



## Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Karakter untuk Mengurangi Perilaku Perundungan (Bullying) pada Siswa Kelas V SD Islam Al-Azhar 29

Rifda Ananing Sekarjene<sup>1</sup>, Novi Setyasto<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

E-mail: [ananinganing2218@students.unnes.ac.id](mailto:ananinganing2218@students.unnes.ac.id)

| Article Info  | Abstract  |
|---|---|
| <b>Article History</b><br>Received: 2023-03-27<br>Revised: 2023-05-22<br>Published: 2023-06-05                  | This research is a research type of development or R&D (research & development) with the ADDIE research model which aims to reduce bullying or bullying behavior in fifth-grade students of SD Islam Al-Azhar 29. This study used data collection techniques with non-test and test techniques. The non-test technique is carried out by observation, questionnaires, and interviews. While the test technique is done by pretest and posttest. In this study, the analysis used is descriptive qualitative and quantitative analysis. The results of the validation by three experts in digital comic media developed to show that the media meets the valid criteria. This learning media is effective for reducing the occurrence of bullying or bullying behavior as indicated by the results of observing attitudes related to bullying behavior in students where before the use of digital comic media, student behavior showed an average score of 1.85 which was classified as sufficient behavior and after use digital comic media there is an average increase in the acquisition score of 3.43 which is classified as good behavior. Digital comic media is also effective for improving student learning outcomes as indicated by the n gain test results obtained <g> gain value of 0.57 in the moderately effective category and an increase in the average pretest score of 57 to 77 during the posttest. From these results, it can be interpreted that digital character-based comics can reduce bullying or bullying behavior in fifth-grade students at SD Islam Al-Azhar 29 and are valid and appropriate for use in learning for fifth-grade students at SD Islam Al-Azhar 29. |
| <b>Keywords:</b><br><i>Children;</i><br><i>Digital Comics;</i><br><i>Bullying;</i><br><i>Elementary School.</i> |   |

| Artikel Info  | Abstrak   |
|---|---|
| <b>Sejarah Artikel</b><br>Diterima: 2023-03-27<br>Direvisi: 2023-05-22<br>Dipublikasi: 2023-06-05           | Penelitian ini merupakan penelitian jenis pengembangan atau R&D ( <i>research &amp; development</i> ) dengan model ADDIE yang bertujuan untuk mengurangi perilaku <i>bullying</i> atau perundungan pada siswa kelas V SD Islam Al-Azhar 29. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan teknik nontes dan tes. Teknik nontes dilakukan dengan observasi, angket dan wawancara. Sedangkan teknik tes dilakukan dengan pretest dan posttest. Dalam penelitian ini, analisis yang digunakan adalah analisis jenis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi oleh tiga orang ahli terhadap media komik digital yang dikembangkan menunjukkan bahwa media sudah memenuhi kriteria valid. Media pembelajaran ini efektif untuk mengurangi terjadinya perilaku perundungan atau <i>bullying</i> yang ditunjukkan dengan hasil observasi sikap terkait perilaku <i>bullying</i> pada siswa dimana semula sebelum penggunaan media komik digital, perilaku siswa menunjukkan rata-rata perolehan skor 1,85 yang tergolong dalam predikat perilaku cukup dan setelah penggunaan media komik digital terdapat peningkatan rata-rata perolehan skor 3,43 yang tergolong dalam predikat perilaku baik. Media komik digital juga efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan hasil uji n gain diperoleh nilai gain <g> sebesar 0,57 dalam kategori cukup efektif serta peningkatan rata-rata perolehan nilai <i>pretest</i> 57 menjadi 77 pada saat <i>posttest</i> . Dari hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa komik digital berbasis karakter dapat mengurangi perilaku perundungan atau <i>bullying</i> pada siswa kelas V SD Islam Al-Azhar 29 serta valid dan layak digunakan dalam pembelajaran pada siswa kelas V SD Islam Al-Azhar 29. |
| <b>Kata kunci:</b><br><i>Anak;</i><br><i>Komik Digital;</i><br><i>Perundungan;</i><br><i>Sekolah Dasar.</i> |   |

### I. PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran besar untuk masa depan bangsa. Dalam Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa pendidikan merupakan suatu bentuk usaha yang dilakukan demi menciptakan proses belajar serta suasana pembelajaran agar peserta didik secara

aktif mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya untuk membekali keagamaan, kekuatan spirit, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan pada dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pernyataan ini juga membuktikan bahwasannya sekolah merupakan suatu lembaga

pendidikan formal yang memiliki tujuan erat dalam melaksanakan misi pendidikan tersebut. Terlebih jika dikaitkan dengan fenomena pesatnya perubahan zaman saat ini yang sangat mempengaruhi anak-anak didik dalam mengatur pola pikir, bersikap dan berperilaku, khususnya pada siswa yang masih dalam tahap perkembangan masa transisi mencari identitas diri Sudirman (1992)

Pada kaitan dengan perkembangan masa mencari identitas diri, pendidikan karakter ialah aspek yang perlu menjadi landasan bagi siswa. Bangsa Indonesia memerlukan sumber daya manusia yang bermutu demi terjaminnya program pembangunan dapat terlaksana dengan baik. Salah satu cara tercapainya tatanan pendidikan yang baik adalah ditinjau dari segi keberhasilan pendidikan karakter pada siswa. menurut Permendikbud nomor 20 tahun 2018, penguatan pendidikan karakter pada satuan pendidikan formal berguna demi mewujudkan bangsa yang berbudaya melalui penguatan nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab, perlu penguatan pendidikan karakter. Dari kutipan nilai-nilai penguatan pendidikan karakter diatas, peraturan tersebut berfungsi sebagai landasan bagi satuan pendidikan formal dalam melaksanakan pendidikan karakter agar implementasinya memberikan dampak yang positif bagi siswa. Namun pada kenyataannya, pelaksanaan penguatan pendidikan karakter masih belum dapat terealisasi dengan baik pada tingkat sekolah dasar saat ini. Salah satu permasalahan penerapan penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar yaitu kurangnya penguatan nilai toleran yang berdampak pada perundungan atau *bullying*.

Kenyataan masih terdapatnya kasus *bullying* atau perundungan di tingkat sekolah dasar sejalan pada penjelasan Ahmad (2021) bahwa didapatkan hampir di setiap kelas di sekolah dasar memiliki kasus *bullying* yang berpengaruh bagi lingkungan sosial siswa tersebut. Bentuk perilaku *bullying* yang dilakukan oleh siswa kepada temannya dengan berbagai bentuk seperti yang paling sering ditemukan yaitu bentuk *bullying verbal* atau siswa membully temannya dengan cara mencela atau mengejek. Kusumasari dkk (2019) menjelaskan bahwa terjadinya *bullying* pada siswa tentu akan menghambat berbagai aspek perkembangan siswa

salah satunya adalah terhambatnya proses pembelajaran siswa di sekolah. Melalui pernyataan tersebut, tak dapat dipungkiri bahwa saat ini *bullying* masih tergolong pada permasalahan serius yang ada pada siswa jaman sekarang.

Seperti kasus *bullying* peneliti temukan saat observasi pada siswa kelas V di SD Islam Al-Azhar 29 Kota Semarang dimana ditemukan gerombolan siswa yang mengolok-olok siswa lain dengan kata-kata kasar dan tidak pantas sehingga memunculkan keributan. Lebih lanjut, peneliti melakukan wawancara kepada siswa dan menemukan informasi bahwasannya *bullying* juga dilakukan oleh beberapa siswa dengan mengejek dan mengolok-olok siswa lainnya melalui sosial media. Beberapa siswa diantaranya pernah menerima pesan tidak mengenakkan yang berisi cemooh atau ejekan mengenai bentuk fisik. Perilaku atau tindakan *bullying* ini memang sudah terjadi sejak lama menurut wawancara saya dengan guru kelas. Wali kelas V-ISA mengatakan bahwa banyak siswa yang tidak meman diberikan teguran dan hukuman mengenai perilaku *bullying* yang dilakukannya, sehingga siswa tetap melakukan *bullying* dan terus merugikan teman lainnya. Perundungan atau *bullying* adalah kegiatan yang disengaja atau dilakukan secara sadar dengan tujuan menyakiti atau tindakan mencelakai seseorang dan juga dilakukan secara terus menerus. Secara konsep, perundungan atau *bullying* dapat diartikan sebagai bentuk serangan dimana terjadi ketidakseimbangan kekuatan antara pelaku dengan korban yang terjadi.

Menurut Coloroso (2007) tindakan perundungan merupakan intimidasi yang dilakukan oleh pihak yang lebih kuat atau lebih berkuasa terhadap pihak yang lebih lemah. Tindakan pendindasan ini dapat diartikan sebagai penggunaan kekuasaan untuk menyakiti seseorang atau kelompok sehingga korban merasa trauma, tertekan, tidak nyaman dan pelaku merasa puas. Berdasarkan pemaparan konsep perundungan di atas, perundungan atau tindakan *bullying* dapat diartikan sebagai salah satu bentuk tindakan agresif yang dilakukan secara berulang-ulang dalam keadaan sadar untuk melukai atau menindas seseorang yang lebih rendah dan lebih lemah dari pelaku karena untuk memperoleh kepuasan dan kekuasaan agar ditakuti.

Dampak lain dari perilaku perundungan atau *bullying* yang terjadi beberapa tahun lalu yaitu menurut Rahayu (2017) sembilan siswa pelaku *bullying* kelas VI Sekolah dasar dikeluarkan dari sekolah di Jakarta Pusat. Keputusan mengeluarkan

kan sembilan siswa pelaku *bullying* tentu akan berpengaruh pada perjalanan pendidikan peserta didik. Peserta didik akan mengalami kesulitan dalam mencari sekolah, dan yang paling parah adalah tidak ada sekolah yang mau menerima peserta didik yang merupakan pelaku *bullying*, sehingga peserta didik pelaku *bullying* kemungkinan terburuknya dapat mengalami putus sekolah. Apabila tindakan *bullying* ini tidak dapat diatasi atau disikapi secara tegas, maka akan ada lebih banyak peserta didik yang larut dalam perilaku buruk yang hanya menimbulkan pengaruh buruk ini.

Pengaruh buruk pada anak berkaitan erat dengan perlindungan anak sebagaimana diatur dalam undang-undang nomor 23 Tahun 2002. Dalam undang-undang tersebut mengatur beberapa hak yang seharusnya dimiliki oleh setiap anak tentang perlindungan anak diantaranya setiap anak berhak untuk hidup, tumbuh, berkembang dan berpartisipasi secara wajar sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan serta mendapat perlindungan dari perlakuan diskriminasi, kekerasan, eksploitasi baik ekonomi maupun seksual, penelantaran, kekejaman, penganiayaan, ketidakadilan, dan perlakuan salah lainnya.

Termuat dalam Permendikbud Nomor 82 tahun 2015 pada Bab IV pasal 8 yang berisi mengenai pencegahan dan penanggulangan tindakan kekerasan di lingkungan satuan pendidikan dimana dalam menyikapi tindakan *bullying* ini, guru harus ikut andil secara tegas agar tindakan ini tidak berlangsung lama dan menjamur. Solusi yang bisa di ambil adalah guru menindak dengan tegas bagi para pelaku *bullying* dengan cara memberi teguran dan hukuman sejalan juga dengan pasal yang berbunyi "menciptakan membangun dan mewujudkan lingkungan yang bebas dari tindakan kekerasan". Sementara untuk korban, guru perlu melakukan perhatian lebih dengan merangkul erat korban dan memberikan waktu konseling serta pengawasan ketat. Namun jika dirasa tindakan memberi teguran dan hukuman masih juga belum efektif dalam mengurangi tindakan *bullying*, perlu adanya pendekatan atau cara memberi pengertian bahaya dampak *bullying* dengan metode yang ramah dan disampaikan secara halus yaitu menggunakan cerita yang dikemas menggunakan komik digital dimana hal ini sejalan dengan pasal yang berbunyi "wajib menyusun, menerapkan dan melakukan sosialisasi prosedur operasi standar (SOP) terkait tindakan kekerasan". Pemberian pengertian

bahaya dari dampak *bullying* bagi seseorang yang dikemas melalui komik digital akan dapat lebih diterima siswa karena cerita yang dikemas menarik dan memiliki pesan yang mendalam akan memberikan kesan yang baik kepada pembacanya yaitu yang di maksud dalam konteks ini adalah siswa. Dengan membaca komik digital yang berisi cerita tentang bahaya dampak *bullying* bagi seseorang, siswa diharap mampu berpikir dan menangkap pesan yang ingin disampaikan oleh kreator. Komik digital yang menarik dari segi gambar dan cerita akan menambah rasa antusias siswa dalam membacanya. Terlebih, komik digital dapat dinikmati dan melalui gadget setiap siswa sehingga akan lebih mudah di akses dan di baca kapanpun dan dimanapun.

Menurut Adinugraha dkk (2016) komik ialah suatu media komunikasi visual yang bertujuan menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Komik memiliki kelebihan jika ditinjau dari penggunaannya sebagai media pembelajaran. Menurut Lanti (2017:60) kelebihan komik dalam kegiatan pembelajaran adalah: (1) komik memiliki sifat sederhana dari segi penyajiannya, (2) komik memiliki unsur alur cerita yang berisi informasi atau pesan yang kompleks namun disajikan secara ringkas dan mudah dipahami, (3) komik menggunakan bahasa verbal dan dialogis, (4) komik menggunakan bahasa verbal dan nonverbal dengan maksud untuk mempermudah pembaca untuk memahami isi bacaan dan agar pembaca dapat fokus pada alur ceritanya, (5) ekspresi yang divisualisasikan dalam komik dapat membuat pembaca terlibat secara emosional, hingga menyebabkan pembaca tertarik untuk menyelesaikan komik hingga akhir, dan (6) komik selain digunakan sebagai media pembelajaran juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar.

Berdasarkan sebuah penelitian yang pernah dilakukan oleh Wu (2011), menyatakan bahwa penggunaan komik digital dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai isi pesan, menambah keinginan siswa dalam mengeksplorasi dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Sehingga dengan begitu, harapannya pemberian pesan melalui komik digital akan lebih mudah tersampaikan dan dipahami siswa sehingga nilai-nilai yang ditujukan dapat lebih cepat terimplementasikan. Penelitian dengan pengembangan media komik digital berbasis karakter juga pernah dilakukan oleh Sari (2019) dengan judul "Pengembangan Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Pokok Bahasan

Bangun Datar Untuk Kelas IV SD/MI". Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengembangkan media komik digital pada materi bangun datar agar dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas khususnya pada mata pelajaran Matematika. Keberhasilan dalam penelitian ini mencapai 93% sehingga media tersebut dinyatakan layak untuk digunakan. Dengan komik digital dan dilengkapi dengan quiz ini maka siswa SD dapat mengasah kemampuannya sehingga mempermudah proses belajar mengenai materi pada Konsep Sistem Gerak.

Seiring berkembangnya zaman, penggunaan teknologi pun semakin meningkat. Begitu juga perkembangan komik yang dinikmati hampir seluruh usia. Untuk itu peneliti ingin memanfaatkan perkembangan era teknologi ini sebagai media agar pembuatan komik bisa dibuat menjadi komik digital berbasis karakter agar siswa lebih senang dan tertarik dan dapat dengan mudah di akses, dimanapun dan kapanpun, serta dengan harapan dapat mengurangi kasus *bullying* yang terjadi saat ini.

## II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang diterapkan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan atau R&D (Research and Development). Model pengembangan yang digunakan adalah model penerapan ADDIE. Adapun analisis yang digunakan dalam metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SD Islam Al-Azhar 29 Jalan RM. Hadisoebeno Sosrowardoyo, Kel. Kedungpane, Kecamatan Mijen, Kedungpane, Kec. Mijen, Kota Semarang dan penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2022. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V Isa SD Islam Al-Azhar 29 Kota Semarang dengan jumlah siswa yang menjadi subjek penelitian ialah total 37 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik *non-probability sampling*. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan teknik nontes dan teknik tes. Teknik nontes dilakukan dengan observasi, wawancara, dan angket, sementara teknik tes dilakukan dengan pretest dan posttest.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari Hasil penelitian mengenai kelayakan dan keefektifan media komik digital berbasis karakter pada pembelajaran PPKn materi keberagaman di masyarakat pada kelas V SD Islam Al-Azhar 29 Kota Semarang terdapat beberapa hal yang dikaji. Pengembangan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian

ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch pada tahun 1975 dan telah dilakukan perubahan sesuai dengan kebutuhan peneliti. Adapun pembuatan media komik digital berbasis karakter ada beberapa tahapan, di antaranya:

### 1. Analysis (Analisis)

Berdasarkan pada hasil wawancara yang telah dilakukan, terkait tingginya angka *bullying* pada siswa kelas V SD Islam Al-Azhar 29, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas V SD Islam Al-Azhar 29 Kota Semarang memerlukan media pembelajaran yang dapat menjadi pengantar bagi siswa untuk menanamkan nilai karakter toleransi agar dapat mengurangi perilaku *bullying* yang terjadi di sekolah maupun di luar sekolah serta untuk dapat mendukung pembelajaran PPKn.

### 2. Design (Desain)

Pada tahapan ini melakukan perancangan terhadap media komik digital berbasis karakter yang disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa. Tahapan ini fokus pada penetapan kompetensi dan indikator sesuai kurikulum 2013 untuk pembelajaran yang sesuai dengan mupel PPKn materi keberagaman dalam masyarakat di kelas V Sekolah dasar serta membuat rancangan media komik digital berbasis karakter. Kompetensi dan indikator yang dimuat pada media komik digital ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kompetensi dan indikator

| No. | Kompetensi   | Indikator   |
|-----|--|---|
| 2.3 | Bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika. | 2.3.1 Bersikap toleran terhadap Pentingnya nilai kebersamaan dalam keanekaragaman.<br>2.3.2 Menunjukkan sikap <i>anti-bullying</i> di sekolah |

Selanjutnya, adapun rancangan komik digital yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu:

a) Nilai karakter. Media komik digital yang akan dikembangkan merupakan media berbasis karakter yang memuat nilai karakter toleransi, saling menghargai dan saling memaafkan. Ketiga nilai karakter inilah yang akan menjadi pondasi pesan moral dalam cerita pada media komik digital yang menjadi pengantar siswa untuk

mengurangi perilaku perundungan atau *bullying* yang terjadi.

- b) Cerita. Komik digital “Kebaikan Hati Seorang Wisnu” yang dibagi menjadi beberapa bagian cerita, dimana bagian pertama memuat “prolog” yang bercerita mengenai pengenalan tokoh utama dan latar belakang tokoh utama yang akan menjadi orientasi permasalahan dalam cerita yang diangkat. Bagian selanjutnya berjudul “Isi cerita” yang memuat tentang komplikasi pada cerita, klimaks permasalahan pada cerita, dan penyelesaian pada permasalahan yang ada pada cerita hingga yang terakhir adalah bagian “pesan moral”
- c) Desain Tokoh. Perancangan tokoh yang akan muncul digambarkan sesuai latar target pembaca yang penulis pilih yaitu siswa sekolah dasar. Tokoh yang termuat dalam komik digital merupakan warga sekolah yang berlatarkan di kelas dan di lingkungan sekolah. Tokoh-tokoh yang dirancang antara lain adalah Wisnu, Yoga, Bintang, Reza, Haekal, Ofi.
- d) Detail Teknis Karya. (1) Gaya gambar yang digunakan penulis adalah kartun anak-anak yang disesuaikan dengan *target audience*. Penggunaan gaya gambar ini juga dimaksudkan untuk memberi kesan menarik dari cerita komik itu sendiri. (2) Pewarnaan. Komik digital menggunakan pewarnaan *full colour*, karna *target audience* merupakan siswa sekolah dasar sehingga anak-anak akan lebih tertarik apabila komik menggunakan pewarnaan yang beragam dan mencolok. (3) Lingkungan. Dalam komik ini terdapat dua latar yang digunakan yaitu sekolah dan ruang kantor.
- e) Media pendukung. Media pendukung dalam komik digital ini ialah *google drive* sebagai platform tempat mengunggah komik digital agar dapat didistribusikan kepada pembaca sehingga dengan mudah diakses oleh pembaca

### 3. Development (Pengembangan)

Berdasarkan kompetensi dan indikator yang menjadi landasan rancangan media, maka dikembangkanlah media komik digital dengan menggunakan aplikasi *microsoft office word* untuk menyusun naskah komik digital serta rincian pembagian *scene* tiap bagian cerita, dan aplikasi *adobe illustrator* untuk mengilustrasikan naskah cerita yang telah disusun menjadi gambar pada komik digital.

Media komik digital yang telah selesai diilustrasikan menggunakan *adobe illustrator* selanjutnya diunggah melalui *google drive* agar dapat didistribusikan kepada pembaca dengan mudah dan efisien.

### 4. Kevalidan Media

Selanjutnya, media yang sudah dikembangkan diuji oleh validator ahli media, ahli materi, ahli bahasa, maka hasil yang didapat dari masing-masing validator dapat dijabarkan dalam tabel hasil uji kelayakan media pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Uji Kelayakan media pembelajaran

| Responden   | Presentase | Keterangan   |
|-------------|------------|--------------|
| Ahli Media  | 100%       | Sangat Valid |
| Ahli Materi | 80%        | Sangat Valid |
| Ahli Bahasa | 87,5%      | Sangat Valid |

Hasil validasi dari ahli media mengenai penyajian komik elektronik dan tampilan menyeluruh dalam komik. Dari hasil yang diperoleh validator ahli media mendapatkan presentase 100% dan valid digunakan untuk media pembelajaran siswa kelas V SD. Selanjutnya yaitu ahli validasi dari ahli materi mengenai kesesuaian cerita komik, manfaat media bagi anak, dan manfaat media untuk kegiatan pendidikan. Maka, dengan menggunakan kuesioner sebagai alat ukur dalam pengembangan media pembelajaran komik elektronik dapat divalidasi oleh ahli materi. Jadi berdasarkan hasil presentase yang didapat 80% dan sangat valid untuk digunakan pada pembelajaran siswa kelas V SD.

Hasil validasi selanjutnya yaitu ahli bahasa yang berisi tentang kesesuaian bahasa yang digunakan dalam komik mudah untuk dipahami anak usia dini, tata bahasa dalam komik dan ejaan yang gunakan EYD. Dari hasil perolehan penilaian validator ahli bahasa memperoleh hasil presentase sebesar 87,5% dan valid digunakan untuk media pembelajaran siswa kelas V SD.

Berikut merupakan perubahan beberapa *design* pada komik digital setelah mendapatkan arahan revisi oleh validator ahli.

- a) Revisi pada *cover* komik yang meliputi penambahan logo universitas, penambahan nama dosen pembimbing, dan mengaitkan judul komik dengan judul penelitian



Gambar 1. Cover sebelum revisi



Gambar 2. Cover setelah revisi

b) Penambahan halaman pendukung materi yang berkaitan dengan penjelasan mengenai *bullying* atau perundungan



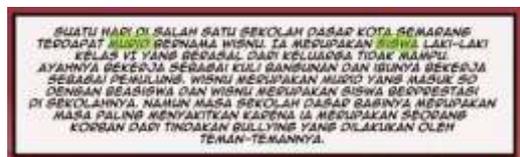
Gambar 3. Penambahan materi pendukung



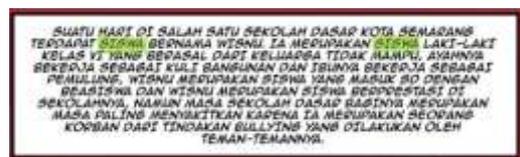
Gambar 4. Mencantumkan tambahan materi berupa QR CODE

c) Revisi penulisan teks pada komik disesuaikan juga dengan EYD 2022, memperbaiki struktur kalimat, dan konsistensi pemilihan penggunaan kata pada komik.

1) Revisi Penulisan Penyelarasan Penggunaan Kata Siswa.



Gambar 5. Penggunaan kata siswa belum konsisten



Gambar 6. Penggunaan kata siswa sudah konsisten

2) Revisi Kata Tidak Baku



Gambar 7. Kata "utang" tidak sesuai dengan EYD 2022



Gambar 8. Revisi penulisan "utang" diperbaiki menjadi "hutang"

3) Revisi Perbaikan Struktur Kalimat



Gambar 9. Struktur kalimat sulit dipahami



Gambar 10. Perbaikan struktur kalimat agar lebih mudah dipahami

## 5. Implementation (Implementasi)

Tahapan selanjutnya yaitu implementasi, dimana tahapan ini merupakan pelaksanaan uji coba untuk menilai keefektifan dan juga kelayakan penggunaan media komik digital berbasis karakter yang telah disusun oleh peneliti. Tahapan implementasi memuat tiga bagian yaitu perubahan perilaku perundungan (*bullying*), Hasil belajar, dan Respon.

a) Perubahan Perilaku Perundungan (*Bullying*)

Perubahan perilaku perundungan (*bullying*) pada siswa diketahui melalui observasi atau pengamatan yang dilakukan peneliti yang dilaksanakan sebelum dan sesudah penggunaan media komik digital selama masing-masing satu minggu baik pada saat pembelajaran, maupun diluar pembelajaran. Observasi didasarkan pada empat indikator yaitu sebagai berikut; (1) Indikator 1 yaitu apabila siswa menjaga sikap dan lisan dengan tidak melakukan *verbal bullying* seperti mengejek/mencela,

menghina, menyindir, mengancam, menjuluki teman dengan sebutan buruk. (2) Indikator 2 yaitu apabila siswa menjaga sikap dan perbuatan dengan tidak melakukan *physical bullying* seperti merusak barang, memukul, mendorong, menyerang, menjambak, atau melakukan perilaku fisik yang meninggalkan bekas yang dapat terlihat, (3) Indikator 3 yaitu apabila siswa menjaga sikap dan lisan dengan tidak melakukan *social bullying* seperti mengucilkan, atau mengajak siswa lain untuk tidak berteman dengan salah satu siswa, dan (4) Indikator 4 apabila siswa menjaga sikap dan lisan dengan tidak melakukan *cyber bullying* seperti pencemaran nama baik melalui sosial media, memotret foto dan merekam video intimidasi.

Siswa mendapat perolehan nilai berdasarkan indikator-indikator tersebut dengan ketentuan sebagai berikut:

**Tabel 3.** Indikator penilaian observasi perilaku

| Nilai | Indikator   |
|-------|---|
| 4     | Apabila SELALU melakukan perilaku yang diamati        |
| 3     | Apabila SERING melakukan perilaku yang diamati        |
| 2     | Apabila KADANG-KADANG melakukan perilaku yang diamati |
| 1     | Apabila TIDAK PERNAH melakukan perilaku yang diamati  |

Selanjutnya, perolehan nilai pada setiap indikator dikalkulasikan sesuai dengan rumus persamaan (1) dimana NA adalah nilai akhir yang diperoleh melalui pembagian antara JPN dan Nmax, dimana JPN adalah Jumlah perolehan nilai, dan Nmax adalah Nilai maksimal yang diperoleh melalui banyaknya indikator dikalikan empat.

$$NA = \frac{JPN}{N_{max}} \times 4 \quad (1)$$

Selanjutnya untuk mengkategorikan hasil NA (nilai akhir) terkait dengan penentuan nilai kompetensi pada siswa yang menunjukkan tidak berperilaku *bullying* didasarkan pada Permendikbud No. 81A Tahun 2013 yaitu:

- 1) Sangat Baik (SB): apabila memperoleh Nilai Akhir:  $3,33 < \text{Nilai Akhir} \leq 4,00$
- 2) Baik (B): apabila memperoleh Nilai Akhir:  $2,33 < \text{Nilai Akhir} \leq 3,33$

- 3) Cukup (C): apabila memperoleh Nilai Akhir:  $1,33 < \text{Nilai Akhir} \leq 2,33$
- 4) Kurang (K): apabila memperoleh Nilai Akhir:  $\text{Nilai Akhir} \leq 1,33$

Peneliti memperoleh data melalui penilaian observasi perilaku pada 28 siswa sebelum dan sesudah *treatment* atau digunakannya media komik digital oleh siswa. Berdasarkan indikator dan serangkaian perhitungan nilai, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.** Hasil penilaian observasi perilaku *bullying* pada siswa

| Keterangan         | Nilai Akhir    | Pre-dikat | Selisih Rata-Rata |
|--------------------|----------------|-----------|-------------------|
| Perubahan Perilaku | Pre-Treatment  | 1,85      | Cukup             |
|                    | Post-Treatment | 3,43      | Sangat Baik       |
|                    |                |           | 1,58              |

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa rata-rata penilaian observasi perilaku pada siswa menunjukkan peningkatan nilai sebesar 1,58. Mulanya perilaku keseluruhan siswa tergolong pada predikat kurang, berubah menjadi predikat baik. Pada data hasil penilaian observasi yang peneliti lakukan, sebelum dipergunakannya komik digital, siswa tidak mengetahui pengertian, bentuk dan bahaya yang ditimbulkan dari *bullying* sehingga perilaku *bullying* yang paling sering muncul yaitu siswa kerap melontarkan ungkapan-ungkapan tidak pantas yang ditunjukkan kepada temannya dimana tergolong pada *bullying verbal*, peneliti banyak menemukan perilaku *bullying verbal* yang dilakukan oleh siswa dimana siswa melontarkan ungkapan-ungkapan tidak pantas yang ditunjukkan kepada temannya contohnya seperti "salah siapa jadi orang gobl\*k", "bodo ik ngene tok ora iso" atau dapat diartikan "bodoh, gini saja tidak bisa", "koe ojo mangan terus, ngko ndak wetengmu tambah gembrot" atau dapat diartikan "kamu jangan makan terus, nanti perutmu tambah besar!", "heh minggir ono kudanih meh lewat" atau dapat diartikan "awas beri jalan, ada kudanih mau lewat".

Selanjutnya selama masa observasi setelah dipergunakannya komik digital pada siswa, peneliti sudah jarang menjumpai atau mendengar siswa yang melontarkan kata-kata tidak pantas untuk

mengejek teman lain. Meskipun masih ditemukan satu anak yang masih melakukan *verbal bullying* dengan meremehkan teman lain dengan maksud bercanda, peneliti sudah melihat perubahan terkait pemilihan kosa kata sopan yang digunakan oleh mayoritas siswa yang melakukan *bullying verbal* pada saat sebelum dipergunakannya komik digital. Setelah dipergunakannya komik digital, mayoritas siswa selama berbicara dengan temannya menggunakan bahasa percakapan yang baik dan menggunakan bahasa yang menjaga perasaan teman lain, sehingga dapat dikatakan bahwa perundungan verbal sangat berkurang dengan signifikan selama masa observasi setelah dipergunakannya komik digital. Dari penjelasan terkait hasil penilaian observasi perilaku siswa terkait tindakan *bullying* sebelum dan sesudah dipergunakannya komik digital, dapat disimpulkan bahwa tindakan *bullying* yang terjadi pada siswa berkurang dengan signifikan meskipun tindakan tersebut tidak langsung menghilang.

Peran media komik digital dalam membangun karakter siswa juga sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Fadlullah, dkk (2022) yang berjudul "Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Materi Pelajaran PPKn di Sekolah". Penelitian tersebut berhasil membangun karakter pada siswa untuk menjaga persatuan dan kesatuan di kelas V sekolah dasar. Penanaman karakter melalui komik juga terbukti efektif digunakan menurut penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan (2019). Berdasarkan analisis pada penelitian tersebut, media komik sebagai penanaman pendidikan karakter dapat dikatakan cukup efektif dilakukan dalam pembelajaran, karena dapat meningkatkan karakter peserta didik sesuai dengan beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan diatas dimana media komik berhasil menanamkan karakter pada siswa dalam meningkatkan perilaku dosoplin pada siswa kelas IV SDN Pangen Gudang.

Penelitian lain yang sejalan dengan ini juga pernah dilakukan oleh Nisa, dkk. (2021) yang berjudul Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter Peduli Sosial Subtema Keadaan Cuaca Bagi Peserta

Didik di Kelas II. Penelitian tersebut terbukti jika media komik yang dikembangkan dapat menanamkan karakter peduli sosial pada siswa sehingga siswa dapat meningkatkan perilaku belas kasih sosial mereka terhadap sesama manusia.

## 6. Hasil Belajar

Tak hanya efektif dan juga layak untuk mengurangi perilaku perundungan (*bullying*) media komik digital berbasis karakter yang dikembangkan oleh peneliti juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar pada kelas V Sekolah dasar muatan pembelajaran PPKn materi keberagaman dalam masyarakat. Hasil belajar siswa dalam uji coba produk skala besar dengan melibatkan 28 siswa kelas V Zakaria SD Islam Al-Azhar 29 Kota Semarang adalah sebagai berikut:

**Tabel 5.** Hasil belajar pada uji coba produk

| Keterangan    | Nilai    | Selisih Rata-Rata |
|---------------|----------|-------------------|
| Hasil Belajar | Pretest  | 50                |
|               | Posttest | 79                |

Berdasarkan tabel 5 diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan nilai sebesar 29 dalam pelaksanaan uji coba produk skala besar. Berdasarkan hal tersebut, hasil belajar siswa materi keberagaman dalam masyarakat terdapat perubahan antara sebelum dan sesudah menggunakan media komik digital berbasis karakter dalam pembelajaran. Uji N-gain digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa. Hasil dari uji *N-gain* dalam penggunaan media komik digital berbasis karakter saat uji coba produk kelompok besar di kelas kelas V Zakaria SD Islam Al-Azhar 29 Kota Semarang, sebagai berikut:

**Tabel 6.** Hasil uji n-gain pada uji coba produk

| Hasil Belajar | Nilai Rata-Rata | Selisih Rata-Rata | N-Gain | Kategori      |
|---------------|-----------------|-------------------|--------|---------------|
| Pretest       | 52              | 25,2              | 0,57   | Cukup Efektif |
| Posttest      | 77              |                   |        |               |

Berdasarkan tabel 6 pada hasil uji N-gain hasil belajar pada uji coba produk kelompok besar diketahui rata-rata perolehan N-gain score adalah 0,57 termasuk dalam kategori cukup efektif. Sehingga dapat disimpulkan ada peningkatan rata-rata hasil belajar pretest dan posttest pada kedua ranah maka media komik digital berbasis karakter memberikan pengaruh peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini

sejalan dengan penelitian yang pernah dilaksanakan oleh Yusiana, dkk (2022) yang berjudul Pengembangan Media *E-Comic* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS. Dalam penelitian tersebut, hasil belajar siswa terbukti meningkat dengan *N-Gain Score* yang diperoleh 0.42 berada pada kategori “sedang” tergolong pada rentang 0.30 < 0.70.

Penggunaan komik digital dalam meningkatkan hasil belajar juga telah diteliti oleh Nurjanah, dkk (2021). Berdasarkan penelitian tersebut, penerapan media pembelajaran komik digital berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dengan kenaikan sebanyak 7% dan peningkatan rata-rata sebesar 12,81. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

## 7. Respons

Untuk mendukung keberhasilan tujuan dari pengembangan media komik digital, peneliti mengumpulkan data respon siswa melalui angket tanggapan pada uji coba produk yang telah dilaksanakan. Pada tabel hasil uji coba dilakukan kepada satu kelas yang terdiri dari 28 siswa kelas V Zakaria SD Islam Al-Azhar 29 diperoleh respon positif. Hasil respons siswa pada uji coba produk media komik digital pada pembelajaran PPKn adalah sebagai berikut:

**Tabel 7.** Hasil tanggapan siswa

| Pernyataan  | Jumlah Pemilih |     | Presentase |
|---|----------------|-----|------------|
|   | Ya             | Tdk |            |
| Keseluruhan tampilan menarik dan mengundang minat untuk belajar   | 26             | 2   | 92%        |
| Kegiatan belajar dengan menggunakan media menyenangkan  | 24             | 4   | 85%        |
| Media membantu untuk memahami materi  | 24             | 4   | 85%        |
| Media membantu menambah wawasan tentang muatan pelajaran PPKn materi keberagaman sosial budaya masyarakat | 26             | 2   | 92%        |
| Materi yang disajikan dalam media mudah dipahami  | 23             | 5   | 82%        |
| Bahasa yang digunakan mudah dipahami  | 27             | 1   | 96%        |
| Perpaduan dari teks, warna, dan gambar dapat meningkatkan tersampainya pesan                              | 24             | 4   | 85%        |

| Pernyataan   | Jumlah Pemilih |     | Presentase |
|--|----------------|-----|------------|
|  | Ya             | Tdk |            |
| Tata letak dari teks dan gambar tepat sehingga menghasilkan media yang menarik | 23             | 5   | 82%        |
| Media mudah digunakan  | 24             | 4   | 85%        |
| Gambar menarik dan tidak membosankan   | 28             |     | 100%       |
| Pesan moral yang disampaikan tepat dan mudah dipahami                          | 23             | 5   | 82%        |
| Media menyajikan contoh nyata peristiwa yang ada di sekitar                    | 24             | 4   | 85%        |
| Dapat memberikan motivasi untuk memperoleh informasi dari berbagai sumber      | 23             | 5   | 82%        |
| Petunjuk penggunaan media mudah dipahami                                       | 21             | 7   | 75%        |
| Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca       | 25             | 3   | 89%        |
| Total  | 365            | 55  | 86%        |

Berdasarkan tabel diatas, respons siswa terhadap media komik digital berbasis karakter pada pembelajaran PPKn materi keberagaman dalam masyarakat menghasilkan respons yang positif dengan persentase rata-rata 86% dari 100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik digital berbasis karakter layak digunakan dalam proses pembelajaran. Respon positif oleh siswa dalam penggunaan komik sebagai media pembelajaran sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Savitri dkk (2016) yang berjudul “Respon Siswa Terhadap *E-Comic Bilingual* Saluran dan Kelenjar pencernaan” dimana dalam penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media *e-comic bilingual* pada sub materi saluran dan kelenjar pencernaan kelas XI SMA dikategorikan respon positif dengan persentase sebesar 73,66%

Pengembangan media komik yang diteliti oleh Soeharto dkk (2015) yang berjudul “Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD” juga mendapatkan respon positif dari siswa. Dari data respon siswa pada penelitian tersebut terdapat rata-rata penilaian siswa mengenai pembelajaran dengan media komik adalah 10,71 dan berada pada kategori sangat baik.

## 8. Evaluation (Evaluasi)

### a) Kelayakan Media Komik Digital Berbasis Karakter

Analisis kelayakan media komik digital berbasis karakter dalam mupel PPKn materi keberagaman dalam masyarakat di kelas V SD Islam Al-Azhar 29 Kota Semarang menurut analisis data dari penilaian tim pakar serta tanggapan penggunaan yang meliputi guru dan siswa. Hasil penilaian ahli media pembelajaran dengan persentasi 100% termasuk dalam kualifikasi layak dan hasil penilaian ahli bahasa dengan presentase 87% termasuk dalam kualifikasi layak. Media komik digital berbasis karakter yang dikembangkan peneliti mencapai kualifikasi penilaian layak, maka media komik digital berbasis karakter yang dikembangkan peneliti layak atau dapat digunakan untuk pembelajaran dikelas V SD Islam Al-Azhar 29 Kota Semarang.

Tanggapan pengguna didapatkan berdasarkan angket yang diberikan kepada siswa dalam pelaksanaan tahapan implementasi yang berisi 15 butir pertanyaan yang diberikan kepada 28 siswa. Berdasarkan presentase tanggapan dari penggunaan media komik digital berbasis karakter oleh siswa yang menunjukkan presentase 86% dan tergolong dalam kategori layak. Media komik digital berbasis karakter yang dikembangkan peneliti memenuhi kualifikasi standar kelayakan sehingga media komik digital berbasis karakter layak untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn di SD Islam Al-Azhar 29 Kota Semarang.

### b) Keefektifan Media Komik Digital Berbasis Karakter

Media komik digital berbasis karakter selain efektif untuk mengurangi perilaku perundungan atau *bullying* pada siswa kelas V, juga efektif untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran PPKn pada siswa kelas V. Keefektifan media komik digital berbasis karakter yang dikembangkan oleh peneliti terbukti mampu mengurangi perilaku perundungan atau *bullying* dibuktikan dengan diperolehnya hasil penilaian observasi perilaku pada siswa.

dijabarkan secara detail, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut, yaitu:

1. Media komik digital berbasis karakter layak digunakan pada pembelajaran untuk mengurangi perilaku perundungan pada siswa
2. Media komik digital berbasis karakter efektif digunakan untuk dapat mengurangi perilaku perundungan pada siswa.
3. Media komik digital berbasis karakter efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas V SD Islam Al-Azhar 29 Muatan pelajaran PPKn materi keberagaman dalam masyarakat

## B. Saran

Berdasarkan hasil simpulan yang didapatkan, terdapat saran yang ingin disampaikan peneliti, diantaranya:

1. Media pembelajaran dapat dikembangkan guru dan pihak sekolah dalam rangka mendukung proses pembelajaran sehingga dapat mendorong keaktifan, minat dan motivasi siswa dalam belajar mata pelajaran PPKn dengan menyenangkan.
2. Media komik digital berbasis karakter dapat difungsikan dalam mendukung pembelajaran PPKn dengan memanfaatkan teknologi modern yaitu *smartphone* dan internet untuk membantu mengurangi perilaku perundungan atau *bullying* yang terjadi. Media dalam penelitian ini juga dapat dikembangkan untuk materi lain atau muatan pembelajaran selain PPKn.
3. Media komik digital berbasis karakter diharapkan dapat diimplementasikan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah, pembiasaan di sekolah atau saat siswa berada di rumah agar *output* yang dihasilkan lebih maksimal.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agi, S. N., Diah, S., & Umi, N. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*.
- Ahmad, Nurdiana. (2021). Analisis Perilaku *Bullying* Antarsiswa Terhadap Pembentukan Karakter Siswa di SDN Sangir Kecamatan Wajo Kota Makassar.
- Ambaryani & Airlanda, G, S. (2017). Pengembangan Media Komik untuk Efektivitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan

## IV. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan dari penjelasan pada hasil penelitian dan juga pembahasan yang telah

- Fisik. Jurnal Pendidikan Karya Edukasi. Volume 3 Nomor 1 Halaman 19-28
- Branch, Robert Marie. (2009) *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer
- Budiarto, W. N. & Haryanto. (2016). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. Jurnal Prima Edukasia. Volume 4 Nomor 2. Halaman 233-242
- Coloroso, B. (2007). *Stop Bullying: Memutus Rantai Kekerasan Anak dari Prasekolah hingga SMU*. diterjemahkan oleh Santi Indra Astuti. Jakarta: PT. Serambi Ilmu Semesta
- Dewi, T., Eri, S., & Yudistria, A. (2016). Pengembangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. Jurnal Algoritma, Volume 13 Nomor 1. Halaman 99-195
- Fadlullah., Solihah, S. A. S., & Suherman. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan. Volume 4 Nomor 4.
- Henggang, B. S., & Soeharto. (2015). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD. Jurnal Prima Edukasia. Volume 3 Nomor 1
- Kartika, Kusumasari. dkk. (2019). "Fenomena *Bullying* di Sekolah: Apa dan Bagaimana?". Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan. Volume 17 Nomor 01.2019
- Khairul, N., Muhammad, D., & Tiara, N. (2021). Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter Peduli Sosial Subtema Keadaan Cuaca Bagi Peserta Didik Kelas II SD. *Journal of Islamic Education*. Volume 1 Nomor 2.
- Khotimah, H. dkk. (2019) Meningkatkan Attensi Belajar Siswa Kelas Awal Melalui Media Visual. Jurnal Pendidikan Anak. Volume 8 Nomor 1
- Lamb, A., & Johnson, L. (2009). *Graphic Novels, Digital Comics, and Technology-Enhanced Learning: Part 2. Teacher Librarian*
- Lanti, Elly. 2017. *Media Pengembangan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar*. Gorontalo: Athra Samudara.
- N, Sudirman, 1992. *Ilmu Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nurul H., & Rifky K, U. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Materi Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV.
- Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter
- Ragil, K., & Sella, M. D. P. (2019). Komik Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Penanaman Pendidikan Karakter di SD. Seminar Nasional Pagelajaran Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN).
- Rahayu, C. M. (2017). Siswa Pelaku Bully Dikeluarkan Sekolah, Apa Kabar Proses di Polisi? (Online). <https://news.detik.com/berita/d-3563601/siswa-pelaku-bully-dikeluarkan-sekolah-apa-kabar-proses-di-polisi>. Diakses pada tanggal 28 Februari 2023 Pukul 12.13
- Sampson, R. (2002). *Bullying in Schools, Problem-Oriented Guides for Police Series No.12*
- Ulfa, Y. & Sukma, P. (2022). Pengembangan Media *E-Comic* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS. Jurnal UNESA. Volume 1 Nomor 1. Halaman 23-33
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Tujuan Sistem Pendidikan Nasional
- Waluyanto, Heni Puji. (2005) "Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran". Jurnal Nirmana. Volume 1 Halaman 34.
- Yang, Y.T.C & Wu, W.C.I. (2011). *Digital Storytelling For Enhancing Student Academic Achievement, Critical Thinking, and Learning Motivation: A Year-Long Experimental Study Computers and Education Journal*. Volume 59 Nomor 12. Halaman 339-352