

## **PENGEMBANGAN KARTU KUARTET SEBAGAI MEDIA INFORMASI PENCEGAHAN PERUNDUNGAN PADA SISWA**

Dinda Anggraini<sup>1</sup>, KA Rahman<sup>2</sup>, Muhammad Zulfikar<sup>3</sup>

Universia Jambi

[dindaangri@email.address](mailto:dindaangri@email.address)

### **Abstract**

*Bullying in schools is a serious issue that negatively affects students' emotional, social, and academic development. Therefore, innovative learning media that provide informative, engaging content tailored to the characteristics of elementary school students are needed. This study aims to develop learning media based on a quartet card game as a tool for preventing bullying. The media is equipped with attractive 3D illustrations and an easy-to-understand user guide to support a fun and meaningful learning process. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The process begins with needs analysis, media design, validation by subject matter and media experts, limited trial, and product evaluation. The validation results show that the media is feasible to use, with a feasibility score of 93% from subject matter experts and 88.75% from media experts. The trial results show an average learning achievement of 97% and high enthusiasm from students. Therefore, this quartet card game can be used as an alternative educational medium for bullying prevention in elementary schools.*

**Keywords:** *quartet card; bullying; learning media; elementary school; development*

### **Abstrak**

*Perundungan di sekolah menjadi masalah serius yang mempengaruhi perkembangan emosional, sosial, dan akademik siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat memberikan informasi secara menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan kartu kuartet yang berfungsi sebagai sarana pencegahan perundungan. Media ini dilengkapi dengan ilustrasi 3D yang menarik dan panduan penggunaan yang mudah dipahami, sehingga dapat mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Proses penelitian dimulai dengan analisis kebutuhan, perancangan media, validasi oleh ahli materi dan media, uji coba terbatas, dan evaluasi produk. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini layak digunakan, dengan skor kelayakan 93% dari ahli materi dan 88,75% dari ahli media. Uji coba menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 97% dan antusiasme yang tinggi. Oleh karena itu, kartu kuartet ini dapat digunakan sebagai media edukasi alternatif untuk pencegahan perundungan di sekolah dasar*

**Kata Kunci:** *kartu kuartet; perundungan; media pembelajaran; sekolah dasar; pengembangan*

## **PENDAHULUAN**

Perundungan merupakan perilaku agresif yang dilakukan secara sengaja dan berulang oleh seseorang atau sekelompok orang kepada individu yang lebih lemah, baik secara fisik,

verbal, sosial, maupun melalui media digital. Fenomena ini sering terjadi di lingkungan pendidikan, khususnya pada jenjang sekolah dasar yang merupakan masa penting dalam pembentukan karakter anak. Data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menunjukkan bahwa kasus perundungan meningkat drastis dari 53 kasus pada tahun 2021 menjadi 226 kasus pada tahun 2022, di mana sebagian besar korbannya adalah siswa sekolah dasar (KPAI, 2022).

Menurut Atmojo & Wardaningsih (2019), perundungan merupakan sebagai perilaku permusuhan yang disengaja yang memanfaatkan ketidakseimbangan kekuasaan dan kekuatan untuk melakukan tindakan. seperti pukulan, tendangan, dorongan, ludahan, ejekan, godaan, penghinaan, dan ancaman terhadap keselamatan individu lain. Perundungan dilakukan secara berulang dan disengaja terhadap individu yang sama, dengan maksud melukai individu yang dianggap tidak disenangi. Pelaku Perundungan merasa puas setelah melakukan tindakan tersebut dengan sadar, baik secara fisik maupun verbal, dengan penguasaan emosi yang terkendali.

Perundungan yang terjadi di lingkungan sekolah dapat berdampak negatif terhadap perkembangan emosional, sosial, dan akademik siswa. Anak yang menjadi korban bullying cenderung mengalami kecemasan, rendah diri, menarik diri dari lingkungan sosial, hingga kehilangan motivasi belajar. Oleh karena itu, upaya pencegahan perundungan di sekolah harus dilakukan sejak dini dengan pendekatan yang edukatif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Menurut Jean Piaget, anak usia 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret, yaitu fase di mana mereka mampu berpikir logis terhadap objek nyata namun masih kesulitan memahami hal yang bersifat abstrak (Thahir, 2022). Oleh karena itu, media pembelajaran yang bersifat konkret dan visual sangat diperlukan untuk menyampaikan pesan moral seperti pencegahan perundungan. Salah satu alternatif inovatif yang sesuai adalah media permainan edukatif berupa kartu kuartet.

Menurut Lisnawati et al., (2019), Kartu kuartet merupakan jenis permainan kartu yang terdiri dari beberapa kartu bergambar dengan keterangan tertulis yang menjelaskan gambar tersebut. Jenis media ini cocok untuk siswa sekolah dasar yang belajar dengan baik sambil bersenang-senang. Selain unsur permainan, kartu kuartet juga memiliki komponen instruksional yang meningkatkan kesenangan dalam proses belajar, yang seharusnya

meningkatkan pemahaman anak-anak tentang pencegahan perundungan.

Permainan kartu kuartet dapat menjadi media yang efektif dalam menyampaikan informasi secara menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta memperkuat nilai-nilai karakter positif seperti empati, toleransi, dan keberanian dalam menolak perundungan. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kartu kuartet sebagai sarana informasi pencegahan perundungan pada siswa sekolah dasar.

## **METODE**

### **a. Model Pengembangan**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Sugiyono, 2023). Model ini dipilih karena bersifat sistematis dan fleksibel, serta sesuai untuk pengembangan media pembelajaran yang inovatif.

### **b. Prosedur Pengembangan**

#### **1. Analyze (Analisis)**

Tahap ini bertujuan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran terkait pencegahan perundungan, karakteristik siswa sekolah dasar, serta analisis kurikulum. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara guru, dan studi dokumen.

#### **2. Design (Desain)**

Pada tahap ini dirancang konsep awal media kartu kuartet, termasuk struktur materi, visualisasi ilustrasi 3D, serta aturan bermain yang sesuai dengan usia siswa sekolah dasar.

#### **3. Development (Pengembangan)**

Media kartu kuartet dikembangkan berdasarkan desain awal. Selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi dan tampilan media. Hasil validasi digunakan sebagai dasar revisi produk.

#### **4. Implementation (Implementasi)**

Produk diuji coba secara terbatas pada siswa kelas IV Desa Pematang Gajah. Tujuan uji coba adalah untuk mengetahui keterpahaman siswa, tingkat antusiasme, serta efektivitas media dalam menyampaikan informasi pencegahan perundungan.

#### **5. Evaluation (Evaluasi)**

Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif melalui angket ahli, lembar observasi, dan tes pemahaman siswa. Hasil evaluasi digunakan untuk perbaikan akhir produk agar layak digunakan dalam pembelajaran.

### **c. Subjek Uji Coba**

Subjek dalam uji coba penelitian ini adalah siswa kelas IV di Pematang Gajah. Banyaknya siswa dalam penelitian ini yaitu 5 siswa untuk uji coba Kelompok kecil selanjutnya untuk uji kelompok besar dilakukan 20 siswa. Proses uji coba produk dilakukan melalui beberapa tahapan, dimulai dengan validasi oleh Ahli Materi dan Ahli Media, yang kemudian diikuti dengan revisi tahap pertama. Setelah itu, penilaian kembali dilakukan oleh guru sekolah dasar dan dilanjutkan dengan revisi tahap kedua.

### **d. Jenis Data dan Sumber Data**

Jenis data dalam penelitian ini adalah Data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Sumber data kualitatif diperoleh dari hasil validasi produk oleh ahli materi, ahli media, dan komentar dan saran guru. Sumber data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi media kartu kuartet dengan angket respons guru dan siswa.

### **e. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Kelayakan media pembelajaran untuk memvalidasi produk yang dikembangkan dinilai dengan alat yang tersedia digunakan untuk mengumpulkan data penelitian yaitu Observasi, wawancara, dan angket.

### **F. Teknik Analisis Data**

Metode analisis data ini menghasilkan data kualitatif dan kuantitatif. Saran dan komentar validator membentuk data kualitatif, dan data kuantitatif diperoleh dari hasil penyebaran angket menggunakan statistik deskriptif. Selanjutnya, interval dicari untuk menentukan apakah produk yang dihasilkan layak atau tidak.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Pengembangan**

Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model Addie, yang terdiri dari lima tahap, yaitu: *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Produk yang dikembangkan melalui tahapan tersebut terlebih dahulu divalidasi oleh ahli media dan ahli materi guna memastikan kualitas dan kesesuaian isi. Setelah dinyatakan layak, produksi uji coba secara terbatas melalui uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar di Pematang Gajah.

Materi kartu kuartet dikembangkan secara sistematis dengan memfokuskan pada tiga kategori perundungan utama, yakni:

- 1) Perundungan Verbal: Bentuk perundungan yang berupa kata-kata kasar, ejekan, dan penghinaan yang dapat merusak harga diri korban.
- 2) Perundungan Fisik: Tindakan agresif yang melibatkan kontak fisik seperti memukul, menendang, atau merusak barang milik korban.
- 3) Perundungan sosial (Relasional): Perilaku yang mengisolasi, mengecualikan, atau menyebarkan rumor yang bertujuan untuk merusak hubungan sosial korban.



Gambar Desain Depan, Belakang Kartu dan Kota Box

Ilustrasi ini dirancang menggunakan perangkat lunak desain grafis, seperti Canva, yang memungkinkan desain yang menarik dengan detail yang jelas. Canva menyediakan beragam template dan elemen grafis yang mempermudah pembuatan visual yang menarik

serta memberikan warna kontras untuk meningkatkan daya tarik dan memudahkan pemahaman siswa. Setelah ilustrasi dan teks selesai, kedua elemen tersebut digabungkan dan dicetak pada bahan yang cukup tebal dan tahan lama untuk menunjang aktivitas pembelajaran yang intensif. Penggunaan Aplikasi Photoroom dalam tahap ini membantu memisahkan elemen-elemen visual dari latar belakang yang tidak diinginkan, sehingga hasil akhir lebih terlihat profesional dan fokus pada konten yang ingin disampaikan.

Media pendukung berupa kotak penyimpanan yang berfungsi untuk melindungi kartu agar tidak mudah rusak dan memudahkan penyimpanan. Desain kotak disesuaikan dengan ukuran kartu dan dilengkapi dengan ilustrasi yang relevan dengan tema bullying. Lembar petunjuk penggunaan juga disusun sebagai panduan lengkap bagi guru dan siswa dalam menjalankan permainan kartu kuartet. Panduan ini berisi instruksi langkah demi langkah, tujuan pembelajaran, sertatips untuk memaksimalkan interaksi dan efektivitas media selama proses pembelajaran

## B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu kuartet sangat layak digunakan sebagai sarana informasi pencegahan perundungan. Berikut adalah rekapitulasi perolehan penilaian kelayakan media oleh ahli materi dan ahli media serta respon guru dan siswa dengan beberapa saran perbaikan.

**Tabel Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian**

Ahli	Skor Perolehan	Skor total	Persentase (%)	Kriteria
Materi	25	30	83%	Sangat Layak
Media	75	80	93%	Sangat Layak
Praktisi	61	70	89%	Sangat Praktis

Kelayakan tersebut terlihat dari hasil validasi oleh ahli materi sebesar 91,83%, ahli media sebesar 93%, dan guru kelas sebesar 89%. Selain itu, hasil uji coba kelompok kecil dan besar, kartu kuartet ini dinilai sangat layak dengan skor rata-rata 94% dan 97%.

Media kartu kuartet ini dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Menurut Thahir (2022), anak-anak usia 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap di mana anak lebih mudah memahami konsep yang bersifat nyata dan visual. Oleh karena itu, ilustrasi 3D, warna menarik, serta format permainan dalam kartu kuartet mempermudah siswa dalam menyerap informasi mengenai perundungan. Selain sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa, media ini juga terbukti efektif meningkatkan minat dan keterlibatan siswa

selama pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Wahidin (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat mendorong partisipasi aktif siswa serta meningkatkan hasil belajar, khususnya dalam penyampaian materi yang berkaitan dengan sikap dan karakter.

Dalam konteks materi perundungan, kartu kuartet ini memuat informasi tentang bentuk-bentuk perundungan sebagaimana dijelaskan oleh Coloroso (dalam Sapitri 2020), perundungan terbagi menjadi tiga kategori, yaitu perundungan fisik, verbal, psikis dan cyberbullying. Penyajian materi melalui gambar dan deskripsi sederhana memudahkan siswa memahami bentuk perundungan serta mengidentifikasi cara-cara pencegahannya secara tepat. Antusiasme siswa selama menggunakan kartu menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Selain meningkatkan pengetahuan, media ini juga menanamkan nilai-nilai penting seperti empati, toleransi, dan keberanian untuk menolak perundungan.

Dengan demikian, media kartu kuartet ini tidak hanya layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga relevan untuk mendukung pendidikan karakter dan menciptakan lingkungan sekolah yang lebih aman dan positif

Hasil penelitian dapat disajikan dalam bentuk grafik, tabel, atau deskriptif. Bagian ini memuat hasil atau data penelitian, analisis data penelitian, jawaban dari pertanyaan penelitian, dan analisis terhadap temuan selama penelitian. Pembahasan difokuskan pada data yang diperoleh dan hasil analisisnya, kemudian dikaitkan dengan permasalahan dan tujuan penelitian serta temuan-temuan terbaru dari penelitian ini.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat disimpulkan Secara keseluruhan, produk media kartu kuartet ini layak digunakan sebagai media pembelajaran pencegahan perundungan dengan skor rata-rata mencapai 90%, yang termasuk dalam kategori **Sangat Layak**. Media ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga berkontribusi pada upaya membangun lingkungan sekolah yang aman dan bebas perundungan. Media ini direkomendasikan untuk digunakan dalam layanan bimbingan dan pembelajaran karakter di sekolah dasar. Untuk pengembangan lebih lanjut, media dapat dikemas dalam format digital yang lebih interaktif. Penelitian lanjutan disarankan dilakukan

pada cakupan peserta didik yang lebih luas agar diperoleh gambaran efektivitas yang lebih menyeluruh.

## DAFTAR PUSTAKA

- Atmojo, B., & Wardaningsih, S. (2019). Peran Guru Dalam Mencegah Perilaku Bullying. *Bahmada: Journal Ilmu Dan Teknologi Kesehatan (E- Journal) 10(2):1*.
- Batubara, Husein. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing.
- Danangjaya, Dalu. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kartu Kwartet Makanan Bergizi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Peserta Didik Slow Learner Di Sekolah Menengah Pertama Inklusi*. Tesis: Program Magister, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia. (2022). *Data kasus bullying di lingkungan sekolah tahun 2022*.
- Lisnawati, Rohmayani, S., Masdi, M & Sumargono. (2019). Kartu Kuartet Boelang (Boedaya Lampung) sebagai media edukasi budaya lokal di SMPN Bandar lampung. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah, 7(2)*, 243–253.
- Pratama, R. A., & Saregar, A. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Scaffolding Untuk Melatih Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education, 2(1)*, 84–97.
- Puspitasari, M. (2021). *Profesionalisme Guru BK dalam Melaksanakan Layanan Informasi*. *Jurnal Psikologi Pendidikan, 9(3)*, 101–109.
- Sapitri, Ayu. W. (2020). *Cegah dan Stop Bullying Sejak Dini*. Guepedia.
- Sahputri, Ayu K. (2024). *Pengembangan Monobiling Karier dalam Meningkatkan Pemahaman Ragam Profesi untuk Peserta Didik di SMP N 7 Muaro Jambi*. Tesis (S1). Universitas Jambi.
- Sari, A. (2020). *Kebutuhan Siswa terhadap Layanan Informasi BK*. *Jurnal Konseling Pendidikan, 4(1)*, 22–30.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Dan Pengembangan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thahir, Andi. (2022). *Psikologi perkembangan: Memahami pertumbuhan dan perkembangan manusia dari fase prenatal sampai akhir kehidupan dengan dilengkapi teori-teori perkembangan*. Yogyakarta: Pustaka Referensi.
- UPTD-PPA Provinsi Jambi. (2024). *Data kasus kekerasan terhadap anak di Provinsi Jambi tahun 2017–2024*. Jambi: UPTD Perlindungan Perempuan dan Anak Provinsi Jambi

Wahidin. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(01), 285-295.