



## **Pengembangan Media Komik Digital pada Materi Multikulturalisme sebagai Upaya Menumbuhkan Kesadaran Anti *Bullying***

**Siti Nur Kasanah<sup>1✉</sup>, Narendradewi Kusumastuti<sup>2</sup>, Aulia Fajar Khasanah<sup>3</sup>**

STKIP Modern Ngawi, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

e-mail : [sitinur241001@gmail.com](mailto:sitinur241001@gmail.com)<sup>1</sup>, [narendradewi.k@gmail.com](mailto:narendradewi.k@gmail.com)<sup>2</sup>, [aulia.fajar83@gmail.com](mailto:aulia.fajar83@gmail.com)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh maraknya tindakan bullying yang terjadi di bangku sekolah dasar akibat adanya perbedaan budaya, dan belum adanya media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pendidik dalam memberikan edukasi terkait bahayanya tindakan bullying yang dilakukan. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model penelitian ADDIE (*analyze, design, development, Implementation, evaluation*). Proses penelitian dengan model ADDIE yaitu melakukan analisis (melakukan wawancara dan observasi sebagai dasar penelitian), desain (melakukan perancangan dan pembuatan produk yang akan dikembangkan), pengembangan (melakukan pengembangan produk dengan melalui validasi oleh validator ahli), mengimplementasikan produk media yang sudah dikembangkan, melakukan evaluasi terkait media yang telah dikembangkan. Hasil dari produk media komik digital yang telah di implementasikan pada siswa menunjukkan respon positif karena dapat menjadi langkah awal dalam penumbuhan kesadaran anti *bullying*. Berdasarkan validasi dari validator ahli, kepala sekolah, guru, dan siswa menyatakan bahwa media komik digital anti *bullying* layak digunakan dalam kegiatan edukasi anti *bullying*.

**Kata Kunci:** Komik Digital, Multikulturalisme, Bullying.

### **Abstract**

*This research is motivated by the widespread bullying that occurs in elementary schools due to cultural differences, and the absence of learning media that can be used by educators to provide education regarding the dangers of bullying. The type of research used is Research and Development (R&D) using the ADDIE research model (analyze, design, development, implementation, evaluation). The research process using the ADDIE model is conducting analysis (conducting interviews and observations as a basis for research), design (designing and manufacturing the product to be developed), development (carrying out product development through validation by expert validators), implementing media products that have been developed, carry out evaluations related to the media that has been developed. The results of digital comic media products that have been implemented among students show a positive response because they can be the first step in growing anti-bullying awareness. Based on validation from expert validators, school principals, teachers and students stated that anti-bullying digital comic media is suitable for use in anti-bullying educational activities.*

**Keywords:** Digital Comics, Multiculturalism, Bullying.

Copyright (c) 2024 Siti Nur Kasanah, Narendradewi Kusumastuti, Aulia Fajar Khasanah

✉ Corresponding author :

Email : [sitinur241001@gmail.com](mailto:sitinur241001@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6643>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Multikulturalisme adalah sumber daya ekonomi negara yang tak ternilai harganya. Keberagaman ini harus dikembangkan, dilestarikan, dan dibina agar menjadi suatu hal yang membanggakan bagi bangsa ini. Apabila keberagaman ini tidak dikembangkan, dilestarikan, dan dibina dengan baik, maka akan menjadi suatu hal yang menakutkan bagi bangsa Indonesia itu sendiri (Dwinarti, 2018). Namun pada kenyataannya keberagaman bangsa Indonesia ini tidak dibina dengan baik sehingga menimbulkan berbagai konflik dan masalah karena adanya keberagaman tersebut.

Pada masa sekarang ini banyaknya keberagaman dan perbedaan budaya yang seharusnya bisa menimbulkan kerukunan dan rasa saling menghargai berubah menjadi suatu permasalahan yang memprihatinkan, terutama di dunia pendidikan. Kasus yang sering terjadi akibat keberagaman dan perbedaan budaya antar individu baik suku, budaya, agama, atau bahkan warna kulit dalam dunia pendidikan adalah kasus bullying antar siswa (Nurdiansyah, Muhamad Farhan, 2022). (Sukawati, A., Abdul Muiz, D. L., & Ganda, 2021) menyatakan Bullying adalah perilaku atau tindakan yang menyebabkan kerugian baik fisik maupun mental, dan dilakukan secara berulang ulang pada skala kecil maupun besar. Berbagai bentuk tindakan bullying terjadi di sekolah, mulai dari bullying secara fisik, verbal, dan keterasingan (Shim, 2018).

Terdapat berbagai bentuk tindakan bullying yang dilakukan siswa kepada siswa lainnya, yang sering terjadi adalah verbal bullying dengan cara mengejek atau mengolok-olok, dan bullying secara fisik dengan melakukan tindakan kekerasan pada siswa lainnya (Jannah, 2023). Dari beberapa bentuk tindakan bullying tersebut masih banyak siswa yang belum menyadari bahwa tindakan yang mereka lakukan adalah bullying yang seharusnya tidak boleh dilakukan. Berdasarkan data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) terdapat peningkatan kasus bullying di Indonesia setiap tahunnya. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) melaporkan bahwa dari tahun 2011 sampai 2019 terdapat 37.381 pengaduan kasus tentang bullying di lingkungan pendidikan dan 2.473 kasus dilakukan secara online (KPAI, 2020). Pada tahun 2022, tercatat Komisi Perlindungan Anak (KPAI) mendapatkan laporan 226 kasus kekerasan baik fisik maupun psikis.

Berdasarkan observasi tindakan bullying di kelas IV SDN Banjarbanggi 1 penyebab terjadinya bullying antar siswa yaitu karena kurangnya rasa saling menghargai antar siswa, minimnya sumber informasi terkait bentuk-bentuk tindakan bullying, tanpa disadari siswa kerap melakukan tindakan bullying, selain itu terdapat juga siswa yang sudah mengetahui bentuk dan bahaya bullying, tetapi masih melakukan tindakan bullying tanpa disadari karena mereka merasa bahwa tindakan yang dia lakukan hanya sekedar lelucon biasa. Bullying juga dilakukan oleh siswa yang merasa memiliki kekuatan sehingga bisa melakukan hal semena-mena pada siswa yang lemah. (Sekarjene & Setyasto, 2023) menyatakan mayoritas perilaku bullying yang terjadi antar siswa di lingkungan sekolah disebabkan karena adanya kekuasaan, dimana siswa yang merasa lebih berkuasa dan berkekuatan melakukan intimidasi ataupun bullying pada pihak yang lemah. Oleh karena itu, pelaku bullying dapat melakukan tindakan bullying berupa kekerasan fisik, mengolok-olok, mengucilkan karena merasa memiliki kuasa.

Kondisi ini menunjukkan bahwa tindakan bullying dan kekerasan yang terjadi pada siswa SD menjadi masalah yang serius dan perlu adanya perhatian khusus. Kini siswa SD tidak hanya melanggar peraturan sekolah saja, tetapi sudah mampu melakukan tindakan kekerasan kepada siswa lain. Tindakan bullying yang dilakukan memiliki banyak dampak negatif bagi pelaku dan korban. Dalam segi fisik korban sering kali mengalami luka, memar, penurunan kesehatan, bahkan mengalami cacat fisik akibat tindakan bullying tersebut, sedangkan dalam segi psikis korban akan mengalami penurunan prestasi belajar dan tingkat percaya diri, kemudian tindakan bullying ini dapat menyebabkan depresi dan masalah psikologis karena tindakan buruk yang dilakukan, bahkan lebih parah lagi korban dapat melakukan tindakan bunuh diri seperti yang sedang marak pada akhir-akhir ini. Bagi pelaku yang melakukan tindakan bullying akan cenderung terus

melakukan tindakan bullying baik verbal maupun fisik dimasa yang akan datang, dan akan mengalami kesulitan dimasa yang akan datang akibat perilakunya.

Berdasarkan uraian teori dan temuan fakta-fakta di lapangan, maka peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran komik digital pada materi kulturalisme sebagai upaya menumbuhkan kesadaran anti bullying pada siswa kelas IV dengan mempertimbangkan karakteristik siswa kelas IV yang merupakan kelas tinggi yang sudah memasuki fase operasional konkret sehingga bisa menerima media komik digital sebagai media pembelajaran dengan baik.

Searah dengan pernyataan (Krisna, 2020) menyatakan komik adalah salah satu bentuk komunikasi visual yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami karena memiliki ilustrasi yang menarik dan rangkaian cerita yang mudah dipahami. (Anggraini, 2021) menyatakan bahwa komik pembelajaran adalah salah satu alat bantu untuk menyelesaikan masalah pemahaman materi. Media komik digital ini memberikan tampilan yang menarik dan menyenangkan, melalui gambar kartun yang berwarna warni dengan alur dan isi cerita yang ringan, mudah dipahami akan semakin menarik minat siswa untuk belajar tentang bullying bahkan untuk siswa yang kurang tertarik dalam membaca. Selain itu sejalan dengan maraknya penggunaan gadget pada siswa, dengan format digital ini siswa akan lebih mudah dan praktis dalam mengakses komik tersebut.

Penggunaan media komik ini telah banyak diimplementasikan dalam penelitian-penelitian terdahulu, namun dengan materi dan tujuan penelitian yang berbeda. (Sekarjene & Setyasto, 2023) yang menemukan bahwa komik digital berbasis karakter valid dan layak digunakan untuk menurunkan perilaku bullying pada siswa. Kemudian terdapat pula penelitian dari (Kurniawan, 2022) dengan kesimpulan bahwa menurut para ahli produk komik digital ini sangat layak digunakan guru BK di sekolah.

Penelitian ini dilakukan untuk merancang dan mendesain media pembelajaran komik digital anti *bullying* pada materi multikulturalisme yang valid dan layak digunakan. Selanjutnya komik digital anti *bullying* ini dapat digunakan sebagai upaya menumbuhkan kesadaran anti *bullying* pada siswa.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) atau biasa disebut dengan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), pelaksanaan (*Implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) yang dikembangkan oleh Robert Maribe Brach (Sugiyono, 2019). Peneliti dilakukan pada 15 siswa kelas IV SDN Banjarbanggi 1 yang terletak di Dusun Tegalan, Desa Banjarbanggi, Kecamatan Pitu, Kabupaten Ngawi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik nontes dengan observasi, wawancara, dan angket. Angket validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media komik digital. Angket validasi berupa validasi media dari validator ahli, respon guru dan siswa, yang kemudian diolah menggunakan skala *likert*. Analisis dengan skala *likert* menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Skor presentase.

S = Skor total hasil pengumpulan data.

N = Skor tertinggi.

Berdasarkan hasil presentase, kemudian peneliti akan melakukan pengambilan keputusan terkait kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan mengacu pada kualifikasi kriteria sebagai berikut:

<b>Tabel 1. Kriteria Skor Presentase</b>	
<b>Interval</b>	<b>Kategori</b>
81,25% - 100%	Sangat valid
62,50% - 81,25%	Valid
43,75% - 62,50%	Kurang valid
≤ 43,75%	Tidak valid

Sumber : (Lestari, 2021)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Kondisi awal siswa dan edukasi *bullying*.

Pengembangan media komik digital ini dilakukan di SDN Banjarbanggi 1 tepatnya berada di Dusun Tegalan Desa Banjarbanggi Kecamatan Pitu Kabupaten Ngawi. Berdasarkan hasil temuan wawancara dan observasi tingkat kesadaran terhadap tindakan *bullying* di SDN Banjarbanggi 1 masih kurang, dimana siswa sering kali melakukan tindakan *bullying* secara verbal maupun fisik tanpa disadari karena dianggap sebagai lelucon dan bahan bercanda. Tindakan *bullying* yang sering terjadi adalah dengan mengolok olok teman yang memiliki latar belakang lingkungan yang berbeda, menjuluki dengan nama orang tua, menghina fisik dan kemampuan siswa yang berbeda, dan melakukan tindakan *bullying* secara fisik seperti memukul, meludahi, berkelahi.

Pihak SDN Banjarbanggi 1 telah melakukan kegiatan penanggulangan dengan mengundang pihak-pihak yang terkait untuk memberikan edukasi kepada siswa, tetapi kegiatan ini belum dilaksanakan secara rutin. Selain hal tersebut guru-guru di SDN Banjarbanggi 1 senantiasa mengingatkan siswa untuk tidak melakukan *bullying*, tetapi karena belum adanya media yang digunakan pemberian edukasi *bullying* pada siswa belum maksimal.

#### Tahap pengembangan media.

##### Tahap Analisis (*Analyze*).

Kegiatan analisis ini dilakukan pada tahapan awal penelitian untuk mengidentifikasi permasalahan yang menjadi dasar awal peneliti dalam melakukan penelitian dan pengembangan. Tahap analisis yang dilakukan peneliti dalam penelitian dan pengembangan komik digital ini adalah sebagai berikut:

##### a. Analisis Kebutuhan.

Tahap analisis kebutuhan yang peneliti dapatkan dari hasil observasi dan wawancara di SDN Banjarbanggi 1 adalah masih banyak tindakan *bullying* yang dilakukan oleh siswa siswi SDN Banjarbanggi 1 mulai dari kelas 1 sampai kelas 6, baik tindakan *bullying* secara fisik maupun verbal. Kegiatan penanggulangan telah dilakukan oleh pihak sekolah tetapi belum adanya media pembelajaran yang menarik dan dapat digunakan dalam pemberian edukasi anti *bullying*.

##### b. Analisis Karakteristik Siswa.

Karakteristik siswa kelas IV SDN Banjarbanggi 1 yaitu siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran, senang dengan hal-hal baru, serta terdapat siswa yang kurang lancar dalam membaca sehingga ketika belajar siswa lebih suka belajar dengan buku yang memiliki banyak gambar dan warna

dari pada buku yang dipenuhi dengan tulisan, dengan melihat gambar siswa secara tidak langsung siswa mengetahui isi dan maksud buku yang dipelajari.

### Tahap Desain (*Design*).

Pada tahapan desain ini peneliti mulai melakukan perancangan serta pembuatan komik digital anti bullying. Komik digital ini dibuat menggunakan *website Pixton* yang merupakan website penyedia aplikasi pembuatan komik gratis (Mustakim, 2020). Perancangan serta pembuatan komik digital ini didasarkan dari hasil observasi dan analisis peneliti. Proses perancangan dan pembuatan komik digital anti bullying ini dilakukan dengan beberapa tahapan, tahapan-tahapan tersebut antara lain pembuatan naskah, pembuatan sketsa komik digital, pemilihan tokoh komik digital, pemilihan *background*, penentuan ekspresi dan gerak tubuh, penambahan balon kata, pembuatan cover komik, pembuatan format *flipbook* komik digital, pembuatan *prototipe* produk. Hasil tampilan komik digital anti *bullying* adalah sebagai berikut:



Gambar 1: Cover komik digital.



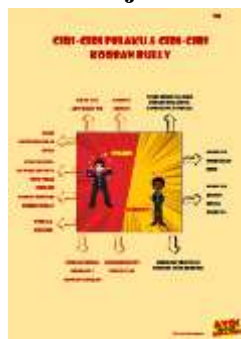
Gambar 2: Penjelasan singkat.



Gambar 3: Daftar tokoh.



Gambar 4: Pembahasan/isi komik digital



Gambar 5: Ciri-ciri pelaku bullying.



Gambar 6: Bentuk-bentuk bullying.



Gambar 7: Tips ketika mendapat bullying.

### Tahap Pengembangan (*Development*).

Setelah melalui tahap desain (*design*), media komik digital anti bullying akan divalidasi oleh validator ahli melalui tahap pengembangan (*development*). Pada tahap pengembangan ini peneliti melakukan validasi pada 3 validator ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Berikut adalah hasil validasi media komik digital yang dilakukan oleh validator ahli:

**Tabel 2. Hasil Validasi Media**

Responden	Presentase	Keterangan
Ahli Materi	75%	Valid
Ahli Media	81,81%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	82,14%	Sangat Valid

Hasil validasi oleh validator ahli materi terkait penyajian isi dan materi media komik digital anti *bullying* pada aspek kelayakan isi, penyajian, materi *bullying* dan *multikulturalisme* memperoleh presentase 75% dan valid digunakan sesuai dengan konsep *bullying* dan materi pembelajaran multikulturalisme pada siswa kelas IV. Selanjutnya hasil validasi oleh ahli media dalam penyajian tampilan dan pengoperasian komik digital anti bullying pada aspek komponen penyajian dan penggunaan memperoleh hasil 81,81 dan sangat valid digunakan pada kegiatan edukasi *bullying* terutama di kelas IV. Terakhir pada hasil validasi oleh ahli bahasa terkait bahasa komik digital anti *bullying* pada aspek susunan kalimat dan kebahasaan memperoleh presentase 82,14% dan sangat valid digunakan sebagai edukasi anti *bullying* siswa.

### Pelaksanaan (*Implementation*).

Pada tahap pelaksanaan ini peneliti melakukan kegiatan uji coba media komik digital anti bullying ini pada 15 siswa kelas IV SDN Banjarbanggi 1 sebagai upaya menumbuhkan kesadaran anti bullying menggunakan media komik digital anti bullying. Berdasarkan penerapan media pembelajaran komik digital pada materi multikulturalisme sebagai upaya menumbuhkan kesadaran anti bullying siswa yang kemudian dilakukan penilaian pemahaman menggunakan angket menunjukkan hasil sebagai berikut:

**Tabel 3. Uji Pemahaman *Bullying***

Responden	Jumlah Skor	Total Skor	Presentase	Keterangan
Jove	33	48	68,75%	Baik
Satriya	40	48	83,33%	Sangat Baik
Marceleno	38	48	79,16%	Baik
Rino	33	48	68,75%	Baik
Aditya	32	48	66,67%	Baik
Tristan	34	48	70,83%	Baik
Juan	44	48	91,67%	Sangat Baik
Alisa	47	48	97,91%	Sangat Baik
Nayla	34	48	70,83%	Baik
Aqueenada	44	48	91,67%	Sangat Baik
Lidya	43	48	89,58%	Sangat Baik
Zaskia	35	48	72,91%	Baik
Keishaqila	44	48	91,67%	Sangat Baik
Elvira	42	48	87,50%	Sangat Baik
Nafisa	45	48	93,75%	Sangat Baik
<b>TOTAL</b>	<b>588</b>	<b>720</b>	<b>81,67%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan tabel 4.15 dapat dilihat dari 15 siswa terdapat 8 siswa yang mendapatkan kategori sangat baik dalam pemahaman terkait *bullying* dan terdapat 7 siswa lainnya mendapatkan kategori baik. Berdasarkan keseluruhan hasil pemahaman siswa terhadap tindakan *bullying* memperoleh presentase 81,67% dengan kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemahaman kesadaran anti *bullying* siswa mulai tumbuh setelah melakukan pembelajaran menggunakan komik digital anti *bullying*.

Peneliti juga melaksanakan uji respons kelayakan media melalui respons kepala sekolah, guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran komik digital. Berikut adalah hasil respons kepala sekolah, guru, dan siswa terhadap kelayakan media komik digital anti *bullying* pada Kepala sekolah, guru, dan siswa:

**Tabel 4. Hasil Respons Kelayakan Media**

<b>Responden</b>	<b>Presentase</b>	<b>Keterangan</b>
Kepala sekolah	92,39%	Sangat Valid
Guru	96,73%	Sangat Valid
Siswa	87,5%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel diatas, respons kepala sekolah, guru, dan siswa terhadap media pembelajaran komik digital pada materi multikulturalisme sebagai upaya menumbuhkan kesadaran anti bullying menunjukkan keterangan sangat valid digunakan berdasarkan aspek materi, media, dan bahasa, dengan hasil presentase yang diperoleh dari kepala sekolah adalah 92,39% dari guru 96,73%, dan dari siswa 87,5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik digital anti bullying ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

#### **Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap evaluasi pada penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE terbagi menjadi 2 yaitu evaluasi secara formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif merupakan evaluasi dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan sebelum media diimplementasikan, hal ini bertujuan untuk dapat memperbaiki kualitas suatu produk media pada setiap tahapannya yang bertujuan agar produk media memenuhi kriteria yang diharapkan (Hidayanti, 2023).

Evaluasi pada tahap awal dilakukan saat melakukan analisis kebutuhan, karakteristik siswa, materi, dan media pembelajaran. Kemudian evaluasi selanjutnya dilakukan pada saat merancang dan mendesain media komik digital yang dikembangkan mulai dari pembuatan naskah, sketsa, desain komik, dan penambahan materi. Evaluasi pada validator ahli materi, media, bahasa, dan penilaian kelayakan media oleh kepala sekolah, guru dan siswa. Setiap validasi yang dilakukan dengan validator ahli terdapat saran dan masukan untuk adanya revisi pada media yang dikembangkan.

Evaluasi sumatif merupakan evaluasi yang dilakukan pada tahap akhir penelitian dan pengembangan media. Pada evaluasi ini dilakukan setelah penilaian terhadap angket kelayakan oleh kepala sekolah dan guru, kemudian penilaian kelayakan ketika media komik digital diimplementasikan kepada siswa.

#### **Pembahasan**

##### **Komik Digital.**

Salah satu dari berbagai media yang dapat dimanfaatkan untuk edukasi terkait tindakan bullying adalah dengan menggunakan media komik. Shadely mengemukakan bahwa media pembelajaran komik dapat diartikan sebagai rangkaian beberapa gambar yang disusun dalam kotak-kotak dan membentuk sebuah cerita. Gambar-gambar tersebut juga disertai balon-balon percakapan dan narasi singkat (Shadely, 1990). Sejalan dengan hal tersebut, Maharasi menyatakan bahwa komik adalah media pembelajaran yang menggunakan gambar (media visual dua dimensi) sehingga cerita mudah dipahami, sementara untuk penyajian teks

digunakan untuk mempermudah pemahaman komik (Maharsi, 2010). Komik dibuat dengan alur cerita yang sederhana sehingga mudah dipahami dan diingat.

Seiring dengan perkembangan teknologi komik yang biasanya hanya dapat dibaca pada buku, majalah, dan surat kabar, pada masa sekarang ini komik dapat dibaca pada media digital. (Desvita, Jesyischa Rizky, 2021) menyatakan bahwa komik digital membantu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan karena nuansa media komik digital yang ceria, banyak objek atau karakter. (Jannah, 2023) menyatakan bahwa pada fase kelas tinggi siswa mempunyai kemampuan kognitif atau pemahaman yang lebih baik dari siswa kelas rendah dalam hal hubungan spasial, penalaran, konversi, mengategorikan, serta kemampuan dalam membedakan antara baik dan buruk. Hal tersebut menjadikan dasar bahwa komik digital dapat diterima oleh siswa kelas IV dengan baik.

Penggunaan media komik ini telah banyak diimplementasikan dalam penelitian-penelitian terdahulu, namun dengan materi dan tujuan penelitian yang berbeda. (Sekarjene & Setyasto, 2023) yang menemukan bahwa media komik digital berbasis karakter layak digunakan untuk mengurangi perilaku bullying pada siswa. Kemudian terdapat pula penelitian dari (Kurniawan, 2022) dengan kesimpulan bahwa menurut para ahli produk komik digital ini sangat layak digunakan guru BK di sekolah.

### **Multikulturalisme.**

Salah satu negara multikultural terbesar di dunia adalah Indonesia. Hal ini dapat dibuktikan dengan keberagaman suku, budaya, adat istiadat, dan agama yang ada di Indonesia. Berdasarkan data BPS dengan *Institute of Southeast Asian Studies* (ISEAS) pada tahun 2013 menghasilkan sebanyak 633 kelompok suku besar di Indonesia diambil dari kode suku yang tersedia dalam SP2010. Dikutip dari data yang diambil dari BPS (Badan Pusat Statistik) analisis suku di Indonesia yang disajikan dalam buku "*Demography of Indonesia's Ethnicity*" terdapat 1.340 suku di Indonesia. Selain itu, terdapat 6 agama yang telah diakui dan dianut oleh sebagian besar masyarakat Indonesia, yaitu Islam, Kristen Protestan, Kristen Katolik, Hindu, Budha, dan Khong Hu Cu.

Multikulturalisme adalah sumber daya ekonomi negara yang tak ternilai harganya. Keberagaman ini harus dikembangkan, dilestarikan, dan dibina agar menjadi suatu hal yang membanggakan bagi bangsa ini. Apabila keberagaman ini tidak dikembangkan, dilestarikan, dan dibina dengan baik, maka akan menjadi suatu hal yang menakutkan bagi bangsa Indonesia itu sendiri (Dwinarti, 2018). Pada masa sekarang ini banyaknya keberagaman dan perbedaan budaya yang seharusnya bisa menimbulkan kerukunan dan rasa saling menghargai berubah menjadi suatu permasalahan yang memprihatinkan, terutama di dunia pendidikan. Kasus yang sering terjadi akibat keberagaman dan perbedaan budaya antar individu baik suku, budaya, agama, atau bahkan warna kulit dalam dunia pendidikan adalah kasus bullying antar siswa (Nurdiansyah, Muhamad Farhan, 2022).

### **Bullying.**

Kasus yang sering terjadi akibat keberagaman dan perbedaan budaya antar individu baik suku, budaya, agama, atau bahkan warna kulit dalam dunia pendidikan adalah kasus *bullying* antar siswa (Nurdiansyah, Muhamad Farhan, 2022). (Sukawati, A., Abdul Muiz, D. L., & Ganda, 2021) menyatakan *bullying* adalah perilaku atau tindakan yang menyebabkan kerugian baik fisik maupun mental, dan dilakukan secara berulang ulang pada skala kecil maupun besar. Berbagai bentuk tindakan *bullying* terjadi di sekolah, mulai dari bullying secara fisik, verbal, dan keterasingan (Shim, 2018). Terdapat berbagai bentuk tindakan bullying yang dilakukan siswa kepada siswa lainnya, yang sering terjadi adalah *verbal bullying* dengan cara mengejek atau mengolok-olok, dan *bullying* secara fisik dengan melakukan tindakan kekerasan pada siswa lainnya (Jannah, 2023). Dari beberapa bentuk tindakan *bullying* tersebut masih banyak siswa yang belum menyadari bahwa tindakan yang mereka lakukan adalah *bullying* yang seharusnya tidak boleh dilakukan.



### **Komik Digital Sebagai Media yang Digunakan untuk Menumbuhkan Kesadaran Anti Bullying Siswa.**

Hasil yang diperoleh dari validator ahli dengan presentase ahli media 81,81% dengan kategori sangat layak, ahli materi 75% dengan kategori layak, dan bahasa 82,14% dengan kategori sangat layak. Serta dikuatkan dengan presentase respons penerapan media komik digital kepada kepala sekolah sebesar 92,39% dengan kategori sangat layak, guru kelas sebesar 96,73% dengan kategori sangat layak serta siswa sebesar 87,5% dengan kategori sangat layak, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media komik digital layak digunakan sebagai media edukasi anti *bullying* pada siswa. Penerapan media komik digital pada siswa kelas IV SDN Banjarbanggi 1 menunjukkan adanya penumbuhan kesadaran anti bullying siswa yang dilihat dari hasil jawaban siswa terhadap butir angket yang diberikan, dengan presentase 81,67% dengan kategori sangat baik.

Pada dasarnya bullying yang terjadi di sekolah lebih tersorot pada pihak sekolah sebagai institusi yang seharusnya bertanggung jawab atas pembentukan karakter siswanya (Rahmawati, 2018). (Amalia, 2021) yang menemukan bahwa masih banyak kasus bullying jenis verbal dan psikologi di lingkungan sekolah karena minimnya pemahaman dan dukungan guru terhadap edukasi untuk saling menyayangi dan tidak melakukan perilaku bullying satu sama lain. Hal tersebut menjadikan pentingnya ada penanggulangan dan edukasi terkait tindakan *bullying* di sekolah. Media komik digital anti *bullying* menjadi salah satu media alternatif yang dapat digunakan sebagai alat untuk mempermudah penyampaian edukasi anti *bullying*. Searah dengan pernyataan (Krisna, 2020) menyatakan komik adalah salah satu bentuk komunikasi visual yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami karena memiliki ilustrasi yang menarik dan rangkaian cerita yang mudah dipahami. (Anggraini, 2021) menyatakan bahwa komik pembelajaran adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah pemahaman suatu materi.

Hasil penelitian yang dilakukan di SDN Banjarbanggi 1 diketahui bahwa dengan penerapan media komik digital anti *bullying* membantu siswa dalam menumbuhkan kesadaran anti bullying. Komik digital anti bullying memberikan sensasi pembelajaran yang baru dengan menghadirkan tokoh, alur disertai dengan gambar yang warna warni yang menarik minat siswa sehingga pembelajaran tentang bullying menjadi lebih menyenangkan. (Rosadi, Firiani dan Karimah, 2021) menyatakan penggunaan media pembelajaran komik atau cerita bergambar merupakan media pembelajaran yang cukup menarik bagi siswa SD. Hal tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Puspita yang menyatakan bahwa media komik elektronik valid dan layak sebagai media untuk mengurangi tindakan bullying (Puspita, 2021).

Hasil penelitian yang dilakukan di SDN Banjarbanggi 1 relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Vega dari Universitas Sanata Dharma dengan kesimpulan bahwa media buku bergambar dinyatakan layak sebagai media untuk memerangi perundungan.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dipaparkan dapat ditarik kesimpulan bahwa tindakan *bullying* yang terjadi di lingkungan sekolah dasar sangat memprihatinkan. Tanpa sadar siswa melakukan tindakan *bullying* dengan alasan hal tersebut biasa dilakukan sebagai lelucon. Perlu adanya edukasi anti *bullying* sebagai upaya menanggulangi terjadinya tindakan *bullying* di lingkungan sekolah dasar dengan media yang dapat menarik minat siswa dalam belajar. Media komik digital ini dikembangkan agar dapat menarik perhatian siswa untuk belajar tentang *bullying*, karena di dalamnya terdapat gambar dan karakter yang menarik sehingga dapat memusatkan perhatian siswa untuk terus membacanya. Hal ini memudahkan siswa untuk menerima dan memahami informasi terkait tindakan *bullying* dengan mudah dan menyenangkan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa media komik digital anti bullying layak digunakan dalam pembelajaran siswa terutama dalam menumbuhkan kesadaran anti *bullying*

siswa, karena setelah komik digital anti *bullying* ini di implementasikan pada siswa kelas IV SDN Banjarbanggi 1 menunjukkan presentase 81,67% pada angket pemahaman *bullying* dan mendapatkan kategori sangat baik, yang menunjukkan sudah tumbuh kesadaran dan pemahaman terkait *bullying*. Komik digital ini sudah divalidasi oleh validator ahli media dengan hasil presentase 81,81% dengan kategori sngat layak, ahli materi dengan presentase 75% dengan kategori layak, dan ahli bahasa dengan presentase 82,14% dengan kategori sangat layak. Diperkuat lagi dengan respons yang diberikan oleh kepala sekolah, guru, dan siswa terkait kelayakan media komik digital yang menunjukkan komik digital layak digunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, D. (2021). Pengembangan Media Komik Elektronik untuk Mengurangi Bullying pada Siswa Anak Usia Dini. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2391–2401.
- Anggraini, M. T. (2021). *Perancangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anti Hoaxs*. Skripsi. Program Komunikasi Visual.
- Desvita, Jesyischa Rizky, dan T. T. K. (2021). Pemanfaatan Laman Web Make Beliefs Comix Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komik Digital. *Jurnal Pendidikan*, 30(2), 155.
- Dwinarti, J. W. (2018). Urgensi Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Multikultural dalam Pembinaan Keberagaman Masyarakat Indonesia. *Jurnal Direferensi*. <https://doaj.org/article/de9ac237f40742c889ef6ccbc366a1760l>
- Hidayanti, N. (2023). *Jurusan ilmu pengetahuan sosial fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas bung hatta 2023*.
- Jannah, M. (2023). *Pengambangan Komik Edukasi Anti Bullying*. Universitas Negeri Riau. Riau. Tidak dipublikasikan.
- KPAI. (2020). *Sejumlah Kasus Bullying Sudah Warnai Catatan Masalah Anak di Awal 2020*. <https://www.kpai.go.id/publikasi/sejumlah-kasus-bullying-sudah-warnai-catatan-masalah-anak-di-awal-2020begini-kata-komisioner-kpai>.
- Krisna, dkk. (2020). Development of Educational Comic with Local Wisdom to Foster Morality of Elementary School Students: A Need Analysis. *International Journal of Educational Methodology*, 6(2), 337–343.
- Kurniawan, dkk. (2022). Pengembangan Komik Digital Untuk Mencegah Bullying Pada Siswa Kelas VII. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 8(1), 40–48.
- Lestari, P. (2021). *Pengembangan Media Komik Big Book Untuk Pengajar Mitigasi Kebakaran di Tman Kanak - Kanak Darul Lu'Lu Kota Banjarmasin*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Antarasi. Banjarmasin.
- Maharsi, I. (2010). *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Mustakim. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Menggunakan Aplikasi Pixton Berbasis Pendekatan Kontekstual di Madrasah Tsanawiyah Al-Furqon Kota Jambi*. Jambi: Program Studi Tadris Fisika Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Nurdiansyah, Muhamad Farhan, dkk. (2022). Pengaruh Keanekaragaman Budaya terhadap Sikap Toleransi pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal On Teacher Education*, 4(2).
- Puspita. (2021). *Pengembangan Media Komik Elektronik Untuk Mengurangi Bullying Pada Siswa Anak Usia Dini*.
- Rahmawati, S. W. (2018). Peran Conscientiousness Personality Trait Dan Iklim Sekolah Dalam Pencegahan
- Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 6 No 3 Juni 2024  
p-ISSN 2656-8063 e-ISSN 2656-8071

- 2119 *Pengembangan Media Komik Digital pada Materi Multikulturalisme sebagai Upaya Menumbuhkan Kesadaran Anti Bullying* - Siti Nur Kasanah, Narendradewi Kusumastuti, Aulia Fajar Khasanah  
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6643>
- Perundungan. *Jurnal Psikologi Ulayat*, 5(2), 138–156. <https://doi.org/10.24854/jpu02018-130>
- Rosadi, Firiani dan Karimah, N. (2021). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Komik. 1*, 87–96.
- Sekarjene, R. A., & Setyasto, N. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Karakter untuk Mengurangi Perilaku Perundungan (Bullying) pada Siswa Kelas V SD Islam Al-Azhar 29. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6). <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.2028>
- Shadely, H. (1990). *Ensiklopedia Nasioal Indonesia*. Jakarta: Ichran baru Van Hoeve.
- Shim, M. (2018). Bullies and Victims. *Journal of The Institutr of Healt Education*, 31(3).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan (Research and development/R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Sukawati, A., Abdul Muiz, D. L., & Ganda, N. (2021). Fenomena Bullying Berkelompok di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 354–363.