

Pengembangan Media *Comic Strip* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep *Bullying* pada Siswa di SD Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar

Development of Comic Strip Media to Improve Understanding Of The Concept Of Bullying In Students At SD Inpres Unggulan BTN Pemda Makassar City

Haula Wahdania¹, Muhammad Irfan², Abdul Rahman³

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

*haulawahdania8@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini mengembangkan media *comic strip* dengan materi kajian tentang *bullying* untuk siswa kelas V SD Inpres Unggulan BTN Pemda. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk media *comic strip* yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan Model Alessi dan Trollip dengan tiga langkah pengembangan yaitu, *Standar, On going Evaluation*, dan *Project Management*. Prosedur pengembangan Alessi dan Trollip meliputi tiga tahapan penting, yaitu perencanaan (*planning*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*development*). Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Media *comic strip* yang dikembangkan diadaptasi dari laman pendidikan.id dengan menggunakan aplikasi *Photoshop* dan *Comic Life 3*. Berdasarkan hasil analisis validasi ahli media diperoleh hasil 97,5% dan berada pada kategori sangat layak sedangkan dari validasi ahli materi diperoleh hasil 93,75% dengan kategori sangat layak. Rata-rata penilaian dari validator (uji *alpha*) adalah 95,6% dengan kategori sangat layak. Adapun hasil observasi dan wawancara dengan siswa (uji *betha*) menunjukkan kategori baik. Hasil analisis kualitatif menunjukkan bahwa media *comic strip* memiliki kekuatan pada tampilan maupun isi yang ditandai dengan pendapat positif dari siswa yang dilakukan wawancara. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media *Comic Strip* dengan kajian materi tentang *Bullying* dinilai layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Penelitian dan Pengembangan, Komik Strip, Penindasan

Abstract

This study develops *comic strip* media with study material on *bullying* for students in grade V SD Inpres Unggulan BTN Pemda. This study aims to determine the feasibility of the comic strip media product developed. This study uses Research and Development (R&D) research with the Alessi and Trollip model with three development steps, is *standard, on going evaluation*, and *project management*. Alessi and Trollip's development procedures include three important stages, namely *planning, design, and development*. The data obtained in this research are qualitative data and quantitative data. The comic strip media develop was adapted from pendidikan.id and develop with *Adobe Photoshop CS3* and *Comic Life 3* applications. Based on the result of the media expert validation analysis, the result obtained were 97,5% and were in the very feasible category, while from the material expert validation the result obtained were 93,75% with a very decent category. The average assessment of the validator (*alpha test*) is 95,6% with a very decent category. The result of observations and interviews (*betha test*) with students show a good category. The result of qualitative analysis show that *comic strip* media has strength in appearance and content which is marked by positive opinions from students who were interviewed. Based on these result, it can be concluded that comic strip media with material studies on bullying is considered feasible to use.

Keywords: *Research and Development, Comic Strip, Bullying*

1. PENDAHULUAN

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang dijadikan tempat siswa untuk mendapatkan pengetahuan, bimbingan, dan arahan. Sekolah mengambil peran yang sangat penting dalam menuntut ilmu pengetahuan setelah lingkungan keluarga. Sebagai lembaga pendidikan, sekolah mengajarkan berbagai keterampilan dan pengetahuan serta mengajarkan nilai-nilai serta norma-norma yang berlaku dalam masyarakat dan menjadi wadah perkembangan sosial dan emosional siswa. Banyaknya waktu yang dihabiskan oleh siswa di sekolah membawa harapan agar sekolah bisa memberikan hal-hal positif terhadap perkembangan jiwa siswa.

Namun kenyataannya, fungsi sekolah sebagai tempat pembentukan nilai dan norma dalam diri siswa mengalami tantangan. Beragam fenomena yang terjadi di sekolah tidak lagi sesuai dengan harapan. Beberapa diantaranya justru tidak mencerminkan fungsi ideal sekolah sebagai lembaga pendidikan. Terjadi penyimpangan-penyimpangan yang dilakukan oleh siswa yang tugas utamanya adalah belajar dan menuntut ilmu. Salah satu penyimpangan yang telah lama menjadi bagian dari dinamika sekolah adalah *bullying* atau disebut sebagai perundungan. Sebanyak 41% siswa Indonesia dilaporkan pernah mengalami perundungan. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menerima setidaknya 37.381 laporan perundungan dalam kurun waktu 2011 hingga 2019. Dari jumlah tersebut, sebanyak 2.473 kasus disinyalir terjadi di dunia pendidikan.

Dari fenomena *bullying* yang terjadi serta dampak yang ditimbulkan dari tindakan *bullying* ini maka penting untuk membangun pemahaman mengenai konsep *bullying* untuk mengurangi kejadian-kejadian *bullying* kedepannya. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk memberikan pemahaman mengenai konsep *bullying* pada siswa adalah dengan penggunaan media *comic strip*. *Comic strip* merupakan gambar atau rangkaian gambar yang dapat membentuk sebuah cerita. Gambar dibuat dengan warna, animasi, dan pemilihan kata yang menarik agar mudah dipahami. Media *comic strip* dipilih dengan alasan media ini adalah salah satu media yang digemari oleh siswa. Media *comic strip* menggabungkan antara gambar dan teks yang dapat menjadi daya tarik siswa untuk menggunakannya.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

Media berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah, perantara, atau pengantar” (Arsyad,A. 2013). Secara lebih khusus, media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, A, 2013). Menurut Kustandi dan Darmawan (2020) media pembelajaran adalah alat atau sarana yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran bisa tersampaikan dengan lebih baik dan sempurna.

Ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh dengan menggunakan media pembelajaran menurut Sanaky, H.A.H (2013) yaitu, sebagai berikut:

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik;
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan dan pengajar tidak kehabisan tenaga;
- 4) Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Menurut Arsyad,A (2017) ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, yaitu:

1. Memperhatikan kesesuaian media dengan tujuan yang hendak dicapai;
2. Media memuat materi yang bersifat fakta, terdapat konsep dalam materi tersebut, dan generalisasi sehingga mengefektifkan proses pembelajaran;
3. Media praktis, luwes, dan bertahan sehingga dapat digunakan dimanapun;
4. Guru harus mahir dalam menggunakan media yang dipilih;
5. Media dapat mengelompokkan sasaran yang efektif untuk digunakan pada perorangan, kelompok kecil, sedang, maupun besar;

6. Mutu teknik media yang dipilih memenuhi syarat tertentu.

Menurut Sudjana dan Rivai (2017) komik merupakan bentuk kartun yang diperankan oleh karakter melalui cerita yang berurutan dan memiliki hubungan yang erat dengan gambar. Komik dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Peranan pokok komik dalam instruksional adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik (Rohani, 2014).

Comic strip atau komik potongan menurut Hidayanti, W (2018) adalah penggalan-penggalan gambar yang digabungkan menjadi satu bagian/sebuah alur cerita pendek namun isi ceritanya tidak harus selesai dalam satu bagian namun bisa dibuat bersambung. Biasanya komik strip terdiri dari tiga sampai enam panel atau sekitarnya.

2.2 Bullying

Menurut Black dan Jackson (2007) *bullying* merupakan perilaku agresif yang didalamnya mengandung aspek kesengajaan dengan tujuan menyakiti, mendominasi, atau menyingkirkan, serta adanya ketidakseimbangan kekuatan baik secara fisik, usia, kemampuan kognitif, status sosial, maupun keterampilan yang dilakukan secara berulang-ulang oleh satu atau beberapa anak terhadap anak lain (Margaretha, 2010). *Bullying* adalah tindakan atau tingkah laku yang sengaja dilakukan oleh seorang atau sekelompok orang secara berulang-ulang dengan tujuan mengejek, mengucilkan, dan menyakiti seseorang yang dapat menimbulkan kecederaan fisik maupun psikis pada penerimanya.

Penyebab terjadinya *bullying* dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Menurut Ariesto, A (2009) penyebab terjadinya *bullying* antara lain: keluarga, sekolah, dan faktor kelompok/pergaulan.

Menurut Muhammad (2009), dampak dari tindakan *bullying* adalah: 1) Dampak fisik seperti memar, benjol, luka tangan, lecet, dan lain-lain; 2) Dampak verbal, seperti tidak masuk sekolah, suasana kelas menjadi tidak nyaman, suasana kelas yang gaduh, dan sebagainya; 3) Dampak psikis, seperti depresi, takut, minder, malu, bahkan bunuh diri.

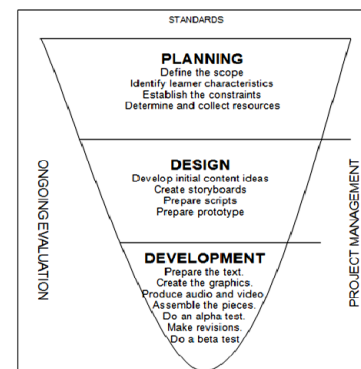
Jenis-jenis *bullying* menurut Coloroso, B (2006) terbagi menjadi empat jenis yaitu 1) *Bullying* secara verbal, 2) *Bullying* secara fisik, 3) *Bullying* relasional, dan 4) *bullying* elektronik. Tindakan *bullying* dapat dicegah dengan memberikan pemahaman mengenai dampak tindakan *bullying*, membuka penyuluhan serta konseling kepada orang tua, bekerja sama

dengan lembaga perlindungan anak untuk penanganan kasus *bullying* kategori berat, dan menerapkan peraturan yang adil dan tidak memberatkan siswa (Sujijokanto, 2014).

3. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (R&D)* atau penelitian dan pengembangan. Model penelitian yang digunakan oleh peneliti mengacu pada model pengembangan dari Alessi dan Trollip (2001) yang memuat tiga tahapan pengembangan yaitu seperti pada gambar berikut:



Gambar 1. Skema Pelaksanaan R&D (Alessi dan Trollip, 2001)

Model pengembangan Alessi dan Trollip terdiri dari tiga tahapan penting, yaitu perencanaan (*planning*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*development*). Pada tahapan perencanaan dilakukan identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa, menentukan dan mengumpulkan sumber, dan lain sebagainya. Tahapan ini dimulai dengan melakukan analisis masalah dan menentukan alternatif solusi dari permasalahan yang ditemukan.

Tahapan selanjutnya adalah perencanaan (*design*). Dalam tahapan ini dilakukan perancangan konsep produk yang akan dibuat. Seluruh rancangan yang dibuat pada tahapan ini akan dijadikan dasar untuk proses di tahap berikutnya. Setelah melakukan perancangan, tahapan selanjutnya adalah pengembangan. Tahapan ini berisi realisasi rancangan produk. Seluruh kerangka konsep yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya akan digabungkan pada tahapan *develop* sehingga menjadi produk yang siap digunakan.

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

3.2 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian berupa lembar validasi dari ahli media dan ahli materi, lembar observasi, dan pedoman wawancara. Lembar validasi ahli materi digunakan untuk mengetahui seberapa dalam materi yang disampaikan dan relevansinya terhadap kompetensi yang diharapkan. Lembar validasi ahli media digunakan untuk mengetahui kelayakan media tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui penggunaan media dalam pembelajaran. Pedoman wawancara digunakan untuk mengetahui tanggapan, komentar, dan respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Sugiyono menyatakan bahwa "Instrumen penelitian adalah suatu alat pengumpul data yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati" (Sugiyono, 2016). Dengan demikian, penggunaan instrumen penelitian yaitu untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah, fenomena alam maupun sosial.

3.3 Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian dan pengembangan ini terdiri dari analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif diadaptasi dari model Miles dan Huberman (1984) yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Sedangkan analisis data kuantitatif menggunakan skor dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 1. Aturan Pemberian Skor

No.	Analisis Kuantitatif	Skor
1	Sangat Setuju	4
2	Setuju	3
3	Tidak Setuju	2
4	Sangat Tidak Setuju	1

Data penilaian yang diperoleh dari validator dianalisis secara deskriptif kualitatif dan dijadikan sebagai acuan untuk merevisi produk sehingga menghasilkan produk yang layak. Data yang diperoleh disajikan dalam bentuk tabel. Data hasil perolehan skor diubah dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus skala likert berikut:

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

Σx = Jumlah skor

Σxi = Jumlah Skor Maksimal

Persentase kelayakan yang didapatkan kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori berdasarkan tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Kelayakan

Skor rata-rata (%)	Kategori
0-25	Tidak Layak
26-50	Kurang Layak
51-75	Layak
76-100	Sangat Layak

Persentase kelayakan yang diperoleh kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori berdasarkan tabel 2. *Media comic strip* dinyatakan layak secara teoritis apabila persentase kelayakannya adalah $\geq 51\%$.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Media comic strip dalam penelitian ini diadaptasi dari komik pendidikan dengan *Seri Pendidikan Moral* yang bersumber dari laman pendidikan.id yang kemudian dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peneliti. Model pengembangan yang digunakan adalah model dari Alessi dan Trollip (2001) yang memiliki tiga prosedur penting diantaranya perencanaan (*planning*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*development*).

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahapan pertama ini dilakukan analisis kebutuhan siswa, identifikasi lingkungan belajar serta karakteristik siswa, dan menentukan serta mengumpulkan sumber materi. Hal tersebut diperoleh dengan melakukan observasi awal di sekolah sasaran dan melakukan wawancara dengan beberapa siswa. Setelah melakukan proses analisis masalah maka ditahapan ini juga ditentukan alternatif solusi dari permasalahan yang ditemukan. Masalah yang diperoleh disini adalah kurangnya pemahaman siswa mengenai *bullying* dan solusi yang digunakan

adalah diperlukannya media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan.

b. Perancangan (*Design*)

Kegiatan utama pada tahap design ini adalah merancang bentuk produk yang ingin dikembangkan. Dimulai dengan merancang konsep baru di atas kertas, merancang pengembangan produk dan merancang petunjuk penerapan desain. Seluruh rancangan yang dibuat dalam tahap ini akan dijadikan dasar untuk proses atau tahap berikutnya. Pada tahap desain pula ditentukan materi, komponen, dan segala yang berkaitan dalam pembuatan produk. Setelah membuat gambaran mengenai segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pengembangan media, langkah selanjutnya adalah mempersiapkan *software* yang akan digunakan untuk mengembangkan produk. *Software* yang digunakan disini adalah *software Adobe Photoshop CS3* dan *Comic Life 3*. Peneliti memilih dua *software* tersebut dengan alasan keduanya lebih mudah digunakan dan fitur-fitur yang ada didalamnya sesuai dengan media yang ingin dikembangkan.

c. Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga yaitu proses penggabungan komponen-komponen yang telah disiapkan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, hal yang perlu dilakukan adalah pengetikan materi, dialog, dan alur cerita. Semua komponen yang telah didesain akan disatukan dan membentuk media yang diinginkan. Pada tahapan ini, perangkat lunak yang dipilih pada tahapan sebelumnya pun digunakan. *Software Photoshop* dan *comic life 3* digunakan untuk mengubah dan mengembangkan media sesuai dengan kebutuhan peneliti. Setelah melalui tahap pengembangan, tahap selanjutnya adalah mencetak komik dan kemudian dibagikan kepada para validator untuk melakukan validasi.

Hasil dan Uji Coba Produk

a. Data Uji Alpha (*Alpha Testing*)

Media yang dikembangkan oleh peneliti diadaptasi dari laman pendidikan.id kemudian disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Setelah melakukan pengembangan, langkah selanjutnya adalah membuat komik dalam bentuk cetak untuk kemudian dilakukan uji alpha oleh seorang ahli media dan seorang ahli materi. Validasi bertujuan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan produk pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Validator pertama sebagai validator ahli media. Beliau adalah ibu Siti Raihan, S.Pd., M.Pd., seorang

dosen di Jurusan PGSD FIP Universitas Negeri Makassar. Validator kedua sebagai validator ahli materi. Beliau adalah ibu Syamsuryani Eka Putri Atjo, S.Pd.,M.Pd., seorang dosen di Jurusan PGSD FIP Universitas Negeri Makassar.

Validasi ahli media dilakukan sebanyak dua kali dan ahli materi sebanyak satu kali. Hasil validasi dari ahli media dapat dilihat pada tabel 3 dan 4, dan untuk validasi dari ahli materi dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 3. Hasil validasi pertama oleh ahli media

No	Aspek Penilaian	Persentase
1	Isi	75%
2	Penyajian	90%
Rata-rata Persentase		82,5%

Tabel 4. Hasil validasi kedua oleh ahli media

No	Aspek Penilaian	Persentase
1	Isi	80%
2	Penyajian	100%
Rata-rata Persentase		97,5%

Tabel 5. Hasil validasi oleh ahli materi

No	Aspek Penilaian	Persentase
1	Isi	95,83%
2	Penyajian	87,5%
Rata-rata Persentase		93,75%

Rata-rata penilaian yang diperoleh dari ahli materi dan ahli materi dapat dilihat pada tabel 6 berikut

Tabel 6. Rata-rata penilaian pada uji *alpha*

No	Aspek Penilaian	Persentase
1	Ahli Media	97,5%
2	Ahli Materi	93,75%
Rata-rata Persentase		95,6%

Berdasarkan hasil yang tertulis pada tabel 6 dapat dilihat bahwa rata-rata penilaian dari para validator (uji *alpha*) berada pada nilai 95,6% yang artinya media *comic strip* yang dikembangkan berada pada kategori "sangat layak".

b. Revisi Produk

Setelah melakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi, langkah selanjutnya adalah peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan oleh validator. Revisi ini bertujuan agar media yang dikembangkan lebih layak untuk digunakan. Secara keseluruhan, ahli media dan ahli

materi memberikan saran berupa penggunaan kata dan kalimat dalam *comic strip* agar dibuat lebih sederhana agar lebih mudah dipahami oleh pengguna media.

c. Uji Betha

Setelah media yang dikembangkan telah dilakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran dari validator, langkah selanjutnya adalah melakukan uji beta yaitu pengimplementasian media kepada siswa. Uji beta dilakukan pada siswa kelas V.C SD Inpres Unggulan BTN Pemda secara langsung di sekolah. Media yang telah dikembangkan kemudian dicetak dengan jumlah yang banyak untuk dibagikan kepada siswa. Dalam proses pembelajaran peneliti melakukan observasi dan di akhir pembelajaran peneliti melakukan wawancara pada beberapa siswa. Berikut hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan.

1) Observasi

=Dari kegiatan observasi diperoleh hasil bahwa seluruh aspek yang ada pada lembar observasi sudah terlaksana dengan baik, mulai dari aspek pembelajaran maupun aspek respon siswa. Aspek pembelajaran terdiri dari delapan poin sedangkan aspek respon siswa terdiri dari empat poin observasi sehingga jumlah poin observasi adalah 12 poin. Dari keterlaksanaan seluruh poin observasi tersebut sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil observasi bisa dikategorikan dalam kategori baik.

2) Wawancara

Wawancara dilakukan kepada siswa setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan. Jumlah siswa yang ada di kelas V.C adalah 28 siswa, namun wawancara hanya dilakukan pada 12 siswa dengan beberapa alasan. Dari pendapat 12 siswa inilah yang nantinya akan digeneralisasikan. Wawancara dilakukan berdasarkan pada pedoman wawancara yang ada pada lampiran. Dari hasil wawancara diperoleh hasil bahwa kebanyakan siswa mengemukakan pendapat mereka mengenai *comic strip* bahwa media yang dikembangkan sangat mudah digunakan dan mereka sudah sangat familiar dengan media komik sehingga dengan menggunakan komik pemahaman mengenai suatu konsep akan lebih mudah ditambah suasana kelas akan menjadi tenang dibandingkan sebelum-sebelumnya.

Dari pernyataan dari kebanyakan siswa disimpulkan pula bahwa dari segi isi dan tampilan, media *comic strip* yang dikembangkan sangat mudah

digunakan serta sangat menarik sehingga dengan itu pemahaman konsep *bullying* akan lebih mudah. Kejelasan teks, gambar, plot, dan kemenarikan dalam seluruh aspek yang ada pada media menjadikan media ini disukai oleh pengguna. Berdasarkan pada hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa media *comic strip* yang dikembangkan berada pada kategori baik.

d. Tampilan Akhir Produk

Berikut ini tampilan akhir media *comic strip* setelah dilakukan uji alpha, revisi, dan uji betha.





Gambar 1. Tampilan akhir media *Comic Strip* materi *bullying*

4.2. Pembahasan Penelitian

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berupa *comic strip* yang berisikan materi kajian tentang *bullying*. Produk tersebut ditujukan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk yang layak digunakan dan dapat

meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep *bullying*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Adapun prosedur yang dilakukan oleh peneliti menggunakan model Alessi dan Trollip dengan tiga tahapan penting yaitu perencanaan (*planning*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*development*).

Produk yang dikembangkan telah melalui berbagai uji. Uji tersebut terdiri dari uji *alpha* dan uji *betha*. Uji alpha pada penelitian ini dilakukan oleh satu orang ahli media dan satu orang ahli materi, sedangkan uji betha dilakukan di kelas V SD Inpres Unggulan BTN Pemda selaku pengguna media. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media *comic strip* yang berisikan materi tentang *bullying*. Media *comic strip* ini berbentuk cetak. Tidak hanya itu, media komik yang dibuat juga disediakan dalam bentuk file pdf agar bisa di akses dengan menggunakan perangkat digital. Sebab sebanyak 90% sasaran penelitian memiliki perangkat digital sehingga dengan adanya file pdf maka komik bisa dijangkau dengan mudah. Tampilan desain pada produk ini menarik bagi siswa karena komik ini dibuat *full color*, dilengkapi dengan gambar yang menarik, serta dialog yang sederhana sehingga mudah untuk dipahami.

Nilai yang diperoleh dari ahli media yaitu 82,5% dengan kategori sangat layak. Kemudian dilakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran dari validator sehingga diperoleh kembali nilai akhir sebesar 97,5% dengan rincian aspek isi 95% dan aspek penyajian 100%. Sehingga dengan nilai tersebut media yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak. Dilihat dari perolehan skor tersebut, aspek penyajian memperoleh skor lebih dibandingkan skor pada aspek isi. Aspek penyajian berkaitan dengan kesesuaian gambar dengan cerita, kemenarikan gambar, kualitas gambar, desain sampul, dan kesesuaian antara seluruh komponen media.

Nilai akhir yang diperoleh dari ahli materi yaitu 93,75% dengan rincian aspek isi 95,83% dan aspek penyajian 87,5%. Sehingga dengan nilai tersebut media yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak. Dilihat dari perolehan skor tersebut, aspek isi memperoleh skor lebih dibandingkan skor pada aspek penyajian. Aspek isi berkaitan dengan kebenaran konsep materi

dari segi keilmuan, kelengkapan materi, kemudahan memahami materi, relevansi materi dengan lingkungan sekitar, ketepatan dan kejelasan materi dalam media. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya (Hidayanti, W, 2018) yang mendapatkan skor 90% dengan kategori sangat layak. Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Wardaani, S.A (2021) yang memperoleh skor 87,5% dengan kategori sangat layak.

Media pembelajaran ini disajikan dengan penyajian ilustrasi yang sesuai dengan perkembangan kognitif sasaran pengguna. Penyajian fitur yang terdapat didalam media tersebut didukung dengan penelitian Wardani, S.A (2021) yang mendapatkan tanggapan positif dari para validator dan respon siswa ketika menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil rata-rata keseluruhan validasi dari para ahli adalah 95,6% dengan kriteria sangat layak. Sehingga kesimpulannya, berdasarkan jumlah keseluruhan hasil perhitungan yang diperoleh, media pembelajaran *comic strip* dengan kajian materi tentang *bullying* layak digunakan untuk membantu siswa dalam memahami konsep *bullying* dan menambah variasi media pembelajaran mengenai konsep *bullying*. Media *comic strip* ini dikatakan sangat layak karena memperoleh skor persentase pada uji *alpha* dengan nilai $>51\%$.

Langkah selanjutnya setelah memperoleh hasil dari uji *alpha* ialah melakukan uji *betha* dimana uji *betha* ini dilakukan melalui observasi dan wawancara. Dalam uji *betha* ini ditemukan bahwa sebagian besar siswa sangat menyukai dan menunjukkan ketertarikan yang tinggi pada media yang dikembangkan. Berdasarkan pada hasil observasi dapat dilihat bahwa fokus dan perhatian siswa lebih tinggi jika menggunakan media komik dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan media. Sedangkan dari hasil wawancara disimpulkan bahwa siswa menyukai pembelajaran dengan menggunakan komik. Oleh karena hasil yang didapatkan berdasarkan respon siswa tersebut maka media *comic strip* yang dikembangkan berada pada kategori baik.

Dalam penelitian ini ditemukan bahwa unsur yang menjadikan media *comic strip* ini

dinyatakan layak adalah dari aspek kualitas praktis dan kualitas teknis. Kualitas praktis yang dimaksudkan adalah kemudahan dalam menggunakan media. Kualitas praktis dalam media *comic strip* ini ditandai dengan penilaian ahli media dimana aspek penyajian memperoleh skor lebih banyak dibandingkan aspek isi. Sedangkan kualitas teknis berarti media yang dikembangkan mampu memberikan informasi yang cukup kepada pengguna media. Kualitas teknis dalam media *comic strip* yang dikembangkan ditandai dengan penilaian ahli materi dimana aspek isi memperoleh skor lebih besar jika dibandingkan dengan aspek penyajian. Dalam artian isi materi yang ada dalam media *comic strip* dianggap mampu memberikan pemahaman mengenai konsep *bullying* pada siswa.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa media *Comic Strip* dengan materi *bullying* dikembangkan dengan menggunakan Model Alessi dan Trollip. Prosedur pengembangan Alessi dan Trollip meliputi tiga tahapan penting yaitu *planning*, *design*, dan *development*. Setelah proses pengembangan, media *Comic Strip* dengan materi *bullying* di validasi oleh ahli media dan memperoleh persentase sebesar 97,5% dan dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 93,75%. Rata-rata persentase dari para validator adalah 95,6% sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat layak”.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, S.M. & Trollip, S.R. 2001. *Multimedia for Learning: Methods and Development*. 3rd ed. USA: Person Education.
- Ariesto, A. 2009. *Pelaksanaan Program Anti-Bullying Teacher Empowerment Program di Sekolah*. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Indonesia.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Black, S.A & Jackson, E. 2007. *Using Bullying Incident Density to Evaluate The Olweus Bullying Prevention Programme*. *School Psychology International*. Vol. 28.

- Coloroso, B. 2006. *Stop Bullying : Memutus Rantai Kekerasan Anak Dari Pra Sekolah Hingga SMU*. Diterjemahkan oleh: Santi Indra Astuti. Jakarta : Serambi Ilmu Semesta.
- Hidayanti, W. 2018. *Pengembangan Media Comic Book Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Virus Untuk Kelas X SMA*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- Kustandi, C & Darmawan, D. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Margaretha, P. 2010. *Studi Deskriptif Tentang Bullying Pada Sekolah Menengah Atas dan Kejuruan Di Salatiga*. Skripsi. Universitas Kristen Satya Wacana Fakultas Psikologi.
- Muhammad, M. 2009. Aspek Perlindungan Anak dalam Tindak Kekerasan (*bullying*) terhadap siswa korban kekerasan di sekolah. *Jurnal Dinamika Hukum*, 9(3) 20-29.
- Rohani, A. 2014. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanaky, H.A.H. 2013. *Media pembelajaran interaktif inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sudjana, N., & Rivai, A,. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugijokanto & Suzie. 2014. *Cegah Kekerasan Pada Anak*. Jakarta: Kompas Gramedia PT Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitati, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.