



Pemanfaatan Media Digital sebagai Media Edukasi Anti Perundungan di SDN Lontar Baru Kota Serang

Nuni Herliani^{1*}, Farid Rizqi Maulana², Deni Wardana³

nuni.herliani14@gmail.com^{1*}, faridrizqimaulana@upi.edu², dewa@upi.edu³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia

Received: 30 05 2024. Revised: 28 06 2024. Accepted: 29 07 2024.

Abstract : The phenomenon of bullying has a negative impact, especially on the mental health of victims, which is an act of violence against children, which must be prevented. Prevention efforts can be made by providing anti-bullying education, which in its implementation can be carried out in classroom learning activities. The research conducted focused on the aim of describing the use of digital media in the form of interactive PowerPoint as an anti-bullying education medium in the school environment. The approach in this study was qualitative with the research subjects being grade IV students. The research instruments used in the study were interview guidelines, questionnaires, tests, and documentation. After conducting several stages of research, the results obtained were that digital media in the form of interactive PowerPoint was proven to be used well as an anti-bullying education medium, this statement was supported by data showing that most students were able to understand the learning material well, and students were satisfied with digital media in the form of interactive PowerPoint.

Keywords: Digital Media, Educational Media, Anti Bullying.

Abstrak : Fenomena *bullying* atau Perundungan membawa dampak buruk terutama bagi kesehatan mental korban yang merupakan suatu tindak kekerasan terhadap anak yang mana hal tersebut wajib dilakukan pencegahannya. Upaya pencegahan dapat dilakukan dengan cara memberikan edukasi anti perundungan yang pada pelaksanaannya dapat dilakukan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Penelitian yang dilakukan berfokus pada tujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media digital berbentuk *PowerPoint* interaktif sebagai media edukasi anti perundungan di lingkungan sekolah. Pendekatan pada penelitian ini adalah kualitatif dengan subjek penelitian siswa kelas IV. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah pedoman wawancara, kuisioner, test, serta dokumentasi. Setelah melakukan beberapa tahapan penelitian, diperoleh hasil bahwa media digital berbentuk *PowerPoint* interaktif terbukti dapat dimanfaatkan dengan baik sebagai media edukasi anti perundungan, pernyataan tersebut didukung dengan data yang menunjukkan sebagian besar siswa sudah dapat memahami materi pembelajaran dengan baik, dan siswa merasa puas terhadap media digital berbentuk *PowerPoint* interaktif.

Kata Kunci : Media Digital, Media Edukasi, Anti Perundungan.

PENDAHULUAN

Istilah *bullying* dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), adalah padanan kata untuk perundungan. Perundungan berasal dari kata rundung dan berarti, menyusahkan, mengganggu, atau mengusik terus-menerus. *Bullying* berarti proses, cara, perilaku seseorang yang dengan sengaja menyakiti atau mengintimidasi orang yang lebih lemah (Hamzah et al., 2023) Perundungan termasuk kedalam bentuk kekerasan. Saat ini perundungan sering ditemukan terjadi di lingkungan sekolah. Hal ini menunjukkan kekerasan terhadap anak di lingkungan sekolah akan terus terjadi dan semakin sulit diatasi apabila tidak ada pihak yang menanganinya. Unsur pemerintah yang terlibat terkait dengan pengawasan kasus ini yaitu Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) terus menerima aduan dari beberapa kejadian. Pertengahan tahun 2024 sudah tercatat ada 141 kasus yang dilaporkan dan memperlihatkan indikasi adanya kekerasan pada anak. Sepertiga kasus tersebut terjadi di area sekolah yang seharusnya bisa menjadi tempat nyaman bagi anak untuk belajar.

Perundungan ialah salah satu bentuk penindasan atau kekerasan yang terjadi dilakukan oleh pribadi maupun sekelompok orang dengan memperlihatkan kekerasan dan pada akhirnya menyakiti pihak korban (Anwar & Karneli, 2020). Perundungan dapat dibagi menjadi empat kategori. Pertama, perundungan fisik, yang mencakup segala bentuk tindakan yang menyebabkan cedera fisik pada orang lain. Kedua, perundungan verbal, yang meliputi kata-kata yang merendahkan martabat individu lainnya. Ketiga, perundungan sosial, yang terdiri dari perilaku yang dapat menyebabkan isolasi-sosial terhadap seseorang. Keempat, perundungan daring, yang merujuk pada tindakan kekerasan yang terjadi melalui internet (Setiadi et al., 2023). Kasus perundungan di lingkungan sekolah seringkali dilakukan baik oleh guru kepada siswa maupun antara sesama siswa. Kehadiran perundungan di sekolah memiliki potensi untuk menghambat kemajuan belajar siswa (Ma'rufah & Pristiwiyanto, 2021).

Berdasarkan observasi penelitian yang dilakukan SDN Lontar Baru Kota Serang, ditemukan beberapa perilaku abnormal pada siswa yang masuk dalam kategori *bullying*. Perilaku tersebut antara lain menggunakan kata-kata kasar, menghina nama orang tua dengan menempelkannya pada julukan temannya, memaksa ,bahkan meminta uang sepihak tanpa persetujuan. Selain itu, ada pula siswa yang ikut memfitnah, mengucilkan, dan membenci siswa lain yang mempunyai nilai akademik rendah, sehingga siswa tersebut tidak mempunyai teman bermain atau sahabat di kelas. Ada juga sikap senioritas yang sewenang-wenang siswa yang lenih tua atas terhadap teman sekelasnya yang termuda. Kasus-kasus seperti ini tidak boleh dikesampingkan dan digantikan dengan tindakan preventif sebagai strategi untuk

mengurangnya. (Kurniawan et al., 2022). Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala SDN Lontar Baru Kota Serang, metode pencegahan perilaku perundungan di sekolah telah mencakup beberapa langkah, seperti penyuluhan atau himbauan tentang perundungan selama upacara, penggandaan poster bertema "Stop *Bullying*", dan pemberian sanksi kepada pelanggar. Sanksi tersebut termasuk menyanyikan lagu wajib nasional dan membersihkan ruangan sekolah sebagai bentuk konsekuensi atas tindakan perundungan. Namun, menurut kepala sekolah upaya ini hanya mampu menekan perundungan untuk sementara waktu.

Perilaku perundungan yang banyak terjadi di lingkungan sekolah membuktikan bahwa karakter siswa belum cukup bahkan jauh dari kata baik, terlebih perundungan termasuk kedalam suatu tindak kekerasan terhadap anak. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan teknologi (Kemendikbud Ristek) telah mengeluarkan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan teknologi (Permendikbud Ristek) Nomor 46 Tahun 2023 tentang Pencegahan dan Penanganan Kekerasan di Lingkungan Satuan Pendidikan (PPKSP). Kekerasan yang dimaksud mulai dari kekerasan seksual, perundungan atau *bullying*, diskriminasi hingga intoleransi. Perilaku perundungan menimbulkan banyak dampak buruk terutama bagi pihak korban, yang paling berbahaya dari dampak perundungan, yaitu : disfungsi sosial, merasa rendah diri, gangguan kecemasan, insomnia, depresi, dan keinginan untuk bunuh diri. Apabila siswa mengalami semua dampak tersebut, maka akan mempengaruhi kemajuan belajarnya atau bahkan bisa sampai putus sekolah. Hal tersebut menjadi masalah besar dalam dunia pendidikan, sehingga harus ada yang berperan untuk menangani masalah tersebut termasuk pihak sekolah.

Kegiatan pembelajaran di sekolah harus disesuaikan dengan segala bentuk kemajuan teknologi. Seiring berkembangnya teknologi, media pembelajaran yang digunakan saat ini semakin canggih dan modern (Riski & Airlanda, 2023). Salah satu aplikasi multimedia dalam *windows* yang dapat membantu proses pembelajaran yang disebut *Powerpoint* (Damasanti & Nuroh, 2023). Maka dari itu dalam penelitian ini peneliti memilih aplikasi *Powerpoint* yang kemudian dikembangkan menjadi bentuk yang interaktif sehingga dapat digunakan menjadi media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran anti perundungan di lingkungan sekolah. Dengan demikian, dari semua permasalahan yang telah dikemukakan peneliti tertarik melakukan penelitian dengan mengangkat judul yaitu "Pemanfaatan Media Digital sebagai Media Edukasi Anti Perundungan di SDN Lontar Baru Kota Serang". Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menjelaskan pemanfaatan teknologi berupa media digital dalam upaya mengedukasi perilaku anti perundungan di lingkungan sekolah.

Media digital yang peneliti gunakan yaitu berbentuk *PowerPoint* interaktif. Penggunaan *PowerPoint* interaktif ini sekaligus dapat meningkatkan penguasaan teknologi oleh para pengajar yang masih dianggap kurang. Fokus penelitian ini yaitu menjelaskan bagaimana media *PowerPoint* interaktif dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran guna mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif. *PowerPoint* dikenal sangat mudah diaplikasikan sehingga banyak digunakan untuk keperluan presentasi, pengajaran, dan pembuatan animasi oleh berbagai kalangan (Dewi & Manuaba, 2021). Aplikasi *PowerPoint* menyediakan fitur-fitur yang lengkap dan menarik seperti pengolahan teks, penyisipan gambar, audio, animasi, video, serta efek visual yang dapat disesuaikan sesuai keinginan, sehingga tampilannya menjadi lebih atraktif. Pemanfaatan media *PowerPoint* interaktif ini dapat meningkatkan motivasi belajar, cukup menarik, dan sangat membantu dalam proses memahami materi pembelajaran (Purwanti, et al 2020).

Adapun penelitian pendukung yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Budianti et al., 2023) yang memaparkan bahwa penggunaan *PowerPoint* interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu terkait membahas penerapan *PowerPoint* interaktif sebagai media pembelajaran di sekolah dasar, serta perbedaan dengan penelitian ini yaitu materi pembelajaran yang disampaikan. Penelitian lain oleh (Rahayu & Wicaksono, 2023) yang memaparkan bahwa melalui pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran anti bullying di sekolah dasar. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu terkait materi pembelajaran yang berfokus pada pembelajaran anti *bullying* atau perundungan, sedangkan perbedaannya yaitu bentuk media pembelajarannya yang berbeda, penelitian tersebut menggunakan media komik digital sebagai media pembelajaran, sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan media *PowerPoint* interaktif.

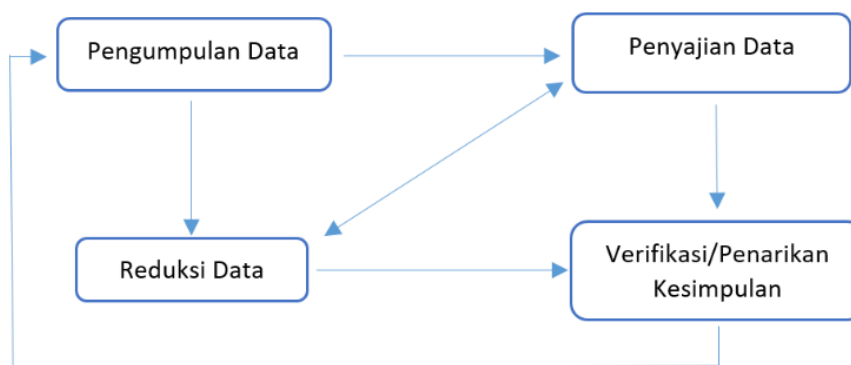
METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media digital berupa *PowerPoint* Interaktif sebagai media pembelajaran edukasi anti perundungan di SDN Lontar baru Kota Serang, dengan subjek penelitiannya yaitu siswa kelas IV. Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara, kuisioner, test, serta dokumentasi. Keempat teknik tersebut yang peneliti gunakan sebagai alat dalam

memperoleh data penelitian. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Lontar Baru, Kota Serang, penelitian dilakukan selama 3 hari, yang dalam pelaksanaannya terbagi menjadi sebagai berikut: hari pertama, penyerahan surat izin penelitian kepada kepala sekolah serta menjelaskan terkait ruang lingkup dari penelitian yang akan dilakukan. Hari kedua, pengambilan data melalui kegiatan wawancara, yang mana ada dua narasumber yakni guru wali kelas IV dan kepala SD Negeri Lontar Baru. Dari pada hari ketiga yaitu kegiatan penerapan pemanfaatan media pembelajaran, berupa pemberian materi, yang kemudian diikuti pembagian kuesioner dan soal tes.

Wawancara yang dilakukan berfokus pada topik seputar fenomena bullying yang pernah terjadi di sekolah tersebut, serta bagaimana peran sekolah dalam menanganinya. Sedangkan kuesioner diberikan kepada seluruh subjek yaitu siswa kelas IV yang berjumlah 22 orang. Terdapat dua kuesioner yang dibagikan, kuisisioner pertama berisi tentang pengalaman dan keterlibatan siswa dalam perilaku perundungan, seperti pengalaman pernah menjadi korban, atau pelaku, atau penonton terhadap perilaku perundungan, kuesioner tersebut dijadikan alat pengambilan data awalan yang diharapkan dapat memberikan gambaran kepada peneliti terkait pengalaman siswa terhadap perilaku perundungan. Kuesioner kedua yaitu mengenai respon kepuasan siswa terhadap media *PowerPoint* interaktif yang telah peneliti terapkan. Adapun soal tes digunakan guna mengetahui apakah siswa telah memahami materi dengan baik atau tidak.

Pada penelitian ini peneliti digunakan dua sumber data yakni sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer yaitu diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan bersama kepala sekolah dan guru wali kelas IV, serta hasil jawaban kuesioner yang dikerjakan siswa. Sedangkan sumber data sekunder untuk membantu dalam penyusunan artikel itu yaitu dari buku, jurnal, dan internet. Teknik analisis data yang digunakan yaitu metode deskriptif. Kemudian data dianalisis dengan tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.



Gambar 1. Komponen Teknik Analisis Data

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perundungan adalah tindakan yang pada dasarnya merupakan tindak kekerasan, baik kekerasan secara fisik, kekerasan verbal, kekerasan sosial, maupun kekerasan dunia maya. Perundungan sering terjadi pada anak-anak sekolah dasar, oleh karena itu pihak sekolah perlu melakukan upaya pencegahan. Sebagai langkah awal untuk mendukung pernyataan diatas maka peneliti melakukan pengumpulan data dengan menggunakan instrumen kuesioner atau kuesioner sebagai tahap awal penelitian. Penyebaran kuesioner bertujuan untuk mengetahui keterlibatan dan pengalaman siswa terkait perilaku bullying. Kuesioner ini memuat sepuluh pernyataan dengan 3 (tiga) aspek sebagai berikut: 1) Keterlibatan dan pengalaman siswa dalam menjadi korban *bullying*, yang mana aspek tersebut diuraikan menjadi 4 butir pertanyaan yaitu pertanyaan nomor 1-4. 2) Keterlibatan dan pengalaman siswa dalam menjadi pelaku *bullying*, yang diuraikan menjadi 3 butir pertanyaan yaitu pertanyaan nomor 5-7. 3) Keterlibatan dan pengalaman siswa dalam menjadi penonton perilaku *bullying*, yang juga diuraikan menjadi 3 butir pertanyaan yaitu nomor 8-10.

Setelah peneliti membagikan kuesioner kepada subjek yang mana subjeknya yaitu siswa kelas IV SD Negeri Lontar Baru kota Serang, kemudian para siswa menjawab kuesioner tersebut maka diperoleh hasil yang disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Contoh Bentuk Tabel

Aspek	Hasil Persentase Jawaban
Keterlibatan dan pengalaman siswa dalam menjadi korban <i>bullying</i>	69%
Keterlibatan dan pengalaman siswa dalam menjadi pelaku <i>bullying</i>	43%
Keterlibatan dan pengalaman siswa dalam menjadi penonton perilaku <i>bullying</i>	71%

Hasil yang didapat menunjukkan bahwa, pengalaman siswa sebagai korban dari perilaku *bullying* ada sebanyak 69 persen, yang ditunjukkan oleh hasil jawaban siswa sebanyak 15 dari 22 siswa yang menjawab bahwa mereka pernah menjadi korban dari perilaku perundungan baik berupa perundungan fisik seperti pernah dipukul dan didorong, juga perundungan verbal atau lisan yang mana siswa banyak menjawab bahwa mereka pernah dihina seperti mengejek nama orang tua, dan dipanggil dengan panggilan yang kasar dan buruk. Serta perundungan sosial seperti pernah menerima ancaman dari teman apabila tidak memberikan uang atau apabila korban melapor kepada guru atau orang tua.

Selain itu pengalaman siswa sebagai pelaku *bullying* ada sebanyak 43 persen. Dalam hal tersebut, sebagian siswa mengaku pernah memukul temannya, ada juga yang sengaja

mendorong teman sampai terjatuh saat bermain. Pelaku perundungan verbal juga ditemukan dari jawaban siswa yang mengaku pernah menghina fisik teman karena warna kulit yang gelap, atau karena tubuh yang gemuk, ada juga yang memanggil teman dengan panggilan yang kasar dan buruk, serta ada yang mengejek teman dengan nama panggilan orang tua. Selain itu terdapat juga perilaku perundungan sosial yaitu menjauhi atau mengucilkan teman yang kemampuan akademiknya kurang baik, serta mengancam teman agar tidak melaporkan kejadian perundungan kepada guru atau orang tua.

Selanjutnya data pengalaman siswa sebagai penonton atau sekadar menyaksikan kejadian *bullying* ada sebanyak 71 persen. Sebagian besar siswa menjawab bahwa mereka pernah menjadi penonton perilaku perundungan, seperti pernah melihat teman yang disakiti oleh teman lainnya, kemudian pernah membantu teman yang menjadi korban, dan menegur pelaku perundungan. Namun tidak berani melaporkan kepada guru karena takut akan menjadi korban. Hal tersebut membuat pelaku tidak merasa jera karena tidak ada hukuman apapun. Dari semua pernyataan tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan siswa terhadap perilaku *bullying* baik menjadi korban, menjadi pelaku, atau sekadar menjadi penonton dari perilaku perundungan itu cukup tinggi. Hal ini membenarkan pernyataan terkait fenomena perilaku perundungan di lingkungan sekolah dasar yang masih terus terjadi bahkan bertambah banyak dari tahun ke tahunnya.

Indikator pada aspek keterlibatan dan pengalaman siswa dalam menjadi korban *bullying* diuraikan menjadi empat indikator, sebagai berikut : 1) Pengalaman merasa terintimidasi oleh teman di sekolah. 2) Pengalaman menerima kekerasan secara fisik. 3) Pengalaman menerima kekerasan secara verbal atau lisan. 4) Pengalaman menerima ancaman dari teman di sekolah. Kemudian indikator pada keterlibatan dan pengalaman siswa dalam menjadi pelaku *bullying* diuraikan menjadi tiga indikator, sebagai berikut: 1) Pengalaman pernah melakukan kekerasan secara fisik kepada teman di sekolah. 2) Pengalaman pernah melakukan kekerasan verbal atau lisan kepada teman di sekolah. 3) Pengalaman pernah melakukan ancaman terhadap teman di sekolah. Dan selanjutnya Indikator pada aspek Keterlibatan dan pengalaman siswa dalam menjadi penonton perilaku *bullying* diuraikan menjadi 3 indikator, sebagai berikut: 1) Pengalaman menyaksikan kejadian perundungan. 2) Pengalaman memberikan bantuan kepada korban perundungan. 3) Pengalaman memberikan teguran kepada pelaku perundungan. Kesepuluh aspek tersebut cukup menjelaskan keterlibatan dan pengalaman siswa terkait perilaku *bullying*.

Ketika ditemukan data bahwa di SD Negeri Lontar Baru Kota Serang terdapat banyak

perilaku perundungan, maka penulis memberikan solusi melalui media digital berupa *PowerPoint* Interaktif yang peneliti manfaatkan sebagai media pembelajaran edukasi anti perundungan. Kali ini peneliti membuat sebuah *PowerPoint* dengan berbagai fitur di dalamnya sehingga *powerpoint* tersebut menjadi interaktif. Dalam hal ini peneliti juga memanfaatkan *PowerPoint* interaktif untuk memperkenalkan suatu materi. Adapun *PowerPoint* interaktif yang dibuat oleh peneliti memuat materi seputar perilaku perundungan secara lengkap. Terdapat penjelasan materi yang disajikan secara menarik, singkat, jelas, serta lengkap dengan menggunakan kalimat yang sederhana. Hal tersebut bertujuan agar siswa mudah memahami materi. Karena jika materi disajikan dalam kalimat yang rumit maka siswa akan sulit untuk memahaminya. Selain materi yang disajikan dengan menggunakan kalimat penjelas, di dalam *PowerPoint* interaktif yang dibuat oleh peneliti juga memuat sumber materi berupa video edukasi terkait perundungan, agar menjadi tontonan yang baik serta menyenangkan saat pembelajaran berlangsung. Tak hanya itu, ada juga video lagu anti perundungan yang peneliti jadikan bahan untuk memancing semangat siswa dalam belajar, karena biasanya anak sekolah dasar akan senang apabila ada kegiatan bernyanyi saat pembelajaran.

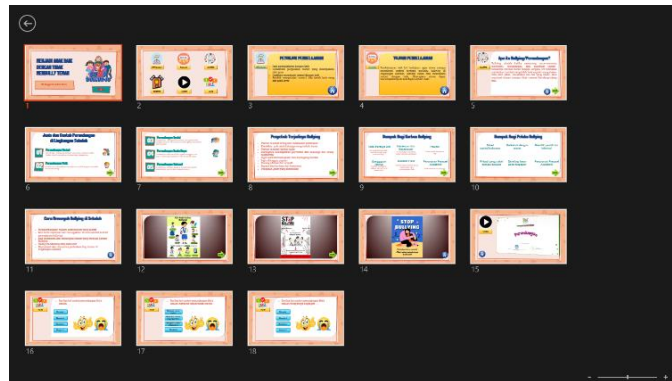


Gambar 2. Tampilan Layar Menu Utama

PowerPoint yang peneliti buat, didalamnya memuat beberapa soal yang dijadikan kuis untuk memastikan apakah siswa sudah memahami materi dengan baik atau tidak. Kuis yang disajikan dibuat menarik sehingga terkesan seperti sebuah permainan, hal ini akan menarik semangat dan perhatian siswa, sehingga mereka akan berusaha menjawab soal dengan benar. Yang dimaksud dengan “interaktif” dalam pembuatan *PowerPoint* yang peneliti rancang agar berbeda dengan *PowerPoint* yang lain pada umumnya, yaitu peneliti menjalankan program aplikasi untuk membuat presentasi secara elektronik yang handal. Dengan hal ini peneliti dapat membuat tampilan di layar silih berganti layaknya sebuah pertunjukkan, terdapat layar menu utama atau layar *home* yang didalamnya terdapat ikon-ikon materi pokok yaitu disetiap gambar materi peneliti menautkan *hyperlink* sehingga saat ikon tersebut diklik maka akan otomatis

terbuka layar yang memuat penjelasan materi.

Dengan tampilan seperti ini, maka penyajian materi pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan tanggapan dari para siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Semua siswa terlihat memperhatikan penjelasan materi dari peneliti dengan baik, dan penuh semangat. Peneliti berusaha menciptakan situasi belajar yang kondusif dan menyenangkan. *PowerPoint* interaktif yang dirancang oleh peneliti didesain dengan konsep yang sederhana namun tetap menarik, perpaduan warna yang senada dan materi yang dijelaskan menggunakan kalimat yang tidak rumit dan efektif sehingga mudah dimengerti oleh siswa. Jumlah layar pada *PowerPoint* interaktif tersebut yaitu sebanyak 18 layar. Banyaknya materi disesuaikan dengan durasi waktu pembelajaran, sehingga waktu yang ada cukup untuk menjelaskan semua materi. Berikut dibawah ini tampilan dari powerpoint yang dibuat oleh peneliti dan dimanfaatkan sebagai media edukasi anti perundungan.



Gambar 3. *Full Slide Powerpoint* Interaktif

Pemanfaatan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran edukasi anti perundungan, peneliti melakukan beberapa tahap, yaitu : persiapan, proses pembelajaran atau penerapan media, evaluasi, kegiatan review. Yang pertama persiapan, pada tahap ini peneliti menyiapkan segala keperluan sarana dan prasarana yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yakni seperti mempersiapkan ruang kelas agar tertata rapi, memastikan semua siswa sudah masuk kedalam ruang kelas, mempersiapkan *LCD proyektor* atau *infocus* untuk mempresentasikan *PowerPoint*, memastikan aliran listrik berfungsi dengan baik juga termasuk kabel-kabel, serta mempersiapkan perangkat laptop yang akan digunakan. Laptop dan *LCD Proyektor* termasuk ke dalam bentuk kemajuan teknologi, yang mana kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan guru untuk membantu siswa mendapatkan sumber belajar yang bervariasi (Dewi et al., 2021).

Tahap yang kedua yaitu pelaksanaan, dalam tahap ini berlangsung proses kegiatan pembelajaran, yang meliputi penerapan powerpoint interaktif sebagai media untuk menjelaskan

materi pembelajaran. Proses pembelajaran dimulai dengan pembukaan sebagai pengantar pembelajaran, dengan melakukan hal-hal yang memantik semangat siswa untuk belajar, seperti berdoa, bernyanyi, dan tanya jawab awalan yang pertanyaannya meliputi pengetahuan siswa terhadap perilaku perundungan. Ketika pembelajaran dimulai, peneliti sebagai guru berusaha menciptakan iklim belajar yang menyenangkan. Selanjutnya yaitu kegiatan mempresentasikan *PowerPoint* interaktif, setelah memastikan ketertarikan siswa terhadap materi yang akan disampaikan, maka peneliti mulai menjelaskan menjelaskan materi yang ada dalam media yang ditampilkan, semua siswa terlihat memperhatikan penjelasan dari guru, tak sedikit siswa yang bertanya karena ketidaktahuannya atas topik yang sedang dibicarakan, hal ini membuat terciptanya suasana pembelajaran yang interaktif, komunikatif, dan menyenangkan. Pelaksanaan penerapan media digital *PowerPoint* interaktif berlangsung sekitar 2 jam mata pelajaran atau kurang lebih satu jam. Penerapan media berjalan dengan lancar dan sangat baik, tanggapan yang diberikan siswa yang terlihat tidak berkurang semangatnya dari awal hingga akhir penjelasan materi. Dibawah ini merupakan gambar saat proses pembelajaran berlangsung.



Gambar 4. Penerapan Media *Powerpoint* dalam Proses Pembelajaran

Setelah peneliti mempresentasikan dan menjelaskan semua materi tentang perilaku perundungan, langkah selanjutnya perlu dilakukan kegiatan evaluasi agar peneliti dapat mengetahui perkembangan pemahaman siswa terhadap materi tentang perilaku perundungan yang telah dijelaskan pada tahap sebelumnya. Evaluasi dalam pembelajaran adalah proses untuk mendapatkan data dan informasi yang diperlukan dalam menentukan sejauh mana dan bagaimana pembelajaran yang telah berjalan agar dapat membuat penilaian dan perbaikan yang dibutuhkan untuk memaksimalkan hasilnya. Evaluasi dilakukan agar pendidik dapat mengetahui apakah tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran.

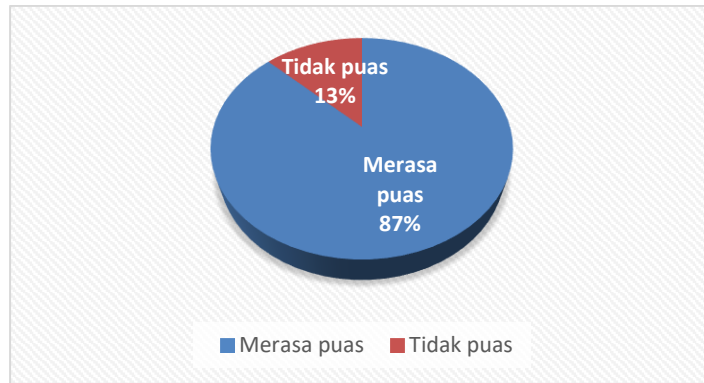
Pada tahap ini, bentuk evaluasi yang diberikan yaitu berupa tes dengan soal berjumlah lima belas butir pertanyaan, dengan sepuluh soal pilihan ganda dan lima soal uraian singkat. Seluruh pertanyaan yang diajukan merupakan pertanyaan seputar materi pembelajaran yang

telah disampaikan dan dijelaskan. Materi pembelajaran tersebut yang ada dan dipresentasikan dalam PowerPoint interaktif yang dibuat oleh peneliti sebagai guru. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan mendorong siswa menjawab hal terkait perilaku perundungan, seperti arti dari perundungan, jenis-jenis perundungan, contoh-contoh perilaku perundungan, dampak dari perundungan, serta upaya pencegahan terhadap perilaku perundungan.

Setelah evaluasi dilakukan, maka peneliti mendapatkan hasil bahwa 83,6% siswa menjawab soal dengan jawaban benar. Hal ini menunjukkan siswa sudah mampu memahami materi dengan baik. Kemudahan siswa dalam memahami materi dipengaruhi juga oleh penggunaan media dalam proses pembelajaran. Dengan hasil evaluasi yang diperoleh, maka dapat dikatakan media PowerPoint Interaktif yang digunakan dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi sangat efektif apabila dimanfaatkan dengan baik. Walaupun karena sejatinya kemampuan dan tingkat kecerdasan setiap siswa itu berbeda, hanya saja bisa dimaksimalkan dengan diberikan pembelajaran dengan cara yang baik.

Tahap akhir dari kegiatan pemanfaatan media digital berbentuk *PowerPoint* interaktif ini yaitu tahap Review. Review dalam hal ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media *PowerPoint* interaktif yang telah digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam mereview, peneliti melakukan dua cara untuk memperoleh tanggapan dari siswa. Pertama, dengan cara mengajukan pertanyaan secara lisan kepada siswa. Pertanyaan yang diajukan terkait sejauh mana pemahaman siswa dalam memahami materi pembelajaran, suasana hati siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran, serta terkait kepuasan siswa terhadap media *PowerPoint* interaktif yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dari beberapa pertanyaan lisan yang diajukan oleh peneliti kepada siswa, didapatkan respon bahwa siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran, siswa juga merasa lebih mudah memahami materi pembelajaran, dan siswa merasa puas serta menyukai media *PowerPoint* interaktif yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Cara yang kedua yang dilakukan peneliti dalam melakukan review yaitu dengan membagikan kuesioner kepada siswa. Kuesioner yang diberikan berisi sepuluh butir pernyataan dengan indikator utama yaitu kepuasan siswa terhadap media pembelajaran digital yang telah diberikan. Pengisian kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui apakah media PowerPoint interaktif dapat disukai dan diterima dengan baik oleh siswa, serta untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan dalam pemanfaatan media *PowerPoint* tersebut.



Gambar 5. Hasil Kuesioner Tingkat Kepuasan Siswa terhadap Media *Powerpoint* Interaktif

Hasil yang didapat dari jawaban siswa dalam menjawab kuesioner tentang kepuasan siswa terhadap media *PowerPoint* interaktif yang peneliti gunakan dalam kegiatan pembelajaran yakni menunjukkan bahwa sebanyak 87% siswa merasa puas terhadap media *PowerPoint* interaktif yang peneliti gunakan dalam kegiatan pembelajaran. Data tersebut menunjukkan nilai yang sangat tinggi sehingga membuktikan bahwa media *PowerPoint* interaktif telah dimanfaatkan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran.

SIMPULAN

Pada penelitian ini peneliti melaksanakan beberapa tahapan, yaitu tahap pengambilan data awal, tahap pemanfaatan *PowerPoint* interaktif dalam pembelajaran, tahap evaluasi, dan tahap review. Dari semua tahapan yang telah dilaksanakan, maka diperoleh hasil berupa data dan fakta bahwa *PowerPoint* interaktif dapat dimanfaatkan dengan baik sebagai media edukasi anti perundungan, dengan dibuktikan oleh data hasil evaluasi pemahaman siswa terkait materi yang disampaikan yang mencapai sebanyak 86,3 persen siswa menjawab benar yang berarti pemanfaatan *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran, serta data hasil kuesioner menunjukkan bahwa hal tersebut sesuai permasalahan dan tujuan penelitian yang berfokus pada pemanfaatan media digital dalam bentuk *PowerPoint* interaktif sebagai media edukasi anti perundungan di lingkungan sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Anwar, K., & Karneli, Y. (2020). Hubungan Perilaku Bullying dengan Kemampuan Berinteraksi Sosial Siswa. *Jurnal Neo Konseling* , 2 (4).
<https://doi.org/10.24036/00327kons2020>
- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan Media *Powerpoint* Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi*

- Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* , 7 (1), 127.
<https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.120545>
- Damasanti, L., & Nuroh, E. Z. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Pada Pembelajaran Tematik di SD Muhammadiyah 1 Krian. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* , 11 (1), 19–25. <https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.5902>
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Basicedu* , 5 (6), 5249–5257. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1609>
- Dewi, N. L. P. S., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* , 5 (1), 76–83.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/32760>
- Hamzah., Manafe, H. A., Kaluge, A. H., & Niha, S. S. (2023). BENTUK DAN FAKTOR PENYEBAB BULLYING: STUDI MENGATASI BULLYING DI MADRASAH ALIYAH. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* , 10 (3), 481–491.
<https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i3.1968>
- kumparanNEWS. 19 Agustus 2023. Isi Lengkap Permendikbud yang Atur Soal Bullying hingga Kekerasan Seksual. Diakses pada 12 Maret 2024, dari <https://kumparan.com/kumparannews/isi-lengkap-permendikbudristek-yang-aturl-soal-bullying-hingga-kekerasan-seksual-20x4F4MAW>
- Kurniawan, M. I. (2022). Pengembangan komik digital untuk mencegah bullying pada siswa kelas VII. *JURNAL KONSELING GUSJIGANG* , 8 (1).
<https://doi.org/10.24176/jkg.v8i1.7491>
- Ma'rufah, R., & Pristiwiyanto, P. (2021). Peran Sekolah Dalam Menanggulangi Perilaku Bullying. *FATAWA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* , 2 (1), 18–28.
<https://doi.org/10.37812/fatawa.v2i1.313>
- metro.tempo.co. 12 Maret 2024. KPAI Terima 141 Aduan Kekerasan Anak Sepanjang Awal 2024, 35 Persen Terjadi di Sekolah. <https://metro.tempo.co/read/1844009/kpai-terima-141-aduan-kekerasan-anak-sepanjang-awal-2024-35-persen-terjadi-di-sekolah>
- Purwanti, L., Widyaningrum, R., & Melinda, S. A. (2020). Analisis Penggunaan Media Power Point dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Materi Animalia Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Biologi* , 3 (2), 157. <https://doi.org/10.21043/jobv.v3i2.8446>

- Rahayu, S., & Wicaksono, V. D. (2021). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Anti-Perundungan Di Sekolah Dasar. *Jpgsd* , 11 (1), 75–84.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/52567>
- Riski, A. N., & Airlanda, G. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video dan Game Online Materi Kegiatan Ekonomi untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Simki Pedagogia* , 6 (2), 448–457. <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.132>
- Setiadi, N., Purwanti, P., Widiatmoko, A., & Putro, A. A. Y. (2023). Peran Guru Kelas dan Orangtua di Sekolah Ramah Anak untuk Mencegah dan Mengatasi Perundungan. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An* , 7 (01), 16–26.
<https://doi.org/10.30738/tc.v7i01.13971>