

Pengembangan Bahan Ajar



Komik Digital

Internalisasi Nilai Karakter
dan Edukasi *Bullying*



Niluh Ari Kusumawati - Djono - Triana Rejekiingsih

Pengembangan Bahan Ajar

[Komik Digital]

Internalisasi Nilai Karakter
dan Edukasi *Bullying*

Niluh Ari Kusumawati

Djono

Triana Rejekiningsih

Editor: I Kadek Arya Gunawan



**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL
INTERNALISASI NILAI KARAKTER DAN EDUKASI BULLYING**

Ditulis oleh:

Niluh Ari Kusumawati

Djono

Triana Rejekiningsih

Diterbitkan, dicetak, dan didistribusikan oleh

PT Literasi Nusantara Abadi Grup

Perumahan Puncak Joyo Agung Residence Blok. B11 Merjosari

Kecamatan Lowokwaru Kota Malang 65144

Telp : +6285887254603, +6285841411519

Email: literasinusantaraofficial@gmail.com

Web: www.penerbitlitnus.co.id

Anggota IKAPI No. 340/JTI/2022



Hak Cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang mengutip
atau memperbanyak baik sebagian ataupun keseluruhan isi buku
dengan cara apa pun tanpa izin tertulis dari penerbit.

Cetakan I, November 2025

Editor: I Kadek Arya Gunawan

Perancang sampul: Noufal Fahriza

Penata letak: Bas

ISBN : 978-634-286-087-8

x + 114 hlm. ; 15,5x23 cm.

©November 2025

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya buku **“Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital: Internalisasi Nilai Karakter dan Edukasi *Bullying*”** ini dapat terselesaikan dengan baik. Buku ini disusun sebagai upaya inovatif dalam mengembangkan bahan ajar berbasis media kreatif untuk mendukung pendidikan karakter di era digital. Materi pembelajaran yang tersusun dalam bentuk komik mengandung nilai-nilai karakter seperti kejujuran, empati, toleransi dan keberanian. Selain itu, tema edukasi *Bullying* diangkat secara khusus untuk memberikan pemahaman yang komperhensif tentang bahaya perilaku *Bullying* serta pentingnya membangun lingkungan yang aman dan inklusif.

Kami menyadari bahwa perkembangan teknologi harus diimbangi dengan pendidikan karakter yang baik. Sehingga buku ini diharapkan mampu memberikan pemahaman kepada guru, pendidik dan orang tua dalam memilih metode pembelajaran yang kreatif dan bermakna. Penyusunan buku ini tentunya masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari para pembaca sangat kami harapkan untuk penyempurnaan karya ini di masa mendatang.

Akhir kata, kami berharap buku ini dapat memberikan kontribusi positif dalam dunia pendidikan, menumbuhkan nilai karakter yang luhur serta membantu menangani perilaku *Bullying* di lingkungan sekitar kita. Selamat membaca dan semoga bermanfaat!

Denpasar, 17 September 2025

Panulis

PRAKATA

Di tengah derasny arus digitalisasi, fenomena *bullying* justru menemukan ruang baru untuk berkembang melalui media sosial dan *platform* komunikasi daring. *Cyberbullying* menjadi bentuk perundungan yang lebih sulit dikendalikan karena sifatnya yang anonim, cepat menyebar, dan meninggalkan jejak psikologis yang mendalam bagi korban. Jika dahulu *bullying* terbatas pada interaksi tatap muka di sekolah, kini serangan verbal, penyebaran hoaks, hingga pelecehan visual dapat terjadi kapan saja dan di mana saja, bahkan tanpa batas ruang dan waktu. Kondisi ini menuntut pendekatan pendidikan yang lebih adaptif, di mana literasi digital, etika bermedia, dan penguatan nilai karakter harus diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran. Lebih jauh, digitalisasi yang seharusnya membuka akses luas bagi kreativitas dan kolaborasi, sering kali disalahgunakan untuk menciptakan konten yang merendahkan martabat orang lain.

Buku ini lahir dari keprihatinan sekaligus harapan. Keprihatinan, karena fenomena *bullying* yang masih marak di dunia pendidikan baik dalam bentuk fisik, verbal, maupun digital. Harapan, karena melalui pendekatan kreatif berupa komik digital peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus sarat makna khususnya dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter positif serta kesadaran untuk mencegah perilaku *bullying*. Komik yang selama ini dianggap sekadar hiburan, dihadirkan sebagai sarana edukatif yang efektif. Sistematika bab

dalam buku ini membahas terkait dengan pengertian, fungsi, kategori, dan aplikasi pengembangan bahan ajar komik digital hingga berbagai model pengembangan yang sistematis seperti *Borg and Gall*, *ASSURE*, *ADDIE*, *4D*, dan *Dick & Carey*. Selanjutnya, buku ini mengulas internalisasi nilai karakter yang menekankan pentingnya profil pelajar Pancasila serta menguraikan 18 nilai karakter yang menjadi fondasi pendidikan.

Bab khusus membahas fenomena *bullying* di sekolah meliputi definisi, jenis-jenis, faktor penyebab, serta dampaknya bagi korban, pelaku, maupun lingkungan pendidikan. Bab ini diperkaya dengan kajian berbagai teori belajar seperti interaksionisme simbolik, behaviorisme, kondisioning operan, humanistik, hingga ekologi *Bronfenbrenner* yang membantu memahami akar penyebab sekaligus strategi pencegahan *bullying*.

Tidak berhenti pada tataran konseptual, buku ini juga menyajikan panduan praktis dalam pengembangan bahan ajar komik digital mulai dari analisis kebutuhan, perumusan tujuan, desain instruksional, penyusunan instrumen penilaian, strategi pembelajaran, hingga evaluasi formatif dan sumatif. Pada bagian akhir, pembahasan diarahkan pada bagaimana komik digital dapat menjadi media internalisasi nilai karakter untuk mencegah *bullying*, sekaligus bukti nyata efektivitasnya dalam proses pembelajaran.

Buku ini diharapkan dapat menjadi referensi berharga bagi guru, mahasiswa, calon pendidik, maupun praktisi pendidikan yang ingin mengintegrasikan nilai karakter dan edukasi anti-*bullying* ke dalam pembelajaran berbasis digital. Semoga kehadirannya memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan Indonesia dalam mencetak generasi yang berkarakter, kritis, kreatif, serta peduli terhadap sesama.

Denpasar, 17 September 2025

Penulis

DAFTAR ISI

Kata Pengantar.....	iii
Prakata	v
Daftar Isi.....	vii

BAB I

Pendahuluan	1
A. Mungkinkah Menciptakan Sekolah Tanpa Rasa Takut?	1
B. Tantangan Pendidikan di Era Digital	2
C. Pentingnya Internalisasi Nilai Karakter	4
D. Komik Digital sebagai Media Alternatif Edukasi <i>Bullying</i>	5

BAB 2

Bahan Ajar Komik Digital	9
A. Pengertian Bahan Ajar Komik Digital.....	9
B. Fungsi Bahan Ajar Komik Digital.....	10
C. Kategori Komik Digital	12
D. Aplikasi Pengembangan Komik Digital	13
E. Bentuk-bentuk Bahan Ajar	14
F. Prinsip-prinsip Bahan Ajar.....	15
G. Kriteria Bahan Ajar yang baik.....	16

BAB 3

Model-Model Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital	19
A. Model Pengembangan Borg and Gall.....	19
B. Model Pengembangan ASSURE	21
C. Model Pengembangan ADDIE.....	23
D. Model Pengembangan 4D (<i>Define, Design, Develop dan Disseminate</i>).....	24
E. Model Pengembangan Dick & Carey	26

BAB 4

Internalisasi Nilai Karakter	29
A. Pengertian Internalisasi Nilai Karakter	29
B. Tujuan Internalisasi Nilai Karakter.....	30
C. Proses Internalisasi Nilai Karakter	32
D. Internalisasi Nilai Karakter Melalui Profil Pelajar Pancasila.....	33
E. Nilai-Nilai Karakter	35

BAB 5

Fenomena <i>Bullying</i> di Lingkungan Pendidikan	37
A. Pengertian <i>Bullying</i>	37
B. Jenis-jenis <i>Bullying</i>	38
C. Faktor-faktor Penyebab Terjadinya <i>Bullying</i>	40
D. Dampak <i>Bullying</i>	43

BAB 6

Teori Belajar	45
A. Teori Interaksionisme Simbolik.....	45
B. Teori Behaviorisme	46
C. Teori Belajar Sosial.....	48
D. Teori Kondisioning Operan.....	49
E. Teori Humanistik	50
F. Teori Ekologi Bronfenbrenner	51

BAB 7

Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital.....	55
A. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran.....	56
B. Menganalisis tujuan pembelajaran.....	58
C. Menganalisis Karakteristik Peserta Didik dan Konteks Pembelajaran	59
D. Mengembangkan Instrumen Penilaian.....	61
E. Mengembangkan Strategi Pembelajaran.....	62
F. Mengembangkan dan Memilih Materi Pelajaran	63
G. Mendesain dan Menyusun Evaluasi Formatif.....	80
H. Revisi Bahan Ajar.....	80
I. Mendesain dan Melakukan Evaluasi Sumatif.....	82

BAB 8

Internalisasi Nilai Karakter Dan Edukasi <i>Bullying</i> dalam Bahan Ajar Komik Digital	83
A. Internalisasi Nilai Karakter untuk Mencegah Perilaku <i>Bullying</i> ...	83
B. Proses Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital	88
C. Keefektifan Bahan Ajar Komik Digital.....	92

BAB 9

Penutup.....	105
Daftar Pustaka	107
Profil Penulis.....	111



BAB I

PENDAHULUAN

A. Mungkinkah Menciptakan Sekolah Tanpa Rasa Takut?

Sekolah idealnya merupakan ruang aman bagi tumbuh kembang peserta didik, tempat di mana potensi mereka dikembangkan, identitas diri dibentuk, dan nilai-nilai kehidupan ditanamkan. Namun, realitas menunjukkan bahwa tidak semua sekolah berhasil menciptakan suasana yang aman dan nyaman bagi setiap siswanya. Berbagai bentuk kekerasan seperti perundungan (*bullying*) masih menjadi realitas di banyak institusi pendidikan, menghambat terciptanya ruang belajar yang aman dan menyenangkan.

Komik digital hadir sebagai media pembelajaran alternatif yang menarik dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Daya tarik visual, alur naratif yang mudah diikuti, serta potensi emosional yang ditimbulkan membuat komik menjadi sarana yang efektif dalam menyampaikan pesan-pesan edukatif dalam menginternalisasikan nilai-nilai karakter dan mengedukasi siswa tentang bahaya dan pencegahan *bullying*. Pengembangan bahan ajar berbasis komik digital bertujuan untuk menjembatani pembelajaran yang menyenangkan sekaligus bermakna.

Buku ini ingin menyoroiti pentingnya menciptakan “**sekolah tanpa rasa takut**” sebuah ruang aman di mana peserta didik dapat tumbuh dan berkembang tanpa tekanan, diskriminasi, atau ancaman kekerasan psikologis maupun fisik. Wacana dominan yang selama ini menempatkan disiplin sebagai bentuk kekuasaan cenderung mengabaikan suara-suara kecil dari siswa yang mengalami ketidakadilan. Oleh karena itu, perlu dihadirkan narasi tandingan yang membela hak-hak siswa untuk belajar dalam suasana yang humanis, suportif, dan bebas dari kekerasan struktural maupun kultural. Komik digital sebagai medium edukasi menjadi alat perlawanan simbolik terhadap budaya kekerasan yang sudah terlembaga secara tak sadar di lingkungan sekolah.

Buku ini disusun sebagai panduan pengembangan bahan ajar komik digital yang inovatif dari sisi pedagogis dan memiliki keberpihakan terhadap nilai-nilai kemanusiaan. Harapannya, kehadiran buku ini dapat menjadi kontribusi konkret bagi dunia pendidikan dalam menciptakan generasi yang tangguh secara karakter, kritis dalam berpikir, serta peduli terhadap sesama.

B. Tantangan Pendidikan di Era Digital

Era digital telah membawa transformasi besar dalam dunia pendidikan, namun transformasi ini tidak datang tanpa tantangan. Kehadiran teknologi digital di ruang kelas menjanjikan pembelajaran yang lebih interaktif, personal, dan menyenangkan, tetapi sekaligus menimbulkan persoalan baru yang kompleks. Tantangan pertama adalah kesenjangan digital (*digital divide*) yang masih nyata di berbagai daerah. Tidak semua sekolah dan siswa memiliki akses yang memadai terhadap perangkat digital maupun jaringan internet. Ketimpangan ini berpotensi memperlebar jurang kualitas pendidikan antara daerah maju dan tertinggal antara keluarga mampu dan kurang mampu.

Selain itu, pendidikan di era digital menghadapi persoalan *overload* informasi (*information overload*) yang tidak selalu bermakna bagi perkembangan kognitif maupun moral siswa. Internet menyediakan informasi tanpa batas, tetapi tanpa literasi digital yang memadai, siswa



BAB 2

BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL

Di era digital yang terus berkembang, dunia pendidikan mengalami transformasi dalam hal pengembangan bahan ajar. Salah satu inovasi yang semakin banyak digunakan adalah bahan ajar berbasis komik digital. Komik tidak lagi dipandang semata sebagai hiburan, namun telah berevolusi menjadi media edukatif yang efektif dan menyenangkan. Visualisasi yang menarik, alur cerita yang mudah dipahami serta kemampuan komik untuk menghadirkan konteks emosional menjadikannya sarana yang potensial dalam menyampaikan materi pelajaran.

A. Pengertian Bahan Ajar Komik Digital

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komik diartikan sebagai kisah bergambar yang dimuat dalam media cetak seperti majalah, koran, atau dalam bentuk buku yang berfungsi untuk menyampaikan informasi. Komik menjadi salah satu media pembelajaran yang disajikan melalui rangkaian gambar dengan dukungan teks dan dialog. Di era digital, komik mengalami perkembangan yang sangat signifikan yang pada awalnya hanya tersedia dalam bentuk cetak, kini mengalami transformasi kedalam bentuk digital. Berdasarkan hasil penelitian Waskithasari dan Setiasih (2008), jenis bacaan non-akademik yang disukai oleh peserta didik mencakup novel dan komik masing-masing sebesar 24,5%, diikuti

oleh majalah (15,1%), cerpen (8,5%), buku ilmiah (7,5%), buku psikologi (5,7%), buku keagamaan (4,7%), kisah nyata (4,7%), humor ilmiah (2,8%), dan biografi (1,9%). Ketertarikan siswa dalam membaca komik ini dapat dimanfaatkan sebagai dasar pengembangan bahan ajar baik dalam bentuk komik cetak maupun digital.

Bahan ajar komik digital yang disajikan dengan memanfaatkan teknologi digital dapat mendorong praktik dialogis dan *emancipatory* peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan mendorong mereka menjadi proaktif dalam belajar. Teknologi digital dapat menarik minat belajar peserta didik dan menawarkan alternatif yang berpotensi lebih menarik dan memberikan umpan balik secara langsung untuk peserta didik dalam memediasi hasil belajarnya maupun guru untuk memperbaiki kualitas serta arah kegiatan pembelajaran (Nguyen et al., 2019).

Bahan ajar komik digital adalah media pembelajaran yang menyajikan materi pelajaran dalam bentuk cerita bergambar yang dirancang menggunakan teknologi digital. Komik digital menggabungkan teks, gambar, warna, dan alur cerita yang menarik untuk membantu menyampaikan informasi atau konsep tertentu kepada siswa dengan cara yang lebih mudah dipahami dan menyenangkan. Bahan ajar ini dapat diakses kapan saja dan di mana saja sehingga memberikan fleksibilitas dalam proses belajar.

Komik digital sebagai bahan ajar memiliki tujuan utama untuk membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan memotivasi siswa dalam memahami materi. Selain meningkatkan ketertarikan siswa, komik digital juga mampu memvisualisasikan ide-ide abstrak menjadi lebih konkret sehingga membantu mempercepat pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai karakter yang diajarkan. Pada pendidikan modern, penggunaan komik digital digunakan untuk melatih kreativitas, daya imajinasi dan kemampuan berpikir kritis siswa.

B. Fungsi Bahan Ajar Komik Digital

Bahan ajar komik digital memiliki fungsi penting dalam proses pembelajaran di era digital. Komik digital sebagai media visual yang menarik mampu



BAB 3

MODEL-MODEL PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL

Pada bab ini, akan dibahas mengenai model pengembangan bahan ajar komik digital secara sistematis mulai dari tahap perencanaan, desain, produksi hingga evaluasi. Pendekatan yang digunakan dalam pengembangan ini mengacu pada prinsip-prinsip desain instruksional dan teori belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Adapun beberapa model pengembangan yang dapat digunakan dalam mengembangkan bahan ajar komik digital sebagai berikut:

A. Model Pengembangan Borg and Gall

Model pengembangan Borg and Gall adalah sebuah pendekatan sistematis yang digunakan dalam penelitian pengembangan untuk menciptakan produk-produk pendidikan yang efektif. Model ini pertama kali dikembangkan oleh Walter R. Borg dan Meredith D. Gall dan menjadi salah satu model yang paling dikenal dan diterapkan dalam dunia pendidikan terutama dalam pengembangan kurikulum, bahan ajar, media pembelajaran dan program pendidikan lainnya (Borg, 1989). Adapun tahapan dalam model pengembangan Borg and Gall terdiri dari 10 langkah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Informasi Awal
Tahap ini melibatkan kegiatan pengumpulan data untuk memahami kebutuhan dan masalah yang ada dalam konteks pengembangan produk. Proses ini bisa meliputi studi literatur, survei, atau wawancara dengan para ahli untuk mengidentifikasi isu yang ingin diselesaikan dengan produk yang akan dikembangkan.
2. Perencanaan Penelitian
Setelah informasi awal terkumpul, dilakukan perencanaan penelitian. Pada tahap ini, pengembang merancang desain penelitian, menetapkan tujuan pengembangan, menentukan pendekatan, serta merancang instrumen pengumpulan data dan alat evaluasi produk.
3. Pengembangan Produk Awal (Merancang Draf Awal Produk)
Berdasarkan perencanaan yang telah dibuat, pengembang mulai menyusun draf awal dari produk yang ingin dihasilkan. Produk bisa berupa bahan ajar, media pembelajaran, atau program lain yang relevan.
4. Uji Coba Lapangan Pendahuluan (*Preliminary Field Test*)
Draf awal produk kemudian diuji coba pada kelompok kecil untuk mendapatkan masukan awal. Uji coba ini membantu mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan produk sehingga pengembang dapat memahami area yang perlu diperbaiki.
5. Revisi pada Produk Utama
Berdasarkan hasil uji coba pendahuluan, pengembang melakukan revisi pada produk. Revisi ini dilakukan untuk memperbaiki kekurangan yang teridentifikasi selama uji coba awal.
6. Uji Lapangan Utama (*Main Field Test*)
Produk yang telah direvisi diuji kembali, kali ini pada kelompok yang lebih besar. Uji coba ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang lebih representatif dan valid terkait efektivitas produk.



BAB 4

INTERNALISASI NILAI KARAKTER

Internalisasi nilai karakter menjadi aspek fundamental dalam proses pendidikan yang bertujuan menciptakan individu yang cerdas secara intelektual dan matang secara emosional, sosial, dan spiritual. Internalisasi nilai karakter merupakan proses menanamkan nilai-nilai luhur ke dalam diri peserta didik secara berkelanjutan sehingga nilai-nilai tersebut diketahui, diyakini, dihargai, dan diaktualisasikan dalam perilaku sehari-hari. Seiring dengan perkembangan zaman dan tantangan revolusi industri seperti dekadensi moral, krisis identitas, serta meningkatnya kasus-kasus kekerasan di kalangan pelajar, urgensi penguatan nilai karakter menjadi semakin nyata. Nilai-nilai seperti tanggung jawab, kejujuran, toleransi, disiplin, dan kepedulian sosial harus dibentuk sejak dini melalui pendekatan yang sistematis dan kontekstual, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Bab ini akan membahas landasan teoritis mengenai internalisasi nilai karakter, pendekatan-pendekatan yang digunakan dalam implementasinya, serta faktor-faktor yang mendukung dan menghambat proses tersebut.

A. Pengertian Internalisasi Nilai Karakter

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), karakter merujuk pada kepribadian, kebiasaan, dan moral seseorang yang menjadi pembeda

dengan individu lainnya. Karakter kerap dikaitkan dengan istilah temperamen yang lebih mengarah pada aspek psikososial dalam kaitannya dengan pendidikan dan lingkungan. Jika dilihat dari perspektif perilaku (behavioral), karakter lebih menitikberatkan pada aspek somatopsikis yang telah dimiliki sejak lahir. Karakter dapat dipahami sebagai kombinasi sifat, nilai, sikap, dan perilaku yang menjadi identitas unik seseorang.

Internalisasi atau *internalization* merupakan proses penyatuan sikap, norma, serta pandangan ke dalam struktur kepribadian seseorang. Proses ini merupakan bentuk penanaman nilai yang begitu mendalam hingga tampak dalam sikap dan perilaku sehari-hari seseorang (Mardiah et al., 2024). Karena mengandung unsur perubahan dan berlangsung dalam rentang waktu tertentu, internalisasi dianggap sebagai suatu proses. Internalisasi nilai karakter sendiri merupakan proses pengintegrasian nilai-nilai karakter ke dalam diri individu sehingga membentuk pola pikir, sikap, dan tindakan yang mencerminkan nilai-nilai tersebut serta menumbuhkan kesadaran untuk menerapkannya. Nilai-nilai tersebut bisa berupa nilai keagamaan, budaya, moral, dan sosial (Utomo, 2016). Sementara itu, menurut Mascita (2021) internalisasi nilai karakter adalah usaha untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik, yang mencakup nilai agama, budaya, moral, dan sosial.

Berdasarkan definisi internalisasi nilai karakter di atas dapat disimpulkan bahwa internalisasi nilai karakter adalah proses penanaman dan pemahaman nilai-nilai moral, etika dan karakter ke dalam diri seseorang. Proses ini bertujuan agar nilai-nilai tersebut tidak hanya dipahami secara teoritis tetapi juga dihayati dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Proses internalisasi biasanya terjadi melalui pendidikan formal, pengalaman hidup, teladan dari orang-orang di sekitar, dan refleksi pribadi. Internalisasi nilai karakter penting untuk membentuk individu yang berintegritas dan berkontribusi positif bagi masyarakat.

B. Tujuan Internalisasi Nilai Karakter

Tujuan internalisasi nilai karakter adalah untuk membentuk individu yang memiliki kepribadian yang baik dan berintegritas serta mampu



BAB 5

FENOMENA *BULLYING* DI LINGKUNGAN PENDIDIKAN

Bullying di lingkungan pendidikan telah menjadi salah satu persoalan serius yang mengancam kenyamanan dan keselamatan peserta didik. Fenomena ini mencakup tindakan kekerasan fisik, kekerasan verbal, psikologis, sosial, hingga digital yang berdampak jangka panjang terhadap perkembangan emosional, prestasi akademik, bahkan kesehatan mental korban. Meskipun sekolah seharusnya menjadi tempat yang aman untuk tumbuh dan belajar, dalam praktiknya masih banyak peserta didik yang mengalami *bullying* dari teman sebaya maupun dari relasi kuasa seperti senior atau bahkan pendidik.

A. Pengertian *Bullying*

Bullying adalah bentuk perilaku agresif yang dilakukan secara sengaja dan berulang-ulang dengan tujuan menyakiti, merendahkan, atau mendominasi korban yang lebih lemah. Menurut Olweus (1993) *bullying* mencakup kekerasan fisik, verbal, sosial, maupun melalui dunia maya (*cyberBullying*). *Bullying* tidak terjadi secara kebetulan, melainkan merupakan tindakan sistematis yang bertujuan untuk mempertahankan kekuasaan atas orang lain. Secara ilmiah, *Bullying* memiliki beberapa karakteristik utama yaitu adanya ketidakseimbangan kekuatan antara

pelaku dan korban, tindakan yang dilakukan secara berulang serta menyebabkan dampak negatif baik fisik maupun psikologis pada korban. *American Psychological Association* (APA) menjelaskan bahwa *bullying* bisa berupa ancaman, penyebaran rumor, serangan fisik, ataupun pengecualian sosial dengan maksud menyakiti. Fenomena ini dapat terjadi di berbagai lingkungan seperti sekolah, tempat kerja, hingga media sosial, dan dapat menimbulkan trauma jangka panjang. Karena dampaknya yang serius, berbagai penelitian menekankan pentingnya pencegahan *bullying* melalui pendekatan edukasi, intervensi dini, dan penguatan norma sosial positif dengan program-program anti-*bullying* yang efektif. Berdasarkan penelitian dari *National Academies of Sciences, Engineering, and Medicine* (2016) menyatakan bahwa seluruh komunitas baik siswa, guru, orang tua, maupun pihak lain berperan penting dalam menciptakan lingkungan yang aman dan suportif.

B. Jenis-jenis *Bullying*

Bullying adalah tindakan agresif yang dilakukan secara berulang dengan tujuan menyakiti orang lain, baik secara fisik, verbal, sosial, maupun psikologis. Menurut Olweus (1993), salah satu pakar terkemuka dalam studi *bullying*, perilaku ini meliputi ketidakseimbangan kekuasaan antara pelaku dan korban. *Bullying* dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis yaitu:

1. *Bullying* Fisik

Bullying fisik adalah tindakan kekerasan atau agresi yang dilakukan secara langsung terhadap tubuh seseorang. Bentuknya dapat berupa memukul, menendang, mendorong, menjambak, mencubit, atau merusak barang milik korban. Tujuannya adalah untuk menyakiti, menakuti, atau merendahkan korban. *Bullying* jenis ini dapat berdampak serius pada kesehatan fisik dan mental korban seperti luka, trauma, rasa takut, hingga menurunnya kepercayaan diri.

Pada perspektif teori relasi kuasa, *bullying* fisik terjadi karena adanya ketimpangan kekuasaan antara pelaku dan korban. Michel Foucault menjelaskan bagaimana kekuasaan tidak hanya bersifat



BAB 6

TEORI BELAJAR

Bullying di lingkungan pendidikan merupakan tindakan negatif yang terjadi secara spontan dan sering kali terbentuk melalui proses pembelajaran sosial yang panjang. Upaya memahami akar penyebab terjadinya perilaku *bullying*, kajian terhadap teori-teori belajar menjadi sangat penting. Bab ini akan membahas keterkaitan antara teori belajar dengan perilaku *bullying* di lingkungan sekolah. Fokus utama diarahkan pada bagaimana lingkungan, pengalaman, serta interaksi sosial berperan dalam membentuk karakter dan perilaku peserta didik, potensi mereka menjadi pelaku, korban, atau pengamat yang pasif.

A. Teori Interaksionisme Simbolik

Teori interaksionisme simbolik dikembangkan oleh tokoh-tokoh seperti George Herbert Mead dan Herbert Blumer. Inti dari teori ini adalah bahwa makna tidak melekat secara inheren pada objek atau tindakan, melainkan terbentuk melalui proses interaksi sosial (Elbadiansyah, 2014). Individu bertindak berdasarkan makna yang mereka berikan terhadap sesuatu dan makna tersebut diciptakan, dipelajari, serta diubah melalui interaksi sosial. Dalam konteks ini, simbol-simbol (seperti kata-kata, ekspresi wajah, atau perilaku) menjadi media penting dalam membentuk realitas sosial.

Teori interaksionisme simbolik membantu kita memahami bagaimana peran pelaku, korban, dan pengamat (*bystander*) terbentuk melalui interaksi simbolik. Labeling atau pelabelan menjadi aspek penting. Seseorang yang diberi label sebagai “lemah”, “aneh”, atau “tidak populer” akan diperlakukan sesuai dengan label tersebut oleh lingkungan sosialnya. Pelaku *bullying* sering kali memperkuat identitas dominannya dengan merendahkan orang lain melalui simbol-simbol verbal (ejekan, julukan), non-verbal (gestur intimidatif), atau tindakan fisik. Korban *bullying* pun secara tidak langsung membentuk identitas diri mereka melalui cermin sosial tersebut (*concept of self as looking-glass mirror*). Ketika individu terus-menerus mendapatkan simbol atau perlakuan negatif, mereka mungkin mulai mempercayai label tersebut dan mengalami penurunan harga diri.

Bullying dari perspektif interaksionisme simbolik menunjukkan bahwa pencegahan tidak cukup hanya melalui hukuman, perlu ada transformasi makna dan simbol dalam lingkungan sosial sekolah. Intervensi yang berfokus pada perubahan cara siswa berinteraksi, pelatihan empati, pembentukan simbol-simbol positif, serta kampanye anti-labeling bisa membantu mengubah budaya sekolah. Guru dan konselor perlu memfasilitasi pembelajaran sosial yang menekankan pentingnya makna dalam setiap tindakan dan kata yang digunakan antarindividu.

B. Teori Behaviorisme

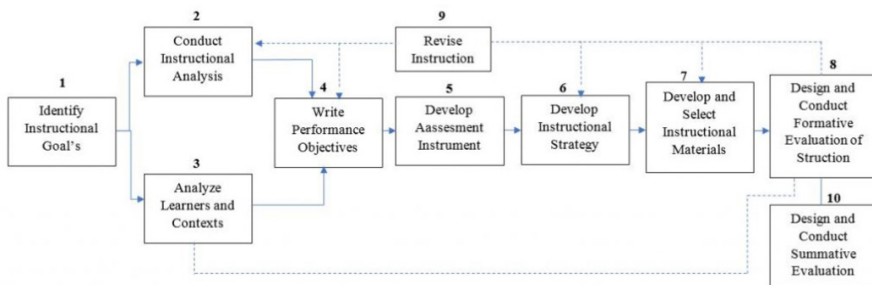
Teori behaviorisme dikembangkan oleh tokoh-tokoh seperti John B. Watson, Ivan Pavlov, dan B.F. Skinner. Watson percaya bahwa perilaku manusia dapat dibentuk melalui stimulus dan respons. Pavlov memperkenalkan kondisioning klasik yaitu pembelajaran yang terjadi melalui asosiasi antara stimulus netral dan stimulus yang memunculkan respons. Skinner mengembangkan konsep kondisioning operan, di mana perilaku diperkuat atau dilemahkan melalui konsekuensi yang mengikuti perilaku tersebut. Menurut Skinner, jika suatu tindakan diberikan penguatan positif (misalnya, pujian atau hadiah), maka kemungkinan besar perilaku tersebut akan diulang. Sebaliknya, jika tindakan diberikan



BAB 7

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL

Di era digital yang berkembang pesat, pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan berbagai inovasi teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah pemanfaatan komik digital sebagai bahan ajar. Komik digital dapat dikembangkan sebagai sarana edukatif yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dan mempermudah pemahaman materi. Pengembangan bahan ajar komik digital dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa model pengembangan. Salah satunya adalah model pengembangan Dick & Carey yang biasanya digunakan dalam desain pembelajaran.



Model Pengembangan Dick & Carey

Sumber: (Dick & Carey, 2015)

Adapun proses pengembangan produk bahan ajar komik digital menggunakan model Dick & Carey dilakukan melalui 10 tahapan sebagai berikut:

A. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran

Mengidentifikasi tujuan pembelajaran pada pengembangan bahan ajar komik digital dilakukan melalui dua tahap yaitu analisis kinerja (*Performances Analysis*) dan analisis kebutuhan (*needs assessment*).

1. Analisis Kinerja

Pada pengembangan bahan ajar komik digital dalam internalisasi karakter untuk mencegah perilaku *Bullying* diperlukan adanya analisis kinerja yang bertujuan sebagai dasar dalam pengembangan bahan ajar yang efektif dan mengidentifikasi kinerja yang diharapkan dari peserta didik setelah menggunakan bahan ajar sehingga dapat diukur dan dinilai. Langkah ini dilakukan untuk menentukan perbedaan antara kemampuan atau pengetahuan yang diinginkan dengan kemampuan atau pengetahuan yang sebenarnya dimiliki oleh peserta didik. Analisis kinerja dilakukan dengan mengidentifikasi tujuan utama pembelajaran yang berhubungan dengan kinerja atau perilaku yang diinginkan dan kemudian menentukan perbedaan antara perilaku atau kinerja yang diinginkan dengan yang sebenarnya. Pengembangan bahan ajar komik digital berfokus pada mata pelajaran PPKn agar memudahkan dalam mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang akan ditetapkan. Adapun analisis kinerja yang dirumuskan dalam bahan ajar komik digital sebagai berikut:

Berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Kemendikbudristek No. 033/H/KR/2023 menetapkan pada point 4 salah satu tujuan umum dari mata pelajaran PPKn adalah:

Memahami jati diri sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang berbhineka dan berupaya untuk mewujudkan persatuan dan kesatuan dalam bingkai Bhineka Tungga Ika serta bersikap adil dan menghargai perbedaan SARA, status sosial-ekonomi, jenis kelamin dan penyandang disabilitas.



BAB 8

INTERNALISASI NILAI KARAKTER DAN EDUKASI *BULLYING* DALAM BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL

Internalisasi nilai karakter dan edukasi *bullying* dalam bahan ajar komik digital merupakan upaya strategis untuk menanamkan sikap positif dan kesadaran moral kepada siswa melalui media yang menarik dan mudah dipahami. Komik digital dengan tampilan visual dan naratifnya mampu menyajikan cerita yang merefleksikan nilai-nilai seperti empati, toleransi, kejujuran, dan keberanian sekaligus memberikan pemahaman mendalam tentang bahaya serta dampak negatif dari perilaku *bullying*.

A. Internalisasi Nilai Karakter untuk Mencegah Perilaku *Bullying*

Lembaga pendidikan formal memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai moral dan etika kepada generasi muda. Dalam upaya ini, sekolah diharapkan menjadi tempat untuk memperoleh pengetahuan akademis dan ruang untuk membentuk karakter dan integritas. Pelaksanaan pendidikan di sekolah harus didasarkan pada prinsip-prinsip keadilan sosial dan penghargaan terhadap hak asasi manusia. Hal ini berarti bahwa setiap peserta didik, tanpa memandang latar belakang sosial, budaya atau agama harus memiliki kesempatan yang sama untuk berkembang dan

meraih prestasi. Lingkungan sekolah yang mendukung dan mendorong partisipasi aktif dari semua pihak akan membantu menciptakan iklim belajar yang kondusif, di mana nilai-nilai kebhinekaan dapat dijunjung tinggi dan diapresiasi oleh seluruh warga sekolah. Sekolah juga memiliki tanggung jawab untuk menciptakan lingkungan yang aman dan nyaman bagi semua peserta didik. Ketika rasa aman ini terjamin, peserta didik akan lebih termotivasi untuk menggali dan mengembangkan potensi mereka secara maksimal. Suasana yang kondusif ini akan mendorong terbentuknya individu-individu yang mandiri, kreatif dan siap menghadapi tantangan masa depan.

Internalisasi nilai karakter adalah upaya yang dapat dilakukan oleh institusi pendidikan seperti sekolah dan lembaga pendidikan lainnya dalam membentuk, mengembangkan dan memperkuat karakter positif pada individu. Internalisasi nilai karakter melibatkan proses pendidikan yang bertujuan untuk membentuk nilai-nilai moral, etika, sikap, dan perilaku yang dianggap positif dalam kehidupan sehari-hari (Fikri et al., 2023). Pendidikan karakter berfokus pada pengembangan aspek kognitif seperti pengetahuan akademis dan pada pengembangan aspek afektif dan psikomotorik. Tujuannya adalah untuk membentuk individu yang memiliki integritas, empati, tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, serta nilai-nilai positif lainnya yang diperlukan untuk berhasil dalam kehidupan sosial, pribadi dan profesional.

Internalisasi nilai karakter untuk mencegah perilaku *Bullying* dilakukan melalui Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang secara khusus dilakukan pada Hari Jumat di setiap minggunya dengan elemen Berkebhinekaan Global. Pembelajaran berbasis P5 memungkinkan peserta didik tidak hanya berfokus pada hasil dari proyek yang dibuat tetapi juga proses dalam pengerjaan proyek tersebut. Sehingga pembentukan karakter seperti bertanggung jawab, kerjasama, disiplin, empati dan kejujuran dapat terbentuk. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky dimana proses belajar akan terjadi secara efektif apabila adanya interaksi atau pengaruh dari lingkungan



BAB 9

PENUTUP

Pengembangan bahan ajar komik digital dengan fokus pada internalisasi nilai karakter dan edukasi *bullying* merupakan langkah strategis dalam menjawab tantangan pendidikan di era digital. Hasil pengujian menunjukkan bahwa media komik digital efektif meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai bahaya *bullying* dan mampu membangun keterlibatan emosional yang mendorong transformasi sikap. Hal ini menguatkan gagasan bahwa inovasi media pembelajaran harus menekankan keseimbangan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Namun demikian, efektivitas komik digital juga mengungkap adanya tantangan antara lain keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah, keterampilan guru dalam mendesain media digital, serta resistensi sebagian peserta didik yang lebih terbiasa dengan metode konvensional.

Secara kritis, komik digital belum dapat diposisikan sebagai solusi tunggal. Upaya pencegahan *bullying* memerlukan pendekatan holistik yang melibatkan sinergi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat. Bahan ajar digital hanya akan berdampak maksimal jika diintegrasikan dalam ekosistem pendidikan yang menegakkan budaya disiplin positif, memberikan teladan nyata, serta melibatkan peserta didik dalam praktik reflektif dan kolaboratif. Oleh karena itu, guru perlu dilatih dalam

keterampilan teknis pengembangan media dan dalam pedagogi humanis yang menekankan empati, dialog, dan penguatan karakter.

Solusi ke depan adalah mendorong kolaborasi multi-pihak. Sekolah dapat menggandeng akademisi, praktisi teknologi pendidikan, psikolog, serta komunitas anti-bullying untuk mengembangkan konten komik digital yang lebih variatif dan kontekstual. Selain itu, integrasi dengan platform digital yang mudah diakses, interaktif, dan berbasis gamifikasi dapat memperkuat motivasi belajar sekaligus membangun jejaring sosial positif antar peserta didik. Dengan demikian, komik digital dapat menjadi media pembelajaran dan instrumen transformasi budaya sekolah menuju lingkungan yang aman, inklusif, dan berkarakter.



DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W. R. and M. D. G. (1989). *Educational Research: An Introduction. Fifth Edition*. Longman.
- Chandra, Y., & Jin, Q. (2022). Winning the Heart and Shaping the Mind with “Serious Play”: The Efficacy of Social Entrepreneurship Comics as Ethical Business Pedagogy. *Journal of Business Ethics*, 0123456789. <https://doi.org/10.1007/s10551-022-05283-y>
- Dick and Carey. (2015). *The Systematic Design of Intruction*. Pearson.
- Elbadiansyah, U. (2014). *Interaksionisme Simbolik Dari Era Klasik Hingga Modern*. Rajawali Pers.
- Fikri, S. H., Panji, W. R. W. R., & Fitriyah, E. L. (2023). Urgensi pelaksanaan pendidikan karakter yang terintegrasi: analisis kebijakan penguatan pendidikan karakter. *Indonesian Journal of Educational Management and Leadership*, 1(1), 45–56. <https://doi.org/10.51214/ijemal.v1i1.485>
- Hill, O. (2010). *The Theory Of Learning Edisi Ke Tujuh*. Putra Grafika.
- Kosasih. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara.
- Kusumawati, Y., & Zulaekah, S. (2021). Booklet sebagai Media Edukasi dalam Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Mental Ibu Hamil. *Proceeding of The URECOL*, 13.

- Lickona, T. (2004). *Character Matters "How to Help Our Children Development Good Judgment, Integrity and Other Essential and Essential Virtues."* Touchstone.
- Mardiah, A., Fattah, A., Sobry, M., Iswadi, M. K., & Sahbany, S. (2024). *Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Perjumpaan di SMAN 1 Gunung Sari Karakter Berbasis Sekolah*. 9, 1785–1790.
- Mascita, D. E. (2021). Internalisasi Nilai Karakter Melalui Bahan Ajar Teks Cerpen Beorientasi Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(2), 51–62.
- Nguyen, N. Van, Rigaud, C., & Burie, J. C. (2019). Comic MTL: optimized multi-task learning for comic book image analysis. *International Journal on Document Analysis and Recognition*, 22(3), 265–284. <https://doi.org/10.1007/s10032-019-00330-3>
- Prastowo, A. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovati*. Diva Press.
- Rueda, P., Pérez-Romero, N., Cerezo, M. V., & Fernández-Berrocal, P. (2022). The Role of Emotional Intelligence in Adolescent Bullying: A Systematic Review. In *Psicologia Educativa* (Vol. 28, Issue 1). <https://doi.org/10.5093/psed2021a29>
- Sari, W. W., & Ritonga, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Komi Muatan Matematika Materi Satuan Berat di Sekolah Dsar. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 12(2). <https://doi.org/10.31932/ve.v12i2.1338>
- Wilis, D. & R. (2006). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Erlangga.
- Yuberti. (2014). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*.
- Zaneva, M., Minnick, E., Nahar, Ginting, V., Aryani, F., Ohan, F., Haryanti, R. H., Winarna, S., Arsianto, Y., Budiawati, H., Widowati, E., Saraswati, R., Kristianto, Y., Suryani, Y. E., Ulum, D. F., & Bowes, L. (2023). Social Norms Predict Bullying: Evidence from an Anti-Bullying Intervention Trial in Indonesia. *International Journal of*

Bullying Prevention, 0123456789. <https://doi.org/10.1007/s42380-023-00176-8>



PROFIL PENULIS



Niluh Ari Kusumawati, S.Pd., M.Pd., adalah seorang pengajar dan praktisi pendidikan yang lahir di desa Manistutu pada tanggal 24 November 1999. Tumbuh besar dengan semangat untuk belajar, ia menempuh pendidikan dasar di SD Negeri 1 Putemata (2012), SMP Negeri 1 Ladongi (2015) dan SMA Negeri 1 Ladongi (2018). Mengikuti panggilan jiwanya di bidang pendidikan, ia menempuh pendidikan tinggi di

Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar. Ia lulus dengan gelar Sarjana Pendidikan Agama Hindu pada tahun 2022. Kemudian melanjutkan studi ke jenjang magister di Universitas Sebelas Maret, mengambil fokus pada Teknologi Pendidikan. Pada tahun 2024, ia telah menyelesaikan gelar S2. Di balik prestasi akademiknya, ia juga dikenal sebagai sosok yang aktif dalam dunia pendidikan praktis. Sejak tahun 2021, ia mengelola dan mengajar di Go Educare yaitu sebuah lembaga les privat yang didirikannya sendiri. Pada saat yang sama, ia menjadi Penyuluh Agama Hindu Non-PNS di Kota Denpasar, memberikan bimbingan spiritual dan moral kepada masyarakat. Kariernya berlanjut dengan menjadi guru yang mengajar Pendidikan Agama Hindu, Kewirausahaan, dan Lifeskill TI pada tahun 2022 hingga 2023. Dan pada tahun 2025

bekerja sebagai Guru di SD N 19 Pemectuan, Dosen Tetap di Institut Mpu Kuturan Singaraja dan Tutor di Universitas Terbuka.



Prof. Dr. Djono, M.Pd., lahir di Magetan pada 2 Juli 1963, merupakan Guru Besar di bidang Pendidikan Sejarah. Beliau menempuh pendidikan S-1 Ilmu Sejarah di Universitas Gadjah Mada, kemudian melanjutkan studi S-2 di bidang Pendidikan Sejarah di Universitas Negeri Jakarta, dan meraih gelar doktor (S-3) di Fakultas Ilmu Pendidikan dari Universitas Sebelas Maret. Selain

aktif dalam dunia akademik, beliau dikenal sebagai penulis produktif di antaranya buku *Sejarah Lokal Surakarta* (2014), *Kuliner Tradisional Solo: Identitas Sejarah Lokal* (2024), dan *Pembelajaran Literasi Sejarah* (2025). Dalam perjalanan kariernya, beliau pernah menjabat sebagai Sekretaris dan Kepala Program Studi Pendidikan Sejarah, serta mengemban berbagai posisi penting di lingkungan FKIP yakni Wakil Dekan dan Ketua Komisi Senat. Saat ini, beliau menjabat sebagai Ketua Komisi C Senat Akademik FKIP dan Ketua Gugus Kendali Mutu S-3 Pendidikan Sejarah.



Dr. Triana Rejekiningsih, S.H., M.Pd berprofesi sebagai dosen pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Sebelas Maret (UNS) sejak tahun 2005 hingga sekarang. Saat ini juga bertugas sebagai Ketua Program Studi S1 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sejak 2023 sampai

sekarang, pernah menjabat sebagai Kepala Program Studi S2 Teknologi Pendidikan FKIP UNS pada tahun 2019 – 2023, dan sebagai Kepala Pusat Pengembangan Teknologi dan Informasi untuk Pembelajaran (PPTIuP) Lembaga Pengembangan dan Penjaminan Mutu Pendidikan (LPPM) UNS pada tahun 2015 – 2019. Beberapa mata kuliah yang diampu antara lain Pendidikan Kewarganegaraan, Pendidikan Pancasila, Hukum Pidana,

Perkembangan Peserta Didik, *Digital Citizenship*, Pendidikan Kewarganegaraan dalam Perspektif Internasional, Teori dan landasan Pendidikan Kewarganegeraan, Pengelolaan Kelas Digital, dll. Saat ini tergabung dalam Riset Hukum dan Kewarganegaraan, dan mendapatkan berbagai hibah penelitian antara lain: Aktualisasi nilai-nilai toleransi sebagai upaya penguatan kultur kebangsaan pada generasi muda melalui media digital, Pengembangan *knowledge sharing application* berbasis gamification approach dalam rangka meningkatkan kompetensi mahasiswa, Analisis Kesadaran warga sekolah terhadap lingkungan belajar anti perundungan, dan Perwujudan pendidikan berkualitas untuk mendukung lingkungan belajar yang aman anti perundungan melalui pengembangan media digital sebagai implementasi dari SDGs di Kota Surakarta. Aktif sebagai Supervisor dan penilai buku teks dan nonteks yang diselenggarakan Pusat Perbukuan, Penulis soal Tes Wawasan Kebangsaan bagi calon aparatur sipil negara, memiliki sertifikasi sebagai Asesor Penyunting buku dari LSP, Asesor Lembaga Akreditasi Mandiri (LAMDIK), Asesor BKD, dan Asesor seleksi akademik calon kepala sekolah. Pernah menjadi narasumber Program Literasi Digital Nasional yang diselenggarakan Kementerian Komunikasi dan Informasi RI dan berbagai seminar, webinar dan pelatihan, berkaitan dengan elearning, pembelajaran daring, media pembelajaran digital dan pengembangan modul digital.

.



Pengembangan Bahan Ajar

Komik Digital

Internalisasi Nilai Karakter
dan Edukasi *Bullying*

Sekolah idealnya merupakan ruang aman bagi tumbuh kembang peserta didik, tempat di mana potensi mereka dikembangkan, identitas diri dibentuk, dan nilai-nilai kehidupan ditanamkan. Namun, realitas menunjukkan bahwa tidak semua sekolah berhasil menciptakan suasana yang aman dan nyaman bagi setiap siswanya. Berbagai bentuk kekerasan seperti perundungan (*bullying*) masih menjadi realitas di banyak institusi pendidikan, menghambat terciptanya ruang belajar yang aman dan menyenangkan.

Komik digital hadir sebagai media pembelajaran alternatif yang menarik dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Daya tarik visual, alur naratif yang mudah diikuti, serta potensi emosional yang ditimbulkan membuat komik menjadi sarana yang efektif dalam menyampaikan pesan-pesan edukatif dalam menginternalisasikan nilai-nilai karakter dan mengedukasi siswa tentang bahaya dan pencegahan *bullying*. Pengembangan bahan ajar berbasis komik digital bertujuan untuk menjembatani pembelajaran yang menyenangkan sekaligus bermakna.



litrasinusantaraofficial@gmail.com
www.penerbitlitnus.co.id
@litnuspenerbit
litrasinusantara_
085755971589

Pendidikan

+17

