



Efektivitas Komik Digital dalam Meningkatkan Kesadaran Dampak *Bullying* Siswa Tingkat Sekolah Dasar

Oktavia Annisa Cahyaningtias^{1*}, Nor Riza Maftiyana¹, Muhammad Ashfal Fu'adi¹, Eny Kusumawati¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Tunas Pembangunan, Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2260>

Article Info:

Received : 30 Mei 2026
Revised : 12 Juni 2026
Accepted : 20 Juni 2026
Published : 29 Juni 2026

Correspondence:

Oktavia Annisa Cahyaningtias

Phone: +62 895617912224

Abstract: Many incidents that should not occur in schools continue to take place, ranging from teasing classmates, clapping mockingly, calling friends by their parents' names, excluding certain students during group formation, not inviting them to play or go to the canteen together, to social exclusion, provocation, intimidation, bullying, and even refusing to sit at the same table with the victim. Along with technological advancements, comics have evolved from printed books into digital formats. One educational innovation that can be utilized is digital comics as a learning medium. Digital comics combine educational text and images to provide visual simulations that engage students in the learning process. This study employed the Research and Development (R&D) method, which is used to develop a particular product and evaluate its effectiveness. The purpose of this study was to determine whether digital comics could help students better understand complex concepts related to the impact of bullying on self-esteem, as well as to assess the effectiveness of digital comics as a learning medium. This was reflected in students' positive responses to the use of digital comics in learning activities. The findings also indicated that the use of digital comics improved students' information retention. Through the visual and narrative experiences presented in the comics, students were able to remember information more easily. This helped them better understand and internalize concepts related to bullying and self-esteem.

Keywords: Bullying Awareness; Digital Comics; Elementary School Students; Self-Esteem.

Citation: Cahyaningtias, O. A., Maftiyana, N. R., Fu'adi, M. A., & Kusumawati, E. (2026). Efektivitas Komik Digital dalam Meningkatkan Kesadaran Dampak *Bullying* Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 2881–2886. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2260>

Pendahuluan

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk kecerdasan, kepribadian, akhlak, dan keterampilan peserta didik sebagai bekal untuk jenjang pendidikan selanjutnya (Ardini & Sumardi, 2022; Ali, 2020). Selain berfungsi sebagai tempat transfer pengetahuan, sekolah juga berperan dalam pembentukan karakter siswa. Pembentukan karakter tidak hanya menjadi tanggung jawab keluarga, tetapi juga sekolah dan lingkungan sosial yang berperan dalam perkembangan perilaku anak (Mulyati, 2020; Sadtyadi et al., 2023). Salah satu permasalahan karakter yang masih sering ditemukan di lingkungan sekolah

dasar adalah *bullying*. *Bullying* dapat berupa tindakan fisik, verbal, maupun sosial yang dilakukan secara sengaja dan berulang terhadap korban yang sulit membela diri (Van der Ploeg et al., 2020).

Banyak perilaku seperti mengejek teman, mengucilkan, memberi julukan yang tidak pantas, maupun intimidasi sering dianggap sebagai candaan sehingga kurang mendapat perhatian. Padahal, *bullying* dapat menimbulkan dampak negatif terhadap kesehatan mental, kenyamanan belajar, serta hubungan sosial siswa (Samsudi & Muhid, 2020). Dampak *bullying* yang cukup serius adalah menurunnya *self esteem* atau harga diri siswa. *Self esteem* merupakan penilaian

Email: oktaviaannisacahyaningtias@gmail.com

individu terhadap dirinya sendiri yang berkaitan dengan perasaan berharga, percaya diri, dan kemampuan menerima diri (Dou et al., 2022; Álvarez & Szűcs, 2023). Siswa yang menjadi korban *bullying* cenderung merasa minder, tidak percaya diri, menarik diri dari lingkungan sosial, dan enggan menunjukkan kemampuannya di depan orang lain. Kondisi tersebut juga ditemukan di SD Islam Unggulan Nawa Kartika, di mana masih terdapat siswa yang menjadi korban ejekan terkait kondisi fisik maupun pergaulan sehingga memengaruhi rasa percaya diri mereka.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya upaya untuk meningkatkan kesadaran siswa mengenai dampak *bullying* terhadap *self esteem*. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi membantu guru menyampaikan informasi secara lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Hariyanto et al., 2020; Rispatiningsih et al., 2024). Seiring perkembangan teknologi, komik yang semula berbentuk cetak berkembang menjadi komik digital yang menggabungkan teks dan gambar sehingga lebih menarik serta mudah dipahami oleh siswa (D. Wicaksono et al., 2022).

Komik digital memiliki keunggulan dalam menyampaikan pesan-pesan sosial melalui alur cerita, tokoh, dan ilustrasi yang dekat dengan kehidupan siswa. Melalui penyajian situasi yang menggambarkan perilaku *bullying* beserta dampaknya terhadap korban, siswa dapat lebih mudah memahami konsekuensi dari tindakan tersebut serta menumbuhkan empati terhadap korban *bullying*. Dengan demikian, komik digital berpotensi menjadi media edukatif yang efektif untuk meningkatkan kesadaran siswa mengenai dampak *bullying* terhadap *self esteem*. Pemilihan komik digital didasarkan pada karakteristik siswa SD Islam Unggulan Nawa Kartika yang memiliki minat baca cukup tinggi dan cenderung memiliki gaya belajar visual (Lestari & Djuhan, 2021).

Selain itu, berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah, siswa masih kurang menyadari bahwa beberapa tindakan yang mereka lakukan termasuk perilaku *bullying*. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa komik digital efektif digunakan untuk membantu mengurangi perilaku *bullying* siswa. Namun, penelitian yang secara khusus mengembangkan komik digital untuk meningkatkan kesadaran dampak *bullying* terhadap *self esteem* siswa sekolah dasar masih terbatas. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis komik digital guna meningkatkan kesadaran dampak *bullying* terhadap *self esteem* siswa tingkat sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Alfarisi & Hasanah, 2021). Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran komik digital berjudul "*Bullying Tidak Membuatmu Keren*" yang bertujuan meningkatkan kesadaran siswa mengenai dampak *bullying* terhadap *self esteem*.

Penelitian dilaksanakan di SD Kanisius Wonogiri dan SD Islam Unggulan Nawa Kartika. Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan *bullying* di sekolah. Tahap desain meliputi penyusunan konsep, alur cerita, dan *storyboard* komik. Selanjutnya, Pada tahap pengembangan, komik digital divalidasi oleh seorang ahli media dan seorang ahli bahasa. Ahli media merupakan dosen/praktisi yang memiliki kompetensi dalam bidang media pembelajaran dan pengembangan bahan ajar digital, sedangkan ahli bahasa merupakan dosen/praktisi yang memiliki kompetensi dalam bidang kebahasaan dan penyuntingan bahasa Indonesia. Pemilihan validator didasarkan pada kesesuaian keahlian dengan aspek yang dinilai sehingga hasil validasi dapat digunakan untuk menentukan tingkat kevalidan media yang dikembangkan. Validasi dilakukan menggunakan instrumen skala Likert 4 poin. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba lapangan terbatas pada 25 siswa kelas IV SD Kanisius Wonogiri dan uji lapangan skala besar pada 39 siswa kelas IV SD Islam Unggulan Nawa Kartika. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kelayakan dan efektivitas media yang dikembangkan.

Data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi, wawancara, validasi ahli, angket respon siswa, serta hasil pre-test dan post-test. Data sekunder diperoleh dari buku, jurnal, dan dokumen yang relevan. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli bahasa, angket respon siswa, serta tes pre-test dan post-test. Lembar validasi ahli media digunakan untuk menilai aspek tampilan, karakter, bahan media, dan pembelajaran. Lembar validasi ahli bahasa digunakan untuk menilai aspek bahasa, komunikatif dan interaktif, serta kesesuaian dengan perkembangan siswa. Angket respon siswa digunakan untuk mengukur aspek media pembelajaran, bahasa, dan manfaat media komik digital. Sementara itu, instrumen pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur pemahaman siswa mengenai pengertian *bullying*, jenis *bullying*, dampak *bullying*, serta pemanfaatan komik digital sebagai media untuk meningkatkan kesadaran perilaku *bullying*. Validitas instrumen diuji menggunakan Aiken's V, sedangkan reliabilitas diuji menggunakan Alpha Cronbach dengan bantuan program SPSS.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Tingkat kelayakan media dihitung berdasarkan persentase skor hasil validasi ahli dan respon siswa, kemudian dikategorikan sesuai kriteria kelayakan. Efektivitas media dianalisis menggunakan *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan komik digital. Kriteria *N-Gain* terdiri atas kategori tinggi ($g \geq 0,70$), sedang ($0,30 \leq g < 0,70$), dan rendah ($g < 0,30$) (Sundayana & Rostina, 2014).

Hasil dan Diskusi

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di SD Islam Unggulan Nawa Kartika terkait perilaku bullying dan kebutuhan media pembelajaran yang sesuai. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, sekolah telah melakukan sosialisasi mengenai bullying, namun masih ditemukan siswa yang memanggil teman dengan nama orang tua, mengejek kondisi fisik teman, serta mengucilkan teman dalam pergaulan. Sebagian siswa belum memahami bahwa tindakan tersebut termasuk perilaku bullying dan menganggapnya sebagai bentuk candaan. Akibatnya, beberapa siswa yang menjadi sasaran ejekan menunjukkan penurunan rasa percaya diri, merasa minder, dan kurang berani berinteraksi maupun tampil di depan kelas.

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap kondisi sekolah, pemahaman siswa mengenai dampak bullying, kegiatan sosialisasi yang telah dilakukan sebelumnya, kebutuhan media pembelajaran, konsep media yang akan dikembangkan, serta tujuan pengembangan. Hasil analisis menunjukkan bahwa sosialisasi yang telah dilakukan sebelumnya lebih berfokus pada pengenalan bullying secara umum dan belum secara khusus membahas dampaknya terhadap self-esteem siswa. Selain itu, siswa cenderung memiliki minat baca yang baik dan gaya belajar visual sehingga membutuhkan media yang menarik, mudah dipahami, serta mampu menyajikan contoh perilaku bullying dan dampaknya secara konkret. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran berbasis komik digital yang dapat meningkatkan kesadaran siswa mengenai dampak bullying terhadap self-esteem melalui penyajian cerita, ilustrasi, dan pesan edukatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Tahap *Design* (Desain)

Tahap desain merupakan proses perencanaan produk yang akan dikembangkan. Peneliti merancang

konsep komik digital dengan menentukan karakter, alur cerita, *storyboard*, serta memasukkan unsur kearifan lokal Kabupaten Wonogiri. Penggunaan unsur lokal dilakukan melalui penamaan tokoh dan penyisipan budaya daerah dalam cerita.

Tabel 1. Tahapan Perancangan Komik Digital

Tahap	Kegiatan
Identifikasi masalah	Observasi dan wawancara
Perancangan tokoh	Menentukan karakter dan nama tokoh
Penyusunan cerita	Menyusun alur dan pesan moral
<i>Storyboard</i>	Menentukan dialog, setting, dan ilustrasi
Pembuatan komik	Mengubah <i>storyboard</i> menjadi komik digital
Validasi	Validasi ahli media dan ahli bahasa
Revisi	Perbaiki sesuai saran validator
Uji coba	Uji terbatas dan skala besar

Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan komik digital berdasarkan hasil analisis dan desain yang telah disusun. Produk yang telah selesai kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli

Validator	Nilai Aiken's V	Kategori
Ahli Media	0,98	Valid
Ahli Bahasa	1	Valid

Berdasarkan hasil validasi tersebut, media komik digital dinyatakan layak untuk diuji coba setelah dilakukan revisi sesuai masukan validator.

Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan untuk menguji kelayakan dan efektivitas media komik digital yang telah dikembangkan. Implementasi dilaksanakan melalui dua tahap, yaitu uji coba lapangan terbatas dan uji lapangan skala besar. Pada kedua tahap tersebut, siswa terlebih dahulu diberikan pre-test untuk mengetahui tingkat pemahaman awal mengenai dampak bullying terhadap self-esteem. Selanjutnya, siswa diberikan pembelajaran menggunakan media komik digital yang telah divalidasi. Setelah siswa membaca dan mempelajari isi komik digital, dilakukan diskusi mengenai materi yang disajikan dalam komik

untuk memperkuat pemahaman siswa. Pada akhir kegiatan, siswa mengisi angket respon terhadap media dan diberikan post-test untuk mengetahui peningkatan pemahaman setelah menggunakan komik digital.

Uji Coba Lapangan Terbatas

Uji coba lapangan terbatas dilakukan pada 25 siswa kelas IV SD Kanisius Wonogiri. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan awal media dan memperoleh masukan sebelum dilakukan implementasi pada skala yang lebih besar.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas

Aspek	Hasil
Jumlah siswa	25
Persentase kelayakan	91,20%
Kategori kelayakan	Sangat Layak
Rata-rata <i>pretest</i>	79,2
Rata-rata <i>posttest</i>	94,4
N-Gain	0,78
Kategori N-Gain	Tinggi

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik digital memperoleh respons yang sangat baik dari siswa dan mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai dampak *bullying*.

Uji Lapangan Skala Besar

Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil uji coba terbatas, media komik digital diimplementasikan pada uji lapangan skala besar yang melibatkan 39 siswa kelas IV SD Islam Unggulan Nawa Kartika. Prosedur pelaksanaan dilakukan dengan tahapan yang sama, yaitu pemberian pre-test, penggunaan media komik digital dalam pembelajaran, pengisian angket respon siswa, dan pemberian post-test.

Tabel 4. Hasil Uji Lapangan Skala Besar

Aspek	Hasil
Jumlah siswa	39
Persentase kelayakan	93%
Kategori kelayakan	Sangat Layak
Rata-rata <i>pretest</i>	77,18
Rata-rata <i>posttest</i>	98,21
N-Gain	0,953
Kategori N-Gain	Tinggi

Hasil uji lapangan skala besar menunjukkan bahwa media komik digital sangat layak digunakan dan efektif meningkatkan kesadaran siswa mengenai dampak *bullying* terhadap *self-esteem*.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli, respons siswa, dan hasil uji efektivitas

media. Secara keseluruhan media komik digital memperoleh kategori valid, reliabel, sangat layak, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Meskipun demikian, terdapat beberapa keterbatasan, yaitu kebutuhan perangkat elektronik untuk mengakses komik digital serta keterbatasan jumlah komik versi cetak yang tersedia bagi siswa.

Pengembangan Media Komik Berbasis Digital dengan Tema *Bullying* Guna Meningkatkan Kesadaran Dampak *Bullying* terhadap *Self-esteem*

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pengembangan media komik digital dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa meskipun sekolah telah melaksanakan sosialisasi mengenai *bullying*, masih ditemukan siswa yang melakukan tindakan seperti mengejek fisik teman atau memanggil teman dengan sebutan yang tidak pantas. Sebagian siswa juga belum memahami bahwa tindakan tersebut termasuk perilaku *bullying* yang dapat berdampak pada penurunan *self-esteem* korban.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti mengembangkan media komik digital sebagai sarana edukasi yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Pemilihan media komik didasarkan pada karakteristik siswa yang memiliki minat baca cukup tinggi dan cenderung menyukai media visual. Komik menggabungkan unsur gambar dan teks sehingga mampu menyampaikan pesan secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Temuan ini sejalan dengan pendapat Nugraha dan Paksi (2022) serta Utama et al. (2023) yang menyatakan bahwa media komik dapat meningkatkan minat belajar serta mempermudah siswa memahami materi pembelajaran.

Pada tahap desain, peneliti menyusun *storyboard*, menentukan karakter tokoh, merancang alur cerita, serta memasukkan unsur kearifan lokal Kabupaten Wonogiri. Selanjutnya pada tahap pengembangan dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media komik digital memperoleh nilai Aiken's V sebesar 0,98 dari ahli media dan 1,00 dari ahli bahasa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kelayakan media juga didukung oleh hasil uji coba lapangan terbatas yang memperoleh persentase sebesar 91,2% dengan kategori sangat layak, serta uji lapangan skala besar sebesar 93% yang juga termasuk kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang sangat positif

terhadap media komik digital yang dikembangkan, baik dari aspek tampilan, bahasa, maupun manfaat media.

Berdasarkan hasil validasi ahli dan respons siswa, media komik digital berjudul "*Bullying Tidak Membuatmu Keren*" dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media edukasi untuk meningkatkan kesadaran siswa mengenai dampak *bullying* terhadap *self-esteem*. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Kurniawan et al. (2022) yang menunjukkan bahwa komik digital untuk pencegahan *bullying* memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik. Selain itu, penelitian Rahayu dan Wicaksono (2021) juga menyimpulkan bahwa media komik digital efektif digunakan sebagai sarana edukasi anti-perundungan di sekolah dasar.

Efektivitas Penerapan Media Komik Berbasis Digital dengan Tema *Bullying* dalam Meningkatkan Kesadaran Dampak *Bullying* terhadap *Self-esteem*

Efektivitas media komik digital diukur melalui hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Pada uji coba lapangan terbatas, rata-rata nilai *pre-test* sebesar 79,2 meningkat menjadi 94,4 pada *post-test*. Peningkatan tersebut menghasilkan nilai *N-Gain* sebesar 0,78 yang termasuk dalam kategori tinggi.

Hasil yang lebih baik diperoleh pada uji lapangan skala besar. Nilai rata-rata *pre-test* sebesar 77,18 meningkat menjadi 98,21 pada *post-test* dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,953 yang termasuk kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital mampu meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa mengenai dampak perilaku *bullying* terhadap *self-esteem* secara signifikan.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa media komik digital mampu menyampaikan informasi secara efektif karena memadukan unsur visual dan naratif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Melalui cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, pesan mengenai dampak *bullying* dapat diterima dengan lebih mudah dibandingkan penyampaian materi secara konvensional. Selain itu, ilustrasi yang menarik dan alur cerita yang sederhana membantu siswa memahami konsekuensi perilaku *bullying* terhadap kondisi psikologis korban, khususnya terhadap *self-esteem*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Mikamahuly et al. (2023) yang menyatakan bahwa media komik lebih efektif dibandingkan media berbasis teks dalam meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian Novalia dan Ramadan (2023) juga menjelaskan bahwa komik mampu meningkatkan minat belajar serta membantu siswa mengingat informasi yang diperoleh selama proses pembelajaran.

Dengan demikian, media komik digital "*Bullying Tidak Membuatmu Keren*" tidak hanya memenuhi aspek

kelayakan, tetapi juga terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran siswa mengenai dampak perilaku *bullying* terhadap *self-esteem*. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan nilai *pre-test* dan *post-test* serta perolehan *N-Gain* yang berada pada kategori tinggi baik pada uji coba lapangan terbatas maupun uji lapangan skala besar. Meningkatnya pemahaman siswa diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam membentuk sikap yang lebih positif terhadap teman sebaya dan mencegah terjadinya perilaku *bullying*. Namun, karena penelitian ini berfokus pada pengukuran kesadaran siswa, maka perubahan perilaku *bullying* secara langsung belum dapat disimpulkan dan perlu dikaji lebih lanjut melalui penelitian lanjutan.

Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media komik digital "*Bullying Tidak Membuatmu Keren*" menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dengan nilai validasi ahli media sebesar 0,98 dan ahli bahasa sebesar 1,00. Selain itu, hasil respon siswa pada uji coba lapangan terbatas dan uji lapangan skala besar masing-masing memperoleh persentase kelayakan sebesar 91,2% dan 93%, sehingga termasuk kategori sangat

Media komik digital yang dikembangkan juga terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran siswa terhadap dampak *bullying* terhadap *self-esteem*. Hal ini ditunjukkan oleh hasil *N-Gain* pada uji coba lapangan terbatas sebesar 0,78 dan pada uji lapangan skala besar sebesar 0,953, yang keduanya termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, media komik digital dapat digunakan sebagai alternatif media edukasi yang menarik dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar mengenai dampak perilaku *bullying*.

Media komik digital yang dikembangkan dapat dimanfaatkan oleh guru dan sekolah sebagai alternatif sarana edukasi anti-*bullying* yang menarik bagi siswa. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan komik digital dengan materi yang lebih luas, melibatkan fitur interaktif, serta menguji efektivitasnya pada jenjang pendidikan dan karakteristik peserta didik yang berbeda.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing, validator ahli, Kepala Sekolah, guru, dan siswa SD Islam Unggulan Nawa Kartika serta SD Kanisius Wonogiri yang telah memberikan dukungan dan membantu

pelaksanaan penelitian. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga serta semua pihak yang telah memberikan doa, motivasi, dan bantuan selama proses penelitian hingga selesai.

Referensi

- Alfarisi, S., & Hasanah, U. (2021). Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 3(1), 95–101.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa Indonesia dan sastra (Basastra) di sekolah dasar. *Pernik Jurnal PAUD*, 3(1), 35–44.
- Álvarez, C., & Szücs, D. (2023). The relation of school achievement with self-esteem and bullying in Chilean children. *Current Psychology*, 42(27), 23480–23494. <https://doi.org/10.1007/s12144-022-03788-0>
- Ardini, J.P., & Sumardi. (2022). Pengembangan media interaktif software Prezi pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 258–266.
- Dou, Y., Wongpakaran, T., Wongpakaran, N., O'Donnell, R., Bunyachatakul, S., & Pojanapotha, P. (2022). Bullying victimization moderates the association between social skills and self-esteem among adolescents: A cross-sectional study in international schools. *Children*, 9(11), 1–13. <https://doi.org/10.3390/children9111691>
- Hariyanto, Anggendari, T., & Hatmono, P.D. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Construct 2 pada materi meditasi ketenangan batin. *Jurnal Bahusacca: Jurnal Pendidikan Dasar dan Manajemen Pendidikan*, 1(2), 64–78.
- Kurniawan, M.I., Rakhmawati, D., & Yulianti, P.D. (2022). Pengembangan komik digital untuk mencegah bullying pada siswa kelas VII. *Jurnal Pendidikan*, 8(1), 40–48.
- Lestari, S., & Djuhan, M.W. (2021). Analisis gaya belajar visual, audiotori dan kinestetik dalam pengembangan prestasi belajar siswa. *IIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 1(1), 79–90.
- Mulyati, A. (2020). Pentingnya pendidikan dan pola asuh orang tua dalam penanaman nilai karakter pada anak usia dini. *Jurnal IAIN Bone*, 13(1), 759–768.
- Novalia, S., & Ramadan, Z.H. (2023). Pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Riau pada materi persatuan dan kesatuan untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6060–6072.
- Nugraha, B.I., & Paksi, H.P. (2022). Pengembangan media komik pengamalan Pancasila “KOMPAS”. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 214–223.
- Rahayu, S., & Wicaksono, V.D. (2021). Pengembangan komik digital sebagai media edukasi anti-perundungan di sekolah dasar. *JPGSD*, 11(1), 75–84.
- Rispatiningsih, D.M., Cahyaningtias, O.A., Lestari, A., Anjali, R., & Ngadhimah, M. (2024). Upaya penguatan pendidikan multikultural melalui Match Up moderasi beragama pada tingkat sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 321–332.
- Sadtyadi, H., Darma, W., & Damayanti, A.W. (2023). Evaluation of civic education learning program in building the fifth-grade students character at SD Negeri Jumo during the transition. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(3), 851–863.
- Samsudi, M.A., & Muhid, A. (2020). Efek bullying terhadap proses belajar siswa. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 2(2), 122–133.
- Sundayana, R. (2014). Statistika penelitian pendidikan: Pembahasan dilengkapi dengan bantuan MS Excel dan SPSS. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Utama, C., Widiyono, Y., & Anjarini, T. (2023). Media komik berbasis literasi sains terintegrasi karakter Islami untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 1–7.
- Van der Ploeg, R., Steglich, C., & Veenstra, R. (2020). The way bullying works: How new ties facilitate the mutual reinforcement of status and bullying in elementary schools. *Social Networks*, 60, 71–82. <https://doi.org/10.1016/j.socnet.2018.12.006>
- Wicaksono, D., Dwikurnaningsih, Y., & Setyorini. (2022). Pengembangan produk media komik digital untuk pencegahan penyalahgunaan narkoba bagi siswa SMA di Kota Salatiga. *Open Journal System*, 16(1978), 7883–7896.