



## PEMANFAATAN *FLIPBOOK* SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANTI PERUNDUNGAN UNTUK MENGURANGI PERUNDUNGAN ANTAR SISWA DI SEKOLAH DASAR

Fiki Surya Ningrum<sup>1)</sup>, Ari Metalin Ika Puspita<sup>2)</sup>, Budi Purwoko<sup>3)</sup>

<sup>1)2)3)</sup> Universitas Negeri Surabaya

Email: [24010855076@mhs.unesa.ac.id](mailto:24010855076@mhs.unesa.ac.id), [aripuspita@unesa.ac.id](mailto:aripuspita@unesa.ac.id), [budipurwoko@unesa.ac.id](mailto:budipurwoko@unesa.ac.id)

### Abstract

*This study aims to determine the influence of flipbooks as a media for preventing bullying behavior among elementary school students. The data collection technique used is RnD (Research and Development). The results of the study show that (1) bullying can be categorized into three types: physical, verbal, and relational bullying. (2) The causes of bullying are due to negative influences from the home environment, students feeling powerful and feared in the classroom, students feeling envious of other students, and a lack of empathy towards students with special needs. (3) Efforts to prevent bullying include: teachers approaching students involved in bullying, putting up posters prohibiting bullying, collaborating with local police and social services to address bullying incidents, and conducting anti-bullying socialization using flipbooks. This research emphasizes the use of flipbooks as an anti-bullying education medium through document analysis and using the RnD (Research and Development) research type, which focuses on product development and feasibility testing.*

**Keywords:** anti-bullying, flipbook, elementary school.

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *flipbook* terhadap pencegahan perilaku perundungan antar siswa di sekolah dasar. Teknik pengumpulan data yaitu RnD (*Research and Development*). Hasil penelitian (1) bentuk perundungan dikategorikan menjadi tiga jenis perundungan, yaitu perundungan fisik, verbal, dan relasional. (2) penyebab perundungan karena pengaruh negatif dari lingkungan rumah, siswa merasa berkuasa dan ditakuti di kelas, siswa merasa iri dengan siswa lain, dan kurangnya empati terhadap siswa berkebutuhan khusus. (3) upaya: guru melakukan pendekatan kepada siswa yang terlibat perundungan, memasang poster tentang larangan melakukan tindak perundungan, melakukan kerjasama dengan Babinkamtibmas dan Dinas Sosial untuk mengatasi tindak perundungan yang terjadi, serta melakukan sosialisasi anti perundungan dengan media *flipbook*. Penelitian ini lebih menekankan penggunaan media *flipbook* sebagai media edukasi anti perundungan dengan teknik studi dokumen dan menggunakan jenis penelitian *RnD (Research and Development)*, dimana jenis penelitian ini fokus pada pengembangan produk serta pengujian kelayakan.

**Kata Kunci:** anti perundungan, *flipbook*, sekolah dasar.

### I. PENDAHULUAN

Pada tahun 2022 Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mengeluarkan laporan terkait kasus perundungan mencapai 226 kasus yang

melibatkan kekerasan jasmani dan mental di lingkungan sekolah, serta 18 kasus terjadi di platform online. Dapat ditarik kesimpulan sesuai dengan data menunjukkan tingkat perundungan di Indonesia masih sangat



tinggi. Perundungan ataupun yang diketahui dengan istilah *bullying* ialah suatu wujud penindasan ataupun kekerasan yang dilakukan berulang ulang kali oleh orang ataupun sekelompok orang (Anwar & Karneli, 2020). Sebutan *bullying* memiliki arti yang lebih luas, mencakup bermacam-macam wujud kekerasan ataupun aksi yang bertujuan mengganggu orang lain, yang menimbulkan korban menjadi frustasi, traumatis, serta tidak dapat berbuat apa-apa (Sari, 2017). Fenomena perundungan rentan terjadi pada anak umur sekolah paling utama pada jenjang sekolah dasar (Elpemi & Isro'i, 2020).

Sekolah dasar kerap terjadi peristiwa perundungan (Dewi, 2020). Perundungan di lingkungan sekolah merupakan hasil dari akhirnya ke rumusan tujuan dan manfaat hasil penelitian. interaksi psikososial yang kompleks antar siswa (Abdillah et al., 2020). Perundungan antar siswa menunjukkan tingkat yang memprihatinkan (Nurdiana et al., 2021). (Hertjung, 2013) menuturkan jenis-jenis masalah perilaku yang teridentifikasi pada siswa sekolah dasar, antara lain; 1) pelecehan verbal berupa caci maki, teriakan, ancaman; 2) Pelecehan fisik berupa mendorong, memukul, berkelahi, mengambil barang, mengunci di dalam kamar mandi; Selain itu perundungan relasional berupa bentuk pengucilan dan fitnah. (Butar

& Karneli, 2022) mengungkapkan bahwa persepsi perundungan adalah hal yang biasa dan hanya humor belaka serta mengungkapkan perundungan sebagai lelucon, supaya suasana menjadi akrab tidak menjadi monoton.

Berdasarkan pengamatan atau penelitian awal calon peneliti SDN 01 Winongo, terdapat beberapa penyimpangan perilaku siswa yaitu penggunaan kata umpatan ketika mereka tersinggung, julukan nama orang tua, mendorong hingga ada yang meminta uang secara paksa. Selain itu, ada juga beberapa siswa yang memfitnah, mengucilkan serta membenci salah satu siswa sehingga tidak memiliki teman bermain serta teman di kelas.

Hasil wawancara bersama Ibu Kun Mariati, S. Pd Kepala Sekolah SDN 01 Winongo Kota Madiun menjelaskan, perundungan masih sering terjadi dan paling sering bentuk verbal, contohnya menghina teman, menjuluki temannya sendiri ataupun memfitnah. Selain itu, beliau juga memaparkan bahwa kasus perundungan tidak dapat dipungkiri, sering terjadi antara siswa kelas tinggi (4, 5 dan 6) dengan siswa kelas rendah (1, 2, dan 3) hal itu diterjadi karena adanya merasa paling unggul dan berkuasa. Sebagian siswa yang merasa lemah merasa takut untuk melaporkan kejadian yang mereka alami kepada guru, hal tersebut



diungkapkan ketika kasus terkuak. Hal ini akan mempengaruhi dari segi psikologis anak dan proses perkembangannya. Beberapa dampak yang ditimbulkan yakni membuat korban merasa murung dan enggan masuk sekolah. Perlunya tindakan preventif sebagai strategi mengurangi tindakan Perundungan (Kurniawan et al., 2022). Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala SDN 01 Winongo Kota Madiun, metode pencegahan perilaku perundungan di sekolah yang pernah dilakukan yaitu penyuluhan atau himbauan tentang perundungan saat upacara, penggandaan poster no Bullying dan pemberian sanksi bagi pelanggar perundungan. Sanksi yang diberikan berupa menyanyikan lagu wajib nasional, dan membersihkan ruangan sekolah. Beliau menyampaikan upaya pencegahan yang ada hanya mampu menekan tindakan perundungan dalam waktu yang singkat, sehingga diperlukan bantuan media yang cepat dan tepat untuk memberikan pemahaman pada siswa tentang perundungan dan cara mengatasinya.

Media merupakan alat bantu yang dirancang guna mempermudah siswa memahami materi. Hal tersebut sejalan dengan (Rendana, 2018) mengemukakan bahwa media pembelajaran yakni alat untuk menyalurkan sebuah materi atau informasi kepada siswa sehingga materi yang

disampaikan guru dipahami dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan sebagai sarana edukasi adalah *flipbook*.

Hasil wawancara dengan salah satu wali kelas 5 Ibu Marta Amalia Iflahah tentang jenis media edukasi yang disukainya siswa, beliau menjelaskan bahwa mayoritas siswa senang dengan buku bergambar berbasis digital salah satunya adalah *flipbook*. Hal tersebut dikarenakan *flipbook* memuat banyak gambar dengan ekspresi yang menarik dan sedikit percakapan antar tokoh yang membuat mereka mudah untuk memahami isi cerita dan pesan didalamnya serta tidak membuat cepat bosan. Seiring berkembangnya zaman, media yang terpadu dengan komputer ataupun internet merupakan media yang paling berkembang karena menyesuaikan dengan perilaku remaja yang kecanduan gadget saat ini.

Menurut (Nurinayati et al., 2014) salah satu keunggulan dari media digital adalah biaya produksinya yang lebih rendah, tahan lama, menyampaikan informasi dengan efektif, mudah dikembangkan, dan dapat diakses dengan mudah. Selain itu, penelitian Boston Consulting Group dan University of Berkley menunjukkan bahwasannya generasi milenial cenderung suka membaca melalui gadget dibandingkan berbentuk kertas (Statistik, 2018). Adapun penelitian

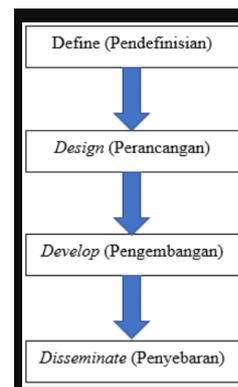
pendukung yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Kusni et al., 2021) memaparkan bahwa melalui media ebook bergambar mampu meningkatkan nilai karakter siswa.

Penelitian lain oleh (Nugraha & Paksi, 2022) dan (Utama et al., 2023) juga menunjukkan bahwa penyajian *flipbook* sebagai media visual mampu memberikan sajian materi yang menarik dan lebih konkret bagi siswa serta mampu menarik minat baca siswa terhadap materi, sehingga hasil belajar siswa meningkat. Uraian penelitian tersebut memiliki persamaan yaitu penggunaan media *flipbook* sebagai sarana atau media dalam menyampaikan informasi. *Flipbook* ini dilengkapi dengan fokus materi perundangan yang disajikan dalam alur cerita anak, lembar refleksi, serta lembar self love sebagai penunjang dalam penanaman nilai sehingga diharapkan setelah penggunaan *flipbook* siswa teredukasi dan berperilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

## II. METODE

Penelitian pada artikel ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (research and development). Metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2021, p. 396). Objek penelitian

atau produk yang dikembangkan pada artikel ini yaitu media ajar digital berbantu *flipbook* untuk siswa SDN 01 Winongo Kota Madiun. Penelitian ini mengaplikasikan desain penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan Thiagarajan atau dikenal dengan model 4D. Model 4D ini mempunyai 4 tahapan sekaligus, yaitu define (pendefinisian), design (rencana), develop (Pengembangan), dan disseminate (penyebaran). Desain model Thiagarajan atau 4D terlihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Langkah-langkah Model Thiagarajan atau 4D (Sutarti & Irawan, 2017)

Secara rinci pengembangan produk dilakukan dengan mekanisme sebagai berikut:

1. Define Tahap awal dalam model 4D ialah pendefinisian terkait syarat pengembangan. Sederhananya, pada tahap ini adalah tahap analisis kebutuhan.
2. Design Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan media yang



akan dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan.

3. Develop Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan dari para ahli dan data hasil uji coba.
4. Disseminate Tahap ini bertujuan untuk menguji kelayakan dari pemanfaatan produk. Dimulai dari melakukan tes, observasi lapangan, angket kelayakan pada pengguna produk. Dari langkah-langkah penelitian tergambar subjek penelitian, yaitu validator ahli yang memberikan penilaian dan memberikan saran revisi pada tahapan pengembangan (development). Sehingga subjek penelitian ini yaitu : satu orang validator pada bidang ahli materi PKn sekolah dasar dan satu orang validator pada bidang ahli media. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu kuesioner tertutup dengan menggunakan lembar angket validator sebagai instrumen. Data yang diperoleh dari instrument selanjutnya dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan rumus presentase rerata skor. Hal tersebut dilakukan untuk menganalisis

kelayakan produk yang dikembangkan pada artikel ini.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan media digital *flipbook* untuk mengurangi tindak perundungan dirancang melalui pengimplementasian model pengembangan 4D. Berikut adalah uraian mengenai tiap langkah yang diperlukan dalam proses pengembangan bahan ajar digital menggunakan canva:

1. Pendefinisian (*Define*) Tahap pendefinisian atau analisa kebutuhan dapat dilakukan melalui analisa terhadap permasalahan yang dihadapi sehingga melatar belakangi perlunya pengembangan.
2. Perancangan (*Design*) Setelah tahap analisis dilakukan, selanjutnya ialah tahap desain. Pada tahap ini peneliti telah membuat produk awal atau rancangan produk.
3. Pengembangan (*Development*) Pada tahap ini, peneliti mengembangkan produk awal dengan melakukan validasi ahli (*expert appraisal*).
4. Penyebarluasan (*Disseminate*) Pengembangan produk yang dilaksanakan pada penelitian ini hanya sampai pada tahap menghasilkan produk akhir, yaitu media digital berbantu *flipbook* untuk



mengurangi perundungan di SDN 01 Winongo.

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media *flipbook* digital anti perundungan untuk siswa sekolah dasar dengan menggunakan canva. *Flipbook* terdiri dari 14 halaman terdiri dari cover, daftar isi, konten, dan materi terkait dengan perundungan.

Pada tahap pendefinisian dilakukan melalui analisa terhadap permasalahan yang dihadapi sehingga melatar belakangi perlunya pengembangan media digital anti perundungan yang dikembangkan dan diterapkan di SDN 01 Winongo Kota Madiun sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang terjadi di sekolah tersebut. Masih terjadinya beberapa tindak perundungan antar siswa sehingga melatarbelakangi ide untuk membuat media digital *flipbook* anti perundungan.

Setelah tahap analisis dilakukan, selanjutnya ialah tahap desain. Pada tahap ini peneliti telah membuat produk awal atau rancangan produk. Berikut rancangan media digital *flipbook*:

Table 1.1 Desain *Flipbook*

Layout	Keterangan
	Halaman 1

Layout	Keterangan
	Halaman 2 dan 3
	Halaman 4 dan 5
	Halaman 6 dan 7
	Halaman 8 dan 9
	Halaman 10 dan 11
	Halaman 12 dan 13
	Halaman 14

Pada tahap pengembangan (*Development*) peneliti mengembangkan



*produk awal dengan melakukan validasi ahli (expert appraisal)*. Validasi dilakukan oleh seorang konten creator yaitu Marta Amalia Iflahah dan seorang Kepala SDN 01 Winongo. Berdasarkan hasil validasi media digital *flipbook* sudah layak dan sesuai dengan kebutuhan SDN 01 Winongo untuk mengurangi perundungan di sekolah tersebut.

Pada tahap penyebarluasan (*Disseminate*) pengembangan produk yang dilaksanakan pada penelitian ini sampai pada tahap menghasilkan produk akhir, yaitu media digital berbantu *flipbook* untuk mengurangi perundungan di SDN 01 Winongo. Pada tahap ini responden siswa kelas rendah diwakilkan kelas 2 dan kelas 3 sedangkan kelas atas diwakilkan kelas 5 dan 6. Responden guru dilaksanakan oleh semua guru SDN 01 Winongo. Berdasarkan hasil respon siswa dan guru terhadap penggunaan media digital *flipbook* anti perundungan di SDN 01 Winongo layak dan efektif digunakan sebagai media edukasi berbasis digital untuk mengurangi perundungan di SDN 01 Winongo

#### **IV. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *flipbook* digital sebagai sarana edukasi anti-prundungan di sekolah dasar, maka dapat disimpulkan bahwa spesifikasi produk media *flipbook* anti-

perundungan yang telah dikembangkan layak digunakan di sekolah sekolah dasar sebagai sarana edukasi anti perundungan, karena materi dalam *flipbook* sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar dan memuat materi yang bersifat positif (nilai dan pesan). Media *flipbook* memuat materi bentuk perundungan verbal, fisik, dan psikologis, penggambaran bentuk perundungan, dalam *flipbook* juga dilengkapi dampak melakukan perundungan, sehingga memberikan pesan tentang bahayanya perilaku perundungan. penggambaran bentuk perundungan, dalam *flipbook* juga dilengkapi ilustrasi dari dampak melakukan perundungan, sehingga memberikan pesan tentang bahayanya perilaku perundungan. Bahasa yang digunakan mudah dipahami, desain *flipbook* yang menarik menggunakan perpaduan teks dan gambar ilustrasi yang tersusun secara runtut.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Dirgantara, C. S., Rohmawati, R., Nindya, R., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Ebook APOI” Amazing Prophet Of Islam” untuk Mendidik Karakter pada Anak SD Kelas Atas. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3931-3944.
- Fajri, K., & Taufiqurrahman, T. (2017). Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4D dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama



- Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(1), 1-15.
- Farah, F., Azriel, A., Mutia, M., Reza, R., Ali, A., & Sokhivah, S. (2022, October). EDUKASI PENCEGAHAN TINDAKAN PERUNDUNGAN PADA ANAK SD/MI. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).
- Fitriana, M. N. F. A. A., & Fauzi, A. (2023). Analisis Tindak Perundungan Siswa Sekolah Dasar dan Upaya Penanggulangannya. *Yustisia Tirtayasa: Jurnal Tugas Akhir*, 3(3), 287-295.
- Hapsari, D. D., & Purwoko, B. (2016). Perilaku bullying pada mahasiswa fakultas bahasa dan seni (FBS) di universitas negeri surabaya. *Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling*, 6(3), 1-9.
- Mayasari, A., Hadi, S., & Kuswandi, D. (2019). Tindak Perundungan di Sekolah Dasar dan Upaya Mengatasinya. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(3), 399.
- Rahayu, S., & Wicaksono, V. D. (2021). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Anti-Perundungan Di Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 11(1), 75-84.
- Rahman, H., Irfan, M., Ningsih, D. A., Hasmiati, H., Saydiman, S., & Asri, H. (2023). Analisis Dampak Perilaku Bullying terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Tingkat Madrasah Ibtidaiyah dan Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 6(1), 2374-2382.
- Prayoga, A., Purwoko, B., & Habsy, B. A. (2024). Bimbingan dan Konseling Sekolah di Era Society 5.0: Sebuah Kajian Sistematis. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman*, 10(1), 52-61.
- Prihatiningtyas, S., & Sholihah, F. N. (2020). *Physics Learning by E-module*. LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.
- Puspita, A. M. I. (2019). Peran Budaya Literasi Pada Peningkatan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 105-113.
- Puspita, A. M. I., & Setyaningtyas, D. (2022). Pengembangan media pop-up book berbasis kearifan lokal sebagai penguatan pendidikan karakter gotong royong. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 915-922.
- Rokhanawati, D., SiT, S., Kurniawati, H. F., & SiT, S. (2020). *Gambaran Kejadian Bullying Pada Remaja* (Doctoral dissertation, Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta).
- Zahra, T. A., Dewi, R. K., Lestari, D. A., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Karakter Anak Bangsa, Indonesia Beradab” untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 615-623.