

## Pengembangan *E-Book* Bergambar untuk Mencegah Perilaku *Bullying* di SMP Negeri 53 Palembang

Berliana Rupita Arif<sup>1</sup>, Taty Fauzi<sup>2</sup>, Erfan Ramadhani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas PGRI Palembang, Jl. Jend. A. Yani Lorong Gotong Royong, 9/10 Ulu, Kec. Seberang Ulu II, Kota Palembang, Sumatera Selatan  
lusinurhasana06@gmail.com

### Abstract

Currently, the development of technology is so rapid, especially in the world of education, it is caused by the emergence of technological developments in the process of managing resources and increasingly advanced human intelligence. Based on this, the researcher will develop an information service media, namely illustrated e-books to prevent bullying behavior. The problem in this study is that there is still a tendency of bullying that occurs in schools and a lack of electronic media in providing information services. The purpose of this study is to determine the feasibility and validity of the developed product. This type of research uses a development model (research & development), using the 3D model. Data collection techniques using questionnaires and observations. The data analysis technique uses validity and practicality analysis. Based on the results of media expert validation of 100% and linguist validation of 80%. It can be concluded that the illustrated e-book to prevent bullying behavior developed is suitable for use.

**Keywords:** Picture *E-Book*, *bullying*.

### Abstrak

Saat ini perkembangan teknologi sudah begitu pesat terutama dalam dunia pendidikan, hal itu disebabkan oleh munculnya perkembangan teknologi dalam proses pengelolaan sumber daya dan kecerdasan manusia yang semakin maju. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti akan mengembangkan sebuah media layanan informasi yaitu *e-book* bergambar untuk mencegah perilaku *bullying*. Masalah dalam penelitian ini masih terdapat kecenderungan *bullying* yang terjadi di sekolah dan kurangnya media elektronik dalam pemberian layanan informasi. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan dari produk yang dikembangkan. Jenis penelitian ini menggunakan model pengembangan (*research & development*), dengan menggunakan model 3D. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket dan observasi. Teknik analisis data menggunakan analisis kevalidan dan kepraktisan. Berdasarkan hasil validasi ahli media sebesar 100% dan validasi ahli bahasa sebesar 80%. Dapat disimpulkan bahwa *e-book* bergambar untuk mencegah perilaku *bullying* yang dikembangkan yaitu layak untuk digunakan.

**Kata Kunci:** *E-Book* bergambar, *bullying*

Copyright (c) 2023 Berliana Rupita Arif, Taty Fauzi, Erfan Ramadhani

✉Corresponding author: Berliana Rupita Arif

Email Address: [lusinurhasana06@gmail.com](mailto:lusinurhasana06@gmail.com) (Jl. Jend. A. Yani Lorong Gotong Royong, 9/10 Ulu, Kec. Seberang Ulu II, Kota Palembang, Sumatera Selatan)

Received 22 Desember 2023, Accepted 28 Desember 2023, Published 28 Desember 2023

## PENDAHULUAN

Saat ini telah berada pada era revolusi industri generasi ke 4 (Revolusi Industri 4.0), Revolusi industri 4.0 atau revolusi industri generasi ke 4 yaitu dimana terjadinya fenomena yang menggabungkan antara teknologi otomatisasi dengan teknologi. Bahkan akan memasuki era society 5.0, yaitu konsep yang digagas negara jepang untuk menggunakan pengetahuan (ai, robot, iot) yang sudah modern. Teknologi dan komunikasi juga sangat berlimpah di era ini terutama dalam bidang pendidikan. Untuk membentuk generasi yang kreatif dan inovatif pentingnya mendapatkan pendidikan yang dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu pendidikan untuk menghadapi era revolusi industri 4.0. Dapat dikatakan bahwa teknologi memiliki peran penting

dalam pendidikan terutama dalam setiap pembelajaran. Perkembangan teknologi membawa pengaruh besar dalam pendidikan dalam proses pembelajaran karena di era globalisasi sekarang dengan adanya internet yang memudahkan kita untuk belajar kapan saja dan dimana saja dengan fasilitas yang beragam salah satunya adalah *electronic book* atau *e-book*, email, aplikasi *chatting* seperti whatsapp memudahkan kita semua untuk membagi dan mendapatkan informasi. Ketersediaan media internet yang digunakan dalam pembelajaran akan mempermudah dalam mendapatkan informasi serta ilmu pengetahuan yang luas. Fenomena *bullying* dapat mengakibatkan korban memiliki gangguan mental dan selalu memiliki pikiran negatif dan merasa dirinya lemah dan tidak berdaya kuntuk melakukan perlawanan sehingga korban merasa malas dan takut untuk pergi ke sekolah maka *bullying* di sekolah perlu dihindari (Bu'ulolo, Zagoto, & Laia, 2022). Senada dengan hasil temuan diatas Krisdian dan Subekti mengemukakan hasil temuannya bahwa *Bullying* adalah sebuah tindakan yang merugikan seseorang yang memicu korban mengalami luka baik fisik maupun mental yang dilakukan oleh individu maupun kelompok (Krisdian & Subekti, 2021). Hal sama dijelaskan Visty selain *bullying* yang dilakukan di sekolah ada pula *bullying* yang dilakukan melalui media sosial yang disebut dengan *cyberbullying* melalui komentar-komentar yang negatif kepada sosial media seseorang yang dilakukan oleh pelaku yang tidak bertanggung jawab untuk menjatuhkan mental seseorang (Visty, 2021). Biasanya *bullying* dilakukan oleh seseorang kepada teman yang lebih lemah itu terjadi karena seseorang merasa lebih kuat dan merasa ditakuti untuk mendapatkan kepuasan dan keuntungan untuk dirinya sendiri.

Adapun jenis *bullying* yaitu *bullying* verbal, *bullying* fisik, *bullying* relasional, *cyberbullying* dan *bullying prejudice* masih ditemui di kalangan siswa, contohnya adalah saling mengejek kepada teman pada jam istirahat, memukul dan jahil mencubit teman, melakukan pemalakan, mengacuhkan teman ketika sedang berbicara, mengirim teks yang menyakiti hati teman, mengejek teman yang membawa nama agama. Hal tersebut dilakukan oleh pelaku yang berlindung dibalik kata bercanda. Selain itu ada pula perilaku *bullying* yang terjadi dalam ruang lingkup sekolah yang dilakukan oleh kakak kelas kepada adik kelas karena masalah gengsi yang masih menjunjung tinggi jiwa senioritas dan kesalahpahaman antara kakak kelas dan adik kelas. Akan tetapi tingkat kesadaran siswa maupun guru masih rendah untuk menyikapi kasus *bullying* karena kurangnya pemahaman mengenai bahaya *bullying* yang dianggap remeh dan dianggap sebagai ketidaksengajaan, kesalahpahaman, bahkan tindakan yang wajar untuk dilakukan. Bahkan ada beberapa siswa yang menjadi korban tetapi pihak guru tidak mengetahuinya dan teman-teman yang lain menganggap hal tersebut adalah tindakan yang normal dan sepele dalam pertemanan tanpa disadari itu akan membuat mental seseorang terganggu.

Berdasarkan hal di atas dapat disimpulkan bahwa *bullying* adalah tindakan kekerasan yang dilakukan secara berulang ulang kepada seseorang yang lebih lemah dengan sengaja dan sadar untuk menyakiti baik secara fisik, verbal, maupun dalam media sosial sehingga korban merasa terganggu dan tidak berdaya. yang dilakukan untuk kepuasan dan keuntungan sendiri yang dapat dilakukan oleh kelompok atau individu. Maka dari itu perlu adanya perhatian dan kepedulian semua warga sekolah

baik guru maupun siswa untuk menciptakan kondisi lingkungan sekolah yang baik, aman dan nyaman untuk dapat melaksanakan pendidikan yang efektif.

Fenomena di lapangan yang ada di SMP Negeri 53 Palembang berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada 6 Februari 2023 ditemukan kecenderungan *bullying* terjadi di lingkungan sekolah. *Bullying* yang dilakukan antar siswa antara lain:

1. *Bullying* Verbal : Ada siswa yang selalu memanggil temannya dengan sebutan nama orang tua atau nama binatang.
2. *Bullying* fisik : *Bullying* yang terjadi di kelas 8.1 yang bernama RJ dan IPC hampir setiap hari pada jam istirahat meminta membelikan makanan jika tidak akan diancam, baju akan ditarik dan dipukul.
3. *Cyberbullying* : Mengirim pesan yang mengganggu kenyamanan seseorang melalui whatsapp atau sosial media lainnya.
4. *Bullying Relasional* : Mengabaikan teman dalam kelas karena tidak masuk dalam kriteria pertemanannya.

Dari fenomena di atas jelas perlu dilakukan upaya *preventif* oleh pihak sekolah karena akan terus berkembang jika terus terjadi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pelayanan konseling elektronik dalam bentuk *e-book* melalui penelitian dengan judul “Pengembangan *E-Book* Bergambar Untuk Mencegah Perilaku *Bullying* di SMP Negeri 53 Palembang”.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan *e-book* bergambar sebagai media elektronik dalam pemberian layanan bimbingan konseling dalam mencegah perilaku *bullying* di SMP Negeri 53 Palembang dan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan dari pengembangan *e-book* yang telah dikembangkan.

*E-book* Cerita Bergambar Pencegahan *Bullying* untuk Anak Usia 9-11 Tahun Berbasis Alkitab. Hasil penelitian ini telah divalidasi oleh validator sehingga dapat digunakan untuk anak usia 9-11 tahun. Penelitian terdahulu ini memiliki persamaan yaitu mengembangkan *e-book* bergambar. Akan tetapi yang membedakan untuk produk yang akan dikembangkan adalah tidak berbasis alkitab. Tujuan dari *e-book* ini untuk memberikan pengetahuan lebih mengenai *bullying* melalui pandangan alkitab (Krisdian & Subekti, 2021).

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Book Menggunakan Aplikasi 3D Pageflip Standar. Hasil penelitian ini menggunakan model 3D yaitu define, design, develop, disseminate yang telah di validasi oleh ahli materi dan ahli media dengan kriteria layak. Dengan hasil produk yang sangat layak oleh mahasiswa kelas G jurusan Pendidikan Agama Kristen, Sekolah Tinggi Agama Kristen Negeri Kupang. Pada penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu *e-book* dengan menggunakan model yang sama. Penelitian yang akan dikembangkan dengan penelitian terdahulu sama karna menggunakan model 4D. Penelitian terdahulu berbeda dengan penelitian yang akan peneliti kembangkan karna peneliti akan mengembangkan *e-book* bergambar

untuk mencegah perilaku *bullying* di SMP sedangkan penelitian terdahulu pada mata kuliah mahasiswa (Banamtuan, 2021).

E-book Layanan Karir Berbasis Kartun Untuk Meningkatkan Peminatan Karir Siswa di SMA Negeri 12 OKU Timur. Hasil dari penelitian yang dilakukan telah divalidasi oleh para ahli dengan hasil sangat layak untuk digunakan oleh siswa di SMA Negeri 12 Oku Timur untuk meningkatkan peminatan karir siswa. Pada penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu mengembangkan *e-book*. Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dikembangkan adalah pada penelitian terdahulu menggunakan model ADDIE sedangkan penelitian yang akan dikembangkan menggunakan model 3D yaitu define, design, dan development. (Suwenda, Arizona, & Surtiyoni, 2022).

Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Mencegah *Bullying* Di SMA Negeri 1 Amandraya Tahun Pelajaran 2020/2021. Pada Penelitian ini dilatarbelakangi perilaku *bullying* yang ada di SMA Negeri 1 Amandraya yang bertujuan untuk mendeskripsikan peranan guru bk dalam mencegah perilaku *bullying*. Pada penelitian ini memiliki kesamaan variabel yaitu mencegah perilaku *bullying* dan memiliki perbedaan pada bagian metode penelitian yaitu metode penelitian kualitatif sedangkan penelitian yang akan dikembangkan menggunakan metode penelitian R&D.

## METODE

Desain penelitian ini menggunakan metode Research and Development atau R&D. Penelitian Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dengan menguji keefektifan produk tersebut. Tujuan utama dalam metode pengembangan ini adalah digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kevalidan dan kelayakan produk yang telah di kembangkan. Metode penelitian ini menggunakan model 3D (define, design, development) modifikasi model 4D Thiagarajan (Rusman, 2014).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII sebanyak 200 orang yang ada di SMP Negeri 53 Palembang, karena akan melakukan uji kelompok kecil berjumlah 7 orang dan uji lapangan sebanyak 28 orang. Maka sampel yang di ambil dari seluruh populasi berjumlah 35 orang.

Prosedur penelitian menggunakan metode penelitian Reseach and Development dengan menggunakan model 3D (define, design, development) menggunakan 3 tahap proses pengembangan yaitu tahap pendefinisian, tahap perancangan dan tahap pengembangan.

Teknik validasi yang peneliti lakukan adalah validasi ahli materi dan validasi ahli media dan ahli bahasa. Sebelum produk digunakan maka produk akan di validasi oleh beberapa ahli untuk menilai keefektifan dan kelayakan produk sebelum digunakan serta memberikan kritik dan saran untuk perbaikan guna menyempurnakan produk yang di kembangkan. Adapun rumus kevalidan angket yang digunakan ialah:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100\%$$

Keterangan:

$P$  = Presentase yang dicari

$\Sigma x$  = Jumlah nilai jawaban responden

$\Sigma xi$  = Jumlah nilai ideal

Adapun kriteria kevalidan yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan

Presentase (%)	Kriterian Validasi
81-100	Sangat Valid
61-80	Valid
41-60	Cukup Valid
21-40	Kurang Valid
0-20	Tidak Valid

Teknik analisis data dilakukan setelah peneliti mendapatkan data yang sudah terkumpul dalam proses pengumpulan data yang telah dilakukan kemudian dianalisis dan diolah sesuai dengan rancangan model pengembangan dengan menggunakan analisis data deskriptif.

Pada tahap analisis instrumen peneliti menggunakan 5 jawaban, sehingga skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Xi = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maks}} \times 5$$

Keterangan:  $Xi$  = Nilai uji operasional angket

## HASIL DAN DISKUSI

### *Penyajian Data Pengembangan*

#### *Tahap Analyze*

##### *Tahap Define (Pendefinisian)*

Kecenderungan terjadinya *bullying* dalam lingkungan sekolah karena kurangnya pengetahuan dan pemahaman mengenai *bullying*. Minimnya media belajar yang diberikan kepada siswa sehingga siswa tidak tertarik untuk fokus dan jenuh dalam melaksanakan pembelajaran. Metode ceramah yang diberikan oleh guru BK kepada siswa sehingga guru BK belum memiliki inovasi untuk menggunakan media lain seperti *electronic book*.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kurangnya media belajar dalam pembelajaran akan menyebabkan siswa merasa jenuh karena rasa bosan akan metode yang tidak bervariasi. Agar dapat menarik siswa untuk semangat dan tidak jenuh dalam belajar maka peneliti mengembangkan berupa *electronic book* dengan judul *ebook* bergambar untuk mencegah perilaku *bullying* di SMP Negeri 53 Palembang agar siswa lebih tertarik untuk belajar mengenai bahaya *bullying* sehingga dapat menerapkan tips dan upaya pencegahan *bullying* dalam kehidupan sehari – hari terutama dalam lingkungan sekolah.

#### *Tahap Design*

## Menetapkan Kompetensi dan Tujuan Pengembangan *E-Book*

Berdasarkan hasil diskusi dengan dosen pembimbing dengan hasil pertimbangan bahwa produk yang akan dikembangkan berupa *electronic book* mengenai pencegahan perilaku *bullying*. Tujuan dari pengembangan ini yaitu untuk menambah daya tarik siswa untuk lebih semangat dalam belajardengan media yang berbeda agar materi dalam media bisa lebih dipahami dan siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari – hari.

### Tahap Development

#### Produksi Produk

Pada tahap pengembangan yaitu langkah – langkah untuk membuat produk yang sesuai dengan rancangan sebelumnya dimulai dari materi yang akan di sajikan, pemilihan warna dan gambar design untuk membuat ketertarikan seseorang untuk membaca produk yang dikembangkan. Hasil dari produk yang telah dikembangkan yaitu *E-Book* bergambar sudah divalidasi oleh ahli. Desain pengembangan *e-book* bergambar untuk mencegah perilaku *bullying* di SMP Negeri 53 Palembang adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Sample Buku

### Validasi Produk

Lembar validasi diperlukan dan digunakan untuk mengumpulkan penilaian oleh ahli untuk mengetahui kevalidan sehingga dapat mengetahui seberapa layak media yang dikembangkan (Sholichah & Hariani, 2020). Setelah produk dibuat maka dilakukan proses validasi untuk dinilai kevalidan dan kelayakannya untuk di implementasikan kepada peserta didik. Dalam validasi ahli yang menjadi validator yaitu ahli media dan ahli bahasa. Dalam proses validasi ada komentar atau saran yang dipertimbangkannya perbaikan dalam e-book yang dikembangkan. Berikut adalah nama validator dalam pengembangan e-book dapat dilihat pada tabel 4.1 yaitu:

Tabel 2. Validator E-Book

NO	NAMA	JENIS VALIDASI	BIDANG ILMU
1	Enggi Ardius, M.Kom	Konstruksi	Media

2	Ramtia Darma Putri, M.Pd., Kons	Isi/Materi	Bimbingan Konseling
3	Juaidah Agustina, M.Pd	Bahasa	Bahasa

### **Tahap Implementation**

Setelah di laksanakan validasi yang dinyatakan valid oleh validator kemudian e-book ini dapat di implementasikan kepada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 53 Palembang. *E-Book* ini digunakan sebagai media belajar yang diberikan kepada peserta didik ketika akan memberikan layanan informasi mengenai *bullying*. Pada saat proses implementasi yang peneliti lakukan tentu didampingi oleh guru bimbingan dan konseling. Pada saat proses implementasi peneliti memberikan layanan informasi dengan memberikan link *e-book* kepada peserta didik agar dapat diakses menggunakan *handphone* atau laptop agar dapat dipelajari dan dipahami secara berulang karena mudahnya proses dalam mengakses *e-book* tersebut.

### **Tahap Evaluation**

Tahap akhir dari proses pengembangan *e-book* bergambar yaitu tahap evaluasi. Evaluasi yang diberikan oleh ahli yang menjadi validator media dan bahasa serta komentar dan saran yang peneliti gunakan untuk proses perbaikan *e-book* agar lebih baik lagi jika diperlukan. Dalam lembaran akhir dalam e-book peneliti memberikan tanggapan siswa berupa pertanyaan yang bertujuan untuk melihat bagaimana respon siswa mengenai *e-book* ini.

### **Tahap Validasi E-Book Oleh Ahli**

#### **Penilaian E-Book Oleh Ahli Media**

Ahli media merupakan seseorang yang memiliki pengetahuan yang luas dalam bidang media dan desai, maka dari itu peneliti memilih untuk dilakukannya validasi yang dilakukan oleh validator ahli media guna memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan yaitu *electronic book*. Penilaian yang dilakukan dengan menggunakan lembaran angket yang berisi 5 nilai yang paling tinggi dan 1 nilai terendah. Hasil dari validasi yang dilakukan oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut :

Tabel 3. Hasil Perhitungan Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Penilaian Oleh Ahli Media	Kategori
<b>Aspek Kelayakan Produk</b>				
1	Lugas	Ketetapan struktur kalimat <i>e-book</i>	5	Sangat Valid
		Kebakuan kata dan kalimat <i>e-book</i>	5	Sangat Valid
		Keteapan penggunaan tanda baca	5	Sangat Valid
2	Komunikatif	Pesan dan informasi mudah dipahami	5	Sangat Valid
		Menggunakan bahasa yang komunikatif	5	Sangat Valid
3	Dialog dan Interaktif	Konsistensi huruf dan gambar	5	Sangat Valid
4	Relevansi dengan peserta didik	Kesesuaian dengan emosional peserta didik	5	Sangat Valid
		Kesesuaian tata bahasa Indonesia	5	Sangat Valid

	Kejelasan bahasa yang digunakan	5	Sangat Valid
	Penggunaan bahasa secara efektif dan efesien	5	Sangat Valid
Total Skor		50	Sangat Valid

Perhitungan angket dari kevalidan *e-book* dari ahli media yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{50}{10 \times 5} \times 100\%$$

$$P = \frac{50}{50} \times 100\%$$

$$P = 0,1 \times 100\% \\ = 100 \%$$

Berdasarkan tabel hasil perhitungan diatas dilihat bahwa skor rata-rata dari hasil perhitungan didapatkan 100% dan dalam kategori sangat valid.

#### Penilaian E-Book Oleh Ahli Bahasa

Ahli bahasa merupakan seseorang yang memiliki pengetahuan yang luas dalam struktur bahasa, maka dari itu peneliti memilih untuk dilakukannya validasi yang dilakukan oleh validator ahli bahasa guna memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan yaitu *electronic book*. Penilaian yang dilakukan dengan menggunakan lembaran angket yang berisi 5 nilai yang paling tinggi dan 1 nilai terendah. Hasil dari validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut :

Tabel 4. Penilaian Oleh Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Penilaian Oleh Ahli Bahasa	Kategori
<b>Aspek Kelayakan Produk</b>				
1	Tampilan E-Book	Kesesuaian ukuran dengan isi <i>e-book</i>	4	Valid
2	Desain Sampul E-Book	Desain <i>e-book</i> jelas dan menarik	4	Valid
		Kesesuaian pemilihan gambar ada <i>e-book</i>	4	Valid
		Kesesuaian tata letak, judul, pengarang, dll	4	Valid
		Kesesuaian tata letak dan template pada <i>e-book</i>	4	Valid
3	Desain Isi E-Book	Penempatan unsur tata letak pengetikan materi	4	Valid
		Konsistensi penggunaan sistem penomoran	4	Valid
		Ketetapan penempatan dan ukuran gambar pada <i>e-book</i>	4	Valid
		Ketetapan pemilihan jenis dan ukuran huruf	4	Valid
		Kemenarikan keseluruhan tampilan <i>e-book</i>	4	Valid
Total Skor			40	Valid

Perhitungan hasil dari Kevalidan angket buku panduan dari ahli bahasa yaitu:



$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{40}{10 \times 5} \times 100\%$$

$$P = \frac{40}{50} \times 100\%$$

$$P = 0,8 \times 100\% \\ = 80\%$$

Berdasarkan tabel hasil perhitungan diatas dilihat bahwa skor rata-rata dari hasil perhitungan didapatkan yaitu 80 % dan itu nyatakan valid.

### **Diskusi**

Hasil dari pengembangan *e-book* bergambar untuk mencegah perilaku *bullying* di SMP Negeri 53 Palembang, produk yang dikembangkan dengan model 3D dengan beberapa tahapan diantaranya adalah tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*development*). Penelitian dilakukan di SMP Negeri 53 Palembang dengan sampel sebanyak 35 orang yang diambil berdasarkan kriteria. SMP Negeri 53 Palembang berlokasi di Jl. Sematang Borang, Sako Baru, Kec. Sako, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30961. Hasil produk yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan valid yang artinya layak untuk digunakan.

Untuk mengetahui kevalidan perlu data yang valid dalam proses pengumpulan data (Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, Pendidikan Kuantitatif, Kuantitatif, dan R&D, 2019). Berdasarkan data hasil validasi ahli media yang saya dapatkan pada *e-book* bergambar yang berjumlah 100% skor yang dinyatakan sangat valid untuk dikembangkan kepada peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian (Ferania & Wardani, 2022) dalam hasil penelitian dinyatakan valid dengan penilaian yang dilakukan ahli materi yang memperoleh rata-rata 90% kriteria sangat baik sehingga media layak untuk digunakan. Dalam pemilihan media perlu diperhatikan tampilan, desain *e-book* dan pemilihan gambar agar sesuai dengan tujuan pengembangan yang telah dirancang oleh peneliti.

Berdasarkan data hasil validasi ahli bahasa yang saya dapatkan pada *e-book* bergambar yang berjumlah 80% skor yang dinyatakan valid untuk dikembangkan kepada peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian (Restiyowati & Sanjaya, 2020) karena hasil penilaian oleh ahli bahasa mencapai 83,42% yang dinyatakan sangat layak untuk diimplementasikan kepada siswa. Maka *e-book* yang telah dibuat sesuai dengan rancangan dan tujuan peneliti dapat digunakan oleh peserta didik guna membantu peserta didik untuk memberikan pemahaman dan pencegahan mengenai perilaku *bullying*.

Berdasarkan penelitian yang sudah saya lakukan pada bulan Mei-Juni mendapatkan hasil bahwa terlihat kecenderungan siswa yang terlibat dalam perilaku *bullying* baik korban, pelaku atau siswa lain yang melihat kejadian tersebut karena kurangnya pengetahuan dan pemahaman mengenai bahaya *bullying*. Setelah saya memberikan *e-book* yang berisikan tentang pengertian *bullying*, jenis – jenis *bullying*, faktor penyebab *bullying*, dampak perilaku *bullying* dan upaya preventif dan mengatasi *bullying* peserta didik dapat memiliki pengetahuan dan pemahaman yang lebih mengenai *bullying*

sehingga peserta didik dapat belajar untuk melaksanakan tips atau upaya preventif agar tidak terjadi perilaku bullying terutama dalam lingkungan sekolah, sehingga peneliti puas karena dengan adanya *e-book* ini peserta didik dapat memiliki pemahaman dan ketegasan dalam dirinya untuk mencegah terjadinya perilaku *bullying* dalam kehidupannya sehari – hari.

Berdasarkan data uji coba yang telah dilaksanakan dan memperoleh hasil bahwa *e-book* bergambar untuk mencegah perilaku *bullying* dapat digunakan sebagai media belajar kepada peserta didik. Adanya *e-book* ini dapat memberikan tips dan upaya dalam mencegah perilaku *bullying* sehingga dapat meminimalisir terjadinya perilaku *bullying* di sekolah.

### Tanggapan Siswa

Setelah *e-book* di implementasikan kepada peserta didik, pada akhir isi *e-book* ada berupa tanggapan siswa yang harus dijawab oleh peserta didik guna mengetahui pendapat peserta didik mengenai *e-book* yang telah dikembangkan tersebut, berikut tanggapan siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Tanggapan Siswa

Nama Siswa	Tanggapan
IPC	Setelah membaca <i>e-book</i> ini saya dapat memiliki pengetahuan yang luas mengenai <i>bullying</i> .
VL	Saya menyukai <i>e-book</i> ini karena memiliki banyak gambar sehingga saya ingin terus membacanya.
DA	Saya akan menerapkan tips untuk mencegah perilaku <i>bullying</i> di sekolah.
AD	<i>E-Book</i> ini sangat menarik untuk dibaca karena tema warna yang cerah membuat saya menarik.
AF	Materi sangat jelas dan membuat saya banyak pengetahuan yang belum saya ketahui sebelumnya.
JS	Saya akan menyebarkan <i>e-book</i> ini kepada teman saya.
AA	<i>E-Book</i> ini membantu minat kami untuk belajar.
AG	Saya menyukai <i>e-book</i> ini dengan keseluruhan isi dan bagiannya.

### KESIMPULAN

Media *e-book* bergambar untuk mencegah perilaku bullying yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi canva yang memiliki banyak gambar dan materi didalamnya. *E-book* ini dikembangkan dengan menggunakan tahap model 3D yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*development*)

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan *e-book* bergambar yang berisikan materi mengenai *bullying* guna mencegah perilaku *bullying* yang telah dikembangkan dan di implementasikan kepada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 53 Palembang. Berdasarkan validasi media yang dilakukan oleh validator ahli media yang memperoleh hasil perhitungan 100% dengan kriteria yang dinyatakan sangat valid dan hasil perhitungan validasi bahasa memperoleh hasil 80% yang dinyatakan valid. Dari hasil perhitungan para ahli maka produk dinyatakan layak untuk di implementasikan. Berdasarkan hasil tanggapan siswa yang memperoleh hasil tanggapan yang baik terhadap media *e-book* yang telah dikembangkan sehingga dapat digunakan sebagai media belajar layanan informasi terkait *bullying* agar mendapatkan pengetahuan dan pemahaman mengenai *bullying* dan dapat mengimplementasikan

tips pencegahan *bullying* dalam kehidupan sehari – hari.

## REFERENSI

- Akbar, Z., Wirasti, M. K., Aisyawati, M. S., Ristindra, D. S., Aini, Q., & Fadli, E. C. (2021). Pengembangan Aplikasi Anti Bullying Untuk Mengatasi Bullying di Sekolah Berbasis Pendekatan Psikologis. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 7(2), 99-118.
- Banamtuan, M. F. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-book Menggunakan Aplikasi 3D Pageflip Standar. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 2(1), 16-25.
- Bawamenewi, Y., Stefani, P., & Widiatmaja, D. A. (2022). Guru Kristiani Mengatasi Cyberbullying Anak Remaja Usia 13-18 Tahun. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 5(1), 39-46.
- Bu'ulolo, S., Zagoto, S. F., & Laia, B. (2022). Peran Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Mencegah Bullying di SMA Negeri 1 Amandraya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Counseling For All; Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 2(1), 1-12.
- Darmayanti, K. K., Kurniawati, F., & Situmorang, D. D. (2019). Bullying di sekolah; Pengertian, Dampak, Pembagian dan Cara Menanggulangnya. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(1), 55-66.
- Ferania, M., & Wardani, K. W. (2022). Pengembangan Media KOMPAS (Komik IPA SD) Pada Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(22), 489-499.
- Indriani, L., Falihin, D., & Said, M. (2020). Perilaku Bullying Siswa di SMP Negeri 23 Makasar. *Social Landscape Journal*.
- Jelita, N. D., Purnamasari, I., & Basyar, M. A. (2021). Dampak Bullying Terhadap Kepercayaan Diri Anak. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2), 232-240.
- Krisdian, E. A., & Subekti, I. (2021). E-book Cerita Bergambar Pencegahan Bullying Untuk Anak Usia 9-11 Tahun Berbasis Alkitab. *Aletheia Christian Educators Journal*, 2(1), 57-68.
- Mintasrihardi, Kharis, A., & Aini, N. (2019). Dampak Bullying Terhadap Perilaku Remaja (Studi Pada SMKN 5 Mataram). *Jurnal Ilmu Administrasi Publik*, 7(1), 44-55.
- Muhopilah, P., & Tentawa, F. (2019). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Bullying. *Jurnal Psikologi Terapan dan Pendidikan*, 1(2), 99-107.
- Nirmalasari, Hasmiati, & Nurjannah. (2021). Fenomena Bullying Pada Teman Sebaya di SDN No 123 Tanassang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2).
- Oktavianingsih, E., & Fitroh, S. F. (2022). Pengembangan Electronic Wordless Picture Book untuk Mengenalkan Social Justice Pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Obses : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2495-2505.
- Putri, F. A., & Suyanto, T. (2016). Strategi Guru Dalam Mengatasi Perilaku Bullying di SMP Negeri 1 Mojokerto. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 1(4), 62-76.
- Restiyowati, I., & Sanjaya, I. G. (2020). Pengembangan E-book Interaktif Pada Materi Kimia

- Semester Genap Kelas XI SMA. *Unesa Journal of Chemical Education*, 1(1), 130-135.
- Reza, A. V. (2021). Pengembangan Buku Cerita Anti Perundungan Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Paud Teratai*, 10(2), 83-92.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sholichah, D. N., & Hariani, S. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA POPSCRAP BOOK UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS TEKS EKSPOSISI DI KELAS V SEKOLAH DASAR. 08(04), 714-726.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendidikan Kuantitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Pendidikan. Dalam Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (hal. 228-238). Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suprpto, E., Apriandi, D., & Pamungkas, I. P. (2019). Pengembangan E-book Interaktif Berbasis Animasi Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(2).
- Supriyono, K, V. A., Kadir, N., Febrina, J., Rahayu, E. P., & T, H. P. (2019). Penerapan ISO 9126 Dalam Pengujian Kualitas Perangkat Lunak pada E-Book. *Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, 11(1), 2477-2550.
- Suwenda, I. P., Arizona, & Surtiyoni, E. (2022). E-boook Layanan Karir Berbasis Kartun Untuk Meningkatkan Peminatan Karir Siswa Di SMA Negeri 1 Oku Timur. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 1959-1964.
- Syawaludin, M. (2019). Implementasi Buku Digital dalam Mengoptimalkan Penggunaan Literasi untuk Menyongsong Revolusi Industri 4.0 di Dalam Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 499-508.
- Visty, S. A. (2021). Dampak Bullying Terhadap Perilaku Remaja Masa Kini. *Jurnal Intervensi Sosial dan Pembangunan (JISP)*, 2(1), 50-58.
- Wahyuni, R., & Irawan, Y. (2020). Aplikasi E-book Untuk Aturan Kerja Berbasis Web di Pengadilan Negeri Muara Bulian Kelas II Jambi. *Jurnal Ilmu Komputer*, 9(1), 20-26.
- Zakiah, E. Z., Humaedi, S., & Santoso, M. B. (2017). Faktor yang Mempengaruhi Remaja Dalam Melakukan Bullying. *Jurnal Penelitian & PPM*, 4(2), 129-389.