

# Pengembangan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep *Bullying* pada Siswa di SD Inpres BTN IKIP I Kota Makassar

Development of Flashcard Media to Improve The Understanding of The Concept of Bullying in Students at SD Inpres BTN IKIP I City of Makassar

Nita Ayu Lestari<sup>1\*</sup>, Muhammad Irfan<sup>2</sup>, Abdul Rahman<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia  
<sup>\*</sup>nitaayulestari256@gmail.com

## Abstrak

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *Flashcard* untuk meningkatkan pemahaman konsep *Bullying* untuk siswa di SD Inpres BTN IKIP I Kota Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran *flashcard* yang layak. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan Allesi dan Trolip. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SD Inpres BTN IKIP I Kota Makassar. Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Allesi dan Trolip yang dimulai dengan tahap perencanaan (*planning*), tahap perencana (*designing*) dan tahap pengembangan (*development*). Data yang diperoleh dari penelitian adalah data kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan uji Alpha hasil analisis validasi ahli materi diperoleh hasil 96, 87% dengan kategori sangat layak. Sedangkan dari validasi ahli media diperoleh hasil 98,43% dengan kategori sangat layak. Adapun rata-rata penilaian dari validator adalah 97,65% dengan kategori sangat layak. Adapun hasil uji Beta yang dilakukan dengan observasi dan wawancara dengan siswa menunjukkan kategori baik. Hasil analisis kualitatif menunjukkan bahwa media *flashcard* memiliki kekuatan pada tampilan dan isi yang memadai dengan pendapat positif dari siswa. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* dengan kajian materi tentang *Bullying* dinilai sangat layak digunakan.

**Kata Kunci:** pengembangan, *flashcard*, *bullying*.

## Abstract

This study develops Flashcard learning media to improve understanding of the concept of bullying for students at SD Inpres BTN IKIP I Makassar City. This study aims to produce a decent flashcard learning media product. This study uses research and development (R&D) research using the Allesi and Trolip development model. The subjects in this study were students of SD Inpres BTN IKIP I Makassar City. The research and development procedure used in this research is the Allesi and Trolip development model which begins with the planning stage, the design stage and the development stage. The data obtained from the research are qualitative and quantitative data. Based on the Alpha test, the results of the material expert validation analysis obtained the results of 96, 87% with a very feasible category. Meanwhile, from the validation of media experts, the results obtained were 98.43% with a very decent category. The average assessment of the validator is 97.65% with a very decent category. The results of the Beta test conducted by observation and interviews with students showed a good category. The results of the qualitative analysis indicate that the flashcard media has the power to display and content that is adequate with positive opinions from students. Based on these results, it can be concluded that the flashcard media with material studies on bullying is considered very feasible to use.

**Keywords:** development, flashcard, bullying.

## 1. PENDAHULUAN

*Bullying* merupakan tindakan kesewenang-wenangan antara pihak yang lebih kuat kepada pihak yang lemah. Tindakan tersebut bisa berupa kekerasan, ancaman, atau paksaan yang bersifat memaksa dan mengintimidasi (Astarini, 2013). Biasanya pelaku memiliki ciri tidak mudah takut yang memiliki motif tertentu. Pada umumnya motif pelaku tersebut terjadi karena adanya sikap agresif atau perasaan rendah diri yang kemudian ditutupi dengan sikap penindasan sebagai bentuk pertahanan diri. Biasanya korban penindasan ini kelak menyimpan dendam dan kemudian menjadi pelaku penindasan kepada kelompok lain.

*Bullying* secara verbal termasuk sebagai kekerasan, Menurut Pasal 1 angka 16 Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak (UU 35/2014) mengatakan bahwa: Kekerasan adalah setiap perbuatan terhadap anak yang mengakibatkan timbulnya kesengsaraan atau penderitaan fisik, psikis, seksual, dan/atau penelantaran, termasuk ancaman untuk perampasan kemerdekaan secara melawan hukum.

*Bullying* menurut laporan Yayasan Semai Jiwa Amini (SEJIWA) belum banyak dikenal di Indonesia, namun sebenarnya *bullying* dapat ditemukan dimana-mana terutama pada lingkungan sekolah (Astarini, 2013). Salah satu contoh *bullying* yang terjadi di sekolah adalah perilaku agresif yang dilakukan secara berulang-ulang terhadap siswa atau sekelompok siswa lain yang lebih lemah untuk menyakiti korban secara fisik maupun mental (Gloria, 2006).

*Bullying* telah mejadi bagian dari dinamika kehidupan di Indonesia. Menteri Sosial Khofifah Indar Parawansa dalam Khiyarusoleh dan Ardani (2019) mengungkapkan, sebanyak 40% anak-anak di Indonesia meninggal karena bunuh diri akibat tidak kuat menahan *bully*. Lutfi (2018) Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mengatakan ada sebanyak 45% siswa laki-laki dan 22% siswa perempuan menyebut bahwa guru atau petugas sekolah merupakan pelaku kekerasan. KPAI mencatat ada 84% siswa di Indonesia yang pernah mengalami kekerasan di sekolah. 40% siswa 13-15 tahun melaporkan pernah mengalami kekerasan fisik oleh teman sebaya. Sedangkan 75%

siswa mengaku pernah melakukan kekerasan di sekolah. Selain itu 50% anak melaporkan mengalami *bullying* di Sekolah. Tingginya kasus yang disebabkan oleh *bullying* menunjukkan bahwa pemahaman konsep *bullying* di Indonesia masih kurang.

Media *flashcard* sangat membantu menunjang proses pembelajaran. Angreany (2017) menyatakan bahwa *flashcard* ini adalah salah satu media pembelajaran yang berbentuk gambar, umumnya dihasilkan oleh foto, symbol atau gambar di bagian depan, dengan penjelasan berupa kata-kata atau frase di bagian belakang gambar *flashcard* tersebut. Media pembelajaran *flashcard* mengingatkan dan mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar dengan inovasi yang baru dan menyenangkan bagi siswa.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Pengembangan Media

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen dalam pembelajaran, media dirancang sesuai dengan isi dalam proses pembelajaran secara menyeluruh. Media dalam pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan Pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018).

*Flashcard* adalah media visual 2 dimensi berupa kartu yang memuat gambar yang berhubungan dengan pokok bahasan sehingga dapat menyalurkan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan Said dan Budiman (2015). Media *flashcard* termasuk media grafis, yaitu media bergambar tentang sesuatu (baik benda, lanskap, atau suasana tertentu), kemudian disetarakan dengan huruf yang mengarah kepada pembacaan gambar yang terdapat dalam kartu tersebut.

Media *Flashcard* merupakan kartu yang berisi gambar, teks, atau media simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu, *Flashcard* biasanya

berukuran 7 x 10 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi (Arsyad, 2016).

Jenis penelitian ini diadaptasi dari model Alessi dan Trolip (Alessi & Trolip, 2001) yang terdiri dari terdiri dari tiga tahap, yaitu:

#### 1. Planning (perencanaan)

Planning atau perencanaan meliputi pemikiran tentang produk (model, metode, media, dan bahan ajar). Mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran peserta didik, tujuan belajar, mengidentifikasi isi atau materi pembelajaran, mengidentifikasi lingkungan belajar dan strategi penyampaian dalam pembelajaran.

#### 2. Designing (perancangan)

Kegiatan utama pada tahap desain adalah merancang kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep baru di atas kertas, merancang pengembangan produk baru (rancangan ditulis untuk masing-masing unit pembelajaran) dan merancang produk penerapan desain. Seluruh rancangan yang dilakukan dalam tahap desain akan menjadi dasar untuk proses pengembangan berikutnya.

#### 3. Developing (pengembangan)

Tahap ini berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Kejadiannya antara lain mengembangkan produk (materi atau bahan dan alat) yang diperlukan dalam pengembangan, pengembangan dilakukan berbasis pada rancangan produk, dan membuat instrument untuk mengukur kinerja produk. Kerangka konseptual yang telah disusun pada tahap desain akan direalisasikan pada tahap developing menjadi produk yang siap untuk diimplementasikan

### 2.2 Konsep *Bullying*

*Bullying* merupakan kekerasan fisik dan psikologis jangka Panjang yang dilakukan seseorang atau kelompok terhadap seseorang yang tidak mampu mempertahankan dirinya dalam situasi dimana ada Hasrat untuk melukai atau menakuti serta membuat korban merasa tertekan (Wicaksana, 2008). Menurut Black dan Jackson (2007) *bullying* merupakan perilaku agresif yang didalamnya mengandung aspek

kesengajaan dengan tujuan menyakiti, mendominasi, atau menyingkirkan, atau adanya ketidakseimbangan kekuatan baik secara fisik, usia, kemampuan kognitif, status sosial, maupun kemampuan yang dilakukan secara berulang-ulang oleh satu atau beberapa anak terhadap anak lain. Margaretha (2010) menyatakan bahwa "*bullying is the systematic abuse of power in interpersonal relationship*". *Bullying* adalah penyalagunaan kekuatan ataupun kekuasaan secara berulang yang terjadi antar perorangan. "kekuatan" atau "kekuasaan" disini adalah orang yang memiliki kemungkinan untuk melakukan Tindakan *bullying* karena adanya suatu wewenang.

### 3. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian dan pengembangan atau *research and development* yang merupakan jenis penelitian (R&D). Hamdi (2016) dalam bidang Pendidikan, metode ini dapat digunakan untuk mengembangkan buku, modul, media pembelajaran, instrumen evaluasi, model kurikulum, dan lainnya. Penelitian jenis ini berbeda dengan penelitian Pendidikan lainnya karena tujuannya adalah pengembangan produk berdasarkan uji coba untuk kemudian direvisi sampai menghasilkan produk yang layak pakai.

#### 3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini di adaptasi dari model pengembangan Alessi & Trolip yang terdahap tiga tahapan dalam pengembangannya yaitu planning, design, dan development. Dalam tahapan pengujian melalui dua tahap yaitu testing uji alpha (Alpha testing) dan uji beta (Beta testing)

Desain penelitian ini berawal dari masalah yang bersifat kuantitatif dan membatasi permasalahan yang ada pada rumusan masalah. Rumusan masalah dinyatakan dalam kalimat pertanyaan, selanjutnya peneliti menggunakan teori untuk menjawabnya (Sugiyono, 2005).

#### 3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket yang digunakan untuk mengumpulkan data dari pengembangan media pembelajaran yang

meliputi instrumen validasi untuk ahli media, ahli materi, dan responden (siswa).

### 3.4 Analisis Data

Analisi data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif terdiri dari hasil observasi dan wawancara siswa, sedangkan analisis data kuantitatif terdiri dari hasil validasi ahli media dan ahli materi.

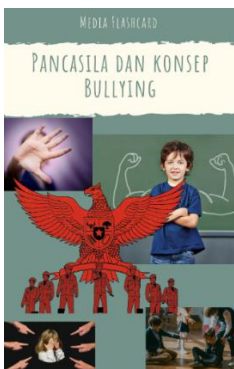
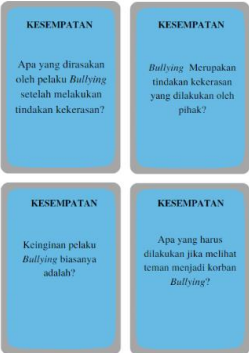
## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

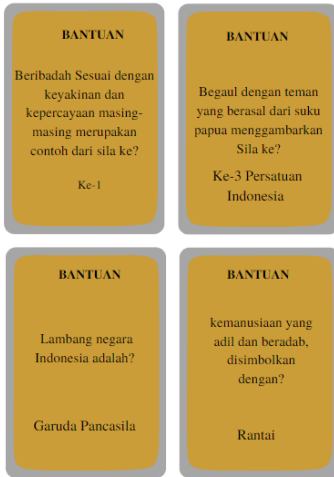


### 4.1. Hasil Penelitian

#### 4.1.1 Hasil Pengembangan Produk

Media pembelajaran *flashcard* didesain menggunakan aplikasi *Canva* dengan template yang sudah ada sebelumnya. Warna pada latar ditentukan sesuai dengan kontraks warna yang sesuai dengan gambar agar menarik perhatian peserta didik. Hasil desain produk media pembelajaran *flashcard* adalah sebagai berikut

Tabel 4.1 Desain Produk

Desain Produk	Keterangan
	Cover
	Kartu Kesempatan

	Kartu Bantuan
	Materi Bullying
	Panduan Penggunaan media



4.1.2 Validasi Produk Oleh Tim Ahli

1. Validasi Media

Media pembelajaran *flashcard* yang telah selesai dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media yaitu ibu Siti Raihan, S.Pd., M.Pd. setelah validator ahli media melihat media yang dikembangkan, selanjutnya ahli media menilai dengan menggunakan angket yang telah disediakan oleh peneliti.

4.1 Hasil Validasi Media

No	Aspek yang dinialai	Jumlah Butir	Skor
1.	Tulisan	5	20
2.	Bahasa	2	8
3.	Tampilan	4	16
4.	Daya Tarik	2	7
5.	Penyajian	3	12
	Jumlah Skor		63
	Skor Maksimal		64
	Presentase (%)		98,4375%
	Kriteria		Layak

Hasil data Kelayakan oleh ahli media dijabarkan dibawah ini:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{63}{64} \times 100\%$$

$$P = 98,43 \%$$

Hasil kelayakan media yang didapatkan yaitu 98,43% dimana berada pada kategori sangat layak dalam tabel kriteria pengkategorian kelayakan.

2. Validasi Materi

Media pembelajaran *flashcard* yang telah selesai dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi yaitu ibu Syamsuryani Eka Putri Atjo, S.Pd., M.Pd. setelah validator ahli materi melihat media yang dikembangkan, selanjutnya ahli media menilai dengan menggunakan angket yang telah disediakan oleh peneliti.

4.2 Hasil Validasi Materi

No	Aspek yang dinialai	Jumlah Butir	Skor
1.	Isi	4	15
2.	Penyajian	4	12
	Jumlah Skor		31
	Skor Maksimal		32
	Presentase (%)		96,875%
	Kriteria		Sangat Layak

Hasil data Kelayakan oleh ahli media dijabarkan dibawah ini:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{27}{32} \times 100\%$$

$$P = 96,875 \%$$

Hasil kelayakan materi diperoleh 96,875% yang berada pada kategori sangat valid. Berdasarkan data tersebut, materi sangat layak digunakan dalam media *flashcard*.

4.1.3 Implementasi

Adapun aspek yang diobservasi adalah antusias siswa saat pembelajaran menggunakan media *flashcard* berlangsung serta keaktifan siswa dalam bertanya jawab. Kemudian setelah pembelajaran selesai dilanjutkan dengan wawancara oleh beberapa siswa untuk menunjang hasil observasi, Adapun aspek yang menjadi pembahasan dalam wawancara tersebut adalah kemenarikan media pembelajaran terhadap konsep *bullying*. kesan siswa terhadap media *flashcard* sangat baik sehingga siswa merasa pemahaman materi

sangat jelas dan mudah dipahami. Siswa juga mengatakan tidak memiliki kendala saat menggunakan media ini sehingga sangat tertarik menggunakan media *flashcard* pada pembelajaran berikutnya.

#### 4.2. Pembahasan Penelitian

Data yang dianalisis pada penelitian ini adalah data yang diperoleh dari pengisian angket tim Validator dan hasil observasi maupun wawancara dengan peserta didik pada saat proses pembelajaran. Pada penelitian ini memperoleh dua data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

### 5. KESIMPULAN

Hasil pengembangan media Pembelajaran *flashcard* untuk siswa kelas III SD dibuat sebagai sarana yang dapat memudahkan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti, Penelitian ini menghasilkan produk yang sangat layak digunakan berdasarkan hasil dari uji alpha oleh validasi ahli materi dan ahli media berupa media pembelajaran *flashcard* dengan materi *Bullying*. Media ini juga dipakai dalam pembelajaran dengan cara bermain sehingga meningkatkan antusias siswa dalam memahami materi pelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan uji alpha (Alpha testing) dan uji beta (Beta testing) yang dilakukan diperoleh bahwa aplikasi "aksara lontara" berbasis augmented reality layak untuk digunakan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Allesi, Stephen M. & Stanley R. Trollip. (2001). *Multimedia for learning: methods and development* (third edition). Boston: Allyn and Bacon.
- Astarini, K., & Psikologi, J. (2013). 30 EPJ 2 (1) (2013) *Educational Psychology Journal Hubungan*

*Perilaku Over Protective Orang Tua dan Billying pada Siswa Sekolah Dasar* Info Artikel \_\_\_\_\_ *Sejarah Artikel: Diterima Agustus 2013 Disetujui September 2013 Dipublikasikan Oktober 2013.*

- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 115
- Black, S.A & Jackson, E. 2007. *Using Bullying Incident Density to Evaluate the Olweus Bullying Prevention Programme*. *School psychology international*, 28.
- Lutfi Arya, "Melawan Bullying" (Mojokerto: CV. Sepilar Publishing House Anggota IKAPI, 2018). h. 17.s
- Margaretha, P. 2010. *Study Deskriptif Tentang Bullying Pada Sekolah Menengah Atas Dan Kejuruan Di Salatiga*. Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga. Tidak Dipublikasikan.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. (Vol. 03).
- Sugiyono. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Ujang Khiyarusoleh, Anwar Ardani, "Pendekatan Guru Dalam Menangani Kasus Korban Bullying Siswa Kelas IV SD Negeri Kalierang 01Kecamatan Bumiayu" *Jurnal Dinamika Pendidikan*. Vol. 12, No. 3 November (2019): h. 212.
- Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang *Perlindungan Anak* Pasal 1 Angka 16
- Wicaksana, I. 2008. *Mereka Bilang Aku Sakit Jiwa*.Yogyakarta: Kanisius.