

Pelatihan Pembuatan Komik Edukatif Pencegahan Kekerasan di SD Inpres Lere dengan Bantuan ChatGPT

Ady Irawan*, Edy Suparjan, Roni Irawan

STKIP Taman Siswa Bima, Bima, Indonesia

*Corresponding Author: tanmaedysu@gmail.com

Info Artikel

Diterima: 21/10/2025

Direvisi: 27/11/2025

Disetujui: 12/12/2025

Abstract. *This training program is designed to instill anti-violent values through visual storytelling in the form of educational comics created by teachers themselves, adapted to the cultural context and environment of students. This initiative stems from the need for teachers to have engaging, relevant, and effective learning media to prevent violence in elementary schools. The Service Learning (SL) method integrates academic learning with social services, emphasizing direct experience through activities such as designing, discussing, and practicing the skills taught. The training begins with an introductory session on the forms and dynamics of violence in elementary schools, followed by an introduction to comics as a medium for communicative learning. The next stage is comic-making training, in which participants design stories grounded in anti-violence values, covering the following themes: norms in everyday life, anti-bullying, peaceful conflict resolution, the courage to report, deliberations on forming a violence-prevention team, and the character "BOWO" as an anti-violence ambassador. The pre-test results showed that teachers' initial abilities were in the adequate category, with an average score of 38–43. Teachers had strengths in visual creativity, but remained weak in plot development and the use of digital applications. The training process was conducted through hands-on practice, demonstrations, and intensive mentoring, enabling participants to master technical skills ranging from script writing and character design to integrating violence-prevention messages and using digital technology in the creative process. The post-test after the training showed significant improvement with an average score of 80–90, or a good category. A gain score of 0.685 indicated a strong and effective training impact. Overall, the training program was shown to increase teachers' empowerment in producing educational anti-violence comics that are engaging, contextual, and applicable. The resulting comics are expected to serve as a strategic medium for building a positive culture, strengthening student character, and minimizing the potential for violence in elementary education environments.*

Keywords: *Training, Educational comics, Violence prevention.*

Abstrak. Program pelatihan ini dirancang untuk menanamkan nilai-nilai anti-kekerasan melalui media cerita visual berupa komik edukatif yang dibuat sendiri oleh guru, disesuaikan dengan konteks budaya dan lingkungan siswa. Inisiatif ini berangkat dari kebutuhan guru akan media pembelajaran yang menarik, relevan, dan efektif dalam mencegah kekerasan di sekolah dasar. Metode Service Learning (SL) diterapkan untuk memadukan pembelajaran akademik dengan layanan sosial, sekaligus menekankan pengalaman langsung melalui aktivitas merancang, berdiskusi, dan mempraktikkan keterampilan yang diajarkan. Pelatihan diawali dengan sesi pengantar mengenai bentuk dan dinamika kekerasan di sekolah dasar, diikuti dengan pengenalan komik sebagai media pembelajaran yang komunikatif. Tahap berikutnya adalah pelatihan pembuatan komik, dimana peserta merancang cerita berdasarkan nilai anti-kekerasan dengan tema: norma dalam kehidupan sehari-hari, anti-bullying, penyelesaian konflik secara damai, keberanian melapor, musyawarah pembentukan tim pencegahan kekerasan, serta tokoh "BOWO" sebagai duta anti-kekerasan. Hasil pre-test menunjukkan kemampuan awal guru berada pada kategori cukup, dengan rata-rata nilai 38–43. Guru memiliki kekuatan pada kreativitas visual, namun masih lemah dalam penyusunan alur dan pemanfaatan aplikasi digital. Proses pelatihan dilaksanakan melalui praktik langsung, demonstrasi, dan pendampingan intensif, sehingga peserta mampu menguasai keterampilan teknis mulai dari penyusunan naskah, perancangan karakter, integrasi pesan pencegahan kekerasan, hingga penggunaan teknologi digital dalam proses kreatif. Post-test setelah pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dengan nilai rata-rata 80–90 atau kategori baik. Nilai gain score sebesar 0,685 mengindikasikan dampak pelatihan yang kuat dan efektif. Secara keseluruhan, program pelatihan terbukti mampu meningkatkan keberdayaan guru dalam menghasilkan komik edukatif anti-kekerasan yang menarik, kontekstual, dan aplikatif. Komik yang dihasilkan diharapkan menjadi media strategis dalam membangun budaya positif, memperkuat karakter siswa, dan meminimalisasi potensi kekerasan di lingkungan pendidikan dasar.

Kata Kunci: Pelatihan, Komik edukatif, Pencegahan kekerasan.

How to Cite: Irawan, A., Suparjan, E., & Irawan, R. (2025). Pelatihan Pembuatan Komik Edukatif Pencegahan Kekerasan di SD Inpres Lere dengan Bantuan ChatGPT. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(4), 707-715. <https://doi.org/10.37478/abdika.v5i4.5084>



Copyright (c) 2025 Ady Irawan, Edy Suparjan, Roni Irawan. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Bagian Kekerasan di sekolah dasar tetap menjadi tantangan serius di Indonesia, mencakup bentuk fisik, verbal, dan psikologis. Fenomena ini tidak hanya mengancam kesehatan mental dan emosional anak, tetapi juga mengganggu proses belajar dan perkembangan karakter mereka secara keseluruhan. Data Komisi Perlindungan Anak Indonesia menunjukkan tren

peningkatan kasus kekerasan terhadap anak setiap tahunnya, mencakup berbagai jenis pelanggaran, mulai dari perundungan hingga kekerasan seksual (Sukmawati, Lilis Mamuroh, 2023). Upaya pencegahan konvensional seperti ceramah dan selebaran sering dianggap tidak menarik dan membosankan oleh siswa sekolah dasar, sehingga efektivitasnya terbatas (Direktorat Rehabilitasi Sosial Anak - Direktorat Jenderal Rehabilitasi Sosial, Kementerian Sosial, nd) .

Sebaliknya, media pembelajaran visual dan interaktif terbukti lebih efektif dalam menyampaikan pesan moral dan sosial kepada anak. Komik edukasi, misalnya, menawarkan kombinasi teks dan gambar yang menarik secara visual, menyenangkan, dan berkesan. Sebuah studi pra-eksperimental terhadap siswa sekolah dasar di Jakarta menunjukkan bahwa komik edukasi secara signifikan meningkatkan pengetahuan mereka tentang pencegahan kekerasan (Kasanah et al., 2024). Ini menunjukkan bahwa pendekatan visual melalui narasi bergambar dapat memicu pemahaman yang lebih dalam dan minat yang lebih besar daripada metode tradisional.

Selain itu, penggunaan komik untuk pendidikan moral dan karakter bukan hanya tentang berbagi informasi, tetapi juga membangun efikasi diri—yaitu, keyakinan anak-anak pada kemampuan mereka untuk mengambil tindakan pencegahan (Nuraini et al., 2021). menemukan bahwa membaca komik edukatif meningkatkan kepercayaan diri siswa SD di Jakarta Timur dalam menghadapi potensi kekerasan, termasuk kekerasan seksual. Hal ini penting, mengingat efikasi diri merupakan faktor psikologis kunci dalam mengembangkan perilaku positif dan perlindungan diri.

Tidak hanya itu, media komik juga terbukti efektif dalam mencegah *Bullying* (Rahayu & Wicaksono, 2023). Mengembangkan komik digital anti-bullying menggunakan model ADDIE dan melaporkan skor validitas tinggi (92,3%–95,4%) dan nilai gain hingga 0,89. Hal ini menunjukkan bahwa komik tidak hanya valid sebagai media, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang anti-bullying dan keterlibatan dalam situasi belajar. Demikian pula, penerapan komik digital sebagai intervensi pencegahan bullying menunjukkan efek positif yang signifikan melalui desain pre-test-post-test.

Selain itu, komik edukasi juga efektif dalam pengembangan karakter seperti kemandirian dan karakter multikultural (Widiastuti, 2022). Dilaporkan bahwa media komik karakteristik tersebut melewati ambang batas validitas yang tinggi ($\geq 96\%$) dan diterima dengan baik oleh guru dan siswa ketika digunakan dalam pembelajaran interaksi sosial di SD kelas lima. Sementara Kasanah et al. (2024) mengembangkan komik digital berbasis multikulturalisme sebagai upaya menanamkan kesadaran anti bullying, menggunakan model ADDIE, dan memperoleh validasi positif hasil pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa komik mampu menyentuh aspek nilai-nilai moral yang lebih luas dan kontekstual, termasuk toleransi dan keberagaman.

Menurut Kusumawati et al. (2024) bahwa komik pendidikan memenuhi tiga fungsi penting dalam pendidikan anak yaitu; 1) informasi visual yang menarik—memfasilitasi pemahaman siswa melalui narasi bergambar; 2) penguatan psikologis/efikasi diri—mendorong anak-anak untuk merasa mampu mengambil tindakan pencegahan; 3) pengembangan karakter dan empati sosial—mendorong pemahaman tentang nilai-nilai positif seperti toleransi, kerja sama, dan keadilan. Selain itu, media buku dongeng audio juga terbukti menjadi alat efektif mencegah perundungan (Hamidaturrohman

et al., 2025). Meskipun penelitian di atas menunjukkan potensi komik sebagai media pendidikan yang efektif, intervensi partisipatif, di mana siswa terlibat aktif dalam pembuatan konten, masih jarang terjadi. Banyak penelitian masih hanya berfokus pada penggunaan media yang dikembangkan oleh peneliti atau pihak eksternal, bukan oleh guru atau siswa itu sendiri. Namun, teori pendidikan konstruktivis menekankan pentingnya keterlibatan siswa sebagai agen aktif dalam pembelajaran; ketika siswa berpartisipasi dalam membuat komik, mereka tidak hanya memahami pesan tetapi juga menafsirkan dan menginternalisasikannya (Rinesti Witasari, 2024).

Mengingat kurikulum pendidikan Indonesia mulai memprioritaskan pendekatan holistik dan berbasis karakter (misalnya, Kurikulum Kemandirian dan Penguatan Pendidikan Karakter), program yang menggabungkan pembuatan komik pendidikan partisipatif sangat tepat dan relevan. Mengingat kenyataan terbatasnya waktu, sumber daya, dan metode yang efektif oleh guru, pendekatan kolaboratif ini dapat menjadi inovasi yang praktis dan bermakna. Nosianawati et al. (2023) menyebutkan hasil penelitiannya bahwa untuk mencegah kekerasan telah dilakukan berbagai intervensi mulai dari kesehatan, Pendidikan sampai digitalisasi.

Berdasarkan hasil diskusi terbatas dengan pemerintah Desa Lere, Pendamping Desa, Guru SDN Inpres Lere serta Wali murid mengenai maraknya kasus-kasus Bullying dan kekerasan fisik maupun seksual yang terjadi di wilayah Kecamatan Parado. Diantaranya, pada bulan Juni kasus Bullying di SMP, kemudian masih adanya pihak wali murid yang melaporkan seorang guru ke pihak Polisi Sektor Parado. Kemudian hasil wawancara kami dengan salah satu Guru SDN Inpres Lere menyebutkan, “masih banyak orangtua murid belum memahami mengenai dampak kekerasan terhadap anak-anak mereka, dan cenderung menyalahkan guru-guru”. Hasil diskusi dan wawancara inilah, kami coba Follow up dengan memasukkan menjadi program non fisik mahasiswa PPL-KKN STKIP Taman Siswa Bima Angkatan VIII Tahun 2024. Selanjutnya diagendakan dalam bentuk Sosialisasi di sekolah berdasarkan amanat Permendikbud Nomor 46 Tahun 2023 Tentang Pencegahan dan penanganan kekerasan pada satuan pendidikan. selanjutnya, kami tindak lanjut menjadi program pengabdian dalam bentuk pelatihan komik edukatif. Dengan jumlah peserta yang di undang sebanyak 30 peserta namun, yang hadir sebanyak 20 peserta. Lokasi kegiatan kami pusatkan di SDN Inpres Lere Kecamatan parado Kabupaten Bima.

Artikel ini menyajikan hasil program pengabdian masyarakat di SD Inpres Lere berbantuan Chatgpt, yang melaksanakan pelatihan pembuatan komik edukasi kolaboratif bagi guru. Tujuannya adalah untuk menanamkan nilai-nilai anti-kekerasan melalui cerita visual yang dibuat oleh guru sendiri, disesuaikan dengan kondisi budaya siswa. Program ini menjawab keresahan guru selama ini dalam mencari media yang menarik dalam mencegah kekerasan di sekolah.

Metode Pelaksanaan

Bagian Program pengabdian masyarakat ini melibatkan 20 peserta, semuanya guru dari SDN Inpres Lere. Guru dipilih sebagai peserta utama berdasarkan peran sentral mereka dalam menumbuhkan iklim sekolah yang kondusif, aman, dan bebas kekerasan. Guru tidak hanya berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran tetapi juga sebagai panutan dan agen perubahan, menanamkan nilai-nilai moral pada siswa.

Selain itu, guru memegang posisi strategis dalam mendeteksi potensi

kekerasan di sekolah, baik fisik, verbal, maupun psikologis. Komik sebagai media gambar interaktif mempermudah siswa mengenal kekerasan (Tirtayanti, 2024). Oleh karena itu, pelatihan ini berfokus pada peningkatan pemahaman, keterampilan, dan inovasi guru dalam menggunakan media kreatif berupa komik edukasi sebagai alat pembelajaran dan pencegahan kekerasan. Pentingnya melibatkan seluruh komunitas sekolah dalam upaya pencegahan tersebut. Dengan melibatkan guru, siswa, orang tua, dan staf sekolah, model ini menciptakan lingkungan yang kohesif untuk mengatasi masalah bullying secara holistik (Marhaely et al., 2024).

Kegiatan ini dilaksanakan di SDN Inpres Lere dengan dukungan sekolah. Tempat tersebut dipilih di ruang rapat sekolah untuk menciptakan suasana yang kondusif, memungkinkan interaksi aktif, dan menyediakan fasilitas yang memadai seperti proyektor, papan tulis, dan peralatan teknologi yang dibantu oleh aplikasi Chatgpt dalam menyusun narasi dan dialog komik edukasi. Meskipun penggunaan aplikasi Chatgpt masih menghadirkan tantangan sekaligus peluang bagi guru dan siswa (Teerakapibal & Kusawat, 2025). Karena penggunaan aplikasi AI atau Chatgpt membutuhkan kesiapan guru (Fathurrachman & Saputri, 2025)

Metode yang digunakan adalah service Learning (SL), dimana akademisi memadukan pembelajaran dengan layanan sosial. Pendekatan ini dipilih untuk menekankan pembelajaran berdasarkan pengalaman, dimana peserta tidak hanya secara pasif menerima materi tetapi juga berpartisipasi dalam merancang, berdiskusi, dan mempraktikkan keterampilan yang diajarkan. (Sukmawati, 2023). Kegiatan berlangsung dalam tiga sesi masing-masing 120 menit, dengan total 360 menit (6 jam). Alokasi waktu disesuaikan untuk mengakomodasi kebutuhan penyampaian teori, diskusi, praktik langsung, dan refleksi kelompok.

Hasil dan Pembahasan

Sebelum pelatihan, wawancara dilakukan dengan beberapa guru yang mewakili sekolah untuk mengidentifikasi isu-isu utama terkait kekerasan di lingkungan sekolah. Wawancara mengungkapkan bahwa kekerasan verbal, termasuk ejekan, penghinaan, dan nama panggilan negatif, sering terjadi di kelas dan di halaman sekolah. Sementara itu, kasus kekerasan fisik relatif jarang, namun masih terjadi dalam bentuk dorongan atau pukulan antar siswa. Guru juga mengungkapkan terbatasnya ketersediaan media pembelajaran kreatif untuk mengintegrasikan pesan anti-kekerasan ke dalam proses belajar mengajar. Hal ini juga dipengaruhi oleh jarak sekolah dari pusat kota, menghasilkan budaya yang tetap sangat tradisional dan sangat rentan terhadap kekerasan.

Sesi pertama adalah pelatihan dengan materi "Pengantar Kekerasan di Sekolah Dasar" (120 menit). Pada sesi ini, peserta diberikan pemahaman mendalam tentang fenomena kekerasan di sekolah dasar. Para pemateri menyajikan data dan fakta terkini, disertai dengan contoh kasus kehidupan nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari guru (lihat Gambar 1). Diskusi interaktif diadakan untuk mengeksplorasi pengalaman peserta mengenai bentuk-bentuk kekerasan yang mereka hadapi. Selanjutnya Menganalisis dampak jangka pendek dan jangka panjang kekerasan terhadap perkembangan siswa. Diskusikan strategi pencegahan yang telah diterapkan selama ini, serta keterbatasannya. Hasil diskusi menunjukkan bahwa sebagian besar guru mengandalkan pendekatan nasihat dan hukuman ringan, tetapi merasa kurang efektif dalam menanamkan kesadaran jangka

panjang pada siswa.



Gambar 1. *Penyampaian Materi Kekerasan di sekolah*

Sesi kedua dengan materi "Pengantar Komik Edukatif" (120 menit) berfokus pada pengenalan komik sebagai media pembelajaran. Peserta diperlihatkan berbagai contoh komik edukasi bertema anti kekerasan, baik dalam format cetak maupun digital. Pada kegiatan ini prosesnya sebagai berikut; Karakteristik komik pendidikan yang efektif meliputi bahasa yang sederhana, menarik secara visual, sesuai usia, dan mengandung pesan moral yang jelas. Teknik dasar untuk membuat alur cerita yang menekankan solusi damai dan nilai-nilai positif. Selanjutnya Prinsip penceritaan visual, seperti ekspresi wajah karakter, simbol warna, dan penggunaan dialog pendek. Peserta juga diajak untuk mencoba membuat alur cerita pendek berdasarkan kasus-kasus nyata yang sering ditemui di sekolah, seperti tawuran antara siswa SMP dan siswa SD karena sekolah tersebut berada di bawah atap yang sama dan berdekatan satu sama lain, budaya pemerasan yang dilakukan oleh siswa SMP memicu reaksi dari siswa SD yang melaporkannya kepada kakak-kakaknya di kampung. Berdasarkan hasil penelitian, (Rizzo et al., 2023) ditemukan 76 intervensi berbasis sekolah, akan tetapi masih minim intervensi berbasis relasi dan lingkungannya. Sehingga hal ini menjadi catatan Bersama dalam merumuskan Kembali kerangka kerja pencegahan kekerasan di sekolah.

Selanjutnya, Sesi pada sesi ketiga diadakan "Pelatihan Pembuatan Komik" (120 menit). Pada sesi ketiga, peserta dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok diberi tugas untuk membuat komik edukatif dengan tema pencegahan kekerasan. Proses ini melibatkan beberapa langkah praktis yaitu; pertama menentukan ide cerita berdasarkan pengalaman nyata atau isu yang sering terjadi di sekolah. Beberapa ide cerita yang disesuaikan dengan budaya dan lingkungan sekolah adalah; 1) norma dalam hidup saya; 2). Hentikan Bullying, jadilah teman yang baik; 3) jangan berkelahi, mari kita selesaikan dengan damai; 4) berani menceritakan, melindungi korban; 5) musyawarah pembentukan tim pencegahan kekerasan; 6) BOWO menjadi duta anti kekerasan. Alur dan ide cerita tersebut menggunakan aplikasi Ai.

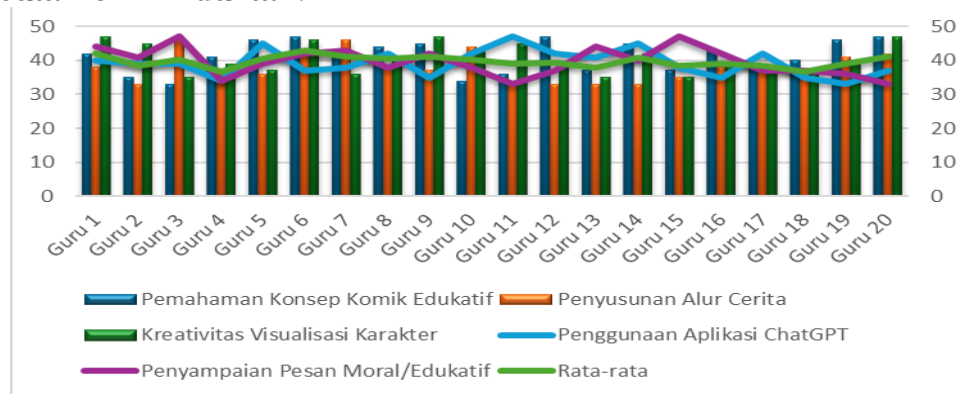
Kedua, Mendesain karakter utama, misalnya guru, siswa, atau karakter imajiner. Yang memuat beberapa karakter anti kekerasan menonjolkan nilai-nilai empati, Kerjasama, resolusi damai dan menghormati teman. Pada aspek ini menggunakan karakter tokoh lokal. Ketiga, buat *storyboard* sederhana untuk mengilustrasikan alur cerita dari awal hingga akhir. Keempat, Membuat desain visual komik secara menggunakan prompt ChatGPT dan Canva (lihat Gambar 2). Menurut Suharmawan (2022) penggunaan Chatgpt sangat membantu guru-guru dalam penyelesaian masalah tugas. Pada tahap

ini juga peserta diarahkan untuk mencoba desain komik menggunakan aplikasi Chatgpt. Mulai menyusun alur cerita, menyesuaikan karakter sampai pada tahap komik lengkap. Bagi peserta yang mengalami kesulitan langsung di bantu oleh Narasumber.



Gambar 2. Menunjukkan Peserta Menyusun desain Komik menggunakan Chatgpt

Berikut ini merupakan hasil Pre Test Keterampilan Guru dalam membuat Komik Edukatif.



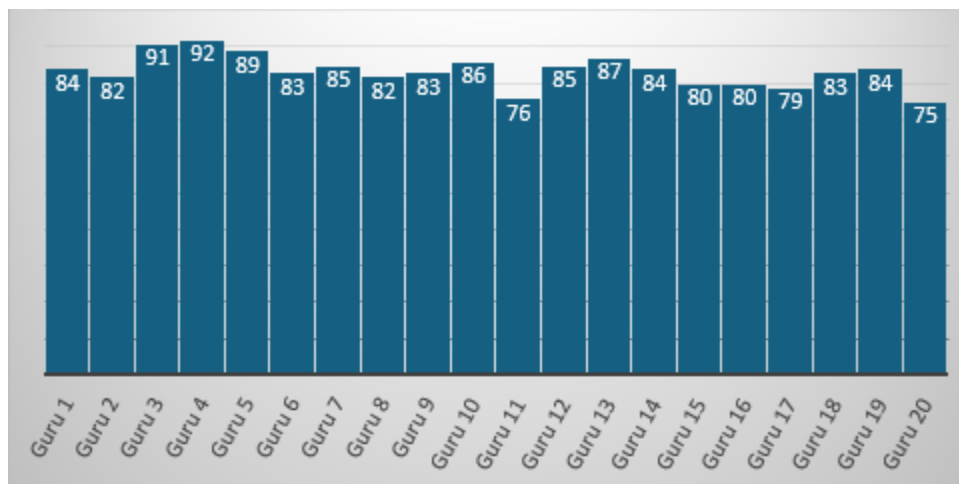
Gambar 3. Nilai Pre Test Keterampilan Guru dalam membuat Komik

Hasil Pre-Test yang sebelumnya berada pada kategori cukup rendah dengan hasil Post-Test yang meningkat ke kategori baik. Pada tahap Pre-Test, rata-rata keseluruhan keterampilan guru berada di kisaran 40–49, dengan nilai rata-rata umum sekitar 44%, yang mencerminkan bahwa sebagian besar guru belum menguasai konsep dasar komik edukatif, belum terbiasa dengan penyusunan alur cerita, serta masih kesulitan memanfaatkan teknologi AI seperti ChatGPT untuk mengembangkan ide visual dan naratif (lihat Gambar 3).

Hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan guru setelah mengikuti pelatihan, pendampingan, dan praktik langsung pembuatan komik edukatif. Secara umum, skor post-test berada pada rentang 80–95, dengan rata-rata keseluruhan berada pada kategori “Baik – Sangat Baik” (lihat gambar 4).

Guru menunjukkan peningkatan kreativitas dalam menggambarkan karakter dan situasi dalam komik. Hal ini terlihat dari peningkatan penggunaan warna, ekspresi karakter, serta kemampuan menyesuaikan visual dengan tema anti kekerasan. Hal ini sangat sesuai dengan penelitian (Rahayu & Wicaksono, 2023) yang menyebutkan Media komik anti perundungan sangat praktis digunakan dengan hasil 95,41%. Sementara, (Utami et al., 2025) menyebutkan bahwa integrasi pembelajaran melalui komik anti perundungan dapat menjadi strategi pencegahan yang inovatif.

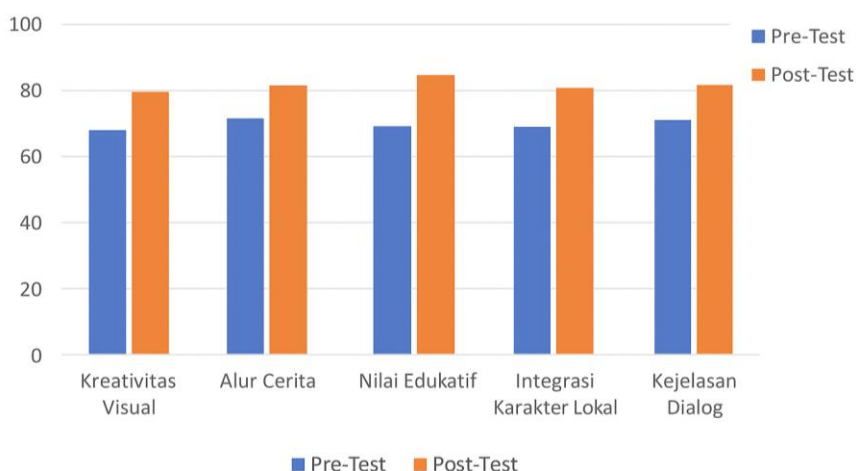
Setelah melaksanakan pelatihan Guru semakin percaya diri membuat ilustrasi atau memanfaatkan Chatgpt untuk mendesain panel komik secara profesional. Guru juga semakin mampu memasukkan unsur budaya lokal Lere melalui tokoh berpakaian lokal, latar tempat khas, situasi sosial budaya sehari-hari. Komik menjadi lebih dekat dengan pengalaman nyata siswa dan memperkuat pendidikan berbasis kearifan lokal.



Gambar 4. Hasil Post Test Keterampilan Guru dalam Pelatihan Komik

Pelatihan terbukti sangat efektif dan memberikan peningkatan signifikan terhadap kemampuan guru dalam membuat komik edukatif pencegahan kekerasan. Dengan gain score tinggi ($g=0,685$), pelatihan ini dapat dikategorikan berdampak kuat, relevan, dan tepat sasaran. Guru tidak hanya mengalami peningkatan pengetahuan, tetapi juga keterampilan praktis yang siap diterapkan dalam proses pembelajaran sehari-hari. Penelitian yang sama juga dilakukan (Wahyuningsih et al., 2025) menggunakan Ai dalam pembuatan Komik sebesar 85% sangat puas.

Jika dilihat hasil pre test rata-rata keterampilan guru dengan nilai rata-rata umum sekitar 44%. Sementara, hasil post test sebesar 85%. Artinya, terjadi peningkatan 41%. Kegiatan pelatihan ini sangat sukses. untuk lebih jelasnya hasil perbandingan antara pre test dengan post test dapat dilihat pada grafik dibawah ini (lihat gambar 5).



Gambar 6. Perbandingan keterampilan hasil pelatihan Pre Test dan Post Test

Simpulan dan Tindak Lanjut

Pelatihan terbukti sangat efektif dan memberikan peningkatan signifikan terhadap kemampuan guru dalam membuat komik edukatif pencegahan kekerasan. Dengan gain score tinggi ($g=0,685$), pelatihan ini dapat dikategorikan berdampak kuat, relevan, dan tepat sasaran. Guru tidak hanya mengalami peningkatan pengetahuan, tetapi juga keterampilan praktis yang siap diterapkan dalam proses pembelajaran sehari-hari..

Daftar Pustaka

- Direktorat Rehabilitasi Sosial Anak - Direktorat Jendral Rehabilitasi Sosial Kementerian Sosial. (n.d.). *Pencegahan kekerasan, penelantaran, dan eksploitasi terhadap anak penguatan kapabilitas anak dan keluarga*.
- Hamidaturrohmah, H., Andriyani, S., Nisa, I., & Nahar, A. (2025). Developing Interactive Audio Fairy Tale Book for Anti Bullying Education in Elementary Students. *Proceedings of the Jepara International Conference on Education and Social Science 2024 (JIC 2024)*, 2024(Jic 2024). <https://doi.org/10.2991/978-2-38476-483-9>
- Kasanah, S. N., Kusumastuti, N., & Khasanah, A. F. (2024). Pengembangan Media Komik Digital pada Materi Multikulturalisme sebagai Upaya Menumbuhkan Kesadaran Anti Bullying. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2109–2119. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6643>
- Kusumawati, N. A., Djono, & Rejekiningsih, T. (2024). Digital Comic Teaching Materials in Strengthening Character Education to Prevent Bullying Behavior for High School Students. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 7(2), 155–165. <https://doi.org/10.23887/ivcej.v7i2.80103>
- Marhaely, S., Purwanto, A., Aini, R. N., Asyanti, S. D., Sarjan, W., & Paramita, P. (2024). Literatur Review: Model Edukasi Upaya Pencegahan Bullying Untuk Sekolah. 2024, 5(1), 826–834.
- Nosianawati, A. P., Rohmi, & Nugraheny, E. (2023). *Health Education Intervention for the Prevention of Violence in Adolescents: a Scoping Review*. 143–151. <https://doi.org/10.26911/ICPH10/fullpaper/2023.04>
- Nuraini, H., Larasati, E., Suwitri, S., Nugraha, H. S., Soedirman, U. J., Utara, P., Banyumas, K., Tengah, J., Diponegoro, U., & Semarang, K. (2021). *Pengembangan Smart Village Sebagai Upaya Menjalankan Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) Pada Masa Pandemi Covid-19* 1. 6(November), 862–873.
- Rahayu, S., & Wicaksono, V. D. (2023). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Anti-Perundungan di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 75–84.
- Rinesti Witasari. (2024). Belajar dan Pembelajaran dari Perspektif Teori Kognitif , Behaviorisme Konstruktivisme dan Sosiokultural. *Basica*, 3(2), 257–268. <https://doi.org/10.37680/basica.v3i2.5764>
- Rizzo, A. J., Orr, N., Shaw, N., Farmer, C., Chollet, A., Young, H., Berry, V., Rigby, E., Hagell, A., Bonell, C., & Melendez-Torres, G. J. (2023). Exploring the Activities and Target Audiences of School-Based Violence Prevention Programs: Systematic Review and Intervention Component Analysis. *Trauma, Violence, and Abuse*, 24(5), 3593–3614. <https://doi.org/10.1177/15248380221134294>
- Saddam Fathurrachman, & Novi Eka Saputri. (2025). Teacher's Perceptions and Institutional Preparedness For Implementing AI in Learning

- Assessment at The Elementary School Level. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 8(1), 49–60. <https://doi.org/10.24256/iqro.v8i1.6484>
- Sukmawati, Lilis Mamuroh, F. N. (2023). PkM Edukasi Pencegahan Kekerasan Seksual pada Remaja di SMA Swasta Kabupaten Bandung. *GUYUB: Journal of Community Engagement*, 4(2), 47–57. <https://doi.org/10.33650/guyub.v4i2.6271>
- Teerakapibal, S., & Kusawat, P. (2025). Opportunities and challenges of integrating ChatGPT in education: Sentiment analysis and topic modeling. *Journal of Education for Business*, 1–12. <https://doi.org/10.1080/08832323.2025.2536255>
- TIRTAYANTI, SRI., E. a. (2024). Penerapan Edukasi Komik ‘Stop Bullying’ Terhadap Pencegahan Prilaku Bullying Pada Anak Usia Sekolah. *Khidmah*, 6(2), 129–137. <https://doi.org/10.52523/khidmah.v6i2.502>
- Utami, F., Zumrotun, E., & Muhaimin, M. (2025). Pengaruh Penggunaan Komik Anti-Bullying terhadap Perilaku Verbal Bullying di SDN 2 Surodadi. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8, 11972–11978.
- Wahid Suharmawan. (2022). PEMANFAATAN CHAT GPT DALAM DUNIA PENDIDIKAN. *Education Journal: Journal Education Research and Development*, November 2022, 158–166. <https://doi.org/https://doi.org/10.31537/ej.v7i2.1248>
- Wahyuningsih, B. Y., Ermiana, I., Astria, F. P., Hidayati, V. R., Suranti, N. M. Y., & Febian, W. (2025). Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Comic AI Sebagai Media Kreatif dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 3 Lembar Selatan. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*, 5(2), 128–140. <https://doi.org/10.29303/darmadiksani.v5i2.8133>
- Widiastuti, N. E. (2022). Lunturnya Sikap Nasionalisme Generasi Milenial Terhadap Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Indonesian Journal of Sociology, Education, and Development*, 3(2), 80–86. <https://doi.org/10.52483/ijsed.v3i2.44>