

**RANCANG BANGUN KOMIK DIGITAL BERBASIS *AUGMENTED*
REALITY BERMUATAN PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK
MENGATASI KASUS *BULLYING* PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* pada Pembelajaran PPKn di SDN Cibiru 09)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh :

Kirana Citha Mutiara

1900042

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

KAMPUS CIBIRU

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

BANDUNG

2025

**RANCANG BANGUN KOMIK DIGITAL BERBASIS *AUGMENTED*
REALITY BERMUATAN PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK
MENGATASI KASUS *BULLYING* PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

Oleh :

Kirana Citha Mutiara

1900042

Diajukan untuk memenuhi Syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Kirana Citha Mutiara 2025

Universitas Pendidikan Indonesia

Februari 2025

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
Dengan dicetak ulang, di fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis

LEMBAR PENGESAHAN

KIRANA CITHA MUTIARA

1900042

**RANCANG BANGUN KOMIK DIGITAL BERBASIS *AUGMENTED*
REALITY BERMUATAN PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK
MENGATASI KASUS *BULLYING* PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I



Dr. Yuhus Abidin, M.Pd.

NIP. 197908172008011019

Pembimbing II



Yayang Furi Fumamasari, M.Pd.

NIP. 920200119861028201

Mengetahui,

Ketua Prodi S1-PGSD



Dr. Tita Mulyati, M.Pd.

NIP. 198111082008012015

**RANCANG BANGUN KOMIK DIGITAL BERBASIS AUGMENTED
REALITY BERMUATAN PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK
MENGATASI KASUS *BULLYING* PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* pada Pembelajaran PPKn di SDN Cibiru 09)

Kirana Citha Mutiara

1900042

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kasus *bullying* yang telah marak terjadi dikalangan anak-anak, remaja bahkan dewasa. Berita tentang tindakan tersebut semakin meningkat terlebih terjadi di sekolah. Untuk mengatasi permasalahan ini di sekolah, maka diperlukan kerjasama semua individu, termasuk guru sekalipun. Guru sebagai salah satu praktisi pendidikan juga dapat mengatasi *bullying* ini melalui penanaman pendidikan karakter yang dapat disisipkan melalui media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang media pembelajaran yang diuji kelayakan oleh validator ahli dan respon oleh pengguna. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah D&D (*Design and Development*) dengan melalui prosedur penelitian tipe 1 yang memiliki tiga tahapan yakni desain dan pengembangan produk, evaluasi produk dan validasi alat atau teknik. Hasil dari penelitian ini meliputi temuan yang berisikan beberapa tahapan analisis, yakni analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, analisis materi dan analisis tujuan pembelajaran. Kemudian produk dirancang sedemikian rupa dengan berlandaskan analisis yang telah dilakukan melalui GBPM, *storyboard*, dan *storyline*. Lalu produk dibentuk sesuai dengan rancangan yang telah dirancang sebelumnya. Hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital berbasis *augmented reality* yang telah dirancang mendapatkan penilaian berdasarkan ahli materi, bahasa dan media dengan kategori “Sangat Layak” sedangkan berdasarkan respon guru dan siswa sebagai pengguna media pembelajaran komik digital ini memperoleh kategori “Sangat Layak”. Maka dari itu, media pembelajaran komik digital berbasis *augmented reality* pada pembelajaran PPKn dalam materi persatuan dan kesatuan yang dirancang sangat layak untuk digunakan oleh guru dan siswa kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Komik Digital, Pendidikan Karakter, *Bullying*

DESIGN OF DIGITAL COMICS BASED ON AUGMENTED REALITY WITH CHARACTER EDUCATION CONTAINING TO OVERCOME BULLYING CASES IN ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

(Design and Development Research on PPKn Learning at SDN Cibiru 09)

Kirana Citha Mutiara

1900042

ABSTRACT

This research is motivated by cases of bullying that have been rampant among children, teenagers and even adults. News about these actions is increasing, especially in schools. To overcome this problem in schools, cooperation from all individuals is needed, including teachers. Teachers as one of the education practitioners can also overcome this bullying by instilling character education that can be inserted through learning media. The purpose of this study is to design learning media that are tested for feasibility by expert validators and responses by users. The method used in this study is D&D (Design and Development) through a type 1 research procedure that has three stages, namely product design and development, product evaluation and validation of tools or techniques. The results of this study include findings that contain several stages of analysis, namely needs analysis, student characteristics analysis, material analysis and learning objectives analysis. Then the product is designed in such a way based on the analysis that has been carried out through GBPM, storyboards, and storylines. Then the product is formed according to the previously designed design. The results show that the digital comic learning media based on augmented reality that has been designed gets an assessment based on material, language and media experts with the category "Very Eligible" while based on the responses of teachers and students as users of this digital comic learning media, it gets the category "Very Eligible". Therefore, the digital comic learning media based on augmented reality in PPKn learning in the material of unity and integrity that has been designed is very feasible for use by teachers and students of grade V Elementary School.

Keywords : Learning Media, Digital Comics, Character Education, Bullying

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.5 Struktur Organisasi	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Media Pembelajaran.....	12
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	12
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran	13
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	13
2.1.4 Klasifikasi Media Pembelajaran	15
2.1.5 Karakteristik Media Visual	16
2.2 Komik Digital	17
2.2.1 Pengertian Komik Digital	17
2.2.2 Kriteria Komik Digital yang Baik.....	18
2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Komik Digital.....	18
2.2.4 Manfaat Komik Digital dalam Pembelajaran	19
2.2.5 Jenis-Jenis Komik Digital	19
2.3 <i>Augmented Reality</i>	20
2.3.1 Pengertian <i>Augmented Reality</i>	20
2.3.2 Kelebihan dan Kekurangan <i>Augmented Reality</i>	22
2.4 Pendidikan Karakter.....	22
2.5 <i>Bullying</i>	24
2.5.1 Definisi Perilaku <i>Bullying</i>	24
2.5.2 Dampak Negatif <i>Bullying</i>	25

2.6	Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas V	26
2.7	Penelitian yang Relevan.....	27
2.8	Kerangka Berpikir.....	33
_Toc203078246BAB III METODE PENELITIAN		34
3.1	Desain Penelitian	34
3.2	Prosedur Penelitian	34
3.3	Partisipan Penelitian.....	37
3.4	Pengumpulan Data Penelitian.....	38
3.5	Teknis Analisis Data	48
3.6	Teknik Penyajian Data	49
BAB IV HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....		50
4.1	Temuan	51
4.1.1	Tahapan Analisis.....	51
4.1.2	Tahapan Desain.....	53
4.1.3	Tahap Pengembangan	65
4.1.4	Tahap Uji Coba dan Evaluasi	126
4.1.5	Tahap Evaluasi.....	132
4.2	Pembahasan	135
4.2.1	Rancangan Terhadap Media Komik Digital Berbasis <i>Augmented Reality</i> Bermuatan Pendidikan Karakter untuk Mengatasi Kasus <i>Bullying</i> pada Siswa Sekolah Dasar	135
4.2.2	Hasil Kelayakan Terhadap Media Komik Digital Berbasis <i>Augmented Reality</i> Materi Persatuan dan Kesatuan.....	143
4.2.3	Respon Siswa dan Guru Terhadap Media Komik Digital Berbasis <i>Augmented Reality</i> Materi Persatuan dan Kesatuan.....	144
BAB V SIMPULAN, IMPLEMENTASI, DAN REKOMENDASI		148
5.1	Simpulan	148
5.2	Implementasi.....	149
5.3	Rekomendasi.....	150
DAFTAR PUSTAKA		151
LAMPIRAN.....		159

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Angket Pertanyaan Observasi “Aku Senang Mengolok-olok (Mengejek) Teman”	2
Tabel 1.2 Hasil Pertanyaan Angket Observasi “Aku Senang Berkelahi dengan Orang Lain”	3
Tabel 2.1 Kerangka Berpikir	33
Tabel 3.1 Model <i>Design and Development</i>	35
Tabel 3.2 Implementasi Prosedur Model <i>Design and Development</i>	36
Tabel 3.3 Instrumen Wawancara Siswa	39
Tabel 3.4 Tabel Instrumen Wawancara Guru	40
Tabel 3.5 Lembar Observasi	41
Tabel 3.6 Instrumen Angket Validasi oleh Ahli Media	42
Tabel 3.7 Instrumen Angket Validasi oleh Ahli Materi	43
Tabel 3.8 Instrumen Angket Validasi oleh Ahli Bahasa	44
Tabel 3.9 Instrumen Angket Respon oleh Guru	45
Tabel 3.10 Instrumen Angket Respon oleh Siswa	46
Tabel 3.11 Skoring berdasarkan Skala Likert	47
Tabel 3.12 Kriteria Validasi Ahli dan Respon Pengguna	49
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar	52
Tabel 4.2 Garis Besar Program Media	55
Tabel 4.3 Storyboard Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis AR	58
Tabel 4.4 Tabel Deskripsi Tombol Menu Konten	66
Tabel 4.5 Bentuk Visual Beberapa Konten Media	67
Tabel 4.6 Storyline Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis AR	70
Tabel 4.7 Tabel Rekapitulasi Hasil Penilaian dari Ahli Materi	118
Tabel 4.8 Tabel Rekapitulasi Hasil Penilaian dari Ahli Media	119
Tabel 4.9 Tabel Rekapitulasi Hasil Penilaian dari Ahli Bahasa	120
Tabel 4.10 Tabel Rekapitulasi Hasil Validasi Kelayakan Produk	121
Tabel 4.11 Revisi Produk dari Saran Ahli Materi	122
Tabel 4.12 Revisi Produk dari Saran Ahli Bahasa	123
Tabel 4.13 Revisi Produk dari Saran Ahli Media	125
Tabel 4.14 Hasil Pengerjaan LKPD Kelompok	127
Tabel 4.15 Penilaian Angket Respon Siswa	129
Tabel 4.16 Penilaian Angket Respon Guru	130
Tabel 4.17 Hasil Rekapitulasi Respon Guru dan Siswa	132
Tabel 4.18 Hasil Analisis SWOT	133

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran.....	14
Gambar 2.2 Empat Level Perubahan	24
Gambar 4.1 Diagram Alur Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis <i>Augmented Reality</i>	57
Gambar 4.2 Tombol-tombol Menu Tabel Konten Komik Digital Berbasis AR...	65
Gambar 4.3 Tahapan Pertama Membuat Komik Digital	86
Gambar 4.4 Tahapan Kedua Membuat Komik Digital	86
Gambar 4.5 Tahapan Ketiga Membuat Komik Digital.....	87
Gambar 4.6 Tahapan Keempat Membuat Komik Digital	87
Gambar 4.7 Tahapan Kelima Membuat Komik Digital.....	88
Gambar 4.8 Tahapan Keenam Membuat Komik Digital	88
Gambar 4.9 Tahapan Ketujuh Membuat Komik Digital.....	89
Gambar 4.10 Tahapan Kedelapan Membuat Komik Digital	89
Gambar 4.11 Tahapan Kesembilan Membuat Komik Digital	90
Gambar 4.12 Tahapan Kesepuluh Membuat Komik Digital	90
Gambar 4.13 Tahapan Membuat Judul Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis AR	91
Gambar 4.14 Tahapan Membuat Aset Visual Cover Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis AR	92
Gambar 4.15 Tahapan Membuat Daftar Isi Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis AR	92
Gambar 4.16 Tahapan Membuat Kompetensi Dasar Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis AR	93
Gambar 4.17 Tahapan Membuat Perkenalan Tokoh Komik Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis AR	93
Gambar 4.18 Tahapan Membuat Isi Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis AR	94
Gambar 4.19 Tahapan Membuat Poster pada Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis AR	94
Gambar 4.20 Tahapan Mengunduh Poster pada Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis AR	95
Gambar 4.21 Tahapan Membuat akun MyWebAr.....	96
Gambar 4.22 Tahapan Pertama Membuat Poster menjadi Media <i>Augmented Reality</i>	96
Gambar 4.23 Tahapan Kedua Membuat Poster menjadi Media <i>Augmented Reality</i>	97
Gambar 4.24 Tahapan Ketiga Membuat Poster menjadi Media <i>Augmented Reality</i>	97
Gambar 4.25 Tahapan Keempat Membuat Poster menjadi Media <i>Augmented Reality</i>	98
Gambar 4.26 Tahapan Kelima Membuat Poster menjadi Media <i>Augmented Reality</i>	98

Gambar 4.27 Tahapan Mengunduh Media <i>Augmented Reality</i>	99
Gambar 4.28 Tahapan Menautkan Media <i>Augmented Reality</i> pada Media Komik Digital.....	99
Gambar 4.29 Tahapan Pertama Membuat Aset 2 Dimensi menjadi 3 Dimensi .	100
Gambar 4.30 Tahapan Kedua Membuat Aset 2 Dimensi menjadi 3 Dimensi	100
Gambar 4.31 Tahapan Ketiga Membuat Aset 2 Dimensi menjadi 3 Dimensi....	101
Gambar 4.32 Tahapan Keempat Membuat Aset 2 Dimensi menjadi 3 Dimensi	101
Gambar 4.33 Tahapan Kelima Membuat Aset 2 Dimensi menjadi 3 Dimensi...	102
Gambar 4.34 Tahapan Keenam Membuat Aset 2 Dimensi menjadi 3 Dimensi .	102
Gambar 4.35 Tahapan Awal pada Beranda HeyGen	103
Gambar 4.36 Pemilihan Pembuatan Avatar Video	103
Gambar 4.37 Pemilihan Bentuk Video	104
Gambar 4.38 Tahapan Mengunggah Aset 3 Dimensi menjadi <i>Photo Avatar</i>	104
Gambar 4.39 Tahapan Mengedit <i>Photo Avatar</i>	105
Gambar 4.40 Tahapan Menambahkan Asset Lainnya sebagai Pendukung	105
Gambar 4.41 Tahapan Menambahkan Naskah pada Video AI.....	106
Gambar 4.42 Tahapan Memilih Jenis Suara untuk Video AI	106
Gambar 4.43 Tahapan Opsi Lain untuk Mengisi Suara Video AI.....	107
Gambar 4.44 Tahapan Penambahan Elemen Lain	107
Gambar 4.45 Tahapan Mengunduh Video AI.....	108
Gambar 4.46 Tahapan Mengunggah Video AI pada Laman My Web AR.....	108
Gambar 4.47 Tahapan Pertama Mengatur Posisi Video AI pada Laman My Web AR	109
Gambar 4.48 Tahapan Kedua Mengatur Posisi Video AI pada Laman My Web AR	109
Gambar 4.49 Tahapan Ketiga Mengatur Posisi Video AI pada Laman My Web AR	110
Gambar 4.50 Tahapan Mengunduh Video AI pada Laman My Web AR	110
Gambar 4.51 Tahapan Menambahkan Barcode QR Code Video AI pada Laman Canva.....	111
Gambar 4.52 Tahapan Log In pada Laman Web Wordwall untuk Membuat Game Kuis	112
Gambar 4.53 Tahapan Pemilihan Jenis Kuis <i>Game</i> pada Wordwall	112
Gambar 4.54 Tahapan Pembuatan Kuis <i>Game</i> pada Web Wordwall	113
Gambar 4.55 Tahapan Mengunggah Kuis <i>Game</i> pada Laman Web Wordwall..	113
Gambar 4.56 Tahapan Pertama Mengunggah Kuis <i>Game</i> pada Laman Web Wordwall.....	114
Gambar 4.57 Tahapan Kedua Mengunggah Kuis <i>Game</i> pada Laman Web Wordwall	114
Gambar 4.58 Tahapan Ketiga Mengunggah Kuis <i>Game</i> pada Laman Web Wordwall	115
Gambar 4.59 Tahapan Keempat Mengunggah Kuis <i>Game</i> pada Laman Web Wordwall.....	115
Gambar 4.60 Tahapan Menambahkan Barcode QR Code Kuis <i>Game</i> pada Laman Canva.....	116

Gambar 4.61 Tahapan Pertama Mengunduh Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis <i>Augmented Reality</i>	116
Gambar 4.62 Tahapan Kedua Mengunduh Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis <i>Augmented Reality</i>	117
Gambar 4.63 Unduhan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis <i>Augmented Reality</i>	117

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, N. (2013). Meminimalisir Bullying di Sekolah. *Jurnal Psikologi*, 83, 215–9511.
- Alawiyah, M., & Busyairi, A. (2018). Peran Guru Dan Lingkungan Sosial Terhadap Tindakan Bullying Siswa Sekolah Dasar. *Joyful Learning Journal*, 7(2), 78–86.
- Alex, S. (2010). *Psikologi Umum*. Pustaka Setia.
- Amalia, R., Hendriana, B., & Vinayastri, A. (2021). Pengembangan Media Komik Elektronik untuk Mengurangi Bullying pada Siswa Anak Usia Dini. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2391–2401. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.869>
- Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Digital dalam Proses Belajar Mengajar. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 2(2), 76–87. <https://doi.org/10.47766/ga.v2i2.161>
- Anesty, E. (2009). *Konseling Kelompok Behavioral Untuk Mereduksi Perilaku Bullying Siswa Sekolah Menengah Atas (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Bandung)*. UPI Bandung.
- Apsari, F., & Prihartanti, N. (2013). *Hubungan antara harga diri dan disiplin sekolah dengan perilaku bullying pada remaja*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ariesto, A. (2009). *Pelaksanaan Program Antibullying Teacher Empowerment*. http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/123656SK_006_09_Ari_p_Pelaksanaan_program-Literatur.pdf
- Arikunto, Suharsimi, & Safruddin A.J, C. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Arikunto S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arthawidiani, M. A. H., Putri, E. K., Rofiqoh, U., Fitria, T. N., Ramadhani, L. P., & Dayu, D. P. K. (2022). PENGARUH MEDIA KOMIK BERBASIS AUGMENTED REALITY TERHADAP LITERASI MEMBACA SISWA SD. 2(November), 37–44.
- Asnawir, M. B. U. (2002). *Media Pembelajaran*. Ciputat pers.
- Ayuwandira, C. D., & Suprpto, R. (2022). Perancangan Komik Interaktif untuk Memberikan Pemahaman Tentang Acute Stress Disorder di Lingkungan Keluarga. *Desainpedia Journal of Urban Design, Lifestyle & Behaviour*, 1(2).
- Azhar Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada.
- Baginda, M. (2018). Nilai-Nilai Pendidikan Berbasis Karakter pada Pendidikan

- Dasar dan Menengah. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 10(2), 1–12.
<https://doi.org/10.30984/jii.v10i2.593>
- Banks. R. (1997). Bullying in School. *Journal of Personality and Social Psychology*.
- Barokah, U. S. (2014). *Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk SMA Kelas XI*.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction, 4th edition (4th edition)*. Longman Inc.
- Bowen, J. . (2012). *Teaching Naked How Moving Technology Out Of Your College Classroom Will Improve Student Learning*. Jossey Bass.
- Brewster, C., & Railsback, J. (2001). Schoolwide Prevention of Bullying. *By Request Series*.
- Budi Raharjo, S. (2010). Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Menciptakan Akhlak Mulia. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 16, 229–238.
<https://media.neliti.com/media/publications/123218-ID-pendidikan-karakter-sebagai-upaya-mencip.pdf>
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Cabero Almenara, J., & Barroso Osuna, J. (2016). Posibilidades educativas de la Realidad Aumentada. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 6(1), 44–50. <https://doi.org/10.7821/naer.2016.1.140>
- Cornell, D., Gregory, A., Huang, F., & Fan, X. (2013). Perceived prevalence of teasing and bullying predicts high school dropout rates. *Journal of Educational Psychology*, 105(1), 138.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Desmita. (2014). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. PT Remaja Rosdakarya.
- detik Jatim. (2022). *Siswa SD di Malang Jadi Korban Bully, Diseret hingga Ditendang Kakak Kelas*. <https://www.detik.com/jatim/hukum-dan-kriminal/d-6423214/siswa-sd-di-malang-jadi-korban-bully-diseret-hingga-ditendang-kakak-kelas>
- Dewi, P. A., Syawaluddin, A., & Hartoto. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Materi Nilai-Nilai Pancasila Kela V Di SD Negeri Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar. *Pinisi Journal of Education*, 1–10.
- Djuwita, R. (2006). Kekerasan Tersembunyi di Sekolah: Aspek-aspek Psikososial dari Bullying. *Dari Www. Didplb. or. Id*.

- Doni, K. (2010). *Pendidikan Karakter Integral*. <https://edukasi.kompas.com/read/2010/02/11/10244662/pendidikan.karakter.integral.?page=all>
- Emzir. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data* (Cet 4). Rajawali Pers.
- Fahrizal Dido Rachmansyah. (2022). *Perancangan Komik Tentang Bahaya Bullying*.
- Febrian, F., Putra, I. D. A. D. P., & Komariah, S. H. (2020). Perancangan Webcomic sebagai Media Edukasi Anti Cyberbullying di Kalangan Remaja. *EProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Firdaus, F. M. (2019). Upaya Mengatasi Bullying di Sekolah Dasar dengan Mensinergikan Program Sekolah dan Parenting Program melalui Whole-School Approach. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 49–60. <https://doi.org/10.21831/didaktika.v2i2.28098>
- Firmansyah, F. A. (2022). Peran Guru Dalam Penanganan Dan Pencegahan Bullying di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Husna*, 2(3), 205. <https://doi.org/10.18592/jah.v2i3.5590>
- Gagne, Robert M., Briggs, L. J. (1979). *Principles of Instructional Design*. Holt, Rinehart and Winston.
- Hasri, U., Samad, S., Latif, S., & Management, S. (2023). Kejenuhan Belajar Siswa dan Penanganannya : Studi Kasus Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Sidrap. *Pinisi Journal of Education*, 3(3), 130–148.
- Hazna, M. (2020). *HAMBATAN GURU TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL DI MTS YAPI PAKEM* (Vol. 2507, Issue February).
- Henggang Bara Saputro, S. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER PADA PEMBELAJARAN TEMATIK-INTEGRATIF KELAS IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3. [https://doi.org/10.1016/S0002-9378\(15\)30176-9](https://doi.org/10.1016/S0002-9378(15)30176-9)
- Hersey, P. & K. B. (1995). *Manajemen Perilaku Organisasi* (Terjemahan). Penerbit Erlangga.
- Hidayat, M. A. J. (2015). *KOMIK INTERAKTIF BERBASIS AUGMENTED REALITY*.
- Hoerunnisa, A., Suryani, N., & Efendi, A. (2019). the Effectiveness of the Use of E-Learning in Multimedia Classes To Improve Vocational Students' Learning Achievement and Motivation. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 123. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n2.p123--137>
- Indrastoeti, J. (2010). *Penanaman Nilai-Nilai Karakter melalui Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar*. Universitas Sebelas Maret.
- Irna Hanifah Ameliah, Mumun Munawaroh, A. M. (2016). the Influence of

- Curiosity and Self-Confidence of Students. *EduMa Vol. 5 No. 1 Juli 2016*, 5(1), 9–21.
- Junaidi, J. (2019). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. 3(14), 12.
- Kartika, K., Darmayanti, H., Kurniawati, F., Psikologi, F., Indonesia, U., Bullying, T., Bullying, T., & Info, A. (2019). *Fenomena Bullying di Sekolah: Apa dan Bagaimana?* 17(01), 55–66. <https://doi.org/10.17509/pdgia.v17i1.13980>
- Kasus “Bullying” Yang Tewaskan Siswa SD Di Tasikmalaya, KPAI Menduga Pelaku Terpapar Konten Pornografi (2022). <https://regional.kompas.com/read/2022/07/24/060600878/kasus-bullying-yang-tewaskan-siswa-sd-di-tasikmalaya-kpai-menduga-pelaku?page=all>
- Kim, M. J., Catalano, R. F., Haggerty, K. P., & Abbott, R. D. (2011). Bullying at elementary school and problem behaviour in young adulthood: A study of bullying, violence and substance use from age 11 to age 21. *Criminal Behaviour and Mental Health*, 21(2), 136–144.
- Kurniasari, A. D., & Rahmasari, D. (2019). Ide bunuh diri pada korban bullying. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 7(3), 117–131. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/character/article/view/36075>
- Kurniawan, M. I. (2022). Pengembangan komik digital untuk mencegah bullying pada siswa kelas VII. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 8(1), 40–48. <https://doi.org/10.24176/jkg.v8i1.7491>
- Lestari, W. S. (2016). Analisis Faktor-faktor Penyebab Bullying di Kalangan Peserta Didik: Social Science Education Journal. In *Jurnal Sosio Didaktika* (Vol. 3, Issue 2).
- Lynn, M. R. (1986). *Determination and quantification of content validity*. Nursing Research.
- Mahfud Shalahuddin. (1986). *Media Pendidikan Agama*. Bina Islam.
- Maufur, M. (2019). Studi Kasus Terhadap Peserta Didik yang Mengalami Perlakuan Bullying oleh Teman Sekelas. *JCOSE Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 47–50. <https://doi.org/10.24905/jcose.v1i1.14>
- Milgram, P., & Kishino, F. (1994). A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE TRANSACTIONS on Information and Systems*, 77(12), 1321–1329.
- Miyarso, E. (2019). *Perancangan Pembelajaran Inovatif*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Modecki, K. L., Minchin, J., Harbaugh, A. G., Guerra, N. G., & Runions, K. C. (2014). Bullying prevalence across contexts: A meta-analysis measuring cyber and traditional bullying. *Journal of Adolescent Health*, 55(5), 602–611.
- Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Mustikasari, D. R. S. (2012). Bullying dan Upaya Meminimalisirnya. *Jurnal*,

Psikopedagogia, Vol.1, No.(ISSN: 2301-6167).

- Mustoip, S. dkk. (2018). *Implementasi Pendidikan Karakter*. CV. Jakat Publishing.
- Nasir, A. (2018). Konseling Behavioral: Solusi Alternatif Mengatasi Bullying Anak Di Sekolah. *KONSELING EDUKASI "Journal of Guidance and Counseling,"* 2(1), 67–82. <https://doi.org/10.21043/konseling.v2i2.4466>
- Notoatmodjo, S. (2007). *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. PT Rineka Cipta.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurhayanti, R., & Novotasari, D. (2013). Tipe Pola Asuh Orang Tua yang berhubungan dengan Perilaku Bullying di SMA Kabupaten Semarang. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 1(1)(1), 698–703. <https://doi.org/10.1155/2013/704806>
- NURLIA, A. (2016). *Pengembangan Media Komik Modeling Untuk Menurunkan Bullying Siswa Smp Muhammadiyah 3 Depok* (Vol. 01).
- Olweus, D., Limber, S. P., & Breivik, K. (2019). Addressing specific forms of bullying: A large-scale evaluation of the Olweus bullying prevention program. *International Journal of Bullying Prevention*, 1, 70–84.
- Pangestu, G. Y. P., Mandenni, N. M. I. M., & Rusjyanthi, N. K. D. (2017). Aplikasi Web Augmented Reality Villa. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 5(1), 29. <https://doi.org/10.24843/jim.2017.v05.i01.p04>
- Pasha, M. A. N., Mulyana, A. R., & Januarsa, A. (2022). Perancangan Komik Webtoon Mengenai Toxic Behavior Dalam Game Online Kompetitif Untuk Dewasa Awal. *VISWA DESIGN: Journal of Design*, 2(2), 79–91. <https://doi.org/10.59997/vide.v2i2.1916>
- Pepler, D. J., & Craig, W. (2000). Making a Difference in Bullying. In *Group* (Issue April).
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Purwono. (2017). Konsep dan Definisi Dokumentasi. *Evaluation*, 16. <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/PUST2241-M1.pdf>
- Rachman, B. N. (2019). Tren Pengembangan Media Dalam Bimbingan Karier Smp: Ulasan Penelitian Di Indonesia Pada Tahun 2012 – 2018. *JBKI (Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia)*, 4(1), 19. <https://doi.org/10.26737/jbki.v4i1.872>
- Rahman, J. B., Hidayat, S., & Desintha, S. (2022). PERANCANGAN MEDIA EDUKASI ANTI-CYBERBULLYING BAGI PENGGEAR K-POP DI INDONESIA. *EProceedings of Art & Design*, 9.

- Rahmanto, P., Dwikurnaningsih, Y., & Setyorini. (2019). Pengembangan Media Komik Untuk Mencegah Perilaku Bullying Siswa Kelas VII. *Genta Mulia*, 10(1), 105–121.
- Ramadhanti, R., & Hidayat, M. T. (2022). Strategi Guru dalam Mengatasi Perilaku Bullying Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4566–4573. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2892>
- Richey, R. C. & Klein, J. D. (2007). *Design and Development Research: Methods, Strategies and Issues*. Mahwah. Lawrence Erlbaum Associates.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2005). Developmental research methods: Creating knowledge from instructional design and development practice. *Journal of Computing in Higher Education*, 16(2), 23–38. <https://doi.org/10.1007/BF02961473>
- Rigby, K. (2003). Addressing Bullying in Schools: Theory and Practice. *Immigration and Crime: Race, Ethnicity, and Violence*, 2.
- Rosen, L. H., DeOrnellas, K., & Scott, S. R. (2017). *Bullying in School: Perspectives from School Staff, Students, and Parents*. Springer.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sampson, R. (2009). Problem-Oriented Guides for Police Bullying in Schools. *U.S. Department of Justice Publications and Materials*, 12(12), 1–62.
- Sarip, M., Amintarti, S., & Utami, N. H. (2022). Validitas Dan Keterbacaan Media Ajar E-Booklet Untuk Siswa SMA/MA Materi Keanekaragaman Hayati. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 43–59. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol1.iss1.30>
- Scanlan, C. L. (2003). *Instructional Media: Selection and Use*. http://www.umdj.edu/idsweb/idst5330/instructional_media.htm
- Scott, M. (2001). *Understanding Comics*. Penerbit KPG(Kepustakaan Populer Gramedia).
- Septiadi, N. W. S., Suwasono, A. A., & Cahyadi, J. (2016). Perancangan Komik Strip sebagai Media Layanan Masyarakat untuk Bijak dalam Bersosial Media. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(8), 1–11.
- Septiawan, S., Nasrulloh, M., & Bangsawan, A. (2019). Perancangan Komik Strip Bagi Anak-Anak Usia 7-12 Tahun Untuk Menumbuhkan Rasa Persatuan dan Kesatuan Berlandaskan Bhinneka Tunggal Ika. *Artika*, 4(1), 61–66. <https://doi.org/10.34148/artika.v4i1.164>
- Setiawan, M. (2015). Perancangan Motion Comic Edukasi Pencegahan Bullying Untuk Anak Sekolah Dasar. (*Doctoral Dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta*).
- Setiowati, A., & Dwiningrum, S. I. A. (2020). Strategi Layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar untuk Mengatasi Perilaku Bullying. *Elementary*

School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An, 7(2).

- Shita Dhiyanti Vitasari. (2015). *Pengembangan Media Permainan Tebak Gambar dengan Strategi Pembelajaran Brain Based Learning pada Materi Atom, Ion dan Molekul di Mts Sunan Ampel Pare Kediri*.
- Singh, A. . (2004). *Tests, Measurements and Research Methods in Behavioral Sciences*. Bharati Bhawan.
- Skrzypiec, G., Slee, P. T., Askell-Williams, H., & Lawson, M. J. (2012). Associations between types of involvement in bullying, friendships and mental health status. *Emotional and Behavioural Difficulties*, 17(3-4), 259–272.
- Stewart, C. J. & C. W. B. (1982). *Interviewing Principles and Practices* (3rd editio). Wm. C. Brown Company Publisher.
- Storey, K., Slaby, R., Adler, M., Minnoti, J., & Katz, R. (2008). *Eyes on bullying: what can you do?* Waltham: Educational Development Center.
- Sudjana, Nana. dan Rivai, A. (2007). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Sukayasa, E. A. (2014). *PENGINTEGRASIAN NILAI-NILAI KEMANUSIAAN (HUMAN VALUES) DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK SEKOLAH DASAR* Sukayasa , Evie Awuy Dosen Prodi Pendidikan Matematika Universitas Tadulako. 17, 54–61.
<http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/Kreatif/article/view/2952/2030>
- Sumiharso, R., & Hasanah, H. (2018). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Penerbit Pustaka Abadi.
- Sundayana, R. (2013). *Media Pembelajaran Matematika*. Alfabeta.
- Suparno, P. (n.d.). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Penerbit Kanisius.
- Syahroni, M. (2016). *Pengembangan Buku Saku Elektronik Berbasis Android Tentang Signal-Signal Wasit Futsal Untuk Wasit Futsal di Kabupaten Pasuruan*. *Jurnal UM*, 26 No. 02.
- Tatalovic, M. P. (2009). Science Comics As Tools For Science Education and Communication A Brief Exploratory Studi. *Journal Of Science Communication*, 8.
- Thomas P. Caudell. (1990). 1990: *The term “Augmented Reality” is attributed to Thomas P. Caudell, a former Boeing researcher*.
<http://sevenmediainc.com/the-history-of-augmented-reality>
- Tim KPAI. (2020). *Sejumlah Kasus Bullying Sudah Warnai Catatan Masalah Anak di Awal 2020, Begini Kata Komisioner KPAI*.
<https://www.kpai.go.id/publikasi/sejumlah-kasus-bullying-sudah-warnai-catatan-masalah-anak-di-awal-2020-begini-kata-komisioner-kpai>

- Tim Yayasan Semai Jiwa Amini. (2008). *Bullying: mengatasi kekerasan di sekolah dan lingkungan sekitar anak*. Grasindo.
- Triono, J. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Akuntansi Berbentuk Komik Digital. . . *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 2(2), 1–6.
- Untari, M., & Saputra, A. (2016). Keefektifan Media Komik Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(1), 29–39.
- Usada, E. (2015). Rancang Bangun Modul Praktikum Teknik Digital Berbasis Mobile Augmented Reality (AR). *Jurnal Informatika, Telekomunikasi Dan Elektronika*, 6(2), 83–88. <https://doi.org/10.20895/infotel.v6i2.77>
- Usman, I. (2013). Kepribadian, Komunikasi, Kelompok Teman Sebaya, Iklim Sekolah Dan Perilaku Bullying. *HUMANITAS: Indonesian Psychological Journal*, 10(1), 49. <https://doi.org/10.26555/humanitas.v10i1.328>
- Volet, S. & V. (2013). *Interpersonal Regulation of Learning and Motivation*. Routledge.
- Wasilah, A., Yuhdi, A., Barus, F. L., & Gandamana, A. (2021). *Perwujudan Pelajar Pancasila Melalui Pelatihan Memproduksi Komik Cerita Rakyat Bagi Siswa Di Mtsn Karo Kabanjahe Sumut*. September, 15–20.
- Wibowo, H., Fijriani, F., & Krisnanda, V. D. (2021). Fenomena perilaku bullying di sekolah. *Orien: Cakrawala Ilmiah Mahasiswa*, 1(2), 157–166. <https://doi.org/10.30998/ocim.v1i2.5888>
- Widiharto, C. A. (2016). Mengatasi perilaku bullying pada siswa jawa dengan penerapan norma-norma jawa. *Prosiding Seminar Nasional Psikologi 2016 : “Empowering Self,”* 8–16.
- Wiesendanger, K. D. (2001). *Strategies for Literacy Education*. Merrill Prentice Hall.
- Wijaya, E. T., Waluyanto, H. D., Zacky, A., & Petra, U. K. (2013). Perancangan Komik Digital Berjudul “ Mimpi Cho ” Dengan Tema Konservasi Alam. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(2), 1–11.
- Wulandari, M. D., & Mustikasari, R. D. (2015). *FENOMENA BULLYING DI SD NEGERI 3 MANGGUNG KECAMATAN NGEMPLAK KABUPATEN BOYOLALI*. 23, 218–226.
- Yuliani, N. (2019). Fenomena Kasus Bullying Di Sekolah. *Research Gate*.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>