

PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN SIKAP ANTI *BULLYING* SISWA SEKOLAH DASAR

Riza Firdaus ¹, Hamidaturrohmah ²

^{1,2} PGSD Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

¹181330000253@unisnu.ac.id, ²hamida@unisnu.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the prevalence of bullying behavior in elementary schools and the ineffectiveness of abstract verbal advice methods for students. Therefore, this development research aims to produce a picture story book media product as a solution for bullying education for elementary school students. This media is innovatively designed by integrating elements of Jepara local wisdom in the narrative to increase contextual relevance and appeal to students. This research uses a research and development (R&D) model with the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) flow involving 15 fourth-grade students of SDN 7 Kecapi as trial subjects. The result of the research is a picture story book product entitled "We Are All Friends" which has been validated by experts. The product obtained a feasibility score of 90.6% from material experts and 94.6% from media experts, both in the "Very Valid" category. At the implementation stage, this media received a "Very Good" response from students with an average percentage of 86.28% and from teachers with a score of 92%. The conclusion shows that this picture story book is very suitable, interesting and practical to use as an innovative learning medium to instill anti-bullying values in elementary school students.

Keywords: Picture Story Book, Bullying, Elementary School, ADDIE

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh maraknya perilaku *bullying* di tingkat sekolah dasar dan kurang efektifnya metode nasihat verbal yang bersifat abstrak bagi siswa. Maka dari itu, penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media buku cerita bergambar sebagai solusi edukasi *bullying* bagi siswa sekolah dasar. Media ini dirancang secara inovatif dengan mengintegrasikan elemen kearifan lokal Jepara dalam narasi cerita untuk meningkatkan relevansi kontekstual dan daya tarik bagi siswa. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D) dengan alur ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang melibatkan 15 siswa kelas IV SDN 7 Kecapi sebagai subjek uji coba. Hasil penelitian adalah produk buku cerita bergambar berjudul "Kita Semua Teman" yang telah divalidasi oleh ahli. Produk memperoleh skor kelayakan 90,6% dari ahli materi dan 94,6% dari ahli media, keduanya dengan kategori "Sangat Valid". Pada tahap implementasi, media ini mendapatkan respons "Sangat Baik" dari siswa dengan persentase rata-rata 86,28% dan dari guru dengan skor 92%. Kesimpulan menunjukkan bahwa buku cerita bergambar ini sangat layak, menarik dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran inovatif untuk menanamkan nilai-nilai anti-*bullying* pada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Buku Cerita Bergambar, *Bullying*, Sekolah Dasar, ADDIE

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan pilar utama dalam membentuk watak dan peradaban bangsa. Penanaman nilai-nilai karakter sejak usia dini, khususnya di sekolah dasar merupakan tahap penting dalam perkembangan sosial-emosional. Pada masa ini, nilai-nilai moral, sosial, dan afektif harus ditanamkan secara sistematis untuk membentuk pribadi yang berempati, toleran, dan menghargai sesama (Arofah & Selirowangi, 2024; Mustamiin, 2023). Apabila proses pendidikan karakter tidak berjalan optimal, perkembangan anak dapat terhambat dan menjadikannya lebih rentan terhadap pengaruh negatif, salah satunya adalah maraknya fenomena perundungan (*bullying*) di lingkungan sekolah (Ningrum et al., 2024)

Bullying sebagai bentuk kekerasan psikologis dan fisik, telah menjadi fenomena sosial yang mengkhawatirkan di Indonesia. Berdasarkan data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), terdapat 2.355 kasus *bullying* tercatat selama tahun 2023, dengan korban terbanyak berada di jenjang Sekolah

Dasar (Nurfaniza & Margaret, 2024).

Fenomena ini didukung oleh fakta bahwa siswa sekolah dasar berada dalam tahap perkembangan sosial-emosional yang masih belum stabil. Dhamayanti, (2021) mengungkapkan bahwa pada tahap ini, anak cenderung mudah terpengaruh oleh dinamika kelompok dan interaksi sosial, yang berpotensi mendorong mereka terlibat dalam perilaku *bullying*. Hal ini memberikan dampak negatif, tidak hanya secara fisik tetapi juga psikis, yang tercermin pada penurunan kepercayaan diri, meningkatnya kecemasan, serta menurunnya motivasi dan prestasi belajar siswa (Ummah et al., 2025)

Studi pendahuluan yang dilakukan pada bulan Januari 2025 di SDN 7 Kecapi melalui wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa *bullying* sering kali terjadi berbentuk verbal seperti mengejek nama orang tua atau memberikan julukan negatif, serta bentuk fisik dalam frekuensi yang lebih rendah. Meskipun guru telah berupaya melakukan tindakan pencegahan melalui nasihat verbal belum memberikan hasil yang optimal.

Nasihat verbal sering kurang efektif karena siswa SD berada pada tahap operasional konkret, mereka memahami konsep abstrak melalui pengalaman dan objek yang nyata (Hasibuan et al., 2024). Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media edukasi yang menarik dan mampu menerjemahkan konsep abstrak seperti “empati” atau “anti-bullying” sesuai dengan karakteristik siswa.

Buku cerita bergambar merupakan salah satu media yang efektif dalam pendidikan karakter bagi anak usia sekolah dasar. Melalui perpaduan narasi dan ilustrasi yang menarik, buku cerita tidak hanya menyampaikan nilai-nilai moral, tetapi juga membantu siswa memahami dan menginternalisasi pesan melalui identifikasi tokoh dan peristiwa (Maisaroh, 2023). Media ini membangun jembatan emosional, menumbuhkan empati, dan menyampaikan pesan moral yang kompleks secara sederhana, sehingga anak-anak dapat memahami pengalaman seperti *bullying* dan menangkap pesan moral yang terkandung di dalamnya.

Sejumlah penelitian telah membuktikan efektivitas buku cerita

bergambar dalam edukasi anti-*bullying* di sekolah dasar. Misalnya, penelitian oleh Indriyanti, (2021) menunjukkan bahwa buku cerita bergambar berhasil menjadi media edukasi mencegah perilaku *bullying* siswa kelas IV di sekolah dasar. Serupa dengan itu, Fauziah (2025) juga menemukan bahwa buku cerita bergambar digital dapat menjadi media yang efektif untuk pencegahan *bullying* verbal. Namun, sebagian besar media yang dikembangkan dalam penelitian-penelitian tersebut cenderung menggunakan konteks cerita yang bersifat umum dan belum mengoptimalkan potensi konteks budaya lokal sebagai daya tarik dan penguat pesan.

Penelitian ini menghadirkan kebaruan (*novelty*) dengan mengisi celah tersebut. Alih-alih menyajikan cerita universal, penelitian ini secara spesifik mengembangkan buku cerita bergambar yang mengintegrasikan unsur kearifan lokal Jepara ke dalam alur cerita, karakter, dan latar visual. Pendekatan pembelajaran kontekstual berbasis budaya ini diyakini mampu meningkatkan daya tarik dan relevansi materi. Hal ini sejalan dengan pendapat

Kharismawati (2023) menyatakan bahwa pembelajaran yang dekat dengan lingkungan sosial-budaya siswa membangun koneksi personal yang kuat, sehingga pesan lebih mudah dipahami, diingat, dan diinternalisasi karena sesuai dengan konteks yang familiar bagi mereka. Jepara, sebagai lokasi penelitian, memiliki daerah yang kaya akan elemen kearifan lokal (seperti seni ukir, Tenun Troso, dan tradisi Pesta Lomban) yang dapat diintegrasikan ke dalam narasi cerita untuk membuat pesan anti-*bullying* menjadi lebih bermakna dan melekat bagi siswa. Adanya kesenjangan ini menunjukkan adanya peluang untuk mengembangkan media yang tidak hanya edukatif tetapi juga relevan secara budaya bagi siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Jepara untuk meningkatkan sikap anti-*bullying* siswa sekolah dasar. Penelitian dengan judul **"Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Sikap Anti-Bullying Siswa Sekolah Dasar"** ini diharapkan dapat

menghasilkan produk media pembelajaran yang kontekstual dan efektif, sekaligus berkontribusi dalam melestarikan kearifan lokal guna menciptakan generasi berkarakter dan lingkungan sekolah yang bebas dari perilaku *bullying*.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Adapun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media buku cerita bergambar untuk meningkatkan sikap anti *bullying* pada siswa sekolah dasar.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 7 Kecapi, Kecamatan Tahunan, Kabupaten Jepara. Subjek penelitian ini adalah seorang guru dan 15 siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data melalui teknik *non-test* yaitu wawancara dan penyebaran angket. Instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara, angket validasi ahli, serta angket respon untuk guru dan siswa.

Penelitian ini menerapkan model ADDIE, Langkah-langkah dalam pengembangan ADDIE yaitu analysis, design, development, implement, evaluate (Spatioti et al., 2022).

Tahapan dalam model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut; **Analisis (analysis)**, Tahap ini diawali dengan wawancara bersama guru di SDN 7 Kecapi untuk menggali informasi terkait kasus *bullying* dan mengidentifikasi kebutuhan siswa. Selain itu, dilakukan studi literatur untuk mengkaji media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. **Desain (design)**, Perancangan konsep buku dengan menyusun 4 alur cerita *bullying* diintegrasikan dengan kearifan lokal Jepara, pesan moral refleksi tiap cerita, pembuatan ilustrasi dan layout buku, serta perancangan instrument angket validasi ahli dan angket respon siswa dan guru. **Pengembangan (development)**, yaitu perwujudan nyata media berdasarkan desain yang telah dibuat. Prototipe (produk awal) selanjutnya divalidasi oleh pakar ahli untuk mengukur kelayakan media memuat kriteria penilaian melalui skala linket berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Instrumen

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Setelah mendapatkan hasil pengujian produk oleh ahli, data dianalisis menggunakan statistik deskriptif persentase menggunakan rumus berikut;

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Ket:

P = Presentase Kelayakan

F = Jumlah Nilai yang diperoleh

N = Jumlah Nilai Maksimal

Berdasarkan hasil presentase, kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan mengacu pada kualifikasi kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. Kevalidan data produk

Skor	Keterangan
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 79%	Valid
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat tidak valid

Revisi produk awal dilakukan berdasarkan data kualitatif berupa masukan/saran dari validator hingga menghasilkan produk yang siap untuk diimplementasikan. **Implementasi (implementation)**, tahap ini dilakukan dengan menguji coba produk yang telah direvisi pada subjek penelitian yang telah ditetapkan. **Evaluasi**, tahap ini hasil yang diperoleh dari angket respon yang sudah diisi data mengenai kepraktisan dan

kemenarikan produk dikumpulkan melalui angket respon guru dan siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media buku cerita bergambar untuk edukasi *bullying* siswa sekolah dasar yang berjudul “Kita Semua Teman”. Proses pengembangan buku cerita bergambar dilaksanakan sesuai model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) sebagai berikut:

1. Analisis (Analyze)

Tahap analisis melibatkan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan mencari solusi yang efektif.

a) Analisis kebutuhan

Wawancara dengan Ibu Anny Sulistyawati, S.Pd.SD, wali kelas IV SDN Kecapi pada 30 Januari, mengungkapkan adanya perilaku *bullying* verbal (ejekan nama orang tua dan julukan negatif) dan *bullying* fisik terjadi lebih jarang terjadi kalangan siswa. Upaya pencegahan yang ada, berupa nasihat verbal, dinilai kurang efektif.

Hal ini disebabkan siswa SD berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan stimulus nyata (Hasibuan et al., 2024). Konsep abstrak seperti anti-*bullying* sulit mereka pahami tanpa media yang konkret dan menarik, sesuai perkembangan kognitif mereka.

b) Studi literature

Peneliti melakukan studi literatur untuk mencari solusi intervensi yang efektif dan sesuai dengan karakteristik anak SD. Ditemukan penelitian dari Fauziah, (2025) dan Indriyanti (2021) menunjukkan bahwa buku cerita bergambar memiliki potensi besar sebagai media pencegahan *bullying* di sekolah dasar. Untuk meningkatkan relevansi dan kebermanaknaan cerita, penelitian ini mengintegrasikan kearifan lokal Jepara dalam narasi cerita. Pendekatan pembelajaran kontekstual ini bertujuan membuat materi lebih bermakna dan dekat dengan kehidupan sosial siswa. Hal sejalan dengan Saputra et al., (2022) menekankan pentingnya pengembangan media yang dekat dengan kehidupan sehari-hari

siswa melalui muatan kearifan lokal dapat meningkatkan daya tarik dan kebermaknaan cerita.

Kesimpulan dari tahap analisis adalah perlunya pengembangan buku cerita bergambar anti-*bullying* yang diperkaya dengan muatan kearifan lokal Jepara, menjadikannya edukatif, menarik, empatik, dan relevan secara budaya bagi siswa sekolah dasar.

2. Design (Merancang Produk yang dikembangkan)

Pada tahap ini, kerangka konseptual media dirancang berdasarkan analisis kebutuhan.

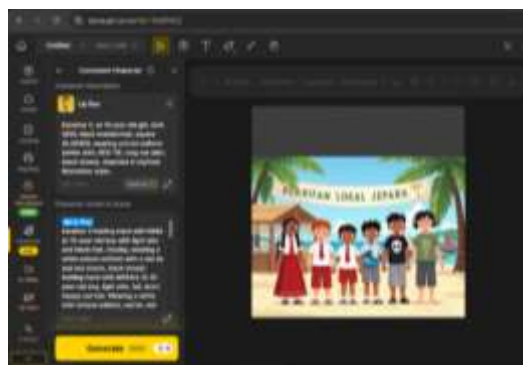
a) Perancangan Konsep Buku

Desain dimulai dengan menyusun empat alur cerita yang mewakili jenis-jenis *bullying* (verbal, fisik, sosial, dan siber), yang diintegrasikan unsur budaya lokal Jepara seperti Tenun Troso, pesta lomban, seni ukir, dan kuliner tradisional sebagai latar narasi. Setiap cerita dilengkapi pesan moral dan tabel refleksi untuk mengevaluasi pemahaman mereka terhadap isi cerita serta mengaitkannya dengan perilaku

sehari-hari, khususnya dalam merespon tindakan *bullying*.

b) Perancangan Ilustrasi dan Tata Letak

Ilustrasi dibuat secara digital menggunakan platform *Dzine AI* melalui serangkaian *prompt* yang dirancang sesuai isi cerita, karakter, dan latar budaya lokal sehingga menghasilkan gambar yang sesuai. Ilustrasi yang selaras dengan isi cerita membantu anak memahami makna cerita serta memperluas imajinasi melalui rangsangan visual (Puspasari, 2022).



Gambar 1. Pembuatan ilustrasi menggunakan Dzine AI

Setelah proses ilustrasi selesai, seluruh elemen visual dan teks disusun secara sistematis dalam layout digital menggunakan aplikasi *Canva* dengan format A5. Desain tata letak memperhatikan keterbacaan, visual, dan

kesinambungan isi untuk mendukung pengalaman membaca yang optimal siswa. Struktur buku mencakup 3 bagian utama: (1) bagian awal (cover, kata pengantar, dan daftar isi); (2) bagian isi (4 cerita disertai pesan moral dan refleksi); (3) bagian akhir (lampiran materi edukasi *bullying* dan profil penulis). Berikut rancangan buku cerita bergambar yang telah melewati desain pengembangan:



Gambar 2. Design Cover Buku Cerita Bergambar



Gambar 3. Design Isi Buku Cerita Bergambar

3. Development

Pada tahap ini, desain media direalisasikan dalam bentuk prototipe fisik berupa buku cerita bergambar berjudul “Kita Semua Teman: Media Edukasi *Bullying* Kearifan Lokal Jepara”. Prototipe ini kemudian divalidasi oleh dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi yang merupakan dosen

PGSD, FTIK, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara.

a) Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan pada 14 Mei 2025 oleh Ibu Naili Rofiqoh, S.Psi., M.Si. Hasil validasi menunjukkan total nilai 68 dari 75, dengan persentase kelayakan 90.6%, yang termasuk kategori "Sangat Valid". Sebagaimana ditampilkan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Hasil Penilaian
1.	Aspek Kelayakan Isi/Materi	37
2.	Aspek Kelayakan Penyajian	18
3.	Aspek Kebahasaan	13
Jumlah Nilai yang didapat		68
Jumlah Nilai Maksimal		75
Presentase		90.6 % (Sangat Valid)

b) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan pada 15 Mei 2025 oleh Bapak Muh Muhaimin, S.Pd.I., M.Pd. Hasilnya adalah total nilai 71 dari 75, atau setara dengan persentase 94.6%, tergolong kategori "Sangat Valid" sebagaimana ditampilkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	Hasil Penilaian
1.	Aspek Tampilan (Visual)	25
2.	Aspek Desain Tata Letak (Layout)	23
3.	Aspek Tipografi (Keterbacaan)	9
4.	Aspek Teknis Media	14
Jumlah Nilai yang didapat		71
Jumlah Nilai Maksimal		75
Presentase		94.6 % (Sangat Valid)

Validasi dilakukan untuk memastikan kelayakan buku sebelum diimplementasikan. Hasil validasi menunjukkan skor 94.6% dari ahli media dan 90.6% dari ahli materi, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 92.6% yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar bertema anti-*bullying* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Selain penilaian kuantitatif, ahli materi memberikan masukan kualitatif, termasuk penyesuaian warna teks agar lebih kontras dan ramah anak, serta penyederhanaan kalimat agar sesuai dengan tingkat

perkembangan bahasa siswa kelas IV. Revisi telah dilakukan berdasarkan masukan ini untuk meningkatkan kejelasan pesan, keterbacaan, dan efektivitas penyampaian pesan anti-*bullying*. Dengan demikian, produk ini telah melalui tahapan perancangan, validasi, dan revisi, serta dinyatakan siap untuk uji coba lapangan.

4. Implementasi

Implementasi dilaksanakan pada 20 Mei 2025 melalui satu sesi uji coba yang melibatkan 15 siswa kelas IV SDN 7 Kecapi. Kegiatan dimulai dengan pengenalan buku, diikuti sesi membaca mandiri selama 15 menit. Setelah itu, siswa diajak menjawab tabel refleksi di akhir cerita untuk menggali pemahaman dan respons afektif. Peneliti kemudian membagikan angket untuk mengetahui tingkat ketertarikan siswa terhadap media yang dikembangkan sebagai berikut:

a) Respon Siswa

Siswa mengisi angket berisi 15 butir pernyataan mencakup aspek isi, daya tarik, keterbacaan, dan kemanfaatan media yang telah

dibaca. Hasil disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Respon Siswa

Responden	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Presentase
Siswa 1	66	75	88,00%
Siswa 2	63	75	84,00%
Siswa 3	68	75	90,67%
Siswa 4	67	75	89,33 %
Siswa 5	67	75	89,33 %
Siswa 6	68	75	90,66 %
Siswa 7	64	75	85,33 %
Siswa 8	61	75	81,33 %
Siswa 9	70	75	93,33 %
Siswa 10	65	75	86,66 %
Siswa 11	65	75	86,66 %
Siswa 12	70	75	93,33 %
Siswa 13	60	75	80,00 %
Siswa 14	66	75	88,00 %
Siswa 15	61	75	81,33 %
Persentase Keseluruhan			86,28%
Kategori			Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 5, penilaian siswa terhadap buku cerita bergambar bertema *bullying* menunjukkan persentase rata-rata sebesar 86,28%, yang berada dalam kategori "Sangat Baik". Selain itu, Komentar siswa sangat positif, dengan pernyataan seperti "gambar bagus" dan "cerita menyenangkan dan mudah dipahami", menunjukkan daya tarik dan pemahaman kognitif siswa terhadap pesan moral.

b) Respon Guru

Setelah mengenalkan buku cerita kepada siswa dan

memperoleh respons mereka, guru kelas IV juga diminta mengisi angket untuk mengevaluasi kesesuaian buku sebagai media pembelajaran disajikan di tabel 6.

Tabel 6. Hasil Respon Guru

No.	Aspek yang dinilai	Hasil Penilaian
1.	Aspek Kemudahan Penggunaan (Praktis)	18
2.	Aspek Daya Tarik Media	18
3.	Aspek Bahasa	9
4.	Potensi Efektivitas dan Kebermanfaatan	24
Jumlah Nilai yang didapat		69
Jumlah Nilai Maksimal		75
		92 %
Presentase		(Sangat Baik)

Berdasarkan Tabel 6, respons guru menunjukkan persentase rata-rata sebesar 92% dalam kategori "Sangat Baik". Guru memberikan komentar positif bahwa buku ini sudah bagus dan menanggapi adanya tabel refleksi yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam menerapkan nilai-nilai anti-*bullying* dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, buku ini dinilai efektif sebagai sarana edukatif yang mendukung upaya pencegahan perundungan di lingkungan sekolah dasar, terutama ketika dipadukan dengan

elemen lokal Jepara yang dekat dengan kehidupan siswa.

5. Evaluate

Evaluasi merupakan tahapan akhir dalam model pengembangan ADDIE yang berfokus pada pengukuran kemenarikan dan kepraktisan produk setelah diimplementasikan. Berdasarkan hasil evaluasi, baik dari siswa maupun guru, buku cerita bergambar "Kita Semua Teman" dinyatakan menarik, praktis dan layak sebagai media edukatif anti-*bullying* untuk siswa sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini berhasil menciptakan buku cerita bergambar berjudul "Kita Semua Teman" sebagai media edukasi anti-*bullying* untuk siswa sekolah dasar. Produk ini dirancang dengan model ADDIE yang sistematis dan terbukti valid, menarik dan praktis.

Temuan di lapangan menunjukkan bahwa nasihat verbal kurang efektif, sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget. Siswa sekolah dasar pada tahap operasional konkret memerlukan stimulus visual dan konkret untuk memahami konsep abstrak seperti *bullying* (Hasibuan et

al., 2024). Buku cerita bergambar, dengan kombinasi narasi dan ilustrasi, menyajikan konsep tersebut secara visual dan mudah dicerna, menguatkan temuan penelitian sebelumnya Fauziah, (2025) dan Indriyanti, (2021) tentang potensi besar buku cerita sebagai media edukasi *bullying* di sekolah dasar.

Buku ini memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi: 90,6% dari ahli materi dan 94,6% dari ahli media. Validitas Materi: Ahli materi menilai tinggi kelayakan isi, penyajian, dan kebahasaan, menegaskan bahwa konten buku ini akurat, relevan, dan komprehensif dalam membahas berbagai bentuk *bullying* secara kontekstual dalam alur cerita. Perang & Waji, (2023) mendukung bahwa pentingnya pengenalan jenis *bullying* sejak dini dan mendorong sikap asertif untuk mencegahnya. Validitas Media: Ahli media mengkonfirmasi kualitas visual, desain, dan tata letak yang sangat baik. Ilustrasi digital yang dibuat dengan *Dzine.ai* dan tata letak *Canva* berhasil menciptakan tampilan menarik dan mudah dipahami. Kualitas visual dan tata letak yang menarik sangat penting untuk menumbuhkan minat dan motivasi

literasi pada anak-anak, yang merupakan prasyarat awal untuk penyerapan informasi (Nurmala et al., 2024)

Keberhasilan utama buku ini terletak pada pendekatannya yang kontekstual, mengintegrasikan kearifan lokal Jepara seperti Tenun Troso, Pesta Lomban, dan seni ukir. Integrasi ini meningkatkan daya tarik media, terbukti dari respons siswa yang mencapai 86,28% (Sangat Baik). Siswa memberikan komentar positif tentang ilustrasi dan cerita yang menyenangkan. Keberhasilan ini sejalan dengan pendapat Puspasari, (2022) yang menekankan pentingnya peran ilustrasi dalam membantu anak memahami makna cerita dan memperluas imajinasi mereka. Keterkaitan cerita dengan budaya lokal juga menciptakan koneksi emosional yang kuat, mendukung temuan bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal lebih bermakna (Putri & Mulyani, 2023; Kharismawati, 2023).

Aspek kepraktisan juga tinggi, dengan skor 92% (Sangat Baik) dari guru. Guru menilai media ini mudah digunakan dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Mereka secara khusus menyoroti keberadaan tabel

refleksi di akhir setiap cerita, yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, menghubungkan nilai moral, dan memperkuat sikap afektif anti-*bullying*. Ini sejalan dengan penelitian Friatin, (2024) bahwa media cerita dengan aktivitas reflektif dapat meningkatkan pemahaman nilai moral dan keterlibatan kognitif-afektif siswa.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan. Uji coba produk hanya melibatkan 15 siswa di satu sekolah (SDN 7 Kecapi) dalam satu sesi, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas. Selain itu, evaluasi lebih fokus pada respons sesaat (ketertarikan dan pemahaman) dan belum mengukur dampak jangka panjang terhadap perubahan perilaku *bullying* siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah berhasil mengembangkan media buku cerita bergambar "Kita Semua Teman" sebagai sarana edukasi *bullying* untuk siswa sekolah dasar menggunakan model ADDIE. Produk yang dihasilkan terbukti sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi (90,6%) dan ahli

media (94,6%), serta sangat praktis dan menarik berdasarkan respons guru (92%) dan respons siswa (86,28%). Buku cerita bergambar "Kita Semua Teman" adalah inovasi media edukasi anti-*bullying* yang efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa SD, menggabungkan narasi kuat, visual menarik, pendekatan komprehensif, kontekstual berbasis kearifan lokal dan reflektif. Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan uji coba produk dalam skala yang lebih luas serta penelitian eksperimental untuk mengukur efektivitas jangka panjang dalam menekan perilaku *bullying*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arofah, Y. N., & Selirowangi, N. B. (2024). Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Mencegah Bullying pada Siswa Sekolah Dasar: Studi Kasus SDN Negeri Sratujejo II Kecamatan Baureno. *Inovasi Pembelajaran, Bahasa, Dan Sastra*, 1(2), 33–38. <https://ejournal.unisda.ac.id/index.php/runghat/article/view/7872>
- Dhamayanti, M. (2021). Bullying: Fenomena Gunung Es Di Dunia Pendidikan. In *Sari Pediatri*. <https://doi.org/10.14238/sp23.1.2021.67-74>
- Fauziah, N. N. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA DIGITAL PADA PEMBELAJARAN TEKS NARASI BERMUATAN ANTI-VERBAL*

- BULLYING DI SD: Penelitian Design and Development pada Media di Kelas V SDN 044 Cicadas Awigombong* [Universitas Pendidikan Indonesia].
<https://repository.upi.edu/133031/>
- Friatin, L. Y. (2024). Pendidikan Ecocriticism Siswa Sd Melalui Cerita Pendek Bahasa Inggris Terhadap Sikap, Nilai, Dan Perilaku Pada Lingkungan. *Junjung Buih: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 41–52.
<https://doi.org/10.20527/4zzebe06>
- Hasibuan, A. R. H., Abdi Maulana, Diha Stephenia Samosir, & Syahrial Syahrial. (2024). Perkembangan Kognitif Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 120–125.
<https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i2.753>
- Indriyanti, V. A. (2021). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Mencegah Perilaku Bullying Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar*. Universitas Sanata Dharma.
- Kharismawati, S. A. (2023). Implementasi Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal “Manurih Gatah” Melalui Teori Belajar Humanistik Bagi Siswa Sekolah Dasar. In *Ideguru Jurnal Karya Ilmiah Guru*.
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.706>
- Maisaroh, S. (2023). Pengembangan Materi Ajar Cerita Anak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Karakter Anti Bullying Pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 360–373.
<https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.90>
- Mustamiin, M. (2023). Urgensi Pendidikan Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar di Era Modern. *Pendas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 55–64.
- Ningrum, A. R., Hidayah, N., Hidayah, N., Suryani, Y., & Hasanah, U. (2024). Peran Sekolah Ramah Anak dalam Mencegah dan Menangani Perundungan Peserta Didik. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 63.
<https://doi.org/10.29240/jpd.v8i1.9772>
- Nurfaniza, I., & Margaret, M. (2024). Fenomena Korban Bullying Sekolah Dasar Negeri X di Wilayah Karang Tengah. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 6(4), 942–952.
<https://doi.org/10.38035/rrj.v6i4.900>
- Nurmala, L., Nugraha, A. P., & Mulyono, N. (2024). Analisis Optimalisasi Pojok Baca Dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini. *Jurnal Intisabi*, 2(1), 17–32.
<https://doi.org/10.61580/itsb.v2i1.49>
- Perang, B., & Waji, R. S. (2023). PSIKOEDUKASI TENTANG BULLYING PADA SISWA DAN SISWI SD FRATER THAMRIN MAKASSAR. *ASAWIKA: Media Sosialisasi Abdimas Widya Karya*.
<https://doi.org/10.37832/asawika.v8i01.126>
- Puspasari, D. (2022). THE DEVELOPMENT OF DIGITAL ILLUSTRATION TO HELP STUDENT'S COMPREHENSION IN READING NARRATIVE TEXT:

- A RESEARCH AND DEVELOPMENT. *Dinamika Bahasa Dan Budaya*.
<https://doi.org/10.35315/bb.v17i2.9069>
- Putri, A. D., & Mulyani, S. (2023). Pembelajaran Kontekstual Berbasis Budaya Lokal untuk Meningkatkan Keterlibatan Emosional dan Pemahaman Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(2), 112–123.
- Saputra, H., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal NTB untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 4(2), 61–70.
- Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A comparative study of the ADDIE instructional design model in distance education. *Information*, 13(9), 402.
- Ummah, S. Z., Zumrotun, E., & Muhaimin, M. (2025). *Dampak Psikologis Bullying terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa di SDN 1 Mindahan*. 8(024).