

Pengembangan Media Buku Cerita Digital Topik Perundungan untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Ardika Rahma Kumalasari, Muh Arafik, Etyka Rina Mahanani, Muhammad Firdaus Mashuri, Richa Okta Barera, Silvia Anggraeni, Weinty Anggraini

Universitas Negeri Malang, Indonesia

Email: ardika.rahma.2531137@students.um.ac.id

Abstract

Bullying remains a common issue in elementary schools and can negatively affect students' social, emotional, and academic development. The limited availability of learning media that present bullying topics in an engaging and interactive manner has become a challenge in helping students understand and prevent bullying behavior. This study aimed to develop a digital storybook on bullying for fifth-grade elementary school students and to determine its validity, practicality, and attractiveness. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research participants included one material expert, one media expert, one fifth-grade teacher, and 26 fifth-grade students at SDN Pandanwangi 3 Malang. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The findings revealed that the developed media achieved validity scores of 3.6 from the material expert and 3.65 from the media expert, both categorized as highly valid. In addition, the practicality scores were 3.7 from the teacher and 3.6 from the students, indicating that the media was highly practical and attractive. Therefore, the digital storybook on bullying is considered feasible for use as a valid, practical, and engaging learning medium in elementary school classrooms.

Keywords: *Learning Media, Digital Storybook, Bullying*

Abstrak

Perundungan merupakan salah satu permasalahan yang masih sering terjadi di lingkungan sekolah dasar dan dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan sosial, emosional, serta proses belajar murid. Keterbatasan media pembelajaran yang membahas topik perundungan secara menarik dan interaktif menjadi salah satu kendala dalam memberikan pemahaman kepada murid. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media buku cerita digital topik perundungan untuk murid kelas V sekolah dasar serta mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan kemenarikannya. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas satu ahli materi, satu ahli media, satu guru kelas V, dan 26 murid kelas V SDN Pandanwangi 3 Kota Malang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh skor validitas sebesar 3,6 dari ahli materi dan 3,65 dari ahli media dengan kategori sangat valid. Skor kepraktisan yang diperoleh dari guru sebesar 3,7 dan dari murid sebesar 3,6 dengan kategori sangat praktis dan menarik. Dengan demikian, media buku cerita digital topik perundungan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang valid, praktis, dan menarik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Buku Cerita Digital, Perundungan.

A. Pendahuluan

Jenjang Pendidikan dasar merupakan jenjang yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan sosial murid. Sekolah bukan hanya sebagai tempat untuk menuntut ilmu, tetapi juga sebagai tempat untuk menanamkan nilai-nilai empati, saling menghargai, kerja sama, dan hidup berdampingan secara harmonis. Namun, kenyatannya di lingkungan sekolah masih sering terjadi permasalahan salah satunya adalah perundungan. Perundungan merupakan perilaku agresif yang dilakukan secara sengaja serta berulang kepada murid lain untuk tujuan mengintimidasi bahkan menyakiti fisik ataupun mental ¹.

Kasus perundungan di lingkungan sekolah dasar menjadi perhatian penting karena masih sering terjadi di kehidupan sehari-hari anak. Perilaku perundungan masih ditemukan dalam berbagai aktivitas pembelajaran di sekolah dasar, termasuk dalam kegiatan kelompok dan interaksi antarteman selama pembelajaran berlangsung. Bentuk perundungan yang dilakukan anak tidak hanya bentuk fisik saja, melainkan dapat berupa ejekan, pengucilan, dan dilakukan di dunia maya juga. Penelitian menyatakan bahwa perundungan verbal dan sosial merupakan bentuk *bullying* yang paling sering terjadi di sekolah dasar karena sering dianggap sebagai candaan biasa oleh murid ². Padahal, perilaku tersebut dapat memberikan dampak psikologis yang cukup besar terhadap korban apabila terjadi secara terus-menerus. Sependapat dengan penelitian lain yang menunjukkan bahwa pendidikan karakter memiliki peran yang signifikan dalam mencegah perilaku perundungan verbal di sekolah dasar karena membantu murid memahami nilai-nilai moral dan etika dalam berinteraksi dengan lingkungan sosialnya ³.

Perkembangan teknologi informasi juga memunculkan bentuk perundungan baru berupa *cyberbullying*. Anak-anak sekolah dasar yang mulai aktif menggunakan media sosial berpotensi menjadi korban maupun pelaku perundungan dunia maya. Penelitian menemukan bahwa penggunaan media sosial dapat memunculkan berbagai bentuk *cyberbullying* seperti ejekan, fitnah, ancaman, hingga penyebaran konten yang merugikan korban. Dampak yang ditimbulkan meliputi kecemasan, rasa malu, menurunnya kepercayaan diri, dan terganggunya proses belajar murid ⁴.

Permasalahan perundungan di lingkungan sekolah dasar perlu mendapatkan perhatian secara khusus karena dapat memberikan dampak yang negatif terhadap perkembangan murid.

¹ Menangani Tindak, Bullying Di, and Sekolah Dasar, "ABUYA : Jurnal Pendidikan Dasar" x (2024).

² Asri Sukawati, Dindin Abdul Muiz Lidinillah, and Nana Ganda, "Fenomena Bullying Berkelompok Di Sekolah Dasar," *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 2 (2021): 354–63

³ Diana Putri Ariyanti et al., "Jurnal Cakrawala Pendas The Role Of Character Education In Preventing Verbal Bullying Behavior Between Students At Elementary," *Jurnal Cakrawala Pendas* 10, no. 1 (2024): 22–32,

⁴ Endang Sri Maruti and Inin Ananta, "Cyberbullying Among Elementary School Students on TikTok Social Media Platform," *Madako Elementary School* 3, no. 1 (2024): 55–67, <https://doi.org/10.56630/mes.v3i1.219>.

Penelitian menyatakan bahwa murid yang menjadi korban perundungan akan cenderung mengalami rasa percaya diri yang kurang, motivasi belajar yang menurun, kesulitan untuk berinteraksi, dan mengalami kecemasan berlebih⁵. Perilaku perundungan juga menyebabkan lingkungan belajar yang tidak nyaman dan menghambat proses kegiatan belajar. Oleh karena itu, pemahaman tentang perundungan dan dampaknya dilakukan sebagai upaya pencegahan perilaku perundungan.

Selain berdampak pada kondisi psikologis anak, perilaku perundungan juga dapat memengaruhi murid dalam kegiatan pembelajaran sampai prestasi belajarnya. Murid yang menjadi korban ketika merasa takut dan tidak nyaman akan cenderung berperilaku pasif, sulit berkonsentrasi, serta enggan bersosialisasi atau enggan berpartisipasi ketika pembelajaran. Tentunya jika anak tidak diberikan tentang pemahaman perundungan, hal ini akan menghambat perkembangan kognitif dan sosialnya. Maka, diperlukan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mampu menanamkan nilai empati, kepedulian, dan sikap menghargai sesama.

Jenjang pendidikan sekolah dasar murid kelas V berada pada tahap perkembangan sosial yang semakin aktif berinteraksi dengan teman sebayanya. Pada tahap ini, anak mulai membentuk kelompok pertemanan, mencari pengakuan sosial, dan menunjukkan kemampuan untuk bekerja sama. Namun, apabila tidak didampingi dengan arahan, interaksi tersebut dapat cenderung ke perilaku negatif seperti ejekan dan pemberian julukan negatif. Hal ini merupakan jenis perundungan yang sering terjadi di lingkungan sekolah dasar dan sebagai alasan mengapa pentingnya memberikan pemahaman kepada murid mengenai dampak dan cara mencegah perundungan sejak dini. Perundungan di sekolah dasar masih menjadi masalah yang memerlukan perhatian serius karena dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal siswa serta dapat muncul dalam bentuk fisik, verbal, dan nonverbal⁶.

Topik perundungan sangat relevan diintegrasikan dalam bab 8 “Bergerak Bersama” kelas V sekolah dasar. Bab ini memuat nilai-nilai tentang kebersamaan, gotong royong, kerja sama, dan pentingnya menjaga hubungan harmonis dengan orang lain. Namun, pembelajaran di kelas masih monoton dan didominasi oleh penggunaan buku paket dan metode ceramah. Hal ini membuat murid kurang tertarik dengan topik perundungan. Penelitian lain bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif terbukti mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran, hal ini karena media digital interaktif dapat menumbuhkan

⁵ Qi Budiman et al., “Dampak Perilaku Bullying Terhadap Percaya Diri Siswa Kelas Iv Sd Negeri 1 Karekan Pagentan Banjarnegara,” *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 0.1101/2021.02.25.432866 (2021): 1–15.

⁶ Muhamad Arif, Suraiya Chapakiya, and Nur Halimatus Sakdiyah, “Bullying in Elementary Schools: A Systematic Literature Review from 2014 to 2024,” *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2024): 78–97, <https://e-journal.metrouniv.ac.id/elementary/article/view/9598>.

minat, perhatian, serta aktivitas belajar murid ⁷. Penelitian lain menjelaskan bahwa media *e-comic* yang memuat pesan edukatif tentang *bullying* mampu memperoleh tingkat validitas yang sangat tinggi dan dinilai dapat membantu murid memahami perilaku perundungan. Penggunaan cerita dan ilustrasi secara bersamaan membuat pesan pembelajaran lebih mudah dipahami oleh murid sekolah dasar ⁸.

Perkembangan zaman teknologi digital saat ini memberikan peluang bagi guru untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah buku cerita digital. Buku cerita digital memiliki keunggulan karena mampu memadukan teks, gambar, animasi, dan aktivitas interaktif dalam satu media pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *e-book* berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa sekolah dasar dalam proses pembelajaran ⁹.

Buku cerita digital menjadi salah satu media yang dapat dikembangkan untuk permasalahan di atas. Media buku cerita digital merupakan media digital yang memadukan teks, gambar, animasi, dan kuis interaktif yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Media ini sangat sesuai diterapkan pada murid kelas V sekolah dasar karena murid pada usia tersebut cenderung menyukai tampilan menarik dan aktivitas belajar yang interaktif. Tingginya tingkat kemenarikan anak pada media sejalan dengan temuan yang menyatakan bahwa penggunaan buku digital berbasis *flipbook* mampu membuat minat belajar murid sekolah dasar secara signifikan. Penyajian materi yang menggabungkan teks, gambar, dan unsur interaktif membuat murid lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran serta lebih aktif dalam memahami materi yang dipelajari ¹⁰.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket kebutuhan di SDN Pandanwangi 3, belum banyak tersedia media pembelajaran digital yang secara khusus membahas materi perundungan. Topik perundungan sendiri dalam buku paket hanya memberikan contoh cerita perundungan secara verbal dan fisik, belum ada contoh cerita perundungan secara mental dan perundungan dunia maya. Selain itu, cara penyajian buku paket juga kurang menarik karena penulisan dan gambar disajikan secara monoton.

Alasan lain bahwa murid merasa tertarik dengan media yang inovatif dan bervariasi dengan memuat multimedia seperti gambar dan animasi. Murid juga lebih antusias ketika pembelajaran melibatkan media digital yang dapat diakses melalui telepon genggam maupun

⁷ Meri Hari Yanni and Anna Fadhillah, "Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif CAI Model Tutorial Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Bumi Persada* 1, no. 1 (2022): 31–38

⁸ Umi Nahdhiah et al., "Anti-Bullying Education Media Innovation through Local Culture-Based Bilingual Audio E-Comic for Elementary School Students," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 8, no. 4 (2024): 813–22,

⁹ Ratnasari, Sucipto, and Kusmiyati, "Pengembangan Media" 09, no. September (2024).

¹⁰ Sajidan Sajidan et al., "Educational Technology : Current Issues" 15, no. 1 (2023): 91–103.

komputer. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat menjadi solusi untuk membuat keterlibatan murid dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan adanya upaya untuk menghasilkan media inovatif yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan yang ada di SDN Pandanwangi 3 Kota Malang.

Maka dari itu, peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Buku Cerita Digital Topik Perundungan untuk Murid Kelas V Sekolah Dasar.” Media yang dikembangkan diharapkan dapat membantu murid memahami bentuk-bentuk perundungan, dampak yang ditimbulkan, serta cara mencegah perundungan melalui pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik murid kelas V sekolah dasar. Sedangkan tujuan penelitian dan pengembangan ini ialah untuk menghasilkan media buku cerita digital topik perundungan yang valid menurut ahli materi dan ahli media serta menghasilkan media buku cerita digital topik perundungan yang praktis dan menarik menurut pengguna.

B. Metode Penelitian

Pengembangan media buku cerita digital topik perundungan untuk murid sekolah dasar ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode ini bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu (Sugiyono, 2016). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE dengan lima langkah yaitu *analyze, design, development, implementation, and evaluation*. Alasan menggunakan model ini ialah ADDIE mempunyai tahapan yang sistematis yang dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan produk, hingga tahapan evaluasi ¹¹. Model ADDIE cocok dijadikan pedoman untuk melakukan pengembangan perangkat pembelajaran seperti media, bahan ajar, modul, dan lainnnnya. Pada tahap evaluasi yang ada pada langkah model ADDIE dilakukan pada setiap tahapan pengembangan.

Model ADDIE digunakan dalam penelitian pengembangan bahan ajar, media, strategi, maupun metode pembelajaran.¹² Tahap *Analyze* meliputi analisis kebutuhan, ketersediaan fasilitas pendukung, dan karakteristik siswa melalui wawancara dengan guru kelas V, observasi pembelajaran Bahasa Indonesia pada topik perundungan, serta angket kebutuhan siswa di SDN Pandanwangi 3 Kota Malang. Hasil analisis menjadi dasar pengembangan media buku cerita digital yang valid, praktis, dan menarik. Tahap *Design* mencakup penyusunan *storyboard*, petunjuk penggunaan, materi perundungan, ilustrasi, struktur buku, jenis dan ukuran *font*,

¹¹ Pendidikan Islam, “METODE RESEARCH AND DEVELOPMENT DALAM PENDIDIKAN ISLAM Research and Development Methods in Islamic Education” 4, no. 1 (2024): 26–41.

¹² Ni Rai et al., “Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu” 4, no. 3 (2021): 515–32.

warna, serta perancangan instrumen validasi dan respons pengguna dalam bentuk *checklist* dan kolom saran.

Tahap *Development* menghasilkan buku cerita digital untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia Bab 8 “Bergerak Bersama” topik perundungan kelas V, yang dikembangkan dalam format *flipbook* menggunakan Heyzine, sedangkan ilustrasi dan animasi dirancang dengan Canva. Media dapat diakses melalui komputer maupun telepon seluler dan terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna. Tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba pada siswa kelas V untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan kemenarikan media, sedangkan tahap *Evaluation* dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahapan pengembangan untuk menilai ketercapaian tujuan sekaligus meminimalkan kesalahan produk. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi dan wawancara digunakan untuk analisis kebutuhan serta identifikasi fasilitas dan sumber daya sekolah, angket digunakan untuk validasi ahli dan memperoleh respons pengguna, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung. Data kuantitatif dianalisis untuk memperoleh persentase validitas, kepraktisan, dan kemenarikan, sementara data kualitatif berupa komentar, kritik, dan saran digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk.¹³

C. Pembahasan

1. Hasil Pengembangan Media Buku Cerita Digital

Tahap pengembangan pada analisis diawali dengan melakukan observasi, wawancara guru kelas V, dan penyebaran angket kebutuhan kepada murid di SDN Pandanwangi 3 Kota Malang. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran pada materi Bab 8 “Bergerak Bersama” topik perundungan masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media cerita di buku paket yang kurang menarik. Guru belum menggunakan media digital yang secara khusus membahas materi perundungan. Hasil angket kebutuhan murid menunjukkan bahwa sebagian besar murid menyukai media pembelajaran yang memuat gambar, aktivitas interaktif, maupun terdapat kuis.

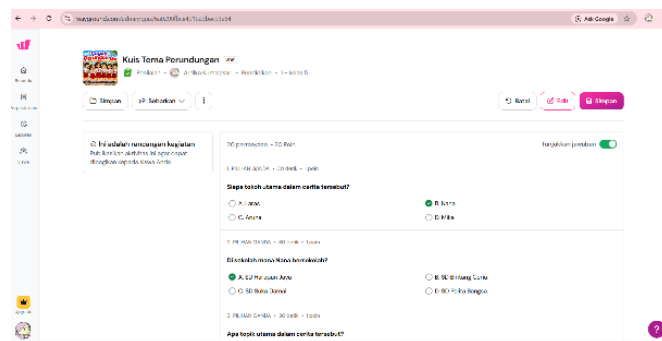
Tahap selanjutnya adalah perancangan atau pengembangan media buku cerita digital topik perundungan melalui pembuatan desain produk awal. Penyusunan desain produk diawali dengan *storyboard* yang meliputi kata pengantar, petunjuk penggunaan, isi cerita, rangkuman, kuis, dan profil pengembang. Setelah pembuatan desain produk awal, langkah selanjutnya adalah menyiapkan komponen-komponen yang diperlukan dalam buku cerita sesuai dengan konsep yang telah dirancang sebelumnya. Selama tahap

¹³ Sukarjo. 2006. Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Jurusan Teknologi Pembelajaran, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta

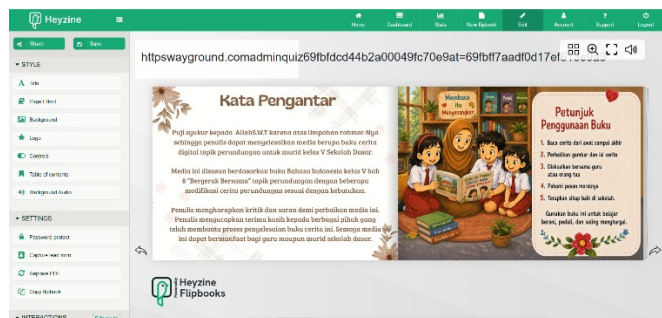
pengembangan, rancangan ini direalisasikan menjadi produk buku cerita menggunakan dua aplikasi utama: *Canva Pro* dan *Heyzine Flipbooks*. Selain itu, aplikasi *WayGround* digunakan untuk membuat kuis dalam buku cerita. Aplikasi yang digunakan dalam mengembangkan produk buku cerita sehingga dapat menghasilkan tampilan modul sesuai dengan rancangan awal.



Gambar 2. Pembuatan Desain Buku cerita



Gambar 3. Pembuatan Kuis



Gambar 4. Pembuatan Flipbook

Pada tahap pengembangan ini, validasi buku cerita dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media, hasil penilaiannya disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Skor Rata-Rata	Kategori	Keterangan
1.	Kesesuaian Materi	20	18	3,6	Sangat Valid	Dapat digunakan dengan revisi kecil
2.	Kelengkapan Materi	20	18	3,6		
3.	Kebahasaan	20	18	3,6		
4.	Evaluasi dan Kuis	20	18	3,6		

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Skor Rata-Rata	Kategori	Keterangan
1.	Tampilan Media	20	17	3,4	Sangat Valid	Dapat digunakan dengan revisi kecil
2.	Interaktivitas	20	18	3,6		
3.	Keterbacaan	20	18	3,6		
4.	Kemudahan Penggunaan	20	20	4		

Menurut tabel 4 dan 5, hasil validasi ahli materi dengan rata-rata 3,6 dan hasil validasi ahli media dengan rata-rata 3,65 menunjukkan kategori sangat valid berdasarkan tabel 2 dalam kriteria validitas karena skor di atas 3,26. Namun, meskipun kategori media sudah sangat valid, validator memberikan catatan agar melakukan revisi kecil sebelum diimplementasikan.

Saran dan masukan lain dari validator ahli materi adalah agar ditambahkan materi terpisah, kemudian buku petunjuk penggunaan yang terpisah. Selain itu, saran lain dari ahli media adalah agar font pada media lebih besar, dan gambar atau animasi disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari anak.

Tahap implementasi dilaksanakan di SDN Pandanwangi 3 Kota Malang dengan pengguna guru dan murid. Guru yakni wali kelas 5, sedangkan murid dengan jumlah total 26 murid. Hasil angket pengguna guru maupun murid disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 6. Validasi Pengguna

No.	Indikator	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Skor Rata-Rata	Kategori	Keterangan
1.	Kesesuaian Materi	20	20	4	Sangat Praktis dan Menarik	Dapat digunakan dengan revisi kecil
2.	Penyajian	20	18	3,6		
3.	Tampilan	20	18	3,6		

Tabel 7. Rekapitulasi Angket Respon Murid

No.	Pernyataan	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Skor Rata-Rata
1.	Buku cerita digital ini mudah saya gunakan	26	26	4
2.	Saya mudah mengakses dan mengoperasikan buku cerita digital	26	26	4
3.	Petunjuk dan panduan dapat mempermudah saya dalam menggunakan buku cerita digital	26	26	4
4.	Setiap cerita dapat saya akses dengan baik	26	24	3,6
5.	Kuis dapat saya akses dengan baik	26	24	3,6
6.	Buku cerita digital ini dapat saya gunakan di mana saja dan kapan saja	26	22	3,3
7.	Bahasa yang digunakan di buku cerita digital ini mudah dimengerti	26	24	3,6
8.	Waktu belajar menjadi lebih cepat dengan buku cerita digital ini	26	22	3,3
9.	Tampilan buku cerita digital ini menarik (warna, gambar, desain)	26	26	4

10.	Gambar dalam buku cerita digital ini membuat saya lebih tertarik membaca	26	24	3,6
11.	Cerita dalam buku cerita digital ini menarik untuk dibaca	26	25	3,8
12.	Saya merasa senang belajar menggunakan buku cerita digital ini	26	24	3,6
13.	Buku cerita digital ini membuat saya tidak cepat bosan saat belajar	26	24	3,6
14.	Gambar dan animasi membuat belajar lebih menggembirakan	26	24	3,6
15.	Kuis dalam buku cerita digital ini menyenangkan	26	23	3,5

Berdasarkan hasil dari kedua tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa buku cerita digital ini valid dengan mendapatkan skor rata-rata 3,7 untuk kevalidan dan kepraktisan pengguna yaitu guru, dan skor rata-rata 3,6 untuk aspek kepraktisan dan kemenarikan oleh pengguna murid. Berdasarkan kriteria pada tabel 2 dan 3, hasil rata-rata ini menunjukkan bahwa media buku cerita digital ini valid, praktis, dan menarik tentunya dengan catatan melakukan revisi kecil.

Selain data kuantitatif, pengguna juga dapat menuliskan komentar saran maupun masukan seperti: tulisannya kurang besar, gambarnya kurang banyak, sudah bagus, sudah menarik dan dapat digunakan kapan saja dan di mana saja. Berdasarkan hasil tersebut, media buku cerita digital ini dinyatakan valid, praktis, menarik, dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk murid kelas V Sekolah Dasar.

Tahapan terakhir dalam pengembangan ini adalah tahap evaluasi. Evaluasi dilakukan di setiap tahapannya mulai dari analisis, desain/perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi. Penggunaan tahap evaluasi di tiap tahapan ini adalah untuk memperbaiki media secara bertahap dan menyeluruh agar menghasilkan media yang valid, praktis, dan menarik.

Berdasarkan hasil akhir, media buku cerita digital ini dinyatakan valid, praktis, dan menarik. Namun, tentunya murid memerlukan dukungan dari guru maupun orangtua dalam penggunaannya. Pengawasan ketika mengoperasikan benda elektronik juga diperlukan dalam usia anak sekolah dasar.

2. Pembahasan Kevalidan, Kepraktisan, dan Kemenarikan Media

Hasil akhir penelitian ini menunjukkan bahwa media buku cerita digital topik perundungan memperoleh skor validitas ahli materi sebesar 3,6 dan ahli media sebesar 3,65 dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi, tampilan, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan media telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran murid kelas V SDN Pandanwangi 3 Kota Malang. Hasil tingkat validitas ini menunjukkan bahwa proses pengembangan yang dilakukan melalui model ADDIE

mampu menghasilkan media yang layak digunakan dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang mengembangkan media interaktif *e-flipbook* berbasis ADDIE dan memperoleh kategori sangat valid dari ahli materi maupun ahli media sehingga layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Media berbasis *flipbook* dinilai mampu mengintegrasikan materi, gambar, dan aktivitas interaktif secara sistematis sehingga memudahkan murid memahami materi pembelajaran ¹⁴.

Selain valid, media buku cerita yang dikembangkan juga memperoleh skor kepraktisan sebesar 3,7 dari guru dan 3,6 dari murid dengan kategori sangat praktis dan menarik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, mudah diakses, dan dapat membantu proses pembelajaran baik kapan saja dan di mana saja. Temuan ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa media *flash flipbook* memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi berdasarkan respons murid dan guru sehingga mampu mendukung keberhasilan proses pembelajaran ¹⁵.

Aspek kemenarikan media juga memperoleh skor tinggi, terutama pada indikator tampilan visual, gambar, animasi, dan kemudahan penggunaan. Murid memberikan respons positif terhadap penggunaan buku cerita digital karena penyajian materi lebih menarik dibandingkan penggunaan buku paket konvensional. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media digital berbasis cerita dan visual dapat menumbuhkan motivasi belajar serta membuat murid lebih aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media digital yang menarik dapat mengurangi kebosanan murid dan meningkatkan keterlibatan mereka selama kegiatan belajar berlangsung ¹⁶.

Pengembangan media buku cerita juga disesuaikan dengan karakteristik murid sekolah dasar yang cenderung menyukai media berbasis cerita dan visual. Penyajian materi perundungan melalui cerita digital memungkinkan murid memahami situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami. Penjelasan bahwa pendekatan digital *storytelling* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, meningkatkan keterlibatan, serta membantu murid memahami materi melalui kombinasi narasi, gambar, dan teknologi digital.

¹⁴ Tika Aprilia, "Utilization of Interactive E-Flipbook Media Oriented toward Contextual Approaches to Learning in Elementary Schools," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 11, no. 2 (2024): 184–204.

¹⁵ Alviyana Jami'atus Syifah, S. Suratmi, and H. Hartono, "Developing Flash Flipbook as a Learning Resource to Improve Students' Digital Literacy in Elementary School," *Research and Development in Education (RaDeN)* 5, no. 1 (2025): 159–70

¹⁶ Mariana Jediut, Elliterius Sennen, and Emiliana Nersi, "The Effectiveness of the PBL Model on Mathematics Problem-Solving Ability in Elementary School" 10, no. 2 (2023): 149–57,

Penggabungan unsur cerita dengan teknologi memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional¹⁷.

Media buku cerita digital yang dikembangkan juga mampu digunakan untuk menanamkan pemahaman murid mengenai perundungan. Materi yang disajikan tidak hanya menjelaskan bentuk-bentuk perundungan, tetapi juga dampak dan cara pencegahannya melalui contoh-contoh kontekstual dalam kehidupan sehari-hari pada anak. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang mengembangkan buku cerita bergambar anti-perundungan untuk siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media cerita yang memuat pesan anti-*bullying* terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai perilaku perundungan serta menumbuhkan sikap empati terhadap sesama¹⁸.

Penelitian fenomena perundungan menjelaskan bahwa perkembangan teknologi digital menyebabkan bentuk perundungan tidak hanya terjadi secara fisik dan verbal, tetapi juga berkembang menjadi *cyberbullying*¹⁹. Oleh karena itu, sekolah perlu menyediakan media pembelajaran yang mampu memberikan pemahaman mengenai berbagai bentuk perundungan sekaligus menanamkan nilai empati dan keterampilan sosial kepada murid sejak dini. Media buku cerita digital yang dikembangkan dalam penelitian ini telah memuat contoh perundungan verbal, sosial, mental, dan dunia maya sehingga sesuai dengan kebutuhan pendidikan saat ini. Penelitian lain menunjukkan bahwa media digital yang menyajikan materi secara visual dan interaktif dapat membantu siswa memahami informasi dengan lebih baik dibandingkan media konvensional²⁰.

Selain itu, hasil penelitian ini mendukung temuan lain yang menyatakan bahwa media berbasis cerita digital efektif digunakan sebagai pemahaman edukasi anti-perundungan pada murid sekolah dasar. Menurut penelitian tersebut, kombinasi cerita, ilustrasi, dan unsur multimedia mampu membantu murid memahami pesan moral secara lebih mendalam dibandingkan media pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan

¹⁷ Hayu Ratih Puspitasari, Nuni Widiarti, and Bambang Subali, "Digital Storytelling For Enjoyable and Effective Learning in the Technological Era (2020–2025)," *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 14, no. 2 (2025): 161–73

¹⁸ Amaliyah Ulfah, Putri Andhina Saraswati, and M. Tolkhah Adityas, "Development of Fable Picture Storybooks as a Learning Medium to Promote Anti-Bullying in Early Elementary Education," *Jurnal Pendidikan Progresif* 15, no. 2 (2025): 1173–87

¹⁹ Ira Dwi Kustiyaningsih et al., "Navigating Bullying Dynamics in Elementary Schools Amid Digital Transformation," *Journal of Innovation and Research in Primary Education* 4, no. 4 (2025): 3085–94,

²⁰ Restu Nurhamidah, Nurlinda Safitri, and Maulida Intan Akmala, "Implementation of E-Flipbook Learning Media on Natural and Social Sciences' Learning Outcomes At Fourth-Grade Elementary Students," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 12, no. 3 (2023): 629,

bahwa penggunaan cerita digital tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk sikap dan perilaku positif murid ²¹.

Sejalan dengan penelitian yang menggunakan teks, gambar, animasi, serta kuis interaktif mampu meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran sekaligus membantu mereka memahami materi perundungan secara lebih mendalam ²². Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media buku cerita digital topik perundungan yang dikembangkan memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan kemenarikan. Dengan demikian, media ini bisa menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia Bab 8 “Bergerak Bersama” topik perundungan sekaligus sebagai sarana pendidikan karakter dalam mencegah perilaku perundungan di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan media buku cerita digital topik perundungan untuk murid kelas V sekolah dasar dengan menggunakan model ADDIE yang melalui tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh skor validitas ahli materi sebesar 3,6 dan ahli media sebesar 3,65 dengan kategori sangat valid. Selain itu, media juga memperoleh skor kepraktisan sebesar 3,7 dari guru dan 3,6 dari murid dengan kategori sangat praktis dan menarik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media buku cerita digital yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi atau topik perundungan dalam Bab 8 “Bergerak Bersama” kelas V sekolah dasar.

Media buku cerita digital ini mampu menyajikan materi perundungan secara lebih menarik melalui perpaduan teks, gambar, animasi, dan kuis interaktif sehingga membantu murid memahami bentuk-bentuk perundungan, dampaknya, serta cara pencegahannya. Adanya media ini diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga berkontribusi dalam penanaman nilai karakter, empati, dan kepedulian sosial pada murid sekolah dasar.

Meskipun demikian, penelitian ini masih terbatas pada pengujian kevalidan, kepraktisan, dan kemenarikan produk pada satu sekolah. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media terhadap peningkatan pemahaman murid tentang perundungan, sikap empati, maupun perubahan perilaku anti perundungan melalui cakupan subjek yang lebih luas dan beragam. Selain itu, pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan

²¹ Nahdhiah et al., “Anti-Bullying Education Media Innovation through Local Culture-Based Bilingual Audio E-Comic for Elementary School Students.”

²² Dwi Yani et al., “Digital Literacy in Thematic Learning of Elementary School Students With the Assistance of Flipbook Media,” *Jurnal Konseling Pendidikan Islam* 4, no. 1 (2023): 12–18,

dengan menambahkan fitur multimedia yang lebih interaktif, seperti audio narasi, video animasi, maupun permainan edukatif agar pengalaman belajar murid menjadi lebih optimal.

Referensi

- Ani, Novi Indri, and Lazulva Lazulva. "Desain Dan Uji Coba LKPD Interaktif Dengan Pendekatan Scaffolding Pada Materi Hidrolisis Garam." *Journal of Natural Science and Integration* 3, no. 1 (2020): 87. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i1.9161>.
- Aprilia, Tika. "Utilization of Interactive E-Flipbook Media Oriented toward Contextual Approaches to Learning in Elementary Schools." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 11, no. 2 (2024): 184–204.
- Arif, Muhamad, Suraiya Chapakiya, and Nur Halimatus Sakdiyah. "Bullying in Elementary Schools: A Systematic Literature Review from 2014 to 2024." *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2024): 78–97. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/elementary/article/view/9598>.
- Ariyanti, Diana Putri, Wulan Sutriyani, Syailin Nichla, Choirin Attalina, Universitas Islam, and Nahdlatul Ulama. "Jurnal Cakrawala Pendas.
- Budiman, Qi, Sara Mouton, Liesbeth Veenhoff, and Arnold Boersma. "Dampak Perilaku Bullying Terhadap Percaya Diri Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Karekan Pagentan Banjarnegara." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 0.1101/2021.02.25.432866 (2021): 1–15.
- Islam, Pendidikan. "Metode Research And Development Dalam Pendidikan Islam 4, no. 1 (2024): 26–41.
- Jediut, Mariana, Elliterius Sennen, and Emiliana Nersi. "The Effectiveness of the PBL Model on Mathematics Problem-Solving Ability in Elementary School" 10, no. 2 (2023): 149–57. <https://doi.org/10.4108/eai.21-10-2022.2329665>.
- Kustiyaningsih, Ira Dwi, Ganes Gunansyah, Ari Metalin Ika Puspita, Budi Purwoko, Nurul Istiq'faroh, and Neni Mariana. "Navigating Bullying Dynamics in Elementary Schools Amid Digital Transformation." *Journal of Innovation and Research in Primary Education* 4, no. 4 (2025): 3085–94. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i4.1941>.
- Maruti, Endang Sri, and Inin Ananta. "Cyberbullying Among Elementary School Students on TikTok Social Media Platform." *Madako Elementary School* 3, no. 1 (2024): 55–67. <https://doi.org/10.56630/mes.v3i1.219>.
- Nahdhiah, Umi, Muhammad Aidi Noor Ihsan, Sijah Mariani, and Aynin Mashfufah. "Anti-Bullying Education Media Innovation through Local Culture-Based Bilingual Audio E-Comic for Elementary School Students." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 8, no. 4 (2024): 813–22. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i4.86733>.
- Nurhamidah, Restu, Nurlinda Safitri, and Maulida Intan Akmala. "Implementation of E-Flipbook Learning Media on Natural and Social Sciences' Learning Outcomes At Fourth-Grade Elementary Students." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 12, no. 3 (2023): 629. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v12i3.9752>.
- Puspitasari, Hayu Ratih, Nuni Widiarti, and Bambang Subali. "Digital Storytelling For Enjoyable and Effective Learning in the Technological Era (2020–2025)." *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 14, no. 2 (2025): 161–73. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v14i2.1905>.
- Rai, Ni, Vivien Pitriani, I Gusti Ayu, Desy Wahyuni, and I Ketut Pasek Gunawan. "Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu" 4, no. 3 (2021): 515–32.
- Ratnasari, Sucipto, and Kusmiyati. "Pengembangan Media" 09, no. September (2024).
- Sajidan, Sajidan, Universitas Sebelas Maret, Central Java, Idam Ragil, Widiyanto Atmojo, Universitas Sebelas Maret, Anatri Dessty, et al. "Educational Technology : Current Issues" 15, no. 1 (2023): 91–103.
- Sukarjo. 2006. Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Jurusan Teknologi

- Pembelajaran, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta
- Sukawati, Asri, Dindin Abdul Muiz Lidinillah, and Nana Ganda. "Fenomena Bullying Berkelompok Di Sekolah Dasar." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 2 (2021): 354–63. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i2.35344>.
- Syifah, Alviyana Jami'atus, S. Suratmi, and H. Hartono. "Developing Flash Flipbook as a Learning Resource to Improve Students' Digital Literacy in Elementary School." *Research and Development in Education (RaDEn)* 5, no. 1 (2025): 159–70. <https://doi.org/10.22219/raden.v5i1.37606>.
- Tindak, Menangani, Bullying Di, and Sekolah Dasar. "ABUYA : Jurnal Pendidikan Dasar" x (2024).
- Ulfah, Amaliyah, Putri Andhina Saraswati, and M. Tolkhah Adityas. "Development of Fable Picture Storybooks as a Learning Medium to Promote Anti-Bullying in Early Elementary Education." *Jurnal Pendidikan Progresif* 15, no. 2 (2025): 1173–87. <https://doi.org/10.23960/jpp.v15i2.pp1173-1187>.
- Yani, Dwi, Ahmad Saifullah, Shirly Rizki Kusumaningrum, and Radeni Sukma Indra Dewi. "Digital Literacy in Thematic Learning of Elementary School Students With the Assistance of Flipbook Media." *Jurnal Konseling Pendidikan Islam* 4, no. 1 (2023): 12–18. <https://doi.org/10.32806/jkpi.v4i1.223>.
- Yanni, Meri Hari, and Anna Fadhillah. "Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif CAI Model Tutorial Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Bumi Persada* 1, no. 1 (2022): 31–38. <https://jurnalstkip.bumipersada.ac.id/index.php/jurnalpendidikan/article/view/1>.