

## Pengembangan Media Nilai Nilai Egalitarianisme (Kesetaraan) Untuk Mereduksi Perundungan

Agustine Sandosa<sup>1</sup>, Imaratul Ulwiyah<sup>1</sup>, Mudafiatun Isriyah<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia

Received: 05/05/2026

Revised: 09/07/2026

Received: 15/08/2026

### Abstract

Bullying is one of the problems that still often occurs in the educational environment and can have a negative impact on the psychological, social, and academic development of students. One of the efforts that can be made to reduce bullying behavior is through the cultivation of egalitarianism or equality values that emphasize respect for individual rights, dignity, and differences. This research aims to develop learning media based on egalitarianism values as an educational means in reducing bullying behavior in students. The research method used is Research and Development (R&D) with reference to the ADDIE development model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The products produced are in the form of learning media that contain material on equality, tolerance, empathy, and appreciation for diversity. The results of validation by media experts and material experts show that the developed media is in the category of very feasible to use. In addition, the results of the trial show that the use of these media is able to increase students' understanding of equality values and contribute to reducing the tendency of bullying behavior. Thus, the media of egalitarianism values developed can be an innovative alternative in supporting the creation of a safe, comfortable, and inclusive school environment.

### Keywords

learning media; egalitarianism; equality; bullying; students.

### Corresponding Author:

Agustine Sandosa

Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia; agustine.sandosa.id@gmail.com

## 1. PENDAHULUAN

Perundungan (*bullying*) di sekolah merupakan masalah serius yang dapat mengganggu terciptanya lingkungan belajar yang aman dan nyaman. Perundungan adalah perilaku agresif yang dilakukan berulang kali untuk menyakiti orang lain dalam kondisi ketidakseimbangan kekuatan (Coloroso, 2021). Bentuknya meliputi perundungan fisik, verbal seperti ejekan dan penghinaan, serta relasional seperti pengucilan sosial dan penyebaran rumor (Smith et al., 2021). Fenomena ini dapat berdampak pada kondisi psikologis siswa, hubungan sosial, dan kualitas lingkungan pendidikan secara keseluruhan. Secara umum, kasus perundungan pada remaja di Indonesia masih tergolong tinggi.



Perundungan didefinisikan sebagai perilaku agresif yang dilakukan secara berulang dengan tujuan menyakiti individu lain yang berada pada posisi lebih lemah atau tidak mampu mempertahankan diri (Coloroso, 2021). Bentuk perundungan dapat berupa perundungan fisik seperti memukul dan mendorong, perundungan verbal seperti mengejek dan menghina, serta perundungan relasional berupa pengucilan sosial dan penyebaran rumor (Smith et al., 2021). Dalam lingkungan sekolah, perilaku ini sering kali dianggap sebagai candaan atau bagian dari dinamika pergaulan siswa sehingga tidak segera ditangani secara serius.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMKN, ditemukan bahwa perilaku perundungan verbal dan relasional masih terjadi dalam interaksi sehari-hari siswa. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas XI Teknik Informatika SMKN 3 Jember pada bulan Februari 2026, ditemukan masih adanya perilaku perundungan verbal dan relasional dalam interaksi sehari-hari siswa. Observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran, istirahat, serta praktik di laboratorium komputer. Peneliti menemukan beberapa siswa memberikan julukan negatif kepada teman sekelas, seperti menyebut siswa yang lambat memahami materi pemrograman sebagai "lemot", "beban kelompok", atau "tidak berguna". Selain itu, terdapat perilaku mengejek hasil pekerjaan praktik teman yang dianggap kurang baik dengan disertai tawa dan komentar yang merendahkan di depan siswa lain.

Hasil wawancara awal dengan enam siswa dan guru Bimbingan dan Konseling menunjukkan bahwa pemahaman siswa mengenai perundungan masih terbatas. Sebagian besar siswa menganggap tindakan mengejek, memberikan julukan negatif, atau komentar yang menyakitkan sebagai bentuk candaan sehingga tidak termasuk perilaku perundungan, serta hanya memahami perundungan sebagai tindakan kekerasan fisik tanpa menyadari adanya perundungan verbal maupun relasional. Selain itu, siswa mengungkapkan belum pernah memperoleh edukasi secara khusus mengenai bentuk, dampak, dan pencegahan perundungan melalui layanan bimbingan dan konseling. Hal tersebut sejalan dengan penjelasan guru BK yang menyatakan bahwa layanan pencegahan perundungan selama ini masih sebatas penyampaian informasi umum saat layanan klasikal atau ketika terjadi kasus tertentu, sehingga belum didukung media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Akibatnya, masih ditemukan konflik antarsiswa yang dipicu oleh ejekan, penghinaan, maupun pengucilan, sementara sebagian siswa yang menjadi korban memilih untuk tidak melapor karena khawatir dianggap tidak mampu bercanda atau dijauhi oleh teman-temannya. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan media layanan bimbingan yang lebih inovatif dan kontekstual untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai bentuk, dampak, dan pencegahan perundungan sekaligus menanamkan nilai-nilai saling menghargai, empati, dan kesetaraan.

Dalam penelitian ini, intervensi yang ditawarkan adalah pengembangan media bimbingan kelompok berbasis nilai-nilai egalitarianisme. Egalitarianisme merupakan pandangan yang

menekankan bahwa setiap individu memiliki hak, martabat, dan kedudukan yang setara tanpa membedakan latar belakang tertentu (Swift, 2019; Fourie, 2021). Nilai-nilai egalitarianisme dipandang relevan dalam upaya pencegahan perundungan karena menekankan sikap saling menghargai, penghormatan terhadap perbedaan, keadilan dalam interaksi sosial, serta kesadaran bahwa setiap siswa berhak merasa aman dan diterima di lingkungan sekolah. Keistimewaan nilai-nilai egalitarianisme terletak pada kemampuannya membangun hubungan sosial yang lebih setara dan menghargai keberagaman antar siswa. Nilai ini tidak hanya mengajarkan siswa untuk menghindari perilaku menyakiti orang lain, tetapi juga mendorong terbentuknya empati, kepedulian sosial, dan sikap menghormati martabat setiap individu. Penelitian Rahmawati et al. (2023) menunjukkan bahwa penerapan nilai kesetaraan dalam lingkungan pendidikan dapat meningkatkan hubungan sosial positif dan mengurangi perilaku agresif antar siswa. Dengan demikian, nilai egalitarianisme memiliki potensi untuk mendukung terciptanya lingkungan sekolah yang lebih aman, nyaman, dan inklusif.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media bimbingan kelompok yang mengintegrasikan nilai-nilai egalitarianisme sebagai upaya penanganan perundungan pada siswa SMKN. Oleh karena itu, penelitian ini mengambil judul “Pengembangan Media Kartu Edukatif (*Flash Card*) Bimbingan Kelompok EQUAL: Egalitarian untuk Anti-Perundungan (*Egalitarian Values for Anti-Bullying*) pada siswa SMKN.”

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa media kartu edukatif (*flash card*) bimbingan kelompok EQUAL (Egalitarian untuk Anti-Perundungan) yang digunakan untuk membantu mereduksi perilaku perundungan pada siswa SMKN 3 Jember.

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods*), yaitu pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk memperoleh data mengenai tingkat validitas dan kepraktisan media melalui angket penilaian. Sementara itu, pendekatan kualitatif digunakan untuk memperoleh data berupa kritik, saran, dan masukan dari validator maupun responden sebagai bahan perbaikan produk. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan model ADDIE. Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk berupa media kartu edukatif (*flash card*) EQUAL yang valid dan praktis untuk digunakan dalam layanan bimbingan kelompok.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 3 Jember yang beralamat di Jalan Dr. Soebandi No. 31,

Patrang, Kabupaten Jember, Jawa Timur. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Teknik Informatika SMK Negeri 3 Jember yang berjumlah 30 siswa. Sampel penelitian digunakan pada tahap uji coba terbatas yang terdiri atas 7 siswa kelas XI Teknik Informatika SMK Negeri 3 Jember. Pemilihan sampel dilakukan secara *purposive sampling* dengan mempertimbangkan keterwakilan karakteristik siswa yang menjadi sasaran penggunaan media.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dalam menghasilkan produk yang valid dan praktis untuk digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling.

#### 3.1. Hasil Penelitian

Observasi dilakukan di kelas XI Teknik Informatika SMKN 3 Jember pada bulan Februari 2026. Kegiatan observasi dilaksanakan pada saat proses pembelajaran di kelas, waktu istirahat, dan kegiatan praktik di laboratorium komputer. Berdasarkan hasil observasi, masih ditemukan perilaku perundungan verbal dan perundungan relasional yang terjadi dalam interaksi antarsiswa. Beberapa bentuk perilaku yang ditemukan antara lain pemberian julukan negatif kepada teman, seperti "lemot", "beban kelompok", dan "tidak berguna" kepada siswa yang dianggap kurang mampu mengikuti pembelajaran. Selain itu, terdapat perilaku mengejek hasil pekerjaan praktik teman di depan siswa lain sehingga menimbulkan rasa malu dan menurunkan kepercayaan diri korban. Peneliti juga menemukan adanya kecenderungan pengucilan terhadap beberapa siswa ketika pembentukan kelompok praktik. Siswa yang dianggap memiliki kemampuan akademik lebih rendah sering kali tidak dipilih sebagai anggota kelompok dan hanya diberi tugas sederhana. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa interaksi sosial antar siswa belum sepenuhnya mencerminkan nilai kesetaraan, saling menghargai, dan saling menghormati.

Tahap *design* merupakan tahap perancangan media berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini peneliti menyusun rancangan media Flashcard EQUAL yang akan digunakan sebagai media layanan bimbingan kelompok dalam menanamkan nilai-nilai egalitarianisme untuk mereduksi perilaku perundungan pada siswa SMKN. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi penentuan tujuan media, penyusunan materi, perancangan tampilan media, pemilihan unsur visual, serta penyusunan instrumen penelitian. Materi yang dimuat dalam Flashcard EQUAL disusun berdasarkan kajian teori mengenai perundungan dan nilai-nilai egalitarianisme. Materi disesuaikan dengan karakteristik peserta didik SMKN 3 Jember agar mudah

dipahami dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Proses pengembangan media diawali dengan pembuatan desain setiap kartu menggunakan aplikasi desain grafis. Seluruh komponen media disusun berdasarkan storyboard yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Media Flashcard EQUAL terdiri atas beberapa kartu yang memuat materi mengenai pengertian perundungan, bentuk-bentuk perundungan, dampak perundungan, serta nilai-nilai egalitarianisme yang meliputi kesetaraan (*equality*), menghargai (*respect*), keadilan (*fairness*), inklusivitas (*inclusion*), empati (*empathy*), toleransi (*tolerance*), dan keberanian bertindak (*upstander behavior*). Selain kartu materi, media juga dilengkapi dengan kartu studi kasus dan pertanyaan reflektif yang digunakan untuk memandu diskusi dalam layanan bimbingan kelompok.

Tahap *implementation* merupakan tahap uji coba produk yang telah dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Uji coba media Flashcard EQUAL dilakukan setelah media melalui tahap pengembangan dan perbaikan berdasarkan hasil validasi. Media kemudian digunakan oleh pengguna untuk mengetahui keterpraktisannya. Pengguna yang memberikan penilaian terdiri atas 1 Guru BK dan 7 Siswa. Pada tahap uji coba, pengguna diberikan kesempatan untuk menggunakan dan mengamati media Flashcard EQUAL. Setelah penggunaan media, pengguna diminta mengisi angket respon yang terdiri atas 15 pernyataan dengan menggunakan skala penilaian 1 sampai 4. Pernyataan dalam angket mencakup aspek kemudahan penggunaan media, petunjuk penggunaan, persiapan media, keterbacaan tulisan, kejelasan gambar, perpaduan warna, tata letak, kesesuaian materi, bahasa, contoh yang diberikan, manfaat media dalam membantu penyampaian materi, keaktifan, minat belajar, efektivitas, serta kelayakan media. Hasil angket respon guru BK digunakan untuk mengetahui penilaian pengguna terhadap kepraktisan media Flashcard EQUAL dalam pelaksanaan layanan. Dengan demikian, perhitungan persentase kepraktisan berdasarkan respon guru BK adalah:

$$P = \frac{51}{60} \times 100\% = 85\%$$

| No. | Responden | Jumlah Pernyataan | Skor Diperoleh | Skor Maksimal | Persentase | Kategori       |
|-----|-----------|-------------------|----------------|---------------|------------|----------------|
| 1   | Guru BK   | 15                | 51             | 60            | 85%        | Sangat Praktis |

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh persentase kepraktisan sebesar 85%. Berdasarkan kriteria kepraktisan yang digunakan dalam penelitian, persentase 80%–100% termasuk kategori sangat praktis. Dengan demikian, berdasarkan respon guru BK, media Flashcard EQUAL berada pada kategori sangat praktis untuk digunakan sebagai media pendukung dalam layanan.

Selain guru BK, penilaian kepraktisan juga diperoleh dari peserta didik. Angket respon peserta didik diberikan kepada 7 peserta didik yang telah menggunakan atau mengamati media Flashcard

EQUAL. Angket terdiri atas 15 pernyataan dengan skor tertinggi 4 pada setiap pernyataan. Berdasarkan hasil pengisian angket, diperoleh jumlah skor sebesar 367. Skor maksimal yang dapat diperoleh adalah:

$$Sh = 7 \times 15 \times 4 = 420$$

Dengan presentasi kepraktisan dihitung sebagai berikut:

$$P = \frac{367}{420} \times 100\% = 87,5\%$$

| No. | Jumlah Responden | Jumlah Pernyataan | Skor Diperoleh | Skor Maksimal | Persentase | Kategori       |
|-----|------------------|-------------------|----------------|---------------|------------|----------------|
| 1   | 7                | 15                | 367            | 420           | 87,38%     | Sangat Praktis |

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh persentase kepraktisan media sebesar 87,38%. Persentase tersebut berada pada rentang 80%–100%, sehingga termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon yang sangat baik terhadap penggunaan media Flashcard EQUAL.

Hasil penilaian dari guru BK dan peserta didik selanjutnya direkapitulasi untuk mengetahui tingkat kepraktisan media Flashcard EQUAL secara keseluruhan. Rekapitulasi dilakukan dengan menjumlahkan skor yang diperoleh dari kedua kelompok responden dan membandingkannya dengan jumlah skor maksimal.

Tahap *evaluation* merupakan tahap terakhir dalam model ADDIE yang bertujuan untuk mengevaluasi dan menyempurnakan produk berdasarkan hasil dari tahapan sebelumnya. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, media Flashcard EQUAL memperoleh penilaian terhadap aspek isi dan tampilan media. Saran dan masukan yang diberikan oleh validator digunakan sebagai bahan untuk melakukan perbaikan terhadap produk sebelum media diujicobakan kepada pengguna. Setelah dilakukan revisi, media kemudian digunakan dalam uji coba terbatas untuk memperoleh respon dari guru BK dan peserta didik. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media Flashcard EQUAL memperoleh persentase kepraktisan sebesar 85% berdasarkan respon guru BK dan 87,38% berdasarkan respon peserta didik. Berdasarkan perhitungan keseluruhan, media memperoleh persentase kepraktisan sebesar 87,08%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan mudah dan memperoleh respon positif dari pengguna.

Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini adalah media Flashcard EQUAL (Egalitarian untuk Anti-Perundungan) yang digunakan sebagai media pendukung layanan bimbingan kelompok. Media telah melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, validasi, uji coba terbatas, dan evaluasi. Berdasarkan hasil validasi dan uji kepraktisan, media Flashcard EQUAL telah memenuhi kriteria yang ditetapkan dalam penelitian. Hasil respon guru BK memperoleh persentase 85% dengan

kategori sangat praktis, sedangkan hasil respon peserta didik memperoleh persentase 87,38% dengan kategori sangat praktis. Secara keseluruhan, persentase kepraktisan media mencapai 87,08% dan termasuk kategori sangat praktis.

### 3.2. Pembahasan

Pengembangan media Flashcard EQUAL dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Penggunaan model ADDIE memberikan alur yang sistematis dalam proses pengembangan karena setiap tahap dilakukan secara berurutan dan saling berkaitan. Tahap *analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan yang menjadi dasar pengembangan produk. Hasil analisis menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media yang dapat membantu pelaksanaan layanan bimbingan kelompok, khususnya dalam menyampaikan materi mengenai nilai-nilai egalitarianisme sebagai upaya mereduksi perilaku perundungan. Tahap *design* dilakukan dengan menentukan tujuan media, menyusun materi, merancang tampilan, memilih warna, font, dan gambar, serta menyusun instrumen penelitian. Perancangan dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik sehingga media dapat digunakan secara mudah dan menarik. Pada tahap ini, Flashcard EQUAL dirancang sebagai media yang sederhana dan mudah digunakan dalam layanan bimbingan kelompok. Penyajian materi secara ringkas pada kartu memungkinkan guru BK menggunakan media secara fleksibel dalam proses layanan.

Tahap *development* merupakan tahap merealisasikan rancangan menjadi produk Flashcard EQUAL. Produk yang telah dikembangkan selanjutnya melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi tersebut bertujuan untuk mengetahui kesesuaian isi dan kualitas media sebelum digunakan dalam uji coba. Masukan dan saran yang diberikan oleh validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi. Dengan adanya proses validasi dan revisi, produk yang dihasilkan dapat disesuaikan dengan aspek materi maupun aspek media yang perlu diperbaiki. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas kepada pengguna. Uji coba melibatkan guru BK dan peserta didik untuk mengetahui kepraktisan media Flashcard EQUAL. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media memperoleh respon yang sangat baik dari pengguna. Guru BK memperoleh persentase kepraktisan sebesar 85%, sedangkan peserta didik memperoleh persentase sebesar 87,38%. Berdasarkan perhitungan keseluruhan, media memperoleh persentase kepraktisan sebesar 87,08% dan termasuk dalam kategori sangat praktis.

Kelayakan media Flashcard EQUAL diketahui melalui hasil validasi ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan telah sesuai dari segi isi maupun tampilan sebelum digunakan dalam uji coba kepada pengguna. Hasil validasi ahli materi

menunjukkan bahwa media Flashcard EQUAL memperoleh persentase sebesar 84,52% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aspek media yang meliputi tampilan, keterbacaan, tata letak, penggunaan gambar, warna, dan unsur visual lainnya telah memenuhi kriteria yang ditetapkan. Tampilan media menjadi salah satu aspek penting karena media yang digunakan dalam layanan perlu memiliki desain yang mudah dipahami dan menarik bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, Flashcard EQUAL dapat dinyatakan memenuhi aspek kelayakan dan dapat dilanjutkan pada tahap uji coba terbatas setelah dilakukan revisi berdasarkan saran validator.

Kepraktisan media Flashcard EQUAL diketahui berdasarkan hasil respon guru BK dan peserta didik setelah media digunakan dalam uji coba terbatas. Kepraktisan menunjukkan sejauh mana media dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna dalam mendukung pelaksanaan layanan bimbingan kelompok. Berdasarkan hasil angket respon guru BK, diperoleh skor 51 dari skor maksimal 60, sehingga diperoleh persentase kepraktisan sebesar 85%. Berdasarkan kriteria kepraktisan yang digunakan, persentase tersebut berada pada rentang 80%–100% sehingga termasuk kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Flashcard EQUAL dapat digunakan dengan mudah oleh guru BK dalam pelaksanaan layanan.

Sementara itu, hasil angket respon peserta didik memperoleh skor 367 dari skor maksimal 420, sehingga diperoleh persentase sebesar 87,38%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon yang positif terhadap media yang digunakan. Respon positif peserta didik menunjukkan bahwa Flashcard EQUAL dapat diterima sebagai media yang menarik dan mudah digunakan. Penyajian materi dalam bentuk flashcard memberikan variasi dalam kegiatan layanan sehingga peserta didik tidak hanya menerima materi melalui penjelasan secara lisan.

Berdasarkan penggabungan hasil respon guru BK dan peserta didik, diperoleh skor 418 dari skor maksimal 480, dengan persentase kepraktisan sebesar:

$$P = \frac{418}{480} \times 100\% = 87,08\%$$

Dengan demikian, berdasarkan respon guru BK dan peserta didik, media Flashcard EQUAL dapat dinyatakan sangat praktis digunakan sebagai media pendukung layanan bimbingan kelompok. Hasil kepraktisan ini menunjukkan bahwa media tidak hanya dapat diterima secara tampilan, tetapi juga dapat digunakan secara mudah dalam pelaksanaan layanan.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media nilai-nilai egalitarianisme untuk mereduksi perundungan pada siswa SMKN, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan berupa Flashcard EQUAL (Egalitarian untuk Anti-Perundungan) dapat digunakan sebagai media pendukung dalam layanan bimbingan kelompok. Media ini memuat nilai-nilai egalitarianisme yang meliputi kesetaraan, toleransi, empati, dan penghargaan terhadap keberagaman. Nilai-nilai tersebut disajikan sebagai materi yang bertujuan membantu peserta didik memahami pentingnya menghargai perbedaan, memperlakukan orang lain secara setara, dan menghindari perilaku yang dapat merugikan orang lain.

Proses pengembangan media Flashcard EQUAL dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Tahap *Analysis* dilakukan untuk mengetahui kondisi dan kebutuhan peserta didik serta kebutuhan media yang dapat digunakan dalam layanan bimbingan kelompok. Tahap *Design* dilakukan dengan menentukan tujuan pengembangan, menyusun materi nilai-nilai egalitarianisme, merancang tampilan media, menentukan unsur visual, menyusun petunjuk penggunaan, serta menyiapkan instrumen penelitian. Tahap *Development* dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi produk Flashcard EQUAL yang kemudian divalidasi oleh ahli dan direvisi berdasarkan saran yang diberikan. Selanjutnya, tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas kepada guru BK dan peserta didik untuk mengetahui kepraktisan media. Tahap terakhir, yaitu *Evaluation*, dilakukan dengan mengevaluasi hasil validasi dan uji coba sebagai dasar penyempurnaan produk. Dengan melalui kelima tahapan tersebut, dihasilkan produk akhir Flashcard EQUAL yang dapat digunakan sebagai media pendukung layanan bimbingan kelompok. Model ADDIE yang digunakan dalam penelitian memang terdiri atas lima tahapan tersebut dan digunakan untuk menghasilkan produk yang valid dan praktis.

Berdasarkan hasil penilaian terhadap media, Flashcard EQUAL memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan. Hasil validasi yang memperoleh skor 71 dari skor maksimal 84 menghasilkan persentase sebesar 84,52%, sehingga termasuk dalam kategori sangat valid. Selanjutnya, hasil respon guru BK memperoleh persentase kepraktisan sebesar 85% dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 87,38% dengan kategori sangat praktis. Secara keseluruhan, hasil respon guru BK dan peserta didik memperoleh persentase kepraktisan sebesar 87,08%, sehingga termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Flashcard EQUAL dapat digunakan dengan baik sebagai media pendukung dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok. Dengan demikian, media yang dikembangkan telah memenuhi aspek validitas dan kepraktisan sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan.

## REFERENSI

- Branch, M. R. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (1st ed.). Springer.
- Nursalim, M. (2018). *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Indeks.
- Olweus, D. (1993). *Bullying at School: What We Know and What We Can Do*. Blackwell Publishing.
- Prayitno; Amti, E. (2018). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Rineka Cipta.
- Santrock, J. W. (2020). *Life-Span Development* (18th Editi). McGraw-Hill Education.
- Sue, DW, Sue, D., Neville, HA, & Smith, L. (2022). *Konseling bagi individu yang beragam budaya: Teori dan praktik*. John Wiley & Sons.
- Akrim. (2020). *Desain Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Andini, A. N., & Mubin, A. N. (2022). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Penelitian Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11. <http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/jpaui>
- Diana, I. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif pada Materi Kesadaran Lingkungan pada Siswa Kelas IV di SDN 9 Sempoineit Aceh Jaya*. Universitas Bina Bangsa Getsempena.
- Firjaleni, N., Adhia, H., & Murni Adel, A. (2026). Pengembangan Media Flashcard Untuk Penguasaan Perkalian dan Pembagian. *Journal of Mathematics Education*, 5(1).
- Fitri R, A., & Tirtayani, L. A. (2023). Pengembangan Media Promosi Komik Elektronik Untuk Pencegahan Bullying Bagi Anak Usia. *Innovative : Jurnal of Social Science Research*, 3(5).
- Gultom, A. F., Suparno, S., & Wadu, L. B. (2023). Strategi Anti Perundungan di Media Sosial dalam Paradigma Kewarganegaraan. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(7). <https://doi.org/10.56393/decive.v3i7.1689>
- Hambali, Hariyanti, Cahya Permady, G., Istianah, A., & Abdillah, F. (2025). Kartu Sadari Bullying : Media Pembelajaran dalam Mengembangkan Keadaban Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 22(2). <https://doi.org/10.24114/jk.v2>
- Hamidah, N., Saputra, E. R., & Indihadi, D. (2023). Penggunaan Media Flashcard pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *AKSARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 24, 64–71. <https://doi.org/10.23960/aksara/v24i1.pp64-71>
- Harum, A., Idris, M., & Bakhtiar, M. (2023). Pengembangan Media Informasi E-Komik Anti Bullying Bagi Siswa Sekolah Dasar. *JURKAM: Jurnal Konseling Andi Matappa*, 11–18. <https://doi.org/10.31100/jurkam.v7i1.2613>
- Junaid, N., Hidayanti, F., Rafli, M., & Arnidah. (2023). Development of 3S Cultural Webtoon Media (Sipakatau, Sipakalebbi, Sipakainge') as an Effort to Prevent Bullying Among Makassar City High School Students. *Jurnal PENA : Jurnal Penelitian Dan Penalaran*, 10(1).
- Lisfatkandayant, U., Muharini, R., Sartika, R. P., Enawaty, E., & Erlina, E. (2022). Pengembangan Media

- Pembelajaran Flashcard pada Materi Perkembangan Teori Atom. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 3120–3132. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2577>
- Mustaqimah, N., Dama, L., Usman, N. F., Akbar, Muh. N., & Nurrijal, N. (2023). Pengembangan Media Flashcard dengan Panduan Belajar Sambil Bermain Menggunakan Microsite Untuk Pembelajaran Biologi Materi Klasifikasi Makhluk Hidup. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 376. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.17159>
- Nahdhiah, U., Aidi, M., Ihsan, N., Mariani, S., & Mashfufah, A. (2024). Anti-Bullying Education Media Innovation through Local Culture-Based Bilingual Audio E-Comic for Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(4), 813–822. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i4.54698>
- Rahayu, S., & Dwi Wicaksono, V. (2023). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Anti-perundungan di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 11(1).
- Ramadhani AT, S. K., Buchori, S., Fitriana, & Syahril, M. F. (2025). Analisis Kebutuhan Media Flashcard Visual Untuk Meningkatkan Regulasi Emosi Marah Siswa. *Jurnal Konseling Andi Matappa*, 9(2).
- Saputri, S. W. (2020). Pengenalan Flashcard Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris. *Jurnal Abdikarya*, 2(1), 56.
- Silalahi, E., Hartini, S., Prabowo, A. B., & Siswanti, R. (2022). Talking Chips Media for Developing The Group Dynamics in Guidance and Counseling-Grouped. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 9(1), 69–78. <https://doi.org/10.24042/kons.v9i1.12080>
- Sopian, A. amat, Sugiharto, & Mulawarman. (2022). Pemanfaatan Media dalam Layanan Bimbingan dan Konseling : Systematic Literature Review (SLR). *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 6(1), 1–6. <https://doi.org/10.22460/q.v6i1p1-7.2960>
- Utami, N. T. (2023). Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini melalui Media Flashcard. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 6(1). <https://doi.org/10.46963/mas>
- Zaneva, M., Minnick, E., Nahar, Ginting, V., Aryani, F., Ohan, F., Haryanti, R. H., Winarna, S., Arsianto, Y., Budiawati, H., Widowati, E., Saraswati, R., Kristianto, Y., Suryani, Y. E., Ulum, D. F., & Bowes, L. (2023). Social Norms Predict Bullying: Evidence from an Anti-Bullying Intervention Trial in Indonesia. *International Journal of Bullying Prevention*. <https://doi.org/10.1007/s42380-023-00176-8>

