



**PENGEMBANGAN KARTU KUARTET SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
PENCEGAHAN PERUNDUNGAN PADA SISWA di SDN 246/IX DESA PEMATANG  
GAJAH**

**DEVELOPING QUARTET CARDS AS AN INFORMATIONAL TOOL  
PREVENTING BULLYING AMONG STUDENTS AT SDN 246/IX, PEMATANG  
GAJAH VILLAGE**

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

<sup>123</sup>*Bimbingan dan konseling, Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Indonesia*

<sup>1</sup>*dindaangrni@gmail @com, <sup>2</sup>ka\_rahman@unja.ac.id, <sup>3</sup>zulfikarmuhammed@unja.ac.id,*

***Abstrak***

Perundungan di sekolah berdampak negatif pada perkembangan emosional, sosial, dan akademik siswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa kartu kuartet sebagai sarana informasi pencegahan perundungan pada siswa sekolah dasar. Metode penelitian menggunakan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru, lalu diuji coba pada siswa kelas IV melalui kelompok kecil dan besar. Hasil menunjukkan kelayakan sangat tinggi dengan skor 93% dari ahli materi, 88,75% dari ahli media, dan 89% dari guru, serta respon positif siswa dengan skor 94% dan 97%. Media ini meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa tentang bentuk, dampak, dan pencegahan perundungan. Penelitian ini berimplikasi pada penggunaan kartu kuartet sebagai media edukatif alternatif dan berkontribusi orisinal melalui desain berbasis gambar 3D yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak.

***Kata Kunci*** : Kartu Kuartet, Perundungan, Media Pembelajaran, Sekolah Dasar, Pengembangan

***Abstract***

*Bullying in schools negatively affects students' emotional, social, and academic development. This study aims to develop a quartet card learning medium as an informational tool for bullying prevention among elementary school students. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The product was validated by material experts, media experts, and teachers, and tested on fourth-grade students in small and large groups. Results indicated high feasibility, with scores of 93% from material experts, 88.75% from media experts, and 89% from teachers, as well as positive student responses of 94% and 97%. The medium effectively enhanced students' understanding and awareness of bullying forms, impacts, and prevention. The study implies that quartet cards can serve as an alternative educational tool in guidance and counseling services and offers originality through a 3D-illustrated design aligned with students' cognitive development stages.*

***Keywords***: *Quartet Card, Bullying, Learning Media, Elementary School, Development.*

## 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. Berdasarkan data yang telah dipublikasikan oleh UPTD-PPA Provinsi Jambi bahwa tahun 2021 merupakan tahun dengan angka kasus perundungan tertinggi. Pada tahun 2017 tercatat sebanyak 52 anak, di tahun 2018 angka tersebut meningkat menjadi 72 anak, diikuti oleh 69 anak pada tahun 2019, dan 71 anak pada tahun 2020. Puncaknya terjadi pada tahun 2021 dengan 76 anak yang menjadi korban, sedangkan pada tahun 2022 jumlahnya menurun menjadi 30 anak, pada tahun 2023 tercatat 32 anak, dan pada tahun 2024 dengan jumlah 31 anak (UPTD-PPA Provinsi Jambi, 2024). Selanjutnya, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) melaporkan bahwa kasus perundungan mengalami peningkatan pada tahun 2022 dibanding tahun sebelumnya, yakni sebanyak 53 kasus pada tahun 2021. Dari total laporan tersebut, sekitar 35% terjadi di lingkungan pendidikan (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.

Menurut Karyanti & Aminudin (2019), perundungan merupakan salah satu bentuk tindak kekerasan yang sering terjadi di sekolah dan dapat berupa kekerasan verbal, fisik,

atau psikologis. Perundungan dapat berdampak negatif terhadap perkembangan emosional dan sosial siswa, terutama saat mereka berada di sekolah dasar. Perundungan yang terjadi di lingkungan sekolah dapat berdampak negatif terhadap perkembangan emosional, sosial, dan akademik siswa. Anak yang menjadi korban perundungan 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 Ramli (2012), Media mencakup segala macam alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan Informasi yang disusun guna menyalurkan ide serta meningkatkan antusiasme, dorongan belajar, dan kapasitas berpikir peserta didik dalam proses pembelajaran. Proses mengajar yang pada dasarnya melibatkan komunikasi menjadikan media pembelajaran sebagai segala bentuk alat bantu yang digunakan guna mendukung kelancaran pembelajaran di lingkungan sekolah.

Menurut Zaini (2023), mengungkapkan bahwa guru merupakan salah satu sumber belajar utama bagi peserta didik. Namun, proses pembelajaran akan lebih efektif apabila didukung oleh berbagai media pembelajaran lainnya

Menurut Irmayanti (2018), media merupakan alat bantu atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Dalam layanan bimbingan dan konseling, media berfungsi sebagai saluran komunikasi yang memudahkan penyampaian informasi, nilai, maupun pesan-pesan pembinaan kepada siswa.

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.

Menurut Prasetya & Khabibah (2016), Kartu kuartet merupakan salah satu bentuk media edukatif interaktif yang termasuk dalam kategori media pembelajaran visual cetak.

Proses pembuatannya dilakukan melalui pencetakan yang menghasilkan gabungan teks, gambar, grafik, atau foto, serta rangkuman materi yang ingin disampaikan. Kartu ini didesain dengan mengadaptasi bentuk kartu kuartet yang biasa digunakan dalam permainan anak-anak, kemudian dilengkapi dengan ilustrasi dan informasi yang relevan dengan materi pembelajaran.

Berbagai penelitian sebelumnya telah berupaya mengembangkan media pembelajaran untuk mencegah perundungan, seperti media video edukasi (Irmayanti, 2018), media pembelajaran berbasis Android (Zaini, 2023), serta media visual konvensional (Nurrita, 2018). Namun, sebagian besar media tersebut masih bersifat satu arah dan kurang melibatkan interaksi langsung antar siswa. Selain itu, belum banyak penelitian yang memanfaatkan media permainan edukatif yang dirancang khusus untuk membangun empati dan kesadaran sosial siswa terhadap perundungan. Penelitian oleh Lisnawati et al. (2019) menunjukkan bahwa kartu kuartet efektif sebagai media edukasi budaya lokal, namun belum dimanfaatkan untuk topik pencegahan perundungan. Dengan demikian, terdapat celah penelitian (research gap) pada pengembangan media interaktif berbasis permainan yang berfokus pada nilai-nilai sosial dan karakter siswa sekolah dasar.

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, Andi 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.

Berdasarkan celah tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran kartu kuartet berbasis gambar 3D sebagai sarana informasi pencegahan perundungan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Media ini diharapkan dapat menjadi alternatif inovatif yang tidak hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan empati, toleransi, dan keberanian siswa untuk menolak perundungan di lingkungan sekolah.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). (Sugiyono, 2017:38). Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD, dengan 5 siswa pada uji coba kelompok kecil dan 20 siswa pada uji coba kelompok besar. Data diperoleh melalui validasi ahli materi, ahli media, respon guru, serta angket siswa. Instrumen berupa lembar validasi dan angket respon.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif berupa skor validasi dihitung dalam bentuk persentase dengan kategori: 81–100% (sangat layak), 61–80% (layak), 41–60% (cukup layak), 21–40% (kurang layak), dan 0–20% (tidak layak). Data kualitatif berupa saran dan komentar validator digunakan sebagai dasar revisi produk.

## **PEMBAHASAN**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and development*) yang bertujuan menghasilkan suatu produk berupa media Kartu kuartet berbasis gambar 3D dengan materi mengenai perundungan. 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 SDN 246/IX Desa Pematang Gajah, Jambi.

Pembelajaran dengan kartu kuartet memudahkan siswa memahami bentuk-bentuk perundungan, dampak, dan cara pencegahannya. Selain itu, permainan edukatif ini menumbuhkan empati, kerjasama, dan keberanian menolak perundungan.

Menurut Wahidin (2025), media pembelajaran yang efektif harus mengintegrasikan elemen visual dan verbal secara seimbang agar memudahkan proses kognitif siswa dalam menerima dan menyimpan informasi 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 SDN 246/IX Desa Pematang Gajah. 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 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian

<b>Ahli</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Skor total</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Kriteria</b>
<b>Materi</b>	25	30	83%	Sangat Layak
<b>Media</b>	75	80	93%	Sangat Layak
<b>Praktisi</b>	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 Andi (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.

Menurut Utomo (2023), bahwa materi pembelajaran interaktif memungkinkan partisipasi aktif dan menyampaikan konten yang menarik, materi tersebut dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Siswa menjadi lebih termotivasi dan merasa topik tersebut lebih mudah dipelajari sebagai hasilnya. Kartu kuartet yang interaktif dan dibuat dengan menarik dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan memotivasi anak-anak untuk secara aktif memahami konsep pencegahan perundungan. Desain kartu kuartet tersebut juga dapat mendorong siswa untuk menjalankan prinsip-prinsip pencegahan perundu

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.

Menurut Nurrita (2018), bahwa Media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa dapat meningkatkan proses belajar mengajar dengan mempermudah penyajian konten, meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik. Sementara itu, respon positif dari siswa dengan skor 97% menunjukkan bahwa media kartu kuartet tidak hanya diterima dengan baik, tetapi juga berperan dalam meningkatkan kesadaran siswa terhadap perundungan dan cara pencegahannya.

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.

## **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.

## REFERENSI

- Atmojo, B., & Wardaningsih, S. (2019). Peran Guru Dalam Mencegah Perilaku Bullying. *Bahmada: Journal Ilmu Dan Teknologi Kesehatan (E- Journal) 10(2):1*.
- Karyanti, M., & Aminudin, S. (2019). *CyberBulying & Body Shaming*. Yogyakarta: K-Media
- 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.
- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Prasetya, Y. E. ,& Khabibah, S., (2016). Pengembangan media permainan kartu kuartet dalam pembelajaran matematika pada materi pokok segitiga dan segiempat. *MATHEdunesa: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(5), 95.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. IAIN Antasari Press.
- Irmayanti, Rima. (2018). Media Audio Visual dalam Meningkatkan Layanan Informasi Bimbingan dan Konseling pada Peserta didik SMP. *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 2(2).
- Sapitri, Ayu. W. (2020). *Cegah dan Stop Bullying Sejak Dini*. Guepedia.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Dan Pengembangan 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

- Utomo, Fuad. S. (2023). Inovasi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran era digital di sekolah dasar. *Pendas:Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645.
- Wahidin. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(01), 285-295.
- Zaini, Wahid. A. (2023). *Pengembangan media pembelajaran berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Bandulan 1 Kota Malang*. Masters thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.