



DEVELOPMENT OF COMICS LEARNING RESOURCES BASED ON ISLAMIC VALUES AS PREVENTIVE EDUCATION BULLYING IN PRIMARY SCHOOLS

PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR KOMIK BERBASIS NILAI- NILAI KEISLAMAMAN SEBAGAI EDUKASI PENCEGAHAN BULLYING DI SEKOLAH DASAR

Nihma Utari¹⁾, Andi Arif Pemessangi²⁾, Nur Fakhrunnisaa³⁾

^{1,2} Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia

Article Info

Corresponding Author:

Nur Fakhrunnisaa

✉ nurfakhrunnisaa@iainpalopo.ac.id

Keyword:

Development, Comics, bullying

Kata Kunci:

Pengembangan, Komik, bullying

Abstract

The problem of bullying will continue to occur in the educational sphere, bullying will affect the quality of the nation's future generations, therefore it is very necessary to provide education about preventing bullying by applying Islamic values which can be conveyed through comic learning resources in order to prevent bullying from occurring. The research aims to determine the stages of developing comic learning resources based on Islamic values as bullying prevention education, the level of feasibility, and students' responses to comic learning resources based on Islamic values as bullying education. The development model used in research is the four D (4D), define, design, develop and disseminate model. The research location is at SDN 525 Labembe. The research was carried out for 1 month. The research subjects were 4th grade students at SDN 525 Labembe. The data collection methods used were observation, interviews, validity questionnaires, and student response questionnaires. Qualitative descriptive analysis, quantitative analysis, validation questionnaire analysis, and analysis of student response questionnaires are the methods used in data analysis. The development stage of comic learning resources based on Islamic values as education for preventing bullying was carried out using the 4D model development stage, with the final product being a valid and suitable for use. The research results showed that the product developed was "very valid" with a media validation score of 93.43%, material validation 82.50%, language validation 89.2%. Based on the results of the student response questionnaire, comic learning resources are very useful for students in preventing bullying so they are considered very good and suitable for use.

Abstrak

Masalah *bullying* akan terus menerus terjadi di lingkup pendidikan, *bullying* akan mempengaruhi kualitas generasi bangsa ke depan maka dari itu sangat diperlukan adanya edukasi tentang pencegahan *bullying* dengan menerapkan



Copyright © 2025 by
Islamic Education
Studies: An Indonesian
Journal (IES)

**This is an open access article under
the cc-by license**

<https://doi.org/10.30631/ies.v7i2>

nilai-nilai keislaman yang dapat disampaikan melalui sumber belajar komik agar dapat mencegah *bullying* itu terjadi. Penelitian bertujuan untuk mengetahui tahapan pengembangan sumber belajar komik berbasis nilai-nilai keislaman sebagai edukasi pencegahan *bullying*, tingkat kelayakannya, dan respon peserta didik terhadap sumber belajar komik berbasis nilai-nilai keislaman sebagai edukasi *bullying*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian adalah model four D (4D), define, design, develop, dan disseminate. Lokasi penelitian yaitu di SDN 525 Labembe. Penelitian dilaksanakan selama 1 bulan. Subjek penelitian tertuju kepada peserta didik kelas 4 SDN 525 Labembe. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket validitas, dan angket respon peserta didik. Analisis deskriptif kualitatif, analisis kuantitatif, analisis angket validasi, dan analisis angket respon peserta didik adalah metode yang digunakan dalam analisis data. Tahap pengembangan sumber belajar komik berbasis nilai keislaman sebagai edukasi pencegahan *bullying* dilakukan dengan menggunakan tahap pengembangan model 4D, dengan hasil akhir produk yang valid dan layak untuk digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan “sangat valid” dengan perolehan skor validasi media 93,43%, validasi materi 82,50%, validasi bahasa 89,2%. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik sumber belajar komik sangat bermanfaat untuk peserta didik dalam upaya pencegahan *bullying* sehingga dinilai sangat baik layak digunakan.

PENDAHULUAN

Bullying adalah suatu tindakan atau perilaku yang menindas dengan sengaja yang dilakukan oleh satu individu atau sekelompok orang yang lebih kuat atau lebih berkuasa daripada individu atau kelompok lain yang bertujuan untuk menyakiti fisik maupun non fisik dan dilakukan secara terus menerus (Miftahul jannah). Tindakan *Bullying* merupakan akhlak tercela yang telah dilarang oleh Allah Swt. Sebagaimana firman-Nya dalam QS. Al-Hujurāt ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا يَسْخَرُ قَوْمٌ مِّنْ قَوْمٍ عَسَىٰ أَن يَكُونُوا خَيْرًا مِّنْهُمْ وَلَا نِسَاءٌ مِّنْ نِّسَاءٍ عَسَىٰ أَن يَكُنَّ خَيْرًا مِّنْهُنَّ وَلَا تَلْمِزُوا أَنْفُسَكُمْ وَلَا تَنَابَزُوا بِالْأَلْقَابِ بِئْسَ الْأَسْمُ الْفُسُوقُ بَعْدَ الْإِيمَانِ وَمَن لَّمْ يَتُبْ فَأُولَٰئِكَ هُمُ الظَّالِمُونَ ﴿١١﴾

Artinya:

“Hai orang-orang yang beriman, janganlah sekumpulan orang laki-laki merendahkan kumpulan yang lain, boleh jadi yang ditertawakan itu lebih baik dari mereka. Dan jangan pula sekumpulan perempuan merendahkan kumpulan lainnya, boleh jadi yang direndahkan itu lebih baik. Dan janganlah suka mencela dirimu sendiri dan jangan memanggil dengan gelaran yang

mengandung ejekan. Seburuk-buruk panggilan adalah (panggilan) yang buruk sesudah iman dan barangsiapa yang tidak bertobat, maka mereka itulah orang-orang yang zalim”.

Penghinaan adalah perbuatan tercela karena menyakiti hati orang lain. Apalagi dilakukan di hadapan publik. Demikian halnya *bullying* di dunia nyata dan maya yang berisi umpatan, ujaran kebencian, caci maki, sumpah serapah, atau serangan fisik kepada pihak lain adalah perilaku keji Pencegahan *bullying* dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya adalah dengan memberikan edukasi *bullying* dengan menerapkan nilai-nilai islam, karena salah satu faktor yang menyebabkan pelaku *bullying* melakukan tindakan *bullying* ialah karena memiliki akhlak dan kepribadian yang kurang baik (Cahyaningtias et al. : 2024). Oleh karena itu sangat penting memberikan edukasi tentang *bullying* dengan menerapkan nilai-nilai keislaman di dalamnya. agar peserta didik dapat mengetahui informasi masalah *bullying* serta dampaknya dan bagaimana pandangan islam di dalamnya yang melibatkan pengembangan karakter dalam diri peserta didik untuk saling jujur, tolong menolong dan berempati (Pamessangi: 2021)

Salah satu dari berbagai macam sumber belajar yang dapat digunakan dalam menyampaikan edukasi tentang *bullying* adalah sumber belajar berbasis digital seperti komik. 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 (Fitri and Tirtayani: 2023). Pengembangan komik diharapkan mampu membantu peserta didik dalam memahami materi *bullying* yang akan disajikan dalam rangkaian cerita yang divisualisasikan melalui gambar dan juga dapat berfungsi sebagai perantara untuk memfasilitasi penyampaian konten pendidikan, sehingga meningkatkan pemahaman peserta didik (Fakhrunnisaa: 2023).

Komik merupakan media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam memahami suatu materi. Penggunaan analogi dan penggambaran cerita dalam kehidupan sehari-hari dapat membantu peserta didik untuk memahami suatu materi (Hidayat et al.: 2021). Masalah *bullying* akan terus menerus terjadi di lingkup pendidikan, *bullying* akan sangat mempengaruhi kualitas generasi bangsa ke depan maka dari itu sangat diperlukan adanya edukasi tentang

bullying dengan menerapkan nilai-nilai keislaman yang dapat disampaikan melalui sumber belajar komik agar dapat mencegah *bullying* itu terjadi.

Penelitian ini memfokuskan pada upaya pencegahan *bullying* melalui pendekatan pendidikan berbasis nilai-nilai Islam dan pemanfaatan media digital, khususnya komik, sebagai alat edukasi.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Jenis penelitian ini berorientasi pada pengembangan suatu produk (Marhaeni et al.: 2022) Penelitian *Research and Development* (R&D) adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan atau menghasilkan produk, metode, atau teknologi baru, serta untuk meningkatkan atau memodifikasi produk atau proses yang sudah ada. (Sukmadinata, 2015). Model pengembangan yang digunakan yaitu four D (4D) yaitu *define*, *design*, *development*, dan *diseminate*. Lokasi penelitian yaitu di SDN 525 Labembe, yang beralamat di dusun Labembe, Desa Muladimeng, Kabupaten Luwu. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November semester ganjil 2024/2025.

Subjek penelitian yang dilakukan pada penelitian tertuju kepada peserta didik kelas 4 SDN 525 Labembe. Sedangkan objek penelitian ialah sumber belajar komik berbasis nilai-nilai keislaman untuk edukasi *bullying*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara. Sedangkan teknik analisis yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif, analisis kuantitatif angket validitas, dan angket respon peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian menggunakan model pengembangan yang menghasilkan produk berupa komik edukasi pencegahan *bullying* untuk peserta didik. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan respon peserta didik terhadap sumber belajar komik edukasi tersebut. Deskripsi hasil penelitian dilakukan berdasarkan model pengembangan 4D (*Four D*).

a. Tahap Definisi (*Define*)

Adapun tahap awal yang dilakukan adalah tahap definisi yang meliputi:

1) Analisis Awal.

Pada tahap analisis awal peneliti mencari informasi di sekolah yang berkaitan dengan kondisi proses belajar mengajar di kelas. Berdasarkan hasil observasi di sekolah, peneliti menemukan bahwa dalam proses pembelajaran peserta didik berfokus pada materi yang ada pada buku paket yang disampaikan dengan metode ceramah atau sesekali menggunakan alat peraga.

2) Analisis Peserta Didik

Pada tahap analisis peserta didik, hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan peserta didik dengan inisial NA mengemukakan bahwa banyak dari peserta didik yang melakukan tindakan *bullying* seperti mengejek temannya karena fisiknya, memanggil dengan julukan dan sesekali melakukan kontak fisik seperti mendorong dan mencubit. Hal ini terjadi karena kurangnya pemahaman peserta didik dan dukungan guru sehingga perilaku-perilaku tersebut dianggap remeh karena kurangnya sumber belajar yang membahas tentang *bullying* pada sekolah tersebut sehingga informasi tentang *bullying* masih sangat minim.

3) Analisis Materi

Tahap analisis materi merupakan tahap peneliti melakukan pengumpulan materi pembelajaran dengan tema indahny saling menghargai dalam keragaman. Peneliti merumuskan tujuan dalam pembelajaran didasarkan atas hasil analisis awal dan analisis peserta didik. Tujuan pembelajaran untuk materi saling menghargai dalam keragaman adalah sebagai berikut:

- a) Meyakini bahwa keragaman sebagai sunnatullah dengan benar.
- b) Menghormati orang lain sebagai cerminan dari iman dengan baik.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Media yang ingin dirancang yakni komik edukasi pencegahan *bullying* berbasis nilai keislaman dengan muatan materi kelas IV dengan tema indahny saling menghargai dalam keragaman. Adapun tahap desain produk dilakukan beberapa proses yaitu:

1) Pemilihan Media

Pemilihan media berdasarkan pada hasil analisis materi dan penyesuaian dengan karakteristik peserta didik, sehingga pemilihan media yang dipilih

adalah komik digital dengan fokus pada konten terkait materi indahnnya saling menghargai dalam keragaman untuk memudahkan peserta didik dalam memahami tujuan pembelajaran.

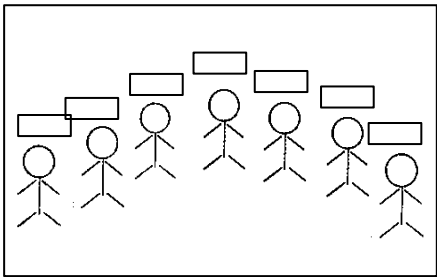
2) Pemilihan Format

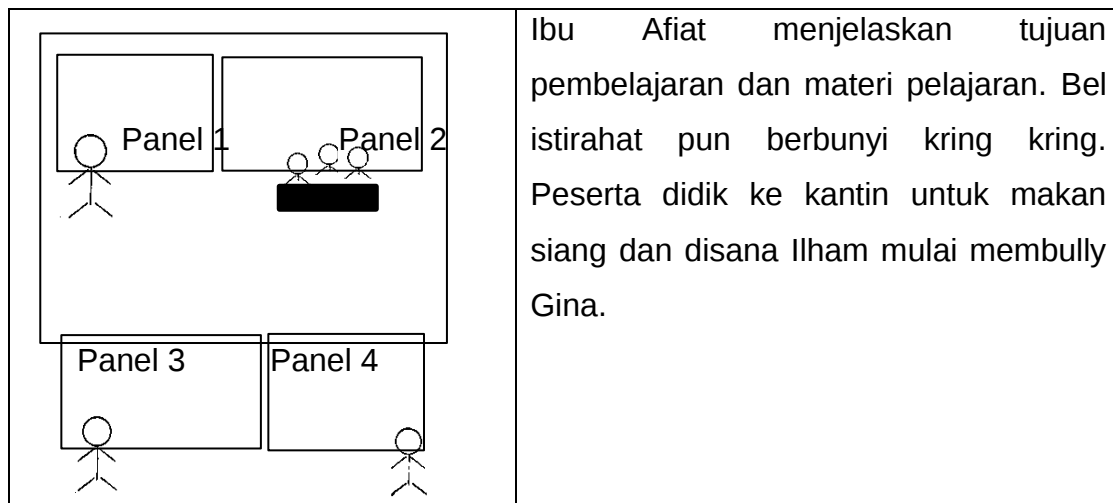
Peneliti memilih format sumber belajar komik digital yang didesain dengan menggunakan aplikasi *Canva* sebagai bentuk awal media yang akan dikembangkan.

3) Desain Komik

Pembuatan desain komik dilakukan setelah mendesain awal bentuk bahan ajar yang akan dikembangkan. Peneliti dalam merancang komik digital dengan bantuan aplikasi *Canva*, dengan Langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Menyiapkan buku pendidikan agama islam dan budi pekerti kurikulum merdeka.
- b) Menentukan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dimasukkan kedalam sumber belajar komik.
- c) Menentukan dan membuat naskah cerita
- d) Membuat Storyboard

Gambar	Keterangan
	Halaman pengenalan tokoh. 1. Adam sebagai karakter ketua kelas) 2. Irda (sebagai karakter pelaku bullying) 3. Fitri (sebagai karakter pelaku bullying) 4. Ibu Afiat (Guru PAI) 5. Gina (sebagai karakter korban bullying) 6. Alifha (sebagai karakter teman kelas yang baik) 7. Ilham (sebagai karakter pelaku bullying)
Gambar	Keterangan



- e) Menginstal aplikasi *Canva* di laptop. Cari *Canva* di google dan klik “*Sign In*” untuk mendaftar akun di aplikasi
- f) Memilih template
Cari template yang sesuai dengan melakukan pengeditan template agar bisa menjadi komik sesuai yang diharapkan.
- g) Mendesain Karakter
Peneliti memanfaatkan karakter yang telah ada pada aplikasi yang disesuaikan dengan kebutuhan dengan mengubah beberapa format karakter tersebut.
- h) Mendesain Komik
Peneliti memanfaatkan fitur melalui template dengan mudah karena setiap template dilengkapi dengan halaman lengkap, gelembung ucapan, dan halaman ilustrasi. Peneliti memasukkan teks yang berkaitan dengan subjek penelitian. Peneliti memasukkan teks yang sebelumnya sudah ditulis pada naskah cerita. Peneliti melakukan pengubahan seperti warna, tata letak, font, kombinasi karakter, ikon dan ilustrasi agar semuanya sesuai.
- i) Menyimpan file komik
Setelah memiliki template, teks, dan warna yang sudah sesuai

c. Hasil Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan merupakan yang dilakukan untuk menyempurnakan produk yang telah dibuat dengan melakukan uji validitas kepada validator ahli.

Setelah sumber belajar komik divalidasi, selanjutnya dalam tahap *develop* menghasilkan bentuk akhir berupa komik digital edukasi pencegahan bullying berbasis nilai keislaman. Uji validitas, terdapat validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang merupakan dosen Institut Agama Islam (IAIN) Palopo.

1) Validasi Ahli Media

Peneliti melakukan validasi media kepada dosen ahli media menggunakan lembar validasi dengan beberapa aspek penilaian yaitu, aspek tampilan, manfaat dan daya tarik media.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Tiap Aspek

No	Aspek yang dinilai	Skor	Skor Max	%	Kategori
1	Tampilan	26	28	92,80%	SV
2	Manfaat/Kegunaan	4	4	100%	SV
3	Daya Tarik	7	8	87,50%	SV
	Jumlah	37	40	280,30%	SV
	Rata-rata			93,43%	SV

Berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh nilai persentase sebesar 93,43%, dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi ahli media komik berbasis nilai keislaman untuk pencegahan *bullying* dapat digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran layak digunakan dengan beberapa perbaikan dan revisi.

2) Validasi Ahli Materi

Setelah melakukan validasi media peneliti melanjutkan validasi materi dengan aspek penilaian yaitu isi materi, penyajian dan manfaat.

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor	Skor Max	%	Kategori
1	Isi/ Materi	17	20	85%	SV
2	Penyajian Materi	3	4	75%	V
3	Manfaat/	7	8	87,50%	SV
	Jumlah	28	32	257,50%	SV
	Rata-rata			82,50%	SV

Berdasarkan hasil validasi ahli materi diperoleh nilai persentase sebesar 82,50% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi ahli materi komik berbasis nilai keislaman untuk pencegahan *bullying* dapat digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran namun demikian, terdapat beberapa saran maka dari itu media layak digunakan dengan beberapa perbaikan dan revisi.

3) Validasi Ahli Bahasa

Peneliti melakukan validasi media kepada dosen ahli media menggunakan lembar validasi dengan satu aspek penilaian yaitu aspek bahasa.

Tabel 3. Hasil Angket Validasi Bahasa

No	Indikator	Skor	Skor Max
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkatan usia peserta didik SD.	4	4
2	Penggunaan kalimat yang efektif	3	4
3	Penggunaan istilah yang baku	3	4
4	Penggunaan tanda baca yang benar	4	4
5	Penggunaan ejaan yang tepat	4	4
7	Penggunaan tata Bahasa yang tepat	4	4
Jumlah		25	28
Presentase		89,20%	
Kategori		Sangat Layak	

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa diperoleh nilai persentase sebesar 89,2%, dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa bahwa bahan ajar Komik digital layak digunakan dengan perbaikan/revisi.

Setelah media divalidasi oleh ketiga validator, selanjutnya dilakukan revisi dan perbaikan sesuai saran dan koreksi dari validator. Sebelum peneliti melakukan tahap uji coba kelayakan pengguna peneliti melakukan perbaikan dan revisi. Berikut tampilan hasil produk sebelum dan sesudah direvisi yang dapat di akses pada link berikut ini: <https://heyzine.com/flip-book/baa408093e.html>

PEMBAHASAN

1. Hasil Tahap Pengembangan Komik Berbasis Nilai Keislaman Sebagai Pencegahan *Bullying*.

Tahap *define* adalah tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti dimana peneliti mulai mengumpulkan berbagai informasi terkait apa yang akan diteliti dengan melakukan beberapa analisis seperti analisis awal, analisis kebutuhan peserta didik, dan analisis materi dengan melakukan teknik pengumpulan data lapangan yang bertujuan untuk mendapatkan fakta yang konkrit (Muhaemin and Henri). Setelah melakukan tahap *define* peneliti melanjutkan pada tahap *desain* yang meliputi penyusunan instrumen, pemilihan format dan desain produk. Pada tahap *develop* peneliti mulai melakukan pengembangan dengan melakukan validasi media, materi dan bahasa kepada para validator ahli yang merupakan dosen yang telah direkomendasikan oleh dosen pembimbing peneliti yang sesuai dengan bidang keahliannya masing-masing.

Peneliti melakukan uji coba kelayakan pengguna pada kelas IV SDN 525 Labembe Kecamatan Ponrang. Setelah melakukan uji coba kelayakan pengguna peneliti melanjutkan tahap akhir yaitu *diseminate* dengan melakukan penyebaran terbatas yaitu dengan menyerahkan *barcode* kepada pihak sekolah. Penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh Cita St Munthakhabah, Sapriadi dan Iwan. Tahapan ini untuk menguji kevalidan dan keefektifan dari media edukasi berbasis komik. Penyebarluasan (*Disseminate*) (Munthakhabarakah)

2. Hasil Uji Validitas/Kelayakan Sumber Belajar Komik Berbasis Nilai Keislaman Sebagai Edukasi Pencegahan *Bullying*.

a. Hasil Uji Validitas Ahli Media

Penilaian menunjukkan bahwa pada aspek tampilan media, sampul yang digunakan sesuai dengan tema, gambar yang disajikan jelas tidak buram, warna background sesuai dengan teks sehingga teks mudah dibaca selain itu desain gambar karakter yang digunakan menarik. Kemudian pada aspek manfaat/kegunaan dan daya tarik media juga dinilai sangat baik sehingga setelah peneliti menjumlah skor penilaian tiap aspek, hasil validasi media menunjukkan bahwa media sumber belajar komik berbasis nilai keislaman

untuk pencegahan *bullying* dinilai sangat valid dengan skor akhir 93,43% kategori sangat layak digunakan dengan perbaikan.

Validator menyarankan untuk membuat media komik dalam bentuk *flipbook* dan membuat *barcode* agar memudahkan penyebaran media. Penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh Oktavia Annisa Cahyaningtias, Widia Darma dan Dwi Maryani Rispatiningsih, bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital merupakan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kesadaran akan dampak *bullying* terhadap *self esteem* siswa tingkat sekolah dasar (Oktavia A.

b. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Pertama aspek isi materi, materi mudah dipahami, materi sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi sesuai dengan karakteristik peserta didik, dan ayat al-qur'an yang digunakan sesuai dengan isi materi. Selanjutnya pada aspek kedua yaitu penyajian materi, materi yang disajikan dinilai sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kemudian yang ketiga aspek manfaat/kegunaan, pada aspek manfaat sumber belajar komik dinilai sangat baik sebagai sarana edukasi pencegahan *bullying* dan penerapan nilai keislaman dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi pencegahan *bullying*.

Setelah melakukan proses penjumlahan, skor total dari validasi nilai rata-rata semua aspek 82,50% sehingga layak digunakan dengan perbaikan. Penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh Imelsi Annisabrina, dengan hasil validasi angket dari ahli materi sebesar 97,77% dengan kategori sangat valid (Imelsi Annisabrina)

c. Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa

Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan bahasa yang digunakan dalam sumber belajar komik. Adapun indikator yang dinilai yaitu: Pertama dari aspek bahasa, bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan tingkatan peserta didik dinilai sangat baik oleh validator. Kedua aspek struktur kalimat, struktur kalimat yang digunakan dinilai sudah tepat. Ketiga aspek istilah, istilah yang digunakan baku. Keempat aspek struktur kalimat, kalimat yang digunakan sudah tepat.

Berdasarkan tabel perhitungan yang telah dilakukan oleh peneliti hasil uji validasi bahasa sumber belajar komik dinilai sangat valid dengan skor rata-rata 89,2% kategori sangat layak digunakan dengan perbaikan beberapa kalimat dan kata yang masih *typo*. Penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh Rezza Amali, Benny Hendriana dan Amelia Vinayast. Hasil perolehan penilaian validator ahli bahasa memperoleh hasil persentase sebesar 75% dan valid digunakan untuk media pembelajaran anak usia dini.(Amalia et al.)

3. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Peneliti melakukan tahap uji coba pada 19 orang peserta didik kelas IV SDN 525 Labembe Kecamatan Ponrang. Berdasarkan tabel hasil angket respon peserta didik memiliki 4 aspek penilaian yaitu aspek materi, bahasa, tampilan, dan manfaat/kegunaan. Berdasarkan hasil perhitungan hasil angket respon peserta didik terhadap komik berbasis nilai keislaman sebagai edukasi pencegahan bullying, dinyatakan sangat layak digunakan dengan total skor rata-rata 87,90%. Penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh Muh Idris yang menyatakan bahwa Hasil respon peserta didik terhadap media informasi e-komik anti bullying sebagai media informasi bagi siswa adalah sangat baik (Muh.Idris, 2023:71).

KESIMPULAN

Pada tahap *define* peneliti melakukan beberapa tahap yakni analisis awal, analisis peserta didik, dan analisis materi. Selanjutnya pada tahap *design* peneliti melakukan pemilihan media, pemilihan format, dan mendesain komik. Selanjutnya tahap *develop* peneliti melakukan validasi ahli dan uji kelayakan pengguna setelah itu ketahap terakhir yaitu *disseminate*, pada tahap *disseminate* peneliti melakukan *disseminate* terbatas dengan menyerahkan barcode media kepada pihak sekolah. Berdasarkan hasil validasi sumber belajar komik berbasis nilai keislaman sebagai edukasi pencegahan bullying yang dikembangkan dinilai sangat valid kategori sangat layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik terhadap sumber belajar komik berbasis nilai keislaman sebagai edukasi pencegahan bullying dinilai sangat baik sehingga layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Rezza, et al. "Pengembangan Media Komik Elektronik Untuk Mengurangi Bullying Pada Siswa Anak Usia Dini." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 3, no. 5, 2021, pp. 2391–401, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.869>.
- Cahyaningtias, Oktavia Annisa, et al. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Guna Meningkatkan Kesadaran Dampak Bullying Terhadap Self Esteem Siswa Tingkat Sekolah Dasar." *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, vol. 5, no. 1, 2024, pp. 344–56, <https://doi.org/10.56667/dejournal.v5i1.1324>.
- Fakhrunnisaa, N. "Deskripsi Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Pengguna Media Pembelajaran Pop-Up Book." *Jurnal Konsepsi*, vol. 12, no. 2, 2023, pp. 1–8, <http://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/264%0Ahttp://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/download/264/259>.
- Fitri, Ade, and Luh Ayu Tirtayani. "Pengembangan Media Promosi Komik Elektronik Untuk Pencegahan Bullying Bagi Anak Usia Dini." *Innovative: Journal Of Social Science Research*, vol. 3, 2023, pp. 6063–74, <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5562%0Ahttp://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/5562/3928>.
- Hidayat, Rahmat, et al. "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Dalam Membentuk Kepribadian Siswa Smk Al-Bana Cilebut Bogor." *Jurnal Prosiding Al Hidayah Pendidikan Agama Islam*, vol. Vol 7, no. No 2, 2021, p. 41.
- Imelsi Annisabrina. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Strip Digital Untuk Mendukung Pembelajaran Diferensiasi Di Kelas IV SD." *Skripsi*, vol. 13, no. 1, 2023, pp. 104–16.
- Kementrian Agama RI, Al-Quran dan Terjemahnya (Bandung: CV Diponegoro, 2019).
- Marhaeni, Marhaeni, et al. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Biologi Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas Vii." *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, vol. 14, no. 1, 2022, pp. 23–30, <https://doi.org/10.35457/konstruk.v14i1.1842>.
- Miftahul jannah. "Pengenbangan Komik Edukasi Anti Bullying Untuk Siswa Kelas v SD Negeri 169 Pekan Baru." *Jurnal Pendidikan*, vol. 12, no. 1, 2023.
- Muhaemin, Muhaemin, and Henri Henri. "Implementasi Pendidikan Karakter Terintegrasi Nilai Kearifan Lokal Di Madrasah Aliyah." *IQRO: Journal of Islamic Education*, vol. 5, no. 2, 2023, pp. 155–63, <https://doi.org/10.24256/iqro.v5i2.3818>.
- Munthakhabarakah, Cita St. "Pengembangan Media Edukasi Anti Perundungan Anak Di Lingkungan Sekolah Berbasis Komik." *Jurnal Media Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, vol. 20, no. 2, 2016, pp. 1–23.

Nana Syaodih Sukmadinata. 2015. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Pamessangi, Andi Arif. "Nilai-nilai Pendidikan Islam Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo." *IQRO: Journal of Islamic Education*, vol. 4, no. 2, 2021, pp. 117–28, <https://doi.org/10.24256/iqro.v4i2.2123>.