

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU KUARTET UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN TENTANG *BULLYING* PADA SISWA
SEKOLAH DASAR**

Nurmalasari¹, Siti Muhibah², Alfiandy Warih Handoyo³

¹²³Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

¹st.nurmalasari123@gmail.com, ²siti.muhibah@untirta.ac.id,

³Alfiandywh@untirta.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the problem of rampant acts of bullying in elementary schools, which can have a negative impact on students' social and emotional development. One preventive measure that can be taken is to educate students about bullying. This study aims to develop a quartet card game to improve elementary school students' understanding of bullying. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which includes the stages of analyze, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects are upper grade students (grades IV-VI) at SDN Cilaja 3. The data collection techniques used included interviews and questionnaires. The results of the study show that media and material expert validation scored 95% (highly feasible), language expert validation scored 89% (highly feasible), and practitioner expert validation scored 100% (highly feasible). Thus, the average score of all assessments was 95%, which is highly feasible for use and implementation. In addition, a limited trial of the media was conducted on 6 upper grade students (representatives of grades V-VI) and produced an average score of 90% with a very feasible category. Furthermore, the pre-test and post-test results showed an increase in understanding of bullying from the low category to the high category, with an average N-Gain score of 81%, which is included in the effective category. Based on these results, the quartet card game media is considered highly feasible and can be used as an alternative media to improve students' understanding of bullying in elementary schools.

Keywords: Bullying, Quartet Card Game Media, Understanding Bullying

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan maraknya tindakan *bullying* yang terjadi di lingkungan sekolah dasar, yang dapat berdampak negatif terhadap perkembangan sosial dan emosional siswa. Salah satu upaya pencegahan yang dapat dilakukan adalah memberikan pemahaman *bullying* sebagai bentuk edukasi kepada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan kartu kuartet untuk meningkatkan pemahaman tentang *bullying* pada siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang meliputi tahap *analyze, design, development,*

implementation, dan *evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa kelas tinggi (kelas IV-VI) di SDN Cilaja 3. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli media dan materi memperoleh skor 95% (sangat layak), validasi ahli bahasa memperoleh skor 89% (sangat layak), serta validasi ahli praktisi memperoleh skor 100% (sangat layak). Sehingga nilai rata-rata dari seluruh penilaian yaitu 95% dengan kategori sangat layak untuk digunakan dan diimplementasikan. Selain itu, dilakukan uji coba terbatas media kepada 6 orang siswa kelas tinggi (perwakilan kelas IV-VI) dan menghasilkan nilai rata-rata sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya, hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman *bullying* dari kategori rendah ke kategori tinggi, dengan nilai N-Gain rata-rata sebesar 81% yang termasuk dalam kategori efektif. Berdasarkan hasil tersebut, media permainan kartu kuartet dinilai sangat layak dan efektif digunakan sebagai alternatif media untuk meningkatkan pemahaman *bullying* pada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Bullying*, Media Permainan Kartu Kuartet, Pemahaman *Bullying*

A. Pendahuluan

Pendidikan berperan penting dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Namun, dalam praktiknya, dunia pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai permasalahan yang berpotensi menghambat peningkatan mutu pendidikan, salah satunya adalah kekerasan terhadap siswa. Kondisi tersebut bertentangan dengan Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa yang menekankan nilai empati, toleransi, dan saling menghargai, yang dalam kenyataannya belum sepenuhnya tercermin dalam perilaku siswa, sehingga kasus *bullying* masih kerap dijumpai di lingkungan sekolah.

Bullying berasal dari kata *bully*, yang merujuk pada tindakan intimidasi yang dilakukan secara sengaja oleh individu maupun kelompok terhadap pihak yang memiliki kondisi lebih lemah (Naiborhu & Manullang, 2022). Menurut Olweus (2004) *bullying* merupakan perilaku negatif yang dilakukan secara berulang oleh satu atau beberapa siswa terhadap siswa lain dengan tujuan mengganggu atau merendahkan, di mana pelaku memiliki kekuatan atau posisi yang lebih tinggi dibandingkan korban. Perilaku tersebut dapat menimbulkan dampak negatif, antara lain kecemasan, depresi, penurunan prestasi akademik, serta isolasi sosial (Mahyani & Hasibuan, 2024).

Pelaporan kasus *bullying* di sekolah sering dipandang sebagai fenomena gunung es karena banyak korban enggan melaporkan kejadian yang dialaminya akibat rasa takut terhadap ancaman pelaku. Menurut Astuti dalam Muntasiroh (2019), *bullying* di sekolah memiliki tiga ciri utama, yaitu tindakan menyakiti korban yang dilakukan secara sengaja, adanya ketimpangan kekuatan yang menimbulkan perasaan tertindas pada korban, serta dilakukan secara berulang.

Fenomena *bullying* masih sering terjadi di Indonesia, khususnya di lingkungan pendidikan. Orang tua, masyarakat, dan guru kerap menganggap perilaku *bullying* di sekolah sebagai hal yang wajar dan baru merespon ketika menimbulkan dampak fisik, sementara *bullying* verbal, relasional, dan elektronik sering terabaikan. Kondisi ini dipengaruhi oleh rendahnya pemahaman terhadap dampak *bullying* serta belum optimalnya upaya pencegahan dan edukasi *bullying* di lingkungan sekolah (Nasir, 2018).

Data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menunjukkan adanya peningkatan kasus *bullying* di Indonesia. Sepanjang 2011–2019

tercatat 2.473 aduan *bullying* di lingkungan pendidikan dan media sosial dari total 37.381 aduan kekerasan terhadap anak. Pada tahun 2022, jumlah kasus *bullying* meningkat menjadi 226 kasus, dibandingkan 53 kasus pada 2021 dan 119 kasus pada 2020. *Bullying* fisik adalah jenis *bullying* yang paling dominan terjadi (55,5%), diikuti *bullying* verbal (29,3%) dan psikologis (15,2%), dengan korban terbanyak berasal dari siswa sekolah dasar (26%) (Syafwar et al., 2024).

Bullying sering terjadi pada siswa sekolah dasar atau masa kanak-kanak akhir, karena masa kanak-kanak akhir merupakan periode penting dalam perkembangan karakter dan sosial anak. Menurut Hurlock (2011), masa kanak-kanak akhir atau usia sekolah dasar berlangsung pada rentang usia enam tahun hingga memasuki masa remaja, di mana anak memiliki dorongan kuat untuk memperoleh pengakuan dari kelompok teman sebaya sehingga cenderung menyesuaikan diri dengan norma kelompok. Selain itu, Munthe et al., (2024) menyatakan bahwa masa kanak-kanak akhir (*late childhood*), yang umumnya dialami pada usia 6–12 tahun, ditandai dengan

meningkatnya pengaruh teman sebaya dan lingkungan sekitar. Kondisi tersebut menyebabkan siswa sekolah dasar rentan melakukan perilaku *bullying*, baik secara verbal maupun fisik, sebagai upaya memperoleh pengakuan dan dukungan sosial.

Perilaku *bullying* menimbulkan dampak yang merugikan bagi individu dan menjadi perhatian serius di dunia pendidikan, khususnya pada jenjang sekolah dasar yang memiliki kerentanan tinggi terhadap terjadinya *bullying*. Korban *bullying* pada jenjang ini kerap mengalami berbagai permasalahan psikologis, antara lain keluhan psikosomatik, penurunan harga diri, gangguan tidur, kecemasan, depresi, serta gangguan emosional lainnya. Dampak psikososial *bullying* pada anak dapat bersifat jangka panjang dan berpengaruh terhadap perkembangan mereka secara menyeluruh (Hopeman, 2020). Oleh karena itu, diperlukan upaya pencegahan dan penanganan yang sistematis serta berkelanjutan untuk mengatasi perilaku *bullying* di lingkungan sekolah dasar.

Sebagai upaya mendukung sekolah dalam mencegah serta

menanggulangi kasus kekerasan, pemerintah menetapkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 82 Tahun 2015 tentang upaya pencegahan serta penanggulangan tindakan kekerasan di lingkungan satuan pendidikan. Sebagaimana Pasal 3 bertujuan untuk memberikan perlindungan kepada anak dari tindak kekerasan, mencegah anak terlibat sebagai pelaku, serta mengatur mekanisme pemberian sanksi terhadap terjadinya tindak kekerasan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui wawancara dengan salah satu guru di SD Negeri Cilaja 3 pada Sabtu, 10 Mei 2025, diperoleh informasi bahwa fenomena *bullying* yang terjadi di sekolah meliputi *bullying* fisik, seperti mencubit dan menarik kursi; *bullying* verbal, seperti mengejek dan memanggil nama orang tua; serta *bullying* relasional, seperti menjauhi salah satu teman. Di antara bentuk tersebut, *bullying* verbal merupakan perilaku yang paling dominan terjadi. Perilaku *bullying* ini terjadi karena siswa kurang memahami bahwa tindakan yang dilakukan termasuk perilaku yang salah dan menganggap perilaku *bullying* yang dilakukan sebagai suatu bentuk candaan. Selain itu, siswa juga

belum memahami bentuk-bentuk *bullying* serta dampak yang ditimbulkannya.

Selain itu, dalam upaya membantu siswa memahami *bullying*, wali kelas memberikan edukasi yang sering di sisipkan dalam proses pembelajaran, namun metode yang digunakan wali kelas masih terbatas pada ceramah dan nasihat saja, belum adanya variasi media yang dikembangkan untuk membantu proses pemberian edukasi tersebut.

Hal tersebut menunjukkan hasil yang kurang efektif, siswa pasif dan mudah merasa bosan dalam mengikuti layanan, sehingga upaya memberikan pemahaman *bullying* dengan metode ceramah kurang dapat diterima dan menunjukkan perubahan sikap pada siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu metode edukasi yang efektif agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pengembangan media yang menarik, yang dapat digunakan untuk membantu siswa memahami *bullying*.

Media adalah alat yang berfungsi sebagai penghubung antara sumber informasi atau berita dengan penerimanya (Astutik, 2020). Media

memiliki peran penting dalam membantu proses penyampaian informasi, sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami dengan lebih mudah, jelas, dan menarik oleh penerimanya. Terdapat berbagai media yang dapat digunakan dalam proses edukasi, antara lain poster, film, modul, dan cerita bergambar. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah permainan kartu kuartet.

Kartu kuartet, sesuai namanya, berasal dari kata kuartet yang berarti “berjumlah 4”. Permainan ini dimainkan dengan cara mengumpulkan empat kartu sejenis untuk menghasilkan satu kelompok. Satu set kartu kuartet umumnya terdiri dari sejumlah kartu yang masing-masing menampilkan gambar serta memuat tema utama yang tercantum di bagian tengah atas kartu (Saputri et al., 2022). Media ini juga memiliki beberapa keunggulan diantaranya mampu mendorong partisipasi aktif serta memberikan umpan balik langsung dari siswa. Selain itu, media kartu kuartet bersifat praktis dan fleksibel karena mudah dibawa serta dapat digunakan secara mandiri oleh siswa tanpa memerlukan pengawasan guru (Wijayanti, 2023).

Media kartu kuartet sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar yang menekankan konsep belajar sambil bermain. Melalui aktivitas permainan, siswa tidak hanya memperoleh hiburan, tetapi juga pengalaman edukatif yang membantu mereka memahami konsep *bullying*, mengenali bentuk-bentuknya, serta mengetahui dampaknya terhadap individu dan lingkungan sekolah.

Penelitian Saputri et al. (2022) yang menunjukkan bahwa media kartu kuartet yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid, praktis, serta efektif dalam meningkatkan pemahaman materi pada siswa sekolah dasar.

Selanjutnya upaya yang dapat peneliti lakukan untuk meningkatkan pemahaman tentang *bullying* pada siswa sekolah dasar kelas tinggi SDN Cilaja 3 Tahun Ajaran 2025-2026 adalah melalui media permainan kartu kuartet. Melalui pengembangan media permainan ini, siswa diharapkan dapat mengetahui dan memahami tentang *bullying*, termasuk jenis *bullying*, dampak, dan cara pencegahan yang efektif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin meneliti lebih

lanjut tentang “Pengembangan Media Permainan Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Pemahaman Tentang *Bullying* Pada Siswa Sekolah Dasar”.

B. Metode Penelitian

Metode yang dipakai pada penelitian ini ialah *Research and Development* (R&D). Menurut Risal et al., (2022) metode *Research and Development* (R&D) adalah suatu pendekatan yang digunakan untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada agar menjadi lebih efektif dan sesuai kebutuhan. Model penelitian yang akan digunakan ialah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini memiliki lima tahapan diantaranya analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), pelaksanaan (*implementation*), serta evaluasi (*evaluation*). Penggunaan model ADDIE sangat sederhana namun dalam penerapannya sistematis (Hidayat, 2021).

Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas tinggi (kelas IV-VI) SDN Cilaja 3 tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 65 siswa. Metode pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan jenis

Nonprobability Sampling dengan teknik *Purposive Sampling*. Teknik *purposive sampling* menurut Sugiyono (2022) merupakan teknik pengambilan sampel yang dilakukan berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan untuk menentukan sampel penelitian. Adapun kriteria sampel penelitian ini adalah siswa kelas tinggi (kelas IV-VI) SDN Cilaja 3 yang memiliki tingkat pemahaman *bullying* yang rendah dan bersedia mengikuti proses uji coba produk.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi wawancara dan angket. Wawancara tidak terstruktur dilakukan kepada salah satu guru SDN Cilaja 3 untuk memperoleh data awal mengenai pemahaman siswa tentang *bullying* dan juga kebutuhan yang ada di lapangan. Selanjutnya, angket pemahaman *bullying* diberikan kepada siswa kelas tinggi (kelas IV–VI) SDN Cilaja 3 untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka tentang *bullying*. Instrumen angket yang digunakan telah melalui proses *judgement* instrumen serta uji validitas menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment dengan bantuan

Microsoft Excel 2021 dan diperoleh 29 item pertanyaan yang valid. Uji reliabilitas menggunakan *Cronbach Alpha* menunjukkan nilai sebesar 0,875, sehingga instrumen penelitian dinyatakan reliabel dengan kriteria “tinggi”.

Selain itu, untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan, penelitian ini menggunakan instrumen yang adopsi dari Khopipah et al., (2022). Proses validasi dilakukan melalui tiga tahap, yaitu penilaian oleh ahli materi dan media, ahli bahasa, serta praktisi lapangan. Instrumen untuk ahli materi dan media meliputi aspek standar isi, pembelajaran, tampilan visual, dan kesesuaian gambar. Instrumen validasi ahli bahasa mencakup aspek kebahasaan dan penulisan, sedangkan instrumen ahli praktisi meliputi aspek materi, bahasa, dan media. Selain dilakukan validasi oleh para ahli, uji coba pengembangan juga dilaksanakan untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang dikembangkan. Instrumen respon siswa mencakup aspek ketertarikan, materi, bahasa, media, dan keterlaksanaan. Adapun persentase kelayakan ditentukan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi} \times 100\%}{\text{Skor yang diharapkan}}$$

< 40%	Tidak Efektif
40% - 55%	Kurang Efektif
56% - 75%	Cukup Efektif
>76%	Efektif

Data yang diperoleh dari hasil perhitungan persentase, selanjutnya diklasifikasikan kedalam lima kategori hasil kelayakan media, sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Penilaian Uji Validitas Produk

Tingkat Pencapaian Kualifikasi	Keterangan
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
<21%	Sangat Tidak Layak

Selain itu, peneliti melakukan analisis N-Gain Score dengan memanfaatkan nilai *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui adanya peningkatan pemahaman *bullying* siswa setelah uji coba terbatas serta mengetahui efektivitas produk yang telah dikembangkan. Adapun rumusnya sebagai berikut :

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Skor post-test} - \text{skor pre-test}}{\text{Skor ideal} - \text{skor pre-test}} \times 100\%$$

Berikut kategori efektivitas produk menggunakan N-Gain:

Tabel 2. Kategori Persentase N-Gain

Persentase N-Gain	Kategori
-------------------	----------

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan tahapan untuk menganalisis permasalahan dan kebutuhan di lapangan (Pitriani et al., 2021). Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur dengan guru kelas tinggi (kelas VI). Hasilnya, siswa pasif dan mudah merasa bosan saat mengikuti layanan edukasi disekolah, media layanan masih terbatas karena hanya menggunakan metode ceramah saja, belum adanya pengembangan media inovatif yang menunjang proses layanan tersebut. Menurut Megawati et al., (2023) metode ceramah dapat membuat siswa merasa bosan dan jenuh apabila metode ceramah yang diterapkan guru tidak efektif, terkadang siswa kurang konsentrasi mendengar dan memahami apa yang disampaikan oleh guru karena ada siswa lain yang ribut atau bermain-main dalam kelas.

Selain itu, berdasarkan hasil analisis instrumen pemahaman *bullying*, diperoleh gambaran tingkat

pemahaman *bullying* pada siswa kelas tinggi (kelas IV-VI) SDN Cilaja 3 yang terbagi dalam tiga kategori yaitu, 20% tinggi atau sebanyak 13 siswa, 31% sedang atau sebanyak 20 siswa, dan 49% rendah yakni sebanyak 32 siswa. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat pemahaman *bullying* pada kategori rendah, yang mengindikasikan perlunya layanan untuk membantu meningkatkan pemahaman tentang *bullying* pada siswa.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan kegiatan perencanaan produk yang sesuai dengan kebutuhan (Sa'adah & Wahyu, 2022). Pada tahap ini, peneliti mengembangkan produk berupa media permainan kartu kuartet yang dapat digunakan dalam layanan untuk membantu siswa memahami *bullying*. Kartu yang didesain dalam penelitian ini memiliki tiga jenis yaitu kartu kategori, kartu joker, dan kartu zonk. Kartu ini dibuat menggunakan aplikasi canva dengan ukuran 6 x 9 cm dan dicetak menggunakan bahan *Art Carton* yang dilaminasi untuk menjaga kualitas dan daya tahan media.

Kartu ini memiliki dua sisi dan dirancang dalam bentuk berwarna

agar memiliki tampilan yang menarik dan bervariasi. Bagian depan kartu menampilkan judul kartu kuartet dengan gradasi warna pastel, sedangkan bagian belakang kartu berisi gambar dan keterangan berupa pernyataan atau pertanyaan seputar *bullying* dengan menggunakan warna merah, kuning, hijau, biru, ungu, dan pink. Warna ini dipilih agar media terlihat lebih menarik, menimbulkan kesan positif, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga melalui permainan kartu ini siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang *bullying*.

Peneliti juga merancang panduan permainan dan kemasan kartu kuartet. Panduan permainan memuat tata cara bermain untuk memudahkan pengguna, didesain menggunakan Canva dengan ukuran 24 x 18 cm dan dicetak menggunakan kertas *Art Paper*. Kemasan kartu berfungsi melindungi kartu agar tetap rapi dan tidak mudah rusak, didesain menggunakan Pacdora dengan ukuran 6,5 x 2,2 x 9,4 cm dan dicetak menggunakan bahan *Art Carton* yang di laminasi. Rancangan kemasan kartu kuartet menampilkan judul "Kartu Kuartet *Bullying*" serta

dilengkapi dengan gambar dan ikon yang menarik. Selain itu, pada kemasan dicantumkan penjelasan mengenai permainan kartu kuartet, jenjang sekolah, serta tingkat kelas yang dianjurkan sebagai pengguna media permainan ini. Kemasan juga disertai ajakan untuk mengenali dan mencegah *bullying* melalui aktivitas bermain kartu.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap *development* ialah kegiatan pembuatan dan pengujian produk (Sa'adah & Wahyu, 2022). Pada tahap ini, peneliti melakukan uji validasi produk kepada 3 orang ahli yang memiliki kompetensi dibidangnya masing-masing, yaitu validasi oleh ahli materi dan media, ahli bahasa, serta praktisi.

Uji materi dan media dilakukan oleh dosen Bimbingan dan Konseling Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Uji bahasa dilakukan oleh dosen Bahasa Indonesia Institut Kemandirian Nusantara (IKNUS). Uji praktisi dilakukan oleh guru kelas tinggi (kelas VI) di SDN Cilaja 3. Adapun hasil analisis uji kelayakan produk oleh para ahli adalah sebagai berikut:

No	Penilaian	Persentase	kategori
Penilaian			
1	Uji Media dan Materi	95%	Sangat Layak
2	Uji Bahasa	89%	Sangat Layak
3	Uji Praktisi	100%	Sangat Layak
Total Rata-Rata Persentase Penilaian		95%	Sangat Layak

Hasil dari uji kelayakan tersebut menunjukkan bahwa media permainan kartu kuartet telah memenuhi kriteria kelayakan dengan kategori "sangat layak". Penilaian dari ahli materi dan media memperoleh skor kelayakan sebesar 95%, penilaian dari ahli bahasa mencapai 89%, dan penilaian dari ahli praktisi memberikan penilaian sebesar 100%. Secara keseluruhan, berdasarkan hasil penilaian para ahli, media permainan kartu kuartet dinyatakan sangat layak digunakan, dengan rata-rata tingkat kelayakan sebesar 95%.

Selain itu, penilaian juga dilakukan secara kualitatif melalui saran dan komentar dari ketiga ahli yang terlibat dalam uji kelayakan produk. Ketiga ahli tersebut menyatakan bahwa desain media permainan kartu kuartet yang dikembangkan sudah menarik, disukai

Tabel 3. Hasil Nilai Uji Kelayakan Produk

oleh siswa, serta mudah dipahami. Masing-masing ahli juga memberikan masukan sesuai dengan bidang keahliannya, yang kemudian digunakan peneliti sebagai dasar dalam menyempurnakan produk.

4. Tahap Pelaksanaan (Implementation)

Pada tahap implementasi, rancangan serta produk yang telah selesai dikembangkan kemudian diterapkan pada kondisi dan kelas yang nyata (Aminah, 2018). Pada tahap ini produk yang dinyatakan layak oleh para ahli kemudian dilakukan diuji coba secara terbatas kepada 6 orang siswa (perwakilan siswa kelas IV-VI) SDN Cilaja yang memiliki tingkat pemahaman *bullying* rendah dan bersedia untuk melakukan uji coba produk.

Hasil penilaian uji coba produk dilihat dari aspek ketertarikan, materi, bahasa, media dan keterlaksanaan. Aspek ketertarikan memperoleh nilai 91%, aspek materi 87%, aspek bahasa 92%, aspek media 90%, dan aspek keterlaksanaan 92%. Dengan demikian, total nilai rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 90%, yang masuk dalam kategori "sangat layak". Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Saputri et al.,

(2022) yang menunjukkan bahwa media kartu kuartet yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid, praktis, serta efektif dalam meningkatkan pemahaman materi pada siswa sekolah dasar.

Selain itu, dilakukan pula penilaian kualitatif melalui lembar komentar dan saran. Hasil penilaian kualitatif menunjukkan adanya respon positif yang diberikan oleh siswa terhadap media permainan kartu kuartet yang telah dikembangkan oleh peneliti. Siswa menyatakan bahwa media permainan kartu kuartet ini dapat membantu mereka memahami *bullying*, khususnya terkait jenis dan dampak *bullying*. Selain itu, permainan ini juga membuat pembelajaran tentang *bullying* menjadi lebih seru dan tidak membosankan.

Keberhasilan pengembangan media permainan kartu kuartet ini dikuatkan melalui perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* yang memperlihatkan adanya peningkatan tingkat pemahaman *bullying* pada siswa setelah diberikan layanan menggunakan media permainan kartu kuartet.

Tabel 4. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Subjek	Pre-test	Post-test
--------	----------	-----------

	Skor	Kategori	Skor	kategori
MAKI	8	Rendah	24	Tinggi
SS	7	Rendah	23	Tinggi
DF	9	Rendah	26	Tinggi
MDA	8	Rendah	25	Tinggi
AMPH	9	Rendah	28	Tinggi
AZ	9	Rendah	24	Tinggi

Sebelum diberikan perlakuan menggunakan media permainan kartu kuartet, rata-rata pemahaman siswa berada pada kategori rendah. Setelah diberikan media permainan tersebut, seluruh siswa mengalami peningkatan pemahaman hingga berada pada kategori tinggi. Selanjutnya, hasil perhitungan persentase N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 81% yang termasuk dalam kategori “Efektif”.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dilaksanakan untuk mengkaji secara menyeluruh kekurangan dan keterbatasan yang masih terdapat pada produk permainan kartu kuartet. Evaluasi ini dilakukan setelah setiap tahap untuk memastikan bahwa setiap langkah berjalan dengan efektif sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, sehingga produk dapat dikembangkan secara optimal. Pada tahap evaluasi, setiap tahapnya akan dievaluasi mulai dari analisis hingga implementasi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah peneliti lakukan, dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman *bullying* siswa kelas tinggi (kelas IV-VI) SDN Cilaja 3 masih cukup rendah. Selain itu, penelitian ini juga menemukan adanya keterbatasan media layanan yang dapat digunakan sebagai sarana edukasi *bullying* di sekolah.

Sebagai upaya meningkatkan pemahaman tersebut, peneliti mengembangkan media permainan kartu kuartet menggunakan model ADDIE. Media yang dikembangkan telah melalui uji kelayakan oleh ahli materi dan media, ahli bahasa, serta praktisi lapangan dengan nilai rata-rata sebesar 95% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Uji coba terbatas yang melibatkan 6 orang siswa kelas tinggi (perwakilan kelas IV–VI) dengan tingkat pemahaman *bullying* yang rendah juga menunjukkan respon yang sangat baik, dengan nilai rata-rata kelayakan sebesar 90% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman *bullying* dari kategori rendah ke

kategori tinggi. Selain itu, hasil analisis N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 81% yang termasuk dalam kategori efektif.

Selain itu, hasil analisis N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 81%, yang berada pada kategori efektivitas tinggi.

Dengan demikian, media permainan kartu kuartet dinilai sangat layak dan efektif digunakan sebagai alternatif media untuk meningkatkan pemahaman mengenai perilaku *bullying* pada siswa sekolah dasar, khususnya pada siswa kelas tinggi (kelas IV–VI) di SDN Cilaja 3.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, S. (2018). Implementasi Model Addie Pada Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi kasus pada SMP Negeri 8 Pagaralam). *Jurnal Ilmiah Betrik: Besemah Teknologi Informasi dan Komputer*, 9(03), 152-162.
- Astutik, S. (2020). Penggunaan Media Video Pembelajaran dan Power Point dalam Mata Pelajaran TIK Kelas VII di SMP Negeri 1 Gurah. *In Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 4 (2), 80-86.
- Fitronella, K. D., & Dasalinda, D. (2024). Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap Bullying Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 96 Jakarta. As-Syar'i: *Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga*, 6(2), 1876-1889.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *JIPAI : Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Hopeman, T. A., Suarni, K., Lasmawan, W. (2020). Dampak Bullying Terhadap Sikap Sosial Anak Sekolah Dasar (Studi Kasus di Sekolah Tunas Bangsa Kodya Denpasar). *Pendasi: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 52-63.
- Hurlock, E. B. (2011). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (edisi ke – 5)*. Jakarta: Erlangga.
- Khopipah, N., 2022. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa Mengenai Usia Ideal Perkawinan. *Jurnal Syntax Admiration*, 3(5), 680-692.
- Mahyani, A., & Hasibuan, A. D. (2024). Peran Guru Bimbingan Konseling dalam Mengatasi Dampak Bullying Terhadap Siswa di Sekolah Menengah Pertama. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 237-248.
- Megawati, A., Rabiah, S., & Akidah, I. (2023). Pengaruh metode ceramah terhadap keterampilan menyimak pada pembelajaran bahasa

- Indonesia siswa kelas X Merdeka A SMA Negeri 14 Jeneponto. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 465-477.
- Muntasiroh, L. (2019). Jenis – Jenis Bullying dan Penanganannya di SDN Mangonharjo Kota Semarang. *Jurnal Sinektik*, 2(1), 106-116.
- Munthe, M. V., Panjaitan, R., Julius. F. I., Sitorus, B. O., & Situmeang, H. (2024). Perkembangan Masa Anak-Anak, Kanak-Kanak, Remaja, dan Dewasa. *Jimu: Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 2(04), 792-782.
- Naiborhu, M., & Manullang, M. (2022). Upaya Guru PKN dalam Mencegah Perilaku Bullying Di SMA Swasta Immanuel Kelurahan Madras Hulu Kecamatan Medan Polonia Kota Medan. *Jurnal Darma Agung*, 30(1), 384-414.
- Nasir, A. (2018). Konseling Behavioral: Solusi Alternatif Mengatasi Bullying Anak di Sekolah. *Journal of Guidance and Counseling*, 2(2), 67-82.
- Pitriani, N. R. V., Wahyuni, I. G. A. D., & Gunawan, I. K. P. (2021). Penerapan Model Addie dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 515-532.
- Risal, Z., Hakim. R., & Abdullah, A. R. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D) : Konsep, Teori-Teori dan Desain Penelitian*. Malang : CV Literasi Nusantara Abadi.
- Sa'adah, R. N., & Wahyu. (2022). *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoretis dan Aplikatif*. Malang : CV Literasi Nusantara Abadi.
- Saputri, Y., Syaflin, S. L., & Junaidi, I. A. (2022). Pengembangan Media Kartu Kuartet Bagian Tubuh Manusia "BATU" Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Bada'a: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 315-324.
- Sofyan, F. A., Wulandari, C. A., Liza, L. L., Purnama, L., Wulandari, R., & Maharani, N. (2022). Bentuk Bullying dan Cara Mengatasi Masalah Bullying di Sekolah Dasar. *Jurnal Multidisipliner Kapalamada*, 1(04), 496-504.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Syafwar, R., Marwenny, E., Fauzi, E., Wahyuni, S., Citra, H., Harniwati., Falillah, A., Puspita, L., & Putra, Y. D. (2024). Sosialisasi dan Stop! Perundungan di Sekolah Menuju Lingkungan Sekolah Bebas Perundungan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dharma Andalas*, 3(1), 46-55.
- Wijayanti, N., Nurhasanah, A., & Nugraha, F. F. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 124-133.