

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI ANTI PERUNDUNGAN ANAK DI LINGKUNGAN SEKOLAH BERBASIS KOMIK

Cita St Munthakhabah R*, Sapriadi, Iwan

STMIK Hasan Sulur Wonomulyo
***Email: citajanuari18@gmail.com**

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the stages of development, validity and effectiveness of anti-bullying educational media in the school environment based on comics. This study is a Research and Development study using the 4D model, namely, (1) Define by conducting initial observations and needs analysis, (2) Design, namely designing comics and the suitability of the content, (3) Development, namely by conducting expert judgment validation, one-to-one trials, and small group trials, (4) Disseminate by implementing anti-bullying educational media for children in the school environment based on comics at SMPN 1 Wonomulyo, and the last stage is evaluation through Pre-Test and Post-Test. The limitations of this study are to determine the development of the validity and effectiveness of an educational media in one middle school in Wonomulyo Regency, namely SMPN 1 Wonomulyo with a research sample of class VII. This study produces valid and effective comic-based educational media. The valid category is reviewed from the results of the recapitulation of expert judgment validation, one-to-one trials and small group trials whose values are in the Valid criteria. The effectiveness category is reviewed from the results of the recapitulation of the evaluation analysis through the Pre Test and Post Test. Based on these data, comic-based anti-bullying educational media is valid and effective for increasing students' knowledge about the impact of bullying behavior.

Keywords: media, education, bullying, school, comics

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini mengalami tantangan besar dengan adanya Tiga Dosa Besar dalam Pendidikan yaitu, Perundungan (bullying), Kekerasan seksual dan intoleransi. Ketiga poin tersebut memiliki dampak besar bagi anak-anak bangsa dalam mencapai cita-cita, diantaranya menghambat terwujudnya lingkungan belajar yang baik, memberikan trauma yang sangat besar dan dapat bertahan seumur hidup pada seorang anak bahkan sampai memakan korban jiwa, sehingga sangat membahayakan masa depan bangsa Indonesia. Salah satu poin

dari tiga dosa besar dalam dunia pendidikan yang hingga saat ini yang paling sering ditemui dan memiliki peningkatan jumlah kasus di lingkungan sekolah yaitu Perundungan (*Bullying*).

Jenis-jenis perundungan yaitu perundungan verbal (*Verbal bullying*), perundungan fisik (*Physical Bullying*), Perundungan Sosial (*Social Bullying*) dan Cyber Bullying. Terdapat 30 kasus bullying alias perundungan di sekolah sepanjang 2023. Angka itu meningkat dari tahun sebelumnya yang berjumlah 21 kasus. Sebanyak 80% kasus perundungan pada 2023 terjadi di sekolah yang dinaungi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), dan 20% di sekolah yang dinaungi Kementerian Agama. Dari 30 kasus perundungan pada tahun 2023, sebanyak 50% terjadi di jenjang SMP/ sederajat, 30% di jenjang SD/ sederajat, 10% di jenjang SMA/ sederajat, dan 10% di jenjang SMK/ sederajat. Dua kasus di antaranya memakan korban jiwa, yakni satu kasus di SDN di Kabupaten Sukabumi, dan satu kasus di MTs di Blitar. Perundungan adalah tindakan tindakan agresif, berulang dan disengaja yang ditujukan kepada individu atau kelompok tertentu dengan niat untuk menyakiti, mengintimidasi, merendahkan atau mendiskriminasi.

Sekolah yang merupakan tempat untuk belajar dan menimba ilmu bagi calon pemimpin bangsa menjadi salah satu tempat yang dikhawatirkan sebagian besar orang tua, pasalnya melihat berbagai kasus yang terjadi tindak perundungan/ *Bullying* yang sangat marak. Salah satu tindakan yang termasuk dalam perundungan yaitu perundungan verbal seperti mengolok-olok/ mengejek dengan cacian kerap dianggap hal biasa sehingga tindakan tersebut berulang kali terjadi begitu pula dengan perundungan fisik yang terjadi di sekolah. Ini menandakan kurangnya pemahaman siswa tentang tindakan yang termasuk dalam jenis-jenis perundungan. Sehingga sangat perlu adanya edukasi kepada siswa-siswa tentang bahaya dan dampak dari perundungan dengan media edukasi yang menunjang dan menarik yang mampu memberikan pengetahuan tentang hal tersebut.

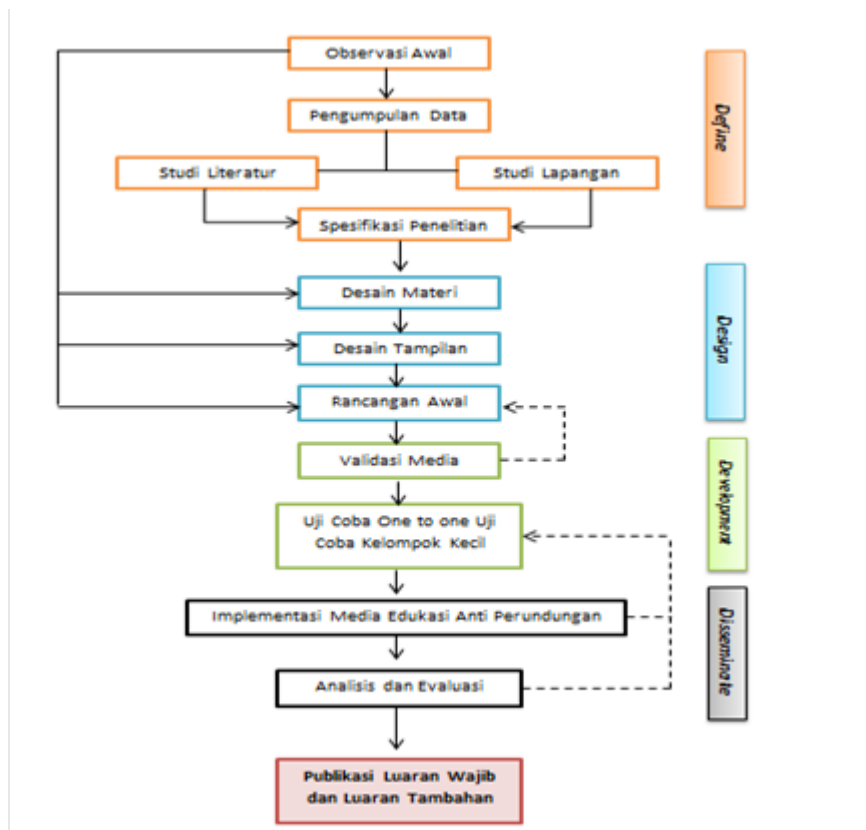
Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Berkembangnya teknologi informasi saat ini khususnya bidang pendidikan sangat membantu dalam pengembangan media yang dapat mempengaruhi minat dan motivasi belajar siswa. Media komik sebagai media pembelajaran mampu bersaing dengan media konvensional yang telah ada sebelumnya seperti media buku ataupun *Power point*. Media komik memiliki kelebihan dalam desainnya yang berupa kumpulan gambar berseri atau bersambung yang dilengkapi dengan kata-kata untuk memperkuat konteks dan isi cerita di dalamnya.

Beberapa penelitian terdahulu diantaranya yang dilakukan oleh Kurniawan M. Ichsan, dkk (2022) dengan judul Pengembangan Komik Digital Untuk Mencegah Bullying Pada Siswa Kelas VII. Penelitian tersebut menggunakan Metode R&D dengan hasil validasi media sebesar 92,5%, ahli psikologi pendidikan sebesar 98,4% dan praktisi guru BK sebesar 96,6% dengan Kriteria Baik Sekali. Penelitian Serupa juga dilakukan oleh Idris, dkk dengan judul Pengembangan Media Informasi E-Komik Anti Bullying Bagi Siswa Kelas V UPT SDN 14 Batang dengan menggunakan metode R&D, hasil penelitian tingkat validitas media informasi e-komik anti bullying sebagai media informasi siswa berada pada kategori valid untuk digunakan oleh siswa sesuai berdasarkan hasil dari penilaian dua orang ahli, tingkat kepraktisan media informasi e-komik anti bullying sebagai media informasi bagi siswa berada pada kategori praktis untuk digunakan oleh siswa sesuai dengan hasil dari penilaian wali kelas dan hasil respon siswa terhadap media informasi e-komik anti bullying sebagai media informasi bagi siswa berkategori Sangat Baik.

Urgensi dari penelitian ini adalah memberikan solusi terbaik melalui pengembangan media edukasi anti perundungan yang mampu memberikan pemahaman dan menarik minat baca siswa tentang bahaya bullying dan tindakan-tindakan yang termasuk dalam perilaku bullying sehingga dapat mengurangi dan menekan jumlah kasus perundungan di lingkungan sekolah.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan *Research & Development* (R&D) dengan model 4D. Adapun tahapan dari Model 4D yaitu Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Penyebaran (*Disseminate*) berikut penjajarannya: (1) Pendefinisian (*Define*) melakukan pengumpulan data terkait kebutuhan penelitian berupa studi pustaka dan studi lapangan. Tahapan ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan dari media edukasi berbasis komik. (2) Desain (*Design*) berupa mendesain materi yang dimuat pada media dan mendesain tampilan dari media. (3) Pengembangan (*Development*) tahapan ini untuk menguji kevalidan dan keefektifan dari media edukasi berbasis komik. Tahapan uji yang dilakukan yaitu *expert judgement* oleh dosen yang berkompeten dibidang informatika. Uji coba one to one oleh guru dan uji coba kelompok kecil oleh 5 siswa. Kemudian melakukan evaluasi dari masing-masing tahapan pengujian tersebut. (4) Penyebarluasan (*Disseminate*) Implementasi dari media edukasi antiperundungan di lingkungan sekolah berbasis Komik pada kelas VII SMPN 1 Wonomulyo dengan total Sampel 30 Siswa. Berikut diagram alir penelitian



Gambar 1. Diagram alir penelitian

Teknik Pengumpulan data yang digunakan yaitu Teknik Observasi, Kuesioner, Studi Pustaka Dan Wawancara. Adapun analisis data yang digunakan yaitu teknik observasi, studi pustaka dan wawancara dilakukan pada saat observasi awal dianalisis menggunakan teknik deskriptif, kuesioner berupa angket dianalisis dengan teknik persentase. Angket digunakan untuk mengukur kevalidan dan keefektifan dari pengembangan Media Edukasi anti-perundungan anak di lingkungan sekolah berbasis Komik. Berikut rumus yang digunakan.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

$\sum x$ = Jumlah Skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Adapun tabel kategori validasi dan kriteria pencapaian nilai (kefektifan) sebagai berikut.

Tabel 1. Kategori Validitas

(Sumber : Sa'dun Akbar 2017)

Kriteria Validitas	Interval	Keterangan
85.01%-100%	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
70.01%-85%	Cukup Valid	Dapat digunakan namun perlu revisi kecil
50.01%-70%	Kurang Valid	Disarankan untuk tidak digunakan karena perlu revisi besar
01.00%-50%	Tidak Valid	Tidak boleh dipergunakan

Tabel 2. Kriteria Pencapaian Nilai (Kefektifan)

(Sumber : Sa'dun Akbar 2017)

Kriteria Validitas	Interval	Keterangan
85.01%-100%	Sangat Efektif	Sangat Efektif
70.01%-85%	Cukup Efektif	Cukup Efektif
50.01%-70%	Kurang Efektif	Kurang Efektif
01.00%-50%	Tidak Efektif	Tidak Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* dengan menggunakan model 4D yaitu, (1) *Define* dengan melakukan observasi awal dan analisis kebutuhan, (2) *Design* yaitu mendesain Komik dan kesesuaian isi konten, (3) *Development* yaitu dengan melakukan validasi *expert judgement*, uji coba *one to one*, dan uji coba kelompok kecil, (4) *Disseminate* dengan melakukan implementasi Media Edukasi anti perundungan anak di lingkungan sekolah berbasis komik di SMPN 1 Wonomulyo dengan menggunakan link untuk mengakses komik yang telah dikembangkan sehingga siswa dapat mengakses dan membaca komik edukasi anti perundungan melalui piranti yang terhubung dengan jaringan internet, kemudian tahap terakhir yaitu analisis dan evaluasi melalui Pre Tes dan Post Tes.

1. Proses Pengembangan Media berbasis Komik

a. Tahap *Define*

Observasi awal yang dilakukan dan mendapatkan temuan yaitu meningkatnya jumlah kasus perundungan yang terjadi di Indonesia khususnya di lingkungan sekolah, banyak siswa yang masih kurang paham tentang jenis-jenis perundungan dan cara pencegahan terjadinya perilaku perundungan. Kemudian analisis kebutuhan dalam menjawab permasalahan

dengan melakukan pengembangan media edukasi anti perundungan anak di lingkungan sekolah berbasis komik.

b. Tahap *Design*

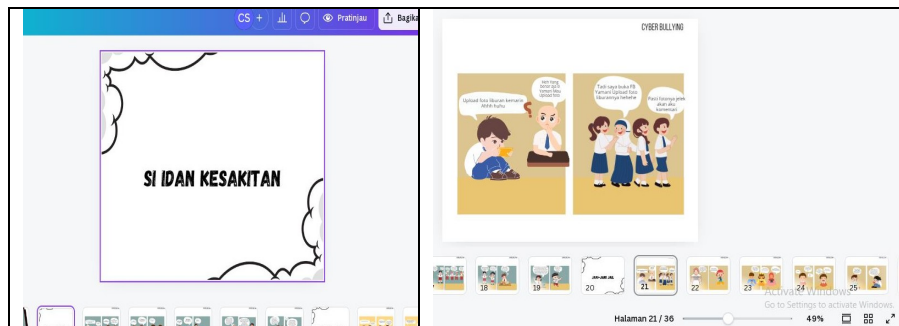
Tahapan design dilakukan untuk pengembangan Media Edukasi anti perundungan berbasis Komik yaitu (1) menyusun alur cerita pada komik, (2) merancang karakter tokoh pada komik, (3) merancang tampilan media.

c. Tahap *Development*

Tahap Development dengan 2 tahapan yaitu, (1) Validasi Media dilakukan oleh expert judgement, (2) Uji coba one to one, (3) Uji Coba Kelompok kecil.

1) Uji Validasi *Expert*

Validasi Media dilakukan untuk mengetahui Kelayakan dari media yang telah dikembangkan. Pada tahap ini melibatkan 2 dosen pada program studi Sistem Informasi STMIK Hasan Sulur Wonomulyo. Kemudian dilakukan analisis dan revisi kecil berdasarkan penilaian *expert judgement* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Tampilan Komik yang direvisi

2) Uji Coba *One to One*

Uji Coba one to One dilakukan pada guru SMPN 1 Wonomulyo dengan subjek uji 2 orang guru. Peneliti memberikan link akses komik kepada subjek uji setelah membaca komik peneliti kemudian membagikan instrumen angket untuk menilai Media Komik. Adapun aspek penilaiannya yaitu tampilan media dan kesesuaian isi konten pada komik.

d. Tahap *Disseminate*

Tahapan penyebaran implementasi media edukasi berbasis komik di kelas VII SMPN 1 Wonomulyo. Kemudian pada tahapan ini dilakukan analisis dan evaluasi untuk mengukur keefektifan melalui pelaksanaan pre test dan post tes pada siswa.

2. Analisis Data

Berdasarkan hasil implementasi yang dijabarkan di atas, maka diperoleh data kemudian dilakukan analisis dan evaluasi. Berikut analisis dari setiap tahapan yang dilakukan dalam Pengembangan Media Edukasi anti Perundungan anak di lingkungan Sekolah berbasis Komik.

a. Analisis Data Validasi *expert*

Analisis data validasi *expert* yang digunakan yaitu analisis persentasi yang kemudian diinterpretasikan ke dalam bentuk deskriptif. Berikut tabel rekapitulasi validasi *expert*.

Tabel. 3 Analisis *expert*

(Sumber : Olah Data 2024)

ANALISIS DATA EXPERT JUDGEMENT																	
JUDUL : PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI ANTI PERUNDUNGAN ANAK DI LINGKUNGAN SEKOLAH BERBASIS KOMIK																	
RESPONDEN : DOSEN STMIK HASAN SULUR WON																	
A. ASPEK TAMPILAN MEDIA																	
No.	Dosen	Item Penilaian															
		Tampilan Tema			Tata Letak		Kualitas Teks			Warna		Kualitas Gambar		Fungsi Navigasi		Spasi	Sarana Belajar
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	Noer Ekafiri Sam	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3
2	Reski Idrus	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3
Total Skor		6	7	8	6	7	7	7	7	7	7	6	8	7	7	7	6
Rata-rata		3	3,5	4	3	3,5	3,5	3,5	3,5	3,5	3,5	3	4	3,5	3,5	3,5	3
Persentase		75%	88%	100%	75%	88%	88%	88%	88%	88%	88%	75%	100%	88%	88%	88%	86%

Jumlah rata-rata hasil rekapitulasi Media Komik dari 8 item penilaian Tampilan Tema, Tata Letak, Kualitas Teks, Warna, Kualitas Gambar, Fungsi Navigasi dan Spasi berada pada nilai 86% yang menandakan bahwa media Valid atau layak digunakan pada tahap uji coba.

b. Analisis Data *One to One*

Jumlah rata-rata hasil rekapitulasi dari dua aspek penilaian yaitu aspek tampilan media dan aspek kesesuaian isi konten media komik. Pada Aspek tampilan media berada pada nilai persentase 90% Kategori Sangat baik dan pada Aspek Isi Konten berada pada nilai persentase 88% Kategori Sangat Baik.

Tabel. 4 Analisis Data rekapitulasi *one to one*
 (Sumber : Olah Data 2024)

ANALISIS DATA UJI COBA ONE TO ONE																		
JUDUL : PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI ANTI PERUNDUNGAN ANAK DI LINGKUNGAN SEKOLAH BERBASIS KOMIK																		
RESPONDEN : GURU SMPN 1 WONOMULYO																		
A. ASPEK TAMPILAN MEDIA																		
No.	Guru	Item Penilaian																Total
		Tampilan Tema			Tata Letak		Kualitas Teks			Warna		Kualitas Gambar		Fungsi Navigasi		Spasi	Sarana Belajar	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	Mulyadi Ahmad	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	57
2	Hasrianti	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	58
Total Skor		8	7	7	6	7	7	8	7	6	8	6	8	7	8	7	8	115
Rata-rata		4	3,5	3,5	3	3,5	3,5	4	3,5	3	4	3	4	3,5	4	3,5	4	57,5
Persentase		100%	88%	88%	75%	88%	88%	100%	88%	75%	100%	75%	100%	88%	100%	88%	100%	90%
B. KESESUAIAN ISI KONTEN																		
No.	Guru	Item Penilaian										Total						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							
1	Mulyadi Ahmad	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	37						
2	Hasrianti	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	33						
Total Skor		8	7	8	6	6	7	8	7	6	7	70						
Rata-rata		4	3,5	4	3	3	3,5	4	3,5	3	3,5	35						
Persentase		100%	88%	100%	75%	75%	88%	100%	88%	75%	88%	88%						

c. Analisis Data Kelompok Kecil

Jumlah rata-rata hasil rekapitulasi dari dua aspek penilaian yaitu aspek tampilan media dan aspek kesesuaian isi konten media komik. Pada Aspek tampilan media berada pada nilai persentase 88% Kategori Sangat baik dan pada Aspek Isi Konten berada pada nilai persentase 89% Kategori Sangat Baik. Berikut tabel hasil rekapitulasi data uji coba kelompok kecil

Tabel. 5 Analisis Data rekapitulasi Uji Coba Kelompok Kecil
(Sumber : Olah Data 2024)

ANALISIS DATA UJI COBA KELOMPOK KECIL																		
JUDUL : PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI ANTI PERUNDUNGAN ANAK DI LINGKUNGAN SEKOLAH BERBASIS KOMIK																		
RESPONDEN : SISWA SMPN 1 WONOMULYO																		
A. ASPEK TAMPILAN MEDIA																		
No.	SISWA	Item Penilaian																Total
		Tampilan Tema			Tata Letak		Kualitas Teks			Warna		Kualitas Gambar		Fungsi Navigasi		Spasi	Sarana Belajar	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	Mutiara	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	56
2	Reski Aulyah	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	58
3	Fahri	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	58
4	Muh. Fadil	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	54
5	Anita	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	55
Total Skor		17	17	17	17	17	18	18	17	18	19	19	18	18	18	15	18	281
Rata-rata		3,4	3,4	3,4	3,4	3,4	3,6	3,6	3,4	3,6	3,8	3,8	3,6	3,6	3,6	3	3,6	56,2
Persentase		85%	85%	85%	85%	85%	90%	90%	85%	90%	95%	95%	90%	90%	90%	75%	90%	88%

B. KESESUAIAN ISI KONTEN													
No.	SISWA	Item Penilaian										Total	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Mutiara	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	36	
2	Reski Aulyah	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	37	
3	Fahri	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	35	
4	Muh. Fadil	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	35	
5	Anita	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	35	
Total Skor		19	18	18	18	18	17	17	17	18	18	178	
Rata-rata		3,8	3,6	3,6	3,6	3,6	3,4	3,4	3,4	3,6	3,6	35,6	
Persentase		95%	90%	90%	90%	90%	85%	85%	85%	90%	90%	89%	

d. Analisis Data Hasil Evaluasi

Analisis data hasil evaluasi yang ada pada gambar 3 dibawah dilakukan untuk mengukur keefektifan media melalui pelaksanaan Pre Tes dan Post Tes. Hasil yang didapatkan pada pengolahan data menggunakan Microsoft Excel dan SPSS dengan menggunakan rumus N-Gain sebesar 86,3% berada pada kategori Efektif. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media edukasi anti perundungan anak di lingkungan sekolah berbasis komik efektif dalam meningkatkan pengetahuan anak tentang jenis-jenis dan dampak dari tindakan perilaku perundungan.

Hasil N-Gain Pada SPSS						
No	POSTTEST	PRETEST	POST-PRE	SKOR IDEAL-SKOR PRE	N GAIN SKOR	N GAIN SKOR PERSEN
1	20	16	4	4	1	100
2	19	15	4	5	0,8	80
3	18	14	4	6	0,67	66,67
4	19	15	4	5	0,8	80
5	19	13	6	7	0,86	85,71
6	19	15	4	5	0,8	80
7	19	15	4	5	0,8	80
8	20	15	5	5	1	100
9	19	14	5	6	0,83	83,33
10	20	12	8	8	1	100
11	18	14	4	6	0,67	66,67
12	19	12	7	8	0,88	87,5
13	20	13	7	7	1	100
14	19	14	5	6	0,83	83,33
15	19	11	8	9	0,89	88,89
16	19	14	5	6	0,83	83,33
17	19	12	7	8	0,88	87,5
18	19	14	5	6	0,83	83,33
19	20	14	6	6	1	100
20	19	12	7	8	0,88	87,5
21	20	14	6	6	1	100
22	19	12	7	8	0,88	87,5
23	19	12	7	8	0,88	87,5
24	19	13	6	7	0,86	85,71
25	19	11	8	9	0,89	88,89
26	20	12	8	8	1	100
27	20	14	6	6	1	100
28	18	12	6	8	0,75	75
29	18	12	6	8	0,75	75
30	18	14	4	6	0,67	66,67
MEAN	19,10	13,33	5,77	6,67	0,86	86,33

Gambar 3. Analisis Data *Pre Tes* dan *Post Tes*

SIMPULAN

Hasil pembahasan yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa Media edukasi anti perundungan anak dilingkungan sekolah berbasis komik yang dikembangkan Valid berdasarkan *expert judgement* dan subjek uji coba yang digunakan dan media ini juga Efektif digunakan dalam rangka meningkatkan pengetahuan siswa tentang pengetahuan jenis-jenis dan dampak dari tindakan perilaku perundungan berdasarkan analisis data tes kemampuan awal dan tes kemampuan akhir (*Pre Tes* dan *Post Tes*). Namun demikian masih perlu penyempurnaan melalui penelitian selanjutnya untuk mengeksplorasi keefektifan media di berbagai tingkatan pendidikan dan wilayah.

SARAN DAN REKOMENDASI

Dari hasil penelitian ini beberapa saran dan rekomendasi yaitu:

1. Dalam proses pembelajaran di lingkungan sekolah siswa perlu diberikan stimulus atau bahan bacaan yang menarik minat baca tentang dampak perilaku perundungan

2. Kepada peneliti lain diharapkan untuk mengembangkan media tentang edukasi perundungan berbasis 3D atau media berbasis AI.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun (2017) *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ani Daniyanti et al., (2023) *Konsep Dasar Media Pembelajaran*, Vol 1 No 1 (2023): Januari: *Journal of Student Research*. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Anisa F Karimah et al., (2024) *Penggunaan Video Animasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Kesadaran Siswa Sekolah Dasar Terhadap Perundungan*. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*. Vol. 9 No. 1. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.841>
- Anistasya Chairia (2023), *Pengembangan Media Aplikasi Anti Perundungan berbasis Android tentang Perilaku Konformitas Teman Sebaya Pada Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama di Kota Bandar Lampung*. Repositori UIN Raden Intan Lampung. <https://repository.uin-lampung.ac.id/id/eprint/29464>
- Cindi M Annur, "Ada 30 Kasus Bullying Sepanjang 2023, Mayoritas Terjadi di SMP"., <https://databooks.katadata.co.id/datapublish/2024/02/20/ada-30-kasus-bullying-sepanjang-2023-mayoritas-terjadi-di-smp>
- Kurniawan et al., (2022) *Pengembangan Komik Digital Untuk Mencegah Bullying Pada Siswa Kelas VII*. *Jurnal Konseling Gusjigang*. Vol 8 No. 1. <https://doi.org/10.24176/jkg.v8i1.8019>
- M Idris et al., (2023) *Pengembangan Media Informasi E-Komik Anti Bullying Bagi Siswa Kelas V UPT SDN 14 Batang*. *Eprints.unm.ac.id* https://eprints.unm.ac.id/27485/1/Artike_Muh.%20Idris.pdf
- Nurul H Makkatenni et al., (2021) *Molly Polly: Permainan Berbasis Media Pembelajaran untuk Mengedukasi Anti Perilaku Perundungan*. *Jurnal Psikologi Insight*. Vol. 5 No. 2. <https://doi.org/10.17509/insight.v5i2.62765>
- Pramudya Gunawan & Sujarwo (2022). *Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. *Kronik: Journal of History Education and Historiography*. Vol. 6 No.1: Juni
- Rahmatullah, (2023) *Melawan Perundungan Di Sekolah: Panduan Untuk Siswa, Orang Tua, dan Pendidik*. Jakarta. Publica Indonesia Utama
- Sudaryono (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Kencana