

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK ELEKTRONIK UNTUK
PENCEGAHAN BULLYING BAGI ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-
KANAK NEGERI PEMBINA DENPASAR TAHUN AJARAN 2022**

Oleh

Ade Fitri Ramdani, NIM 1911061031

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media komik elektronik untuk pencegahan *bullying* bagi anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Denpasar tahun ajaran 2022. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari penyebaran kuesioner dan hasil tes yang diberikan kepada siswa yang meliputi *pre-test* dan *pos-test*. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan kuesioner. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif, analisis deskriptif kuantitatif, dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media komik elektronik diawali dengan tahap pengembangan ADDIE. Uji kelayakan video komik elektronik menggunakan instrumen kuisisioner. Uji kelayakan terdiri dari uji ahli isi pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Hasil uji isi pembelajaran oleh memperoleh persentase sebesar 96,6% dengan kualifikasi sangat baik dan revisi sesuai komentar dan saran. Uji desain pembelajaran memperoleh persentase sebesar 82,5% dengan kualifikasi baik dan revisi sesuai saran. Hasil uji media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 90% dengan kualifikasi sangat baik dan revisi sesuai saran. Hasil uji perorangan yang dilakukan oleh 3 anak dengan masing-masing memiliki hasil belajar tinggi, sedang dan rendah yang memperoleh persentase sebesar 95% dengan kualifikasi sangat baik tanpa revisi. Hasil uji kelompok kecil yang dilakukan oleh 9 anak dengan masing-masing memiliki tingkat hasil belajar tinggi, sedang dan rendah yang memperoleh persentase sebesar 95% dengan kualifikasi sangat baik tanpa revisi. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang dilakukan maka produk media komik elektronik berbasis video dinyatakan layak.

Kata kunci: Media Komik Elektronik, Pencegahan *Bullying*, Anak Usia Dini, Taman Kanak-Kanak.

**DEVELOPMENT OF ELECTRONIC COMICS MEDIA TO PREVENT
BULLYING FOR EARLY CHILDREN AT DENPASAR PRIVATE
NATIONAL KINDERGARTEN 2022 ACADEMIC YEAR**

By

Ade Fitri Ramdani, NIM 1911061031

Department of Basic Education

ABSTRACT

This research aims to develop promotional media for electronic comics to prevent bullying for young children at the Pembina Denpasar State Kindergarten for the 2022 academic year. This research uses the ADDIE development model. The types of data in this research are qualitative and quantitative data. Quantitative data was obtained from distributing questionnaires and test results given to students which included pre-test and post-test. Data collection methods use observation, interviews and questionnaires. Data analysis techniques use qualitative descriptive analysis, quantitative descriptive analysis, and inferential statistical analysis. The research results show that the development of electronic comic media began with the ADDIE development stage. Test the feasibility of electronic comic videos using a questionnaire instrument. The feasibility test consists of learning content expert testing, learning design expert testing, learning media expert testing, individual testing and small group testing. Learning content test results by obtained a percentage of 96.6% with very good qualifications and revised according to comments and suggestions. Test learning design obtained a percentage of 82.5% with good qualifications and revisions according to suggestions. Learning media test results obtained a percentage of 90% with excellent qualifications and revisions according to suggestions. The results of individual tests carried out by 3 children, each of whom had high, medium and low learning outcomes, obtained a percentage of 95% with very good qualifications without revision. The results of the small group test carried out by 9 children, each of whom had high, medium and low levels of learning outcomes, obtained a percentage of 95% with very good qualifications without revision. Based on the results of the development research carried out, the video-based electronic comic media product was declared feasible.

Keywords: *Electronic Comic Media, Bullying Prevention, Early Childhood, Kindergarten.*