

PENGEMBANGAN MEDIA BIMBINGAN STRIP STORY SEBAGAI LAYANAN INFORMASI UNTUK PENCEGAHAN PERILAKU BULLYING SISWA

¹Rahmat Siala, ²Abdullah Pandang, ³Akhmad Harum

¹²³Universitas Negeri Makassar - Jl. AP. Pettarani Makassar, Sulawesi Selatan, 90222
akhmad.harum@unm.ac.id

Abstract: *This research developed strip story guidance media as an information service for the prevention of student bullying behavior that departs from students' lack of understanding of bullying information at SD Inpres Isoak. The purpose of this study is to know; 1) Overview of students' needs for Strip story Guidance media as an information service for the prevention of bullying behavior of SD Inpres Ioka students; 2) Prototype form of Strip story media as an information service for the prevention of bullying behavior of SD Inpres Ioka students; 3) The level of validity of the Strip story media as an information service for the prevention of bullying behavior students of SD Inpres Isoka; 4) The level of practicality of the Strip story media as an information service for the prevention of bullying behavior of SD Inpres Ioka students. This research uses the Research and Development (R & D) method with the ADDIE model, which is a development research model that has 5 stages, namely: 1) Analysis; 2) Design; 3) Development; 4) Implementation; (5) Evaluation. In conclusion, the level of validity of the story strip media as an information service for the prevention of bullying behavior is declared valid for student use. And the practicality of the strip story media is stated to have been practical in accordance with the results of practitioner tests conducted by SD Inpres Isoka teachers so that the media deserves to be tested widely.*

Keywords: *Bullying, Strip story, Information Services*

Abstrak: Penelitian ini mengembangkan media bimbingan strip story sebagai layanan informasi untuk pencegahan perilaku bullying siswa yang berangkat dari kurangnya pemahaman siswa tentang informasi bullying di SD Inpres Isoak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui; 1) Gambaran kebutuhan siswa terhadap media Bimbingan Strip story sebagai layanan informasi untuk pencegahan perilaku bullying siswa SD Inpres Isoka; 2) Bentuk prototype media Strip story sebagai layanan informasi untuk pencegahan perilaku bullying siswa SD Inpres Isoka; 3) Tingkat validitas dari media Strip story sebagai layanan informasi untuk pencegahan perilaku bullying siswa SD Inpres Isoka; 4) Tingkat kepraktisan dari media Strip story sebagai layanan informasi untuk pencegahan perilaku bullying siswa SD Inpres Isoka. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yaitu model penelitian pengembangan yang memiliki 5 tahapan, yakni: 1) Analysis; 2) Design; 3) Development; 4) Implementation; (5) Evaluation. Kesimpulannya, tingkat validitas dari media strip story sebagai layanan informasi untuk pencegahan perilaku bullying dinyatakan telah valid untuk digunakan siswa. Dan kepraktisan dari media strip story dinyatakan telah praktis sesuai dengan hasil uji praktisi yang dilakukan oleh guru SD Inpres Isoka sehingga media layak untuk diuji cobakan secara luas.

Kata kunci: Bullying, Strip story, Layanan Informasi

PENDAHULUAN

Bullying merupakan bagian dari Undang - Undang Nomor 39 Tahun 1999 Tentang Hak Asasi Manusia. Menurut kegiatan melawan hukum Hak Asasi Manusia, (Analiya & Arifin, 2022) tindakan *bullying* hal tersebut bersumber pada Pasal 1 angka 6 juga termasuk dalam bentuk kekerasan

terhadap anak dimana di dalam Pasal 1 angka 15a Undang-Undang Nomor 35 tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak.

Data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) sejak 2018-2020 menunjukkan jumlah kasus kekerasan di lingkungan Pendidikan sebanyak 2.339 orang. Dari data tersebut anak yang menjadi korban *bullying* sejak 2018-2020 sebanyak 229 korban. Hal ini menunjukkan bahwa kasus *bullying* di lingkungan Pendidikan setiap tahunnya sering terjadi. Berdasarkan data kasus *bullying* yang terjadi diatas menunjukkan bahwa *bullying* di lingkungan pendidikan menjadi persoalan yang serius. Penelitian yang dilakukan oleh (Hopeman et al., 2020) juga menunjukkan tindakan *bullying* yang banyak dialami siswa antar lain adalah ejekan, menakuti, mengancam, menghina, mencaci, memaki dengan keras dan kasar, pukul, tampar, cubit, tendang. Tindakan tersebut juga sering dilakukan oleh teman-teman di sekolah.

Menurut (Ramadhanti & Hidayat, 2022) dampak negatif yang ditimbulkan oleh perilaku *bullying* cenderung terjadi secara fisik maupun psikis. Perilaku *bullying* yang merupakan perilaku negatif tentu saja membahayakan para korbannya. Sesuai yang dikemukakan oleh Kusuma (Rahayu B.A., 2019) bahwa *bullying* memiliki dampak yang sangat buruk bagi korban *Bullying* karena akan merasa cemas, depresi dan bahkan bisa

mengalami percobaan bunuh diri. Korban *bullying* juga dapat terpengaruh oleh tindakan yang dialami dan mencoba melakukan tindakan ekstrim seperti balas dendam terhadap pelaku *bullying*, bahkan berpotensi menjadi pelaku *bullying*.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SD Inpres Isoka didapatkan informasi bahwa perilaku *bullying* masih sering terjadi di sekolah. Perilaku *bullying* yang sering terjadi di antaranya bully fisik dan bully verbal. *Bullying* secara fisik berupa mendorong, memukul, menendang, menjambak, menjahili memakai pulpen, merampas barang dan melempar barang. *Bullying* secara verbal berupa menggertak, memberi julukan tidak baik, mengejek pakaian temannya. Selain dikarenakan belum adanya kegiatan bimbingan dan konseling karena belum adanya guru BK, di sekolah Sd Inpres Isoka juga belum pernah memberikan informasi terkait *bullying*.

Berdasarkan fakta diatas dapat diketahui bahwa selama ini bentuk penanganan kasus *bullying* di sekolah. Menurut (Sa'ida et al., 2022) mencegah masalah lebih penting daripada intervensi pasca-intimidasi, salah satu caranya dengan mengenakan *bullying* pada anak. Dengan demikian, pemberian layanan informasi untuk pencegahan perilaku *bullying* dapat dilakukan sejak dini. Dalam hal ini memberikan informasi tentang bahaya *bullying*, dampak dan akibat *bullying* serta bagaimana kiat-kiat menghadapi *bullying*. Perilaku *bullying*

sebenarnya dapat dicegah dengan melalui teknik konseling yang diberikan langsung oleh guru BK. Namun, melihat kondisi sekolah yang tidak mempunyai guru BK maka diperlukan alat bantu berupa media yang dapat digunakan oleh guru serta memaksimalkan layanan informasi.

(Setiowati & Astuti Dwiningrum, 2020) menjelaskan strategi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah *bullying* adalah menggunakan media inovatif bimbingan dan konseling. Penggunaan media penting bagi siswa SD dalam proses memahami pesan yang disampaikan guru. Didukung oleh (Magdalena et al., 2021) bahwa alasan dasar perlunya digunakan media dalam proses penyajian pesan atau informasi terutama bagi siswa SD, yakni siswa SD cenderung masih berpikir konkrit, sehingga pesan yang bersifat abstrak perlu divisualisasikan menjadi lebih nyata.

Ada banyak media yang dapat digunakan dalam pemberian layanan informasi tentang *bullying* kepada siswa, salah satunya adalah *strip story*. Media ini berupa potongan kertas yang didalamnya terdapat cerita (informasi) yang dibagi menjadi beberapa bagian. Selain itu, *strip story* juga berguna sebagai media yang dapat memudahkan dalam pembelajaran serta membuat siswa aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran karena media *strip story* mengharuskan siswa untuk membaca tulisan dan memahami teks bacaan dengan gaya belajar yang menyenangkan (Mustafa & Maymunah, 2021)

Peneliti memilih media *strip story* yakni berdasarkan penelitian diantaranya, hasil penelitian yang dilakukan oleh (Hasanah, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan media *strip story* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, suasana kelas juga menjadi lebih kondusif karena semua siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Media ini juga mampu memberikan motivasi, menarik perhatian, merangsang respon siswa, dan memperjelas konsep kata sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan hasil belajar siswa dapat meningkat (Pasungku, 2022).

Namun, belum terdapat penelitian terkait pengembangan media *strip story* pada kasus pencegahan perilaku *bullying* di kalangan siswa SD. Maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media *Strip story* dalam layanan bimbingan dan konseling Sebagai Layanan Informasi Untuk Pencegahan Perilaku *Bullying* Siswa di SD Inpres Isoka.

METODE

Desain penelitian yang digunakan adalah Research and Development (penelitian dan pengembangan) yang merupakan suatu proses pengembangan produk baru atau memperbaiki produk yang ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian Pengembangan atau Research and Development (R & D) saat ini merupakan salah jenis penelitian yang banyak dilakukan karena mengingat pentingnya pengembangan ilmu pengetahuan untuk memberikan kemudahan

bagi setiap pembelajaran yang dilaksanakan (Putra et al., 2020).

Model pengembangan yang dipakai adalah model ADDIE. Menurut (Setiawan et al., 2021) Model ADDIE merupakan model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yaitu, *Analysis, Design, Development, Implemetation* dan *Evaluation*. Dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap *Development* (pengembangan) karena pada tahap ini sudah dilakukan validasi dengan ahli materi, validasi dengan ahli media dan uji coba praktisi serta uji kelompok kecil. Adapun tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Analysis (Analisis)

Tahap pertama yang dilakukan adalah analisis kebutuhan yaitu mengidentifikasi kebutuhan subjek terhadap produk yang akan dikembangkan. Sehingga produk yang dihasilkan diharapkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Pada tahap ini dilakukan wawancara pada guru dan siswa.

Design (Rancangan)

Tahap ini adalah membuat desain awal media yang akan dikembangkan. Dimulai dengan pembuatan desain layout media *strip story* dan mendesain komponen yang akan dibuat yaitu kartu dan frame yang di desain dengan menggunakan *Adobe Photoshop CC* dan *CorelDraw*. Selanjutnya penyusunan aturan permainan, soal dan jawaban serta materi *bullying*.

Development (Pengembangan)

Dalam tahap ini meliputi tahap pembuatan komponen produk, pemilihan materi

yang akan dimuat dalam media dengan mempertimbangkan persetujuan dari ahli materi. Merancang media *strip story* beserta komponennya yaitu kartu dan instruksi permainan untuk siswa dan guru. Selanjutnya melakukan produksi media, media *strip story* yang dibuat dari impraboard, kartu dan instruksi permainan dicetak dari kertas poster. Pada tahap ini juga dilakukan validasi oleh validator diantaranya: 1) Validasi oleh ahli materi; 2) Validasi oleh ahli media; 3) Uji coba oleh praktisi dan dalam kelompok kecil.

HASIL

Penelitian ini berhasil mengembangkan media bimbingan *strip story* sebagai layanan informasi untuk pencegahan perilaku *bullying* siswa di SD Inpres Isoka. Hasil Penelitian ini diperoleh berdasarkan tahapan berikut:

Analysis (Analisis)

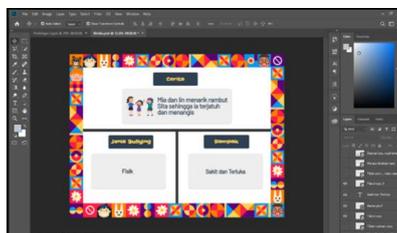
Analisis kebutuhan dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang jelas tentang kebutuhan media *strip story* dengan cara wawancara. Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan diantaranya: 1) Analisis kebutuhan Guru/Wali Kelas, ditemukan bahwa guru belum menggunakan media apapun dalam menyampaikan layanan informasi untuk pencegahan perilaku *bullying*. 2) Analisis Siswa, hasil wawancara yang menunjukkan pentingnya media *strip story* mengenai informasi *bullying* yang dilakukan terhadap empat siswa SD Inpres Isoka kelas lima sebagai narasumber diperoleh hasil kurangnya pemahaman mengenai *bullying*, siswa tidak mengetahui apa itu *bullying* dan ada

kecenderungan siswa melakukan perilaku yang berulang-ulang. 3) Analisis Materi, Setelah melakukan wawancara dengan guru/wali kelas dan mempertimbangkan situasi siswa yang tidak memiliki pemahaman tentang *bullying*, materi yang disajikan dalam *strip story* adalah topik-topik yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik sebagai upaya pencegahan perilaku *bullying* dan meminimalisir siswa mengimitasi perilaku *bullying* dan mengenal karakteristik pelaku dan korban *bullying*. 4) Analisis Konsep, berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar, dengan mengacu pada tahapan perkembangan oleh Jean Piaget, untuk mengimplikasikan materi menggunakan media konkret dan alat bantu visual. Maka media *strip story* menyajikan visualisasi materi dengan ilustrasi model atau gambar yang menarik minat siswa untuk belajar sehingga anak akan lebih mudah menangkap informasi yang diberikan khususnya tentang *bullying*.

Design (Rancangan)

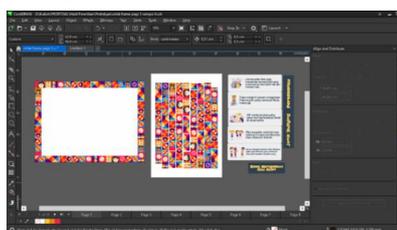
Pada langkah ini, perancangan awal produk atau prototipe media *strip story* dilaksanakan. Proses selanjutnya adalah menyusun desain media *strip story* yang mencakup panduan penggunaan media, ukuran, bentuk, jenis huruf, warna dan grafis yang akan digunakan. Adapun aplikasi yang perlu digunakan untuk mendukung pembuatan desain pengembangan media *strip story* yaitu sebagai berikut: 1) Aplikasi *Photoshop*, aplikasi ini berperan besar dalam keseluruhan proses pembuatan desain dari media *strip story*. Mulai

dari panduan media, ukuran, bentuk, huruf, warna dan grafis pada media. Berikut tampilan *Photoshop* dibawah ini:



Gambar 1. Tampilan Layer Editing Aplikasi *Photoshop*

2) Aplikasi *CorelDraw*, aplikasi ini digunakan peneliti untuk melakukan finishing pada desain media yang telah dibuat pada aplikasi *Photoshop*. Selain itu, aplikasi ini digunakan untuk mencetak media yang sudah di finishing. Berikut tampilan *Photoshop* dibawah ini:



Gambar 2. Tampilan Layer Editing Aplikasi *Coreldraw*

Development (Pengembangan)

Hasil dari pengembangan “Media *Strip story*” terdiri dari buku panduan, materi layanan dan lembar kerja. Dalam buku panduan *strip story bullying* terdapat beberapa materi antara lain: 1) pengertian *bullying*; 2) jenis-jenis *bullying*; 3) dampak *bullying*; 4) karakteristik pelaku dan korban *bullying*; 5) cara mencegah perilaku *bullying*. Berikut tampilan buku panduan media *strip story* dibawah ini:



Gambar 3. Tampilan Buku Panduan *Strip Story Bullying*



Gambar 4. Tampilan Media Strip Story Bullying

Selanjutnya, media *strip story* yang diberikan berisi beberapa kartu cerita yang akan dijawab sesuai kartu jawaban yang dipasang pada media *strip story*. seperti, kartu jenis *bullying*, kartu dampak *bullying*, kartu saat melihat aku akan, kartu saat aku mengalami aku akan dan perilaku positif. Selain itu,, media *strip story* ini juga terdapat beberapa kartu cerita yang akan dijawab sesuai kartu jawaban yang dipasang pada media *strip story*. seperti, kartu jenis *bullying*, kartu dampak *bullying*, kartu saat melihat aku akan, kartu saat aku mengalami aku akan dan perilaku positif. Berikut ini tampilan kartu media *strip story*:



Gambar 5. Tampilan Media Strip Story Bullying

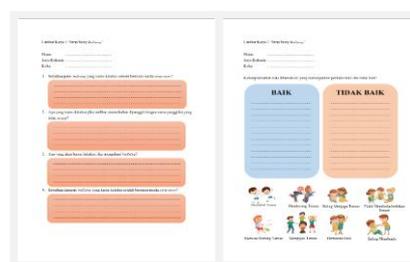


Gambar 6. Tampilan Kartu Pernyataan Media Strip Story Bullying



Gambar 7. Tampilan Kartu Jawaban Media Strip Story Bullying

Di akhir kegiatan terdapat lembar kerja siswa untuk mengevaluasi sejauh mana siswa bisa mengetahui tentang *bullying* melalui media *strip story*.



Gambar 8. Lembar Kerja Siswa

Kegiatan setelah pengembangan produk adalah: 1) Validasi instrumen oleh ahli materi, menunjukkan hasil validasi ahli materi terhadap media *strip story* sebagai layanan informasi untuk pencegahan perilaku *bullying* siswa di SD Inpres Isoka memperoleh hasil persentase sebesar 87,5% dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media ini memenuhi syarat yang sangat valid. 2) Validasi instrumen oleh ahli media, menunjukkan hasil validasi ahli media terhadap media *strip story* sebagai layanan informasi untuk pencegahan perilaku *bullying* siswa di SD Inpres Isoka memperoleh hasil persentase sebesar 95% dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media ini memenuhi syarat yang sangat valid. 3) Uji kepraktisan, berikut tabel uji kepraktisan dibawah ini:

Tabel 1. Uji Kepraktisan

Aspek	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase
Kegunaan (Utility)	20	20	100%
Kelayakan (Feasibility)	24	20	95,8%
Ketepatan (Accuracy)	20	18	85%
Total Jumlah Skor		58	
Persentase		$P = \frac{58}{64}$	100%
Kriteria		Sangat Valid	

Menunjukkan hasil uji praktisi yang diperoleh dari ketiga aspek tersebut yaitu kegunaan (*utility*), kelayakan (*feasibility*) dan ketepatan (*accuracy*) terhadap media *strip story* sebagai layanan informasi untuk pencegahan perilaku *bullying* siswa di SD Inpres Isoka memperoleh hasil persentase sebesar 90,62% sehingga dapat dikatakan bahwa media ini masuk dalam kriteria sangat valid. 4) Uji kelompok kecil, menunjukkan perolehan hasil skor media *strip story* yang telah diuji cobakan pada kelompok kecil memperoleh hasil dengan persentase 92,38% dengan kriteria sangat baik. Menurut penilaian dari para ahli dalam bidang materi dan media, media *strip story* tersebut dinilai sangat valid berdasarkan uji kelayakan dan kepraktisannya. Sedangkan, penilaian guru dan siswa, media *strip story* dianggap sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media *strip story* cocok untuk digunakan dalam pemberian layanan informasi tentang *bullying* di kelas V SD Inpres Isoka.

PEMBAHASAN

Pengembangan media *strip story* merupakan upaya membantu guru/wali kelas untuk mencegah perilaku *bullying* serta dampak yang diberikan bagi siswa sekolah dasar. Sejalan dengan pendapat (Dewi, 2022) bahwa tindak kekerasan/*bullying* ditingkat sekolah dasar tidak hanya memberikan dampak dalam jangka waktu pendek namun memberikan dampak negatif jangka waktu yang panjang. Hal tersebut menunjukkan pentingnya upaya pencegahan *bullying* di tingkat sekolah dasar.

Pengembangan produk pada penelitian ini menghasilkan media *strip story* serta panduan penggunaan untuk guru dalam melakukan layanan bimbingan dan konseling melalui tahapan model pengembangan ADDIE. Didukung oleh pendapat (Sugihartini & Yudiana, 2018) model ADDIE memiliki keunggulan yaitu tahapan yang sistematis untuk model penelitian pengembangan. Namun pada penelitian pengembangan ini hanya dilakukan tahap analysis, design, development.

Pemilihan media ini berdasarkan analisis kebutuhan di SD Inpres Isoka yang menunjukkan siswa di SD Inpres Isoka membutuhkan media layanan terkait pemberian informasi *bullying*. Lebih lanjut pemilihan media *strip story* didukung pendapat (Hijriyah et al., 2022) bahwa keunggulan penggunaan media *strip story* adalah (1) Media *strip story* merupakan media yang menarik, (2) Menjadikan siswa dinamis saat pemberian layanan, (3) Media *strip story* mudah diterapkan, (4) Peralatan untuk pembuatan media ini mudah didapatkan serta mudah cara pembuatannya.

Menurut (Suda, 2016) media pembelajaran sangat memudahkan siswa dalam hal belajar karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih kongkrit (nyata). (Alawiyah et al., 2021) media pembelajaran dapat mendorong siswa untuk aktif dalam proses belajar, meningkatkan rasa ingin tahu terhadap materi yang dipelajari, dan membuat mereka lebih suka menggunakan media yang nyata dan konkret.

Menurut penilaian dari para ahli dalam bidang materi dan media, media *strip story* tersebut dinilai sangat valid berdasarkan uji kelayakan dan kepraktisannya. Sedangkan, penilaian guru dan siswa, media *strip story* dianggap sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media *strip story* cocok untuk digunakan dalam pemberian layanan informasi tentang bullying di kelas V SD Inpres Isoka. Media *strip story* dinyatakan layak digunakan sebagai media bimbingan dan konseling, khususnya layanan informasi tentang bullying, dinilai berdasarkan tiga aspek kualitas media, yaitu isi, kebahasaan, dan tampilan. Hal ini sesuai pandangan yang disampaikan (Kurniawati & Ahmad, 2020) yang menyatakan bahwa media dianggap baik jika memenuhi tiga komponen: kelayakan isi dan tujuan, kelayakan kebahasaan, serta kelayakan penyajian.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan mayoritas siswa kurang memahami tentang bullying. Ketika ditanya, banyak yang mengaku tidak tahu apa itu bullying dan juga menyatakan bahwa guru tidak

menggunakan media apa pun untuk memberikan informasi tentang masalah tersebut. Oleh karena itu, penggunaan media *strip story* sebagai layanan informasi untuk mencegah perilaku bullying dianggap penting dan dapat digunakan oleh semua guru dalam memberikan layanan bimbingan kepada siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Analiya, T. R., & Arifin, R. (2022). Perlindungan Hukum Bagi Anak Dalam Kasus Bullying Menurut Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perlindungan Anak Di Indonesia. *Journal of Gender and Social Inclusion in Muslim Societies*, 3(1), 36-54.
- Alawiyah, N., Istianti, T., & Arifin, M. (2021). Pengembangan Alat Seismograf Sederhana Sebagai Media Pembelajaran Materi IPS di SD. *Jurnal Civics and Social Studies*, 5(2), 1-10.
- Dewi, P. Y. A. (2020). Perilaku School Bullying Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 39-48.
- Hopeman, T. A., Suarni, K., & Lasmawan, W. (2020). Dampak *Bullying* Terhadap Sikap Sosial Anak Sekolah Dasar (Studi Kasus di Sekolah Tunas Bangsa Kodya Denpasar). *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4 (1), 52–63.
- Hijriyah, U., Zulhannan, Z., Nufus, Z., & Aridan, M. (2022). Pengembangan Media Strip story Bergambar Terhadap Pembelajaran Mahârah Al-Kitâbah. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 7(2), 225-238.
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia. 2020. Diakses dari <https://bankdata.kpai.go.id/tabulasi-data/data-kasus-perlindungan-anak-2016-2020>

- Kurniawati, W., & Ahmad, M. (2020). Analisis Pembuatan Media Pembelajaran dalam Mata Kuliah Pendidikan Multimedia oleh Mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan IKIP Mataram. *Jurnal Undikma*, 4(2), 10-22.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SDN Meruya Selatan 06 pagi. *EDISI*, 3(2), 312-325.
- Musthafa, F. A. D., & Maymunah, N. S. (2021). Efektivitas Penggunaan Media *Strip story* dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, (7), 615-627
- Putra, D. D., Okilanda, A., Arisman, A., Lanos, M. E. C., Putri, S. A. R., Fajar, M., & Wanto, S. (2020). Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3(1), 46-55.
- Pasungku, Y. (2022). *Pengaruh Media Strip story Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD UPT SPF Negeri Batulaccu Makassar* (Doctoral dissertation, Universitas Bosowa).
- Rahayu, B. A., & Permana, I. (2019). *Bullying di sekolah: Kurangnya Empati Pelaku Bullying dan Pencegahan*. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 7(3), 237-246.
- Ramadhanti, R., & Hidayat, M. T. (2022). Strategi Guru dalam Mengatasi Perilaku *Bullying* Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4566-4573.
- Sa'ida, N., Kurnuawati, T., & Wahyuni, H. I. (2022). EDUKASI STOP BULLYING PADA ANAK. *PeKA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 178-183.
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan media ajar lubang hitam menggunakan model pengembangan addie. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 112-119.
- Suda, I. K. (2016). Pentingnya media dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa di sekolah dasar. *Universitas Hindu Indonesia*, 1(1), 1-10.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE sebagai model pengembangan media instruksional edukatif (MIE) mata kuliah kurikulum dan pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2).