

PENGUNAAN MEDIA KOMIK BERBASIS ICT UNTUK MEREDUKSI PERUNDUNGAN SISWA SEKOLAH DASAR

Marlina Eliyanti Simbolon¹

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Kuningan
marlina@uniku.ac.id

Afiva Dwi Putri²

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Kuningan

Aldi Nurhadiat Iskandar³

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Kuningan

Dita Hardiyanti⁴

⁴Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Kuningan

Mela Indawati⁵

⁴Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Kuningan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mereduksi perundungan siswa yang sering terjadi di sekolah dasar dengan menggunakan media komik berbasis ICT. Metode yang digunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian dilakukan pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Durajaya, Kecamatan Greged, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat Indonesia. Pengumpulan data dengan triangulasi data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian diawali dengan observasi ke lapangan, lalu pembuatan komik perundungan di aplikasi Ibis Paint. Adapun hasil penelitian, penggunaan media komik berbasis ICT sangat efektif untuk mereduksi perundungan bagi siswa sekolah dasar. Respon siswa sangat positif dan antusias dengan penggunaan media komik ini.

Kata kunci: media komik; perundungan; siswa; sekolah dasar

USE OF ICT-BASED COMICS MEDIA TO REDUCTE BULLYING IN PRIMARY SCHOOL STUDENTS

ABSTRACT

This research aims to reduce student bullying which often occurs in elementary schools by using ICT-based comic media. The method used is a descriptive qualitative research method with a case study approach. The research was conducted on class V students at SD Negeri 1 Durajaya, Greged District, Cirebon Regency, West Java, Indonesia. Data collection using data triangulation, namely observation, interviews and documentation. The research began with field observations, then creating bullying comics in the Ibis Paint application. As for the research results, the use of ICT-based comic media is very effective in reducing bullying for elementary school students. Student responses were very positive and enthusiastic about the use of this comic media.

Keywords: comic media; bullying; students; elementary school

Riwayat

Diterima: 17-05-2024
Direvisi: 20-05-2024
Disetujui: 30-05-2024
Dipublikan: 31-05-2024

Pengutipan APA

Simbolon, Marlina Eliyanti., Afiva.D.P., Aldi.N.I., Dita.H., Mela.I.(2024). PENGGUNAAN MEDIA KOMIK BERBASIS ICT UNTUK MEREDUKSI PERUNDUNGAN SISWA SEKOLAH DASAR. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 11(1). doi:<https://doi.org/10.25134/pedagogi.v11i1.10711>

PENDAHULUAN

Globalisasi sudah merambah ke dunia Pendidikan, pandemi covid-19 merupakan momentum siswa mengakses internet melalui media sosial. Pasca pembelajaran online, penggunaan internet tidak dilepaskan begitu saja, pembelajaran berjalan beriringan dengan gawai. Dampak dari penggunaan gawai berbuah hasil yang positif dan negatif. Hal negatif yang terjadi adalah perundungan. Perundungan di kalangan siswa SD telah menjadi masalah serius yang mempengaruhi kesejahteraan psikologis dan emosional anak-anak.

Dikutip dari laman resmi KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) tercatat dalam kurun waktu 9 tahun, dari 2011 sampai 2019 ada 37.381 pengaduan kekerasan terhadap anak, untuk perundungan sendiri baik di lingkup pendidikan ataupun sosial media, angkanya mencapai 2.473 laporan dan terus meningkat. Angka ini tentunya bukan angka yang kecil dan perlu adanya penanggulangan terhadap perilaku perundungan siswa.

Salah satu usaha dalam mereduksi permasalahan perundungan siswa SD dapat dilakukan melalui pendekatan yang kreatif dan inovatif seperti penggunaan Media Komik berbasis ICT (Information and Communication Technology). Komik memiliki daya tarik visual yang kuat. Dengan menggunakan gambar-gambar yang menarik perhatian, pesan tentang anti-perundungan dapat disampaikan dengan lebih efektif kepada siswa SD.

Media komik berbasis ICT dapat diadaptasi menjadi bentuk interaktif yang membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Sehingga, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam membaca, memilih jalur cerita, atau bahkan membuat komik sendiri tentang perundungan. Media komik dapat digunakan sebagai sarana untuk mengajarkan nilai-nilai penting seperti empati, toleransi, dan keberanian dalam menghadapi perundungan. Hal ini dapat membantu dalam pembentukan karakter positif siswa.

Karakter dalam komik dapat digambarkan sebagai pahlawan yang mengatasi perundungan atau sebagai sahabat yang membantu korban. Ini dapat menjadi contoh peran bagi siswa, mendorong mereka untuk bertindak dengan bijak dalam situasi serupa. Teknologi ICT memungkinkan siswa untuk mengakses media komik di berbagai perangkat, kapan saja, dan di mana saja. Ini memberikan fleksibilitas dalam proses belajar, baik di sekolah maupun di rumah.

Pada era digital saat ini, anak-anak memiliki akses luas ke perangkat teknologi seperti smartphone, tablet, dan komputer. Oleh karena itu, penggunaan media komik berbasis ICT menjadi sebuah alternatif yang menarik untuk mengedukasi siswa SD tentang bahaya perundungan dan cara mengatasinya.

Sebenarnya sudah ada Permendikbud Nomor 82 Tahun 2015 tentang pencegahan dan penanggulangan Tindak Kekerasan di Lingkungan Satuan Pendidikan. Namun, masih perlu adanya upaya luar biasa dengan masifnya paparan kekerasan ini oleh pihak sekolah untuk menangannya.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal bertanggung jawab kepada peserta didiknya, selain untuk meningkatkan kemampuan berpikir juga harus memberikan rasa aman dan terhindar dari perilaku perundungan antar peserta didiknya. Meskipun ada beberapa upaya untuk mengurangi perundungan di SD, penelitian tentang penggunaan media komik berbasis ICT sebagai alat untuk mereduksi perundungan masih terbatas. Oleh karena itu, ada kebutuhan untuk penelitian yang lebih mendalam dalam bidang ini.

Berdasarkan hal tersebut proposal penelitian ini dibuat untuk memberikan sedikit angin segar bagi dunia Pendidikan sekolah dasar untuk menghasilkan sebuah media komik berbasis ICT untuk mereduksi perundungan yang kerap terjadi pada siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Durajaya Kecamatan Gredeg Kabupaten Cirebon dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (2019, hlm. 18) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme yang digunakan untuk meneliti objek dengan kondisi yang alamiah (keadaan riil, tidak disetting atau dalam keadaan eksperimen) di mana peneliti adalah instrumen kuncinya.

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu pendekatan studi kasus karena peneliti ingin mendalami suatu kasus perundungan yang terjadi di sdn 1 durajaya melalui penggunaan media komik berbasis ICT untuk mereduksi perundungan.

Penelitian ini juga termasuk penelitian studi kasus multi situs karena penelitian ini berfokus pada penggambaran berbagai kasus perundungan baik verbal, fisik dan sebagainya di mana efektivitas penggunaan teknologi ICT dan media komik dapat digunakan untuk mereduksi permasalahan perundungan khususnya bagi anak SD yang tertarik dengan gambar sehingga akan lebih mudah dalam meminimalisir perundungan.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti menggunakan triangulasi data, adapun sebagai berikut:

1. Melaksanakan observasi tertulis terhadap siswa

Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang dilakukan sebelum penelitian. Peneliti mengobservasi siswa kelas V dengan observasi tertulis, yaitu siswa diminta menulis hal yang dialami terkait perundungan melalui secarik kertas karena peneliti yakin jika anak bercerita yang di alaminya melalui sebuah tulisan maka anak lebih bisa mengekspresikan dirinya dengan menggunakan kata-kata untuk menggambarkan perasaan mereka dengan lebih rinci dan mendalam yang mungkin mereka lakukan dalam percakapan verbal.

2. Melakukan wawancara terhadap siswa

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menyiapkan beberapa pertanyaan terbuka dan dirancang untuk memungkinkan narasumber berbicara secara mendalam tentang hal-hal yang akan peneliti tanyakan.

3. Melakukan dokumentasi

Menurut Sugiyono (2018:476) dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi juga sering mencatat insiden perundungan pada saat terjadi, yang memungkinkan peneliti untuk mendapatkan informasi yang akurat tentang insiden, termasuk kronologi dan detailnya. Seperti yang peneliti lakukan dalam teknik pengumpulan data berupa gambar dan catatan yang dialami oleh anak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Komik elektronik berasal dari kata komik merupakan sebuah media pembelajaran berjenis multimedia yang memiliki kelebihan mobilitas yang tinggi. Disajikan dalam bentuk imaji-imaji gambar dan balon-balon teks sederhana yang disusun membentuk sebuah cerita untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah di mengerti, kemudian diterbitkan secara online (Ruiyat et al., 2019; Sudjana dan Rivai, 2017; Sung & Putra, 2018; Syarah et al., 2018; Wicaksana et al., 2019).

Komik elektronik yang dimaknai sebagai gambar kartun berteks memiliki kemampuan menyampaikan pesan dengan gaya yang ringan dan menyenangkan. Melalui karakter dalam komik elektronik dapat merangsang motivasi anak untuk belajar dan meningkatkan karakter sehingga akan berhasil untuk pendidikan lanjut (Adeliyanti et al., 2018; Aeni & Yusupa, 2018).

Komik elektronik juga dapat dikembangkan untuk meningkatkan kecakapan hidup anak (Indriasih et al., 2020). Media komik elektronik menjadi salah satu cara meningkatkan kualitas pendidikan siswa, karena di dalam komik banyak menampilkan gambar-gambar yang bersifat informasi sehingga mengurangi kelelahan pada mata karena jumlah tulisan yang sedikit, media ini juga sangat efektif dalam proses belajar mengajar karena dapat menciptakan serta meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasi anak (Faisal et al., 2017; Syarah et al., 2018).

Berdasarkan metode penelitian yang telah dilakukan, berikut ini merupakan pembahasan penelitian mengenai efektivitas penggunaan media komik berbasis ICT untuk mereduksi perundungan siswa sekolah dasar:

1. Penggunaan media komik berbasis ICT untuk mereduksi perundungan siswa sekolah dasar

Hasil observasi di SDN 1 Durajaya menunjukkan bahwa dari 26 siswa kelas 5, sebanyak 20 siswa pernah menjadi korban perundungan dan 6 siswa menjadi pelaku perundungan. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa siswa pernah mendapatkan ejekan berupa diejek nama orang tua sebanyak (100%), siswa pernah dipukul oleh temannya sebanyak (84,6%), siswa sering dihina oleh temannya sebanyak (88,5%), siswa pernah dikucilkan sebanyak (15,4%).

Hasil observasi dan wawancara tersebut menjadi tolak ukur bagi guru dalam menentukan metode seperti apa yang cocok untuk mereduksi perundungan, karena kasus tersebut termasuk kasus yang serius. Sehingga, guru berinisiatif untuk menggunakan media komik berbasis ICT untuk mereduksi perundungan, walaupun media tersebut masih menjadi hal baru di sekolah tersebut.

Siswa di SDN 1 Durajaya merasa senang ketika guru melaksanakan sosialisasi mengenai perundungan melalui media komik berbasis ICT untuk mereduksi perundungan, karena anak SD notabene masih pada tahap bermain, sehingga gambaran dalam komik dapat menghidupkan deretan teks cerita sehingga dapat dengan mudah menyampaikan pesan kepada siswa dengan tetap mengutamakan prinsip belajar melalui bermain kepada anak (Handayani & Koeswanti, 2020; Indriasih et al., 2020; Ruiyat et al., 2019).

Namun, ada tantangan tersendiri ketika media komik berbasis ICT digunakan untuk mereduksi perundungan dikarenakan tidak semua guru bersedia untuk membuat media yang terbilang cukup rumit dengan alasan beban kerja yang cukup banyak sehingga tidak sempat untuk membuat media komik berbasis ICT dalam usaha mereduksi perundungan serta tidak semua sekolah menyediakan sarana dan prasarana yang memadai dalam menunjang pembuatan media komik berbasis ICT.

2. Respon siswa saat memperhatikan presentasi melalui komik berbasis ICT untuk mereduksi perundungan siswa sekolah dasar

Respon siswa saat memperhatikan presentasi melalui komik berbasis ICT untuk mereduksi perundungan sangat positif. Siswa tertarik dan antusias memperhatikan

penyampaian guru, dikarenakan format komik yang dapat menarik perhatian mereka dan biasanya anak SD cenderung menyukai gambar.

Hal ini sejalan dengan teori kognitif multimedia learning Mayer (2009:68), bahwa siswa yang belajar dengan kata-kata dan gambar-gambar bisa menghasilkan 89% lebih banyak solusi kreatif dalam tes transfer dibandingkan dengan siswa yang hanya belajar dengan kata-kata saja. Didukung dengan teori yang dikemukakan oleh Daryanto (2010:129) bahwa siswa cenderung menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistis maupun kartun.

Siswa juga menyatakan bahwa mereka mampu merasakan apa yang dirasakan oleh korban perundungan setelah melihat situasi yang digambarkan dalam komik yang ditampilkan. Siswa yang menjadi pelaku perundungan sadar bahwa apa yang dilakukannya itu salah dan berdampak negatif terhadap orang lain.

Dari respon siswa tersebut guru menyimpulkan bahwa komik yang interaktif atau mendidik dapat memotivasi siswa untuk mengambil tindakan yang positif dalam mencegah perundungan, karena siswa bisa langsung merasakan apa yang dirasakan oleh korban dalam komik yang ditampilkan. Sehingga timbul pemikiran bahwa perilaku yang dilakukannya itu berdampak negatif pada orang lain.

Namun, guru perlu melakukan sosialisasi mengenai pembelajaran ilmu teknologi agar peserta didik tidak merasakan ketertinggalan dan meleak teknologi digital. Selain itu, peran sekolah dan pemerintah sangat penting dalam memenuhi sarana dan prasarana yang dibutuhkan oleh guru dalam mereduksi perundungan di sekolah dasar.

3. Pemahaman siswa terhadap materi perundungan yang dikemas melalui komik berbasis ICT untuk mereduksi perundungan siswa sekolah dasar

Dari respon siswa di atas maka penggunaan komik berbasis ICT untuk mereduksi perundungan terbilang efektif karena mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perundungan. Siswa mampu memahami bahwa perundungan merupakan perilaku negatif yang berdampak buruk terhadap orang lain, selain itu siswa juga mampu merasakan hal-hal yang dirasakan korban melalui gambar yang ditampilkan.



Gambar 1. Tampilan halaman Komik

Siswa juga menyatakan bahwa dari komik tersebut mereka belajar bahwa jika ada orang yang melakukan perundungan maka harus dilaporkan ke guru untuk dicari tahu penyebab alasan pelaku melakukan perundungan. Sehingga guru mampu memberikan arahan dan bimbingan lebih lanjut kepada siswa tersebut.

4. Hasil akhir respon siswa setelah melihat atau mendengar presentasi media komik berbasis ICT untuk mereduksi perundungan siswa sekolah dasar

Hasil akhir respon siswa setelah melihat dan mendengar presentasi media komik berbasis ICT untuk mereduksi perundungan yaitu siswa mendapatkan respon yang sangat positif karena mereka mampu memahami tentang isu perundungan, mampu empati terhadap korban perundungan serta meningkatkan kesadaran tentang pentingnya menghentikan perundungan.

Selain itu respon siswa juga mencakup motivasi untuk berpartisipasi dalam upaya pencegahan perundungan dan mungkin lebih mudah bagi mereka untuk melaporkan situasi perundungan jika mereka menyaksikannya. Semua ini merupakan indikasi positif bahwa media komik berbasis ICT efektif untuk digunakan dalam upaya mereduksi perundungan di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut adalah pembahasan dari penelitian mengenai efektivitas penggunaan media komik berbasis ICT untuk mereduksi perundungan siswa sekolah dasar: Pertama, observasi pada 26 siswa kelas 5 SD menunjukkan bahwa 20 siswa pernah menjadi korban perundungan, sementara 6 siswa menjadi pelaku perundungan. Hal ini memberikan gambaran seriusnya masalah perundungan di SDN 1 Durajaya. Kedua, hasil observasi ini menjadi landasan bagi guru dalam memilih metode yang sesuai untuk mengatasi perundungan. Media komik berbasis ICT dipilih sebagai solusi, meskipun penggunaan media tersebut masih tergolong baru di sekolah tersebut. Ketiga, penting untuk dicatat bahwa siswa di SDN 1 Durajaya merasa senang dengan pendekatan sosialisasi yang menggunakan media komik berbasis ICT untuk mereduksi perundungan. Ini terutama karena siswa pada usia SD cenderung lebih responsif terhadap pengajaran yang melibatkan unsur bermain. Gambar-gambar dalam komik dapat membuat pesan lebih hidup dan mudah dipahami. Keempat, meskipun pendekatan ini efektif, ada tantangan yang perlu diatasi. Beberapa guru mungkin tidak bersedia atau tidak memiliki waktu untuk membuat media komik berbasis ICT yang terbilang rumit. Selain itu, tidak semua sekolah menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung pembuatan media komik berbasis ICT.

Pada konteks ini, penggunaan media komik berbasis ICT untuk mereduksi perundungan di SDN 1 Durajaya adalah sebuah langkah yang positif, tetapi perlu adanya dukungan dan upaya lebih lanjut untuk memastikan bahwa guru memiliki sumber daya dan keterampilan yang cukup untuk mengimplementasikannya secara efektif.

Terdapat dua pernyataan yang memberikan gambaran yang cukup jelas mengenai hasil observasi dari penggunaan media komik berbasis ICT untuk mereduksi perundungan siswa sekolah dasar. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media komik berbasis ICT efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai perundungan. Siswa mampu menyerap informasi tentang perilaku perundungan sebagai perilaku yang negatif dan berdampak buruk pada orang lain, serta dapat merasakan secara emosional kondisi yang dialami oleh korban perundungan melalui gambaran yang disampaikan. Mereka juga menunjukkan kesadaran akan pentingnya melaporkan situasi perundungan kepada guru sebagai langkah pencegahan.

Penerapan media komik berbasis ICT dalam konteks mereduksi perundungan menunjukkan manfaat signifikan dalam konteks pembelajaran. Melalui penggunaan aplikasi Ibis Paint, guru dapat menciptakan komik dengan berbagai gambaran situasi perundungan dan solusi yang bisa dilakukan oleh siswa. Waktu yang dibutuhkan untuk membuat komik ini dapat bervariasi tergantung pada kompleksitas cerita yang ingin disampaikan, namun umumnya memerlukan beberapa sesi pelajaran. Isi komik didasarkan pada latar belakang cerita perundungan yang relevan dengan pengalaman siswa.

Ilustrasi komik yang bisa digunakan dapat menunjukkan situasi perundungan di sekolah, reaksi siswa terhadap perundungan, dan langkah-langkah yang bisa diambil untuk menghentikan perilaku tersebut. Gambar pertama bisa menggambarkan situasi perundungan yang terjadi, sementara gambar kedua menunjukkan intervensi atau tindakan positif siswa untuk

melaporkan perundungan kepada guru. Respon siswa ketika memperhatikan presentasi dari guru tampak sangat antusias dan terlibat dalam cerita yang disampaikan. Mereka menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap komik berbasis ICT, terutama karena gambar-gambar dalam komik ini memikat perhatian siswa sekolah dasar. Reaksi siswa menggambarkan tingkat pemahaman dan empati yang tercipta melalui media komik ini.

Selain itu, penggunaan media komik elektronik dalam pendidikan merupakan sarana yang sangat efektif karena gambar-gambar yang memberikan informasi mengurangi kelelahan pada mata serta menciptakan minat belajar dan apresiasi anak terhadap materi pelajaran. Media ini mampu merangsang motivasi anak untuk belajar, meningkatkan karakter, dan bisa dikembangkan untuk meningkatkan kecakapan hidup anak. Implementasi yang tepat dan dukungan dari lembaga pendidikan serta pemerintah dalam menyediakan sarana yang memadai akan menjadi kunci keberhasilan penggunaan media komik berbasis ICT untuk mereduksi perundungan di lingkungan sekolah dasar.

Penerapan media komik elektronik dalam konteks pendidikan menjadi salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan aplikasi Ibis Paint memungkinkan guru untuk membuat komik dengan gambaran situasi perundungan yang sesuai dengan latar belakang cerita perundungan yang relevan bagi siswa. Ilustrasi yang dapat disertakan dalam komik ini mencakup situasi perundungan di sekolah, respon siswa, dan langkah-langkah yang bisa diambil untuk menghentikan perilaku tersebut.

Keseluruhan hasil penelitian dan respons siswa menegaskan bahwa media komik berbasis ICT efektif dalam mengedukasi dan mengurangi kasus perundungan di sekolah dasar. Siswa menunjukkan minat, pemahaman, dan kesiapan untuk berpartisipasi aktif dalam mencegah serta melaporkan perundungan yang mereka saksikan. Namun, dukungan terus-menerus dari lembaga pendidikan, pemerintah, dan pengembangan lebih lanjut dalam literasi teknologi menjadi penting guna memastikan keberlanjutan penggunaan media ini serta keberhasilan usaha mereduksi perundungan di lingkungan sekolah dasar.

Selain itu, penting untuk dicatat bahwa meskipun respons siswa terhadap media komik berbasis ICT untuk mereduksi perundungan sangat positif, masih diperlukan upaya tambahan untuk memperluas penggunaan media ini di lingkungan pendidikan. Dukungan penuh dari pihak sekolah dan pemerintah dalam menyediakan sarana dan pelatihan bagi guru mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi kunci keberhasilan dalam mengimplementasikan metode ini secara luas. Hal ini akan membantu guru-guru untuk lebih siap dan terampil dalam menciptakan konten-konten edukatif, termasuk media komik berbasis ICT, yang dapat memengaruhi positif siswa dalam pemahaman mereka terhadap isu perundungan.

Evaluasi berkala terhadap efektivitas penggunaan media komik berbasis ICT perlu dilakukan. Hal ini memungkinkan untuk memperbaiki dan mengembangkan materi pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan respons siswa. Dengan mengumpulkan masukan dan *feedback* dari siswa dan guru mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan media ini, akan membantu dalam pengembangan konten yang lebih relevan dan menarik bagi siswa.

SIMPULAN

Media komik berbasis ICT (Informasi dan Komunikasi Teknologi) merupakan jenis media komik yang dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Media ini biasanya dibuat dalam format digital dan dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau smartphone.

Berdasarkan hasil penelitian tentang efektivitas penggunaan media komik berbasis ICT dalam mereduksi perundungan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tersebut sangat efektif untuk mereduksi perundungan. Terbukti dengan menurunnya kasus perundungan serta siswa sadar bahwa perundungan merupakan perilaku negatif yang merugikan orang lain.

[128]

<https://journal.uniku.ac.id/index.php/pedagogi>

email: pedagogi@uniku.ac.id

Respon siswa terhadap penggunaan media komik berbasis ICT dalam mereduksi perundungan, komik yang interaktif atau mendidik dapat memotivasi siswa untuk mengambil tindakan yang positif dalam mencegah perundungan, karena siswa bisa langsung merasakan apa yang dirasakan oleh korban dalam komik yang ditampilkan. Sehingga timbul pemikiran bahwa perilaku yang dilakukannya itu berdampak negatif pada orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Adeliyanti, S., Suharto, & Hobri. (2018). *Pengembangan E-Comic Matematika Berbasis Teknologi Sebagai Suplemen Pembelajaran Pada Aplikasi Fungsi Kuadrat*. Kadikma, 9(1), 123–130
- Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018). Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk SMA. *Jurnal Kwangsan*, 6(1), 1.
- Faisal, Baskoro, G. W., Ridwan, M., & Mardawati. (2017). *Peningkatan kualitas pendidikan anak dengan pembangunan komik elektronik*. Ikraith-Informatika, 1(2), 24–29.
- Handayani, P., & Koeswanti, H. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003.
- Indriasih, A., Sumaji, S., Badjuri, B., & Santoso, S. (2020). Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 154–162.
- Nasrulloh, M. F., Hanik, S., & Satiti, W. S. (2020). E-Comic Learning Media Based Problem Based Learning In Subject of Linear Equation System. *Hipotenusa : Journal of Mathematical Society*, 2(1), 34–40.
- Pratiwi, S. I., Dasar, S., Kristen, U., & Wacana, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Website untuk Peserta Didik di Sekolah Dasar Abstrak. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 333–340
- Ruiyat, S. A., Yufiarti, Y., & Karnadi, K. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Bercerita Menggunakan Komik Elektronik Tematik. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 518.
- Simbolon, M.E., Yani F., & Myrna, A.L. 2021). Pengerapan Media Komik untuk Meningkatkan Literasi dalam Memahami Soal Cerita Matematika di SD. *Aluduna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8 (2), 168-179.
- Simbolon, M.E., Eli, H., & Sindy, L.B. (2022). The Effect of Using Ludo Boardgames Learning Media on Students' Concept Understanding Ability. *International Conference on Elementary education*. 2 (1), 1428-1434.
- Sudjana dan Rivai. (2017). *Efektivitas Media Pembelajaran E-Comic*. Edudeena, 1, 1–8.
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Syarah, E. S., Yetti, E., & Fridani, L. (2018). Pengembangan Media Komik Elektronik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konservasi Anak Usia Dini. JPUD - *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(2), 231–240.