



## Pengembangan Website Anti Perundungan Sebagai Media Edukasi di SMK Muhammadiyah Marioriwawo Terhadap Dampak Perundungan

Meriana<sup>1</sup>, Citra Rosalyn Anwar<sup>2</sup>, Merrisa Monoarfa<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Soppeng, Indonesia

Received: 06 Maret 2026  
Revised: 16 Maret 2026  
Accepted: 28 Maret 2026

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan website **Care-B** sebagai media edukasi dan tempat pelaporan kasus perundungan di SMK Muhammadiyah Marioriwawo. Menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*), penelitian ini melibatkan analisis kebutuhan siswa dan guru untuk memahami permasalahan perundungan di lingkungan sekolah. Proses pengembangan mencakup pembuatan konten edukatif yang interaktif, termasuk infografis, video, dan materi pelajaran yang relevan dengan isu perundungan. **Care-B** memiliki tiga fitur utama yakni halaman edukasi, tempat pelaporan kasus perundungan dan konsultasi online untuk siswa. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa website ini memenuhi kriteria kelayakan dengan skor tinggi pada aspek media yang berarti sangat layak dan dari segi materi berada pada kategori sudah layak dengan beberapa aspek perbaikan. Uji coba pada siswa menghasilkan tingkat kepuasan yang signifikan, dengan kategori sangat praktis pada uji coba kelompok besar, menandakan efektivitas website dalam menyampaikan informasi dan meningkatkan kesadaran mengenai dampak perundungan. Website **Care-B** juga berfungsi sebagai saluran pelaporan anonim, memungkinkan siswa untuk melaporkan kasus perundungan dengan lebih aman. Pengembangan website **Care-B** tidak hanya berkontribusi dalam peningkatan pemahaman siswa tentang perundungan tetapi juga menawarkan solusi praktis dalam pemantauan kasus perundungan khususnya di lingkungan sekolah. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi institusi pendidikan lain dalam mengatasi perundungan melalui pendekatan berbasis teknologi, serta memberikan wawasan bagi penelitian lebih lanjut mengenai penerapan media digital dalam pendidikan.

**Kata Kunci:** Media Edukasi, Website, Perundungan, Care-B, Model 4D.

(\*) Corresponding Author:

[meriana191101@gmail.com](mailto:meriana191101@gmail.com),  
[merrisa@unm.ac.id](mailto:merrisa@unm.ac.id)

[citra.rosalyn.anwar@unm.ac.id](mailto:citra.rosalyn.anwar@unm.ac.id)

**How to Cite:** Meriana, M., Rosalyn Anwar, C., & Monoarfa, M. (2026). Pengembangan Website Anti Perundungan Sebagai Media Edukasi di SMK Muhammadiyah Marioriwawo Terhadap Dampak Perundungan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(4.C), 45-64. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/12857>.

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi telah mendorong perubahan besar dalam dunia pendidikan, tidak hanya dari sisi akses pembelajaran tetapi juga dalam penanganan isu sosial di sekolah, termasuk perundungan. Bullying, sebagai bentuk kekerasan yang sering kali terjadi di lingkungan sekolah, berdampak serius pada kesejahteraan psikologis dan akademik siswa. Oleh karena itu, pendekatan berbasis teknologi dinilai mampu menghadirkan solusi yang inovatif dan efektif, salah satunya melalui pengembangan website interaktif yang menyediakan ruang edukatif sekaligus saluran pelaporan yang bersifat aman dan anonim [1].

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa perundungan bukan lagi masalah yang bersifat individual, melainkan sistemik. Salah satu contoh tragis terjadi di Sulawesi Selatan pada tahun 2019, ketika seorang siswa SMA mengakhiri hidupnya akibat tekanan psikis dari perundungan yang berlangsung lama [2]. Tidak hanya itu, insiden kekerasan antar siswa SMK di Jawa Barat

yang terekam dalam video dan viral pada tahun 2023 menjadi bukti nyata bahwa praktik perundungan masih marak dan mengancam keselamatan siswa [3].

Menurut laporan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), jumlah kasus perundungan di lingkungan sekolah meningkat signifikan dari tahun ke tahun. Tahun 2022 mencatat 226 laporan kasus bullying, dengan sebagian besar terjadi secara langsung di lingkungan sekolah, sementara sisanya terjadi di ranah digital [4]. Temuan ini mempertegas kebutuhan akan sistem yang memungkinkan pelaporan dan penanganan lebih cepat, sekaligus memberikan ruang pembelajaran mengenai dampak perundungan.

Berbagai studi sebelumnya telah merancang sistem pelaporan berbasis digital, seperti platform SafeTalk yang berfokus pada kasus kekerasan seksual dan perundungan [5], atau aplikasi berbasis Progressive Web App yang memungkinkan pelaporan disertai konsultasi daring [6]. Namun, sebagian besar solusi tersebut masih terbatas pada jenjang pendidikan tertentu dan belum banyak menjangkau lingkungan pendidikan vokasional seperti SMK.

Berdasarkan temuan awal di SMK Muhammadiyah Marioriwawo, terdapat beberapa kasus perundungan verbal dan fisik yang terjadi antar siswa. Kondisi ini menjadi dasar pengembangan sebuah website sederhana bernama Care-B, yang dirancang sebagai media edukasi dan pelaporan kasus perundungan. Website ini memuat materi visual interaktif, infografis, serta formulir pelaporan yang dirancang anonim untuk menjamin kenyamanan pelapor.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) yang dikembangkan oleh Thiagarajan et al. [7], dan menawarkan pendekatan sistematis yang relevan untuk pengembangan media berbasis kebutuhan pengguna. Inovasi dari penelitian ini terletak pada integrasi antara fungsi edukatif dan pelaporan dalam satu platform digital, yang belum banyak dikembangkan sebelumnya di konteks SMK.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat tercipta solusi berbasis teknologi yang tidak hanya mampu meningkatkan literasi siswa tentang dampak perundungan, tetapi juga menjadi alat bantu praktis bagi sekolah dalam menangani kasus dengan lebih cepat dan empatik.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) yang dikembangkan oleh Thiagarajan et al. [8]. Model ini banyak digunakan dalam pengembangan produk pendidikan karena menyediakan struktur yang sistematis dalam mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan menghasilkan media pembelajaran berbasis teknologi yang layak digunakan [9].

Langkah-langkah penelitian disusun secara berurutan berdasarkan tahapan dalam model 4D. Tiap tahap dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Tahap Define: Meliputi observasi, wawancara, dan penyebaran angket untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan terkait perundungan di lingkungan sekolah.
- 2) Tahap Design: Penyusunan tujuan pembelajaran, pemilihan media, perancangan struktur website, dan pembuatan media rancangan awal.
- 3) Tahap Develop: Validasi oleh ahli isi dan media, uji coba kelompok kecil dan besar, serta revisi berdasarkan umpan balik.
- 4) Tahap Disseminate: Peluncuran website, pelatihan pengguna, dan evaluasi penggunaan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini mencakup angket dan wawancara. Angket adalah teknik pengumpulan data yang berisi pertanyaan tertulis yang diajukan kepada ahli media dan desain pembelajaran, ahli isi/materi, guru BK, serta peserta

didik untuk memperoleh tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti. Angket yang dibuat meliputi angket identifikasi kebutuhan, angket ahli media dan desain pembelajaran, angket ahli isi/materi pembelajaran, dan angket tanggapan guru BK untuk mengetahui respon para ahli dan siswa terhadap produk yang telah dikembangkan. Sementara itu, wawancara digunakan untuk mengidentifikasi dan menilai kebutuhan yang sedang diperlukan.

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik deskriptif kualitatif dan analisis statik deskriptif. Analisis deskriptif kualitatif ini merupakan metode untuk mengelola data yang diperoleh dari review website, desain website, dan masukan dari ahli yang terlibat. Proses analisis dilakukan dengan mengelompokkan informasi yang terdapat dalam data kualitatif, seperti masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang diperoleh dari angket dan wawancara. Hasil dari analisis ini selanjutnya digunakan untuk melakukan revisi terhadap produk media website yang sedang dikembangkan. Teknik analisis statik deskriptif digunakan untuk mengelola data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk persentase. Rumus yang diterapkan untuk menghitung persentase dari setiap subjek adalah:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

Keterangan:

$\sum$  = Jumlah

N = Jumlah seluruh item angket

Selanjutnya, untuk menghitung persentase total dari semua subjek digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = F : N$$

Keterangan :

F = jumlah persentase keseluruhan subjek

N = banyak subjek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan sebagai berikut :

Tabel 2.1 Konversi Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5.

Tingkat pencapaian	Kualifikasi
81% - 100%	Sangat dibutuhkan
61% - 80%	Dibutuhkan
41% - 60%	Cukup dibutuhkan
21% - 40%	Kurang dibutuhkan
1% - 20%	Sangat tidak dibutuhkan

Sumber : Diadaptasi dari Maryulina, dkk (2016)

Tabel 2.2 Konversi Skor Pencapaian Dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	keterangan
90% - 100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75% - 89%	Baik	Tidak perlu direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0% - 54%	Sangat kurang	Direvisi

Sumber : Arikunto (2010)

Apabila hasil uji validitas mencapai 75% - 100% atau dinyatakan dalam kualifikasi baik hingga sangat baik, produk dianggap valid tanpa perlu revisi. Namun, jika hasil uji validitas berada di bawah 75% - 100% atau kualifikasi cukup, kurang, dan sangat kurang, maka produk memerlukan revisi. Selanjutnya, untuk mengukur tingkat kepraktisan produk, jika hasil uji kepraktisan mencapai 75% - 100% atau dalam kualifikasi baik hingga sangat baik, produk

dianggap praktis tanpa perlu revisi. Sebaliknya, jika hasil uji kepraktisan berada di bawah 75% - 100% atau dalam kualifikasi cukup, kurang, dan sangat kurang, maka produk memerlukan revisi. Sedangkan uji coba produk yang dilakukan kepada siswa akan dibagi menjadi dua bagian yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil terdiri atas 5 orang dan 30 orang kelompok besar. Sampel dalam penelitian ini dipilih menggunakan teknik random sampling atau pengambilan acak, yang bertujuan untuk memberikan peluang yang sama bagi seluruh populasi siswa untuk terpilih sebagai responden. Dalam konteks pengembangan media edukasi, penerapan random sampling memungkinkan evaluasi yang lebih jujur terhadap penerimaan pengguna tanpa dipengaruhi oleh preferensi individu atau kelompok tertentu. Prinsip ini merujuk pada panduan klasik dalam teknik sampling yang dikembangkan oleh Cochran [10], serta pendekatan desain eksperimen yang diperkenalkan oleh Fisher [11].

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada penelitian dan pengembangan website anti perundungan menghasilkan produk yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam mengedukasi maupun meningkatkan kesadaran siswa terhadap dampak perundungan.

### **Hasil**

Gambaran kebutuhan pengembangan website anti perundungan sebagai media edukasi di SMK Muhammadiyah Marioriwawo terhadap dampak perundungan. Pada tahap awal dialakukn analisis awal untuk mengidentifikasi permasalahan utama terkait perundungan di SMK Muhammadiyah Marioriwawo serta memahami kebutuhan pengguna dalam pengembangan media edukasi berbasis website. Langkah ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai bentuk perundungan yang terjadi, tingkat pemahaman siswa terhadap dampaknya, serta efektivitas metode edukasi yang telah diterapkan sebelumnya. Dengan demikian, analisis ini menjadi dasar dalam merancang fitur dan konten yang sesuai dengan kebutuhan target pengguna.

Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa perundungan masih terjadi dalam berbagai bentuk, baik secara verbal, fisik, maupun digital. Beberapa siswa menunjukkan kurangnya pemahaman mengenai dampak jangka panjang dari perilaku tersebut, sementara sebagian lainnya menganggapnya sebagai hal yang lumrah dalam interaksi sosial. Selain itu, belum tersedia platform edukasi yang secara khusus membahas perundungan dalam konteks sekolah, sehingga informasi yang diperoleh siswa masih terbatas. Hasil temuan ini memperkuat urgensi pengembangan website sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kesadaran serta memberikan solusi dalam menghadapi perundungan di lingkungan sekolah.

Selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan peserta didik untuk memahami karakteristik, kebutuhan, serta tingkat pemahaman mereka terkait perundungan. Proses ini bertujuan agar pengembangan website anti-perundungan dapat disesuaikan dengan gaya belajar, preferensi digital, dan tantangan yang dihadapi siswa dalam memahami serta menghadapi kasus perundungan. Selain itu, analisis ini juga membantu dalam menentukan pendekatan edukatif yang paling efektif agar materi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Berikut data hasil tanggapan dari 30 siswa dan identifikasi kebutuhan pendidik pada angket yang telah dibagikan oleh peneliti:

### **3.1.1 Tingkat Kebutuhan Peserta Didik**

Tabel 3.1.1 Uraian Identifikasi Tingkat Kebutuhan Peserta Didik

No.	Pertanyaan	Jumlah Siswa yang Menjawab	
		Ya	Tidak
1	Apakah anda mengetahui apa itu perundungan?	21	9
2	Apakah anda pernah menyaksikan, mendengar, melihat kasus perundungan di lingkungan sekolah anda?	23	7
3	Apakah anda belum pernah mendapatkan informasi atau edukasi terkait pencegahan perundungan?	30	0
4	Menurut anda, seberapa penting edukasi mengenai dampak dan pencegahan perundungan di sekolah?	30	0
5	Apakah belum ada media yang khusus membahas perundungan disekolah anda?	30	0
6	Apakah anda memerlukan media yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja (fleksibel)?	30	0
7	Apakah anda merasa perlu adanya media edukasi tentang perundungan di sekolah?	30	0
8	Apakah media edukasi berbasis <i>website</i> dapat membantu memahami lebih dalam tentang perundungan?	29	1
9	Fitur edukasi seperti infografis, poster dan video tentang dampak perundungan, apakah menurut Anda akan bermanfaat?	30	0
10	Apakah Anda membutuhkan informasi tentang cara mencegah perundungan di sekolah?	30	0
11	Apakah Anda merasa nyaman mempelajari isu perundungan melalui media online?	30	0
12	Seberapa penting menurut Anda <i>website</i> harus menyediakan sumber daya atau materi tentang perundungan yang mudah dipahami?	30	0
13	Menurut Anda, apakah fitur pelaporan kasus perundungan secara anonim diperlukan?	27	3
14	Apakah menurut Anda, <i>website</i> harus menyediakan kontak langsung ke pihak konselor sekolah?	25	5
15	Apakah Anda lebih nyaman melaporkan kasus perundungan secara online dibandingkan langsung?	30	0

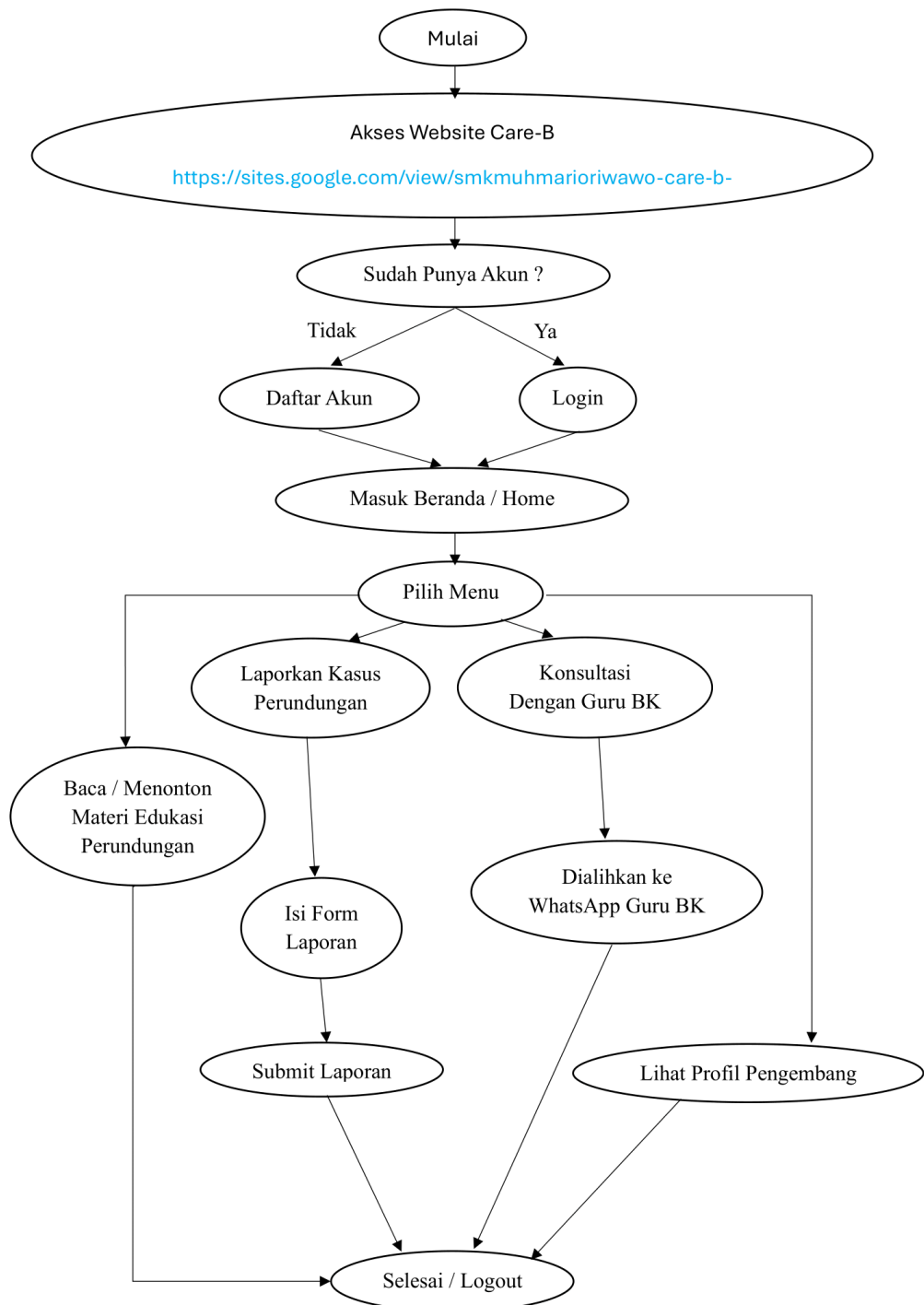
16	Apakah Anda membutuhkan informasi tentang peraturan atau undang-undang yang mengatur perundangan?	26	4
17	Apakah tampilan <i>website</i> yang interaktif dan mudah digunakan penting bagi Anda?	30	0
Total		475	35
Persentase		93.1372	5

Table 3.1.2. Identifikasi Tingkat Kebutuhan Pendidik

**3.1.2. Tingkat Kebutuhan Pendidik**

No.	Pertanyaan	Tanggapan Guru	
		Ya	Tidak
1	Apakah Bapak pernah menangani kasus perundangan di sekolah?	1	0
2	Apakah Bapak merasa kesulitan dalam menangani dan mengidentifikasi kasus perundangan?	1	0
3	Apakah Bapak pernah menggunakan <i>platform digital</i> untuk mendokumentasikan atau melaporkan kasus perundangan?	0	1
4	Apakah Bapak merasa perlu adanya sistem pelaporan yang lebih mudah dan aman untuk siswa?	1	0
5	Apakah Bapak merasa nyaman menggunakan <i>platform digital</i> untuk edukasi perundangan?	1	0
6	Apakah Bapak pernah menggunakan atau merekomendasikan <i>website</i> edukasi tentang perundangan kepada siswa?	0	1
7	Apakah Bapak membutuhkan <i>website</i> yang menyediakan informasi dan referensi terpercaya tentang perundangan?	1	0
8	Apakah Bapak merasa bahwa konten multimedia (video, infografis, animasi) lebih efektif dalam menyampaikan edukasi tentang perundangan?	1	0
9	Apakah Bapak ingin <i>website</i> memiliki fitur pelaporan kasus perundangan yang aman dan mudah diakses?	1	0
Total :		7	2
Persentase :		77.7778	

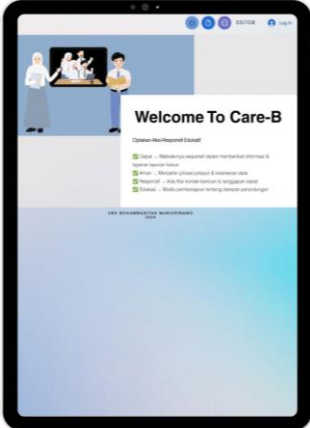
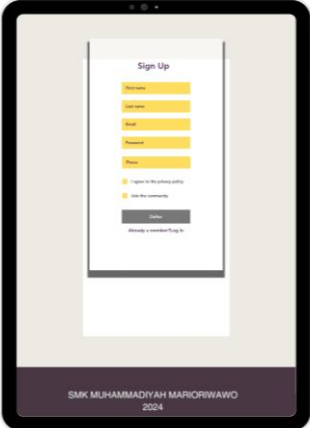


Gambaran desain pengembangan website anti perundungan sebagai media edukasi di SMK Muhammadiyah Marioriwawo terhadap dampak perundungan. Tahap dasar yang harus dilakukan peneliti sebelum mengembangkan website anti perundungan adalah membuat flowchart untuk menentukan website sebagai berikut:






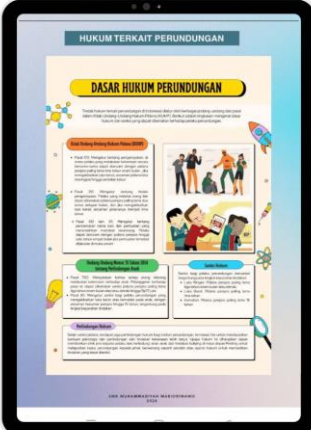


Dalam pengembangan sebuah media digital, perancangan desain menjadi tahap penting yang menentukan efektivitas penyampaian informasi kepada pengguna. Website anti-perundungan ini dirancang untuk memberikan pengalaman yang intuitif, interaktif, dan mudah diakses oleh siswa, guru sekaligus konselor di SMK Muhammadiyah Marioriwawo. Desain yang diterapkan tidak hanya berfokus pada aspek estetika, tetapi juga pada fungsionalitas, sehingga setiap fitur dapat digunakan secara optimal sesuai dengan tujuan edukasi dan




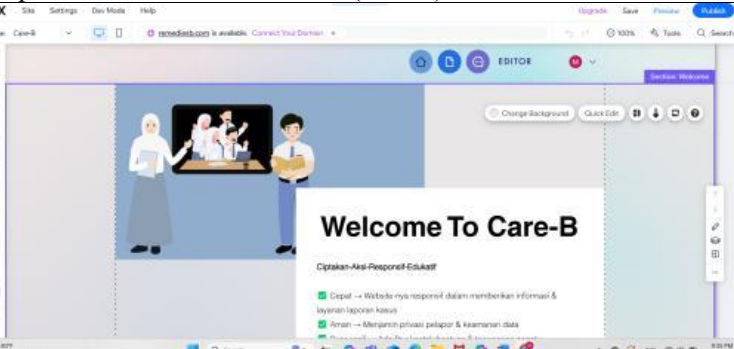
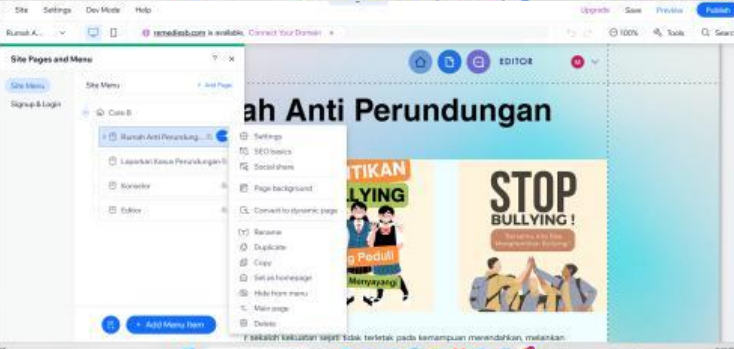
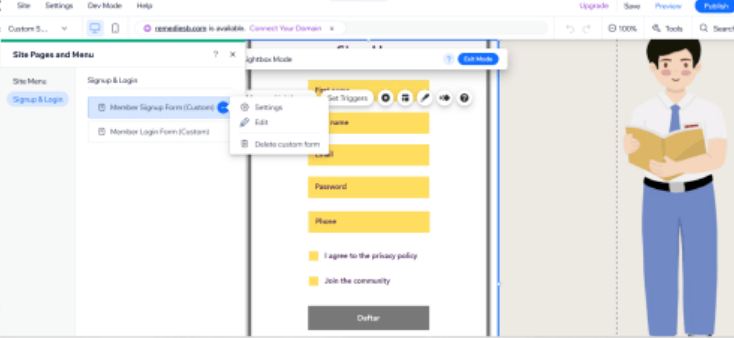
pengecahan perundungan. Berikut tampilan desain website anti perundungan yang telah dibuat oleh peneliti:

No.	Tampilan <i>Website</i> Untuk Peserta Didik
1	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p><b>Tampilan Awal Website</b></p> </div> <div style="text-align: center;">  <p><b>Daftar Akun</b></p> </div> </div>
2	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p><b>Tampilan Awal Website</b></p> </div> <div style="text-align: center;">  <p><b>Home (Materi Edukasi Perundungan)</b></p> </div> </div>

3	
---	--

No.	Tampilan <i>Website</i> Untuk Peserta Didik
4	  <p style="text-align: center;"><b>Home (Materi Edukasi Perundungan)</b></p>
5	  <p style="text-align: center;"><b>Home (Materi Edukasi Perundungan)</b></p>
6	  <p style="text-align: center;"><b>Fitur Pelaporan Kasus Perundungan</b></p>



<p>No. 7</p>	<p>Tampilan <i>Website</i> Untuk Peserta Didik</p>  <p>Fitur Untuk Menghubungi Konselor      Identitas Pengembang</p>
<p>No. 1</p>	<p>Tampilan <i>Website</i> Untuk Pendidik (Admin)</p> 
<p>2</p>	
<p>3</p>	

Tingkat validitas terhadap pengembangan website anti perundungan sebagai media edukasi di SMK Muhammadiyah Marioriwawo terhadap dampak perundungan. Pada tahap pengembangan ini dilakukan validasi oleh validator yang terdiri dari Validator media dan validator materi. Validasi media melakukan validasi terhadap aspek media website yang dikembangkan. Validasi materi melakukan validasi terhadap materi yang disajikan didalam website anti perundungan. Berikut tabel hasil validasi dari ahli media yakni Bapak Andromeda Valentino Sinaga S.S., M.Pd. dan ahli materi oleh Ibu Prof. Dr. Farida Aryani M.Pd.:

### 3.1.3. Validasi Ahli Media

Tabel 3.1.3. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Deskripsi	Nilai Validator
Aspek Penyajian	Materi yang disajikan mudah dipahami oleh guru dan siswa.	5
	Informasi yang disampaikan sudah sesuai terhadap topik yang ingin digambarkan.	5
	Urutan penyajian materi di website sistematis.	5
	Media pembelajaran poster & video yang mendukung pemahaman pengguna.	5
Aspek Pemanfaatan	Website mudah diakses oleh pengguna (user-friendly).	5
	Website dapat diakses pada perangkat (PC, laptop, smartphone).	5
	Website dapat diakses kapan saja dan dimana saja untuk siswa dan guru.	5
Aspek Tampilan	Tampilan font nyaman untuk dibaca.	5
	Pemilihan warna nyaman dimata.	5
	Tata letak tampilan website mudah dimengerti.	5
	Tombol/navigasi dalam website mudah dipahami.	5
Skor		55
Persentase		100

Berdasarkan hasil validasi, website anti-perundungan ini mendapatkan penilaian yang sangat baik dari validator dengan skor maksimal (5) pada seluruh aspek. Hal ini menunjukkan bahwa website layak untuk digunakan sebagai media edukasi perundungan di sekolah.

**3.1.4. Validasi Ahli Materi/Isi**

Tabel 3.1.4. Hasil Validasi Ahli Isi/Materi

Aspek	Deskripsi	Nilai Validator
	Materi pembelajaran sesuai dengan tujuan edukasi anti perundungan.	4
	Materi disusun secara sistematis dan mudah dipahami oleh siswa.	3
	Materi dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang dampak perundungan.	3
	Materi dapat memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam mencegah perundungan.	3
Aspek Pembelajaran	Materi dapat dipelajari secara mandiri.	4
	Materi memberikan wawasan baru yang relevan terhadap kasus perundungan.	4
	Materi mendorong siswa untuk berpikir kritis tentang dampak sosial dan psikologi terhadap perundungan	3
	Website terdapat materi pendukung berupa video, gambar, ilustrasi untuk memperkuat pemahaman materi.	3
	Materi dapat diterapkan siswa dalam kehidupan sehari-hari.	4
	Materi mencakup seluruh aspek penting terkait perundungan (definisi, dampak, dan solusi).	4
Aspek Kelengkapan Isi	Materi berisi contoh-contoh konkret mengenai situasi perundungan yang sering terjadi di sekolah.	4
	Penyajian materi yang jelas dan ringkas	3
Skor		42
Persentase		70

Hasil validasi menunjukkan bahwa aspek isi memperoleh persentase kelayakan sebesar 70%, yang berarti website layak digunakan setelah dilakukan revisi. Berikut adalah hasil perbaikan dari revisi yang diberikan oleh ahli isi/materi dan telah selesai dilakukan oleh peneliti:

NO.	Keterangan Revisi	Screenshot Aplikasi Setelah Revisi
1.	Video edukasi bullying baiknya diberikan voiceover bukan hanya teks melalui video dan backsound	
	Penambahan penjelasan terkait media yang dikembangkan ( <b>Care-B</b> ) dan perlindungan kerahasiaan data pengguna terjamin	

Setelah dilakukan analisis terhadap hasil yang diperoleh dari kedua validator selanjutnya dilakukan uji coba pada guru dan subjek untuk memperoleh data tentang penilaian terhadap pengembangan media edukasi perundungan berbasis website. Pada tahap ini melibatkan 1 orang guru BK dari SMK Muhammadiyah Marioriwawo dan 30 siswa dari SMK Muhammadiyah Marioriwawo.

### 3.1.5. Umpan Balik Peserta Didik

Tabel 3.1.5. Hasil Umpan Balik Peserta Didik



No.	Aspek Penilaian	Persentase	Rerata Skor	Kategori
1	Saya merasa lebih memahami apa itu perundungan setelah menggunakan <i>website</i> ini.	95%		
2	Materi di <i>website</i> membantu saya memahami dampak buruk dari perundungan.	98%		
3	Contoh kasus perundungan dalam <i>website</i> mudah dipahami. Materi di <i>website</i> ini mengajarkan cara mengatasi perundungan di sekolah.	96%		
4	Materi di <i>website</i> ini mengajarkan saya cara mengatasi dan mencegah perundungan di sekolah.	94%	94%	Sangat Baik dan Tidak Perlu Direvisi
5	<i>Website</i> ini mudah diakses kapan saja dan dimana saja.	88%		
6	<i>Website</i> memiliki tampilan menarik.	95%		
7	Fitur atau navigasi <i>website</i> mudah diakses dan dipahami.	94%		
8	<i>Website</i> dapat saya pelajari secara mandiri.	94%		

### 3.1.6. Umpan Balik Pendidik

Tabel 3.1.6. Hasil Umpan Balik Guru BK

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor
1	Materi yang disajikan di <i>website</i> relevan dengan kebutuhan belajar siswa terkait isu perundungan.	5
2	Materi dalam <i>website</i> memudahkan guru dalam mengedukasi siswa tentang perundungan.	4
3	Contoh kasus yang disediakan berupa video telah disematkan dalam <i>website</i> dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari.	5
4	Materi di <i>website</i> dapat membantu siswa memahami cara mencegah dan menangani perundungan.	5
5	Materi dalam <i>website</i> ini mudah dipelajari secara mandiri oleh siswa.	5
6	Tampilan <i>website</i> menarik dan nyaman dimata.	5

7	Website memiliki fitur/menu yang mudah dipahami dan diakses oleh guru dan siswa.	5
Total		34
Persentase		97.1429

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket tanggapan guru BK, adapun hasil persentase 97% dengan kualifikasi sangat praktis dan tidak perlu direvisi.

### 3.2 Pembahasan

#### 3.2.1 1. Gambaran Kebutuhan Pengembangan Website Anti Perundungan Sebagai Media Edukasi di SMK Muhammadiyah Marioriwawo Terhadap Dampak Perundungan

Berdasarkan hasil identifikasi awal, website Care-B dikembangkan sebagai respons terhadap belum tersedianya media edukasi khusus mengenai perundungan di SMK Muhammadiyah Marioriwawo. Data menunjukkan bahwa sebanyak 93,13% siswa menyatakan sangat membutuhkan media edukatif yang fleksibel, mudah diakses, dan dapat digunakan secara mandiri. Sementara itu, dari sisi pendidik, 77,77% guru BK juga menyatakan kebutuhan yang sama. Hasil ini menunjukkan adanya keselarasan antara apa yang menjadi kebutuhan siswa dan harapan pendidik, sehingga pengembangan website dapat dikatakan relevan secara kontekstual.

Website ini tidak hanya memberikan materi edukatif, tetapi juga memberikan saluran pelaporan yang dirancang anonim. Hal ini menjawab kebutuhan siswa akan rasa aman dan privasi dalam menyampaikan kasus perundungan yang mereka alami atau saksikan di lingkungan sekolah.

#### 3.2.2 Bagaimana Pengembangan Website Sebagai Media Edukasi Dan Tempat Pengaduan Kasus Perundungan

Pengembangan website anti perundungan dilakukan melalui beberapa tahap yakni spesifikasi tujuan, penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, dan membuat rancangan awal berdasarkan prototipe yang telah dibuat sebelumnya. Pada spesifikasi tujuan dilakukan untuk menentukan tujuan utama dari pengembangan website sebagai media edukasi sekaligus sebagai tempat pelaporan kasus perundungan yang aman dan memudahkan siswa untuk berkonsultasi secara pribadi melalui media yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Penyusunan tes bertujuan untuk membuat dan menyusun alat evaluasi yang dapat menilai kemudahan penggunaan, efektivitas dalam memberikan edukasi, serta fungsi fitur pelaporan.

Dalam tahap spesifikasi tujuan dan penyusunan tes sesuai dengan pendapat Reigeluth pada tahun 1999 yang menegaskan bahwa desain pembelajaran mencakup tahapan perencanaan, pengorganisasian, dan penyusunan strategi instruksional untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Desain pembelajaran berbasis web merupakan proses sistematis dalam merancang pengalaman belajar yang memanfaatkan platform digital sebagai media penyampaian materi yang memiliki tujuan tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini yang akrab dengan teknologi.

Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah pemilihan media dengan mempertimbangkan kemudahan akses, fungsionalitas, serta kenyamanan pengguna. Platform yang dipilih adalah Wix, karena menawarkan antarmuka yang intuitif, kemudahan dalam pengelolaan konten. Selain itu, website ini akan dilengkapi dengan elemen interaktif seperti materi edukasi dalam bentuk poster, video, dan infografis untuk meningkatkan pemahaman pengguna. Fitur

pelaporan dan konsultasi juga dirancang agar dapat diakses dengan mudah, memastikan bahwa siswa dan tenaga pendidik dapat memanfaatkan layanan yang tersedia secara efektif.

Pada tahap pemilihan media ini sesuai dengan prinsip-prinsip dasar multimedia learning yang dikemukakan oleh Mayer pada tahun 2009, yang menjelaskan bahwa multimedia menggabungkan teks dan gambar, kontiguitas yakni menempatkan elemen teks dan gambar secara berdekatan, segmentasi yakni memecah materi jadi bagian-bagian kecil, dan interaktivitas yakni mendorong keterlibatan pengguna secara langsung dengan materi. Dalam implementasi pembelajaran berbasis web perlu mempertimbangkan berbagai aspek penting seperti struktur konten, navigasi yang intuitif, tampilan yang menarik, serta elemen interaktif yang dapat mendorong partisipasi aktif.

Tahap pemilihan format dilakukan pemilihan dan penyusunan format tampilan dan interaksi yang dirancang agar intuitif, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna baik untuk siswa maupun guru/konselor. Struktur navigasi dibuat sederhana dengan menu utama yang jelas mencakup beranda, materi edukasi perundungan, pelaporan kasus perundungan, serta tempat konsultasi dengan konselor dan tambahan profil pengembang. Langkah ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan Lubis, dkk pada tahun 2023 yang menekankan bahwa efektivitas website pembelajaran sangat dipengaruhi oleh penerapan desain yang berpusat pada peserta didik.

Tahap selanjutnya adalah pembuatan rancangan awal, dalam tahap perancangan awal, prototipe website dikembangkan dengan menyesuaikan kebutuhan pengguna. Prototipe awal akan dibuat untuk memvisualisasikan tata letak halaman utama, navigasi, serta fitur-fitur inti seperti form pengaduan, materi edukasi, dan layanan konsultasi dengan guru BK selaku konselor. Prototipe ini akan dirancang secara interaktif menggunakan wix. Tahap ini juga sudah dilakukan pada penelitian Andriani & Hartono pada tahun 2021 yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis web yang dirancang dengan pendekatan instruksional yang tepat dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

### **3.2.3 Validasi produk dan uji kepraktisan**

Validasi oleh dua orang ahli media dan isi menunjukkan bahwa Care-B memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik. Aspek media memperoleh skor 100%, yang berarti tidak perlu revisi, sedangkan aspek materi memperoleh nilai 70%, atau dalam kategori “baik,” yang berarti layak digunakan dengan revisi ringan.

Uji coba terhadap siswa dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil uji kelompok besar menunjukkan tingkat kepuasan siswa sebesar 94%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Siswa menyatakan bahwa materi mudah dipahami, tampilan menarik, fitur navigasi sederhana, serta akses ke materi dan pelaporan mudah dilakukan kapan saja dan di mana saja. Hasil serupa juga ditemukan dalam umpan balik guru, di mana skor kepuasan mencapai 97%, mengindikasikan bahwa produk ini juga praktis untuk digunakan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran.

## **PENUTUP**

Berdasarkan tiga rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini, dapat disimpulkan sebagai berikut:

a.) Tingkat Kebutuhan Pengembangan Website pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan yang signifikan untuk pengembangan website sebagai media edukasi dan tempat pengaduan kasus perundungan di SMK Muhammadiyah Marioriwawo. Hasil survei menunjukkan bahwa siswa dan guru menganggap penting adanya platform yang dapat

digunakan untuk meningkatkan kesadaran tentang perundungan serta menyediakan saluran pelaporan yang aman.

b.) Proses Pengembangan Website Care-B dilakukan dengan mengikuti model 4D, mencakup tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Website ini dirancang untuk menyajikan materi edukatif yang interaktif dan mudah diakses, serta memungkinkan siswa untuk melaporkan kasus perundungan secara anonim. Validasi dari ahli menunjukkan bahwa website ini layak digunakan, dengan umpan balik positif mengenai fitur dan konten yang disediakan.

c.) Tingkat Validitas Website berdasarkan hasil evaluasi menunjukkan bahwa website Care-B memiliki tingkat validitas yang tinggi, dengan skor 100% untuk aspek media dan 70% untuk materi. Uji coba kepada siswa menghasilkan tingkat kepuasan 94%, menandakan efektivitas website dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai perundungan dan cara menghadapinya. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab tiga fokus utama, yaitu kebutuhan peserta didik terhadap media edukasi tentang perundungan, bentuk pengembangan media yang sesuai, serta kelayakan produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, ditemukan bahwa sebagian besar siswa dan guru menyatakan urgensi yang tinggi terhadap hadirnya media edukasi berbasis website. Sebanyak 93,13% siswa dan 77,77% guru menyatakan bahwa media semacam ini sangat dibutuhkan, terutama karena belum tersedia platform digital khusus yang membahas isu perundungan secara mendalam di lingkungan sekolah.

## REFERENSI

- [1] N. Fadilah, A. Mulyani, and Y. Suryani, "Peran Teknologi Digital dalam Menyampaikan Pesan Edukasi," *J. Pendidik. dan Media Digit.*, vol. 7, no. 2, pp. 55–62, 2023, [Online]. Available: <https://jonedu.org/index.php/joe/article/download/8041/6269/>
- [2] A. Purnomo, M. Rasyid, and T. Syarifuddin, "Dampak Perundungan terhadap Psikologis Siswa," *J. Psikol. Indones.*, vol. 12, no. 1, pp. 33–39, 2019, [Online]. Available: <https://journal.lpkd.or.id/index.php/ViMed/article/download/1182/1690/6427>
- [3] E. Permatasari, "Viral Video Kekerasan di SMK Jawa Barat." 2023. [Online]. Available: <https://www.kompas.id>
- [4] Komisi Perlindungan Anak Indonesia, "Laporan Tahunan KPAI 2022." 2022. [Online]. Available: <https://www.kpai.go.id>
- [5] W. Hidayat, A. Kartika, and S. Firmansyah, "SafeTalk: Sistem Informasi untuk Pelaporan Kasus Kekerasan dan Perundungan," in *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi*, 2023, pp. 12–19. [Online]. Available: <https://journal.diginus.id/ITEJ/article/view/181>
- [6] M. I. Rusydi *et al.*, "Perancangan Platform Pengaduan Perundungan Berlandaskan Bukti menggunakan Metode Agile," *MATRIK J. Manajemen, Tek. Inform. dan Rekayasa Komput.*, vol. 21, no. 2, pp. 283–292, 2022, doi: 10.30812/matrik.v21i2.1547.
- [7] S. Thiagarajan, D. S. Semmel, and M. I. Semmel, *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. University of Minnesota, 1974.
- [8] R. C. J. Dadi Mulyadi Anggun Apriliani Zahra Rosyiddin, "Inovasi Kurikulum Dalam," *Inov. Kurikulum*, vol. 19 (1) (20, no. 2, pp. 196–207, 2022.
- [9] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, 2010.

- [10] W. G. Cochran, *Sampling Techniques*, 3rd ed. Wiley, 1977.
- [11] R. A. Fisher, *The Design of Experiments*, 8th ed. Oliver and Boyd, 1966.
- [12] A. Maryulina, R. Handayani, and S. Nurfadilah, “Pengembangan Media Interaktif dalam Pendidikan Sosial,” *J. Inov. Pendidik.*, vol. 5, no. 2, pp. 88–95, 2020, [Online]. Available: <https://jurnalp4i.com/index.php/science/article/view/2964>.