak Setuju", dan hanya sebagian kecil yang menjawab "Kurang Setuju", khususnya pada aspek visual. Hal ini menunjukkan bahwa media ini tidak hanya efektif dalam menyampaikan pesan secara kognitif, tetapi juga menyenangkan dan membekas secara afektif.

Berdasarkan ketiga pendekatan evaluasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media komik Sahabat dari Langit layak digunakan sebagai media pembelajaran yang edukatif dan inspiratif dalam menanamkan nilai-nilai anti-bullying kepada siswa sekolah dasar. Media ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa, didukung penuh oleh guru, serta mendapatkan respon yang sangat positif dari siswa. Evaluasi ini memperkuat bahwa pendekatan visual-naratif melalui komik adalah strategi yang efektif dalam pendidikan karakter anak.

## Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media komik edukatif Sahabat dari Langit yang ditujukan untuk siswa kelas IV sekolah dasar sebagai upaya preventif terhadap perilaku bullying. Pengembangan produk ini menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahapan memberikan kontribusi penting dalam membentuk produk yang tidak hanya layak digunakan di kelas, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman dan empati siswa terhadap nilai-nilai sosial.

Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara di SDN Bapangan Kudus. Hasilnya menunjukkan bahwa meskipun lingkungan belajar sudah mendukung, belum tersedia media yang secara khusus mengangkat isu bullying dalam pembelajaran. Selain itu, ditemukan beberapa siswa yang cenderung meniru perilaku agresif dari lingkungan sekitar. Temuan ini menguatkan pendapat Suharyanto & Ramadhani (2023), yang menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran harus berangkat dari pemetaan kebutuhan nyata di lapangan agar produk yang dihasilkan benar-benar relevan dan tepat guna. Hal ini juga sejalan dengan pandangan Wahyuni, (2022), bahwa karakter anak usia sekolah dasar sangat dipengaruhi oleh pengalaman sosial mereka sehari-hari, sehingga pembelajaran nilai tidak dapat diserahkan hanya pada ceramah, tetapi perlu dikemas secara kontekstual.

Menanggapi temuan tersebut, peneliti merancang media pembelajaran berbentuk komik dengan pendekatan visual dan naratif. Komik dipilih karena bersifat menarik, mudah dipahami oleh siswa, dan

mampu menyampaikan pesan moral secara menyenangkan. Penelitian Lestari & Maulana (2023) menunjukkan bahwa media komik dapat menumbuhkan kedekatan emosional antara siswa dan isi materi, sehingga siswa lebih mudah menyerap pesan nilai. Dalam konteks ini, komik Sahabat dari Langit dirancang untuk menyampaikan kisah sederhana namun sarat pesan, seperti konflik ringan antar teman, penyelesaian masalah, dan perubahan sikap tokoh. Desain ini juga sejalan dengan prinsip Quantum Teaching yang menekankan pentingnya menciptakan pembelajaran yang menyentuh aspek emosi dan pengalaman nyata siswa (Fauziah, 2023).

Media kemudian dikembangkan ke dalam bentuk fisik dan digital, lalu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa komik ini dinilai sangat sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran nilai. Ahli materi memberikan catatan agar karakterisasi tokoh lebih diperjelas, sehingga siswa dapat lebih mengenali peran dan sifat masing-masing tokoh. Untuk itu, peneliti menambahkan halaman khusus berjudul "Perkenalan Tokoh" yang berisi deskripsi tokoh secara ringkas namun informatif. Sementara itu, ahli media menyarankan penyesuaian warna latar dan efek visual agar lebih nyaman di mata siswa. Menurut Prasetyo (2024), elemen visual seperti warna, ekspresi wajah, dan layout harus diperhatikan secara serius karena berpengaruh pada keterbacaan dan kenyamanan siswa saat belajar melalui media bergambar.

Tahap implementasi dilakukan di kelas IV SDN Bapangan. Siswa dilibatkan secara aktif dalam membaca, mendiskusikan isi komik, dan mengerjakan soal evaluasi. Proses ini dirancang mengikuti alur dalam modul ajar Kurikulum Merdeka Kemendikbudristek (2023) dengan mengintegrasikan pendekatan reflektif dan partisipatif. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan minat dan keterlibatan tinggi. Guru memandu siswa tidak hanya untuk memahami cerita, tetapi juga untuk mengambil pelajaran moral dan sikap yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas ini mencerminkan pendekatan experiential learning, di mana siswa belajar dari pengalaman langsung yang dirancang secara sistematis Handayani & Sukma (2022).

Pada tahap evaluasi, hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 87,83 menjadi 97,83. Peningkatan ini tidak hanya terjadi pada siswa dengan nilai tinggi, tetapi juga pada siswa yang sebelumnya memiliki kemampuan awal rendah. Ini mengindikasikan bahwa komik sebagai media visual mampu menjangkau seluruh lapisan kemampuan siswa. Selain itu, guru memberikan penilaian yang sangat baik terhadap media, dengan skor akseptabilitas sebesar 93,75%. Guru menyatakan bahwa media ini sangat membantu proses pembelajaran dan membangkitkan diskusi aktif di kelas. Respon siswa juga menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi, di mana lebih dari 90% siswa memilih "Sangat Setuju" pada pernyataan-pernyataan dalam angket respon, termasuk bahwa mereka menyukai komik tersebut, memahami isi ceritanya, dan termotivasi untuk memperlakukan teman dengan baik setelah membaca cerita. Ini mendukung temuan Yusuf & Wulandari (2024) bahwa media visual berbasis naratif sangat efektif dalam menanamkan nilai dan membentuk sikap siswa secara alami melalui proses reflektif.

Dengan demikian, pengembangan media komik Sahabat dari Langit dapat dikatakan berhasil secara teoritis dan praktis. Media ini terbukti efektif dalam menyampaikan pesan anti-bullying, menyenangkan bagi siswa, dan mendapat dukungan dari guru. Tidak hanya itu, media ini juga selaras dengan prinsip-prinsip pembelajaran abad 21 yang menuntut adanya literasi visual, pemikiran kritis, dan penguatan karakter melalui pendekatan kontekstual. Komik sebagai media pembelajaran mampu menjembatani pemahaman siswa dari ranah kognitif ke afektif, serta mengembangkan empati dan sikap sosial yang menjadi bagian penting dari Profil Pelajar Pancasila.



#### 4. KESIMPULAN

Media komik Sahabat dari Langit yang dikembangkan melalui model ADDIE terbukti layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran nilai-nilai anti-bullying bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa komik ini telah memenuhi aspek kegunaan, kelayakan, dan ketepatan, dengan beberapa revisi kecil seperti penyesuaian warna latar dan penambahan halaman yang memuat karakter tokoh agar lebih komunikatif serta ramah anak. Penerapan media di kelas menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa mengenai sikap anti-bullying. Hal ini terlihat dari hasil analisis yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan antara nilai pre-test dan post-test, disertai dengan respons positif dari siswa terhadap isi dan tampilan komik. Mayoritas siswa mengaku lebih mudah memahami sikap saling menghargai, empati, serta cara menolak perilaku bullying. Guru pun memberikan penilaian sangat baik terhadap penggunaan media ini karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, reflektif, dan menyenangkan.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Uji coba media hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah sampel yang terbatas, sehingga hasil efektivitasnya belum dapat digeneralisasikan secara luas ke sekolah lain dengan karakteristik siswa yang berbeda. Selain itu, waktu implementasi yang relatif singkat membuat pengamatan terhadap perubahan perilaku siswa dalam jangka panjang belum dapat dilakukan secara mendalam.

Berdasarkan hasil tersebut, direkomendasikan agar media komik Sahabat dari Langit dapat diimplementasikan secara lebih luas di sekolah dasar lain dengan menyesuaikan konteks sosial dan karakteristik peserta didik di masing-masing lingkungan. Guru dapat memanfaatkan komik ini sebagai bahan ajar pendukung dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, Pendidikan Karakter, maupun kegiatan literasi sekolah. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar dilakukan pengembangan lanjutan dengan melibatkan lebih banyak sekolah, memperluas cakupan responden, serta menambahkan versi digital interaktif dari komik agar dapat diakses lebih luas oleh siswa di berbagai daerah. Dengan demikian, media ini berpotensi menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang inovatif dan bermakna dalam menanamkan nilai-nilai empati, tanggung jawab, dan sikap anti-bullying di lingkungan sekolah dasar.

#### 5. REFERENSI

- Ashari, H. F., Utami, S., & Widodo. (2021). Kontribusi layanan informasi dalam mencegah perilaku bullying pada siswa. *ORIEN: Cakrawala Ilmiah Mahasiswa*, 1(1), 87–94.
- Azizah, S., Adha, M. M., & Putri, D. S. (2023). Peran Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Mencegah Perilaku Bullying pada Siswa. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(3), 69–78.
- Bachri, Y., Putri, M., Sari, Y. P., & Ningsih, R. (2021). Pencegahan Perilaku Bullying Pada Remaja. *Jurnal Salingka Abdimas*, 1(1), 30–36.
- Bu'ulolo, S., Zagoto, S. F. L., & Laia, B. (2022). Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Mencegah Bullying Di Sma Negeri 1 Amandraya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Counseling For All: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 2(1), 28–37.
- Fauziah, N. (2023). *Quantum learning untuk pembelajaran bermakna di sekolah dasar*. CV. Cerdas Mandiri Press.
- Fika, R. N. D., & Maknun, L. (2023). Urgensi Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia SD Untuk Mencegah Perilaku Bullying. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin*, 2(1), 1–21.

- Handayani, R., & Sukma, D. (2022). Pengaruh media komik terhadap pemahaman nilai karakter siswa SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 34–45.
- Kemendikbudristek. (2023). *Modul ajar Kurikulum Merdeka: Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas IV*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. (2023). *Laporan kasus kekerasan terhadap anak tahun 2023*.
- Lestari, R., & Maulana, F. (2023). Efektivitas media komik digital dalam menanamkan nilai-nilai sosial di kelas rendah SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 11(1), 12–24.
- Nafala, N. M. (2022). Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 114–130.
- Prasetyo, M. I. (2024). Prinsip visual edukatif dalam pengembangan media anak usia sekolah. *Jurnal Desain Pembelajaran*, 8(1), 55–67.
- Puspitorini, R., Prodjosantoso, A. K., Subali, B., & Jumadi, J. (2018). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Dan Afektif. *Cakrawala Pendidikan: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(3), 413–420.
- Rahmanto, P., Dwikurnaningsih, Y., & Setyorini. (2019). Pengembangan Media Komik Untuk Mencegah Perilaku Bullying Siswa Kelas Vii. *Genta Mulia*, 10(1), 105–121.
- Sa'diyah, Z. N., Hasbiyati, H., & Hikamah, S. R. (2024). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Stem Pada Materi Gangguan Sistem Pernapasan Manusia. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(3), 1024–1032.
- Solihah, S. A. S., Suherman, & Fadlullah. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5186–5195.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suharyanto, B., & Ramadhani, A. (2023). Kebutuhan media pembelajaran kontekstual berbasis karakter. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 11(2), 102–110.
- Wahyuni, S. (2022). Pengaruh lingkungan sosial terhadap pembentukan karakter anak usia sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Dan Pendidikan*, 9(3), 88–96.
- Yusuf, H., & Wulandari, L. (2024). Media berbasis naratif-visual untuk pendidikan karakter: Kajian efektivitas pada siswa SD. *Jurnal Pendidikan Humanistik*, 10(1), 27–38.