

**PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR E-KOMIK BERBASIS
NILAI-NILAI KEISLAMAMAN SEBAGAI EDUKASI
PENCEGAHAN *BULLYING* DI SDN 525
LABEMBE KECAMATAN PONRANG**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



Oleh:
NIHMA UTARI
2002010046

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

**PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR KOMIK BERBASIS
NILAI-NILAI KEISLAMAN SEBAGAI EDUKASI
PENCEGAHAN *BULLYING* DI SDN 525
LABEMBE KECAMATAN PONRANG**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



Oleh:

NIHMA UTARI

2002010046

Pembimbing:

- 1. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.**
- 2. Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**

2025

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nihma Utari
NIM : 2002010046
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Palopo, 12 Januari 2025

Yang membuat pernyataan,



Nihma Utari

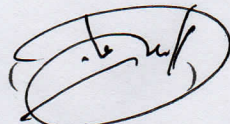
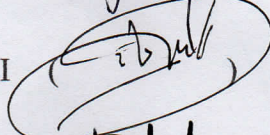
NIM. 2002010046

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengembangan Sumber Belajar E-Komik Berbasis Nilai-Nilai Keislaman Sebagai Edukasi Pencegahan *Bullying* di SDN 525 Labembe Kecamatan Ponrang yang ditulis oleh Nihma Utari Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2002010046, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Kamis, tanggal 30 Januari 2025 M bertepatan dengan 30 Rajab 1446 H telah diperbaiki sesuai cacatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Palopo, 20 Maret 2025

TIM PENGUJI

- | | | |
|--|---------------|---|
| 1. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I, M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Prof. Muhaemin, M.A. | Penguji I | () |
| 3. Dr. Nurmiati, M.Pd.I. | Penguji II | () |
| 4. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I, M.Pd. | Pembimbing I | () |
| 5. Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | () |

Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam



Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP 19910608 201903 1 007

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

وَعَلَى مُحَمَّدٍ وَمَوْلَانَا سَيِّدِنَا وَالْمُرْسَلِينَ الْأَنْبِيَاءِ أَشْرَفَ عَلَى وَالسَّلَامُ وَالصَّلَاةُ الْعَالَمِينَ رَبِّ لِلَّهِ الْحَمْدُ
بَعْدُ أَمَّا أَجْمَعِينَ، وَصَحْبِهِ إِلَه

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah swt., yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Sumber Belajar Komik Berbasis Nilai-Nilai Keislaman Sebagai Edukasi Pencegahan *Bullying* di SDN 525 Labembe Kecamatan Ponrang” setelah melalui proses yang panjang.

Selawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw., para keluarga, sahabat serta para pengikutnya. Skripsi disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan agama islam pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penelitian skripsi tentunya dapat terselesaikan bukan karena diri peneliti sendiri, melainkan berkat rahmat dan hidayah dari Allah swt., serta bimbingan dan dorongan dari banyak pihak terutama dan terkhusus kepada kedua orang tua peneliti tercinta, Ayahanda Baharuddin dan Ibunda Hudia yang telah membesarkan, mengasuh, mendidik dan mendoakan peneliti dengan penuh kasih sayang yang tulus mulai dari kecil hingga saat ini serta segala pengorbanan yang tidak bisa tergantikan oleh apapun. Ucapan terimakasih kepada ke 12 kakak tercinta peneliti atas bantuan dan dukungan yang sangat besar bagi peneliti. Semoga Allah Swt, selalu melindungi dan membalas semua yang telah diberikan kepada peneliti. Selain itu, peneliti juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih

yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag., Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, Dr. Munir Yusuf, M.Pd., Wakil Rektor I, Dr. Masruddin, S.S., M.Hum., Wakil Rektor II, Dr. Mustaming, S.Ag., M.HI. Wakil Rektor III.
2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. Wakil Dekan I, Dr. Alia Lestari, S.Si., M.Si. Wakil Dekan II, dan Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd.I., selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah IAIN Palopo.
3. Dr. Andi Arif Pameessangi, S.Pd.I., M.Pd., ketua program studi pendidikan agama islam, Hasriadi, S.Pd., M.Pd., sekretaris program studi pendidikan agama islam, beserta Fitri Anggraeni, S.P. dan Nurjannah M.Pd., selaku staf program studi.
4. Dra.Nursyamsi, M.Pd.I. selaku dosen penasehat akademik.
5. Dr. Andi Arif Pameessangi, S.Pd.I., M.Pd. dan Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing I & II yang telah banyak membantu, meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, dan mengarahkan dalam rangka menyelesaikan skripsi.
6. Muhammad Yamin, S.Pd., M.Pd., M. Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd. dan Dr. Muhammad Guntur., S.Pd., M.Pd., selaku validator ahli yang telah membantu mengarahkan peneliti.
7. Prof. Muhaeimin, M.A. dan Dr. Nurmiati, M.Pd.I., selaku penguji skripsi peneliti.

8. Abu Bakar, S.Pd, M.Pd., selaku kepala unit perpustakaan IAIN Palopo.
9. Seluruh dosen beserta staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik peneliti selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam menyusun skripsi peneliti.
10. Kasmawati, S.Pd.I. Kepala Sekolah SDN 525 Labembe, beserta guru-guru, staf, dan peserta didik yang telah banyak membantu dalam mengumpulkan data penelitian skripsi.
11. Sahabat seperjuangan saudari Raoda, Rodiya dan Solehati. Terima kasih atas bantuan dan dukungan yang tulus kepada peneliti. Saudari Andi Isratul Fadilah dan Akmila yang telah membantu peneliti dalam proses penyelesaian skripsi. Semoga Allah Swt., membalas kebaikan kalian.
12. Keluarga besar KAMMI. Saudari seperjuangan peneliti Alviani, Annisa Afiat, Susilvana, Reski, Kak Jum dan seluruh teman-teman kader Komisariat serta senior KAMMDA yang telah banyak mensupport peneliti. Murabbiah Ustadzah Yusriah, S.Si., M.Si. Teman-teman mahasiswa seperjuangan teman kelas PAI B angkatan 2020, teman PLP, KKN, dan teman-teman HMPS PAI.

Semoga Allah Swt., senantiasa membimbing kita semua dan mengarahkan hati kepada perbuatan baik dan menjauhi segala bentuk kemungkaran. Peneliti juga berharap agar skripsi nantinya dapat bermanfaat dan bisa menjadi referensi bagi para pembaca. Kritik dan saran yang sifatnya membangun juga peneliti harapkan guna perbaikan penelitian kedepannya.

Palopo, 30 Januari 2025

Nihma Utari
200201004

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya kedalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	„sa	„s	es (dengan titik atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	ha (dengan titik bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	„zal	„z	zet (dengan titik atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
ش	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	.s	es (dengan titik bawah)
ض	,dad	.d	de (dengan titik bawah)
ط	.ta	.t	te (dengan titik bawah)
ظ	.za	.z	zet (dengan titik bawah)
ع	„ain	„	apostrof terbaik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We

Hamzah (ء) yang terletak diawal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (,).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia terdiri atas vokal tunggal atau menontong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
َ	<i>Fathah</i>	A	A
ِ	<i>Kasrah</i>	I	I
ُ	<i>Dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
َـ	<i>Fathah dan Wau</i>	Ai	a dan i
ُـ	<i>Fathah dan Wau</i>	A U	a dan u

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat Dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ا / آ	<i>Fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>ya'</i>	ā	a dan garis diatas
إِ / إِ	<i>kasrah</i> dan <i>ya'</i>	ī	i dan garis di atas
و / وَ	<i>dammah</i> dan <i>wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh

مَاتَ : Mata

: Rama

رَمَى : Qila

: yamūtu

قَيْلَ 4. *Tā marbūtah*

يَمُوتُ Transliterasi untuk *tā'' marbūtah* ada dua, yaitu *tā'' marbūtah*

yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t].sedangkan *tā'' marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā'' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā'' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl*

: *al-madīnah al-fādilah*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-hikmah*

الْحِكْمَةُ 5. Syaddah (*Tasydid*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbanā*
نَجِّينَا : *najjainā*
الْحَقُّ : *al-haqq*
نُعَمُّ : *nu"ima*
عُدُّوْ : *„aduwwun*

Jika huruf ى ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (ـِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ : *„Alī* (bukan *„Aliyy* atau *A"ly*)
عَرَبِيٌّ : *'Arabi* (bukan *'Arabiyy* atau *'Araby*)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf لا (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi seperti biasa, al-baik ketika ia diikuti huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syams* (bukan *asy-syamsu*)
الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (bukan *az-zalزالah*)
الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*
الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. *Hamzah*

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (") hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : ta''murūna
النَّوعُ : al-nau''
شَيْءٌ : syai''un
أُمِرْتُ : umirtu

8. Penelitian Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia.

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur''an (dari *al-Qur''ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Syarh al-Arba''īn al-Nawāwī
Risālah fī Ri''āyah al-Maslahah

9. *Lafadz al-Jalalah*

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللَّهِ دِينَ اللَّهِ
dīnullāh billāh

Adapun *tā''marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al jalālah*, diteransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ
hum fī rahmatillāh

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

*Wa mā Muhammadun illā rasūl
Inna awwala baitin wudī''a linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan
Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān
Nasīr al-Dīn al-Tūsī Nasr Hāmid Abū Zayd Al-Tūfī
Al-Maslahah fī al-Tasyrī'' al-Islāmī*

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)
Nasr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid A

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah :

swt. = *subhanahu wa ta'ala*

saw. = *shallallahu 'alaihi wasallam*

as = *'alaihi al-salam*

QS.../...:4 = QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Ali-Imran/3: 4

4D = *Define, design, develop, disseminate.*

R & D = *Research and Development*

KPAI = Komisi Perlindungan Anak Indonesia

DAFTAR ISI

PRAKATA	i
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	iv
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR KUTIPAN AYAT	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Manfaat Pengembangan	6
E. Spesifikasi Produk.....	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Penelitian Relevan.....	9
B. Landasan Teori.....	13
C. Kerangka Pikir	31
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	34
C. Subjek Dan Objek Penelitian	34
D. Prosedur Pengembangan	34
E. Teknik Pengumpul Data.....	37
F. Teknik Analisis Data.....	44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Hasil Penelitian	47
B. Pembahasan Hasil Penelitian	67
BAB V PENUTUP.....	76
A. Kesimpulan	76
B. Implikasi.....	77
C. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	78
LAMPIRAN	

DAFTAR KUTIPAN AYAT

Kutipan ayat 1 QS Al-Hujurat ayat 11	1
Kutipan ayat 2 QS Al-Hujurat ayat 13	50

DAFTAR KUTIPAN HADIST

Kutipan Hadist 1 HR. Al-Bukhari.....	5
--------------------------------------	---

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan.....	11
Tabel 3.1 kisi-kisi Lembar Observasi	38
Tabel 3.2 Pedoman Wawancara.....	39
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	40
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	41
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik.....	42
Tabel 3.6 Kriteria Validitas.....	45
Tabel 3.7 Kriteria Kelayakan	46
Tabel 3.8 Kriteria Respon Peserta didik	46
Tabel 4.1 Karakteristik Gaya Belajar Peserta didik.....	48
Tabel 4.2 Storyboard.....	53
Tabel 4.3 Nama-Nama Validator Sumber Belajar Komik	59
Tabel 4.4 Hasil Validasi Media Tiap Aspek	59
Tabel 4.5 Hasil Validasi Materi	60
Tabel 4.6 Hasil Angket Validasi Bahasa.....	60
Tabel 4.7 Saran dan Komentar Validasi	61
Tabel 4.8 Perbandingan Hasil Produk.....	62
Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Guru	64
Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir	33
Gambar 4.1 Buku PAI dan Budi Pekerti kelas IV	52
Gambar 4.2 Buku PAI dan Budi Pekerti kelas IV	52
Gambar 4.3 Naskah Cerita	53
Gambar 4.4 Aplikasi Canva	54
Gambar 4.5 Template Komik Pada Aplikasi Canva	55
Gambar 4.6 Template Yang Dipilih.....	55
Gambar 4.7 Karakter yang dipilih.....	56
Gambar 4.8 Tampilan Cover Komik.....	6
Gambar 4.9 Memasukkan teks ke dalam balon teks	57
Gambar 4.10 Tampilan Keseluruhan Halaman Komik.....	57
Gambar 4.11 Proses Menyimpan Komik.....	58
Gambar 4.12 Hasil Akhir Media.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1: Hasil Akhir Media
- Lampiran 2: Surat Penelitian
- Lampiran 3: Profil Sekolah
- Lampiran 4: Validasi Ahli Media
- Lampiran 5: Validasi Ahli Materi
- Lampiran 6: Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 7: Angket Respon Guru
- Lampiran 8: Angket Respon Peserta didik
- Lampiran 9: Modul Pembelajaran
- Lampiran 10: Dokumentasi Kegiatan

ABSTRAK

Nihma Utari, 2025. “*Pengembangan Sumber Belajar Komik Berbasis Nilai-Nilai Keislaman Sebagai Edukasi Pencegahan Bullying Di SDN 525 Labembe Kecamatan Ponrang*” Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing Oleh Andi Arif Pamessangi dan Nur Fakhrunnisaa.

Masalah *bullying* akan terus menerus terjadi dilingkup pendidikan, *bullying* akan mempengaruhi kualitas generasi bangsa ke depan maka dari itu sangat diperlukan adanya edukasi tentang pencegahan *bullying* dengan menerapkan nilai-nilai keislaman yang dapat disampaikan melalui sumber belajar komik agar dapat mencegah *bullying* itu terjadi. Penelitian bertujuan untuk mengetahui tiga hal: 1) tahapan pengembangan sumber belajar komik berbasis nilai-nilai keislaman sebagai edukasi pencegahan bullying di SDN 525 Labembe 2) tingkat kelayakan sumber belajar komik berbasis nilai-nilai keislaman sebagai edukasi pencegahan bullying 3) 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* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan). Lokasi penelitian yaitu di SDN 525 Labembe. Penelitian dilaksanakan selama 1 bulan. Subjek penelitian pengembangan yang dilakukan pada 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. Pada tahap *define* dilakukan beberapa tahap yakni analisis awal, analisis peserta didik, dan analisis materi. Selanjutnya pada tahap *design* dilakukan pemilihan media, pemilihan format, dan mendesain komik. Selanjutnya tahap *develop* dilakukan validasi ahli dengan perolehan skor validasi media 93,43%, validasi materi 82,50%, validasi bahasa 89,2%. dan uji kelayakan pengguna dengan perolehan skor angket respon peserta didik 87,90 sangat layak digunakan, setelah itu ketahap terakhir yaitu *disseminate*, pada tahap *disseminate* dilakukan penyebaran dengan menyerahkan *barcode* kepada pihak sekolah dan membagikan *link* komik pada grup whatsapp kelas sebagai sumber belajar dalam upaya pencegahan *bullying*.

Kata Kunci: Edukasi pencegahan *bullying*, komik, nilai-nilai keislaman, SDN 525 Labembe.

ABSTRACT

Nihma Utari, 2025. *"Development of Comic Learning Resources Based on Islamic Values as Education to Prevent Bullying at SDN 525 Labembe, Ponrang District"* Thesis of the Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Palopo State Islamic Institute. Supervised by Andi Arif Pamessangi and Nur Fakhrunnisa.

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 find out three things: 1) the stages of developing comic learning resources based on Islamic values as education for bullying prevention at SDN 525 Labembe 2) the level of suitability of comic learning resources based on Islamic values as education for bullying prevention 3) students' responses to the sources learning comics 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 Islamic value-based comic learning resources as bullying prevention education is carried out using the 4D model development stage. At the define stage, the researcher carries out several stages, namely initial analysis, student analysis, and material analysis. Furthermore, at the design stage, the researcher selects media, selects formats, and designs comics. Furthermore, at the develop stage, the researcher conducts expert validation and user feasibility testing after that to the last stage, namely disseminate, at the disseminate stage, the researcher conducts limited dissemination by submitting media barcodes to the school with the final product results that are 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.

Keywords: Comics, Islamic values, Prevention of bullying, SDN 525 Labembe.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan tidak terlepas dari berbagai macam problema, salah satu problema yang terjadi pada dunia pendidikan adalah kasus *bullying* yang sudah menjadi salah satu isu global dalam dunia pendidikan. *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.¹ *Bullying* merupakan masalah serius yang dapat memiliki dampak jangka panjang pada kesejahteraan mental, emosional, dan akademik korban, serta dapat merusak iklim pendidikan.²

Tindakan *Bullying* merupakan akhlak tercela yang telah dilarang oleh Allah Swt. Sebagaimana firman-Nya dalam QS. Al-Hujurat ayat 11:³

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا يَسْخَرْ قَوْمٌ مِّنْ قَوْمٍ عَسَىٰ أَن يَكُونُوا خَيْرًا مِّنْهُمْ وَلَا نِسَاءٌ مِّنْ نِّسَاءٍ
عَسَىٰ أَن يَكُنَّ خَيْرًا مِّنْهُنَّ وَلَا تَلْمِزُوا أَنفُسَكُمْ وَلَا تَنَابَزُوا بِالْأَلْقَابِ بِئْسَ الْإِسْمُ الْفُسُوقُ
بَعْدَ الْإِيمَانِ وَمَن لَّمْ يَتُبْ فَأُولَٰئِكَ هُمُ الظَّالِمُونَ

Terjemahnya:

¹Miftahul Jannah, Zaka Hadikusuma Ramadan. "Pengenbangan Komik Edukasi Anti *Bullying* untuk Siswa Kelas v SD Negeri 169 pekan Baru". *Jurnal Pendidikan* Vol 12, no.1 (2023) 01. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Pionir/article/view/17938/0>

²Muh Ibnu Sholeh. "Implementasi Nilai-Nilai Keislaman dalam Program Anti-*Bullying* di Lembaga Pendidikan". *Jurnal Fakultas Agama Islam* Vol. 01, no.2 (Agustus 2, 2023). 63. <https://journal.unusida.ac.id>

³Kementrian Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahnya* (Bandung: CV Diponegoro, 2019), 516

“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”.

Menurut Syaikh Prof. Dr. Hikmat bin Basyir bin Yasin dalam kitab tafsir Ibnu Katsir (ringkas)/ Fathul Karim Mukhtashar Tafsir al-Qur'an al-Azhim, menafsirkan ayat ini bahwa Allah Swt. melarang menghina orang lain yaitu meremehkan dan mengolok-olok mereka. Ayat tersebut jelas melarang kita mengolok-olok, menghina, apalagi menyakiti secara fisik kepada sesama, karena bisa jadi orang yang diolok-olok atau dihina lebih mulia dari yang mengolok-olok. 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 (*fahsyah*).

Berdasarkan data yang telah dikeluarkan oleh Komisi Perlindungan Anak (KPAI) pada tahun 2022, adanya 226 kasus kekerasan fisik, psikis termasuk perundungan terhadap anak.⁴ Sebaran data tersebut menunjukkan bahwa kasus *bullying* setiap tahunnya selalu meningkat hal ini tentu saja menjadi masalah yang amat serius yang harus ditangani dengan cara memutus rantai kasus *bullying* itu dengan cara mencegah tindakan *bullying* sejak dini.

⁴Miftahul Jannah, Zaka Hadikusuma Ramadan. “Pengenbangan Komik Edukasi Anti *Bullying* untuk Siswa Kelas v SD Negeri 169 pekan Baru”. *Jurnal Pendidikan* Vol 12, no.1 (2023) 01. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Pionir/article/view/17938/0>

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 keperibadian yang kurang baik.⁵ 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 didalamnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN 525 Labembe melihat banyak perilaku-perilaku *bullying* yang dilakukan oleh peserta didik seperti mengejek, mencubit, dan memberikan julukan yang tidak baik pada temannya. 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* ini masih sangat minim, maka dari itu perlunya pengembangan sumber belajar untuk mengedukasi peserta didik tentang *bullying*.

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

⁵Cahyani Isnaini, M. Safe'i Maulana, Mustafiyanti. "Mencegah Perilaku *Bullying* dengan Menanamkan Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam". *Jurnal Pendidikan Indonesia* Vol.1. no. 3 (Desember 11, 2023). 419. <https://ejournal.lapad.id/index.php/PJPI/article/view/438>

yang saling terhubung, bertujuan untuk memberikan hiburan kepada pembaca.⁶ Komik ialah sebuah alur cerita yang dibawakan oleh tokoh kartun dan disajikan dalam bentuk urutan gambar yang dilengkapi dengan teks percakapan tokoh, serta dirancang sebagai media hiburan yang mengandung materi atau informasi yang ingin disampaikan, sehingga informasi akan mudah diterima oleh peserta didik.⁷

Media komik anti-perundungan dinilai sangat efektif digunakan sebagai sarana edukasi anti- perundungan di sekolah dasar karena bukan hanya gambar maupun cerita saja yang dimiliki isi komik, tetapi dapat membentuk karakter maupun kecerdasan interpersonal peserta didik, khususnya pada anak sekolah dasar.⁸ Pengembangan komik diharapkan mampu membantu peserta didik dalam memahami materi *bullying* yang akan disajikan dalam rangkaian cerita yang divisualisasikan melalui gambar.⁹

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.¹⁰ Media komik berperan sebagai media edukasi yang diharapkan dapat menjadi sumber belajar bagi peserta didik dalam

⁶Ade Fitri R. Luh Ayu Tirtayani. "Pengembangan Media Promosi Komik Elektronik Untuk Pencegahan *Bullying* Bagi Anak Usia Dini". *Jurnal Of Social Science Research*. Vol 3, no. 5 (Oktober 26, 2023). <https://j-innovative.org/index.php/innovative>

⁷Sri Rahayu, Vicky Dwi Wicaksono. "Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Anti-Perundungan di Sekolah Dasar" *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* Vol 11, no 1. (Juni 6, 2023). 83. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/52567>

⁸Muhammad Sinar Randi, "Pengembangan Modul Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Skripsi thesis, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan* (2022), hal.8

⁹ Miftahul Jannah, Zaka Hadikusuma Ramadan. "Pengembangan Komik Edukasi Anti *Bullying* untuk Siswa Kelas v SD Negeri 169 pekan Baru". *Jurnal Pendidikan* Vol 12, no.1 (2023) 06. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Pionir/article/view/17938/0>

¹⁰Mauli Tri Anggraini. "Perancangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anti Hoaks". *Skripsi: Universitas Pembangunan Jaya. Tangerang Selatan* (2021), hal.103

meningkatkan pengetahuan dan pemahamannya terkait dengan perilaku *bullying*. 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.

Pengembangan media dengan menggunakan media visual seperti gambar telah dicontohkan oleh Rasulullah saw. saat beliau menggambarkan tentang manusia seperti yang tercantum dalam dalam hadist berikut ini:

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ وَخَطَّ خُطَطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ وَقَالَ هَذَا الْإِنْسَانُ وَهَذَا أَجْلُهُ مُحِيطٌ بِهِ أَوْ قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمْلُهُ وَهَذِهِ الْخُطَطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا تَهَشَّهُ هَذَا وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا تَهَشَّهُ هَذَا. (رواه البخاري).¹¹

Artinya: “Dari ‘Abdullah r.a.: Nabi Saw. menggambar sebuah persegi empat dan menggambar garis di tengah-tengahnya lalu membuat garis-garis kecil yang memotong garis tengah itu, dan berkata, “Ini adalah manusia, dan ini (persegi empat) adalah batas kehidupannya (hari kematiannya yang) mengepungnya dari segala penjuru, dan ini (garis) yang berada di luar (persegi empat) adalah harapannya, dan garis-garis kecil ini adalah musibah-musibah dan persoalan-persoalan (yang mungkin akan menyimpannya), dan seandainya seseorang kehilangan dia, yang lainnya akan mengambil-alih dia, dan seandainya yang lainnya kehilangan dia, orang yang ketiga yang akan mengambil alih”. (HR. Al-Bukhari).

Peneliti berharap dengan mengembangkan sumber belajar komik untuk edukasi *bullying* dapat memudahkan peserta didik untuk memahami *bullying* dengan baik dan menghindari perilaku *bullying*.

¹¹ Abu Abdullah Muhammad bin Ismail bin Ibrahim ibn Mughirah bin Bardizbah Al-Bukhari Alja’fi, *Shahih Al-Bukhari*, Kitab. Ar-Riqaq, Juz 7, (Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1981 M), h. 171.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tahap pengembangan sumber belajar komik berbasis nilai-nilai keislaman tentang edukasi *bullying* di SDN 525 Labembe ?
2. Bagaimana tingkat kelayakan sumber belajar komik berbasis nilai-nilai keislaman tentang edukasi *bullying* di SDN 525 Labembe ?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap sumber belajar komik berbasis nilai-nilai keislaman tentang edukasi *bullying* di SDN 525 Labembe ?

C. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mendeskripsikan tahap pengembangan sumber belajar komik berbasis nilai-nilai keislaman tentang edukasi *bullying* di SDN 525 Labembe
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan sumber belajar komik berbasis nilai-nilai keislaman tentang edukasi *bullying* di SDN 525 Labembe.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap sumber belajar komik berbasis nilai-nilai keislaman tentang edukasi *bullying* di SDN 525 Labembe.

D. Manfaat Pengembangan

1. Secara Teoritis

Secara teoritis manfaat pengembangan diharapkan dapat memperluas ilmu pengetahuan khusus pada bidang penelitian yang ingin mengembangkan sumber pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti ialah dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman baru dalam proses pembuatan komik edukasi *bullying* yang berbasis nilai-nilai Islam .

b. Bagi Peserta didik

Dapat digunakan sebagai sarana belajar yang dapat menjadi edukasi tentang *bullying*.

c. Bagi Guru dan Sekolah

Dapat digunakan sebagai sarana alternatif baru dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti lain

Dapat menjadi acuan pembandingan dalam melakukan penelitian yang serupa

E. Spesifikasi Produk

Komik edukasi *bullying* merupakan salah satu sumber belajar dalam bentuk digital yang dapat dengan mudah dibaca, dipahami, dan menarik untuk peserta didik

1. Jenis komik : Komik digital yang dikembangkan berupa foto/gambar dan dialog menggunakan aplikasi canva.
2. Ukuran komik : Ukuran komik yang dihasilkan yaitu 25 x 20 cm..
3. Warna dasar yang akan digunakan adalah warna cream dan coklat. Adapun warna pelengkap seperti hitam, merah dan warna lainnya. Hal ini dilakukan agar komik digital terlihat menarik.

4. Ukuran huruf yang digunakan dalam pembuatan komik berbasis nilai-nilai islam untuk edukasi pencegahan *bullying* yaitu dengan size font antara 12-24, dengan karakteristik. Penggunaan huruf disesuaikan dengan konten komik agar sesuai dengan gambar yang disajikan. Kombinasi warna yang digunakan dalam penelitian huruf selalu dibedakan dengan warna dan latar (warna pelengkap) komik, agar materi yang disampaikan dapat terbaca.
5. Memiliki halaman judul, halaman pesan moral, halaman edukasi *bullying*

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Penggunaan sumber berbasis nilai-nilai islam edukasi *bullying* masih sangat kurang.
 - b. Peneliti mengembangkan komik sebagai sumber belajar yang dapat memudahkan peserta didik dalam menerima informasi tentang *bullying* dengan menerapkan nilai keislaman di dalamnya.
2. Keterbatasan Pengembangan
 - a. Komik hanya cocok digunakan untuk peserta didik pada tingkat sekolah dasar.
 - b. Fokus pengembangan sumber belajar hanya untuk edukasi tentang *bullying*.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Relevan

Peneliti mengemukakan beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain yang relevan dengan judul penelitian ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Rahayu dan Vicky Dwi Wicaksono pada tahun 2023 dengan judul penelitian “Pengembangan Media Komik Digital Sebagai Media Edukasi Anti-Perundungan di Sekolah Dasar”. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Adapun kesimpulan dari penelitian yang dilakukan bahwa spesifikasi produk media komik anti-perundungan yang telah dikembangkan layak digunakan di sekolah sekolah dasar sebagai sarana edukasi anti perundungan, karena materi dalam komik sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar dan memuat materi yang bersifat positif (nilai dan pesan).¹²
2. Penelitian yang dilakukan oleh Miftahul Jannah dan Zaka Hadikusuma Ramadan pada tahun 2023 dengan judul penelitian “Pengenbangan Komik Edukasi Anti *Bullying* untuk Peserta didik Kelas v SD Negeri 169 Pekanbaru Metode penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan Formative Research. Teknik analisis yang digunakan berupa analisis angket validasi media, materi dan analisis desain. Secara keseluruhan

¹²Sri Rahayu, Vicky Dwi Wicaksono. “Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Anti-Perundungan di Sekolah Dasar” *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* Vol 11, no 1. (Juni 6, 2023). 75. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/52567>

validitas media komik mitigasi bencana alam memperoleh nilai rata-rata 95,84% sehingga media komik ini berkategori sangat valid tanpa revisi dan sudah layak untuk digunakan angket validasi desain.¹³

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ade Fitri R dan Luh Ayu Tirtayani. Dengan judul penelitian “Pengembangan Media Promosi Komik Elektronik Untuk Pencegahan *Bullying* Bagi Anak Usia Dini”. Penelitian yang lakukan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE Data yang dianalisis dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif dikumpulkan melalui distribusi kuesioner kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil dari semua tahap uji kelayakan menunjukkan persentase yang baik dengan angka mencapai 96,6% 82.5% 90% 95%, dan 95% Berdasarkan hasil penelitian pengembangan, produk media komik elektronik berbasis video dianggap layak untuk digunakan.¹⁴
4. Penelitian yang dilakukan oleh Ulfa Novita pada tahun 2021 dengan judul penelitian “Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Nilai-Nilai Islami Untuk tingkat SD/MI”. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D), dengan menggunakan model 4D. Tahapan pengembangan 4D terdiri dari 4 tahap yaitu: *define* (pendefinisian),

¹³Miftahul Jannah, Zaka Hadikusuma Ramadan. “Pengembangan Komik Edukasi Anti *Bullying* untuk Siswa Kelas v SD Negeri 169 pekan Baru”. *Jurnal Pendidikan* Vol 12, no.1 (2023) . 138. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Pionir/article/view/17938/0>

¹⁴Ade Fitri R. Luh Ayu Tirtayani. “Pengembangan Media Promosi Komik Elektronik Untuk Pencegahan *Bullying* Bagi Anak Usia Dini”. *Jurnal Of Social Science Research*. Vol 3, no.5. (Oktober 26, 2023). <https://j-innovative.org/index.php/innovative>

design(perancangan), *develop* (pengembangan) dan, *disseminate* (penyebaran). Teknik analisis yang digunakan berupa analisis angket validasi oleh 3 ahli media dan 3 ahli materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa bahan ajar komik berbasis nilai-nilai islami sudah memenuhi kategori sangat layak dengan persentase 89,22% berdasarkan nilai validasi ahli media. Hasil penilaian validasi ahli materi dengan persentase 78,18% berada dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar komik berbasis nilai-nilai islami layak digunakan untuk peserta didik kelas IV MIN 25 Aceh Besar.¹⁵

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan di atas, terlihat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti. Adapun persamaan dan perbedaannya sebagai berikut:

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan

No	Nama dan Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Sri Rahayu dan Vicky Dwi Wicaksono pada tahun 2023 dengan judul penelitian “Pengembangan Media Komik Digital Sebagai Media Edukasi Anti-Perundungan di Sekolah Dasar”	Persamaan penelitian terdapat pada pengembangan komik edukasi tentang <i>bullying</i> .	Perbedaan pada penelitian adalah komik yang dikembangkan oleh peneliti terdahulu tidak berbasis nilai-keislama sedangkan

¹⁵Ulfa Novita, “Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Nilai-Nilai Islami Untuk tingkat SD/MI”. (Skripsi: UIN Ar-Raniry Banda Aceh,2021). Hal 5 <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/20457/>

			yang akan dikembangkan oleh peneliti berbasis cetak berbasis nilai keislaman.
2.	Miftahul Jannah dan Zaka Hadikusuma Ramadan pada tahun 2023 dengan judul penelitian “Pengenbangan Komik Edukasi Anti <i>Bullying</i> untuk Peserta didik Kelas v SD Negeri 169 pekan Baru”.	Persamaan penelitian terdapat pada pengembangan komik edukasi tentang <i>bullying</i> pada sekolah dasar.	Peneliti terdahulu menggunakan model penelitian ADDIE sedangkan pada penelitian akan menggunakan model penelitian 4D.
3.	Penelitian yang dilakukan oleh Ade Fitri R dan Luh Ayu Tirtayani. Dengan judul penelitian “Pengembangan Media Promosi Komik Elektronik Untuk Pencegahan <i>Bullying</i> Bagi Anak Usia Dini”.	Persamaan penelitian terdapat pada pengembangan komik untuk edukasi <i>bullying</i> .	Peneliti terdahulu melakukan penelitian pada anak usia dini (PIAUD) sedangkan pada penelitian akan meneliti anak-anak sekolah dasar.
4.	Ulfa Novita pada tahun 2021 dengan judul penelitian	Persamaan penelitian terdapat pada	Peneliti terdahulu mengembangkan

“Pengembangan Bahan Ajar	pengembangan komik	komik berbasis nilai-
Komik Berbasis Nilai-Nilai	berbasis nilai-nilai	nilai islami untuk
Islami untuk tingkat SD/MI”.	islami untuk anak-	materi tematik
	anak tingkat SD dan	sedangkan pada
	menggunakan model	penelitian akan
	penelitian 4D.	mengembangkan
		komik berbasis nilai-
		nilai keislaman untuk
		edukasi <i>Bullying</i> .

B. Landasan Teori

1. Model Pengembangan

Pengembangan model 4D adalah model pendekatan sistem. Model 4D membagi proses pengembangan instruksional ke dalam empat tahapan, yaitu mendefinisikan, membuat, mengembangkan, dan menyebarkan. Model ini dapat diubah menjadi 4P, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.¹⁶

Model 4D lebih sederhana, itu sudah mencakup semua proses pengembangan. Sementara tahapan pembangunan mencakup proses validasi, revisi, implementasi, dan evaluasi, tahapan definisi memiliki hubungan dengan analisis. Pengembangan model 4D mengakhiri kegiatan dengan kegiatan

¹⁶Thiagarajan, Sivasailam, dkk. Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children. Washinton DC: National Center for Improvement Educational System. 1974.hal.5

penyebaran.¹⁷ Mengembangkan berbagai macam jenis media pembelajaran, model pengembangan 4D adalah model yang umum.¹⁸

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan model 4D adalah proses pengembangan instruksional dengan tahapan yang lebih sederhana dan lebih terstruktur secara sistematis, yang terdiri dari empat tahapan yakni *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan). Kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan dijelaskan sebagai berikut:

a. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap pendefinisian ini berguna untuk menentukan apa yang diperlukan didalam proses pembelajaran dan mengumpulkan informasi terkait dengan produk yang akan dikembangkan, untuk keadaan sekolah yang menjadi objek dalam penelitian, lingkungan sekolah sudah mendukung adanya proses pembelajaran.¹⁹ Oleh karena itu, tahap pendefinisian ini berguna untuk menentukan apa yang diperlukan oleh sekolah dan mengumpulkan informasi tentang produk yang akan dikembangkan. Proses pendefinisian ini terdiri dari beberapa tahap, seperti

1) Analisis Ujung Depan (*Front-End Analysis*)

Analisis ujung depan bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, sehingga diperlukan suatu

¹⁷Safitri Injarsari, Pengembangan Booklet Sistem Reproduksi Manusia Terintegrasi Islam Sebagai Media Pembelajaran Siswa Kelas XI MA Mazro'atul Huda Karanganyar Demak, *Thesis: IAIN Kudus*, (2023), ha. 9

¹⁸Irnando Arkadiantika *et al.*, "Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada materi pengenalan Termination dan splicing fiber optic," *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 7, no. 2 (2019): 49

¹⁹Marwah Ahmad Maulana, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Leaflet pada Materi Sistem Sirkulasi Kelas XI MAN 1 Makassar, (*Skripsi: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 2017,) 36

pengembangan. Termasuk pengembangan media pembelajaran. Pada tahap analisis akan dilaksanakannya observasi serta wawancara.

2) Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Analisis peserta didik merupakan telaah tentang karakteristik peserta didik yang sesuai dengan desain pengembangan perangkat pembelajaran. Analisis peserta didik dilakukan untuk mendapatkan gambaran karakteristik peserta didik dengan melakukan observasi dan dengan cara mengamata secara langsung perilaku peserta didik dan memberikan pertanyaan kepada peserta didik tentang *bullying* dengan menggunakan lembar observasi dan itrunsmen wawancara.

3) Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi konsep pokok atau materi yang akan dikembangkan, menyusunnya dengan bentuk hirarki dan merinci konsep-konsep individu ke dalam hal yang kritis dan yang tidak relevan. Analisis yang perlu dilakukan adalah analisis standar kompetensi dan kompetensidasar serta analisis sumber belajar.

b. *Design* (Tahap Perancangan)

Berdasarkan masalah yang terjadi di lapangan, pada tahap design peneliti mulai menentukan solusi yang tepat untuk produk yang dituangkan dalam perencanaan. Sehingga tahap selanjutnya yang akan dilakukan adalah tahap perancangan, peneliti akan membuat rancangan desain dari gambar lengkap dengan jalan cerita yang akan ditampilkan.

c. *Develop* (Tahap Pengembangan)

Tahap pengembangan bertujuan untuk membuat sumber belajar komik yang baik dan telah disesuaikan dengan masukan dari dosen pembimbing dan ahli validasi dan uji coba kepada peserta didik.

d. *Disseminate* (Tahap Penyebarluasan)

Tahap *dissemination* merupakan tahap akhir yang dilakukan untuk mempromosikan produk pengembangan. *Disseminate* dapat dilakukan di kelas lain dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan produk. *Disseminate* bertujuan untuk mendapatkan masukan, koreksi, saran, penilaian untuk menyempurnakan produk akhir pengembangan

2. Sumber Belajar

a. Pengertian Sumber Belajar

Instruktur umumnya menggunakan alat bantu instruksional sebagai perantara untuk memfasilitasi penyampaian konten pendidikan, sehingga meningkatkan pemahaman peserta didik.²⁰ Seorang pendidik harus memiliki keterampilan untuk membimbing dan mengarahkan siswa agar mampu menghadapi dengan bijak kemajuan teknologi informasi yang terus berkembang.²¹ Salah satu alat bantu yang dapat memfasilitasi peserta didik dalam penyampaian konten pendidikan adalah sumber belajar yang menarik. Secara umum, sumber belajar merupakan istilah yang menggambarkan tentang segala sesuatu yang dapat

²⁰Nur Fakhrunnisaa. "Deskripsi Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Pengguna Media Pembelajaran Pop-Up Book". *Jurnal Konsepsi*, vol. 12 no. 2 (2023) <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/264>

²¹ Muh Yamin and Nur Fakhrunnisaa, "Persepsi Literasi Digital Mahasiswa Calon Guru IAIN Palopo," *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 7, no. 1 (2022): 2, doi:10.30998/sap.v7i1.13294.

dipergunakan dalam kegiatan belajar peserta didik atau dalam kegiatan belajar dan pembelajaran di lingkungan pendidikan, pelatihan, industri, dan latar nonformal lainnya.²²

Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang baik di desain maupun menurut sifatnya dapat dipakai atau dimanfaatkan dalam kegiatan belajar untuk memudahkan belajar peserta didik.²³ Sumber belajar merupakan berbagai atau semua sumber baik yang berupa data, orang, metode, media, tempat berlangsungnya pembelajaran, yang digunakan oleh peserta didik demi memudahkan dalam belajar.²⁴

Sumber belajar ditetapkan sebagai informasi yang disajikan dan disimpan dalam berbagai bentuk media, yang dapat membantu peserta didik dalam belajar sebagai perwujudan dari kurikulum. Bentuknya tidak terbatas apakah dalam bentuk cetakan, video, format perangkat lunak atau kombinasi dari berbagai format yang dapat digunakan oleh peserta didik maupun guru.²⁵

Sebagai kesimpulannya sumber belajar adalah hal yang paling penting dalam dunia pendidikan karena tanpa adanya sumber belajar peserta didik akan sangat terbatas dalam menerima informasi pembelajaran baik itu pelajaran formal maupun nonformal.

²²Suryawa, Sumanta, Karman. "Konsep Pengembangan Sumber Belajar". *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. vol 4 no. 6 (Desember 14, 2022). 78. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/10234>

²³Samsinar. "Urgensi Learning Resources (Sumber Belajar) akan Meningkatkan Kualitas Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan*. Vol 134 no. 2 (Desember 2019). 196

²⁴Warsita Bambang, *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008). hal 13

²⁵Purbatua Manurung. "Pemanfaatan Sumber Belajar dalam Bidang Bimbingan dan Konseling". *Hikmah Jurnal Of Islamic Studies*. Vol 17. No. 2 (Agustus 4, 2021). 116. <https://e-jurnal.staisumatera-medan.ac.id/index.php/hikmah/article/view/96>

b. Jenis dan Fungsi Sumber Belajar

Sumber belajar dibedakan menjadi enam jenis, yaitu²⁶:

- 1) Pesan (*message*), yaitu informasi yang ditransmisikan atau oleh komponen lain dalam bentuk ide, ajaran, fakta, makna, nilai dan data. Contoh: isi bidang studi yang dicantumkan dalam kurikulum pendidikan formal, dan non formal maupun dalam pendidikan informal.
- 2) Orang (*person*), yaitu manusia yang berperan sebagai pencari, penyimpan, pengolah dan penyaji pesan. Contoh: guru, dosen, tutor, peserta didik, pemain, pembicara, instruktur dan penatar.
- 3) Bahan (*material*), yaitu sesuatu wujud tertentu yang mengandung pesan atau ajaran untuk disajikan dengan menggunakan alat atau bahan itu sendiri tanpa alat penunjang apapun. Bahan ajar merupakan sekumpulan materi yang secara sistematis disusun sebagai bahan ajar merupakan inti dari proses pembelajaran.²⁷ Bahan ini sering disebut sebagai media atau software atau perangkat lunak. Contoh: buku, modul, majalah, bahan pengajaran terprogram, transparansi, film, *video tape*, pita audio (kaset audio), *filmstrip*, *microfiche* dan sebagainya.
- 4) Alat (*Device*), yaitu suatu perangkat yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan. Alat ini disebut *hardware* atau perangkat keras. Contoh: proyektor *slide*, proyektor film, proyektor *filmstrip*, overhead (OHP), monitor televisi, monitor komputer, kaset, dan lain-lain.

²⁶Samsinar. "Urgensi Learning Resources (Sumber Belajar) akan Meningkatkan Kualitas Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan*. Vol 134 no. 2 (Desember 2019). 196. jurnal.iain-bone.ac.id

²⁷ Hariani, Bunga Wati, Wiratman A, Baderiah, (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Tema Selamatkan Makhluk Hidup. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (2), 1432-1440

- 5) Teknik (*Technique*), dalam hal ini teknik diartikan sebagai prosedur yang runtut atau acuan yang dipersiapkan untuk menggunakan bahan peralatan, orang dan lingkungan belajar secara terkombinasi dan terkoordinasi untuk menyampaikan ajaran atau materi pelajaran. Contoh: belajar mandiri, belajar jarak jauh, belajar secara kelompok, simulasi, diskusi, ceramah, *problem solving*, tanya jawab dan sebagainya.
- 6) Lingkungan (*setting*), yaitu situasi di sekitar proses belajar-mengajar terjadi. Latar atau lingkungan ini dibedakan menjadi dua macam yaitu lingkungan fisik dan non fisik. Lingkungan fisik seperti gedung, sekolah, perpustakaan, laboratorium, rumah, studio, ruang rapat, museum, taman dan sebagainya. Sedangkan lingkungan non fisik contohnya adalah tatanan ruang belajar, sistem ventilasi, tingkat kegaduhan lingkungan belajar, cuaca dan sebagainya.

Adapun fungsi sumber belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan produktivitas pembelajaran
- 2) Memberikan pembelajaran yang sifatnya lebih individual
- 3) Memberikan dasar yang lebih ilmiah
- 4) Memungkinkan penyajian pembelajaran yang lebih luas
- 5) Dapat memberi pengalaman belajar langsung dan kongkrit
- 6) Memberi informasi yang akurat dan terpadu.

3. Komik

a. Pengertian Komik

Kata komik berasal dari bahasa Inggris "*comic*" yang memiliki arti segala sesuatu yang lucu dan bersifat menghibur. Komik diartikan sebagai cerita

bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau bentuk buku yang umumnya mudah dan lucu.²⁸ Komik bergambar bercerita tentang aktifitas atau kegiatan lainnya yang lucu. Menurut para ahli komik dapat diartikan bahwa komik merupakan sebuah susunan gambar dan kata yang memiliki tujuan untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca.²⁹

Komik adalah bentuk kartun yang menggambarkan karakter dan memainkan suatu cerita dalam urutan-urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan disusun untuk menghibur pembaca. Komik didukung oleh unsur visual yang dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan, arti, dan makna sehingga terjadi komunikasi visual antara pesan yang disampaikan oleh komik dengan pembaca melalui daya imajinasinya.³⁰

Komik merupakan salah satu karya sastra yang tercipta dari imajinasi kreatif pengarang. Karya sastra diciptakan sarat dengan makna yang bertujuan memberi pengalaman batin, menghibur pembaca, dan penikmatnya.³¹ Penggunaan ilustrasi dalam komik dapat meningkatkan kemampuan analisis peserta didik terhadap suatu literatur dan menemukan informasi yang terdapat didalamnya, serta mengarahkan peserta didik untuk belajar mandiri dengan membaca dan memahami informasi yang ada di dalam komik.³² Berdasarkan pendapat-pendapat

²⁸Ni Ketut Desia Trisiantari, Made Adi Mudita. *Pencegahan Perundungan Melalui Komik*. (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2024) hal 1

²⁹Bonneff. 1998. *Komik Indonesia.Terjemahan* Rahayu S. Hidayat. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).

³⁰Lingga, Gede Pasek. 2019. Komik Sebagai Sarana Komunikasi Promosi dalam Media Sosial. *Jurnal Mawala Visual*. Vol. 1 No 1 . (Mei 2019) 5 <https://jurnal.std-bali.ac.id/index.php/>

³¹Sukirman, “Karya Sastra Media Pendidikan Karakter bagi Peserta Didik”. *Jurnal Konsepsi*, vol.10 ,no. 1 (Mei 2021) hal 17

³²Mislaini, “Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Kota Jambi. *Skripsi: Uniersitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifudin, Jambi* (2023) hal 19

tersebut dapat disimpulkan bahwa komik merupakan cerita yang terdiri dari gambar dan tulisan (bahasa) percakapan yang mendukung cerita.

b. Jenis-Jenis Komik

Komik terbagi dari beberapa jenis, berdasarkan segi bentuk, penampilan atau kemasan, komik dibedakan menjadi:

1) Komik Strip (*Comic Strip*)

Komik strip merupakan jenis komik yang hanya terdiri dari beberapa panel gambar saja. Tetapi jika dilihat dari isinya komik ini telah mengungkapkan gagasan isi yang utuh. Komik jenis ini hanya melibatkan satu fokus pembicaraan saja seperti tanggapan terhadap berbagai peristiwa-peristiwa atau isu-isu yang sedang terjadi. Komik strip biasanya sering ditemukan dalam berbagai majalah anak dan surat kabar seperti majalah anak-anak.³³

2) Komik Buku

Komik buku adalah komik yang dikemas dalam bentuk buku dan satu buku biasanya berseri, dan satu judul buku komik sering muncul berpuluh seri dan seperti tidak ada habisnya. Komik-komik tersebut ada yang memang menampilkan cerita yang berkelanjutan, tetapi ada juga yang tidak.³⁴

3) Komik Humor dan Petualangan.

Komik humor adalah komik yang isinya menampilkan sesuatu yang lucu sehingga membuat pembaca tertawa, terhibur, dan lebih menikmati isi cerita.

³³ Ayub Siregar, Dewi Irmawati S. "Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar" Jurnal Sistem Informasi Vol.2 no.1 (Maret,2021) 114 <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/jasisfo/article/download/3342/1432/6226>

³⁴Sofie Sonia, "Pengembangan Media Komikdalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdota Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas X SMA Swasta Al-Hidayah Medan" .*Skripsi: Universitas Sumatra Selatan* (2023) hal 15

Sedangkan komik petualang menampilkan cerita petualang tokoh dalam rangka mencari, mengejar, membela, dan memperjuangkan sesuatu.³⁵

4) Komik Biografi dan Komik Ilmiah

Dilihat dari segi kandungan isi yang disampaikan ada komik berupa biografi dan ilmiah. Komik biografi dimaksudkan sebagai kisah hidup seorang tokoh sejarah yang ditampilkan dalam bentuk komik. Biografi tokoh yang bersangkutan biasanya telah ditulis dalam buku biografi yang semata-mata mempergunakan lambing verbal.³⁶

5) Komik Karikatur

Secara istilah pengertian karikatur yaitu suatu gambar yang menggambarkan suatu objek yang sudah dikenal, biasanya bertujuan untuk menimbulkan kesan lucu bagi orang yang mengenali objek yang ada pada gambar tersebut. Biasanya karya karikatur digunakan untuk mengkritik politisi dan media sosial yang terkesan lebih sopan. Bentuknya yang indah dan unik membuat gambar kartun masih digemari banyak orang.³⁷

6) Komik Digital

Komik digital adalah sebuah cerita yang dirancang dalam bentuk sketsa kartun menarik yang di dalamnya terdapat berbagai karakter yang memiliki kaitan erat dengan isi cerita, sehingga pembaca dengan mudah menangkap dan

³⁵Irlindia Marbun, "Pengembangan Komik Digital Berbasis Flipbook Pada Materi Ekosistem Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 065013 Medan Tahun Ajaran 2023/2024". *Skripsi: Universitas Quality Mean* (2024) hal 16

³⁶Sofie Sonia, "Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdota Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas X SMA Swasta Al-Hidayah Mean". *Skripsi: Universitas Sumatra Selatan* (2023) hal 16

³⁷Aliyah. I, Fajar. R, Siti Nurul.H, Tafsir, Abdullah.I.T. "Makna Semiotika dan Respon Masyarakat Terhadap Moderasi Beragama Melalui Komik Karikatur Karya Abdullah Ibnu Thalhan". *El-Fikr: Jurnal Aqidah dan Filsafat*. Vol. 5, no. 1 (June 20, 2024): 85–98 <https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/elfikr/article/view/22991>

memahami isinya serta pembaca merasa terhibur, memiliki format digital sehingga mampu dibaca dengan menggunakan peralatan elektronik seperti handphone, laptop, LCD, dan sebagainya.³⁸

Kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi dengan baik dapat memudahkan mereka dalam belajar, menemukan informasi pendidikan, serta mengembangkan kreativitas dan kemandirian.³⁹ Selain itu, penggunaan media digital juga dapat membantu mengatasi kekurangan sumber daya di sekolah, seperti keterbatasan buku dan materi pengajaran.⁴⁰

Jika dilihat dari jenis ceritanya, komik dibagi empat jenis, yaitu:⁴¹

1) Komik Edukasi.

Komik edukasi berfungsi sebagai hiburan dan sebagai media edukatif.

2) Komik Promosi

Komik jenis ini digunakan untuk keperluan promosi sebuah produk

3) Komik Wayang

Komik ini berisi tentang cerita pewayangan seperti kisah mahabarata, ramayana, dan lain sebagainya.

³⁸Mega Firanti Setya Nurman “Media Komik Digital Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN Lubang Buaya 13.” *Skripsi: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta* (2023) hal 18-19

³⁹St.Marwiyah and Hasriadi, “Teknik Pemeliharaan Media Pembelajaran Berbasis TeknologiPendahuluan,” *Sinestesia* 13, no. 1 (2023): 225.

⁴⁰Ira Takwin, Rosdiana Rosdiana, and Mirnawati Mirnawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Mandiri Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Di Sekolah Dasar,” *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry* 1, no. 2 (2024): 115, doi:10.58230/socratika.v1i2.197.

⁴¹ Ayub Siregar, Dewi Irmawati S. “Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar” *Jurnal Sistem Informasi* Vol.2 no.1 (Maret,2021) 119 <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/jasisfo/article/download/3342/1432/6226>

Berdasarkan jenis-jenis komik tersebut, dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan komik jenis digital karena lebih efektif dan efisien dalam memudahkan peserta didik untuk memahami materi keislaman dan *bullying*.

c. Unsur-Unsur Komik

Sebagai sebuah cerita, komik juga terdiri atas unsur-unsur struktural sebagaimana halnya cerita fiksi. Unsur-unsur struktural yang dimaksud antara lain adalah penokohan, alur, latar, tema, pesan, bahasa, dan lain-lain.⁴²

Adapun unsur-unsur komik menurut para komikus adalah sebagai berikut:⁴³

- 1) Judul cerita atau judul serial diambil berdasarkan tema cerita yang diangkat.
- 2) Sudut pandang yakni berupa pengambilan gambar dalam suatu posisi.
- 3) Parit merujuk pada ruang diantara panel.
- 4) Panel yaitu frame atau representasi kejadian-kejadian utama dari cerita yang terdapat dalam komik.
- 5) Balon kata bisa juga disebut balon ucapan, balon dialog, dan balon kata-kata. Balon kata merupakan representasi dari pembicara atau narasi.
- 6) Bunyi huruf digunakan untuk mendramatisir sebuah adegan.
- 7) Ilustrasi digunakan untuk memberi penjelasan terhadap suatu tujuan secara visual.
- 8) Kop komik bagian halaman komik yang berisikan judul dan nama pengarang.

⁴²Sofie Sonia, "Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdota Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas X SMA Swasta Al-Hidayah Medan" .*Skripsi: Universitas Sumatra Selatan* (2023) hal 12

⁴³Rifky Khumairo Ulva dan Nurul Hidayah, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran, *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4, No. 1, 2017, h. 38.22. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1804>

d. Langkah-langkah Penyusunan Komik Digital

File komik digital biasanya berformat Pdf sehingga hanya dapat dibaca menggunakan aplikasi pembaca buku elektronik. Adapun Langkah-langkah penyusunan komik digital:

- 1) Menentukan Cerita. Penyusunan komik digital dibagi menjadi dua bagian cerita, yaitu bagian pertama berjudul “Prolog” yang bercerita mengenai tragedi yang akan menjadi dasar dari keseluruhan cerita di komik. Bagian kedua berjudul “Langkah awal” yang bercerita mengenai awal mula perjalanan komik yang akan di buat.
- 2) Desain Karakter. Perancangan karakter yang akan muncul digambarkan dengan gaya non realism. Tidak seperti komik pada umumnya, karakter yang digunakan dalam komik dibuat sedemikian rupa agar sesuai dengan karakter peserta didik di Sekolah Dasar. Namun demikian, perancangan karakter tetap akan memperhatikan ciri fisik sesuai dengan materi. Untuk menonjolkan karakteristik setiap tokoh di dalam komik.
- 3) Pilih template. Cari template yang sesuai dengan melakukan pengeditan template agar bisa menjadi komik sesuai yang diharapkan.
- 4) Memanfaatkan fitur. Mendesain komik di Canva melalui template dengan mudah karena setiap template dilengkapi dengan halaman lengkap, gelembung ucapan, dan halaman ilustrasi.
- 5) Sesuaikan komik. Melakukan pengubahan seperti warna, tata letak, font, kombinasi karakter, ikon dan ilustrasi agar semuanya sesuai.

4. *Bullying*

a. Pengertian *Bullying*

Bullying merupakan sebuah istilah yang sudah sangat populer dalam dunia pendidikan. *Bullying* merupakan segala bentuk penindasan atau kekerasan yang dilakukan dengan sengaja oleh satu atau sekelompok orang yang lebih kuat atau berkuasa terhadap orang lain dengan tujuan untuk menyakiti dan dilakukan secara terus menerus.⁴⁴ *Bullying* adalah situasi bermusuhan yang membuat korban merasa tidak aman. Akibatnya, kekhawatiran utama bagi para korban adalah diintimidasi sekali lagi dan apa yang dapat dikatakan atau dilakukan oleh para pengganggu di lain waktu.⁴⁵

Bullying adalah perilaku tidak menyenangkan baik secara verbal, fisik maupun sosial di dunia nyata atau di dunia maya yang membuat seseorang merasa tidak nyaman, tersinggung bahkan tertindas oleh individu atau kelompok.⁴⁶ Selanjutnya, fenomena *bullying* dapat diartikan sebagai perkataan dan tindakan terhadap orang lain, sehingga dapat menimbulkan kecemasan, tekanan, sakit segi mental dan fisik, serta tindakan tersebut direncanakan terlebih dahulu dari yang kuat ke yang lemah.⁴⁷

⁴⁴Emanuel Haru, "Perilaku *Bullying* di Kalangan Pelajar" *Jurnal Alternatif Wacana Ilmiah Interkultural*, Vol. 11 No. 2 (Juli 21, 2022) hal.61 <https://jurnal.stipassirilus.ac.id/index.php/ja/article/view/111>

⁴⁵Monica Santosa, Rini Sugiarti, "Studi Literatur: Perilaku *Bullying* Terhadap Regulasi Emosi Pada Remaja Di Sekolah" *Jurnal Pendidikan dan Konseling* Vol. 4 No. 5 (2022) <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/6585>

⁴⁶Neneng S.W., Annisa f., Julianti N, "Menghindari Tindakan *Bullying* di SD Plus Al-Muhajirin Purwakarta". *Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*. Vol.1, No.3 (Agustus, 2023) hal. 237

⁴⁷Emilda, "*Bullying* di Pesantren: Jenis, Bentuk, Faktor, dan Upaya Pencegahannya". *Jurnal Sustainable*. Vol.5 No.2, (2022) <https://doi.org/10.32923/kjmp.v5i2.2751> 198

Bullying merupakan masalah serius yang dapat memiliki dampak jangka panjang pada kesejahteraan mental, emosional, dan akademik korban, serta dapat merusak iklim pendidikan.⁴⁸ Dari berbagai definisi ini dapat disimpulkan bahwa *bullying* merupakan serangan berulang secara fisik, psikologis, sosial, maupun verbal, yang dilakukan dalam posisi kekuatan yang secara situasional.

Bullying merupakan bentuk awal dari perilaku agresif yaitu tingkah laku yang kasar baik secara fisik, psikis, melalui kata-kata, ataupun kombinasi dari ketiganya yang memiliki dampak negatif terhadap peserta didik seperti tidak mampu mengungkapkan pendapat, tidak mampu mengungkapkan gagasan atau gagasan yang ada pada diri sendiri, merasa cemas atau takut jika ingin melakukan sesuatu, dan memilih untuk diam ketika ditinds.⁴⁹

b. Jenis-Jenis Tindakan *Bullying*

Adapun jenis-jenis dari tindakan *bullying* ini terbagi menjadi beberapa jenis sebagai berikut:

1) *Bullying* Fisik

Bullying fisik merupakan jenis *bullying* yang kasat mata, siapa saja dapat melihat tindakan *bullying* ini karena terjadi sentuhan fisik antar pelaku dengan korban. *Bullying* fisik adalah *bullying* yang dapat dilihat. Contoh *bullying*

⁴⁸ Muh Ibnu Sholeh.” Implementasi Nilai-Nilai Keislaman dalam Program Anti-Bullying di Lembaga Pendidikan”. *Jurnal Fakultas Agama Islam* Vol. 01, no.2 (Agustus 2, 2023). 63. <https://journal.unusida.ac.id>

⁴⁹M. Zuhri A.N, Nurul Aswar, Hasbi Irayanti Ukkas. “Fight *Bullying*: Assertive Counseling Techniques Build Self-Disclosure Skills for Victims”,*International Conference on Islam, Law, and Society (INCOILS)* 2022Vol. 2 No. 1 (2023)

fisik yaitu memukul, mencubit, mendorong, menginjak kaki dan melempar dengan barang.⁵⁰

2) *Bullying* Psikologis

Bullying psikologis atau mental yang adalah tindakan *bullying* yang bersifat menyerang jiwa. Beberapa contoh *bullying* psikologis atau mental seperti pandangan sinis, pandangan dengan penuh ancaman, mengucilkan, mendiamkan, meneror, lewat sms, email maupun telepon, memelototi, mencibir, dan pandangan yang merendahkan.⁵¹

3) *Bullying* Verbal

Bullying verbal adalah *bullying* yang dilakukan dengan mengancam, melakukan panggilan bernada seksual, dan menyebarkan desas desus palsu atau jahat.⁵² *Bullying* verbal dapat berupa memanggil dengan julukan, mencemooh teman, memfitnah, pelecehan, tuduhan yang tidak benar, dan gossip. *Bullying* verbal menjadi salah satu jenis *bullying* yang mudah dilakukan dan bisa menjadi awal bentuk *bullying* lainnya.⁵³

5. Nilai-nilai Keislaman

Pendidikan Agama Islam di sekolah pada dasarnya lebih diorientasikan pada tataran moral action yaitu agar peserta didik tidak hanya berhenti pada

⁵⁰Muhammad Nur, Yasriuddin, Nor Azijah. "Identifikasi Perilaku *Bullying* di Sekolah Dasar (Sebuah Upaya Preventif)". *Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* Vol. 6, No. 3, (Juli 2022) hal. 168 <https://jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-madrasah/article/view/1054>

⁵¹Agus Samsudi, Abdul Muhid. "Efek *Bullying* Terhadap Proses Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*. Vol. 2, No. 2, (September 2020) hal.126 <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/scaffolding/article/view/466/319>

⁵² Amnda, V., Wulandari, S., Syah, S. N., dkk. "Bentuk dan Dampak Perilaku *Bullying* Terhadap Peserta Didik". *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan*, Vol. 5 no. 1 (Maret, 2020) hal. 20 <https://ejournal.stkip-pessel.ac.id/index.php/kp/article/view/241>

⁵³ Putri V. N., Raden B.S, "Mengurangi *Bullying* Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Kegiatan Sosialisasi". *Jurnal Pengabdian Masyarakat* Vol. 4, No. 2, (Agustus 2023) Hal. 104 -108 <https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimaspen/article/view/3706>

tataran kompetensi tetapi peserta didik memiliki kemauan (will) dan kebiasaan (habit) dalam mengamalkan ajaran dan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.⁵⁴

Mengajarkan nilai-nilai Islam sangat penting untuk mengedukasi *bullying* maupun bentuk penghinaan lainnya, adanya implementasi dari nilai-nilai Islam bisa membawa pengaruh positif pada keimanan, perilaku moral, akhlak, internalisasi religiusitas.⁵⁵ Nilai-nilai keislaman adalah nilai-nilai spiritual yang terkandung di dalam ajaran agama islam yang terdapat dalam al-qur'an dan sunnah.⁵⁶

a. Nilai Aqidah

Nilai-nilai aqidah merupakan keyakinan di dalam hati yang mengajarkan manusia untuk percaya kepada Allah yang Maha Esa dan Maha Kuasa sebagai sang pencipta alam semesta, yang senantiasa mengawasi dan memperhitungkan segala perbuatan manusia di dunia. Adapun indikator dari nilai akidah ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mempercayai atau meyakini bahwasanya tidak ada tuhan selain Allah dan nabi Muhammad Saw. adalah utusannya
- 2) Menjalankan perintah agama dan menjauhi larangan-larangan agama

⁵⁴Waldi Palampin, Nurdin K, Syamsu Sanusi. "Strategi Penguatan Pendidikan Agama Islam Bagi Peserta Didik pada Lingkungan Minoritas Muslim". *Kelola: Journal of Islamic Education Management* vol.9 no.1 (April 2024,) hal 82-96
<https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/kelola>

⁵⁵ Arif Widodo, & Hakiki, N. , " Body Shaming pada Remaja Putri: Solusi Perundungan (Bullying) Berbasis Nilai-Nilai Islam". *Assertive: Islamic Counseling Journal*, Vol.1, no. 2 (Desember 1, 2022) hal 25
<https://ejournal.uinsaizu.ac.id/index.php/assertive/article/view/7095/2988>

⁵⁶Ulfa Novita, "Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Nilai-Nilai Islami Untuk tingkat SD/MI". (Skripsi: UIN Ar-Raniry ,2021). Hal 14. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/20457/>

Dengan penerapan konsep nilai-nilai akidah ini, akan menghasilkan peserta didik yang takut untuk melakukan hal yang tidak baik termasuk *bullying* karena keyakinan bahwa Allah senantiasa mengawasi dan menjadikan nabi Muhammad Saw. sebagai teladan.

b. Nilai Ibadah

Nilai-nilai ibadah mengajarkan pada manusia agar dalam setiap perbuatannya senantiasa dilandasi hati yang ikhlas guna mencapai ridho Allah SWT. Pengalaman konsep-konsep nilai-nilai ibadah akan melahirkan manusia yang adil, jujur, dan suka membantu sesamanya. Mensyukuri nikmat yang telah Allah berikan kepada setiap hambanya.

c. Nilai Akhlak

Nilai akhlak, merupakan nilai yang mengacu pada sikap, moral, dan perilaku peserta didik. Nilai akhlak ini bagian yang terpenting dari ajaran Islam yang melibatkan pengembangan karakter dalam diri peserta didik untuk saling jujur, tolong menolong dan berempati, nilai akhlak dalam berkomunikasi dengan orang lain yang tercermin dalam sikap *lempu* (jujur), dan *ade'le'* (adil)⁵⁷. Penanaman akhlak ini diharapkan dapat membentuk pribadi anak yang rajin beribadah dan selalu berbuat yang baik kepada siapapun.⁵⁸ Sehingga dalam hal

⁵⁷Andi Arif Pamessangi, "Nilai-Nilai Pendidikan Islam berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Bahasa Arab di Institut Agama Islam Negeri Palopo" *IQRO: Journal of Islamic Education*, Vol.4, No.2, (Desember 2021) hal.117-128 https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=vMXY3KsAAAAJ&citation_for_view=vMXY3KsAAAAJ:ALROH1vI_8AC

⁵⁸Nurmiat, "Meningkatkan Penerapan Akhlak Melalui Metode Demonstrasi Pada Anak Kelompok B Tk Al-Ikhlas" *ECEIJ (Early Childhood Education Indonesian Journal)*, Vol 1, No, 2, (Mei 2018) hal. 79-87.

[cholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=22Qui7QAAAAJ&cstart=20&pagesize=80&citation_for_view=22Qui7QAAAAJ:O3NaXMp0MMsC](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=22Qui7QAAAAJ&cstart=20&pagesize=80&citation_for_view=22Qui7QAAAAJ:O3NaXMp0MMsC)

ini dapat ketahui bahwa setiap peserta didik saling membutuhkan satu sama lain, maka dari itu cerminkan akhlak baik tanpa mengucilkan antara satu sama yang lainnya.⁵⁹ Adapun indikator dari nilai akhlak adalah sebagai yaitu bersikap hormat kepada sesama, bertindak sopan dalam perkataan, perbuatan, dapat menerima nasehat dan menghindari permusuhan

Penerapan konsep nilai-nilai akhlak akan menghasilkan peserta didik yang memiliki sifat penyayang, berperilaku sopan dan santun, serta menghormati orang lain sehingga terhindar dari tindakan *bullying*

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN 525 Labembe peneliti melihat banyak perilaku-perilaku *bullying* yang dilakukan oleh peserta didik seperti mengejek, mencubit, dan memberikan julukan yang tidak baik pada temannya. 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* ini masih sangat minim, maka dari itu perlunya pengembangan sumber belajar untuk mengedukasi peserta didik tentang *bullying* dengan menanamkan nilai-nilai keislaman.

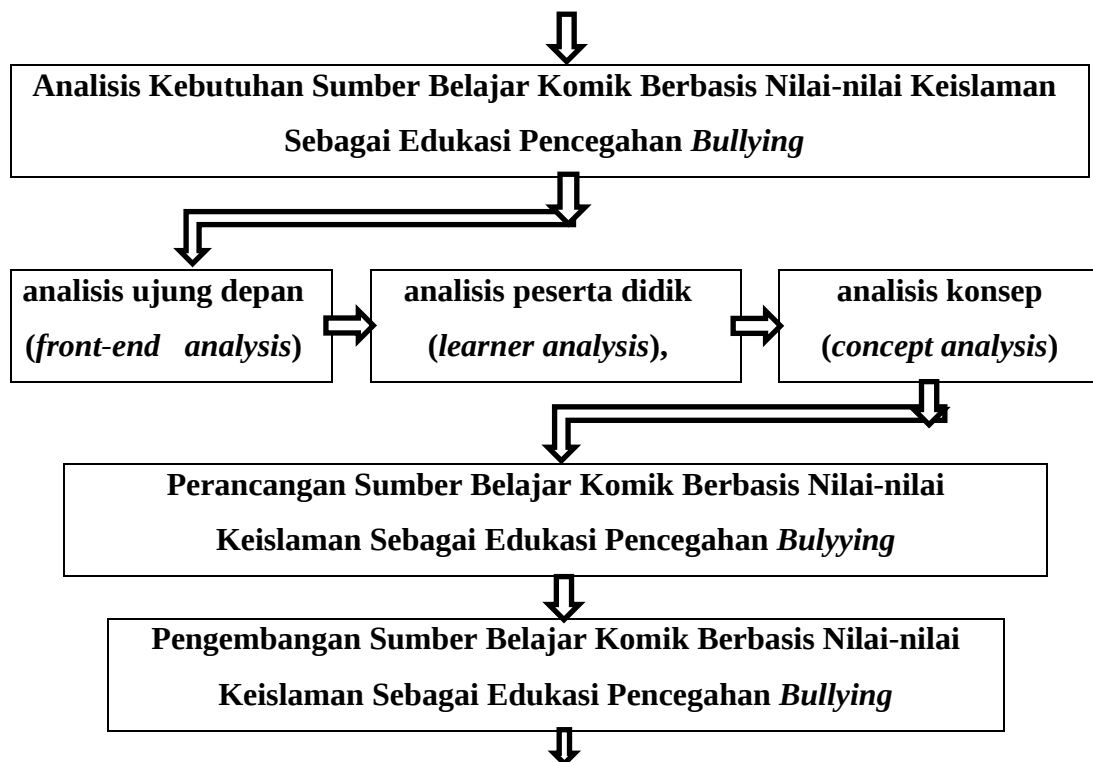
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan di mana dalam pengembangannya menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahapan. Setelah melakukan observasi maka akan dilakukan analisis kebutuhan

⁵⁹Seftiani, Adinta S., Nur F., D, Ai Fatimah.” Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Islam dalam Mencegah Perilaku *Bullying* Pada Peserta didik di SD Islam Al-Mu'min”. *Innovative Education Journal* Vol 6 No 1 (Februari 18, 2024) hal 131. <https://attractivejournal.com/index.php/aj/article/view/1100>

yang mencakup analisis ujung depan (*front-end analysis*), analisis peserta didik/peserta didik (*learner analysis*), analisis konsep (*concept analysis*). Setelah melakukan analisis kebutuhan maka akan dilakukan perancangan media. Selanjutnya akan dilakukan pengembangan media yang nantinya akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, setelah melewati tahap validasi ahli maka akan direvisi kemudian peneliti melakukan tahap uji coba kelayakan pengguna yang dilakukan untuk melakukan revisi akhir produk, maka dari hasil revisi akhir media dapat menghasilkan produk komik berbasis nilai-nilai keislaman edukasi

**Kurangnya sumber belajar yang membahas tentang
Bullying pada sekolah SDN 525 Labembe**

pencegahan *bullying*.





Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) yang berorientasi pada pengembangan suatu produk.⁶⁰ Model pengembangan yang digunakan yaitu four D (4D) yaitu *define*, *design*, *development*, dan *disseminate*.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian yaitu di SDN 525 Labembe, yang beralamat di dusun Labembe, Desa Muladimeng, Kabupaten Luwu. Penelitian ini dilaksanakan selama 1 bulan tahun ajaran 2024/2025 semester ganjil.

C. Subjek Dan Objek Penelitian

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*.

D. Prosedur Pengembangan

Terdapat beberapa tahap atau langkah dalam pengembangan suatu produk. Thiagarajan menggunakan Model 4D merupakan singkatan dari *Define*, *Design*, *Development* and *Dissemination*. model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan

⁶⁰Marhaeni, Nurmiati. "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>.

yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4-D, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* adalah tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Pada tahap *define* dilakukan pengamatan atau observasi dan pengumpulan data untuk menemukan masalah. Bertujuan untuk mendefinisikan dan menetapkan terkait syarat-syarat pembelajaran dengan diawali analisis tujuan. Hasil yang diharapkan pada fase *define* adalah menemukan masalah yang ada sehingga dapat menentukan pengembangan sumber belajar.

Tahap *define* mencakup beberapa langkah pokok, yaitu analisis ujung depan (*front-end analysis*), analisis peserta didik/peserta didik (*learner analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*).

a. Analisis Ujung Depan (*Front-End Analysis*)

Analisis ujung depan bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi, sehingga diperlukan suatu pengembangan. Termasuk pengembangan sumber belajar. Pada tahap ini dilaksanakannya observasi serta wawancara terhadap guru terkait tentang sumber belajar yang digunakan oleh peserta didik.

b. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Analisis peserta didik merupakan telaah tentang karakteristik peserta didik yang sesuai dengan desain pengembangan perangkat pembelajaran. Dilakukan untuk mendapatkan gambaran karakteristik peserta didik.

c. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi konsep pokok atau materi yang akan dikembangkan, menyusunnya dengan bentuk hirarki dan merinci konsep-konsep individu ke dalam hal yang kritis dan yang tidak relevan. Analisis yang perlu dilakukan adalah tujuan pembelajaran dan analisis sumber belajar.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap *design* dihasilkan rancangan komik. Tahap perancangan bertujuan untuk merancang sumber belajar komik yang dikembangkan. Pada tahap design hasil yang diharapkan yakni rancangan produk berkaitan dengan materi, dengan gambar pendukung serta warna dan tampilan komik yang menarik sehingga dapat menjadi sumber belajar komik digital yang valid dan praktis. Adapun langkah yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu:

a. Pemilihan Media (*Media Selection*)

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan, juga dipilih menyesuaikan analisis konsep dan analisis tugas. Pada tahap pemilihan media, media yang dipilih adalah komik digital yang dikembangkan sesuai dengan tujuan.

b. Pemilihan Format (*Format Selection*)

Pemilihan format dalam pengembangan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendesain atau merancang komik digital dengan materi pembelajaran yang sesuai. Memilih format atau gambar dalam komik digital dirancang dengan ringkas agar memudahkan pembaca, dengan memilih

penyusunan materi yang dirangkum dengan jelas.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan. Tujuan tahap pengembangan *development* adalah untuk menghasilkan bentuk akhir setelah melalui revisi berdasarkan masukan para ahli dan data hasil uji coba. Pada tahap *development* peneliti mulai membuat produk yang sesuai dengan rancangan yang sudah disusun kemudian melakukan validasi ahli media dan validasi materi. Setelah melakukan validasi tersebut peneliti akan melakukan revisi.

4. Tahap *Dissemination* (Penyebaran)

Tahap *dissemination* merupakan tahap akhir yang dilakukan untuk mempromosikan produk *Disseminate* bertujuan untuk mendapatkan masukan, koreksi, saran, penilaian untuk menyempurnakan produk akhir pengembangan. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan *disseminate* adalah analisis pengguna, menentukan strategi dan tema penyebaran, pemilihan waktu dan pemilihan media. Namun pada penelitian ini tidak sampai pada tahap *dissemination* (penyebaran), peneliti hanya sampai pada tahap *development* (pengembangan) karena waktu yang terbatas, juga karena pengembangan ini tidak bertujuan untuk disebar ke banyak kalangan, melainkan hanya pada sekolah yang akan menjadi lokasi penelitian.

E. Teknik Pengumpul Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Observasi dilakukan kepada peserta didik dan guru. Peneliti melakukan observasi dengan mengamati secara langsung dan mencatat hasil pengamatan. Tujuan observasi dalam penelitian digunakan untuk mengetahui sumber belajar dan respon peserta didik tentang *Bullying*. Adapun lembar observasi yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 3.1 kisi-kisi Lembar Observasi

No.	Aspek yang diamati	Indikator yang dicari	Sumber data
1.	Terbentuknya perundungan	Mengetahui Faktor Penyebab <i>bullying</i>	Pengamatan penelitian
2.	Bentuk-bentuk perundungan	Bentuk-bentuk perilaku <i>bullying</i> .	
3.	Ciri-ciri perilaku perundungan	1.karakteristik pelaku 2. karakteristik korban <i>bullying</i>	
4.	Upaya Guru Dalam Mengatasi Perilaku perundungan bagi peserta didik kelas.	Mengetahui upaya Guru dalam mengatasi perilaku <i>bullying</i>	
5.	Apakah ada fasilitas seperti LCD, Layar Proyektor, dan Speaker yang menunjang proses pembelajaran?	Mengetahui sarana dan prasarana yang digunakan.	

2. Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru dan peserta didik dari sekolah yang disurvei dengan menggunakan pedoman berupa instrumen wawancara. Tujuan dari wawancara tersebut agar peneliti dapat mengetahui informasi dari guru dan peserta didik tentang kurangnya sumber belajar yang membahas tentang *Bullying*.

Hal ini memungkinkan hasil wawancara untuk meningkatkan pengembangan sumber belajar komik. Adapun pedoman wawancara yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Pedoman Wawancara

NO.	PERTANYAAN	Sumber Data
1.	Apakah Ibu pernah menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran didalam kelas?	Guru PAI SDN 525 Labembe
2.	Apakah fasilitas dan sarana prasarana di sekolah ini memadai untuk menggunakan media?	Guru PAI SDN 525 Labembe
3.	Bagaimana respon siswa terhadap media yang Ibu gunakan pada saat proses pembelajaran di dalam kelas?	Guru PAI SDN 525 Labembe
4.	Apakah siswa diperbolehkan membawa laptop dan <i>smartphone</i> ke sekolah?	Guru PAI SDN 525 Labembe
5.	Apa yang Ibu ketahui tentang perilaku Perundungan <i>bullying</i> ?	Guru PAI SDN 525 Labembe
6.	Bagaimana bentuk <i>bullying</i> yang sering terjadi di sekolah ini?	Guru PAI SDN 525 Labembe
7.	Bagaimana upaya yang Ibu lakukan untuk mengatasi perilaku <i>bullying</i> ?	Guru PAI SDN 525 Labembe
8.	Apa yang kamu ketahui tentang bullying	Guru PAI SDN 525 Labembe
9.	Apakah kamu pernah mengalami kasus <i>bullying</i>	Peserta didik
10.	Apa penyebab kamu di <i>bullying</i> temanmu?	Peserta didik
11.	Bentuk <i>bullying</i> yang kamu terima?	Peserta didik
12.	Bagaimana perasaanmu ketika di <i>bullying</i> temanmu?	Peserta didik
13.	Dampak apa yang kamu rasakan ketika di <i>bullying</i> ?	Peserta didik

3. Angket Validasi

Angket ini terbagi menjadi 3 yaitu angket validasi ahli media, materi dan angket validasi bahasa. Angket validasi ahli ini akan diberikan kepada ahli media, materi dan ahli bahasa yaitu dosen. Tujuan angket validasi yaitu untuk mengukur kualitas teknis dari produk yang dikembangkan. Setiap aspek yang akan dievaluasi oleh validator terlihat dalam kerangka atau kisi-kisi instrumen berikut ini:

a. Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar validasi materi berisikan indikator-indikator yang akan dinilai oleh tenaga ahli. Adapun indikator-indikator tersebut dapat dilihat pada tabel 3.3:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Butir Pertanyaan
1.	Isi/Materi	Materi mudah dipahami	1,2,3,4,5
		Urutan materi konsisten dan sistematis	
		Penyajian materi secara logis dan sistematis	
		Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik	
2.	Bahasa	Kesesuaian ayat Al-Qur'an yang digunakan dengan materi	6,7,8,9,10,11,12
		Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkatan usia peserta didik SD.	
		Ketepatan struktur kalimat	
		Keefektifan kalimat	
		Kebakuan istilah	
		Kebenaran tanda baca	

b. Lembar Validasi Ahli Media

Lembar validasi berisikan indikator-indikator yang akan dinilai oleh tenaga ahli. Adapun indikator-indikator tersebut dapat dilihat pada tabel 3.4

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Butir Pertanyaan
1.	Tampilan Media	Tampilan cover sesuai dengan tema Gambar yang disajikan jelas atau tidak buram Tampilan gambar (gambar yang ditempatkan di tempat Yang sesuai) Keserasian warna background dengan teks (warna background Serasi dengan warna teks dan gambar) Kesesuaian format dan resolusi gambar yang disajikan Dengan tampilan media. Keterbatasan teks (tulisan mudah dibaca) Kemenarikan desain Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
2.	Manfaat/Kegunaan	Sebagai sarana edukasi <i>Bullying</i> dan penanaman nilai keislaman	11,12

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Butir Pertanyaan
		Mengurangi ketergantungan didik terhadap guru dan smartphone	
3.	Daya Tarik	Cetakan Komik menarik, jelas dan mudah dimengerti oleh peserta didik	13,14,15
		Menggunakan desain karakter yang lucu hingga disukai anak-anak	
		Menggunakan lembar evaluasi dan pesan moral	

4. Angket Respon Peserta didik

Angket merupakan metode pengumpul data yang efisien, apabila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden, angket respon peserta didik akan dibagikan kepada peserta didik kelas IV. Tujuan angket respon peserta didik yaitu untuk mengetahui respon atau tanggapan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Lembar angket untuk produk komik memuat pernyataan tentang responden peserta didik yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Butir Pertanyaan
1.	Materi	Materi mudah dipahami	1,2,3
		Penyajian materi secara logis dan sistematis.	
		Urutan materi konsisten dan	

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Butir Pertanyaan
		sistematis	
2.	Bahasa	Penggunaan Bahasa yang digunakan dalam soal mudah dipahami Kesesuaian penggunaan Bahasa dengan tingkatan usia peserta didik SD Kesesuaian penggunaan jenis huruf yang digunakan Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan	4,5,6,7
3.	Tampilan	Keserasian pemilihan warna Tampilan gambar yang disajikan Kejelasan bahasa dan kalimat dalam menyampaikan materi Kejelasan bahasa dan kalimat dalam menyampaikan materi Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan Keterbacaan teks Bentuk <i>font</i> tulisan dalam bahan ajar mudah dibaca	8,9, 10,11,12,13
4.	Manfaat/Kegunaan	Lebih mudah memahami materi menggunakan pembelajaran dengan media Media Komik Perundungan mudah digunakan	14,15,16,17,18,19

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Butir Pertanyaan
		Media Komik <i>Bullying</i> membantu untuk kegiatan belajar aktif	
		Media Komik Perundungan menyenangkan dan seru	
		Media Komik Perundungan menimbulkan rasa senang untuk belajar	
		Media memiliki tampilan yang menarik .	
5.	Daya Tarik	Komik menarik, jelas dan mudah dimengerti oleh peserta didik	13,14,15
		Menggunakan desain karakter yang lucu hingga disukai anak-anak	
		Menggunakan lembar evaluasi dan pesan moral	

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah membagi data berdasarkan elemen dan struktur tertentu, data yang diperoleh akan diolah dan selanjutnya dianalisis.⁶¹ Analisis data dilakukan setelah semua data terkumpul. Tujuan dari analisis data ini adalah untuk menentukan apakah produk yang dihasilkan layak dan mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Sehingga data yang

⁶¹Hasbi, Hasriadi, Nurul Hikmah Azhari. (Aksiologi perpustakaan Sebagai Sumber Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo”. *Kelola: Journal of Islamic Education Management* Vol.8 No.2 (Oktober 2023) 135 -144 https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=5t1XYtUAAAAJ&citation_for_view=5t1XYtUAAAAJ:8k81kl-MbHgC

dianalisis adalah kelayakan produk maupun respon terhadap produk yang dikembangkan.

1. Analisis Angket Validasi

Analisis angket validasi dapat digunakan untuk mengkonfirmasi kelayakan media yang dikembangkan. Sebelum menggunakan instrumen, akan diuji validasinya dulu oleh ahli media dan ahli materi. Terkait proses analisis angket validasi, validator diberikan lembar validasi masing-masing instrumen.

Kriteria validitas sebuah produk dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut ini:

Tabel 3.6 Kriteria Validitas: ⁶²

Nilai	Kriteria
0-40	Kurang Valid
41-55	Cukup Valid
56-75	Valid
76-100	Sangat Valid

Hasil penilaian total yang diperoleh, kita masukkan kedalam kategori skala *likert* dengan rumus:

$$P_K = S / K \times 100\%$$

Keterangan:

P_K = Nilai kategori skala kelayakan

S = Jumlah skor yang diperoleh

K = Jumlah skor ideal

⁶²Rahmat and Dedy Irfan, "Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer dan Jaringan Dasar di SMK," *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika* Vol. 7 No. 1 (2019): 50.

Adapun nilai kategori skala kelayakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Kelayakan⁶³

Presentase	Kriteria
$0\% < \text{skor} \leq 44\%$	Kurang Valid
$45\% < \text{skor} \leq 64\%$	Cukup Valid
$65\% < \text{skor} \leq 84\%$	Valid
$85\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Valid

2. Analisis Angket Respon Peserta didik

Analisis angket respon peserta didik dapat digunakan untuk mengetahui bagai respon siswa terhadap sumber belajar yang dikembangkan. Adapun kriteria respon peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 3.8 Kriteria Respon Peserta didik⁶⁴

Presentase	Kriteria
75% - 100%	Sangat Tinggi
50% - 74,99%	Tinggi
25% - 49,99%,	Sedang
0% - 24,99%	Rendah

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengempulan data}}{\text{Jumlah skor bila stiap butir mendapat skor tertinggi}} \times 100\%$$

⁶³Arikunto, “Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek”, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 5

⁶⁴ Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D”, (Bandung: Alfabeta, 2001),

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pengembangan Sumber Belajar Komik Berbasis Nilai-Nilai Keislaman Sebagai Edukasi Pencegahan *Bullying* di SDN 525 Labembe Kecamatan Ponrang.

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*), yang terdiri atas empat tahapan yaitu (1) *define* (pendefinisian), (2) *design* (perancangan), (3) *development* (pengembangan), dan (4) *disseminate* (penyebaran).

a. Tahap Definisi (*Define*)

Adapun tahap awal yang dilakukan adalah tahap definisi yang meliputi:

1) Analisis Awal.

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

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.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti bahwa masih banyak peserta didik yang tanpa sadar melakukan tindakan *bullying* secara verbal karena kebanyakan dari peserta didik memahami bahwa yang disebut tindakan *bullying* adalah hanya memukul karena keterbatasan informasi yang didapatkan.

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, dari hasil wawancara yang dilakukan kepada guru PAI kelas IV, pengetahuan peserta didik tentang *bullying* didapatkan dari penjelasan guru serta poster sehingga membuat peserta didik kurang tertarik untuk mempelajari masalah *bullying*. Adapun karakteristik gaya belajar peserta didik dari hasil pengamatan peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Karakteristik Gaya Belajar Peserta didik

Gaya Belajar	Indikator	Ceklist	Contoh Perilaku yang ditunjukkan
Visual	1. Mengingat apa yang dilihat, daripada yang didengar.	✓	Peserta didik saat pembelajaran lebih mengingat materi apa yang mereka lihat
	2. Membaca cepat dan tekun	✓	Peserta didik bisa membaca dengan lancar

Gaya Belajar	Indikator	Ceklist	Contoh Perilaku yang ditunjukkan
	3. Teliti terhadap detail	✓	Ketika membaca kalimat yang penelitiannya kurang tepat mereka protes
	4. Pengeja yang baik	✓	Peserta didik dapat mengeja bacaan dengan baik.
	5. Lebih memahami gambar daripada intruksi tulis, lisan	✓	Peserta didik lebih cepat memahami ketika guru menjelaskan dengan gambar
Audio	1. Lebih cepat memahami dengan mendengarkan 2. Menggerakkan bibir dan melafalkannya etika mendengar 3. Senang mendengarkan musik dan bernyanyi 4. Suka berbicara dan menjelaskan Panjang lebar		
Kinestetik	1. Selalu berorientasi fisik dan banyak bergerak 2. Berbicara dengan perlahan 3. Suka menggunakan peralatan dan media 4. Menyentuh orang untuk mendapatkan perhatian 5. Menggunakan jari sebagai petunjuk ketika membaca 6. Tidak dapat duduk dan diam untuk waktu yang lama.	✓ ✓	Ketika diberikan contoh media buku cerita bergambar, mereka sangat menyukainya. Saat menunggu teman yang belum selesai mengerjakan tugas keluar dari bangkunya dan berkeliling mengunjungi temannya
Kesimpulan			
Peserta didik memiliki karakteristik gaya belajar visual			

Berdasarkan tabel hasil analisis tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa perlunya pengembangan sumber belajar komik untuk mengedukasi peserta didik tentang pencegahan *bullying* karena sesuai dengan karakteristik gaya belajar peserta didik yaitu visual.

3) Analisis Materi

Tahap analisis materi merupakan tahap peneliti melakukan pengumpulan materi pembelajaran dengan tema indahny saling menghargai dalam keragaman. Kemudian, materi tersebut dianalisis lebih lanjut untuk merinci informasi yang tepat, penting dan bermanfaat bagi pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Peneliti merumuskan tujuan dalam pembelajaran didasarkan atas hasil analisis awal dan analisis peserta didik. Sehingga media yang dikembangkan akan bermanfaat berguna bagi peserta didik utamanya sebagai edukasi pencegahan *bullying*. Tujuan pembelajaran untuk materi saling menghargai dalam keragaman adalah sebagai berikut:

- a) Meyakini bahwa keragaman sebagai sunnatullah dengan benar.

Adapun ayat yang berkaitan dengan indikator tujuan pembelajaran dan mendukung untuk tidak melakukan tindakan *bullying* adalah ayat 13 Q.S. Al-hujurat:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاهُ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاهُ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۚ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ
أَتْقَاهُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ⁶⁵

⁶⁵ Kementerian Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahnya* (Bandung: CV Diponegoro, 2019), 517

Terjemahannya:

“Wahai manusia, sesungguhnya Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan. Kemudian, Kami menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah adalah orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Teliti.”

b) Menghormati orang lain sebagai cerminan dari iman dengan baik.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah tahap *define* selesai maka peneliti melanjutkan ke tahap design. Perancangan ini berfungsi untuk membuat suatu rancangan media pembelajaran sehingga mendapatkan konsep awal. Media yang ingin dirancang yakni komik edukasi pencegahan *bullying* berbasis nilai keislaman dengan muatan materi kelas IV dengan tema indahnyanya 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 indahnyanya saling menghargai dalam keragaman untuk memudahkan peserta didik dalam memahami tujuan pembelajaran.

2) Pemilihan Format

Pemilihan format sumber belajar dilakukan agar sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi indahnyanya saling menghargai dalam keragaman. Setelah mengumpulkan berbagai referensi yang berkaitan dengan materi *Bullying*. 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 yang sesuai dengan buku yang digunakan di sekolah sebagai acuan untuk menyesuaikan materi dengan cerita komik.



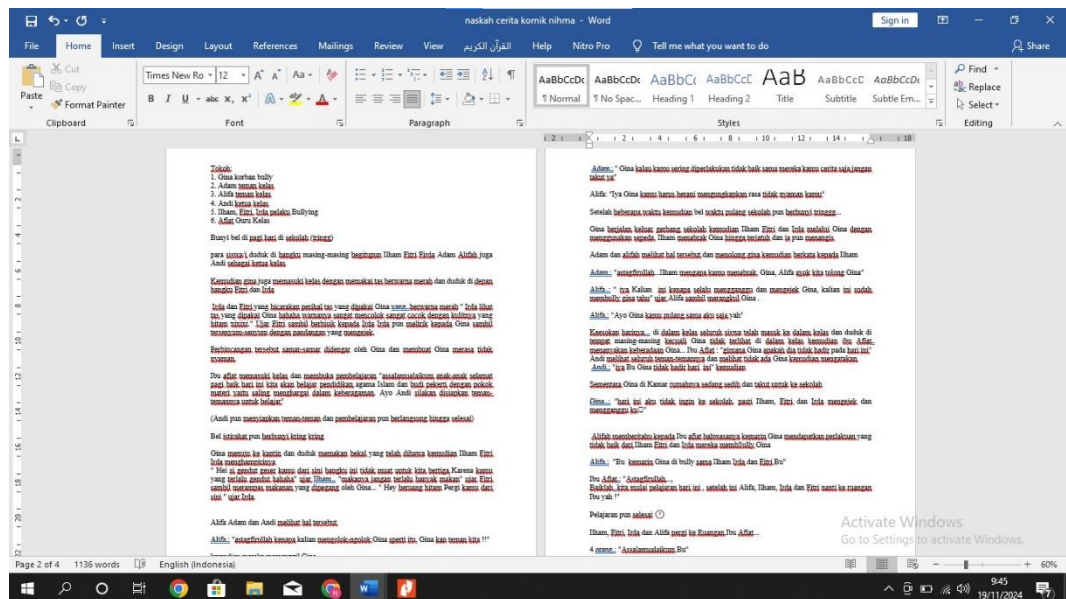
Gambar 4.1 Buku PAI dan Budi Pekerti kelas IV

- b) Menentukan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dimasukkan kedalam sumber belajar komik.

1. Tujuan Pembelajaran	
Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran peserta didik dapat:	
1. Mendeskripsikan keragaman sebagai sunnatullah agar saling mengenal (lita' arafu) dengan benar.	
2. Menyebutkan ajaran kebaikan dari agama Islam dan agama selain Islam dengan tepat.	
3. Mengungkapkan perasaan mengenai pengalaman bergaul dengan teman yang berbeda agama dengan baik.	
4. Saling menghormati dan menghargai pemeluk agama yang berbeda baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan tempat tinggalnya dengan benar.	
5. Meyakini bahwa keragaman sebagai sunnatullah dengan benar.	
6. Menghormati orang lain sebagai cerminan dari iman dengan baik.	
2. Hubungan Antara Pokok Materi dan Tujuan Pembelajaran	
Pokok Materi	Tujuan Pembelajaran
Keragaman sebagai sunnatullah	✓ Mendeskripsikan keragaman sebagai sunnatullah agar saling mengenal (lita' arafu) dengan benar.
Ajaran kebaikan dalam Islam dan selain Islam	✓ Menyebutkan ajaran kebaikan dari agama Islam dan agama selain Islam dengan tepat.
	✓ Mengungkapkan perasaan mengenai

Gambar 4.2 Buku PAI dan Budi Pekerti kelas IV

c) Menentukan dan membuat naskah cerita

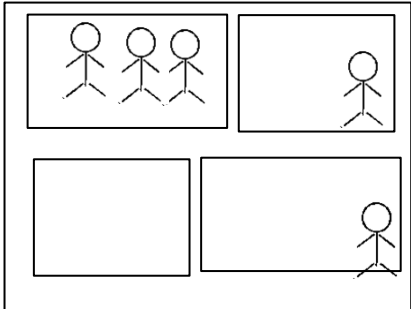


Gambar 4.3 Naskah Cerita

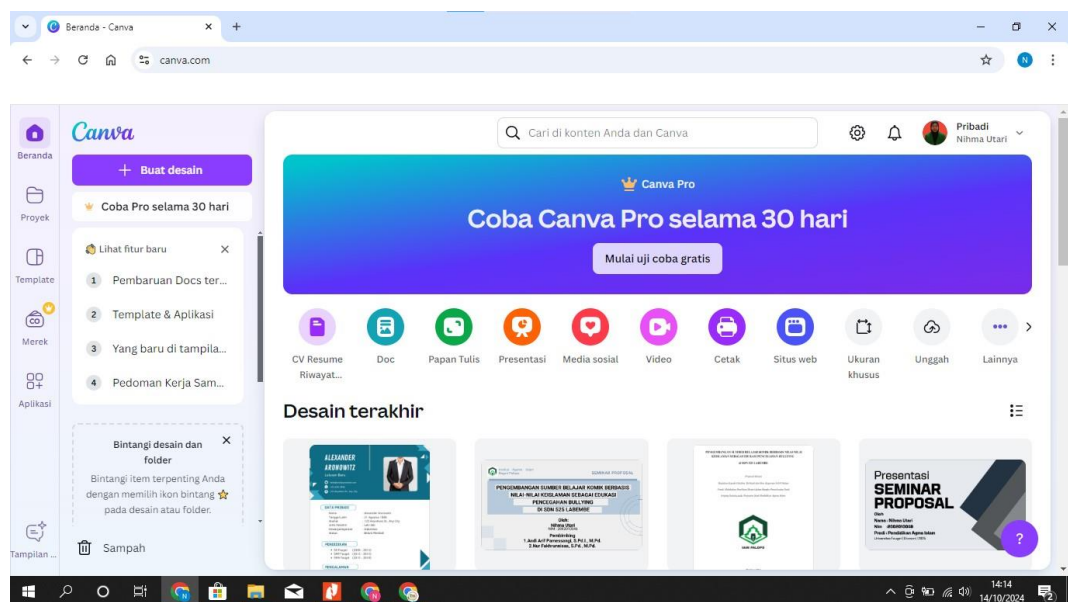
d) Membuat Storyboard

Tabel 4. 2 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)
	Alur cerita. Bunyi bel di pagi hari di sekolah (tringg) Para peserta didik duduk di bangku masing-masing. Kemudian gina juga memasuki kelas dengan memakai tas berwarna merah dan duduk di depan bangku Fitri dan Irda. Irda dan Fitri yang membicarakan perihal tas yang dipakai Gina yang berwarna merah. Sementara Ibu Afiat membuka pelajaran

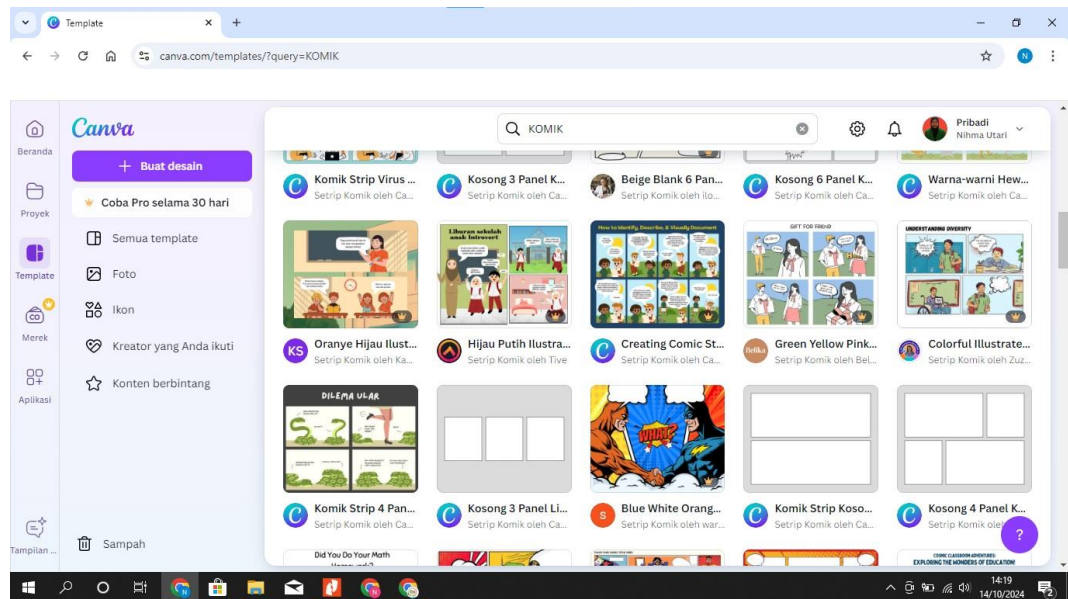
Gambar	Keterangan
	Ibu Afiat menjelaskan tujuan pembelajaran dan materi pelajaran. Bel istirahat pun berbunyi kring kring Peserta didik ke kantin untuk makan siang dan disana Ilham mulai membully Gina.

- e) Menginstal aplikasi *Canva* di laptop. Cari *Canva* di google dan klik “*Sign In*” untuk mendaftar akun di aplikasi



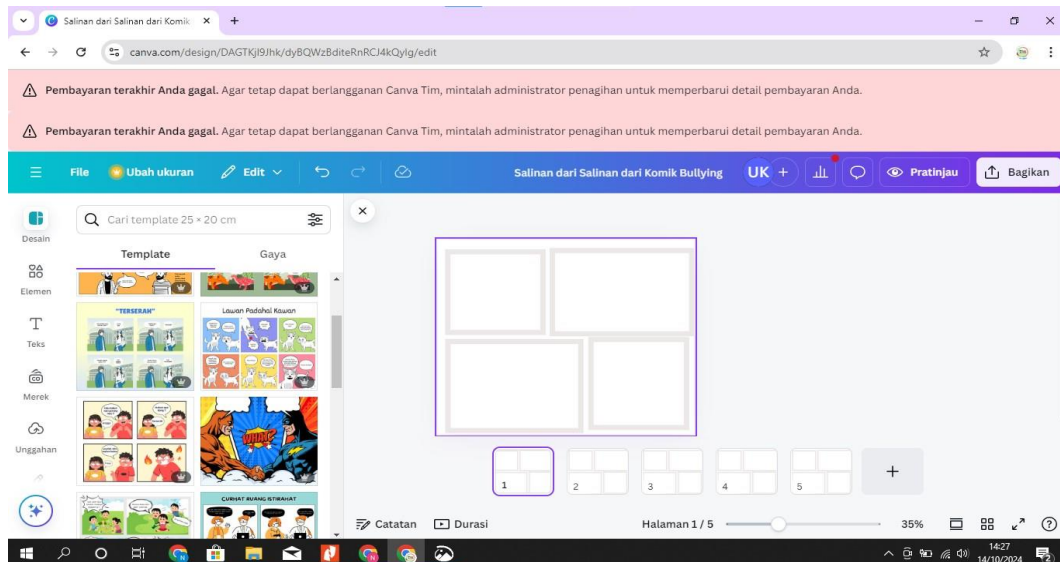
Gambar 4.4 Aplikasi Canva

f) Memilih template



Gambar 4.5 Template Komik Pada Aplikasi Canva

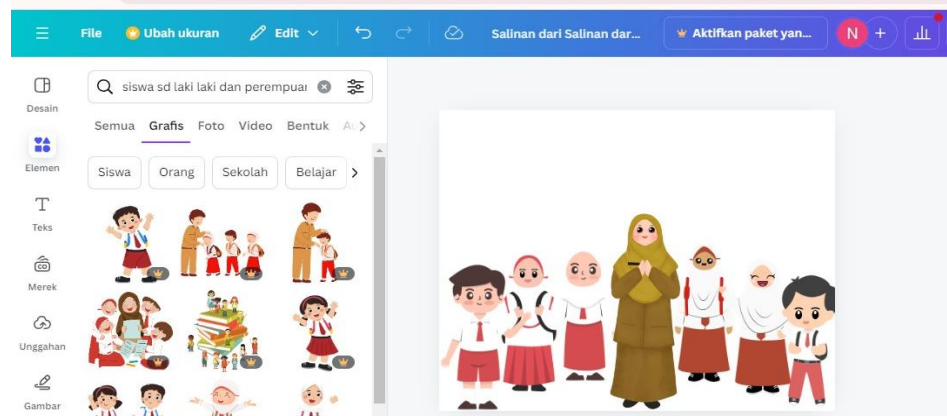
Cari template yang sesuai dengan melakukan pengeditan template agar bisa menjadi komik sesuai yang diharapkan.



Gambar 4.6 Template Yang Dipilih

g) Mendesain Karakter

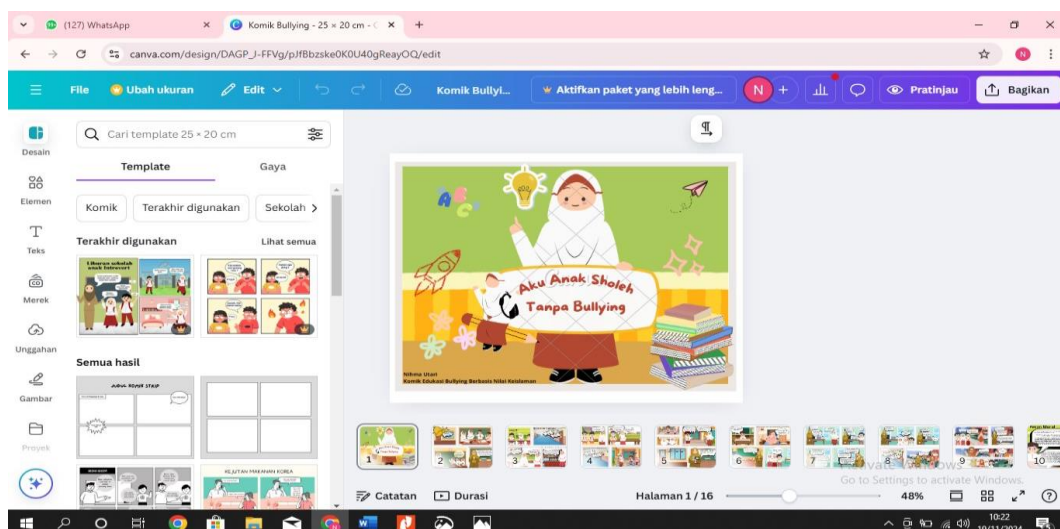
Peneliti memanfaatkan karakter yang telah ada pada aplikasi yang disesuaikan dengan kebutuhan dengan mengubah beberapa format karakter tersebut.



Gambar 4.7 Karakter yang dipilih

h) Mendesain Komik

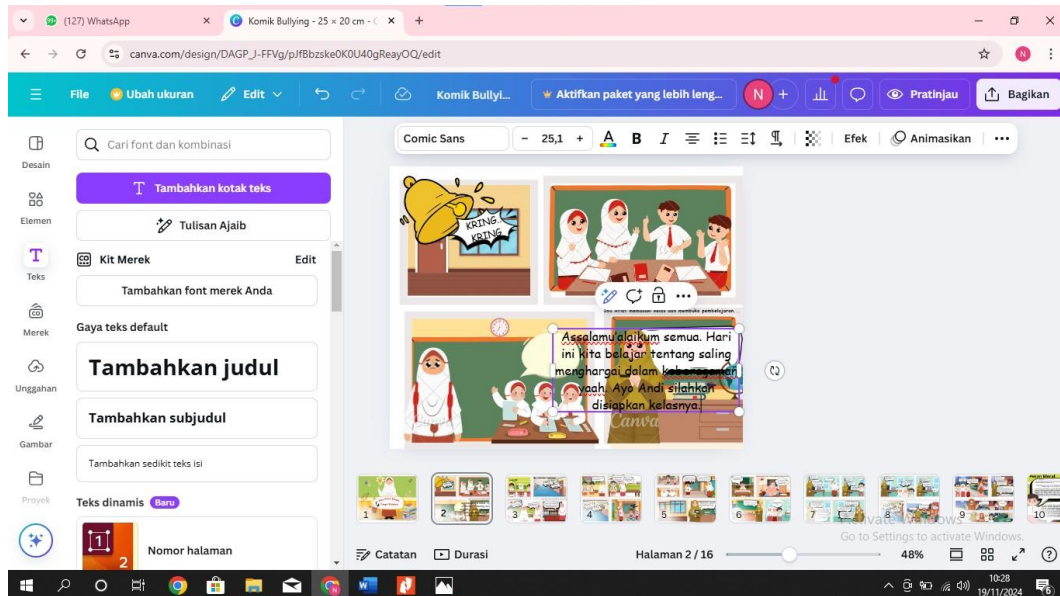
Peneliti memanfaatkan fitur melalui template dengan mudah karena setiap template dilengkapi dengan halaman lengkap, gelembung ucapan, dan halaman ilustrasi.



Gambar 4.8 Tampilan Cover Komik

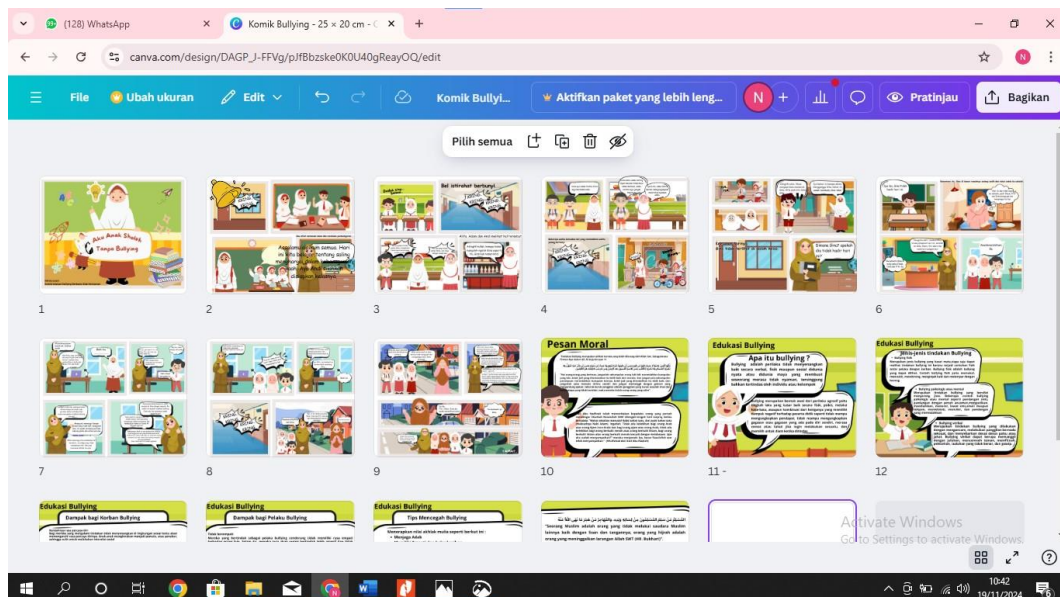
Peneliti memasukkan teks yang berkaitan dengan subjek penelitian.

Peneliti memasukkan teks yang sebelumnya sudah ditulis pada naskah cerita.



Gambar 4.9 Memasukkan teks ke dalam balon teks

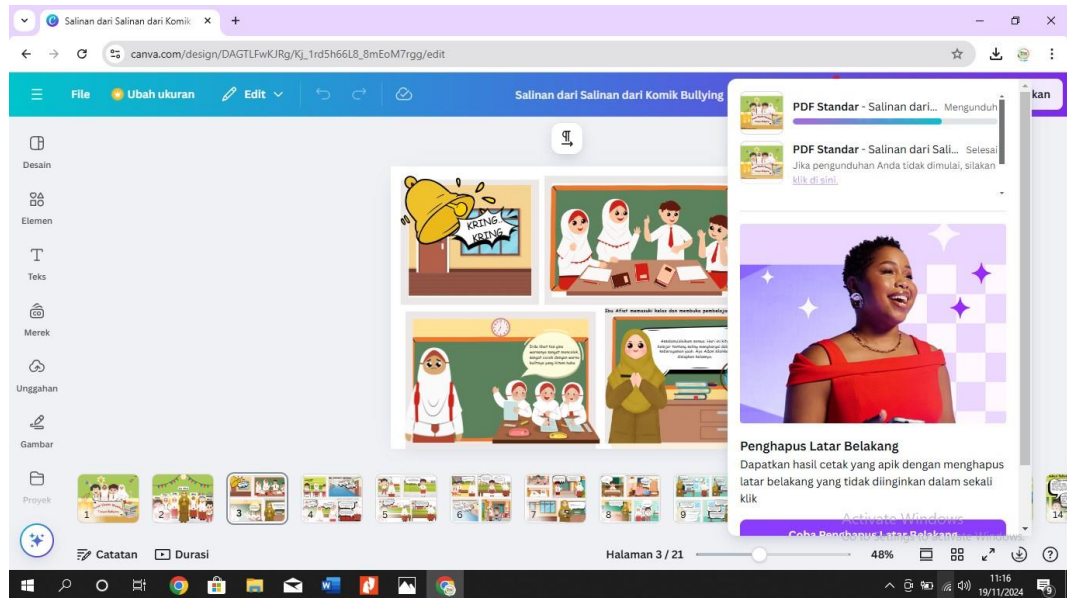
Peneliti melakukan pengubahan seperti warna, tata letak, font, kombinasi karakter, ikon dan ilustrasi agar semuanya sesuai.



Gambar 4.10 Tampilan Keseluruhan Halaman Komik

i) Menyimpan file komik

Setelah memiliki template, teks, dan warna yang sudah sesuai



Gambar 4.11 Proses Menyimpan Komik

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. Sebelum komik digunakan dalam proses pembelajaran hendaknya harus melalui uji validasi sehingga memiliki status valid atau sangat valid dari para ahli. Jika produk yang dikembangkan belum valid, maka validasi akan terus dilakukan hingga mendapatkan status valid atau sangat valid.

Penilaian para ahli memuat aspek. Tahap validasi dilakukan oleh orang yang kompeten untuk menilai kelayakan komik berbasis nilai keislaman untuk pencegahan *bullying*. Tahap revisi akan dilakukan jika terdapat saran dan masukan dari para validator. Adapun validator yang dipilih dalam penelitian adalah:

Tabel 4. 2 Nama-Nama Validator Sumber Belajar Komik

No	Nama	Pekerjaan	Ahli
1	M. Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd.	Dosen IAIN Palopo	Materi
2	Muhammad Yamin., S.Pd., M.Pd.	Dosen IAIN Palopo	Media
3	Dr. Muhammad Guntur., S.Pd., M.Pd.	Dosen IAIN Palopo	Bahasa

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 4.2 Hasil Validasi Media Tiap Aspek

	Aspek yang dinilai	Skor	Skor Max	Presentase	Kategori
1	Tampilan	26	28	92,8%	Sangat Valid
2	Manfaat/Kegunaan	4	4	100%	Sangat Valid
3	Daya Tarik	7	8	87,5%	Sangat Valid
	Jumlah	37	40	280,3%	Sangat Valid
	Rata-rata			93,43%	Sangat Valid

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 4.3 Hasil Validasi Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor	Skor Max	Presentase	Kategori
1	Isi/Materi	17	20	85%	Sangat Valid
2	Penyajian Materi	3	4	75%	Valid
3	Manfaat/Kegunaan	7	8	87,5%	Sangat Valid
	Jumlah	28	32	257,5%	Sangat Valid
	Rata-rata			82,50%	Sangat Valid

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 koreksian 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 4.5 Hasil Angket Validasi Bahasa

No	Indikator	Skor	Skor Max
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkatan usia peserta didik SD.	4	4
2	Penggunaan struktur kalimat yang tepat	3	4
3	Penggunaan kalimat yang efektif	3	4
4	Penggunaan istilah yang baku	3	4
5	Penggunaan tanda baca yang benar	4	4
6	Penggunaan ejaan yang tepat	4	4
7	Penggunaan tata Bahasa yang tepat	4	4
Jumlah		25	28
Presentase		89,2 %	
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. Adapun saran masukan validator adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Saran dan Komentar Validasi

No	Validator	Saran atau komentar
1	Validator Ahli Media	Media dibuat dalam bentuk flipbook dan membuat barcode media untuk memudahkan penyebaran.
2	Validator Ahli Materi	Menyesuaikan tujuan pembelajaran dan memperbaiki sistematika materi
3	Validator Ahli Bahasa	Memperbaiki kata yang masih typo

Sebelum peneliti melakukan tahap uji coba kelayakan pengguna peneliti melakukan perbaikan dan revisi. Berikut tampilan hasil produk sebelum dan sesudah direvisi.

Tabel 4.8 Perbandingan Hasil Produk



Sebelum Revisi

Sesudah Revisi





4) Uji Coba Kelayakan Pengguna

Tahap uji coba kelayakan pengguna merupakan tahap yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Pada tahap uji coba kelayakan pengguna peneliti melakukan uji coba pada peserta didik dan guru PAI kelas IV SDN 525 Labembe Kecamatan Ponrang. Hasil dari uji coba didapatkan melalui angket respon yang dibagikan oleh peneliti setelah melakukan uji coba penggunaan media. Adapun hasil angket respon peserta didik dan guru yang bagikan sebagai berikut.

Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Guru

No	Aspek yang dinilai	Skor	Skor Max	Presentase	Kategori
1	Tampilan	27	28	96,42%	Sangat layak
2	Isi/Materi	20	20	100 %	Sangat layak
3	Penyajian Materi	4	4	100 %	Sangat layak
4	Manfaat/Kegunaan	8	8	100%	Sangat layak
Jumlah		59	60	396,42%	Sangat layak
Rata-rata				99,10%	Sangat layak

Berdasarkan hasil angket respon guru pada tabel tersebut diperoleh nilai persentase sebesar **99,10%** dengan kategori sangat layak . Berdasarkan hasil tersebut komik berbasis nilai keislaman untuk pencegahan *bullying* dapat digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran layak digunakan

Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Inisial Peserta Didik	Aspek yang dinilai			
		1	2	3	4
1	BK	12	4	11	16
2	MA	11	2	11	14
3	JR	11	4	12	9
4	HS	8	3	11	11
5	AN	8	4	11	14
6	KA	11	4	12	14
7	JA	11	4	10	14
8	AA	11	4	10	14
9	AR	11	4	10	14
10	CA	12	4	11	16
11	NAS	12	4	11	16
12	AH	8	3	8	11
13	NA	11	4	10	13
14	NP	8	3	8	11
15	AS	12	1	9	15
16	NU	11	4	11	14
17	AR	11	4	11	14

No	Inisial Peserta Didik	Aspek yang dinilai			
		1	2	3	4
18	ND	12	4	11	16
19	AP	12	4	11	15
	Jumlah	203	68	199	261
	Skor	228	76	228	304
	Maksimum				
	Presentase	89,03	89,47	87,28	85,85
	Kategori	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak
	Rata-rata		87,90		Sangat Layak

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik pada tabel tersebut diperoleh nilai persentase sebesar **87,90%** dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut komik berbasis nilai keislaman untuk pencegahan *bullying* dapat digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran layak digunakan

Setelah melakukan uji coba dan dilakukan revisi, sehingga hasil revisi tersebut menjadi hasil akhir dari media yang dikembangkan. Hasil akhir media dapat diakses dengan cara menscan barcode berikut:



Gambar 4.12 Barcode Hasil Akhir Media

d. Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran merupakan tahap akhir dari model pengembangan 4D. Setelah uji coba lapangan, tahap selanjutnya adalah tahap *disseminate* tujuan dari tahap ini adalah menyebarkan komik berbasis nilai keislaman untuk pencegahan *bullying* . Pada penelitian hanya dilakukan *disseminate* terbatas yaitu dengan menyebarkan produk saat uji coba kelayakan pengguna dan hasil akhir produk yang dinyatakan valid dibagikan kepada peserta didik dengan menyerahkan link *barcode* kepada pihak sekolah serta mengirimkan link *barcode* media pada grup *whatsapp* kelas peserta didik.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan prosedur penelitian pengembangan model 4D. Dalam penelitian peneliti mengembangkan sebuah produk komik berbasis nilai keislaman untuk pencegahan *bullying*, dengan fokus penelitian kepada peserta didik kelas IV SDN Negeri 525 Labembe Kecamatan Ponrang dengan tujuan untuk memberikan suatu media informasi yang menarik kepada peserta didik tentang pencegahan *bullying* dengan mengintegrasikan nilai-nilai keislaman di ndalamnya.

Berdasarkan rumusan masalah yang sebelumnya telah disusun peneliti terkait dengan komik berbasis nilai keislaman sebagai pencegahan *bullying*, peneliti telah mendapatkan hasil dari tujuan rumusan masalah tersebut yaitu sebagai berikut:

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

Seperti yang dikemukakan sebelumnya oleh peneliti bahwa pengembangan dilakukan dengan menggunakan prosedur penelitian pengembangan model 4D yang terdiri empat tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Pada tahap *define* peneliti mulai mengumpulkan berbagai informasi terkait apa yang akan diteliti dengan melakukan beberapa analisis seperti analisis awal, analisis kebutuhan peserta didik, dan analisis materi yang dimana peneliti menggunakan rujukan dari buku PAI dan Budi Pekerti kelas IV kurikulum merdeka yang digunakan pada sekolah sdn 525 labembe kecamatan ponrang.

Setelah melakukan tahap *define* peneliti melanjutkan pada tahap *desain* yang meliputi penyusunan instrumen, pemilihan format dan desain produk yang dikembangkan sehingga pada tahap *define* peneliti dapat menentukan instrumen validasi, angket respon dan juga menentukan dan merancang media yang akan dibuat yang menghasilkan produk berupa komik berbasis nilai keislaman sebagai edukasi pencegahan *bullying*. Selanjutnya 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. Hal tersebut dilakukan untuk menilai kelayakan produk sebelum uji coba kelayakan pengguna yaitu peserta didik.

Kemudian setelah uji validitas selesai peneliti melakukan revisi perbaikan yang sesuai dengan saran atau komentar para validator. Selanjutnya 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 *disseminate* yang dimana peneliti melakukan penyebaran terbatas yaitu dengan menyerahkan *barcode* kepada pihak sekolah dan membagikan *link* media pada grup whatsapp kelas sebagai sumber belajar dalam upaya pencegahan *bullying*.

Penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh Cita St Munthakhabah, Sapriadi dan Iwan menggunakan model penelitian 4D. Pendefinisian (*Define*) melakukan pengumpulan data terkait kebutuhan penelitian berupa studi pustaka dan studi lapangan dengan melakukan pengumpulan data lapangan yang bertujuan untuk mendapatkan fakta yang konkrit.⁶⁶ Tahapan ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan dari media edukasi berbasis komik. Desain (*Design*) berupa mendesain materi yang dimuat pada media dan mendesain tampilan dari media. Pengembangan (*Development*) tahapan ini untuk menguji kevalidan dan keefektifan dari media edukasi berbasis komik. Penyebarluasan (*Disseminate*) Implementasi dari media edukasi anti perundungan di lingkungan sekolah berbasis Komik pada kelas VII SMPN 1 Wonomulyo dengan total Sampel 30 Siswa.⁶⁷

⁶⁶Muhaemin, 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>.

⁶⁷Cita St Munthakhabah, Sapriadi dan Iwan "Pengembangan Media Edukasi Anti Perundungan Anak Di Lingkungan Sekolah Berbasis Komik". *Jurnal Pepatuzdu: Media*

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

Melihat tingkat validitas sumber belajar komik ajar yang dikembangkan, diperlukan uji validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Berikut hasil validitas dari masing-masing aspek

a. Hasil Uji Validitas Ahli Media

Uji validitas media dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan atau kelayakan media sebelum uji coba kelayakan kepada peserta didik dengan menggunakan instrumen validasi yang memuat beberapa aspek yang akan dinilai dengan skala penilaian skor 1-4. Validasi dilakukan dengan melibatkan validator ahli dalam bidang media pembelajaran yaitu bapak Muhammad Yamin, S.Pd., M.Pd.

Berdasarkan tabel hasil uji validitas media, validator telah menilai beberapa aspek yaitu aspek tampilan, aspek kegunaan dan daya tarik. Penilaian tersebut 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.

Adapun hal-hal yang masih perlu diperbaiki adalah penempatan gambar mestinya lebih disesuaikan dengan cerita komik, ukuran huruf diseragamkan, dan memperbaiki kalimat pada halaman edukasi pencegahan *bullying*. Validator juga 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 selfesteem siswa tingkat sekolah dasar. Melalui penggunaan komik digital, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep kompleks mengenai *bullying* dan dampaknya terhadap *self esteem*. Hal ini tercermin dari respons positif siswa terhadap penggunaan media ini dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan komik digital juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Karakter-karakter dan cerita yang menarik dalam komik digital dapat membantu siswa untuk lebih terlibat secara emosional dan kognitif dalam memahami materi yang disampaikan.⁶⁸

⁶⁸Oktavia Annisa Cahyaningtias, Widia Darma dan Dwi Maryani Rispatiningsih "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Guna Meningkatkan Kesadaran Dampak *Bullying* Terhadap *Self Esteem* Siswa Tingkat Sekolah Dasar" *De Juornal (Dharmas Education Journal)* Vol. 5 No. 1 (2024), 344-356 http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal

b. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Validasi materi tidak jauh berbeda dari validasi media dari skala skor penilaian yaitu 1-4 yang membedakan hanya pada aspek-aspek yang dinilai. Adapun aspek-aspek yang dinilai pada validasi materi adalah aspek isi materi, penyajian materi, dan manfaat kegunaan yang dinilai oleh validator ahli materi yaitu bapak M. Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd.

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. Adapun hal-hal yang masih perlu diperbaiki adalah pada aspek isi materi agar menambahkan tujuan pembelajaran dan memperbaiki sistematika cerita komik agar sesuai dengan materi untuk kesempurnaan komik.

Penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh Imelsi Annisabrina, dengan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi pada angket validasi materi, aspek penilaian dinilai dari aspek kelayakan isi, dimulai dari kesesuaian isi komik dengan tujuan pembelajaran, runtutan, cakupan, dan ketuntasan materi yang

disampaikan, keterkaitan materi dengan realita lingkungan yang diberikan, contoh informasi realita lingkungan yang diberikan, jalan cerita komik jelas dan menarik, gambar, isi cerita dan kejelasan materi, pesan cerita terkait materi jelas, kesesuaian isi media dengan segmentasi pembaca, dan kesesuaian materi dengan gambar yang disajikan. Hasil validasi angket dari ahli materi sebesar 97,77% dengan kategori sangat valid.⁶⁹

c. Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa

Setelah peneliti melakukan uji validasi media dan materi peneliti melanjutkan tahap validasi akhir yaitu validasi bahasa yang dinilai oleh validator ahli bahasa bapak Dr. Muhammad Guntur, M.Pd., 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. Selanjutnya aspek keenam yaitu penggunaan tanda baca dan ejaan juga dinilai sangat baik oleh validator.

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*. Adapun kata yang masih perlu diperbaiki terdapat pada

⁶⁹Imelsi Anissabrina. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Strip Digital Untuk Mendukung Pembelajaran Diferensiasi di Kelas IV SD". (*Skripsi* : Universitas Jambi Maret, 2023) 118

slide ke 4 kalimat “siswa siwi” yang seharusnya “siswa siswi”, kata “inai” pada *slide* ke 9 yang seharusnya “ingin”, pada *slide* ke 11 kata “ari” yang seharusnya “dari” dan kata “keregaman” seharusnya “keragaman”, pada *slide* ke 16 kata “gossip” seharusnya “gosip”. Kemudian pada *slide* ke 15-19 kalimat “edukasi bullying” seharusnya menjadi “edukasi pencegahan bullying”.

Penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh Rezza Amali, Benny Hendriana dan Amelia Vinayasthasil perolehan penilaian validator ahli bahasa memperoleh hasil persentase sebesar 75% dan valid digunakan untuk media pembelajaran anak usia dini. Selanjutnya hasil validasi yang dilakukan oleh guru PAUD Anggrek Tanjung Barat, dengan menggunakan kuesioner berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan oleh guru yang mengenai isi materi yang dapat disampaikan dari komik, media pembelajaran mudah digunakan dalam pembelajaran, dan manfaat media untuk kegiatan belajar mengajar. Dilihat dari hasil kuesioner dari guru di PAUD Anggrek mendapat nilai dengan persentase 89% yang termasuk dalam kualifikasi sangat valid.⁷⁰

3. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Setelah semua uji validitas dilakukan dan menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan dinyatakan valid peneliti melakukan uji coba lapangan atau uji coba kelayakan pengguna yang dimana untuk mengetahui respon peserta didik mengenai produk yang kembangkan. Peneliti membagikan instrumen angket respon sebagai lembar penilaian produk sumber belajar komik berbasis nilai

⁷⁰Rezza Amali, Benny Hendriana dan Amelia Vinayasthasil. “Pengembangan Media Komik Elektronik untuk Mengurangi *Bullying* pada Siswa Anak Usia Dini”. *Jurnal Ilmu Pendidikan* Volume 3 Nomor 5 Tahun 2021 Halm 2392 - 2401://edukatif.org/index.php/edukatif/index

keislaman sebagai edukasi pencegahan *bullying* dengan muatan materi indah yang saling menghargai dalam keragaman.

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. Setelah peneliti melakukan penjumlahan skor setiap indikator aspek penilaian pada tabel hasil menunjukkan bahwa pada aspek materi memperoleh skor 89,03%, aspek bahasa 89,47%, aspek tampilan 87,28%, dan aspek manfaat/kegunaan 85,85%.

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 tingkat validitas media informasi e-komik anti bullying sebagai media informasi bagi siswa sudah valid untuk digunakan oleh siswa sesuai dengan hasil dari penilaian dua orang ahli, yaitu: ahli materi, dan ahli media. Tingkat kepraktisan media informasi e-komik anti bullying sebagai media informasi bagi siswa sudah praktis untuk digunakan oleh siswa sesuai dengan hasil dari penilaian wali kelas. Hasil respon peserta didik terhadap media informasi e-komik anti bullying sebagai media informasi bagi siswa adalah sangat baik.⁷¹

⁷¹Muh.Idris “*Pengembangan Media Informasi E-Komik Anti Bullying Bagi Siswa Kelas V UPT SDN 14 Batang*”. Skripsi (Universitas Negeri Makassar,2023) 71

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan sumber belajar komik berbasis nilai keislaman sebagai edukasi pencegahan *bullying* dengan muatan materi indahnyasaling menghargai dalam keragaman, yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN 525 Labembe Kecamatan Ponrang diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Tahap pengembangan sumber belajar komik berbasis nilai keislaman sebagai edukasi pencegahan *bullying* dilakukan dengan menggunakan tahap penembangan model 4D. Pada tahap *define* peneliti mulai mengumpulkan berbagai informasi terkait apa yang akan diteliti dengan melakukan beberapa analisis seperti analisis awal, analisis kebutuhan peserta didik, dan analisis materi. Setelah melakukan tahap *define* peneliti melanjutkan pada tahap *desain* yang meliputi penyusunan instrumen, pemilihan format dan desain produk yang dikembangkan sehingga pada tahap *define* peneliti dapat menentukan instrumen validasi, angket respon dan juga menentukan dan merancang media yang akan dibuat. Selanjutnya pada tahap *develop* peneliti mulai melakukan pengembangan. Selanjutnya peneliti melakukan uji coba kelayakan pengguna pada kelas IV. Setelah melakukan uji coba kelayakan pengguna peneliti melanjutkan tahap akhir yaitu *disseminate* yang dimana peneliti melakukan penyebaran terbatas yaitu dengan menyerahkan *barcode* kepada pihak sekolah dan membagikan *link* media pada grup whatsapp kelas.

2. Berdasarkan hasil validasi sumber belajar komik berbasis nilai keislaman sebagai edukasi pencegahan *bullying* yang dikembangkan dinilai sangat valid kategori sangat layak untuk digunakan.
3. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik terhadap sumber belajar komik berbasis nilai keislaman sebagai edukasi pencegahan *bullying* dinilai sangat baik sehingga layak digunakan.

B. Implikasi

Pengembangan sumber belajar komik berbasis nilai keislaman sebagai edukasi pencegahan *bullying* diaplikasikan dengan dimanfaatkan sebagai berikut:

1. Komik berbasis nilai keislaman sebagai edukasi pencegahan *bullying* dapat digunakan sebagai sarana edukasi pencegahan *bullying*.
2. Komik berbasis nilai keislaman sebagai edukasi pencegahan *bullying* dapat memudahkan peserta didik dalam mengimplementasikan materi indahny saling menghargai dalam keragaman dalam kehidupan sehari-hari.
3. Komik berbasis nilai keislaman sebagai edukasi pencegahan *bullying* dapat menjadikan peserta didik belajar secara mandiri dan dapat melatih kreativitas pendidik untuk lebih kreatif dalam membuat bahan ajar.

C. Saran

1. Penelitian dapat dijadikan referensi peneliti berikutnya dalam bidang penelitian pengembangan.
2. Pengembangan berikutnya dapat menambahkan cerita komik agar lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah. I, Fajar. R, Siti Nurul.H, Tafsir, Abdullah.I.T. “Makna Semiotika dan Respon Masyarakat Terhadap Moderasi Beragama Melalui Komik Karikatur Karya Abdullah Ibnu Thalhah” *El-Fikr: Jurnal Aqidah dan Filsafat*. Vol. 5, no. 1 (June 20, 2024): 85–98
- Amanda, V., Wulandari, S., Syah, S. N., dkk. “Bentuk dan Dampak Perilaku *Bullying* Terhadap Peserta Didik”. *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan*, Vol. 5 no. 1 (Maret, 2020)
- Anggraini, Mauli Tri. “*Perancangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anti Hoaks*”. (Skripsi: Universitas Pembangunan Jaya. Tangerang Selatan, 2021), 103
- Arikunto, “*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*”, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 5
- Baderia, Bunga Wati, Wiratman A, Hariani, (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Tema Selamatkan Makhluq Hidup. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (2), 1432-1440
- Bambang, Warsita. “*Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya* “. Jakarta: Rineka Cipta, 2008
- Bonneff. 1998. *Komik Indonesia*. Terjemahan Rahayu S. Hidayat. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Emilda, “*Bullying di Pesantren: Jenis, Bentuk, Faktor, dan Upaya Pencegahannya*”. *Jurnal Sustainable*. Vol.5 No.2, (2022)
- Fakhrunnisaa, Nur. “Deskripsi Motivasi Belajar Bahasa Arab Peserta didik Pengguna Media Pembelajaran Pop-Up Book”. *Jurnal Konsepsi*, vol. 12 no. 2 (2023)
- Fitri R, Ade and Luh Ayu Tirtayani. “Pengembangan Media Promosi Komik Elektronik Untuk Pencegahan *Bullying* Bagi Anak Usia Dini”. *Jurnal Of Social Science Research*. Vol 3, no.5. (Oktober 26, 2023).
- Haru, Emanuel. “*Perilaku Bullying di Kalangan Pelajar*”. *Jurnal Alternatif Wacana Ilmiah Interkultural*, Vol. 11 No. 2 (Juli 21, 2022)
- Hasbi, Hasriadi, Nurul Hikmah Azhari. (Aksiologi perpustakaan Sebagai Sumber Belajar Mahapeserta didik Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo”. *Kelola: Journal of Islamic Education Management* Vol.8 No.2 (Oktober 2023)

- Hasriadi, St. Marwiyah. "Teknik Pemeliharaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pendahuluan." *Sinestesia* 13, no. 1 (2023).
- Injarsari, Safitri."Pengembangan Booklet Sistem Reproduksi Manusia Terintegrasi Islam Sebagai Media Pembelajaran Siswa Kelas XI MA Mazro'atul Huda Karanganyar Dema." *Thesis: IAIN Kudus*, (2023), ha. 9
- Irlindia, Marbun. "*Pengembangan Komik Digital Berbasis Flipbook Pada Materi Ekosistem Untuk Peserta didik Kelas V SD Negeri 065013 Medan Tahun Ajaran 2023/2024*". *Skripsi: Universitas Quality Medan* (2024) hal 16
- Isnaini, Cahyani. M. Safe'i Maulana, Mustafiyanti. "Mencegah Perilaku *Bullying* dengan Menanamkan Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam". *Jurnal Pendidikan Indonesia* Vol.1. no. 3 (Desember 11, 2023).
- Jannah, Miftahul and Zaka Hadikusuma Ramadan."Pengembangan Komik Edukasi Anti *Bullying* untuk Peserta didik Kelas v SD Negeri 169 Pekanbaru". *Jurnal Pendidikan* Vol 12, no.1 (2023)
- Kementrian Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahnya* (Bandung: CV Diponegoro, 2019)
- Lingga, Gede Pasek. Komik Sebagai Sarana Komunikasi Promosi dalam Media Sosial. *Jurnal Mawala Visual*. Vol. 1 No 1. (Mei 2019) 5
- Manurung, Purbatua. "Pemanfaatan Sumber Belajar dalam Bidang Bimbingan dan Konseling". *Hikmah Jurnal Of Islamic Studies*. Vol 17. No. 2 (Agustus 4, 2021).
- Marhaeni, Nurmiati. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Biologi Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas Vii." *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, vol. 14, no. 1, 2022
- Mislaini, "*Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Kota Jambi*". *Skripsi: Uniersitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifudin, Jambi* (2023) hal 19
- Muhaemin, Muhaemin, and Henri Henri. "Implementasi Pendidikan Karakter Terintegrasi Nilai Kearifan Lokal Di Madrasah Aliyah." *IQRO: Journal of Islamic Education*, vol. 5, no. 2.
- Nurmiat, "*Meningkatkan Penerapan Akhlak Melalui Metode Demonstrasi Pada Anak Kelompok B Tk Al-Ikhlas*" *ECEIJ (Early Childhood Education Indonesian Journal)*, Vol 1, No, 2, (Mei 2018) hal. 79-87

- Nawas M. Zuhri Abu, Nurul Aswar, Hasbi Irayanti Ukkas. "Fight Bullying: Assertive Counseling Techniques Build Self-Disclosure Skills for Victims", *International Conference on Islam, Law, and Society (INCOILS)* 2022 Vol. 2 No. 1 (2023)
- Neneng S.W., Annisa f., Julianti N, "Menghindari Tindakan Bullying di SD Plus Al-Muhajirin Purwakarta". *Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*. Vol.1, No.3 (Agustus, 2023)
- Novita, Ulfa. "Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Nilai-Nilai Islami Untuk tingkat SD/MI". *Skripsi*, (Banda Aceh, UIN Ar-Raniry ,2021).
- Nur Muhammad, Yasriuddin, Nor Azijah. "Identifikasi Perilaku Bullying di Sekolah Dasar (Sebuah Upaya Preventif)". *Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* Vol. 6, No. 3, (Juli 2022)
- Nurman, Mega Firanti Setya "Media Komik Digital Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN Lubang Buaya 13." *Skripsi: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta* (2023) hal 18-19
- Palampin Walidi, Nurdin K, Syamsu Sanusi. "Strategi Penguatan Pendidikan Agama Islam Bagi Peserta Didik pada Lingkungan Minoritas Muslim". *Kelola: Journal of Islamic Education Management* vol.9 no.1 (April 2024,)
- Pamessangi, Andi Arif. "Nilai-Nilai Pendidikan Islam berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Bahasa Arab di Institut Agama Islam Negeri Palopo" *IQRO: Journal of Islamic Education*, Vol.4, No.2, (Desember 2021)
- Putri V. N, Raden B.S, "Mengurangi Bullying Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Kegiatan Sosialisasi". *Jurnal Pengabdian Masyarakat* Vol. 4, No. 2, (Agustus 2023)
- Rahayu, Sri and Vicky Dwi Wicaksono. "Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Anti-Perundungan di Sekolah Dasar" *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* Vol 11, no 1. (Juni 6, 2023). 75.
- Rahmat and Dedy Irfan, "Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer dan Jaringan Dasar di SMK," *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika* Vol. 7 No. 1 (2019): 50.
- Randi, Muhammad Sinar "Pengembangan Modul Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." (Skripsi thesis, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2022), hal.8
- Samsinar. "Urgensi Learning Resources (Sumber Belajar) akan Meningkatkan Kualitas Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan*. Vol 134 no. 2 (Desember 2019).

- Samsudi, Agus and Abdul Muhid. “Efek *Bullying* Terhadap Proses Belajar Peserta didik”. *Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*. Vol. 2, No. 2, (September 2020)
- Santosa, Monica and Rini Sugiarti, "Studi Literatur: Perilaku *Bullying* Terhadap Regulasi Emosi Pada Remaja Di Sekolah”, *Jurnal Pendidikan dan Konseling* Vol. 4 No. 5 (2022)
- Saputri, Febriana Ningsih, “Tinjauan Hukum Tindak Pidana Perundungan Yang Dilakukan Oleh Anak Di Kota Pekanbaru”. 2022.
- Seftini, Adinta S., Nur F., D, Ai Fatimah.” Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Islam dalam Mencegah Perilaku *Bullying* Pada Peserta didik di SD Islam Al-Mu'min”. *Innovative Education Journal* Vol 6 No 1 (Februari 18, 2024)
- Sholeh, Muh Ibnu.” Implementasi Nilai-Nilai Keislaman dalam Program Anti-*Bullying* di Lembaga Pendidikan”. *Jurnal Fakultas Agama Islam* Vol. 01, no.2 (Agustus 2, 2023).
- Siregar, Ayub and Dewi Irmawati S. “Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar” *Jurnal Sistem Informasi* Vol.2 no.1 (Maret, 2021)
- Sonia, Sofie. “*Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdota Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta didik Kelas X SMA Swasta Al-Hidayah Medan*” .Skripsi: Universitas Sumatra Selatan (2023) hal 15
- Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*”, (Bandung: Alfabeta, 2001), 81
- Sukirman, “Karya Sastra Media Pendidikan Karakter bagi Peserta Didik”. *Jurnal Konsepsi*, vol.10 ,no. 1 (Mei 2021) hal 17
- Suryawa, Sumanta, Karman. ”Konsep Pengembangan Sumber Belajar”. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. vol 4 no. 6 (Desember 14, 2022).
- Takwin, Ira, Rosdiana, and Mirnawati. “Pengembangan Media Pembelajaran Mandiri Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Di Sekolah Dasar.” *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry* 1, no.2 (2024). doi:10.58230/socratika.v1i2.197.
- Trisiantari, Ni Ketut Desia and Made Adi Mudita. *Pencegahan Perundungan Melalui Komik*. (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2024)
- Ulva, Rifky Khumairo dan Nurul Hidayah, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV

MI Nurul Hidayah Roworejo Negeri katon Pesawaran, *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4, No. 1, 2017, h. 38.22 Yudhi, op.cit, h 104

Widodo, Arif and Hakiki, N. , “ Body Shaming pada Remaja Putri: Solusi Perundungan (*Bullying*) Berbasis Nilai-Nilai Islam”. *Assertive: Islamic Counseling Journal*, Vol.1, no. 2 (Desember 1, 2022)

Yamin, Muh, and Nur Fakhrunnisaa. “Persepsi Literasi Digital Mahasiswa Calon Guru IAIN Palopo.” *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 7, no. 1 (2022): 1. doi:10.30998/sap.v7i1.13294.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Hasil Akhir Media



Lampiran 2: Surat Penelitian

	
PEMERINTAH KABUPATEN LUWU DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU Alamat : Jln. Jend. Sudirman, Kelurahan Senga, Kecamatan Belopa, Kab. Luwu Telpn : (0471) 3314115	
Nomor : 0738/PENELITIAN/11.08/DPMTSP/XI/2024	Kepada Yth. Ka. SDN 525 Labembe
Lamp : -	di -
Sifat : Biasa	Tempat
Perihal : <u>Izin Penelitian</u>	

Berdasarkan Surat Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo : B-2971/In.19/FTIK/HM.01/10/2024 tanggal 17 Oktober 2024 tentang permohonan Izin Penelitian. Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama	: Nihma Utari
Tempat/Tgl Lahir	: Labembe / 15 Maret 2002
Nim	: 2002010046
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam
Alamat	: Labembe Desa Muladimeng Kecamatan Ponrang

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (i) dalam rangka penyusunan "Skripsi" dengan judul :

**PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR KOMIK BERBASIS NILAI-NILAI KEISLAMAN SEBAGAI
EDUKASI PENCEGAHAN BULLYING DI SDN 525 LABEMBE KECAMATAN PONRANG**

Yang akan dilaksanakan di **SDN 525 LABEMBE**, pada tanggal **12 November 2024 s/d 12 Desember 2024**

Sehubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.


1202419315000576


Diterbitkan di Kabupaten Luwu
Pada tanggal : 11 November 2024
Kepala Dinas 

Drs. MUHAMMAD RUDI, M.Si
Pangkat : Pembina Utama Muda IV/c
NIP : 19740411 199302 1 002

Tembusan :

1. Bupati Luwu (sebagai Laporan) di Belopa;
2. Kepala Kesbangpol dan Linmas Kab. Luwu di Belopa;
3. Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo;
4. Mahasiswa (i) Nihma Utari;
5. Arsip.



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU
DINAS PENDIDIKAN
SDN 525 LABEMBE



SURAT KETERANGAN TELAH MENELITI

Nomor : 4005/500/SDN 525/XI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

- | | |
|------------|----------------------------------|
| a. Nama | : Kasmawati, S.Pd.I |
| b. Jabatan | : Kepala Sekolah SDN 525 Labembe |

Dengan ini menerangkan bahwa :

- | | |
|---------------------------|--------------------------|
| a. Nama | : Nihma Utari |
| b. Jenis Kelamin | : Perempuan |
| c. NIM | : 2002010046 |
| d. Fakultas/Program Studi | : Pendidikan Agama Islam |

Telah melakukan penelitian di SDN 525 Labembe dari tanggal 12 November 2024-30 November 2024 dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **"PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR KOMIK BERBASIS NILAI-NILAI KEISLAMAN SEBAGAI EDUKASI PENCEGAHAN BULLYING DI SDN 525 LABEMBE KECAMATAN PONRANG"**.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Labembe, 30 November 2024
Kepala Sekolah

KASMAWATI, S.Pd.I

NIP. 19720603 200604 2 030

Lampiran 3: Profil Sekolah

1. Identitas Sekolah				
1	Nama Sekolah	:	SD NEGERI 525 LABEMBE	
2	NPSN	:	40309122	
3	Jenjang Pendidikan	:	SD	
4	Status Sekolah	:	Negeri	
5	Alamat Sekolah	:	Labembe Kec Ponrang	
	RT / RW	:	0	/ 0
	Kode Pos	:	91999	
	Kelurahan	:	Muladimeng	
	Kecamatan	:	Kec. Ponrang	
	Kabupaten/Kota	:	Kab. Luwu	
	Provinsi	:	Prov. Sulawesi Selatan	
	Negara	:	Indonesia	
6	Posisi Geografis	:	-3,2317	Lintang
		:	120,3736	Bujur
3. Data Pelengkap				
7	SK Pendirian Sekolah	:	06	
8	Tanggal SK Pendirian	:	1910-01-01	
9	Status Kepemilikan	:	Pemerintah Daerah	
10	SK Izin Operasional	:	1418/Disdik/Set/P-SD/VI/2024	
11	Tgl SK Izin Operasional	:	2024-06-25	
12	Kebutuhan Khusus Dilayani	:		
13	Nomor Rekening	:	0922020000001781	
14	Nama Bank	:	BPD	
15	Cabang KCP/Unit	:	Cabang	
16	Rekening Atas Nama	:	SDN 525 LABEMBE	
17	MBS	:	Ya	
18	Memungut Iuran	:	Tidak	
19	Nominal/siswa	:	0	
20	Nama Wajib Pajak	:		
21	NPWP	:	002729960803000	
3. Kontak Sekolah				

20	Nomor Telepon	:	081395301932
21	Nomor Fax	:	
22	Email	:	kasma.safwan@gmail.com
23	Website	:	http://
4. Data Periodik			
24	Waktu Penyelenggaraan	:	Pagi/6 hari
25	Bersedia Menerima Bos?	:	Ya
26	Sertifikasi ISO	:	Belum Bersertifikat
27	Sumber Listrik	:	PLN
28	Daya Listrik (watt)	:	1199
29	Akses Internet	:	5 Mb
30	Akses Internet Alternatif	:	Tidak Ada

Daftar Pendidik dan Tenaga Kependidikan

No	Nama	JK	NIP	Status Kepegawaian	Jenis PTK
1	Ahmad S.Pd, Sp.P.D	L		Tenaga Honor Sekolah	Tenaga Kependidikan
2	Aprianti S.Ag	P		Honor Daerah TK.II Kab/Kota	Guru
3	Atira A.Ma.Pd, S.Pd	P	197403072006042006	PNS	Guru
4	Hairun S.Pd	L	198505022014101005	PNS	Guru
5	Harmina A.Ma.Pd, S.Pd	P	196612311986112042	PNS	Guru
6	Hasnah S.E., S.E., S.Pd	P	198006302014102005	PNS	Guru
7	Kasmawati	P	197206032006042030	PNS	Kepala Sekolah
8	Masdiana S.Pd, S.Pd.I	P		Honor Daerah TK.II Kab/Kota	Guru
9	Masindar S.Pd	P		Honor Daerah TK.II Kab/Kota	Guru
10	Nasrum S.P	L		Tenaga Honor Sekolah	Tenaga Kependidikan

11	Putriani J S.Pd.I, S.Pd	P	199001292022212020	PPPK	Guru
12	Rahmawati A.Ma.Pd, S.Pd	P	197806032003122007	PNS	Guru

Peserta didik

Laki-laki	Perempuan	Total	
64	69	133	
Usia	L	P	Total
< 6 tahun	5	4	9
6 - 12 tahun	59	64	123
13 - 15 tahun	0	1	1
16 - 20 tahun	0	0	0
> 20 tahun	0	0	0
Total	64	69	133
Agama	L	P	Total
Islam	64	69	133
Kristen	0	0	0
Katholik	0	0	0
Hindu	0	0	0
Budha	0	0	0
Konghucu	0	0	0
Lainnya	0	0	0
Total	64	69	133

Sarana dan Prasarana

No	Jenis Sarana	Letak	Jumlah
1	Lemari	Ruang Guru	3
2	Komputer TU	Ruang Guru	1
3	Printer TU	Ruang Guru	2
4	Tempat Sampah	Ruang Guru	2
5	Tempat cuci tangan	Ruang Guru	1
6	Jam Dinding	Ruang Guru	1
7	Kursi Kerja	Ruang Guru	8
8	Meja Kerja / sirkulasi	Ruang Guru	8
9	Papan pengumuman	Ruang Guru	1
10	Penanda Waktu (Bell Sekolah)	Ruang Guru	1
11	Papan Statistik	Ruang Guru	1
12	Meja Siswa	Ruang Kelas 6	25
13	Kursi Siswa	Ruang Kelas 6	25
14	Meja Guru	Ruang Kelas 6	1
15	Kursi Guru	Ruang Kelas 6	1

16	Papan Tulis	Ruang Kelas 6	1
17	Lemari	Ruang Kelas 6	1
18	Rak hasil karya peserta didik	Ruang Kelas 6	1
19	Tempat Sampah	Ruang Kelas 6	1
20	Tempat cuci tangan	Ruang Kelas 6	1
21	Jam Dinding	Ruang Kelas 6	1
22	Kotak kontak	Ruang Kelas 6	1
23	Alat Peraga	Ruang Kelas 6	1
24	Papan Pajang	Ruang Kelas 6	1
25	Soket Listrik	Ruang Kelas 6	1
26	Soket Listrik/Kotak Kontak	Ruang Kelas 6	1
27	Meja Siswa	Ruang Kelas 1	20
28	Kursi Siswa	Ruang Kelas 1	1
29	Meja Guru	Ruang Kelas 1	1
30	Kursi Guru	Ruang Kelas 1	1
31	Papan Tulis	Ruang Kelas 1	1
32	Lemari	Ruang Kelas 1	1
33	Rak hasil karya peserta didik	Ruang Kelas 1	1
34	Tempat Sampah	Ruang Kelas 1	1
35	Tempat cuci tangan	Ruang Kelas 1	1
36	Jam Dinding	Ruang Kelas 1	1
37	Alat Peraga	Ruang Kelas 1	1
38	Papan Pajang	Ruang Kelas 1	1
39	Soket Listrik	Ruang Kelas 1	1
40	Soket Listrik/Kotak Kontak	Ruang Kelas 1	1
41	Meja Siswa	Ruang Kelas 2	26
42	Kursi Siswa	Ruang Kelas 2	26
43	Kursi Siswa	Ruang Kelas 2	26
44	Meja Guru	Ruang Kelas 2	1
45	Kursi Guru	Ruang Kelas 2	1
46	Papan Tulis	Ruang Kelas 2	1
47	Lemari	Ruang Kelas 2	1
48	Rak hasil karya peserta didik	Ruang Kelas 2	1
49	Tempat Sampah	Ruang Kelas 2	1
50	Tempat cuci tangan	Ruang Kelas 2	1
51	Jam Dinding	Ruang Kelas 2	1
52	Kotak kontak	Ruang Kelas 2	1
53	Alat Peraga	Ruang Kelas 2	1
54	Papan Pajang	Ruang Kelas 2	1
55	Soket Listrik	Ruang Kelas 2	1
56	Soket Listrik/Kotak Kontak	Ruang Kelas 2	1
57	Meja Siswa	Ruang Kelas 3	28
58	Kursi Siswa	Ruang Kelas 3	28
59	Meja Guru	Ruang Kelas 3	1

60	Kursi Guru	Ruang Kelas 3	1
----	------------	---------------	---

No	Nama Prasarana	Keterangan	Panjang	Lebar
----	----------------	------------	---------	-------

61	Papan Tulis	Ruang Kelas 3	1
62	Lemari	Ruang Kelas 3	1
63	Rak hasil karya peserta didik	Ruang Kelas 3	1
64	Tempat Sampah	Ruang Kelas 3	1
65	Tempat cuci tangan	Ruang Kelas 3	1
66	Jam Dinding	Ruang Kelas 3	1
67	Kotak kontak	Ruang Kelas 3	1
68	Alat Peraga	Ruang Kelas 3	1
69	Papan Pajang	Ruang Kelas 3	1
70	Soket Listrik	Ruang Kelas 3	1
71	Soket Listrik/Kotak Kontak	Ruang Kelas 3	1
72	Meja Siswa	Ruang Kelas 5	24
73	Kursi Siswa	Ruang Kelas 5	24
74	Meja Guru	Ruang Kelas 5	1
75	Kursi Guru	Ruang Kelas 5	1
76	Papan Tulis	Ruang Kelas 5	1
77	Lemari	Ruang Kelas 5	1
78	Rak hasil karya peserta didik	Ruang Kelas 5	1
79	Tempat Sampah	Ruang Kelas 5	1
80	Tempat cuci tangan	Ruang Kelas 5	1
81	Jam Dinding	Ruang Kelas 5	1
82	Kotak kontak	Ruang Kelas 5	1
83	Alat Peraga	Ruang Kelas 5	1
84	Papan Pajang	Ruang Kelas 5	1
85	Soket Listrik	Ruang Kelas 5	1
86	Soket Listrik/Kotak Kontak	Ruang Kelas 5	1
87	Meja Siswa	Ruang Kelas 4	26
88	Kursi Siswa	Ruang Kelas 4	26
89	Meja Guru	Ruang Kelas 4	1
90	Kursi Guru	Ruang Kelas 4	1
91	Papan Tulis	Ruang Kelas 4	1
92	Lemari	Ruang Kelas 4	1
93	Rak hasil karya peserta didik	Ruang Kelas 4	1
94	Tempat Sampah	Ruang Kelas 4	1
95	Jam Dinding	Ruang Kelas 4	1
96	Kotak kontak	Ruang Kelas 4	1
97	Papan Pajang	Ruang Kelas 4	1

1	Kamar Mandi guru		4	4
2	Kamar Mandi Siswa		4	4
3	Ruang Guru		8	7
4	Ruang Kelas 1		8	8
5	Ruang Kelas 2		8	8
6	Ruang Kelas 3		8	8
7	Ruang Kelas 4		8	8
8	Ruang Kelas 5		8	8
9	Ruang Kelas 6		8	8
10	Ruang perpustakaan		6	6
11	Rumah Dinas Guru		9	6
12	Rumah Dinas Kepala Sekolah		9	6

Lampiran 4: Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI MEDIA SUMBER BELAJAR KOMIK

Judul: Pengembangan Sumber Belajar Komik Berbasis Nilai-Nilai Keislaman Sebagai Edukasi Pencegahan *Bullying* di SDN 525 Labembe Kecamatan Ponrang

Nama Mahasiswa : Nihma Utari
 Prodi : Pendidikan Agama Islam
 Nama Validator : Muhammad Yamin, S.Pd., M.Pd.
 Bidang Keahlian : Ahli Media

Petunjuk:

Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak terhadap sumber belajar dengan skala penilaian sebagai berikut:

1: Tidak baik 2: Cukup baik 3: baik 4: Sangat baik

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Tampilan				
	a. Tampilan sampul sesuai dengan tema				✓
	b. Gambar yang disajikan jelas atau tidak buram				✓
	c. Penempatan gambar yang tepat			✓	
	d. Keserasian warna <i>background</i> dengan teks (warna <i>background</i> Serasi dengan warna teks dan gambar)				✓
	e. Format dan resolusi gambar yang disajikan sesuai dengan tampilan media				✓
	f. Kemenarikan desain gambar karakter				✓
	g. Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca			✓	
2	Manfaat/Kegunaan				
	a. Sebagai sarana edukasi pencegahan <i>bullying</i> dan penerapan nilai keislaman				✓
3	Daya Tarik				

	a. Cetakan komik menarik, jelas dan mudah dimengerti oleh peserta didik				
	b. Menggunakan desain karakter yang menarik hingga disukai anak-anak				✓
	c. Menggunakan halaman edukasi pencegahan <i>bullying</i> dan pesan moral			✓	

Total Skor :

Komentar/Saran

- Buat dalam format Flipbook
- Buatlah Barcode untuk mempermudah penyebaran media

Kesimpulan:

	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
✓	Layak digunakan dengan revisi/perbaikan
	Tidak layak digunakan

Palopo,

2024

Muhammad Yamin, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 5: Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI MATERI SUMBER BELAJAR KOMIK

Judul : Pengembangan Sumber Belajar Komik Berbasis Nilai-Nilai Keislaman Sebagai Edukasi Pencegahan *Bullying* di SDN 525 Labembe Kecamatan Ponrang

Nama Mahasiswa : Nihma Utari
 Prodi : Pendidikan Agama Islam
 Nama Validator : M. Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd.
 Bidang Keahlian : Ahli Materi

Petunjuk:

Berilah tanda cek (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak terhadap sumber belajar dengan skala penilaian sebagai berikut:

1: Tidak baik 2: Cukup baik 3: baik 4: Sangat baik

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Isi/Materi				
	a. Materi mudah dipahami			✓	
	b. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
	c. Materi yang disajikan logis dan sistematis			✓	
	d. Materi sesuai dengan karakteristik peserta didik				✓
	e. Ayat Al-Qur'an yang digunakan sesuai dengan materi				✓
2.	Penyajian Materi				
	a. Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan tujuan pembelajaran			✓	
3.	Manfaat/Kegunaan				
	a. Sebagai sarana edukasi pencegahan <i>bullying</i> dan penerapan nilai keislaman				✓
	b. Memudahkan peserta didik memahami materi pencegahan <i>bullying</i> .			✓	

Total Skor :

Komentar/Saran

* Sistematika Materi
* Senaman dgn Tujuan Pembelajaran.

Kesimpulan:

☐	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
☒	Layak digunakan dengan revisi/perbaikan
☐	Tidak layak digunakan

Palopo, 25 / 00 / 2024



M. Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 6: Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI BAHASA SUMBER BELAJAR KOMIK

Judul : Pengembangan Sumber Belajar Komik Berbasis Nilai-Nilai Keislaman Sebagai Edukasi Pencegahan *Bullying* di SDN 525 Labembe Kecamatan Ponrang

Nama Mahasiswa : Nihma Utari
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Nama Validator : Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.
Bidang Keahlian : Ahli Bahasa

Petunjuk:

Berilah tanda cek (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Ibu terhadap sumber belajar dengan skala penilaian sebagai berikut:

1: Tidak baik 2: Cukup baik 3: baik 4: Sangat baik

No	Aspek yang dinilai	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
	a. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkatan usia peserta didik SD.				✓
	b. Penggunaan struktur kalimat yang tepat			✓	
	c. Penggunaan kalimat yang efektif			✓	
	d. Penggunaan istilah yang baku			✓	
	e. Penggunaan tanda baca yang benar				✓
	f. Penggunaan ejaan yang tepat				✓
	g. Penggunaan tata Bahasa yang tepat				✓

Total Skor :

Komentar/Saran

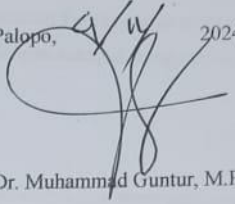
Disetujui Semesta Cahya

Kesimpulan:

☐	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
☒	Layak digunakan dengan revisi/perbaikan
☐	Tidak layak digunakan

Palopo,

2024


Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.

Lampiran 7: Angket Respon Guru

LEMBAR ANGKET RESPON GURU

NAMA : Hasriani, S. Pd.

No. HP : 083829711175

Dalam rangka pengembangan sumber belajar komik berbasis nilai-nilai keislaman sebagai edukasi pencegahan *bullying* di SDN 525 Labembe Kecamatan Ponrang saya mohon tanggapan anda mengenai media sumber belajar tersebut. Jawablah dengan sungguh-sungguh dan jujur, atas perhatian dan kesediaan anda, saya ucapkan terimakasih

Petunjuk Pengisian:

1. Pada angket ini terdapat 8 pernyataan perhatikan baik-baik setiap pernyataan tersebut dan isilah sesuai dengan apa yang anda rasakan dalam pembelajaran
2. Benlah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda untuk setiap pernyataan yang dibenkan!

Keterangan Pilihan Jawaban:

(SS) Sangat Setuju (S) Setuju (CS) Cukup Setuju (KS) Kurang Setuju

3. Mohon tuliskan komentar, kesan maupun saran anda terhadap media pembelajaran yang telah dipelajari
4. Mohon menyertakan tanda tangan

No	Pernyataan	Nilai			
		KS	CS	S	SS
1.	Tampilan				
	a. Tampilan sampul sesuai dengan tema				✓
	b. Gambar yang disajikan jelas atau tidak buram				✓
	c. Penempatan gambar yang tepat			✓	
	d. Keserasian warna <i>background</i> dengan teks (warna <i>background</i> Serasi dengan warna teks dan gambar)				✓
	e. Format dan resolusi gambar yang disajikan sesuai dengan tampilan media				✓
	f. Kemenarikan desain gambar karakter				✓
	g. Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca				✓
2.	Isi/Materi				
	a. Materi mudah dipahami				✓
	b. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
	c. Materi yang disajikan logis dan sistematis				✓
	d. Materi sesuai dengan karakteristik peserta didik				✓
	e. Ayat Al-Qur'an yang digunakan sesuai dengan materi				✓
3.	Penyajian Materi				
	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan tujuan pembelajaran				✓
4.	Manfaat/Kegunaan				
	a. Memudahkan peserta didik memahami materi pencegahan <i>bullying</i> .				✓
	b. Sebagai sarana edukasi pencegahan <i>bullying</i> dan penerapan nilai keislaman				✓

Total Skor :

Komentar/Saran

Perbaiki huruf yang typo

Muladiemng,

2024


Hosriani, S.Pd.

Lampiran 8: Angket Respon Peserta didik

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

NAMA : ASYRAF ALTHAF

NO Absen :

Dalam rangka pengembangan sumber belajar komik berbasis nilai-nilai keislaman sebagai edukasi pencegahan *bullying* di SDN 525 Labembe Kecamatan Ponrang saya mohon tanggapan anda mengenai media sumber belajar tersebut. Jawablah dengan sungguh-sungguh dan jujur, atas perhatian dan kesediaan anda, saya ucapkan terimakasih

Petunjuk Pengisian:

1. Pada angket ini terdapat 10 pernyataan perhatikan baik-baik setiap pernyataan tersebut dan isilah sesuai dengan apa yang anda rasakan dalam pembelajaran
2. Benlah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda untuk setiap pernyataan yang dibenkan!

Keterangan Pilihan Jawaban:

(SS) Sangat Setuju (S) Setuju (CS) Cukup Setuju (KS) Kurang Setuju

3. Mohon tuliskan komentar, kesan maupun saran anda terhadap media pembelajaran yang telah dipelajari
4. Mohon menyertakan tanda tangan

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	CS	KS
1.	Bentuk <i>font</i> tulisan dalam komik mudah dibaca	✓			
2.	Materi mudah dipahami		✓		
3.	Cerita komik sesuai dengan materi	✓			
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓			
5.	Warna yang digunakan serasi dengan tampilan gambar		✓		
6.	Tampilan komik menarik dan memeberikan semangat belajar		✓		
7.	Gambar karakter yang digunakan sesuai dengan cerita	✓			

8.	Media komik mudah digunakan		✓		
9.	Media komik menyenangkan	✓			
10.	Media mudah di akses melalui handphone		✓		
11.	Memudahkan untuk memahami materi pencegahan <i>bullying</i> .	✓			

Total Skor :

Komentar/Saran

...Serhh... dan ~~B~~ membaca ~~be~~ sama... sama
...teman-teman...

Labembe,

2024

Atu

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

NAMA : ~~Jihan Aqira~~ jihan aqira
 NO Absen :

Dalam rangka pengembangan sumber belajar komik berbasis nilai-nilai keislaman sebagai edukasi pencegahan *bullying* di SDN 525 Labembe Kecamatan Ponrang saya mohon tanggapan anda mengenai media sumber belajar tersebut. Jawablah dengan sungguh-sungguh dan jujur, atas perhatian dan kesediaan anda, saya ucapkan terimakasih

Petunjuk Pengisian:

1. Pada angket ini terdapat 10 pernyataan perhatikan baik-baik setiap pernyataan tersebut dan isilah sesuai dengan apa yang anda rasakan dalam pembelajaran
2. Benlah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda untuk setiap pernyataan yang dibenkan!

Keterangan Pilihan Jawaban:

(SS) Sangat Setuju (S) Setuju (CS) Cukup Setuju (KS) Kurang Setuju

3. Mohon tuliskan komentar, kesan maupun saran anda terhadap media pembelajaran yang telah dipelajari
4. Mohon menyertakan tanda tangan

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	SC	KS
1.	Bentuk <i>font</i> tulisan dalam komik mudah dibaca	✓			
2.	Materi mudah dipahami		✓		
3.	Cerita komik sesuai dengan materi	✓			
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓			
5.	Warna yang digunakan serasi dengan tampilan gambar		✓		
6.	Tampilan komik menarik dan memeberikan semangat belajar		✓		
7.	Gambar karakter yang digunakan sesuai dengan cerita	✓			

8.	Media komik mudah digunakan		✓		
9.	Media komik menyenangkan	✓			
10.	Media mudah di akses melalui handphone		✓		
11.	Memudahkan untuk memahami materi pencegahan bullying.	✓			

Total Skor :

Komentar/Saran

...sangat bagus...menyenangkan...kan...saat...di baca dan
 ...bisa...membuat...kita...tlda...membuli
 ...teman...dan...tidak...megejek...teman...

Labembe,

2024



LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

NAMA : NAFISA DZALIQA Putri

NO Absen :

Dalam rangka pengembangan sumber belajar komik berbasis nilai-nilai keislaman sebagai edukasi pencegahan *bullying* di SDN 525 Labembe Kecamatan Ponrang saya mohon tanggapan anda mengenai media sumber belajar tersebut. Jawablah dengan sungguh-sungguh dan jujur, atas perhatian dan kesediaan anda, saya ucapkan terimakasih

Petunjuk Pengisian:

1. Pada angket ini terdapat 10 pernyataan perhatikan baik-baik setiap pernyataan tersebut dan isilah sesuai dengan apa yang anda rasakan dalam pembelajaran
2. Benlah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda untuk setiap pernyataan yang dibenkan!

Keterangan Pilihan Jawaban:

(SS) Sangat Setuju (S) Setuju (CS) Cukup Setuju (KS) Kurang Setuju

3. Mohon tuliskan komentar, kesan maupun saran anda terhadap media pembelajaran yang telah dipelajari
4. Mohon menyertakan tanda tangan

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	SC	KS
1.	Bentuk <i>font</i> tulisan dalam komik mudah dibaca	✓			
2.	Materi mudah dipahami	✓			
3.	Cerita komik sesuai dengan materi	✓			
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓			
5.	Warna yang digunakan serasi dengan tampilan gambar	✓			
6.	Tampilan komik menarik dan memeberikan semangat belajar		✓		
7.	Gambar karakter yang digunakan sesuai dengan cerita	✓			

1. Komik mudah digunakan	✓			
2. Komik menyenangkan	✓			
3. Mudah diakses melalui handphone	✓			
4. Membantu memahami materi pencegahan <i>bullying</i> .	✓			

Saran

Bagus, membuat kita tau kalau Pentingnya saling menghargai dalam keragaman, dan Perbedaan

Labembe,

2024

. Nis

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

NAMA : Nurul Umayra

NO Absen :

Dalam rangka pengembangan sumber belajar komik berbasis nilai-nilai keislaman sebagai edukasi pencegahan *bullying* di SDN 525 Labembe Kecamatan Ponrang saya mohon tanggapan anda mengenai media sumber belajar tersebut. Jawablah dengan sungguh-sungguh dan jujur, atas perhatian dan kesediaan anda, saya ucapkan terimakasih

Petunjuk Pengisian:

1. Pada angket ini terdapat 10 pernyataan perhatikan baik-baik setiap pernyataan tersebut dan isilah sesuai dengan apa yang anda rasakan dalam pembelajaran
2. Benlah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda untuk setiap pernyataan yang diberikan!

Keterangan Pilihan Jawaban:

(SS) Sangat Setuju (S) Setuju (CS) Cukup Setuju (KS) Kurang Setuju

3. Mohon tuliskan komentar, kesan maupun saran anda terhadap media pembelajaran yang telah dipelajari
4. Mohon menyertakan tanda tangan

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	SC	KS
1.	Bentuk <i>font</i> tulisan dalam komik mudah dibaca	✓			
2.	Materi mudah dipahami		✓		
3.	Cerita komik sesuai dengan materi	✓			
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓			
5.	Warna yang digunakan serasi dengan tampilan gambar		✓		
6.	Tampilan komik menarik dan memeberikan semangat belajar	✓			
7.	Gambar karakter yang digunakan sesuai dengan cerita	✓			

8.	Media komik mudah digunakan		✓		
9.	Media komik menyenangkan	✓			
10.	Media mudah di akses melalui handphone			✓	
11.	Memudahkan untuk memahami materi pencegahan <i>bullying</i> .	✓			

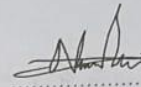
Total Skor :

Komentar/Saran

aku sangat Pahan tentang komik aku suka dengan komik ini karna memudahkan kita untuk memahami tentang bullying.

Labembe,

2024



Lampiran 9: Modul Pembelajaran



PENDIDIKAN AGAMA ISLAM & BP

Kelas IV SDN 525 Labembe
Tahun Ajaran 2024/2025



MODUL AJAR

Mata Pelajaran: Pendidikan Agama Islam& Budi Pekerti
Kelas/Semester: IV (Empat)/1

I. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Modul Ajar : PAIdBP
Fase/Kelas : IV
Materi : Indahnya Saling Menghargai dalam Keragaman
Pertemuan : Tiga
Alokasi Waktu: 4 JP x 35 menit

B. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik dapat mendeskripsikan keragaman sebagai sunnatullah. memahami ajaran kebaikan dalam Islam serta meneladani sikap toleransi.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Pada kegiatan pembelajaran ini akan dilatihkan dimensi profil pelajar pancasila tentang:

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengan cara melatih peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar.
2. Berkebinekaan global dengan cara melatih peserta didik tidak membedakan teman ketika pembentukan kelompok diskusi atau praktikum.
3. Mandiri dengan cara sadar diri dan tidak ketergantungan pada teman saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.
4. Bergotong royong dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan praktikum. diskusi, maupun presentasi hasil kerja kelompok.
5. Bernalar kritis dengan cara melatih peserta didik dengan pertanyaan- pertanyaan dalam peristiwa kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan topik materi.

6. Kreatif dengan cara melatih peserta didik berinovasi dalam mengajukan ide yang berhubungan dengan topik materi

7.

D. SARANA DAN PRASARANA/ALAT DAN BAHAN

1. Ruang Kelas
2. Alat dan Bahan:
 - a. Worksheet
 - b. LCD Projector
 - c. Laptop
3. Materi dan Sumber Bahan Ajar:
 - a. Buku Pendidikan Agama Islam Kelas 4 Kemendikbud RI tahun 2021
 - b. Komik Edukasi Pencegahan *Bullying*

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler (bukan berkebutuhan khusus)

F. Model Pembelajaran

1. Tatap Muka

II. KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Pembelajaran

Dengan melakukan kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan, peserta didik mampu:

1. Meyakini bahwa keragaman sebagai sunnatullah dengan
2. Menghormati orang lain sebagai cerminan dari iman dan persatuan.

B. Pemahaman Bermakna

1. Menghargai perbedaan yang ada dan menanamkan sifat empati sejak dini supaya bisa menerima perbedaan yang ada.

C. Pertanyaan Pemantik

1. Pemahkah kalian bertemu dengan beberapa orang dari berbagai suku dan bangsa lain? Dimana kalian bertemu mereka? Apa yang kalian lakukan kepada mereka?
2. Tahukah kalian apa itu *bullying*.
3. Pemahkah kalian mengalami hal seperti cerita tersebut di sekolah atau di rumah?

D. Persiapan Pembelajaran

2. Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti Media Ajar guru Indonesia, menyiapkan lembar kerja peserta didik, dsb.
3. Guru mengingatkan peserta didik untuk mempersiapkan buku teks, laptop, alat dan bahan yang dibutuhkan.

E. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan 1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, dan lain-lain), serta menyemangati peserta didik dengan tepukan, atau bernyanyi. 2. Salah satu peserta didik memimpin pembacaan doa dilanjutkan dengan penegasan oleh guru tentang pentingnya berdoa sebelum memulai suatu kegiatan dalam rangka menanamkan keyakinan yang kuat terhadap kuasa Tuhan Yang Maha Esa dalam memahami ilmu yang dipelajari. 3. Guru bertanya kepada peserta didik tentang kondisi siswa pada pagi hari ini. 4. Guru mengadakan tes kemampuan awal melalui pertanyaan awal. 5. Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan serta hal-hal apa saja yang akan dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran.	20 menit
Kegiatan Inti 1. Peserta didik membaca teks pelajaran tentang saling menghormati dan menghargai 2. Peserta didik menulis pengalamannya bergaul dengan orang lain: teman, tetangga atau sesuai petunjuk di buku siswa pada rubrik Aktivitasku. 3. Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok, kemudian peserta didik membaca Komik. 4. Kelompok A mempresentasikan tentang contoh <i>bullying</i>. Kelompok B mempresentasikan tentang materi contoh toleransi Rasulullah saw. 5. Guru dan peserta didik bertanya jawab terkait materi tersebut. 6. Guru dan peserta didik menyegarkan pikiran dan suasana dengan ice breaking seperti senam ringan, bertepuk atau bernyanyi.	100 menit
Kegiatan Penutup Penyimpulan:	20 menit

1. Peserta didik membuat resume tentang poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
2. Guru dan peserta didik menyimpulkan tentang saling menghormati dan menghargai.
3. Mengagendakan materi yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya.
4. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu, Nasional/Daerah dilanjutkan dengan doa, mengucapkan salam.

F. Asesmen

No	Jenis Asesmen	Bentuk
1.	Diagnostik	• Pertanyaan pemantik sebelum pelajaran dimulai. • Tanya jawab sebagai tindak lanjut.
2.	Formatif	Penilaian proses, observasi sikap, performa berupa presentasi dan pameran hasil karya, keterampilan dan pengetahuan selama peserta didik memahami keragaman sebagai Sunnatullah
3.	Sumatif	Tertulis (isian benar salah dan uraian)

DAFTAR PUSTAKA

- Faozan, Ahmad dan Jamaluddin. (2021). Buku Panduan Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SD Kelas IV. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Faozan, Ahmad dan Jamaluddin. (2021). Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SD Kelas IV. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Mengetahui,
Guru PAI



Hasriani, S.Pd.

Muladimeng, 17 November 2024
Mahasiswa



Nihma Utari

Lampiran 10: Dokumentasi Kegiatan

1. Uji coba kelayakan pengguna





2. Pembagian angket respon peserta didik



3. Pengisian angket respon guru



4. Penyerahan *Barcode*



RIWAYAT HIDUP



Nihma Utari lahir pada tanggal 15 Maret 2002 di Dusun Labembe. Peneliti merupakan anak bungsu dari tiga belas bersaudara dari pasangan bapak Baharuddin dan ibu Hudia. Saat ini peneliti bertempat tinggal di Dusun Labembe, Desa Muladimeng, Kecamatan Ponrang, Kabupaten Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan. Peneliti memulai pendidikannya dari TK Putri Tunggal selesai pada tahun 2008 dan dilanjutkan di SDN 525 Labembe selesai pada tahun 2014, kemudian menempuh pendidikan di MTs Putri Tunggal Labembe selesai pada tahun 2017, dan jenjang selanjutnya ke SMAN 4 Luwu selesai pada tahun 2020. Kemudian peneliti menempuh pendidikan S1 Program Studi Pendidikan Agama di kampus Institut Agama Islam Negeri Palopo angkatan 2020. Peneliti bergabung dalam kepengurusan Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (HMPS PAI) sebagai staf kesekretariatan periode 2021-2021 dan sebagai sekretaris umum periode 2023. Kemudian peneliti bergabung di kepengurusan organisasi eksternal kampus yaitu Kesatuan Aksi Mahasiswa Muslim Indonesia (KAMMI) sebagai staf bidang perempuan periode 2022, ketua bidang perempuan periode 2023, dan ketua bidang kaderisasi periode 2024.

Kontak Person Peneliti: nihmautari15@gmail.com