

ETIKA KOMUNIKASI DALAM PENDIDIKAN ISLAM: UPAYA MENGURANGI BULLYING MELALUI MEDIA INFOGRAFIS INTERAKTIF DI SEKOLAH DASAR ISLAM AL AZHAR 13 RAWAMANGUN

**Sulistia Salsabiilaa¹, Raihanna Zahwa², Taftazani Ulya Fauzan³,
Faqih Fathul Ihsan⁴**

Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Email: sulistia_1404622092@mhs.unj.ac.id¹, raihanna_1404622045@mhs.unj.ac.id²,
taftazani_1404622093@mhs.unj.ac.id³, faqih_1404622021@mhs.unj.ac.id⁴

Jl. R.Mangun Muka Raya No.11, RT.11/RW.14, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220

Korespondensi penulis: sulistia_1404622092@mhs.unj.ac.id

Abstract

Bullying is a problem that is widespread in the surrounding environment, both in schools and in the community. In the educational context, communication ethics has an important role in preventing bullying. Communication ethics can help and regulate how to communicate between individuals. Bullying is something we are no stranger to hearing because we often encounter it either in person or on social media. This is done for personal satisfaction and lack of sympathy for others. In this research, the aim was to reduce the occurrence of bullying in the school environment which was carried out in elementary schools, with the research subjects being grade 5 students at Al-Azhar 13 Rawamangun Islamic Elementary School. This research uses interactive infographic learning media which shows that the use of interactive infographics based on Islamic communication ethics can reduce bullying and increase students' understanding of good communication ethics. It is hoped that this research can provide awareness and prevent bullying.

Keywords: *Islamic Education Communication Ethics, Bullying, Infographic Media*

Abstrak

Bullying merupakan suatu masalah yang marak terjadi di lingkungan sekitar, baik di lingkungan sekolah maupun bermasyarakat. Dalam konteks pendidikan, etika komunikasi memiliki peran penting dalam upaya pencegahan terhadap bullying. Etika komunikasi dapat membantu dan mengatur cara berkomunikasi antar individu. Tindakan bullying sudah tidak asing lagi terdengar oleh kita karena sering sekali kita jumpai baik secara langsung ataupun di media sosial. Hal ini dilakukan demi kepuasan pribadi dan kurangnya rasa simpati terhadap sesama. Dalam penelitian ini, bertujuan untuk mengurangi terjadinya bullying di lingkungan sekolah yang dilakukan di sekolah dasar, dengan subjek penelitian siswa kelas 5 di Sekolah Dasar Islam Al-Azhar 13 Rawamangun. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran Infografis Interaktif yang dimana menunjukkan bahwa penggunaan infografis interaktif yang didasarkan pada etika komunikasi Islam dapat mengurangi tindakan bullying dan meningkatkan

pemahaman siswa tentang etika komunikasi yang baik. Penelitian ini diharapkan dapat memberi kesadaran dan dapat mencegah terjadinya bullying.

Kata Kunci : Etika Komunikasi, Bullying, Media Infografis

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah rangkaian kegiatan yang dilaksanakan oleh peserta didik dan guru yang memerlukan aspek dari sebuah pembelajaran yaitu tujuan, pengajar/guru, siswa/peserta didik, metode, kondisi, dan monitoring evaluasi. (Susilawati, 2021). Pembelajaran yang efektif diperoleh dari kemampuan guru mengajarkan dan memberikan pengarahan kepada peserta didik untuk memahami materi yang diberikan. Namun, pada pelaksanaan pembelajaran terjadi beberapa hambatan yang dapat memengaruhi pembelajaran baik di luar maupun di dalam kelas. Maraknya *bullying* di sekolah berdampak sangat buruk bagi tumbuh kembang korban *bullying* tersebut. Macam bullying dapat berupa segala jenis perilaku yang membahayakan, mengganggu seseorang secara terus menerus, suatu orang atau kelompok mendominasi siswa atau kelompok lain merupakan bentuk dari tindak pembullying yang marak terjadi. (Hidayati, 2012). Akibatnya sekolah bukan menjadi tempat nyaman untuk belajar tetapi menjadi penjara bagi anak karena harus bertemu dengan aksi bullying yang dilakukan temannya.

Sekolah sebagai penyelenggara kegiatan pembelajaran harus memberikan solusi konkret untuk mengatasi masalah tersebut. Pada sekolah yang kami teliti, tentunya mempunyai metode atau cara tersendiri untuk mendidik siswanya agar mengerti tata krama dan etika dalam bersosialisasi. Etika komunikasi yang diajarkan oleh guru tentunya memberikan pengajaran yang lebih mendalam agar para siswa SD Islam Al-Azhar 13 Rawamangun memiliki dan memahami norma dan etika di sekolah tersebut. Lewat pembelajaran pendidikan Islam, guru mampu menyelipkan materi etika dan norma tersebut kepada anak-anak peserta didik sehingga dapat secara langsung paham menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berkaitan dengan aspek etika berkomunikasi dalam pendidikan Islam. maka peserta didik perlu diberikan materi lewat media infografis digital untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi. Kemudian membantu meningkatkan kesadaran dan pemahaman peserta didik secara lebih optimal tentang etika komunikasi islam untuk mengurai perilaku bullying di sekolah. Dan meninjau

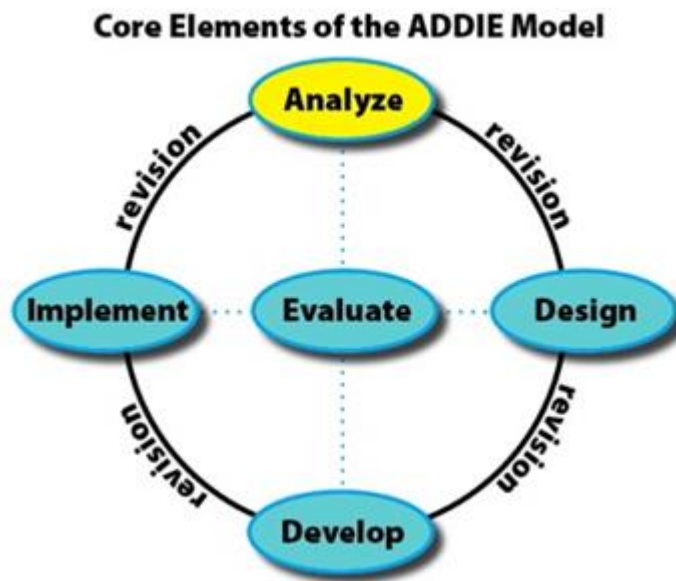
efektivitas media yang digunakan peneliti untuk mengajarkan etika komunikasi Islam pada Siswa SD Islam Al-Azhar 13 Rawamangun. Penggunaan media dan metode yang digunakan adalah metode *Research dan Development* yang dimana membuat sebuah media untuk menunjang proses pembelajaran

Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas penggunaan infografis interaktif yang berbasis etika komunikasi Islam dalam mengurangi tindakan bullying di Sekolah Dasar Islam Al-Azhar 13 Rawamangun serta menilai peningkatan pemahaman siswa terhadap etika komunikasi yang baik. Penelitian ini menawarkan perspektif baru dengan mengaitkan nilai-nilai Islam dengan kebijakan anti-bullying. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam dan solusi praktis untuk meningkatkan pendidikan karakter melalui metode pembelajaran yang inovatif dan efektif yang berbasis nilai-nilai keagamaan dan dapat mencegah adanya perilaku tercela yang dapat merugikan satu sama lain.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*). Sugiyono (2014: 407) berpendapat bahwa, metode penelitian dan pengembangan atau biasa dikenal dengan sebutan R&D merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang merupakan kepanjangan dari (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations) dalam mengembangkan Desain Pembelajaran (*Instructional Design*) (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021). Berdasarkan pengertian tersebut, Penelitian R&D dapat diartikan sebagai penelitian yang sistematis untuk mengembangkan sebuah produk atau media bahkan teknologi baru melalui penelitian atau eksperimen. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan R&D karena bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran interaktif berupa Infografis bergerak.

Dalam pelaksanaan prosedur penelitian, terdapat empat tahapan sesuai dengan model pengembangan yang digunakan peneliti yaitu Analisis, Rancangan, Pengembangan, dan Evaluasi.



Gambar 1.1 Siklus Model ADDIE

Sumber: Mayasariyazid.blogspot.com, 2017

Pada tahap pertama, peneliti melakukan analisis kebutuhan terhadap minat siswa dalam pengembangan media pembelajaran (Sugiyono, 2013). Analisis dilakukan secara langsung menggunakan teknik observasi dan wawancara yang bertempat di SDI Al Azhar 13 Rawamangun yang berlokasi di jalan Sunan Giri, Rawamangun, Jakarta Timur. Penelitian ini dilakukan pada hari Senin pada tanggal 28 Oktober 2024. Subjek pada penelitian ini terdiri dari 3 ahli media, 3 ahli materi dan 2 informan.

Wawancara dilakukan bersama seorang guru media serta guru wali kelas 5 Pendidikan Agama Islam untuk mengidentifikasi, kebutuhan pembelajaran, serta ekspektasi terhadap inovasi media penunjang pembelajaran. Sementara observasi dilakukan di lingkungan sekolah untuk memahami pola interaksi siswa dan dinamika pembelajaran yang relevan. Hasil dari analisis ini menjadi dasar untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran infografis interaktif yang sesuai dengan konteks kebutuhan pendidikan.

Pada tahapan selanjutnya berisikan proses perancangan, pengembangan, dan evaluasi. Perancangan media berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa mengenai pencegahan bullying yang bersumber dari buku, video, maupun hasil wawancara dan observasi secara langsung. Produk yang dikembangkan peneliti kemudian diuji oleh

para ahli media dan ahli materi melalui lembar penilaian untuk memastikan kelayakan isi. Berdasarkan hasil penilaian pakar yang telah mencapai target, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran interaktif dalam menunjang pembelajaran siswa serta menjadi upaya dalam mencegah *Bullying*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan

Penelitian pengembangan ini memberikan hasil berupa produk media pembelajaran infografis interaktif yang telah dirancang untuk memberikan pembelajaran tentang bullying dengan tujuan untuk mencegah dan mengurangi perilaku bullying di sekolah dasar, khususnya di SDI Al Azhar 13 Rawamangun. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menerapkan model ADDIE yang memiliki lima tahapan, yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Setiap tahapan dalam model ADDIE memiliki peran yang signifikan dalam memastikan bahwa produk yang dihasilkan dari penelitian ini sesuai dengan kebutuhan yang ada.

A. Analisis (*Analysis*)

Analisis merupakan tahap awal dalam penerapan model ADDIE dalam penelitian pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang memadai tentang profil calon pengguna bahan ajar (Pribadi & Putri, 2019; dalam Asmayanti, dkk., 2020). Tahap ini melibatkan identifikasi kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik setelah mempelajari materi pembelajaran. Tahap analisis juga sering disebut sebagai analisis kebutuhan. Fokus utama dari tahap ini adalah mengidentifikasi sumber-sumber potensial dari kesenjangan pencapaian. Dengan kata lain, tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengumpulkan sebanyak mungkin data dan informasi untuk memahami kesenjangan yang ada dan faktor-faktor apa saja yang dapat menyebabkan kesenjangan tersebut.

Hasil analisis wawancara yang dilakukan di SDI Al Azhar 13 Rawamangun pada 28 Oktober 2024 lalu, menunjukkan hasil bahwa siswa memiliki ketertarikan lebih pada pembelajaran berbasis media digital interaktif seperti komik, ppt, dan infografis. Namun, pembelajaran di sekolah tersebut khususnya di kelas V masih terfokus pada penggunaan komik dan infografis

cetak, pendidik belum memiliki gambaran terkait infografis digital interaktif. Maka dari itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang inovatif yaitu infografis digital interaktif.

B. Rancangan (*Design*)

Desain merupakan sebuah kata yang diserap dari bahasa Inggris yaitu *design* yang memiliki arti sebagai perencanaan, persiapan, atau perancangan. Dalam ilmu manajemen pendidikan, perencanaan (*planning*) didefinisikan sebagai persiapan untuk menyusun suatu keputusan yang berisi langkah-langkah penyelesaian suatu pelaksanaan atau masalah (Kurniawati, 2020). Pada tahap desain ini, perencanaan dibuat dengan bagaimana bahan ajar ingin dikembangkan, yang nantinya bahan ajar tersebut menjadi bahan ajar yang efisien dan efektif, sehingga siswa mudah dalam menggunakan bahan ajar tersebut dan dapat memahaminya dengan baik (Asmayanti, dkk., 2020).

Merujuk pada hasil analisis yang ada, dapat diketahui bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan tidak monoton. Peneliti memilih media infografis digital interaktif karena informasi dan materinya dapat disajikan secara ringkas, jelas, padat, dan menarik sehingga media ini diharapkan dapat memfasilitasi belajar siswa serta meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa. Dengan elemen interaktif seperti animasi dan tombol dapat mempermudah daya ingat dan pemahaman siswa.

Pada tahap ini, peneliti merancang *prototype* dari produk yang akan dibuat sebagai media pengembangan. Berikut adalah tahapan-tahapan proses perancangan produk atau media:

1. Menentukan konsep dan topik utama media yang akan digunakan, yaitu dengan mengidentifikasi apa saja yang akan disampaikan dalam media tersebut, seperti pengertian bullying, jenis-jenis bullying, dampak dan cara mencegah bullying, dan sebagainya.
2. Membuat naskah atau *script* yang berisi tentang informasi yang akan disampaikan. Hal ini berisi penjelasan singkat tentang bullying yang mudah dipahami siswa serta elemen interaktif seperti tombol dan animasi.

3. Menentukan platform dan alat pengembangan, yaitu menggunakan canva sebagai perangkat lunak yang mendukung pembuatan infografis digital interaktif.
4. Melakukan pengujian dan evaluasi terhadap *prototype* kepada pakar-pakar terkait, seperti pakar media dan pakar materi.

C. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan perancangan, pengembangan dan evaluasi dari berbagai jenis alat bantu untuk menghasilkan suatu media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik. Materi Pembelajaran yang disajikan dalam media pembelajaran terdiri dari beberapa sub materi, yakni ; 1) pengertian bullying, 2) Jenis - jenis bullying, 3) Bahaya bullying, 4) Cara mencegah bullying. Pada media pembelajaran ini terdiri dari beberapa hal yang akan dipaparkan pada gambar dibawah ini;

1. Halaman Utama/Cover

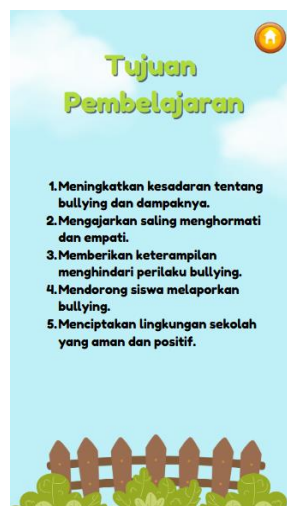


2. Halaman menu

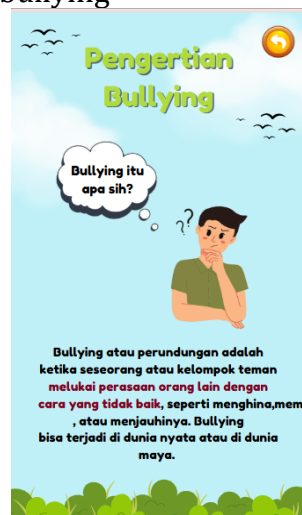


3. Halaman Tujuan Pembelajaran

4. Menu pembahasan sub bab materi

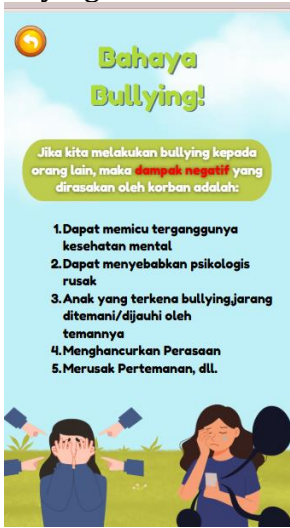
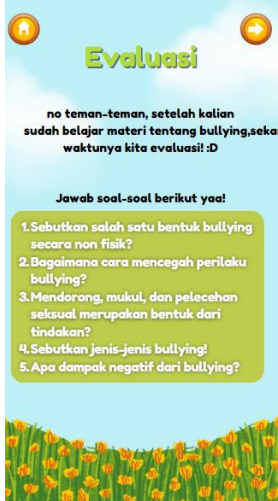


5. Halaman materi - Pengertian bullying



6. Halaman materi - Jenis jenis Bullying



7. Halaman Materi - Bahaya bullying  Bahaya Bullying! Jika kita melakukan bullying kepada orang lain, maka dampak negatif yang dirasakan oleh korban adalah: 1. Dapat memicu terganggunya kesehatan mental 2. Dapat menyebabkan psikologis rusak 3. Anak yang terkena bullying jarang ditemani/dijauhi oleh temannya 4. Menghancurkan Perasaan 5. Merusak Pertemanan, dll.	8. Halaman materi - Cara mencegah bullying  Upaya Pencegahan Bullying Apa aja ya yang bisa kita lakukan untuk mencegah terjadinya bullying? 1. Berperilaku baik dan sopan kepada teman 2. Tidak mengejek teman 3. Tidak jahil dengan teman 4. Toleransi & menghargai perbedaan 5. Menjadi teman yang peduli, dll.
9. Evaluasi  Evaluasi no teman-teman, setelah kalian sudah belajar materi tentang bullying,sekarangnya kita evaluasi!! :D Jawab soal-soal berikut yaa! 1. Sebutkan salah satu bentuk bullying secara non fisik? 2. Bagaimana cara mencegah perilaku bullying? 3. Mendorong,ukul, dan pelecehan seksual merupakan bentuk dari tindakan? 4. Sebutkan jenis-jenis bullying! 5. Apa dampak negatif dari bullying?	10. Cover penutup  SELAMAT MENGERJAKAN Or Gulissa Gulabbilla Nahanna Zahwa Tafassani Ulya F Faraj Fathul Muin

Gambar 1. Desain Media Pembelajaran

D. Evaluasi (*Evaluate*)

Pada Penelitian dan Pengembangan ini, peneliti telah melakukan uji validasi ke beberapa dosen ahli sesuai dengan bidangnya. Peneliti memberikan lembar uji validitas ahli yang kemudian dosen ahli memberikan nilai dan masukan terkait dengan media dan materi pembelajaran. Kemudian, nilai yang diberikan oleh ahli materi dan media akan diolah untuk mendapatkan kesimpulan terkait instrumen pembelajaran yang digunakan dapat dikategorikan layak atau tidak untuk penelitian. Selanjutnya, Peneliti

menghitung hasil yang diberikan oleh dosen ahli dengan menggunakan rumus *Aiken's V* berikut.

Rumus *Aiken's V*

$$V = \sum S / [n(C-1)]$$

Keterangan:

V : Indeks Aiken

$\sum S$: Jumlah skor yang diperoleh dikurangi skor terendah dalam kategori

n : Jumlah validator (penilai)

C : Skor penilaian tertinggi (5)

Lo : Skor penilaian terendah (1)

1. Validasi Ahli Media

Jika Indeks Aiken memiliki nilai di bawah 0,4, validitasnya akan dianggap rendah. Apabila indeks Aiken mempunyai nilai antara atau sama dengan 0,4 - 0,8, validitasnya akan dianggap sedang. Dan apabila indeks Aiken memiliki nilai melebihi 0,8, validitasnya akan dianggap tinggi. Adapun tabel pengkategorian nilai Indeks Aiken dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Interpretasi Validitas

Koefisien Korelasi	Kriteria Validitas
0,81 - 1,00	Sangat Tinggi
0,61 - 0,80	Tinggi
0,41 - 0,60	Cukup
0,21 - 0,40	Rendah
0,00 - 0,20	Sangat Rendah

Sumber: Suharsimi Arikunto, 2010

Berdasarkan penilaian dari dosen ahli Media yaitu Rudi Muhammad Barnansyah, M.Pd dari Universitas Negeri Jakarta Jurusan Pendidikan Agama Islam. yang dilaksanakan pada tanggal 5 Desember 2024. Kemudian Penilaian oleh Dosen ahli media kedua yaitu Dr. Rihlah Nur Aulia, MA dari Universitas Negeri Jakarta Jurusan Pendidikan Agama Islam pada tanggal 9 Desember 2024. Dan penilaian oleh Dosen ahli media ketiga yaitu Mushlihin, MA dari Universitas Negeri Jakarta Jurusan Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada 11 Desember 2024. Menggunakan 10 butir pertanyaan yang kemudian dibuat dengan skala Likert dengan nilai satu sampai lima.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Ahli Media

Butir Soal 1 - 10	PI	PII	PIII	S1	S2	S3	Σs	n(C-1)	V
	46	41	47	36	31	37	104	120	0,866666666667

Berdasarkan pemaparan tabel di atas diketahui bahwa Σs bernilai 104 dengan dibagi oleh n(C-1) yaitu 120 menghasilkan Validitas Koefisien yaitu 0,86667, Didapatkan dari penjumlahan 10 butir soal. Maka Kriteria Validitas Instrumen Pembelajaran Media yaitu “Sangat Tinggi” dan memasuki kriteria validitas koefisien yaitu antara 0,8 - 1,00. Disimpulkan bahwa media yang digunakan dapat relevan untuk tujuan penelitian berkelanjutan.

2. Validasi Ahli Materi

Berdasarkan penilaian dari dosen ahli materi pertama yaitu Dr. Sa’dullah, M.Ag., M.Si. dari Universitas Negeri Jakarta Jurusan Pendidikan Agama Islam pada tanggal 5 Desember 2024. Kemudian, dosen ahli materi kedua yaitu Dr. Abdul Fadhil, M.Ag. dari Universitas Negeri Jakarta Jurusan Pendidikan Agama Islam pada tanggal 5 Desember 2024. Dan dosen ahli materi ketiga yaitu Dr. Sari Narulita, LC, M.Si. dari Universitas Negeri Jakarta Jurusan Pendidikan Agama Islam pada tanggal 9 Desember 2024. Penghitungan hasil penilaian pakar yang dilakukan peneliti melalui rumus Aiken's V maka diperoleh hasil sebagai berikut.

Butir Soal 1 - 10	PI	PII	PIII	S1	S2	S3	Σs	n(C-1)	V
	40	50	45	30	40	35	105	120	0.875

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa Nilai Koefisien Validitas pada Uji Validitas Materi bernilai 0.875 berdasarkan hasil penjumlahan kolektif dari Ketiga Penilai, dengan Σs bernilai 105 dan N(C-1) yaitu 120. Validitas yang dihasilkan

didapat dari penjumlahan sepuluh butir soal yang menghasilkan data di atas. Kemudian, berdasarkan perolehan Koefisien Validitas tersebut yang bernilai 0,875 dikategorikan kepada kriteria validitas “Sangat Tinggi” dengan Koefisien Korelasi antara 0,8 - 1,00. Hal ini menunjukkan instrumen Media Interaktif yang dibuat peneliti sudah relevan dengan kriteria dalam penelitian.

Berdasarkan hasil uji validitas produk oleh pakar, penelitian ini mendapatkan beberapa saran dan masukan dari dosen ahli baik media maupun materi. Pada bagian media, Bapak Mushlih, MA memberikan saran untuk menambah penilaian sikap pada medianya. Kemudian, Ibu Dr. Rihlah Nur Aulia, MA memberikan masukan membuat media disesuaikan dengan psikologi perkembangan objek/tujuan media yang digunakan dan evaluasi dapat menggunakan esai atau *case based learning*. kemudian, Bapak Rudi Muhammad Barnansyah, M.Pd. memberikan beberapa masukan antara lain menyesuaikan bagian gambar anak-anak agar relevan, bagian evaluasi untuk diperjelas karena tidak ada petunjuk dan arahnya, serta menambahkan *background* agar lebih menarik.

Adapun saran dari materi disampaikan dari Dr. Sa’dullah, M.Ag., M.Si. yaitu pada poin 2 materi kurang berurutan, lalu pada poin 6 konsep tidak berkorelasi dengan materi. Kemudian, Dr. Abdul Fadhil, MA. memberi masukan untuk merubah diksi judul dari kata “mengurangi” menjadi “mencegah”. Dan terakhir oleh Dr. Sari Narulita, Lc., M.Si. yaitu menambah prolog terkait kasus *bullying* agar mudah dipahami.

Setelah tahap evaluasi dan revisi, infografis interaktif dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran oleh siswa. Hasil ini didasari oleh penilaian para pakar yang merupakan ahli dari media dan materi. Kelayakan produk dinilai dari dua aspek penting yakni, media dan materi. Dari segi media, infografis interaktif dikategorikan layak berdasarkan hasil penilaian pakar yang mengatakan media telah memenuhi kriteria penilaian seperti interaktif sebagai penunjang pembelajaran siswa. Demikian pula dengan materi yang dinilai telah memenuhi kriteria yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Isi materi yang dibawakan sudah relevan dengan siswa, kejelasan bahasa

dan pemahaman materi juga mudah dipahami.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan uji validasi media serta materi instrumen pembelajaran perihal edukasi Anti-*bullying*. Hasil perhitungan dengan rumus Aiken's V menunjukkan hasil yang sangat tinggi untuk media dan materi pembelajaran. Media Interaktif Anti-Bullying menggunakan Canva sebagai *platform* menunjukkan kriteria validitas dengan nilai 0,875 pada uji ahli materi dan 0,86667 pada uji ahli media. Hal ini menunjukkan bahwa kriteria validitas menunjukkan kategori **sangat tinggi** berdasarkan tabel Interpretasi Validitas dan mempunyai pengaruh untuk mengeskalsi kompetensi siswa perihal sikap anti-*bullying* yang krusial. Berikutnya, melakukan tahapan pengujian untuk pemenuhan aspek efisiensi dan reliabilitas pada media pembelajaran.

Harapannya media pembelajaran interaktif berbasis Canva ini dapat ditindaklanjuti untuk mengeskalsi pola pikir siswa tentang tindakan *bullying* lebih dalam. Siswa juga dapat mampu memutuskan untuk tidak melakukan hal yang negatif dan menjadi tersadar serta peduli pada lingkungan sekitar untuk menciptakan sekolah ramah anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2020). Model addie untuk pengembangan bahan ajar menulis teks eksplanasi berbasis pengalaman. *In Seminar Internasional Riksa Bahasa* (pp. 259-267).
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022, September 08). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *EDUCATIVO: JURNAL PENDIDIKAN*, 1.
- Irfan, Muhiddin, & Ristiana, E. (2019, Desember 20). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3, 19-20.
- Rachma, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi mengajar keterampilan memberikan reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506-516.
- Kurniawati, W. (2021). Desain Perencanaan Pembelajaran. *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan dan Keislaman*, 7(01), 1-10.
- Harefa, E. P., Waruwu, D. P., Hulu, A. H., & Bawamenewi, A. (2023, June 20). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website dengan Menggunakan Model ADDIE. *Journal on Education*, 06.
- mayasariyazid.blogspot.com. (2017, Oktober 19). *PENERAPAN DISAIN INSTRUKSIONAL Model ADDIE*.

<https://mayasariyazid.blogspot.com/2017/10/penerapan-disain-instruksional-model.html>

- Rustandi, A., & Rismayanti. (2021, Agustus 2). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *JURNAL FASILKOM*, 11.
- Suhardjo, I., Ivone, I., Afrida, S. C., Ricky, R., Terisha, F., Cheristina, C., ... & Thai, K. (2022, September). Cegah Bullying untuk Cerminkan Humanity Yang Adil dan Beradab. In *National Conference for Community Service Project (NaCosPro)* (Vol. 4, No. 1, pp. 246-252).