



Pengaruh Media Pembelajaran Komik *Bullying* terhadap Motivasi Belajar Siswa

Muhammad Nuralfian^{1✉}, Zaka Hadikusuma Ramadan²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau, Indonesia^{1,2}

e-mail : muhammadnuralfian229@gmail.com¹, zakahadi@edu.uir.ac.id²

Abstrak

Kurangnya minat belajar siswa dikelas 5A dalam pembelajaran membuat tenaga pendidik cukup sulit dalam menerangkan materi, siswa juga kerap melakukan tindak perundungan yang mereka anggap sebagai candaan. Tujuan dilakukannya penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan apakah siswa kelas 5A di SD Negeri 62 Pekanbaru termotivasi untuk ikut dalam kegiatan belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa komik yang membahas *bullying*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimental. Sampel penelitian terdiri dari 36 siswa kelas 5A, dan data diperoleh dari hasil angket, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data mencakup uji normalitas dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai angket pretest (77.72) lebih rendah dibandingkan dengan hasil posttest (83.56), dengan selisih 5.83, sehingga hipotesis kerja (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Kesimpulannya, penerapan media pembelajaran komik tentang *bullying* memberikan dampak positif bagi siswa.

Kata Kunci: *Bullying*, Motivasi Belajar, Komik, Media Pembelajaran.

Abstract

The lack of interest in learning for students in class 5A makes it quite difficult for teaching staff to explain the material, students also often engage in bullying which they consider to be a joke. The aim of this research is to describe whether class 5A students at SD Negeri 62 Pekanbaru are motivated to learn by utilizing learning media in the form of comics that discuss bullying. This research uses quantitative methods with an experimental design. The research sample consisted of 36 class 5A students, and data was obtained from questionnaires, observations and documentation. Data analysis techniques include normality testing and hypothesis testing. The research results show that the average pretest questionnaire score (77.72) is lower than the posttest results (83.56), with a difference of 5.83, so the working hypothesis (H_a) is accepted and the null hypothesis (H_0) is rejected. In conclusion, the application of comic learning media about bullying has a positive impact on students.

Keywords: *Bullying, Learning Motivation, Comics, Learning Media.*

Copyright (c) 2024 Muhammad Nuralfian, Zaka Hadikusuma Ramadan

✉ Corresponding author :

Email : muhammadnuralfian229@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i5.7521>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Di era teknologi saat ini, isu-isu sosial sering kali memperlihatkan anak-anak sebagai korban perundungan, yang sangat menyedihkan mengingat mereka seharusnya merasa aman dan terlindungi. Tindakan *bullying* sering terjadi di antara teman-teman sepermainan. Salah satu contoh kasus adalah seorang siswa SMP yang terlihat dalam rekaman sedang melakukan kekerasan terhadap korban dengan pukulan berulang kali dan bahkan menendang adik kelasnya hingga terpentak. Akibatnya, korban mengalami luka lebam di beberapa bagian tubuh.

Astri (2022) meneliti dampak *bullying* terhadap minat belajar siswa di SDN 149 Tokinjong dengan pendekatan kuantitatif, melibatkan subjek penelitian melalui observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa *bullying* secara signifikan mengurangi motivasi siswa peserta untuk belajar. Hasil dari analisis SPSS 25 adalah significant (sig) sebesar 0,000 yang kurang dari 0,05, dan hasil thitung sebesar 13,80 yang lebih tinggi dari nilai ttable sebesar 1,70. Hal ini membawa kita untuk merangkul Ha sebagai hipotesis alternatif dan menolak Ho, hipotesis nol. Temuan tersebut mengungkapkan bahwa perilaku *bullying* menyumbang sebagian besar variasi dalam minat belajar anak-anak, dengan hanya sebagian kecil yang disebabkan oleh variabel lain yang belum diselidiki secara menyeluruh.

Dalam penelitian Budiarti dan Haryanto (2016) media komik pembelajaran terbukti memberikan pengaruh positif serta signifikan terhadap keinginan belajar siswa pada materi bahasa Indonesia serta keterampilan dalam membaca pemahaman siswa kelas empat di SDN Padokan 2 Bantul, dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil uji dan penelitian menunjukkan bahwa media komik secara konsisten berdampak positif dan signifikan terhadap kedua aspek tersebut. Sejalan dengan penelitian Apandini (2023) motivasi peserta didik akan meningkat jika selama proses pembelajaran diberikan media pembelajaran yang menarik. Hal ini akan membantu mencegah rasa bosan di dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran komik digital adalah salah satu cara yang efektif untuk membangkitkan minat siswa dan menciptakan motivasi untuk ikut aktif berperan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Menurut Jannah (2023:25) komik adalah bentuk media pembelajaran visual yang disusun khusus sesuai dengan materi yang dibutuhkan siswa, mengombinasikan teks dan gambar untuk mendukung pembelajaran. Media komik memiliki keunggulan dalam pendidikan karena mampu menciptakan minat belajar, memperkuat minat baca dengan cara yang menarik, serta berperan sebagai sarana untuk meningkatkan kosa kata, memfasilitasi pemahaman konsep yang abstrak, dan mengembangkan minat siswa terhadap bidang studi lainnya. Namun, media komik juga memiliki kelemahan, seperti potensi ketergantungan yang terlalu besar terhadap komik dalam membangkitkan minat belajar tanpa pendukung media lain, serta kemungkinan penolakan terhadap bahan bacaan selain komik, seperti buku pelajaran.

Bastari (2018:25) menekankan bahwa minat belajar adalah dorongan internal yang meningkatkan keinginan siswa untuk belajar aktif dan bersemangat dalam kegiatan belajar mengajar, memungkinkan mereka mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif. Motivasi belajar memiliki faktor penting dalam kinerja siswa, dapat dipicu oleh berbagai hal seperti hasrat untuk meraih prestasi, rasa ingin tahu, ketertarikan terhadap materi pelajaran, dukungan dari orang tua atau guru, penghargaan, dan pengakuan. Uno (2016:10) mengidentifikasi lima indikator motivasi belajar, yaitu: pertama, kemauan untuk berhasil; kedua, kebutuhan dan promosi pembelajaran; ketiga, tujuan dan harapan masa depan; keempat, apresiasi terhadap pembelajaran; dan kelima, melibatkan kegiatan pembelajaran.

Kami menyimpulkan kurangnya minat anak-anak dalam belajar tentang *bullying* mempengaruhi efektivitas mengajar berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Indra Gunawan, S. Pd. yang merupakan wali kelas kelas 5A SD Negeri 62 Pekanbaru yang berlangsung pada Rabu, 21 Februari 2024. Situasi ini menyebabkan masalah *bullying* masih sering terjadi di antara siswa, yang belum sepenuhnya menyadari dampak negatif dari perilaku mereka terhadap teman sekelasnya. Peneliti sebelumnya telah melakukan

observasi saat mengikuti program kampus mengajar dari hasil observasi tersebut peneliti melihat perilaku siswa yang kurang baik terhadap teman sepermainan. Hal tersebut teramati dari gaya bicara siswa atau tindakan fisik yang mereka lakukan satu sama lain. Respon tersebut menyebabkan siswa yang mendapat kekerasan fisik mengalami ketakutan sehingga enggan untuk ke sekolah dan mengganggu konsentrasi serta minat untuk belajar. Siswa yang menjadi korban cenderung menyendiri atau takut untuk bersosialisasi, yang menyebabkan penurunan hasil belajar serta motivasi belajar. Alasan pelaku melakukan perundungan atau bullying adalah bercanda. Berdasarkan alasan tersebut peneliti memahami bahwa siswa belum memahami apa itu bullying atau perundungan. Hal tersebut diperkuat dengan banyaknya siswa yang bertanya apa yang dimaksud dengan bullying ketika peneliti melakukan riset di SD Negeri 62 Pekanbaru.

Dalam studi yang dilakukan oleh Aristiani et al.,(2021), ditemukan bahwa *bullying* memiliki dampak yang signifikan terhadap rasa percaya diri anak-anak di Desa Gribig. Anak-anak yang menjadi korban bullying cenderung menjadi lebih pendiam, kurang bersemangat dalam menjalani aktivitas sehari-hari, merasa takut ketika bertemu dengan pelaku, serta merasa kelelahan akibat perlakuan buruk dari teman-temannya. Selain itu, mereka juga menjadi sangat murung, takut bersosialisasi di luar rumah, dan kurang termotivasi dalam berbagai hal. Aristiani juga menjelaskan bahwa bullying sangat memengaruhi rasa percaya diri anak-anak korban. Anak-anak yang dibully cenderung kehilangan rasa percaya diri dan merasa takut untuk bersosialisasi di luar lingkungan keluarga mereka. Mereka sering tertinggal, kehilangan semangat dan keceriaan dalam bermain dengan teman-temannya, merasa tidak terlindungi, serta kurang percaya diri dalam bergaul dengan teman sebaya.

Penelitian yang dilakukan oleh Nirwana (2024) *Bullying* memiliki dampak yang merugikan bagi minat siswa untuk belajar. Dampak buruk dari perilaku ini tidak hanya mempengaruhi kemampuan akademik korban, tetapi juga berakibat tidak baik pada pelaku bully. Ketika bully terjadi, aspek psikologis siswa yang mendapatkan dampak paling besar. Dampak psikologis dari bullying mencakup hilangnya rasa percaya diri, kecemasan terhadap orang lain, trauma dalam menjalin pertemanan, rasa malu, berbicara dengan suara lirih, menghindari tatapan mata atau pertemuan, dan ketidakmampuan untuk menoleransi kondisi tidak baik yang terus-menerus terjadi. Penyebab bullying sering kali melibatkan faktor teman sepermainan, keluarga dan media massa. Siswa yang menjadi korban bullying biasanya adalah mereka yang lemah, kurang percaya diri, dan kesulitan dalam bersosialisasi dengan lingkungannya.

Penelitian ini dilatar belakangi dari penelitian sebelumnya yaitu oleh Visty (2021), Nirwana (2024) dan Khatimah (2018) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan komik terhadap motivasi belajar serta terdapat peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Meskipun telah banyak penelitian yang mengeksplorasi pengaruh berbagai jenis media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa, masih terdapat beberapa kesenjangan yang belum diatasi, khususnya terkait dengan penggunaan media komik sebagai alat pembelajaran dalam konteks *bullying*. Penelitian sebelumnya sering kali fokus pada media pembelajaran konvensional seperti buku teks, video, atau perangkat digital umum, tetapi penggunaan komik sebagai media pembelajaran untuk topik bullying belum banyak diteliti secara mendalam. Selain itu, banyak penelitian yang meneliti efek media terhadap pengetahuan dan pemahaman siswa, tetapi kurang memperhatikan bagaimana media tersebut dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa dalam jangka panjang. Dengan fokus pada bullying, penelitian ini memberikan kontribusi pada pemahaman tentang bagaimana media pembelajaran dapat digunakan untuk menangani masalah sosial yang krusial di lingkungan sekolah, yang sering kali diabaikan dalam penelitian tentang media pembelajaran.

Bullying adalah masalah serius yang dapat mempengaruhi kesehatan mental dan fisik siswa. Diharapkan dengan penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang cara efektif untuk mengedukasi siswa mengenai bullying, sehingga dapat membantu mengurangi kejadian bullying di sekolah. Penelitian ini meneliti secara khusus penggunaan komik sebagai media pembelajaran untuk topik bullying, yang merupakan

pendekatan yang belum banyak dijelajahi. Komik memiliki keunikan dalam menyampaikan pesan melalui kombinasi gambar dan teks, yang dapat menarik perhatian siswa lebih efektif dibandingkan media lain.

METODE

Untuk mendapatkan data yang mereka butuhkan, para peneliti menggunakan strategi desain eksperimental pra-eksperimental, khususnya desain pretest-posttest satu kelompok. Satu kelas dipilih untuk diteliti dalam pendekatan eksperimental ini. Para peneliti memberi siswa pretest (O1) selama 60 menit untuk diselesaikan sebelum proses pembelajaran dimulai untuk menganalisis temuan awal. Selain itu, media pembelajaran yang mapan digunakan oleh para peneliti untuk memberikan pengobatan. Terakhir, mahasiswa diberi waktu 60 menit untuk melengkapi posttest questionnaire (O2) yang dirancang untuk menilai *outcome* setelah penerapan media pembelajaran.

Seluruh 95 siswa kelas lima SD Negeri 62 Pekanbaru (48 laki-laki dan 47 perempuan) merupakan populasi penelitian. Metodologi non-probability purposive sampling digunakan untuk proses pengambilan sampel. Kelas 5C dipilih sebagai kelompok penelitian karena tingkat bullying yang lebih tinggi yang diamati di kelas tersebut dalam pengamatan sebelumnya. Ada 36 siswa yang terdaftar di kelas 5C di SD Negeri 62 Pekanbaru.

Data dikumpulkan dengan meminta pengamat mengawasi siswa saat mereka belajar dan dengan melakukan survei untuk memverifikasi jawaban mereka. Validasi ahli digunakan untuk memeriksa validitas kuesioner dan item pengujian, sedangkan SPSS versi 25 digunakan untuk menguji reliabilitas dan validitas. Ada total 28 item tertutup pada kuesioner motivasi studi, dan peserta menggunakan skala Likert untuk menilai persetujuan mereka dengan pernyataan optimis.

Tabel 1 Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat Sering (SS)	4
Sering (SR)	3
Jarang (JR)	2
Tidak Pernah (TP)	1

Sumber : Sugiyono (2021:149)

Menurut Uno (2016:10), indikator motivasi belajar antara lain sebagai berikut: 1) keinginan yang kuat untuk berhasil; 2) kebutuhan dan dorongan yang kuat untuk belajar; 3) aspirasi untuk masa depan; 4) apresiasi yang tulus terhadap pembelajaran; dan 5) adanya kegiatan belajar yang menarik. Faktor-faktor tersebut digunakan oleh instrumen kuesioner motivasi belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini diawali dengan penerapan kuesioner pretest untuk mengevaluasi motivasi belajar siswa. Pelaksanaan angket pretest dilakukan pada tanggal 19 Juni 2024 dengan melibatkan sampel sebanyak 36 orang. Siswa diberi waktu 60 menit untuk mengisi angket yang terdiri dari 28 pertanyaan. Sebelum menerapkan media pembelajaran di kelas 5C, peneliti melakukan evaluasi awal terhadap motivasi siswa dalam belajar. Berikut adalah hasil analisisnya:

Tabel 2 Hasil Angket Pretest

N	Valid	36
	Missing	0
Mean		77.72
Std. Error of Mean		1.732
Median		78.00
Mode		71
Std. Deviation		10.39
Variance		107.978
Range		39
Minimum		57
Maximum		96
Sum		2798

Sumber : (Olahan data SPSS Versi 25)

Tabel ini menampilkan variabel motivasi belajar sebelum penerapan komik bullying. Nilai berkisar antara 96 hingga 57, dengan rata-rata 77,72, rata-rata 71, median 78, standar deviasi 10,39, dan nilai total 2.798. Sebanyak empat pertemuan satu untuk penyelenggaraan pretest, satu untuk penyelenggaraan posttest, dan tiga untuk pelaksanaan temuan studi-berlangsung antara Rabu, 19 Juni, dan Sabtu, 22 Juni 2024. Sebanyak tiga puluh enam anak dari kelas 5C menjadi mata pelajaran.

Pada pertemuan pertama, peneliti melakukan pretest dengan membagi siswa menjadi lima kelompok dan memberikan perlakuan. Selama proses penelitian, peneliti berperan sebagai pengamat dan guru yang menerapkan media pembelajaran sesuai dengan modul yang telah disusun. Siswa membaca komik pada awal pertemuan dan mendiskusikan isi ceritanya. Setelah itu, guru mempresentasikan informasi tentang *bullying*. Diskusi berlanjut tentang dampak negatif *bullying* serta pelanggaran terhadap nilai-nilai Pancasila dan norma sosial yang sudah dipelajari siswa. Kelompok yang dapat menyimpulkan materi hari itu mendapatkan penghargaan.

Pada pertemuan kedua, guru membahas dampak *bullying* pada kesehatan mental. Diskusi melibatkan siswa dalam berbagi pengalaman mereka tentang *bullying* di lingkungan sekitar. Siswa menjelaskan dampak psikologis yang terjadi pada korban *bullying* sebagaimana yang diilustrasikan dalam komik yang mereka baca. Siswa juga diminta untuk merumuskan cara-cara pencegahan *bullying* berdasarkan nilai-nilai Pancasila seperti empati, keberagaman, dan keadilan sosial.

Pada pertemuan ketiga, guru menjelaskan berbagai jenis *bullying*. Siswa diajak untuk berbagi pengalaman mereka mengenai kasus *bullying* yang pernah terjadi. Siswa membaca komik dan memahami jenis-jenis *bullying* yang ada dalam ceritanya. Dari diskusi, siswa mengidentifikasi tindakan yang dilakukan oleh tokoh dalam komik. Guru kemudian mempresentasikan strategi pencegahan *bullying* berdasarkan nilai-nilai Pancasila seperti empati, keberagaman, dan keadilan sosial.

Setelah penerapan media pembelajaran komik tentang *bullying* di kelas 5C, peneliti melaksanakan posttest dengan memberikan angket tentang motivasi belajar siswa. Posttest dilaksanakan pada tanggal 22 Juni 2024 dengan melibatkan 36 siswa. Siswa diberi waktu 60 menit pada akhir pembelajaran untuk menjawab 28 pertanyaan yang sama dengan pretest. Hasil dari posttest disajikan dalam kategori tabel untuk mempermudah pengolahan data.

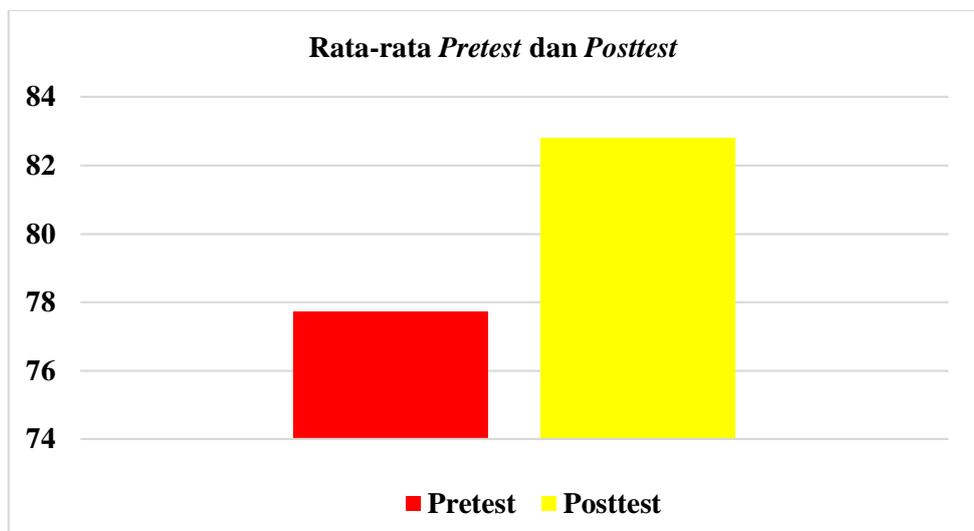
Tabel 3 Hasil Angket Posttest

N	Valid	36
	Missing	0
Mean		83.56
Std. Error of Mean		1.372

Median	84.00
Mode	82
Std. Deviation	8.23
Variance	67.79
Range	28
Minimum	67
Maximum	95
Sum	3008

(Sumber : Olahan data SPSS versi 25)

Data menunjukkan bahwa setelah penerapan media pembelajaran komik *bullying*, variabel motivasi berkisar antara rata-rata 83,56 hingga terendah 67. Median adalah 84, yang paling umum adalah 82, dan deviasi standarnya adalah 8,23. Jumlah semua variabel adalah 3,008. Motivasi belajar siswa dikaji sebelum dan sesudah penggunaan materi pembelajaran komik *bullying* dalam penelitian ini, yang meliputi pretest dan posttest. Skor kuesioner pretest rata-rata 77,72 dan skor posttest rata-rata 83,56, menurut data. Bagan batang ini membandingkan hasil survei pretest dan posttest secara grafis:



Gambar 1 Diagram Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest

Selisih sebesar 5,833 ditunjukkan oleh fakta bahwa nilai rata-rata kuisisioner pretest ($77,72 < 83,56$) lebih rendah dari posttest, seperti yang ditunjukkan pada diagram. Menggunakan komik bullying sebagai media pembelajaran tampaknya menggugah minat siswa terhadap materi pelajaran. Tabel berikut merangkum hasil analisis kenormalan mahasiswa yang dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 25:

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	0.093	36	.200	0.964	36	0.279
Posttest	0.120	36	.200	0.935	36	0.035

(Sumber : Olahan data SPSS versi 25)

Tabel tersebut menunjukkan bahwa signifikansi uji Kolmogorov-Smirnov pada kuesioner pretest dan posttest masing-masing adalah $0,200 > 0,05$. Nilai pretest dan posttest dari signifikansi Shapiro-Wilk $> 0,05$, dengan masing-masing 0,279 dan 0,035. Kita dapat melanjutkan dengan analisa data menggunakan Uji T

Sampel Berpasangan Uji sekarang setelah kita mengetahui nilai pretest dan posttest mengikuti distribusi normal.

Berikut ini adalah hasil analisis statistik yang dilakukan dengan perangkat SPSS versi 25 dan *Paired Sample T Test*:

Tabel 5 Hasil Uji Paired Sample T Test

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	77.72	36	10.391	1.732
	Posttest	83.56	36	8.234	1.372

(Sumber : Olahan data SPSS versi 25)

Tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata (kuisisioner pretest) sebelum menggunakan materi pembelajaran komik *bullying* adalah 77,72. Namun nilai rata-rata (*mean*) motivasi belajar kuisisioner post test naik menjadi 83,56 setelah menggunakan media pembelajaran *bullying* komedi. Dari hasil pretest hingga posttest terlihat jelas bahwa motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa antusiasme siswa untuk belajar meningkat secara substansial dengan penggunaan kegiatan belajar. Anda dapat melihat analisis pada tabel berikut untuk menemukan hipotesis keputusan:

Tabel 6 Hasil Mean Pretest dan Posttest

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	5.833	9.741	1.623	-9.129	-2.537	-3.593	35	0.001

Data dalam tabel menunjukkan terdapat peningkatan nilai rata-rata kuisisioner minat belajar siswa sebesar 5,83 poin antara pretest dan posttest. Perkiraan nilai-T adalah 3,59, dan ambang signifikansi adalah $0,001 < 0,05$. Ini berarti bahwa data tersebut cocok untuk menerima hipotesis alternatif (H_a) karena memenuhi kondisi uji parametrik dari Uji T Sampel Berpasangan.

Pembahasan

Kasus *bullying* banyak terjadi di sekolah-sekolah di Indonesia, dengan kasus-kasus yang umumnya melibatkan kakak kelas yang mengintimidasi adik tingkatnya, sering kali berdasarkan alasan senioritas. Menurut data dari Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) serta Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), bully tetap menjadi masalah signifikan di kalangan peserta didik di sekolah. Jenis *bullying* yang paling sering dialami oleh korban mencakup *bullying* verbal (29,3%), *bullying* fisik (55,5%) dan *bullying* psikologis (15,2%). Berdasarkan tingkat pendidikan, siswa SD merupakan kelompok yang paling sering menjadi korban *bullying* (26%), diikuti oleh siswa SMP (25%) dan siswa SMA (18,75%). Selama tahun 2023, terjadi peningkatan jumlah kasus *bullying* di sekolah. Dari Januari hingga Agustus 2023, tercatat 2.355 kasus pelanggaran perlindungan anak, dengan 837 di antaranya terjadi di lingkungan pendidikan. Jumlah kasus *bullying* yang tinggi di sekolah dasar menunjukkan adanya penurunan dalam karakter siswa, yang sebagian besar disebabkan oleh kurangnya pengetahuan siswa tentang *bullying* serta minimnya sosialisasi mengenai masalah ini.

Perundungan ialah perlakuan kasar yang dilakukan secara berulang-ulang oleh individu atau kelompok terhadap orang yang dianggap memiliki kelemahan atau kekurangan yang membuatnya menjadi sasaran. Menurut Jannah (2023:40) perilaku *bullying* berdampak negatif terhadap perkembangan diri siswa, mulai dari munculnya rasa tidak nyaman, rendah diri, kecemasan sosial, sulit berkonsentrasi, dan intimidasi, depresi, munculnya dendam, pola makan terganggu, penurunan konsentrasi, psikomatis, hingga trauma yang dialami. Menurut Lusiana dan Siful Arifin (2022) Korban *bullying* dapat mengalami kekerasan fisik dan verbal, yang bisa menyebabkan trauma jangka panjang. Selain trauma, prestasi akademik korban *bullying* juga sangat terpengaruh. Dalam penelitian Dewi (2020) Anak-anak melakukan *bullying* karena motivasi intrinsik dan ekstrinsik untuk menonjolkan diri dan mengendalikan lingkungan sesuai keinginan mereka. Pelaku *bullying* biasanya memiliki karakteristik yang agresif, suka mendominasi, pandangan positif terhadap kekerasan, dan kurang empati terhadap orang lain.

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari materi baru yang diajarkan oleh guru, sehingga materi tersebut menjadi lebih mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik dapat memotivasi siswa selama proses belajar. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat krusial di lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang efektif dalam kegiatan belajar mengajar (Nurfadhillah et al., 2021). Sejalan dengan penelitian Panggabean dan Shaleha (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran mempengaruhi motivasi belajar siswa, korelasi atau hubungan antara media pembelajaran dan motivasi belajar siswa di peroleh pengaruh yang berada pada kategori rendah.

Sapriyah (2019:6) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan sarana pendidikan yang efektif dalam menyampaikan pesan, yang membantu mengatasi tantangan seperti perbedaan gaya belajar, minat, tingkat kecerdasan, keterbatasan indera, disabilitas, serta hambatan geografis dan waktu. Segala jenis media dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan membangkitkan minat serta perhatian siswa dalam proses belajar. Untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran, penting bagi siswa untuk menggunakan semua inderanya. Guru berusaha menyajikan rangsangan yang dapat diproses oleh berbagai indera siswa.

Penggunaan media pembelajaran komik dalam penelitian ini sangat meningkatkan motivasi siswa, terbukti dengan kegairahan dan keterlibatan siswa saat belajar. Antusiasme dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan komik meningkat, bahkan di antara mereka yang awalnya kurang tertarik. Suasana belajar yang lebih menyenangkan dapat dicapai melalui penggunaan media humor yang menarik dan menyenangkan. Sihite (2023) mengungkapkan bahwa Dari penerapan media pembelajaran dalam meningkatkan keinginan belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa media memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Dengan pemanfaatan media, guru dapat menyampaikan dan menjelaskan materi pelajaran dengan lebih efektif, sementara siswa dapat memahami materi dengan lebih baik. Pemahaman siswa menjadi lebih mendalam jika mereka tidak hanya mendengarkan informasi secara verbal, tetapi juga melihat, meraba, dan mengalami langsung melalui media pembelajaran.

Menurut Idris (2023) Salah satu media yang efektif untuk memberikan informasi tentang *bullying* adalah e-komik anti-*bullying*. Penulis memilih e-komik sebagai media informasi karena e-komik berisi serangkaian cerita bergambar yang menarik bagi siswa. Selain itu, di era digital saat ini, akses ke berbagai hal menjadi lebih mudah, sehingga e-komik dapat dijangkau dengan cepat dan luas. Komik dapat membantu anak-anak mengatasi kekhawatiran mereka dan meningkatkan minat mereka untuk belajar dengan mendidik mereka tentang *bullying*, memberikan contoh solusi, dan membangun suasana sekolah yang lebih bersahabat. Agar siswa mendapatkan hasil maksimal dari bahan bacaan yang mereka dapatkan, sangat penting bagi orang tua serta guru harus bekerja sama dalam memfasilitasi keberhasilan penggunaan komik ini. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Dengan media komik, siswa dapat berpikir lebih cepat untuk mengekspresikan ide-ide mereka, serta mengembangkan keterampilan berbahasa secara keseluruhan.

Senada dengan temuan Khatimah (2018) temuan ini mendukung gagasan bahwa penggunaan komik sejarah Dengan korelasi 0,62 dan pengaruh 38,44%, media pembelajaran memiliki hubungan yang baik dengan semangat siswa kelas lima dalam mendalami ilmu sosial di SD Inpres Jatia Kabupaten Bantaeng. Hasil 3,619 ditunjukkan dalam uji signifikansi pada level 5%. Siswa Kelas VII SMP N 7 Metro menunjukkan perolehan sebesar 0,358, yang termasuk dalam kelompok minat menengah.

Salah satu strategi efektif untuk merevitalisasi motivasi belajar siswa di kelas menurut Susiani (2022) adalah penggunaan media pembelajaran seperti komik. Dalam hal membantu guru mencapai tujuan pembelajaran mereka, motivasi belajar memainkan peran penting. Siswa dapat lebih responsif terhadap materi pelajaran jika guru menggunakan media yang menarik untuk membangkitkan minat mereka. Berdasarkan hasil observasi peneliti selama penggunaan media pembelajaran komik terlihat ada perbedaan minat belajar siswa selama proses pembelajaran meningkat secara signifikan. Mereka menjadi lebih bersemangat, ceria, dan antusias ketika pembelajaran dimulai. Selain itu, beberapa siswa yang awalnya enggan membaca mulai menunjukkan ketertarikan dan bahkan sering selesai membaca komik pembelajaran sebelum siswa lainnya.

Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Susiani (2022) dan Dina Alfitriah (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik mempunyai dampak yang baik bagi minat belajar siswa. Ilustrasi yang menarik serta alur cerita yang sederhana dapat membantu peserta didik memvisualisasikan pembahasan dalam komik tersebut. Kesimpulan yang dapat diambil adalah motivasi belajar dapat meningkat apabila proses belajar dilakukan menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik serta dapat melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Dalam penelitian ini, menemukan sumber yang khusus mengenai penggunaan media pembelajaran komik untuk *bullying* cukup sulit. Oleh karena itu, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi berharga bagi peneliti di masa depan untuk mengembangkan pemahaman lebih lanjut tentang topik ini.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain sampel yang relatif kecil dan terbatas pada beberapa sekolah di daerah tertentu, durasi penelitian yang singkat sehingga efek jangka panjang tidak sepenuhnya terukur, serta variabilitas dalam kontrol variabel yang mempengaruhi motivasi belajar siswa, seperti lingkungan, dukungan keluarga, dan kondisi psikologis. Selain itu, efektivitas komik sebagai media pembelajaran dapat berbeda tergantung pada kualitas dan penyajiannya. Meskipun demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan media pembelajaran kreatif dan inovatif, mendorong pendekatan interdisipliner, dan menawarkan solusi untuk isu sosial seperti *bullying*. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh pendidik dan pembuat kebijakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, memberikan dasar untuk penelitian lebih lanjut tentang faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, dan membantu menciptakan metode pembelajaran yang lebih holistik dan efektif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik dengan tema *bullying* berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Media komik ini memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa karena cerita yang menarik dan visual yang mendukung memudahkan siswa dalam memahami konsep dan nilai-nilai yang disampaikan. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan perbedaan signifikan setelah penerapan media pembelajaran komik *bullying*. Selain itu, ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran ini tercermin dari respons mereka selama kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan siswa tentang *bullying*, tetapi juga membantu mereka memahami dan mengingat materi yang telah diajarkan, sehingga dapat mencegah tindak perundungan di kalangan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Apandini, C. R. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Media Komik Digital. *Primary*, 2(2), 111–116. <https://Primary.Ump.Ac.Id/Index.Php/Primary/Article/View/54>
- Aristiani, N., Kanzunudin, M., & Fajrie, N. (2021). Perilaku Bullying Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Gribig, Kudus. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/Jpp.V4i2.5989>
- Astri, S. (2022). *Pengaruh Bullying Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sdn 149 Tokinjong* [Institut Agama Islam (Iai) Muhammadiyah Sinjai]. [https://repository.uiad.ac.id/1140/1/Skripsi Sri Astri A.M.Pdf](https://repository.uiad.ac.id/1140/1/Skripsi%20Sri%20Astri%20A.M.Pdf)
- Bastari, E. (2018). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sd Negeri 1 Sukabumi Indah Bandar Lampung Tahun 2018/2019. *Skripsi : Jurnal Pendidikan, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 1–174. [http://repository.radenintan.ac.id/5912/1/Skripsi Elvina Bastari.Pdf](http://repository.radenintan.ac.id/5912/1/Skripsi%20Elvina%20Bastari.Pdf)
- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233. <https://doi.org/10.21831/Jpe.V4i2.6295>
- Dewi, P. Y. A. (2020). Perilaku School Bullying Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 39. <https://doi.org/10.55115/Edukasi.V1i1.526>
- Dina Alfitriah. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Koloid. *Uin Suska*, 015(2), 1238–1244. <http://repository.uin-suska.ac.id/75564/>
- Husnul Khatimah. (2018). Pengaruh Media Komik Sejarah Terhadap Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V Sd Inpres Jatia Kabupaten Bantaeng. In *Universitas Muhammadiyah Makassar*. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/Pena/Article/View/2731>
- Idris, M., Harum, A., & Syamsul. (2023). Pengembangan Media Informasi E-Komik Anti Bullying Bagi Siswa Kelas V Upt Sdn 14 Batang. *Bulletin Of Counseling And Psychotherapy*. <https://eprints.unm.ac.id/27485/>
- Jannah, M. (2023). Pengembangan Komik Edukasi Anti Bullying Untuk Siswa Kelas V Sd Negeri 169 Pekanbaru. *Pionir: Jurnal Pendidikan Volume*, 12(1), 2023. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Pionir/Article/View/17938/0>
- Kusumawati, M. D., Fauziddin, M., & Ananda, R. (2023). The Impact Of Reward And Punishment On The Extrinsic Motivation Of Elementary School Students. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 183–192.
- Lusiana, S. N. E. L., & Siful Arifin. (2022). Dampak Bullying Terhadap Kepribadian Dan Pendidikan Seorang Anak. *Kariman: Jurnal Pendidikan Keislaman*, 10(2), 337–350. <https://doi.org/10.52185/Kariman.V10i2.252>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *Pensa : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/Pensa>
- Panggabean, D., & Shaleha, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas Iv Sd Siburur Kecamatan Halongonan Kabupaten Tapanuli Selatan Dengan Mata Pelajaran Bahasa Indonesian. *Edumaniora: Journal Of Education And Humanities*, 1(01), 23–34. <https://journal.cdfpublisher.org/index.php/Edumaniora/Article/Download/9/8>
- Safitri, E., Ananda, R., Surya, Y. F., Fauziddin, M., & Rizal, M. S. (N.D.). Mengungkap Realitas Bullying Di Lingkungan Sekolah Dasar. *El-Ibtidaiy: Journal Of Primary Education*, 6(2).
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fkip*, 2(1), 470–477. <https://doi.org/10.35446/Diklatreview.V3i1.349>
- Sihite, P. S. (2023). Analisis Efisiensi Penggunaan Media Belajar Dalam Mendorong Minat Belajar Siswa.

- 5784 *Pengaruh Media Pembelajaran Komik Bullying terhadap Motivasi Belajar Siswa - Muhammad Nurfian, Zaka Hadikusuma Ramadan*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i5.7521>
Mahaguru, 4(1), 88–100. <https://Ummaspul.E-Journal.Id/Mgr/Article/Download/6937/3388/>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Sutopo (Ed.); 2nd Ed.). Afabeta.
- Susiani. (2022). Pengaruh Media Komik Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa. *Action : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 2(3), 348–356. <https://doi.org/10.51878/Action.V2i3.1454>
- Syilfa Nirwana. (2024). Pengaruh Bullying Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 130–142. <https://doi.org/10.55606/Jpbb.V3i2.3126>
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Bumi Aksara.
- Visty, S. A. (2021). Dampak Bullying Terhadap Perilaku Remaja Masa Kini. *Jurnal Intervensi Sosial Dan Pembangunan (Jisp)*, 2(1), 50–58. <https://doi.org/10.30596/Jisp.V2i1.3976>