

JURNAL ILMIAH MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
TARBAWI: JOURNAL ON ISLAMIC EDUCATION
Url: <http://studentjournal.umpo.ac.id/index.php/tarbawi>

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS DIGITAL
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN ANTI PERUNDUNGAN RELASIONAL
PADA ANAK USIA DINI**

Annisa Mahdavia, Muhammad Reza, Nur Ika Sari Rakhmawati, Ruqoyyah Fitri

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia a
Email: annisa.20038@mhs.unesa.ac.id

Abstract

The aim of this research is to determine the feasibility and effectiveness of the media that has developed to understanding of relational anti-bullying. Furthermore, this research uses a research and development (R&D) research model with the ADDIE development procedure. The number of subjects used was 30 children in the age range of 5-6 years. The results of this research, the media was declared feasible and effective because received score from material experts of 95% and media experts of 93.75%. So, based on the score obtained from the Wilcoxon test with score of 0.001. It means the significance result is less than 0.05, then H_0 is rejected and H_a is accepted, there is a difference of average results between pre-test and post-test. It concluded that the media developed is feasible and effective to use.

Keywords : Anti-Relational Bullying, Picture Story Books, Digital

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas media yang telah dikembangkan untuk pemahaman anti perundungan relasional. Selanjutnya penelitian ini menggunakan model penelitian Research and Development (R&D) dengan prosedur pengembangan ADDIE. Jumlah subjek yang digunakan adalah 30 anak dengan rentang usia 5-6 tahun. Hasil penelitian ini adalah media dinyatakan layak dan efektif karena memperoleh skor dari ahli materi sebesar 95% dan ahli media sebesar 93,75%. Berdasarkan skor yang diperoleh dari uji Wilcoxon dengan skor 0,001. Maka hasil signifikansi kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, terdapat perbedaan rata-rata hasil antara pre-test dan post-test. Disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak dan efektif untuk digunakan.

Kata Kunci : Anti Perundungan Relasional, Buku Cerita Bergambar, Digital.

How to Cite: Mahdavia, Annisa, et. all (2025). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Pemahaman Anti Perundungan Relasional Pada Anak Usia Dini. Penerbitan Artikel Ilmiah Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Vol 9 (No 1) 2025

© 2025 Universitas Muhammadiyah Ponorogo. All rights reserved

PENDAHULUAN

Menurut Olweus perundungan merupakan perilaku negatif yang memiliki tujuan untuk mengintimidasi melalui kekerasan fisik, verbal, dan psikologis yang terjadi berulang kali¹. Perundungan memiliki 2 (dua) macam bentuk yakni perundungan langsung dan tidak langsung². Perundungan langsung meliputi perundungan fisik (mendorong, memukul, dan lainnya) dan perundungan verbal (menghina). Sedangkan ada perundungan tidak langsung meliputi perundungan relasional (mengabaikan dan mengucilkan). Perundungan relasional adalah perilaku menyimpang dengan melakukan tindakan mengancam, sengaja mengabaikan, mengucilkan, dan menyebarkan obrolan negatif mengenai korban.

Perundungan tidak langsung (*indirect aggression*) ialah sebuah penghinaan, menyebarkan karangan kata yang negatif, bahkan merebut teman. Selanjutnya pada gagasan Norma Feshbach (1969) dalam Catanzaro menyatakan bahwa Norma menggunakan istilah perundungan tidak langsung (*indirect aggression*) sebagai

perilaku sosial menyimpang seperti mengucilkan dan mengabaikan teman dari lingkungan sosial serta membuat dan menyebarkan rumor³. Perundungan relasional merupakan salah satu bentuk perundungan yang menyebabkan korban merasa terasingkan atau dikucilkan secara sosial⁴. Dari beberapa definisi diatas, maka perundungan relasional merupakan perilaku manipulasi tidak langsung yang ditujukan untuk yang merugikan orang lain melalui perilaku pengucilan sosial dan upaya menyebarkan karangan kata yang tidak benar. Terdapat beberapa bentuk perilaku perundungan relasional yakni ; mengabaikan, mengucilkan, menutup celah pertemanan, serta membuat rumor tidak benar terhadap korban⁵. Selain itu, bentuk dari tindakan perundungan relasional ialah bahasa tubuh yang diidentifikasi ditujukan untuk melemahkan korban, yakni memutar mata, mengerutkan kening, tatapan sinis, dan sebagainya⁶.

Pelaku melakukan tindak perundungan dikarenakan memiliki rasa kekuatan, kesombongan, dan intimidasi. Melalui konsep tersebut, pelaku melakukan tindak perundungan relasional pada kepribadian anak yang memiliki rasa tertekan, menunjukkan hal lemah, dan minoritas. Penelitian lain mengungkapkan terdapat faktor lain yang mempengaruhi terjadinya kasus perundungan

¹ Dan Olweus, "BULLY / VICTIM PROBLEMS IN SCHOOL" XXVI, no. 2 (1995).

² Juan Múzquiz, Ana M. Pérez-García, and José Bermúdez, "Relationship between Direct and Relational Bullying and Emotional Well-Being among Adolescents: The Role of Self-Compassion," *Current Psychology* 42, no. 18 (2023): 15874–82, <https://doi.org/10.1007/s12144-022-02924-3>.

³ Mary F. Catanzaro, "Indirect Aggression, Bullying and Female Teen Victimization: A Literature Review," *Pastoral Care in Education* 29, no. 2 (2011): 83–101,

<https://doi.org/10.1080/02643944.2011.573495>.

⁴ Despa Ayuni, "Pencegahan Bullying Dalam Pendidikan Anak Usia Dini," *Journal of Education Research* 2, no. 3 (2021): 93–100, <https://doi.org/10.37985/jer.v2i3.55>.

⁵ D. Wolke et al., "The Association between Direct and Relational Bullying and Behaviour Problems among Primary School Children," *Journal of Child Psychology and Psychiatry and Allied Disciplines* 41, no. 8 (2000): 989–1002, <https://doi.org/10.1017/S0021963099006381>.

⁶ Mucicha Wadir Risya et al., "Pengaruh Psikologis Bullying Relasional Terhadap Siswa SMA," *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 3 (2024): 122–28, <https://doi.org/10.62017/merdeka>.

relasional yakni ikut-ikutan teman. Pada faktor tersebut, umumnya pelaku takut jika akan menjadi korban dari perundungan relasional.

Terlepas dari bentuk tindakan perundungan relasional yang tidak menampakkan bentuk kekerasan secara fisik, dampak dari perundungan relasional dapat terlihat jelas pada kondisi kesejahteraan mental, perilaku, serta akademis. Korban akan mengalami penurunan rasa kepercayaan diri, kesepian, hingga kecemasan yang mempengaruhi bahkan merusak persepsi diri dalam kemampuan individu untuk membangun relasi positif.

Melalui dampak yang telah disebutkan, diperlukan penanaman nilai-nilai yang dapat membantu anak dalam membangun sikap preventif untuk menghindari terjadinya perilaku perundungan relasional. Terdapat 2 (dua) nilai yang perlu ditanamkan pada anak yakni : nilai toleransi dan nilai empati⁷.

Dilansir dari laman resmi Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), terhitung sejak bulan September 2023 telah menerima laporan sebanyak 141 (7,8%) kasus terhadap anak yang mengalami korban kekerasan fisik serta psikis. Ironisnya, angka tersebut akan terus meningkat mengingat kasus kekerasan terhadap anak marak dilakukan namun

banyak yang belum terungkap. Bagaimana fenomena “gunung es”, yang merujuk bahwa lebih banyak permasalahan perundungan yang tidak timbul sehingga perlu adanya upaya preventif sedini mungkin untuk mencegah kasus perundungan terhadap anak, khususnya pada kasus perundungan relasional.

Pada kegiatan wawancara dan observasi yang ditemukan permasalahan yakni terdapat anak yang menjadi pelaku dan korban dari perilaku perundungan relasional yang disebabkan oleh perbedaan orientasi, kemampuan, dan penampilan. Upaya guru dalam menghadapi permasalahan tersebut ialah memberikan nasihat secara personal kepada pelaku dan korban untuk bermain bersama dan memilih tema belajar temanku sahabatku. Dari fenomena tersebut, dapat ditarik benang merah bahwa dari pihak lembaga dan guru belum mengadakan pengembangan media untuk meningkatkan pemahaman anak terhadap anti perundungan relasional.

Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan untuk mencegah terjadinya kasus perundungan relasional adalah melalui kegiatan bercerita⁸. Tujuan dari kegiatan bercerita adalah melatih dan mengembangkan kemampuan visualisasi anak melalui mendengarkan cerita, membayangkan sebuah tokoh, adegan, dan tindakan. Melalui visualisasi tersebut, anak dapat memperluas wawasan, mempengaruhi aspek perkembangan sosial anak, mengekspresikan perasaannya, dan mengembangkan empati anak. Selain itu metode

⁷ Faryanti, “Evaluasi Kegiatan Pelatihan Agen Perubahan Pencegahan Perundungan Dengan Program Roots Untuk Mewujudkan Sekolah Ramah Anak,” *Jurnal Laporan Abdimas Rumah Ilmiah* 4, no. 2 (2023): 53–61.

⁸ Yunisa Asih Prasetya, Wirda Hanim, and Lara

Fridani, “Media Buku Cerita Mengenai Bentuk-Bentuk Bullying Dalam Kegiatan Bimbingan Klasikal Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar,” *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling* 2, no. 2 (2019): 130–38, <https://doi.org/10.31960/ijolec.v2i2.241>.

bercerita dapat dengan mudah diterima oleh anak karena memiliki proses pembelajaran yang atraktif⁹.

Media buku cerita bergambar merupakan sebuah upaya visualisasi yang menggabungkan antara tulisan dengan gambar yang dapat mendukung memahami isi cerita yang disampaikan¹⁰. Penggunaan media buku cerita bergambar memiliki ragam manfaat diantaranya adalah menambah perbendaharaan kosakata anak, mengembangkan imajinasi anak, mengembangkan wawasan kehidupan sehingga menjadi perilaku positif yang dapat diimplementasikan oleh anak. Zaman 4.0, dunia pendidikan anak usia dini ikut serta dalam mengimplementasikan buku digital sebagai salah satu media pembelajaran salah satunya ialah buku cerita bergambar berbasis digital. Buku tersebut akan diakses melalui perangkat gawai yang menarik minat anak dalam mengimajinasikan isi cerita. Sehingga buku cerita bergambar berbasis digital merupakan terobosan baru dengan menggabungkan kegiatan bercerita dengan pemanfaatan teknologi sehingga menarik

perhatian anak untuk meningkatkan pemahaman anti perundungan relasional.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Tirtayani dengan media promosi komik elektronik berbasis video ditemukan bahwa media tersebut layak untuk pencegahan perundungan pada anak usia dini¹¹. Selanjutnya, penelitian terdahulu oleh Luh Ayu menggunakan media video animasi untuk pencegahan perundungan pada anak usia dini¹². Dari kedua studi tersebut memiliki persamaan, yakni berisi konten yang membahas mengenai perundungan secara general. Hal tersebut dapat dimanfaatkan untuk menciptakan terobosan baru terhadap media belajar bagi anak yakni pengembangan buku cerita bergambar berbasis digital untuk meningkatkan pemahaman anti perundungan relasional pada anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian mix method dengan definisi yakni penggabungan 2 (dua) metode penelitian (kualitatif dan kuantitatif) dalam satu penelitian. Selanjutnya penelitian ini menggunakan model penelitian *research and development* (R&D) dengan prosedur pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*).

⁹ Adelia Miranti Sidiq, Mushab Al Umairi, and Nur Izzah Salsabillah, "Penerapan Metode Bercerita Menggunakan Boneka Tangan Untuk Mengembangkan Karakter Anak Pada Kelompok a," *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)* 3, no. 2 (2022): 173–84, <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2022.3.2.173-184>.

¹⁰ Zilfa Assya Trisanti and Ade Hikmat, "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Terhadap Minat Membaca Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 6017–24, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1829>.

¹¹ L A Tirtayani, "Pengembangan Media Promosi Komik Elektronik Untuk Pencegahan Bullying Bagi Anak Usia," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3 (2023): 6063–74, <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5562%0Ahttp://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/5562/3928>.

¹² N K Dania Ayuningthias and Luh Ayu Tirtayani, "Pengembangan Media Pencegahan Bullying Bagi Anak Usia Dini Di TK Negeri Pembina Abiansemal Tahun Ajaran 2022/2023," *Journal Of Social Science Research* 3, no. 5 (2023): 6050–62.

Alasan penulis menggunakan model metode pengembangan pendekatan ADDIE pada pengembangan media buku cerita bergambar berbasis digital untuk meningkatkan pemahaman anti perundungan relasional pada anak usia dini ialah :

1. Penelitian pengembangan bersifat umum dan menggunakan media buku cerita bergambar berbasis digital untuk meningkatkan pemahaman anti perundungan relasional pada anak usia dini. Penelitian ini memiliki subjek yaitu 1 ahli materi, 1 ahli media, dan 30 peserta didik.
2. Kasus perundungan relasional telah berada dalam lingkup anak usia dini sehingga memerlukan pemahaman anti perundungan relasional pada anak usia dini.
3. Model pengembangan ini memiliki tujuan untuk menguji produk media buku cerita bergambar berbasis digital efektif untuk meningkatkan pemahaman anti perundungan relasional pada anak usia dini.
4. Model pengembangan ADDIE memiliki tahapan yang tersusun secara struktural dan sistematis.

Berikut adalah rincian pembahasan mengenai tahap ADDIE yang akan dilakukan pada penelitian ini :

1. Analysis

Dalam tahap awal, peneliti akan mengidentifikasi permasalahan di lapangan sehingga hasil dari identifikasi tersebut akan

dikembangkan sebagai unsur/topik dalam proses pengembangan buku cerita bergambar berbasis digital untuk meningkatkan pemahaman anti perundungan relasional pada anak usia dini. Hal tersebut akan melalui 6 tahapan berikut:

a. Validasi Kesenjangan Kinerja

Tahap ini dilakukan untuk mencari kausal dari permasalahan yang timbul. Dalam melakukan analisis ini dapat dilakukan melalui teknik wawancara maupun observasi, yang ditujukan untuk guru maupun untuk siswa. Sebelumnya telah dilaksanakan observasi dan wawancara secara berkala dengan guru dan observasi pada TK B di TK Sidoarjo 1 sebagai tempat peneliti melaksanakan penelitian. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat permasalahan dalam kurangnya stimulasi serta media terkait pengetahuan perundungan relasional pada anak usia dini.

b. Merumuskan Tujuan Pengajaran

Setelah menemukan kausal dari permasalahan, maka langkah selanjutnya yakni mencari solusi yang disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dari perundungan relasional pada anak usia dini.

c. Mengidentifikasi Peserta Didik

Tahap ini dilakukan untuk memperoleh data yang selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis digital. Pada fase awal yakni proses analisis karakter yang memiliki 2 (dua) aspek yaitu karakteristik khusus (pengetahuan, keterampilan, dan sikap awal) serta karakteristik umum (kelas, jenis kelamin, latar belakang budaya, kebiasaan, dan lain-lain).

d. Mengidentifikasi Sumber Daya yang Dapat Digunakan

Untuk mendukung proses pembelajaran, maka tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi hal yang diperlukan untuk mengetahui efektivitas peserta didik dalam mengakses sumber dan bahan pembelajaran terkhusus pada sumber daya buku cerita bergambar berbasis digital. Sumber daya tersebut dapat berupa buku cetak, perangkat lunak, serta bahan lain yang tersedia di sekolah.

e. Menentukan Strategi Pembelajaran yang Tepat

Untuk menentukan strategi pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran dengan tepat, hal yang perlu diperhatikan adalah mengidentifikasi pemilihan solusi, mempertimbangkan waktu pembelajaran, serta mempertimbangkan biaya yang dikeluarkan dalam setiap tahapan pengembangan media buku cerita bergambar berbasis digital.

f. Menyusun Rencana Kegiatan

Pada tahap ini akan dilakukan penyusunan rencana kegiatan yang berupa jadwal pembelajaran, karakteristik siswa, dan kondisi lingkungan yang mempengaruhi proses pembelajaran di lembaga yang akan diteliti. Sehingga diperlukan karakteristik fleksibilitas untuk mampu beradaptasi dengan berbagai

situasi di lapangan.

2. Design

Berdasarkan hasil analisis, akan dibentuk sebuah rancangan untuk mengembangkan produk. Untuk mencapai tujuan dengan hasil yang efektif dan efisien, maka peneliti melakukan beberapa tahap yakni diantaranya :

a. Melakukan Inventaris Tugas

Pada tahap ini terdapat 2 (dua) identifikasi yang harus dilakukan yakni, menentukan prioritas waktu dan menetapkan kriteria penilaian. Hal tersebut dilakukan untuk mencapai tujuan.

b. Menyebutkan Tujuan Kinerja

Tahapan ini terdapat sifat spesifik dan terukur. Sifat tersebut dapat dijadikan rujukan untuk menetapkan isi materi pembelajaran serta evaluasi. Selain itu, tujuan kinerja perlu memperhatikan kemampuan peserta didik dalam aspek keterampilan, pengetahuan, serta sikap yang ingin dicapai oleh peserta didik.

c. Menghasilkan Strategi Pengujian

Pengujian dilakukan untuk memberikan hasil dari proses pembelajaran kepada 3 (tiga) hal terakit yakni guru, siswa, dan perancang. Hal tersebut diberikan kepada guru untuk mengetahui umpan balik dari proses pembelajaran yang terjadi. Selanjutnya hasil dari proses pembelajaran diberikan kepada siswa untuk mengetahui peningkatan aspek kemampuan peserta didik yang ingin dituju. Berikutnya kepada perancang yang digunakan untuk mengetahui ketepatan instruksi dalam memfasilitasi tujuan dan sasaran.

d. Menghitung *Return of Investment* (ROI)

Pada tahap ini memiliki tujuan untuk

mengukur efisiensi dari pengembangan produk yang akan dihasilkan.

3. *Development*

Tahapan ini merupakan tahapan yang menghasilkan produk yang dirancang dan dikembangkan pada tahap sebelumnya. Produk yang dihasilkan merupakan pengembangan sumber-sumber belajar yang telah divalidasi.

a. Menghasilkan Konten

Hal tersebut meliputi isi konten, desain grafis, multimedia, penyajian, serta pemvalidasian konten sebelum masuk ke dalam tahap implementasi.

b. Memilih atau Mengembangkan Media Pendukung

Media yang digunakan sebagai alat proses pembelajaran hendaklah menyesuaikan keadaan yang ada di lapangan.

c. Mengembangkan Panduan bagi Guru

Hal ini guru berperan sebagai fasilitator. Sehingga buku panduan digunakan untuk membantu guru dalam mengarahkan kegiatan pembelajaran.

d. Melakukan Revisi pada Tes Formatif

Tahap ini dilakukan untuk menentukan tingkat keefektifan dari sumber belajar yang sedang dikembangkan melalui uji coba lapangan (*field trial*).

e. Melakukan Uji Coba

Pada tahap ini produk yang dikembangkan akan melalui uji coba

kepada subjek yakni peserta didik sejumlah 26 anak. Selain itu, produk yang diimplementasikan akan melalui tahap validasi ahli materi serta ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifan produk.

4. *Implementation*

Tahap ini melibatkan 30 anak usia 5-6 tahun melalui serangkaian *pre-test – treatment - post-test*.

a. Menyiapkan Pendidik

Guru memiliki peran sebagai fasilitator pembelajaran, memberikan bimbingan, memberikan materi, dan membantu proses penilaian. Hal tersebut dapat dilakukan melalui mempersiapkan jadwal, kesiapan, dan kemampuan guru untuk menceritakan isi buku cerita bergambar berbasis digital melalui pelatihan atau briefing.

b. Menyiapkan Peserta Didik

Sebelum melaksanakan pembelajaran, perlu mengidentifikasi jadwal dan gaya belajar siswa sehingga guru dapat menyesuaikan perlakuan (*treatment*) yang nyaman bagi siswa.

5. *Evaluation*

Pada tahap ini dilakukan penilaian atau umpan balik terhadap produk yang telah dihasilkan. Dalam tahapan ini ditujukan untuk mengetahui keefektifan produk terhadap harapan awal/hipotesa.

a. Menentukan Kriteria Evaluasi

Pada tahap ini berisi penilaian yang menggunakan 3 aspek tingkatan, yakni: 1) persepsi, penilaian yang diambil dari reaksi yang dilakukan oleh siswa terhadap media buku cerita bergambar berbasis digital, 2) pemahaman selama proses pembelajaran berlangsung (*treatment*), 3) hasil belajar siswa/penilaian.

b. Memilih Instrumen Evaluasi

Pada tahap ini peneliti menggunakan instrumen evaluasi sumatif digunakan untuk mengetahui penilaian terhadap materi yang disampaikan pada akhir pembelajaran pemahaman anti perundungan relasional.

c. Mengadakan Evaluasi itu Sendiri

Evaluasi yang dilakukan bersama tim konstruksional (ahli materi dan media) secara berkala untuk melakukan koreksi yang akan digunakan selama pembelajaran.

Pada penelitian ini instrumen dalam pengumpulan data menggunakan kuesioner validasi oleh ahli materi dan ahli media. Pada penelitian ini, lembar validasi menggunakan skala Likert. Selanjutnya, pengujian validitas instrumen pada penelitian ini menggunakan validitas isi (*content validity*). Jika hasil validasi seluruh pertanyaan dinyatakan valid, maka lembar angket penelitian layak digunakan dalam uji reliabilitas. Dalam penelitian ini, instrumen penelitian akan dilakukan uji reliabilitas yang selanjutnya akan dianalisis melalui *Alpha Cronbach* menggunakan bantuan teknologi aplikasi SPSS.

Pada analisis kelayakan diperoleh dari tim ahli media dan tim ahli materi pada tahap validasi. Selanjutnya data yang telah dikumpulkan akan dianalisis untuk menentukan tingkat kelayakan produk. Sehingga rumus yang digunakan yakni:

$$P = \frac{X}{Xi} 100\%$$

Keterangan :

P = persentase hasil penilaian subjek uji coba

X = jumlah jawaban skor oleh subjek uji coba

Xi = jumlah jawaban maksimal dalam aspek penilaian oleh subjek uji coba

100% = Konstanta

Selanjutnya, akan ditentukan kesimpulan untuk kelayakan media maka ditetapkan kriteria sebagaimana pada tabel berikut¹³ :

Tabel 1. Kategori Persentase Kelayakan Media

Persentase	Keterangan	Kategori
Skor 81,25% - 100%	Sangat Layak	Digunakan
Skor 62,50% - 81,25%	Layak	Digunakan
Skor 43,75% - 62,50%	Kurang Layak	Diganti
Skor <25%- 43,75%	Tidak Layak	Diganti

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur pengembangan media buku cerita bergambar berbasis digital didasarkan pada tahap pengembangan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*) yang

¹³ S. Utama, "Kelayakan Media Buku Bergambar Berbasis Visual Thinking Strategies

Di Sekolah Dasar," *Jurnal VARIDIKA* 32, no. 2 (2020): 1–12, <https://doi.org/10.23917/varidika.v32i2.12855>.

dicetuskan oleh Branch. Berikut adalah uraian dari 5 (lima) tahapan tersebut :

1. Analysis

Dalam tahap awal, peneliti akan melakukan identifikasi dan kegiatan analisis awal pada topik permasalahan terhadap sekolah yang dijadikan sasaran penelitian. Berikut adalah penjelasan dari beberapa langkah pada tahap analisis :

a. Analisis Permasalahan

Sekolah yang dituju yakni dari TK Sidoarjo 1 dengan kegiatan observasi serta wawancara mengenai pengetahuan anak TK B terhadap perundungan relasional. Permasalahan tersebut kerap terjadi di lingkungan sekolah yang familiar dikenal dengan istilah “*bolo-boloan*”. Guru sudah mengupayakan meningkatkan pemahaman anak hanya melalui nasihat serta kontak personal. Hal tersebut dikarenakan sekolah belum memiliki media yang memiliki fokus khusus materi perundungan relasional. Dari hasil wawancara dan observasi diatas, peneliti merealisasikan menjadi sebuah gagasan terbarukan untuk menciptakan media yang digunakan sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman perundungan relasional pada anak usia dini.

b. Analisis Tujuan Pembelajaran

Setelah menemukan inti dari kausal permasalahan, dirumuskan tujuan

pembelajaran guna memberikan alternatif penyelesaian permasalahan meningkatkan pemahaman perundungan relasional pada anak usia dini.

c. Mengidentifikasi Peserta Didik

Dari hasil wawancara dengan guru kelas B, didapati mayoritas anak sudah mampu untuk membaca dan menyimak dengan baik, sehingga dalam menerapkan media buku bergambar berbasis digital untuk meningkatkan pemahaman anti perundungan relasional anak dapat dengan mudah menangkap dan menerima informasi.

d. Mengidentifikasi Sumber Daya yang Dapat Digunakan

Pada kegiatan wawancara yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa sekolah memiliki sumber daya yang cukup memadai. Sumber daya tersebut diantaranya adalah LCD proyektor dan perangkat digital laptop

e. Menentukan Strategi Pembelajaran yang Tepat

Strategi yang digunakan pada pembelajaran ini adalah strategi afektif yang menekankan pengetahuan positif melalui menghadapkan peserta didik pada situasi konflik. Dengan hal tersebut, diharapkan peserta didik dapat meningkatkan pemahaman terhadap nilai-nilai yang dianggap baik seperti empati dan toleransi.

f. Menyusun Rencana Kegiatan

Untuk mengetahui hasil penelitian, maka diawali dengan kegiatan *pre-test* lalu dilanjutkan dengan kegiatan *treatment* dan diakhiri dengan kegiatan *post-test*.

2. Design

Alur cerita pada pengembangan media buku cerita

berbasis digital disesuaikan dengan ketentuan pedoman umum ejaan bahasa Indonesia serta karakteristik anak usia 5-6 tahun sehingga informasi cerita dapat dengan mudah diterima dan dipahami oleh anak. Alur cerita disusun terlebih dahulu sebelum diserahkan kepada pihak ilustrator untuk dikembangkan menjadi sebuah ilustrasi yang sesuai.

Berikut adalah rancangan media buku cerita bergambar berbasis digital untuk meningkatkan pemahaman anti perundungan relasional pada anak usia dini:



Pada gambar 1 adalah desain cover depan dan belakang yang memiliki unsur judul dan pesan moral dari buku cerita bergambar berbasis digital.



Gambar 2 menunjukkan nilai-nilai yang perlu ditanamkan untuk meningkatkan pemahaman anti perundungan relasional pada anak usia dini yakni nilai empati dan nilai toleransi.

3. Development

a. Menghasilkan konten

Komponen dan spesifikasi pada pengembangan media buku cerita bergambar berbasis digital untuk meningkatkan pemahaman anti perundungan relasional pada anak

usia dini adalah sebagai berikut :

- 1) Media buku cerita bergambar digital akan dikembangkan menjadi 15 halaman yang terdiri dari cover, isi cerita, dan pesan moral
- 2) Dalam pembuatan desain pada media buku cerita bergambar digital menggunakan bantuan aplikasi *Pro Create* dan *Adobe Illustrator*.
- 3) Buku cerita bergambar digital akan disimpan melalui format PDF
- 4) Penyusunan buku cerita bergambar berbasis digital disesuaikan dengan kebutuhan anak usia dini yang terdiri dari komponen bahasa, warna, dan animasi.
- 5) Dalam pembuatannya didasarkan pada teori perundungan relasional
- 6) Buku cerita bergambar digital dilengkapi dengan buku panduan.

b. Memilih atau Mengembangkan Media Pendukung

Media yang dipilih untuk mendukung penggunaan media buku cerita bergambar berbasis digital adalah perangkat laptop dan pewayang LCD.

c. Mengembangkan Panduan bagi Guru

Untuk memudahkan penggunaan, media buku cerita memiliki buku panduan yang disusun secara sistematis

d. Melakukan Revisi pada Tes Formatif

Pada hal ini, revisi didapatkan dari penilaian ahli materi dan ahli media. Ahli materi memberikan skor yang mendapatkan nilai sebesar 38 dari 40 serta presentase yang ditunjukkan adalah sebesar $38/40 \times 100\% = 95\%$. Dari hasil skor yang telah diperoleh, maka produk media buku cerita bergambar

berbasis digital yang telah dikembangkan dikategorikan layak sesuai dengan pedoman konversi data. Selanjutnya ahli media memberikan skor yang mendapatkan nilai sebesar 45 dari 48 serta presentase yang ditunjukkan adalah sebesar $45 / 48 \times 100 \% = 93,75 \%$. Dari hasil skor yang telah diperoleh, maka produk media buku cerita bergambar berbasis digital yang telah dikembangkan dikategorikan efektif sesuai dengan pedoman konversi data.

e. Melakukan Uji Coba

Uji coba melibatkan subjek sebanyak 30 anak dari kelompok usia 5-6 tahun di TK Sidoarjo 2.

4. Implementation

Setelah mendapatkan hasil evaluasi guna perbaikan produk, maka langkah selanjutnya yakni implementasi media yang melibatkan sebanyak 30 anak.

a. Menyiapkan Pendidik

Dalam hal ini, guru yang memiliki peran sebagai fasilitator akan mendapatkan pembekalan atau briefing terkait penggunaan alat pewayang LCD dan pengoperasian media buku cerita bergambar berbasis digital. Selain itu, guru akan dipersiapkan untuk penguasaan materi melalui buku panduan yang telah disiapkan.

b. Menyiapkan Peserta Didik

Produk yang telah melalui tahap perbaikan, selanjutnya akan diuji coba

kepada 30 anak kelompok B yang berada di TK Sidoarjo 2. Namun, sebelum diadakannya *pre-test* dan *post-test* diperlukan validitas dan reliabilitas data dengan sajian hasil bahwa seluruh instrumen memiliki skor R hitung $> R$ tabel. Melalui hal tersebut, instrument dapat dinyatakan valid. Selanjutnya, dari hasil uji reliabilitas diperoleh informasi bahwa seluruh instrument memiliki skor koefisien Alpha Cronbach 0,755. Sehingga instrument yang digunakan dinyatakan reliabel karena memiliki skor lebih dari 0,6 sesuai dengan pedoman koefisien.

Implementasi media dilaksanakan di TK Sidoarjo 1 dengan subjek sebanyak 30 anak. Berikut adalah penjabaran tahapan implementasi media buku cerita bergambar berbasis digital:

a. Tahap pertama, dilaksanakan kegiatan *pre-test* untuk mengukur tingkat pemahaman anak terhadap anti perundungan relasional melalui LKA (Lembar Kerja Anak).

b. Tahap kedua, dilaksanakan *treatment* berupa stimulasi pemahaman anti perundungan relasional kepada anak dengan media buku cerita bergambar berbasis digital. Pada pelaksanaan *treatment*, cerita dibawakan oleh guru sehingga anak mendengar dan menyimak cerita. Selain itu, guru juga memberikan beberapa pertanyaan interaksi tentang peran, alur, bahkan animasi kepada anak. Pada saat dilaksanakan *treatment*, pewayang LCD tidak dapat digunakan sehingga pelaksanaan *treatment* hanya melalui laptop. Selain itu, guru juga mengatur tempat duduk agar peserta didik dapat dengan jelas melihat tayangan media buku cerita bergambar berbasis digital untuk

meningkatkan pemahaman anti perundungan relasional.

- c. Tahap ketiga, dilaksanakan kegiatan *post-test* untuk mengukur tingkat pemahaman anak terhadap anti perundungan relasional melalui LKA (Lembar Kerja Anak).

Dari data total skor *pre-test* dan *post-test* selanjutnya akan memasuki uji Wilcoxon yang bertujuan untuk mengetahui adanya perbedaan nilai rata-rata yang berasal dari 2 (dua) sampel berpasangan. Dari hasil, data menunjukkan bahwa Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0,001 sehingga $p < 0,05$ atau $0,001 < 0,05$. Dikarenakan hasil signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan makna terdapat perbedaan hasil rata-rata antara *pre-test* dengan *post-test*. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media buku cerita bergambar berbasis digital efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman anak usia dini.

5. Evaluation

Pada tahap ini dilakukan penilaian atau umpan balik terhadap produk yang telah diimplementasikan.

- a. Menentukan Kriteria Evaluasi

Pada saat media ditayangkan melalui LCD Proyektor, anak terlihat antusias terhadap animasi dan jalan cerita buku cerita bergambar berbasis digital. Setelah mendapatkan stimulasi cerita anti perundungan relasional, guru memberikan umpan interaksi kepada anak. Selain itu, terdapat beberapa

anak yang berceletuk dan berjanji untuk tidak melakukan perundungan relasional.

- b. Memilih Instrumen Evaluasi

Tahap ini memiliki 2 (dua) langkah evaluasi yakni evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif sendiri dilaksanakan pada setiap tahapan ADDIE yang dijabarkan sebagai berikut:

- 1) *Analyze*, pada tahap ini terdapat evaluasi yang memberikan ketetapan terhadap kausal permasalahan awal yakni pemahaman anti perundungan relasional pada anak usia dini
- 2) *Design*, pada tahap ini evaluasi didapatkan dari para ahli (materi dan media) yang digunakan sebagai perbaikan media
- 3) *Development*, setelah mendapatkan umpan balik dari ahli materi dan ahli media berupa produk dinyatakan layak digunakan, maka produk menuju tahap penerapan.
- 4) *Implementation*, tahap ini mendapatkan evaluasi dari kegiatan yang telah dirancang untuk meningkatkan pemahaman anti perundungan relasional.

Evaluasi sumatif, dilaksanakan guna mendapatkan informasi hasil penelitian. Hasil tersebut dinyatakan efektif untuk meningkatkan pemahaman anti perundungan relasional pada anak usia dini dikarenakan maraknya kasus perundungan relasional yang belum terungkap.

- c. Mengadakan Evaluasi Itu Sendiri

Evaluasi pada penelitian selanjutnya yang memiliki tujuan untuk menyempurnakan penelitian.

KESIMPULAN

Media buku bergambar berbasis digital untuk meningkatkan pemahaman anti perundungan relasional berjumlah 15 halaman yang disajikan dalam kombinasi cerita dan media digital. Dalam pembuatannya, didasarkan pada aspek yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini seperti kebahasaan, kemenarikan, tulisan, serta tata letak ilustrasi. Media telah dikembangkan dan telah melewati tahap uji validasi ahli materi yang mendapatkan skor 95% dan uji validasi ahli media yang mendapatkan skor 93,75% dengan kategori layak dan efektif untuk digunakan. Selain itu, media juga melewati tahap uji efektifitas yang memiliki nilai signifikansi Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0,001 sehingga $p < 0,05$ atau $0,001 < 0,05$. Dikarenakan hasil signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan makna terdapat perbedaan hasil rata-rata antara *pre-test* dengan *post-test*. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media buku cerita bergambar berbasis digital efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayuni, Despa. "Pencegahan Bullying Dalam Pendidikan Anak Usia Dini." *Journal of Education Research* 2, no. 3 (2021): 93–100. <https://doi.org/10.37985/jer.v2i3.55>.
- Catanzaro, Mary F. "Indirect Aggression, Bullying and Female Teen Victimization: A Literature Review." *Pastoral Care in Education* 29, no. 2 (2011): 83–101.
- Dania Ayuningthias, N K, and Luh Ayu Tirtayani. "Pengembangan Media Pencegahan Bullying Bagi Anak Usia Dini Di TK Negeri Pembina Abiansemal Tahun Ajaran 2022/2023." *Journal Of Social Science Research* 3, no. 5 (2023): 6050–62. <https://doi.org/10.1080/02643944.2011.573495>.
- Faryanti. "Evaluasi Kegiatan Pelatihan Agen Perubahan Pencegahan Perundungan Dengan Program Roots Untuk Mewujudkan Sekolah Ramah Anak." *Jurnal Laporan Abdimas Rumah Ilmiah* 4, no. 2 (2023): 53–61.
- Múzquiz, Juan, Ana M. Pérez-García, and José Bermúdez. "Relationship between Direct and Relational Bullying and Emotional Well-Being among Adolescents: The Role of Self-Compassion." *Current Psychology* 42, no. 18 (2023): 15874–82. <https://doi.org/10.1007/s12144-022-02924-3>.
- Olweus, Dan. "BULLY / VICTIM PROBLEMS IN SCHOOL" XXVI, no. 2 (1995).
- Prasetya, Yunisa Asih, Wirda Hanim, and Lara Fridani. "Media Buku Cerita Mengenai Bentuk-Bentuk Bullying Dalam Kegiatan Bimbingan Klasikal Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar." *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling* 2, no. 2 (2019): 130–38. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v2i2.241>.
- Risyda, Mucicha Wadir, Zulfan Bintang, Bagas Kara, Muhammad Adib Anwar, Mahasri Shobabiya, Program Pendidikan, and Agama Islam. "Pengaruh Psikologis Bullying Relasional Terhadap Siswa SMA." *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 3 (2024): 122–28. <https://doi.org/10.62017/merdeka>.
- Sidiq, Adelia Miranti, Mushab Al Umairi, and Nur Izzah Salsabillah. "Penerapan Metode Bercerita Menggunakan Boneka Tangan Untuk Mengembangkan Karakter Anak Pada Kelompok a." *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)* 3, no. 2 (2022): 173–84. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2022.3.2.173-184>.
- Sutama, S. "Kelayakan Media Buku Bergambar Berbasis Visual Thinking Strategies Di Sekolah

Dasar.” *Jurnal VARIDIKA* 32, no. 2 (2020): 1–12.
<https://doi.org/10.23917/varidika.v32i2.12855>.

Tirtayani, L A. “Pengembangan Media Promosi Komik Elektronik Untuk Pencegahan Bullying Bagi Anak Usia.” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3 (2023): 6063–74. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5562%0Ahttp://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/5562/3928>.

Trisanti, Zilfa Assya, and Ade Hikmat. “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Terhadap Minat Membaca Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 6017–24.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1829>.

Wolke, D., S. Woods, L. Bloomfield, and L. Karstadt. “The Association between Direct and Relational Bullying and Behaviour Problems among Primary School Children.” *Journal of Child Psychology and Psychiatry and Allied Disciplines* 41, no. 8 (2000): 989–1002.
<https://doi.org/10.1017/S0021963099006381>.