



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 5 Tahun 2023 Page 6063-6074

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Media Promosi Komik Elektronik Untuk Pencegahan Bullying Bagi Anak Usia

Ade Fitri R^{1✉}, Luh Ayu Tirtayani²

Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Ganesha

Email: adefitri005@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan media promosi komik elektronik yang ditujukan untuk mencegah perundungan di kalangan anak usia dini. Penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE. Data yang dianalisis dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif dikumpulkan melalui distribusi kuesioner kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media komik elektronik melalui uji kelayakan dengan berbagai tahap, termasuk uji ahli isi pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Hasil dari semua tahap uji kelayakan menunjukkan persentase yang baik, dengan angka mencapai 96,6%, 82,5%, 90%, 95%, dan 95%. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini, produk media komik elektronik berbasis video dianggap layak untuk digunakan.

Kata Kunci : *Media Komik Elektronik, Pencegah Bullying*

Abstract

This development research aims to create an electronic comic promotional media aimed at preventing bullying among early childhood. This research adopts the ADDIE development model. The data analyzed in this study included qualitative and quantitative data. Quantitative data were collected through questionnaire distribution and then analyzed using qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis. The results showed that the development of electronic comic media went through feasibility testing with various stages, including learning content expert test, learning design expert test, learning media expert test, individual trial, and small group trial. The results of all stages of the feasibility test showed a good percentage, with numbers reaching 96.6%, 82.5%, 90%, 95%, and 95%. Based on the results of this development research, video-based electronic comic media products are considered suitable for use.

Keyword: *Electronic Comic Media, Bullying Prevention*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan terstruktur dalam menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk secara aktif menggali potensi diri mereka. Yang bertujuan agar mereka dapat memperoleh kekuatan dalam hal aspek spiritual dan keagamaan, pengendalian diri, perkembangan kepribadian, kecerdasan, etika yang baik, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh diri mereka, masyarakat, negara, dan bangsa [1], [2]. Perbaikan dalam kualitas pendidikan juga sangat dipengaruhi oleh peran guru. Sebagai pendidik, guru memiliki peran yang sangat penting dalam upaya memajukan masyarakat Indonesia. Mereka juga memiliki peran utama dalam upaya meningkatkan taraf kehidupan bangsa (Rusdiana, 2022). Oleh karena itu, perhatian besar harus diberikan kepada guru, baik dalam hal jumlah maupun kualitasnya, karena guru memiliki pengaruh signifikan dalam menentukan sejauh mana kualitas pendidikan yang strategis dapat tercapai [3], [4].

Selain mengajarkan peserta didik agar unggul dalam bidang akademik mereka masing-masing, guru juga memiliki tanggung jawab untuk mengawasi siswa agar tidak terlibat dalam perilaku yang merugikan orang lain atau diri mereka sendiri. Dalam dunia pendidikan di Indonesia, terdapat masalah serius, seperti kasus bullying. Bullying merupakan fenomena yang kerap terjadi, terutama di lingkungan sekolah, dan ini dapat terjadi mulai dari tahap Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) hingga tingkat Perguruan Tinggi [5], [6].

Pada pengamatan di lapangan, banyak anak di Taman Kanak-Kanak menjadi korban perilaku bullying yang dilakukan oleh rekan-rekan sebayanya. Kasus bullying ini seringkali melibatkan tindakan kekerasan, seperti pukulan, cubitan, upaya untuk menciptakan

persepsi negatif tentang korban di antara teman-temannya, dan ejekan terhadap korban. Akibatnya, anak yang menjadi target ejekan sering merasa takut untuk pergi ke sekolah karena khawatir akan menghadapi ejekan dari rekan-rekannya. Kondisi ini tampaknya disebabkan oleh kurangnya perhatian guru terhadap para pelaku bullying dan para korban yang terlibat dalam insiden bullying ini [7], [8]. Perilaku bullying adalah sesuatu yang benar-benar tidak dapat diterima dalam lingkungan pendidikan karena dampaknya sangat merugikan. Dampak dari kasus bullying termasuk membuat anak enggan hadir ke sekolah, mengalami trauma, menghindari pelaku bullying, bahkan berusaha untuk pindah sekolah karena merasa tidak nyaman dalam berinteraksi dengan teman-temannya. Dari perspektif dampak sosialnya, korban bullying seringkali kehilangan rasa percaya diri dan cenderung menarik diri dari interaksi social [9], [10].

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, diperoleh informasi terkait cara yang bisa dilakukan untuk mencegah terjadinya kasus bullying di TK Negeri Pembina Denpasar adalah dengan menyediakan sarana informasi untuk menyampaikan pencegahan bullying seperti video, poster, seminar, dan komik. Media yang jarang dipakai biasanya yaitu komik. Sehingga peneliti akan menggunakan media komik untuk pencegahan kasus bullying di TK Negeri Pembina Denpasar.

Anak usia dini adalah kategori anak yang berusia antara 0 hingga 6 tahun, yang sering kali disebut sebagai masa golden age. Pada periode ini, anak memiliki kemampuan untuk dengan mudah mengamati dan mengingat peristiwa-peristiwa di sekitarnya [10], [11]

Komik merupakan sebuah bentuk dari kartun yang menggambarkan karakter dan menjalani sebuah narasi dalam susunan gambar yang saling terhubung, bertujuan untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Penggunaan media komik dalam penyampaian informasi kepada anak-anak dapat meningkatkan minat mereka dalam membaca atau melihatnya. Karena adanya gambar-gambar lucu, komik dapat mencegah kebosanan pembaca dan membantu mereka memahami konten lebih baik. Dibandingkan dengan sekadar mendengarkan, anak-anak lebih suka melihat gambar dan karakter yang menghibur [12], [13].

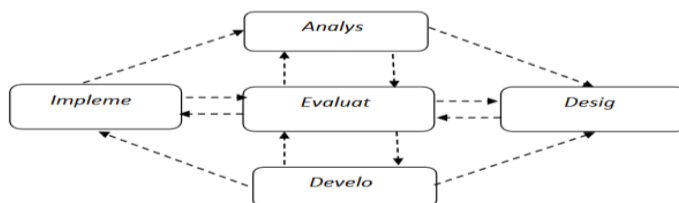
Jadi komik sangat relevan untuk anak usia dini yang berusia antara 0 hingga 6 tahun, yang seringkali disebut sebagai masa golden age. Pada periode ini, anak-anak memiliki kemampuan untuk dengan mudah mengamati dan mengingat peristiwa-peristiwa di sekitarnya. Oleh karena itu, menggunakan media komik dalam penyampaian informasi kepada anak-anak dalam rentang usia ini sangat efektif karena gambar-gambar lucu dalam komik dapat mencegah mereka dari rasa bosan dan membantu mereka memahami konten dengan lebih baik daripada sekadar mendengarkan. Anak-anak pada usia ini lebih

cenderung menyukai gambar dan karakter yang menghibur.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, dilakukan penelitian untuk pencegahan bullying bagi Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Denpasar melalui pengembangan media promosi komik

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengembangkan media komik elektronik berbasis video animasi untuk pencegahan bullying kepada anak usia dini. Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima langkah yaitu, (1) analisis (analyze), (2) perancangan (design), (3) pengembangan (development), (4) implementasi (implementation), dan (5) evaluasi (evaluation). Pemilihan model ini didasarkan pada pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berdasarkan landasan teori dari desain pembelajaran yang dikembangkan. Perancangan ini diprogramkan untuk memecahkan masalah pembelajaran yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang memenuhi kebutuhan dan karakteristik anak. Berikut gambar langkah-langkah pengembangan menggunakan model ADDIE



Gambar 1. Langkah-langkah model ADDIE

(Sumber : Tegeh, dkk. 2014.277)

Tahap pertama adalah analisis kebutuhan bertujuan untuk memahami kebutuhan anak-anak selama proses pembelajaran agar dapat dilaksanakan secara optimal. Pada tahap ini, dilakukan evaluasi terhadap masalah-masalah yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran dalam upaya pencegahan bullying di lingkungan sekolah. Hasil analisis ini mengungkapkan bahwa terdapat kekurangan dalam media pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak-anak untuk memahami konsep pencegahan bullying di sekolah, sehingga menjadi dasar bagi pengembangan media komik elektronik. Tahap kedua adalah perancangan, dalam hal ini dilakukan perancangan media komik elektronik dengan materi yang disesuaikan dengan materi, jadwal, dan instrumen penilaian. Tahap ketiga yaitu pengembangan yang melibatkan desain, pembuatan konten, dan validasi oleh ahli. Tahap implementasi melibatkan uji coba pada

individu, kelompok kecil, dan lapangan. Terakhir, tahap evaluasi membandingkan hasil uji coba dengan analisis respon siswa dan para ahli. Data diperoleh dari kuesioner, tes, dan tanggapan yang dievaluasi untuk menilai kelayakan media komik elektronik yang dikembangkan.

Berikut merupakan tabel matriks metode dan instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini.

Tabel 1. Matriks Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

No.	Tujuan Penelitian	Metode dan Instrumen Penelitian	Sifat Data	Teknik Analisis data
1.	Rancang Bangun Produk	Kuesioner	Skor	Deskriptif Kuantitatif
2.	Validitas Produk	Kuesioner	Skor	Deskriptif Kuantitatif

Metode dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup observasi, wawancara, dan kuesioner. Observasi adalah pendekatan yang melibatkan pengamatan langsung dan sistematis di lapangan. Wawancara dilakukan melalui tanya jawab yang direkam atau dicatat secara cermat. Kuesioner merupakan daftar pertanyaan yang dikirimkan kepada subjek penelitian. Instrumen pengumpulan data terdiri dari lembar kuesioner/angket dan lembar observasi. Lembar kuesioner digunakan untuk memperoleh informasi dari hasil review ahli media, ahli desain pembelajaran, ahli isi, serta data yang diperoleh dari uji coba perorangan, kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

Metode dan teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif melibatkan pengumpulan dan pengelompokan data dari hasil uji coba oleh ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli isi pembelajaran, guru, dan anak melalui wawancara, angket, dan tanggapan. Data tersebut disusun dalam bentuk kalimat dan kategori untuk mendapatkan kesimpulan umum yang akan digunakan dalam merevisi produk yang telah dikembangkan. Sementara itu, analisis deskriptif kuantitatif melibatkan pengolahan data dalam bentuk angka atau persentase untuk menjelaskan situasi yang diteliti. Ini melibatkan perhitungan indikator variabel penelitian yang disajikan dalam bentuk tertulis. Data dari angket diolah dengan menggunakan skala Likert yang digunakan dalam penelitian ini dengan skala 4 sebagai berikut.

Tabel 3. Kategori Penilaian Skala Likert

No	Skor	Respon
1.	Skor 1	Sangat tidak setuju
2.	Skor 2	Tidak setuju
3.	Skor 3	Setuju
4.	Skor 4	Sangat tidak setuju

(Sumber : Sukardi, 2008)

Kemudian skor yang didapatkan dibuat dalam bentuk persentase respon dari setiap subjek. Skor yang diperoleh kemudian diberikan makna. Agar dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan sebagai berikut

Tabel 4. Kategori Penilaian Skala Likert

Presentase	Kriteria
76% - 100 %	Sangat layak
56% - 75 %	Layak
26%- 55 %	Kurang layak
0% - 25 %	Tidak Layak

(Sumber : Sukardi, 2008)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran yang dapat digunakan di TK yaitu Media Komik Elektronik Sebagai Upaya Pencegahan Bullying. Produk media komik elektronik ini dirancang untuk memfasilitasi proses pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang mencakup unsur suara, gambar, dan animasi. Proses pengembangan media komik ini mengikuti model pengembangan ADDIE, terdiri dari lima tahap utama: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Berikut adalah rangkuman hasil uji coba produk pada Tabel 5.

Tabel 5. Persentase Hasil Validitas Pengembangan Media Komik Eletronik

Subjek Uji Coba	Hasil	Kualifikasi	Keterangan
Uji Ahli Isi Pembelajaran	96,6 %	Sangat Baik	Revisi sesuai arahan
Uji Ahli Desain	82,5	Baik	Revisi sesuai arahan

	Pembelajaran	%		
	Uji Ahli Media Pembelajaran	90%	Sangat Baik	Revisi sesuai arahan
	Uji Coba Perorangan	95%	Sangat Baik	Tidak perlu revisi
	Uji Coba Kelompok Kecil	95%	Sangat Baik	Tidak perlu revisi

Berdasarkan tabel 5, diketahui bahwa presentase hasil validitas pengembangan media komik elektronik untuk pencegahan bullying bagi anak usia dini menurut subjek uji coba secara berturut-turut sebesar 96,6%, 82,5%, 90%, 95%, 95%. Secara keseluruhan memiliki presentase skor dengan kualifikasi baik dan sangat baik, sehingga media komik elektronik untuk pencegahan bullying bagi anak usia dini sangat layak untuk digunakan. Pada tahap uji coba produk, terdapat komentar dari ahli yang bersifat merevisi produk yang dikembangkan walaupun produk yang dikembangkan sudah dalam kategori layak untuk digunakan.

Untuk mengetahui validitas dari media komik elektronik sebagai upaya pencegahan bullying dilakukan uji validitas dari ahli. Adapun hasil validitas yang diperoleh dari ahli isi pembelajaran dengan skor sebesar 96,6% yang mendapat kualifikasi sangat baik menunjukkan bahwa media komik elektronik sebagai upaya pencegahan bullying telah lulus uji validitas dan terbukti efektif untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Validitas ini menunjukkan bahwa media komik elektronik memiliki kesesuaian materi yang tinggi dengan kompetensi dasar, indikator pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Selain itu, penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik anak, mudah dipahami, dan tepat memberikan keyakinan bahwa media ini dapat efektif digunakan oleh anak-anak. Aspek daya tarik materi juga dinilai tinggi, yang akan membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

Meskipun terdapat sedikit perhatian terkait kesesuaian materi, hasil evaluasi ini membuktikan bahwa media komik elektronik telah memenuhi standar kualitas yang tinggi untuk pendidikan anak usia dini. Dalam konteks pencegahan bullying, media ini dirancang untuk memberikan pemahaman kepada anak-anak tentang konsep bullying, ciri-ciri bullying, dan cara-cara pencegahannya dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Dengan hasil validitas yang sangat baik ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik elektronik sebagai upaya pencegahan bullying bagi anak usia dini adalah suatu pendekatan yang tepat dan efektif dalam konteks pembelajaran di TK Negeri Pembina Denpasar. Media ini tidak hanya mendidik anak-anak tentang isu penting seperti bullying, tetapi juga melibatkan mereka dalam pembelajaran yang menarik dan berinteraksi,

sehingga meningkatkan pemahaman dan kesadaran mereka tentang bullying [14], [15]

Hasil validitas desain pembelajaran pada media komik elektronik dengan skor 82,5% berkualifikasi baik. Tujuan, menunjukkan bahwa materi dalam media komik elektronik sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan tingkat kesesuaian dan kejelasan yang tinggi. Selain itu, tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan menggunakan media ini, yang berarti bahwa media komik elektronik efektif dalam membantu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pada aspek strategi, penyampaian materi pembelajaran dinilai menarik dan memberikan langkah-langkah yang logis. Namun, terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan, yaitu kesesuaian media dengan anak-anak, kebenaran materi yang disampaikan, dan edukasi yang diberikan kepada anak. Ini menunjukkan bahwa media ini mungkin memerlukan beberapa penyesuaian lebih lanjut untuk memastikan bahwa materi disampaikan dengan benar dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Selain itu, media ini dianggap bisa diakses di mana saja, yang berarti kemudahan aksesibilitas media komik elektronik. Sehingga media ini dapat menjadi sumber pembelajaran yang lebih efektif dan komprehensif dalam upaya pencegahan bullying [16], [17].

Secara keseluruhan, media komik elektronik sebagai upaya pencegahan bullying pada anak usia dini cocok digunakan. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji validitas media pembelajaran yang memperoleh skor sebesar 90% dengan kualifikasi sangat baik. Dari aspek desain pesan, evaluasi menunjukkan penggunaan gambar yang mendukung video dan desain tampilan media yang menarik untuk anak mendapatkan penilaian yang tinggi. Namun, terdapat beberapa aspek yang memerlukan perhatian lebih lanjut, seperti kejelasan teks pada media pembelajaran. Penggunaan jenis huruf, ukuran, dan spasi tulisan mendapat penilaian baik, serta komposisi dan kombinasi warna dianggap serasi. Sementara animasi yang digunakan masih perlu peningkatan dalam hal kesesuaian dengan karakteristik anak. Dalam aspek pengoperasian, media yang digunakan dianggap mudah diakses, dapat digunakan secara berulang, dan memberikan petunjuk pemakaian meskipun dengan penilaian sedikit lebih rendah pada petunjuk pemakaian. Terakhir, dalam aspek ketepatan, teknik, dan kejelasan, evaluasi menunjukkan bahwa media komik elektronik dapat membantu pembelajaran secara umum. Namun, perlu perbaikan lebih lanjut terkait kejelasan dalam membantu pembelajaran dan konsistensi materi dengan tema yang digunakan. Selain itu, materi yang disajikan dinilai tepat dan akurat. Sehingga media ini sangat relevan dan sesuai dengan jika digunakan di kalangan anak usia dini untuk pencegahan bullying dengan menerapkan pembelajaran yang menyenangkan dan bermanfaat [18], [19].

Hasil uji perorangan menunjukkan bahwa desain media pembelajaran dianggap menarik untuk dipelajari oleh anak-anak hal ini dibuktikan dari hasil uji coba perorangan yang dilakukan memperoleh skor sebesar 95% dan uji coba kelompok kecil memperoleh skor sebesar 95%. Dari aspek desain komik elektronik ini sangat menarik, gambar-gambar yang digunakan pada media dinilai jelas dan sesuai dengan materi pelajaran, sehingga membantu pemahaman siswa. Suara yang digunakan dalam media dianggap jelas, dan teks yang digunakan mudah dibaca dan jelas. Dalam aspek materi, media ini mendapat penilaian positif karena materinya sesuai dengan tema yang akan dipelajari, mudah dipahami, dan dianggap bermanfaat untuk dipelajari oleh anak-anak. Dari segi pengoperasian, media pembelajaran dinilai memberikan petunjuk penggunaan yang mudah dimengerti dan dapat digunakan dengan mudah oleh anak-anak. Ini adalah hal yang penting, terutama dalam konteks TK di mana anak-anak masih belajar tentang penggunaan teknologi. Aspek motivasi juga mendapat perhatian positif. Media pembelajaran dianggap dapat memberikan motivasi dan semangat kepada anak-anak dalam belajar. Motivasi merupakan elemen penting dalam pembelajaran, dan media ini berhasil memotivasi anak-anak untuk belajar. Dengan hasil uji perorangan yang positif ini, media komik elektronik sebagai upaya pencegahan bullying terlihat cocok dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran anak-anak di tingkat TK. Media ini memberikan pengalaman belajar yang menarik, informatif, dan motivasional bagi anak-anak, yang merupakan faktor penting dalam pembentukan dasar pendidikan mereka [19], [20].

Sehingga, secara keseluruhan hasil penelitian memiliki manfaat dalam konteks pendidikan. Pertama, kehadiran media komik elektronik berbasis video memiliki potensi untuk membantu mengurangi perilaku bullying di kalangan anak-anak. Dengan menyajikan materi pencegahan bullying secara interaktif dan menarik, media ini dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kesadaran anak-anak tentang pentingnya menghormati satu sama lain dan mencegah perilaku yang merugikan. Kedua, guru di TK akan memiliki sumber tambahan yang relevan dengan tema pencegahan bullying yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini dapat membantu mengintegrasikan materi pencegahan bullying ke dalam kurikulum yang ada, memberikan guru alat yang berguna dalam mengajarkan nilai-nilai sosial kepada siswa mereka. Terakhir, kehadiran media komik elektronik ini dapat memperkaya pilihan media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Baik untuk pembelajaran daring maupun luring, media ini memberikan variasi baru yang berfokus pada pembelajaran berbasis multimedia, yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak di TK. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan kontribusi positif dalam upaya menciptakan lingkungan belajar

yang lebih aman dan inklusif bagi anak-anak.

SIMPULAN

Berdasarkan keseluruhan hasil pengembangan dan uji kelayakan media komik elektronik berbasis video ini, dapat disimpulkan bahwa produk ini layak digunakan sebagai alat pembelajaran dalam upaya pencegahan bullying bagi anak usia dini. Proses pengembangan yang mengikuti model ADDIE, dimulai dari analisis kebutuhan hingga tahap pengujian, telah berhasil menghasilkan sebuah produk yang memenuhi standar kelayakan pembelajaran. Ini mengindikasikan bahwa media komik elektronik ini efektif dalam menyampaikan materi pencegahan bullying dan memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar anak-anak usia dini. Dengan demikian, media ini dapat menjadi kontribusi positif dalam konteks pendidikan di TK dan membantu dalam upaya pencegahan bullying.

DAFTAR PUSTAKA

- Kholifatun, M. Fajriati, D. Puji, I. Lestari, A. E. Rahayu, and I. K. Wardani, "Pendidikan Karakter diLingkungan Keluarga dan Masyarakat: Sebuah Studi Literatur," *J. Inov. Pendidik.*, vol. 1, no. 3, pp. 118–125, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.papanda.org/index.php/edukasiana/article/view/137>
- S. Wasis, "Pentingnya Penerapan Merdeka Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)," *Pedagog. J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 9, no. Vol 9 No 2 (2022): Jurnal Pedagogy, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.upm.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/1078>
- Agamawansyaf and M. Yusuf, "Pengaruh Budaya Organisasi Dan Gaya Kepemimpinan Terhadap Kinerja Guru," *Manaj. Kreat. J.*, vol. 5, no. 1, pp. 24–29, 2023, doi: 10.30743/jmb.v5i1.6744.
- A. Muwafiqoh, "Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan Agama Islam Melalui Kebijakan Pemerintah Daerah Di Kabupaten Bogor," *Scaffolding J. Pendidik. Islam dan Multikulturalisme*, pp. 31–41, 2023, doi: <https://doi.org/10.55606/makreju.v1i4.2171>.
- P. Handayani, M. Septiana, and A. Amin, "Pentingnya Pendidikan Karakter pada anak Sekolah Dasar di Era Digital," *J. Pendidikan, Bhs. dan Budaya*, vol. 1, no. 1, pp. 83–88, 2022, doi: 10.55606/jpbb.v1i1.836.
- A. Ahmad, "Pengembangan Karakter Sopan Santun Peserta Didik: Studi Kasus Upaya Guru Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah," *J. Pendidik. Agama Islam Al-Thariqah*, vol. 7, no. 2, pp. 278–296, 2022, doi: 10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).8753.

- Y. M. Andari, P. F. Azahra, E. M. Sinaga, A. L. Prawitri, and I. Komunikasi, "Cyberbullying di Media Sosial Tiktok terhadap Remaja Sekolah Menengah Pertama," *J. Common /*, vol. 7, p. 2023, 2023, [Online]. Available: <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/common/article/view/9150/3863>
- Sianturi, ade J. Julianti, H. Susantrisna, and R. Adawiyah, "Viva Medika," *J. Kesehat.*, vol. 12, no. 00007, pp. 1–19, 2023, doi: 10.35960/vm.v16i3.956.
- Yamada and R. N. Setyowati, "Peran Guru dalam Mengatasi Tindakan School Bullying Sebagai Upaya Mewujudkan Sekolah Ramah Anak di SMP Negeri 2 Wates Kab. Kediri," *J. Civ. Moral Stud.*, vol. 7, no. 1, pp. 30–43, 2023, doi: 10.26740/jcms.v7n1.p30-43.
- S. Nurajijah and Z. Sofiyah, "Studi Kepustakaan Peran Bimbingan Konseling Dalam Mencegah Kasus Bullying Di Sekolah," *JIECO J. Islam. Educ. Couns.*, vol. 1, no. 2, pp. 23–29, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.stit-buntetpesantren.ac.id/index.php/jieco/article/view/139>
- U. A. Rofi'ah, N. D. Hafni, and L. Mursyidah, "Sosial Emosional Anak Usia 0-6 Tahun dan Stimulasinya Menurut Teori Perkembangan," *Az-Zahra J. Gend. Fam. Stud.*, vol. 3, no. 1, pp. 41–66, 2022, doi: 10.15575/azzahra.v3i1.11036.
- K. Alit, D. Adnyani, I. M. C. Wibawa, and I. G. Margunayasa, "Alternative Energy Sources on Digital Comic Media," vol. 5, no. 1, pp. 61–70, 2021.
- U. Kurniawati and H. D. Koeswanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Kodig Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 2, pp. 1046–1052, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i2.843.
- M. Idris, A. Harum, and S. B. Thalib, "Pengembangan Media Informasi E-Komik Anti Bullying Bagi Siswa Kelas V UPT SDN 14 Batang," 2023, [Online]. Available: http://eprints.unm.ac.id/27485/%0Ahttp://eprints.unm.ac.id/27485/1/Artike_Muh.Idris.pdf
- D. M. N. K. S, H. Y. Adeliya, T. J. Subakti, A. Dwi, and A. Febrianti, "Penyuluhan Say No To Bullying Sebagai Pencegahan Bullying Siswa SDN Kedungsumur 3 Sidoarjo," vol. 4, no. 4, pp. 7317–7323, 2023, [Online]. Available: <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/18842/13665>
- M. Jannah and Z. H. Ramadan, "Pengembangan Komik Edukasi Anti Bullying Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 169 Pekanbaru," *Pionir J. Pendidik. Vol.*, vol. 12, no. 1, p. 2023, 2023, [Online]. Available: <https://kumparan.com/panturapost/siswi-sd-di-tegal-jadi-korban-kekerasan-oleh->
- M. I. Kurniawan, D. Rakhmawati, and P. D. Yulianti, "Pengembangan Komik Digital Untuk

Mencegah Bullying Pada Siswa Kelas VII," *J. Konseling Gusjjang*, vol. 8, no. 1, pp. 6–30, 2022,

- F. D. Rachmansyah, "Perancangan Komik Tentang Bahaya Bullying Dengan Teknik Digital Sebagai Upaya Edukasi Pada Anak," 2022, [Online]. Available: <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/6635/13/18420100053-2022-universitasdinamika.pdf>
- R. Amalia, B. Hendriana, and A. Vinayastri, "Pengembangan Media Komik Elektronik untuk Mengurangi Bullying pada Siswa Anak Usia Dini," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 5, pp. 2391–2401, 2021, [Online]. Available: <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/869>
- D. Setiawan and H. Prasetiawan, "Pengembangan Media Komik Strip Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Mereduksi Perilaku Bullying Siswa," *Bimbing. dan Konseling Islam*, vol. 1, pp. 298–311, 2021, [Online]. Available: <http://www.seminar.uad.ac.id/index.php/PSNBK/article/view/7813/1639>