Vol. 4 No.2, November, 2026. Page. 85-95
ISSN (e): 3046-9570,
DOI: https://doi.org/10.57176/0wbsct49
Mail: journal.primer@unu-jogja.ac.id

Pengembangan Bahan Ajar Digital Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Pendidikan Anti *Cyberbullying* Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Luluk Hildhayanti Azizah[1]
[1]Tumbuh Kembang Homeschooling (Tk & SD)
Sleman, Yogyakarta

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diserahkan November 01, 2026.
Direvisi November 25, 2026.
Diterima November 27, 2026.

Kata Kunci:

Bahan ajar digital,
Bahasa Indonesia,
Pendidikan anti cyberbullying

Copyright ©
Universitas Nahdlatul Ulama Yogyakarta.
All rights reserved.

Keywords:

Digital teaching materials,
Indonesian language,
Anti-cyberbullying education

ABSTRAK

Pendidikan adalah suatu proses dalam meningkatkan pengetahuan serta pola pikir peserta didik pada masa depan. Literasi sebagai pondasi untuk mewujudkan pendidikan yang efektif. Kini, literasi tidak hanya sebatas kemampuan membaca dan menulis teks cetak saja, melainkan mencakup keterampilan mengakses, mengolah, serta memberi pemahaman terkait informasi digital. Oleh karena itu, memunculkan problematika dalam pendidikan yaitu peningkatan kasus cyberbullying dikalangan siswa. Sehingga dibutuhkan pengembangan bahan ajar yang dapat terintregasikan pendidikan anti cyberbullying. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital bahasa indonesia bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah Ressearch & Development (RND) dengan model ADDIE (analysis, desain, develompmen, implementation, dan evaluation). Namun, penelitian ini tidak melakukan satu tahap yaitu implementasi. Penelitian ini dilakukan di MI Ma'arif Bego pada bulan Agustus 2024. Subjek dalam penelitian ini yaitu, kevalidan produk dinilai melalui validasi ahli media dan ahli materi. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil bahwa telah dihasilkan bahan ajar digital bahasa indonesia berbasis pendidikan anti cyberbullying yang layak digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, terbukti dari penilaian rata-rata ahli media 1 yang memperoleh presentase 5 dengan kategori "sangat sesuai', ahli media 2 yang memperoleh presentase 4 dengan kategori "sesuai" dan penilaian rata-rata ahli materi 1 dan 2 yang memperoleh presentase 4 dengan kategori "sesuai". Berdasakan nilai tersebut, bahan ajar digital bahasa indonesia berbasis pendidikan anti cyberbullying bagi siswa kelas IV sekolah dasar dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar. Dapat disimpulkan, bahwa penelitian ini menghasilkan produk bahan ajar digital bahasa indonesia berbasis pendidikan anti cyberbullying bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Bahan ajar ini layak digunakan berdasarkan validasi dari ahli media dan ahli materi.

ABSTRACT

Education is a process of enhancing knowledge and the mindset of learners for the future. Literacy is the foundation for effective education. Now, literacy is not only limited to the ability to read and write printed text, but also includes the skills of accessing, processing, and understanding digital information. Therefore, it raises a problem in education, namely the increasing cases of cyberbullying among students. Thus, the development of learning materials that can be integrated with anti-cyberbullying education is needed. This research aims to develop digital Indonesian language learning materials for fourth-grade elementary school students. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (analyze, design, develop, implementation, and evaluation). However, this research did not conduct one stage, which is the implementation. This research was conducted at MI Ma'arif Bego in August 2024. The subjects in this research were the validity of the product, which was assessed through validation by media experts and material experts. The results of this study indicated that a digital Indonesian language learning material based on anti-cyberbullying education has been developed and is deemed suitable for use in the learning process. This is evident from the average rating of media expert 1, who gave a score of 5 with the category "very suitable", media expert 2, who gave a score of 4 with the category "suitable", and the average rating of material experts 1 and 2, who both gave a score of 4 with the category "suitable". Based on these scores, the digital Indonesian language learning material based on anti-cyberbullying education for fourth-grade elementary school students was declared suitable for use as a learning material. It can be concluded that this research has produced a digital Indonesian language teaching material based on anti-cyberbullying education for fourth-grade elementary school students. This teaching material is deemed suitable for use based on validation from media experts and content experts.

Penulis Korespondensi:
Name, Luluk Hildhayanti Azizah
Email, hildhayanti7@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses dalam meningkatkan pengetahuan serta pola pikir peserta didik pada masa depan yang akan datang (Aprilutfi, 2022). Pendidikan juga termasuk usaha sadar untuk mewujudkan peserta didik yang aktif mengenal dan untuk melalui proses pengembangan potensi dirinya dengan penguatan hal spiritual dalam agama, kepribadian, akhlak yang mulia, kecerdasan dan ikuta serta menjadi masyarakat yang cinta akan bangsa dan Negara (Rachma, 2022). Pendidikan memainkan peran fundamental dalam kemampuan literasi seseorang. Sejak dini, lembaga pendidikan formal dan informal menanamkan pentingnya literasi dan membekali individu dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk menjadi pembelajar seumur hidup.

Ada hubungan antara pendidikan dan literasi, karena literasi merupakan pondasi untuk mewujudkan pendidikan yang efektif. Literasi mengajarkan keterampilan membaca dan menulis, keterampilan berpikir kritis, keterampilan komunikasi, dan kolaborasi antar ketiga keterampilan tersebut (Suragangga, 2017). Suragangga menambahkan bahwa literasi, yang berperan sebagai suatu kemampuan dalam memberikan akses, pemahaman, serta penggunaan informasi dengan cara yang efektif, telah lama memegang peranan penting dalam peradaban manusia. Sejak manusia purba mengembangkan sistem komunikasi berbasis simbol, literasi telah menjadi jembatan untuk menyebarkan pengetahuan, membangun komunitas, dan mendorong kemajuan.

Di era digital ini, definisi literasi telah berkembang melampaui sekedar kemampuan membaca dan menulis teks cetak. Kini, literasi mencakup keterampilan mengakses, mengolah, serta memberi pemahaman terkait informasi yang bersumber dalam segala bidang digital, meliputi teks, gambar, audio, dan video. Kemampuan untuk berpikir kritis, menganalisis informasi, dan memecahkan masalah secara kreatif menjadi semakin krusial dalam menangkap informasi yang dinamis dan kompleks (Utama, 2023).

Akses dan penguasaan keterampilan literasi digital belum sepenuhnya merata di seluruh lapisan masyarakat. Namun, kesenjangan digital masih menjadi tantangan global, di mana sebagian besar populasi dunia, terutama di negara-negara berkembang, masih belum memiliki akses yang memadai ke teknologi dan infrastruktur digital, banyak orang yang masih kesulitan untuk membedakan informasi yang akurat dan tidak akurat, serta rentan terhadap hoaks dan misinformasi yang beredar luas di ruang digital (Jayanthi, 2022).

Bahan ajar digital muncul sebagai potensi solusi untuk mengatasi kesenjangan literasi digital dan meningkatkan aksesibilitas pendidikan bagi semua. Bahan ajar digital dapat dikemas dalam berbagai format yang menarik dan interaktif, seperti *e-book*, video tutorial, game edukasi, dan *platform* pembelajaran *online* (Gusman et al., 2021). Pengaksesan bahan ajar digital bisa dilaksanakan setiap waktu dan dapat dilaksanakan dari mana saja, hal itu dapat memberi kemudahan untuk mereka yang bertempat tinggal di daerah terpencil atau mempunyai suatu batasan waktu dan mobilitas. Bahan ajar juga dapat dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan simulasi, kuis, dan diskusi *online.* Sehingga, meningkatkan motivasi dan efektivitas belajar (Utama, 2023). Bahan digital juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar individu, dengan menyajikan konten yang bervariasi serta tambahan bagi yang membutuhkan dan juga bahan ajar digital dapat dengan mudah diperbarui dengan informasi terbaru, sehingga peserta didik selalu mendapatkan pengetahuan terkini (Asmuni, 2020). Pemanfaatan bahan ajar digital sebagai jembatan penghubung literasi tidak berjalan tanpa tantangan. Infrastruktur digital yang belum memadai, kurangnya keterampilan pendidik dalam menggunakan teknologi, dan biaya akses internet yang tinggi masih menjadi hambatan yang perlu diatasi (Sawitri & Astiti, 2019). Dibutuhkan suatu kerja sama antara pemerintah dan masyarakat dalam pembangunan infrastuktur digital yang kuat dan merata, memberikan pelatihan dan pengembangan keterampilan digital bagi seorang pendidik dan peserta didik, mengembangkan bahan ajar digital yang berkualitas, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan belajar setempat dan juga menurunkan biaya akses internet dan mempromosikan inklusivitas digital. Dengan upaya kolaboratif dan komitmen yang kuat, akan mewujudkan masyarakat yang berliterasi digital dan inklusif, di mana pengetahuan dan keterampilan tidak lagi menjadi sebuah kemewahan, tetapi hak semua orang.

Pendidikan di era digital, penggunaan bahan ajar digital menjadi semakin penting untuk mendukung pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan tuntutan zaman (Gusman et al., 2021). Problematika pendidikan yang dihadapi saat ini, terutama terkait dengan peningkatan kasus *cyberbullying* di kalangan siswa, menunjukkan perlunya pengembangan bahan ajar digital yang tidak hanya mengedepankan aspek akademis, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai etika dan integritas pendidikan. Pendidikan harus mampu memberikan solusi atas problematika *cyberbullying* yang semakin meresahkan di lingkungan sekolah (Gularso & Indrianawati, 2022). Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar digital yang fokus pada pencegahan *cyberbullying* dan penanaman nilai integritas pendidikan menjadi suatu kebutuhan mendesak dalam upaya membentuk suatu lingkungan belajar yang bersifat aman dan kondusif untuk pertumbuhan anak-anak. Dengan mengkolaborasikan teknologi digital dengan nilai-nilai moral, bahan ajar digital bisa digunakan sebagai alat yang efektif dalam memberi suatu pemahaman yang lebih mendalam kepada peserta didik mengenai bahaya *cyberbullying* dan cara mengatasinya (Rachma, 2022).

Melalui integrasi nilai-nilai pendidikan anti *cyberbullying* dalam bahan ajar digital, diharapkan dapat tercipta sebuah lingkungan belajar yang lebih aman, inklusif, dan berbudaya di sekolah-sekolah. *Cyberbullying* adalah

salah satu bentuk kekerasan berbasis elektronik yang sering terjadi di kalangan anak-anak dan remaja. *Cyberbullying* yaitu suatu perbuatan yang agresif dan dilaksanakan dengan cara kesengajaan, berulang, dan bertujuan untuk menyakiti atau mengancam korban melalui media elektronik, seperti media sosial, surel, atau pesan singkat (Fathur, 2016). *Cyberbullying* dapat berdampak negatif yang signifikan bagi korban, baik secara psikologis maupun sosial. Korban *cyberbullying* dapat mengalami depresi, kecemasan, rasa malu, dan kehilangan kepercayaan diri. Korban juga dapat mengalami kesulitan dalam bersosialisasi dan berprestasi di sekolah (Hana, 2019).

Berdasarkan Permendikbudristek nomor 46 tahun 2023, sekolah harus melakukan upaya untuk melindungi, mencegah, dan melakukan mekanisme percegahan dan penanganan kekerasan di lingkungan pendidikan. Melalui peraturan ini, sekolah diharapkan mampu membentuk suatu lingkungan dalam satuan pendidikan yang ramah, aman, inklusif, dan bebas dari kekerasan. Di sekolah, mayoritas anak melakukan pembullyan melalui perkataan (verbal) sehingga dianggap biasa oleh guru dan dianggap bahwa itu hanya saling ejek mengejek yang sewajarnya dilakukan oleh siswa sekolah dasar.

Dilansir dari laman kompas.com bahwa dari data kemendikbud 2019, sebanyak 41 persen siswa mengalami perundungan dengan berbagai jenis. Terutama pada saat pandemi covid-19 yang menganjurkan belajar secara daring, sehingga perundungan terjadi tanpa sepengetahuan guru maupun orang tua siswa. Kemendikbud menyatakan: "interaksi antar siswa dilakukan secara daring dan siswa memiliki akses mudah untuk mengoperasikan media sosial yang tidak dapat dikontrol, sangat berpotensi meningkatkan perundungan (*cyberbullying*)".

Mencegah terjadinya *cyberbullying*, diperlukan upaya edukasi dan sosialisasi kepada anak-anak tentang bahaya *cyberbullying* dan cara menghadapinya. Contoh usaha yang bisa diterapkan yaitu dengan mengembangkan suatu bahan ajar digital yang berhubungan dengan pendidikan anti *cyberbullying.* Bahan ajar digital berbasis pendidikan anti *cyberbullying* bisa menjadi suatu media yang efektif dalam penyampaian pesan tentang bahaya *cyberbullying* kepada anak-anak dan remaja. Bahan ajar ini dapat dirancang dengan menarik dan interaktif, yang mana akan menjadi daya tarik, suatu yang akan diperhatikan, serta menarik minat anak-anak.

Bahan ajar digital berbasis pendidikan anti *cyberbullying* dapat dikembangkan dalam berbagai format, seperti Flipbook, *e-book*, video tutorial, atau game edukasi. Flipbook merupakan salah satu format yang dapat dipilih karena memiliki beberapa keunggulan, pengaksesan yang fleksibel, berbagai macam fitur interaktif (animasi, suara, kuis, video) sehingga meningkatkan motivasi belajar, Flipbook juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu dengan menawarkan kecepatan belajar dan konten yang bervariasi (Endaryanti, 2021).

Analisis selama Labsos di Mi ma'arif bego banyak ditemukan siswa yang masih melakukan perudungan baik fisik maupun non-fisik. Siswa juga melakukan *cyberbullying* yang dilakukan karena kecenderungan siswa bermain *game online*, adapun siswa yang mengirim pesan yang menyakiti temannya, memposting foto atau video memalukan tanpa izin. Serta ada siswa yang mengecualikan teman dalam sebuat obrolan grup untuk membicarakan teman nya yang dikecualikan tersebut. Dilihat dari hal ini maka dibutuhkan suatu bahan dalam mengajar yang bisa membuat siswa untuk memahami tentang bahayanya *bullying*. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka pengembangan bahan ajar digital dalam mata pelajaran bahasa Indonesia sekolah dasar berbasis pendidikan anti *cyberbullying* menjadi penting untuk dilakukan. Bahan ajar ini diharapkan dapat membantu anak-anak dan remaja memahami bahaya *cyberbullying* dan cara menghadapinya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat beberapa permasalahan yang menjadi dasar pengembangan bahan ajar digital, yaitu kurangnya pemahaman mengenai literasi digital serta akses internet yang belum menyeluruh di daerah pedalaman, peningkatan kasus *cyberbullying* di lingkungan pendidikan, dan kurangnya pengembangan bahan ajar oleh guru yang dapat menyalurkan pendidikan anti-*cyberbullying*.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini dibatasi pada pengembangan bahan ajar digital Bahasa Indonesia berbasis pendidikan anti-*cyberbullying*. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana prosedur pengembangan bahan ajar digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang perundungan dunia maya (*cyberbullying*)? Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangan bahan ajar digital mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang perundungan dunia maya (*cyberbullying*).

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa bahan ajar digital berbentuk *e-modul* Bahasa Indonesia berbasis pendidikan anti-*cyberbullying*. Produk tersebut terdiri atas komponen pendahuluan yang meliputi halaman sampul, kata pengantar, dan daftar isi; komponen inti yang memuat kegiatan pembelajaran dan uraian materi; serta komponen penutup. Bahan ajar ini juga dilengkapi dengan ringkasan dan evaluasi. Penyajian materi menggunakan bahasa yang komunikatif dan interaktif, dengan tampilan yang dirancang menarik melalui pemilihan warna dan jenis huruf yang sesuai.

Pengembangan bahan ajar digital ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan bahan ajar digital berbasis pendidikan anti-*cyberbullying* dengan menggunakan model ADDIE, yang meliputi lima tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation*, dan *evaluation*. Pengembangan ini juga diharapkan dapat

menambah pemahaman siswa mengenai bahaya dan dampak *cyberbullying* serta mendukung pembaruan bahan ajar sekolah dasar sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

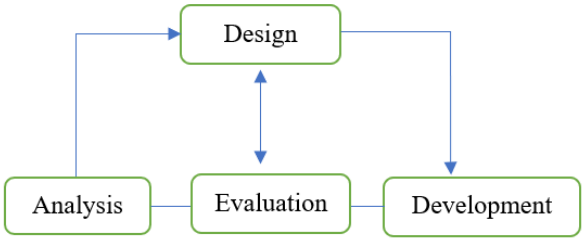
Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan pengalaman dan pengetahuan bagi peneliti dalam mengembangkan bahan ajar digital berbasis pendidikan anti-*cyberbullying* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar. Bagi siswa, bahan ajar ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar, mempermudah pemahaman materi Bahasa Indonesia, memberikan pengalaman belajar melalui media digital, serta mengenalkan bahaya dan dampak *cyberbullying*. Bagi guru, produk ini diharapkan dapat menjadi bahan ajar tambahan yang menarik dan membantu penyampaian informasi mengenai *cyberbullying*. Bagi orang tua, bahan ajar ini diharapkan dapat mendukung minat belajar anak sekaligus memberikan informasi mengenai *cyberbullying*. Sementara itu, bagi sekolah, produk ini diharapkan dapat menambah ketersediaan bahan ajar dan mendorong pendidik untuk mengembangkan bahan ajar dalam bentuk digital.

Pengembangan ini didasarkan pada asumsi bahwa modul digital dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif untuk mendorong pengembangan bahan ajar yang lebih menarik bagi pendidik maupun calon pendidik. Selain mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, modul digital ini dirancang untuk menambah pemahaman peserta didik mengenai bahaya dan dampak perundungan, baik secara fisik maupun melalui media sosial dalam bentuk *cyberbullying*.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan *(Research and Development)* dengan produk yang dihasilkan adalah bahan ajar digital berupa modul ajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berbasis pendidikan anti *cyberbullying* untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian pengembangan menurut (Sugiyono, 2022), merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dengan demikian, penelitian dan pengembangan pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan.

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE menurut Branch (2009), yang meliputi lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Namun, penelitian ini tidak melaksanakan tahap Implementation, sehingga prosedur pengembangan dibatasi pada tahap analisis, perancangan, pengembangan, dan evaluasi.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE yang digunakan

Tahap pertama adalah Analysis, yaitu analisis permasalahan pembelajaran dan kurikulum. Analisis permasalahan dilakukan melalui pengamatan terhadap proses pembelajaran, guru, siswa, dan bahan ajar yang digunakan, khususnya berkaitan dengan kebutuhan pendidikan anti-cyberbullying. Analisis kurikulum dilakukan dengan mengkaji Kurikulum Merdeka Fase B, terutama capaian pembelajaran yang relevan, sebagai dasar penyusunan materi agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Tahap kedua adalah Design, yaitu perancangan bahan ajar digital berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Pada tahap ini, peneliti merancang tujuan pembelajaran, materi, dan alat evaluasi. Materi yang disiapkan mencakup teks mengenai cyberbullying, cara menyikapi dan menghindarinya, serta video yang menampilkan dampak cyberbullying. Selanjutnya, tahap Development dilakukan melalui pembuatan produk dengan mengintegrasikan materi pembelajaran, gambar, video, dan evaluasi pembelajaran. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media berfokus pada aspek tampilan, keterbacaan, kualitas visual, dan kemudahan penggunaan, sedangkan validasi ahli materi berfokus pada kesesuaian isi, tujuan pembelajaran, bahasa, penyajian materi, dan soal latihan. Tahap terakhir adalah Evaluation, yang dilakukan dengan menganalisis hasil validasi dan masukan yang diperoleh sebagai dasar revisi produk hingga menghasilkan bahan ajar digital yang telah dievaluasi.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner. Observasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi lingkungan sekolah, sarana dan prasarana, proses pembelajaran, metode mengajar guru, media pembelajaran, serta aktivitas peserta didik. Kuesioner diberikan kepada ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan produk berdasarkan indikator yang telah ditentukan. Sementara itu, wawancara

tercantum sebagai salah satu teknik pengumpulan data dalam rancangan penelitian. Instrumen penelitian meliputi pedoman observasi dan lembar validasi media serta materi.

Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan terhadap hasil observasi dan masukan validasi untuk mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki dalam produk. Analisis kuantitatif dilakukan terhadap skor validasi ahli menggunakan skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap maupun pendapat orang teradap permasalahan suatu objek, rancangan produk, serta produk yang telah dikembangkan (Sugiyono, 2022). Skala *likert* dengan skor 1-5 sebagai berikut.

Tabel 1. Penskoran skala *likert*

Skor	Pilihan jawaban
1	Sangat tidak sesuai
2	Tidak sesuai
3	Cukup sesuai
4	Sesuai
5	Sangat sesuai

Persentase hasil validasi dihitung dengan membandingkan jumlah skor yang diperoleh dengan jumlah skor maksimal, kemudian dikalikan 100%, menggunakan rumus berikut:

$$Nilai\ Akhir = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Jumlah\ skor\ maksimal} \times 100$$

Persentase tersebut digunakan untuk menggambarkan hasil penilaian ahli terhadap kualitas bahan ajar digital yang dikembangkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Produk Awal

Pada penelitian ini menghasilkan pengembangan bahan ajar digital yang berupa e-modul pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berbasisi Pendidikan anti cyberbullying untuk kelas IV sekolah dasar, dengan materi teks narasi, gagasan pokok yang sudah terintregasi oleh Pendidikan anti-cyberbullying. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, namun bersifat tanpa pengujian dan memiliki prosedur pengembangan yang meliputi analisi, desain, pengembangan, dan evaluasi. Pelaksanaan prosedur pengembangan bahan ajar digital diuraikan sebagai berikut.

a) *Analysis* (Analisis)

Analisis merupakan suatu proses mendefinisikan sesuatu yang akan dipelajari peserta didik. Pada tahap ini peneliti menganalisis hal yang berkaitan dengan produk yang hendak dikembangkan. Dalam melakukan analisis ada dua tahap yang harus dilakukan, yaitu:

a. Analisis masalah lapangan

Kurangnya pengembangan bahan ajar yang inovatif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dan maraknya cyberbullying menjadi tantangan bagi sekolah saat ini. Keterbatasan bahan ajar yang menarik cenderung membuat siswa bosan dan mencari alternatif lain yang justru berpotensi membawa mereka pada perilaku negatif seperti cyberbullying. Penyebab munculnya cyberbullying dikalangan siswa yakni dari kebiasaan siswa yang sering bermain game online bersama teman sekelas nya atau teman satu sekolahnya. Dari kebiasaan tersebut, tidak sedikit dari siswa melanjutkan ejek mengejek terhadap temannya hingga di sekolah. Dan tanpa mereka sadari, melontarkan kalimat yang menyakiti dan membuat temannya berkecil hati.

Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu adanya upaya bersama dari berbagai pihak. Pengembangan bahan ajar perlu menciptakan konten yang lebih kreatif, interaktif dan menjelaskan tentang bullying beserta jenis bullying lainnya, contohnya cyberbullying. Sementara sekolah dan guru perlu perlu memberikan edukasi tentang penggunaan teknologi yang bijak. Selain itu, penting juga untuk meningkatkan toleransi digital siswa agar mereka mampu membedakan informasi yang benar dan salah serta bersikap bijak dalam berinteraksi di dunia maya.

b. Analisis kurikulum

Kurikulum yang digunakan dalam penelitian ini adalah kurikulum yang sedang berlaku, yakni kurikulum merdeka. Capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran beberapa elemen yang akan dicapai oleh kelas IV atau fase B pada e-modul mata pelajaran Bahasa Indonesia, terlampir.

b) Design (Perancangan)

Pada tahap ini peneliti merancang produk yang akan dikembangkan. Produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu bahan ajar digital yang berupa e-modul pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis Pendidikan anti cyberbullying. Tahap desain pada bahan ajar digital pada penelitian sebagai berikut.

1. Membuat rancangan materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan disampaikan, terlampir

2. Membuat storyboard, yaitu skrip yang digunakan untuk merencanakan tampilan setiap halaman atau layar pada e-modul. Storyboard berfungsi sebagai peta jalan yang jelas, menggambarkan urutan materi, desain layout, dan elemen interaktif yang akan digunakan. Berikut rancangan storyboard yang dibuat peneliti. Berikut rancangan storyboard yang dibuat oleh peneliti:

Tabel 2. Rancangan *storyboard*

No	Judul halaman	Isi	Keterangan
1.	Halama pembuka	• Judul materi • Kata pengantar	Judul bahan ajar
2.	Halaman menu	• Daftar menu materi	Menu materi yang akan dipelajari
3.	Halaman materi	• Materi 1: teks narasi	- Penjelasan materi - Contoh dan ciri teks narasi - Video pembelajaran
		• Materi 2: gagasan pokok	- Penjelasan materi - Fungsi, ciri, jenis, dan langkah menentukan gagasan pokok - Video pembelajaran
		• Materi 3: cyberbullying	- Penjelasan materi - Bentuk, cara mengatasi cyberbullying, dan melaporkan cyberbullying - Video pembelajaran
4.	Halaman LKPD (lembar kerja peserta didik)	• Tujuan pembelajaran • Langkah pengerjaan	- Video pembelajaran - Soal cerita - Latihan membuat cerpen
5.	Halaman latihan soal	Soal seputar materi yang dipelajari	Game interaktif seputar soal materi yang dipelajari
6.	Halaman penutup	Identitas penulis	Nama penulis, dsb

c) *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat e-modul berdasarkan rancangan yang telah disusun. Produk dikembangkan menggunakan Canva dan dilengkapi kuis interaktif melalui Flip PDF Professional. E-modul terdiri atas halaman sampul, menu materi, materi teks narasi pada halaman 1–5, materi gagasan pokok pada halaman 6–7, serta materi cyberbullying pada halaman 8–11.

Pada tahap ini, terdiri dari 2 langkah untuk mengembangan bahan ajar, yaitu :

1) Pembuatan produk

Pada tahap awal pengembangan produk bahan ajar digital Bahasa Indonesia berbasis pendidikan anti *cyberbullying*, peneliti mengumpulkan bahan yang perlukan. Bahan yang perlukan meliputi materi pembelajaran, gambar, video pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Bahan tersebut kemudian digunakan untuk membuat produk.

2) Validasi produk

Validasi produk bahan ajar digital bahasa indonesia berbasis pendidikan anti *cyberbullying* dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai produk yang dirancang. Validasi ahli media didasarkan pada aspek tampilan produk. Sedangkan validasi ahli materi didasarkan pada askpek isi pembelajaran produk yang dikembangkan.

Materi teks narasi mencakup pengertian, unsur, contoh, ciri-ciri, dan video pembelajaran. Materi gagasan pokok meliputi pengertian, fungsi, ciri-ciri, jenis paragraf, langkah menentukan gagasan pokok, dan video pembelajaran. Sementara itu, materi cyberbullying mencakup pengertian, bentuk-bentuk, cara mengatasi, dan cara melaporkan cyberbullying. Produk juga dilengkapi LKPD yang memuat soal cerita dan latihan membuat cerita pendek bertema cyberbullying, halaman kuis, serta profil penulis.

d) *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap yang mengontrol setiap pelaksanaan penelitian pada masing-masing fase. Tahapan ini mencakup kegiatan merevisi produk, menganalisis data hingga menghasilkan produk akhir.

Hasil Validasi Produk

Validasi produk dilakukan setelah e-modul selesai dikembangkan. Validasi melibatkan ahli media dan ahli materi untuk menilai produk bahan ajar digital Bahasa Indonesia berbasis pendidikan anti-*cyberbullying* bagi siswa kelas IV sekolah dasar.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dua validator, yaitu Mustamid, M.Pd., dosen Program Studi S1 PGSD Universitas Nahdlatul Ulama Yogyakarta, dan Suprapti, S.Pd.I., wali kelas IV A MI Ma'arif Bego. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen validasi dengan skala Likert untuk menilai aspek media yang dikembangkan.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Total Skor	Nilai	Rata-rata
Ahli Media 1	75	100	5
Ahli Media 2	67	89,3	4,4

Berdasarkan Tabel 2, ahli media 1 memperoleh total skor 75, nilai 100, dan rata-rata 5. Sementara itu, ahli media 2 memperoleh total skor 67, nilai 89,3, dan rata-rata 4,4. Penilaian mencakup ketepatan pemilihan dan ukuran huruf, keterbacaan warna teks, penggunaan bahasa, ukuran dan kualitas gambar, perpaduan warna, kesesuaian gambar dan video dengan materi, kesesuaian tampilan dengan isi, fleksibilitas penggunaan, kelengkapan petunjuk, serta umpan balik.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Riska Anintyawati, S.Pd., M.Pd., dosen Program Studi S1 PGSD Universitas Nahdlatul Ulama Yogyakarta, dan Uswatun Khasanah, D.R., S.Mat., M.Pd., wali kelas IV C MI Ma'arif Bego. Validasi ini bertujuan menilai kesesuaian materi yang disajikan dalam e-modul dengan capaian dan tujuan pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Total Skor	Nilai	Rata-rata
Ahli Materi 1	60	80	4
Ahli Materi 2	63	86	4,2

Berdasarkan Tabel 3, ahli materi 1 memperoleh total skor 60, nilai 80, dan rata-rata 4. Ahli materi 2 memperoleh total skor 63, nilai 86, dan rata-rata 4,2. Aspek penilaian meliputi kesesuaian judul, capaian dan tujuan pembelajaran, kemudahan pemahaman materi, cakupan materi teks narasi, gagasan pokok dan cyberbullying, penggunaan bahasa, kesempatan belajar mandiri, keruntutan dan kemenarikan penyajian, kesesuaian contoh dan soal latihan, serta aktivitas siswa.

Hasil Evaluasi dan Revisi Produk

Evaluasi produk dilakukan berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi setelah proses validasi. Evaluasi ini bertujuan memperbaiki tampilan dan penyajian konten bahan ajar digital Bahasa Indonesia berbasis pendidikan anti-cyberbullying.

Tabel 5. Saran Validator Terhadap Produk

No.	Validator	Saran Perbaikan
1.	Ahli Media	Warna pada beberapa halaman perlu diganti lebih gelap agar tulisan terlihat jelas.
2.	Ahli Media	Gambar diusahakan tidak tertutup atau terpotong.
3.	Ahli Media	Tulisan judul perlu diperjelas
4.	Ahli Materi	*Watermark* menutupi konten

Berdasarkan saran tersebut, revisi produk dilakukan pada beberapa bagian. Ikon kuis diubah dari warna kuning menjadi hijau agar tulisan dapat dibaca dengan jelas. Ukuran gambar diperkecil agar tidak tertutup oleh tulisan. Selain itu, warna tulisan judul diubah menjadi lebih terang agar dapat terbaca dengan jelas. Masukan mengenai watermark yang menutupi konten juga dicatat sebagai bagian dari evaluasi produk.

PEMBAHASAN

Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Pendidikan Anti-*Cyberbullying*

Pengembangan bahan ajar digital Bahasa Indonesia berbasis pendidikan anti-cyberbullying dilakukan untuk menjawab kebutuhan bahan ajar yang inovatif sekaligus mengintegrasikan edukasi pencegahan perundungan digital dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis, permasalahan yang ditemukan berkaitan dengan keterbatasan bahan ajar yang menarik dan perilaku saling mengejek di kalangan siswa yang dapat berlanjut dari interaksi digital ke lingkungan sekolah. Oleh karena itu, pengembangan e-modul diarahkan untuk menggabungkan materi teks narasi, gagasan pokok, dan cyberbullying dalam satu bahan ajar.

Pengembangan tersebut sejalan dengan pendapat Kosasih (2022) bahwa bahan ajar dapat disajikan dalam berbagai bentuk, termasuk bahan ajar digital yang memanfaatkan perangkat elektronik. Selain itu, Aisyah, (2020) menjelaskan bahwa bahan ajar berfungsi sebagai pedoman bagi guru dan siswa serta sebagai sarana evaluasi pencapaian pembelajaran. Dalam penelitian ini, fungsi tersebut diwujudkan melalui penyajian materi, video pembelajaran, lembar kerja peserta didik (LKPD), dan kuis interaktif. Dengan demikian, e-modul tidak hanya memuat informasi pembelajaran, tetapi juga menyediakan aktivitas yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.

Hasil pengembangan ini juga memiliki kesesuaian dengan penelitian Darwanto dan Meilasari mengenai bahan ajar digital sebagai alternatif pembelajaran jarak jauh dan mandiri. Kesamaan tersebut terletak pada penggunaan metode penelitian dan pengembangan serta pemanfaatan bahan ajar digital sebagai alternatif pembelajaran. Namun, penelitian ini memiliki fokus berbeda, yaitu pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar dengan mengintegrasikan pendidikan anti-cyberbullying.

Integrasi Materi Bahasa Indonesia dengan Pendidikan Anti-Cyberbullying

Integrasi pendidikan anti-cyberbullying dalam bahan ajar Bahasa Indonesia diwujudkan melalui tiga materi utama, yaitu teks narasi, gagasan pokok, dan cyberbullying. Materi tersebut dilengkapi dengan penjelasan, contoh, video pembelajaran, latihan membuat cerita pendek, dan kuis. Penggabungan ini menempatkan pendidikan anti-cyberbullying dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, bukan sebagai materi yang berdiri sendiri.

Suparlan (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah berkaitan dengan pengembangan kemampuan berkomunikasi secara lisan dan tulisan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Dalam konteks penelitian ini, materi Bahasa Indonesia dipadukan dengan pengenalan perilaku perundungan digital agar siswa memperoleh materi kebahasaan sekaligus informasi mengenai interaksi yang dapat menyakiti orang lain. Meskipun demikian, karena tidak dilakukan pengujian langsung kepada siswa, kontribusi integrasi tersebut terhadap peningkatan keterampilan komunikasi belum dapat dipastikan berdasarkan hasil penelitian ini.

Pembahasan mengenai cyberbullying juga didasarkan pada uraian Ningtyas (2012) yang menjelaskan bahwa perundungan digital dapat menjadi kelanjutan dari perundungan yang terjadi di dunia nyata. Sementara itu, Imani et al. (2021) menjelaskan karakteristik cyberbullying, antara lain dilakukan secara berulang, menimbulkan tekanan psikologis, memiliki tujuan tertentu, dan berlangsung melalui media digital. Landasan tersebut relevan dengan materi e-modul yang membahas pengertian, bentuk, cara mengatasi, dan cara melaporkan cyberbullying.

Penelitian Asih, Hanim, dan Fridani mengenai media buku cerita tentang bullying dalam kegiatan bimbingan klasikal juga memiliki keterkaitan dengan penelitian ini, terutama dalam penggunaan bahan ajar untuk menyampaikan pemahaman tentang perundungan kepada siswa sekolah dasar. Perbedaannya terletak pada bentuk media dan metode penelitian. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan e-modul digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang mengintegrasikan materi cyberbullying.

Kelayakan Bahan Ajar Berdasarkan Validasi Ahli Media

Validasi dalam penelitian ini mencakup penilaian ahli media dan ahli materi. Penilaian media meliputi aspek tampilan, keterbacaan, kualitas dan kesesuaian gambar, kesesuaian video, serta kemudahan penggunaan. Sementara itu, penilaian materi berkaitan dengan kesesuaian isi pembelajaran, penggunaan bahasa, penyajian materi, dan latihan soal. Pemisahan kedua aspek tersebut penting karena kualitas tampilan digital dan kesesuaian substansi pembelajaran merupakan dimensi penilaian yang berbeda, meskipun keduanya berkontribusi pada kualitas produk secara keseluruhan.

(Yuberti, 2014) menjelaskan bahwa kelayakan bahan ajar berkaitan dengan aspek isi, bahasa, dan penyajian. Kerangka tersebut dapat digunakan untuk memahami mengapa penilaian ahli materi perlu memperhatikan substansi serta cara materi disampaikan, sedangkan penilaian ahli media memperhatikan keterbacaan dan penyajian visual. Hasil validasi dalam penelitian ini menyediakan informasi awal mengenai kualitas produk berdasarkan penilaian para ahli. Namun, hasil tersebut perlu dipahami sesuai ruang lingkup instrumen yang digunakan, bukan sebagai bukti bahwa seluruh aspek penggunaan produk telah teruji dalam situasi pembelajaran nyata.

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa produk memperoleh skor total 75 dengan rata-rata 5,0 dari validator pertama dan skor total 67 dengan rata-rata 4,4 dari validator kedua. Perbedaan skor tersebut menunjukkan adanya perbedaan penilaian dari masing-masing validator terhadap aspek media yang dinilai. Meskipun demikian, kedua validator memberikan penilaian positif terhadap produk dan menyampaikan sejumlah masukan untuk penyempurnaan.

Penilaian media penting dalam pengembangan bahan ajar digital karena tampilan produk berhubungan dengan keterbacaan informasi yang disajikan. Pemilihan jenis dan ukuran huruf, warna teks, ukuran gambar, serta kejelasan judul merupakan bagian dari tampilan yang dapat memengaruhi kemudahan pengguna dalam membaca materi. Oleh karena itu, saran oleh validator ahli media mengenai warna, gambar, dan judul menjadi dasar perbaikan pada tahap evaluasi.

Perubahan warna ikon kuis dari kuning menjadi hijau dilakukan agar tulisan pada ikon lebih jelas. Pengecilan ukuran gambar dilakukan agar gambar tidak tertutup tulisan, sedangkan perubahan warna judul ditujukan untuk meningkatkan keterbacaannya. Perbaikan tersebut menunjukkan bahwa masukan validator digunakan dalam proses penyempurnaan produk, bukan hanya dicatat sebagai hasil penilaian.

Temuan tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian Sari & Ahmad (2021) tentang pengembangan flipbook digital untuk pembelajaran IPS di sekolah dasar. Kedua penelitian menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan serta memanfaatkan media digital sebagai produk pembelajaran. Perbedaannya terletak pada

fokus materi dan bentuk integrasi konten. Penelitian Sari dan Ahmad berfokus pada IPS dengan materi "Indahnya Negeriku", sedangkan penelitian ini mengembangkan bahan ajar Bahasa Indonesia dengan integrasi pendidikan anti-*cyberbullying*. Perbandingan ini menunjukkan bahwa media digital dapat dikembangkan untuk berbagai konteks pembelajaran, tetapi kelayakan setiap produk tetap perlu dinilai berdasarkan materi, sasaran pengguna, dan tujuan pengembangannya.

Kelayakan Materi Berdasarkan Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi memperoleh skor total 60 dengan rata-rata 4,0 dari validator pertama dan skor total 63 dengan rata-rata 4,2 dari validator kedua. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi dalam e-modul mendapatkan penilaian positif dari kedua validator. Penilaian dilakukan terhadap kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, penggunaan bahasa, keterpahaman materi, penyajian contoh, latihan, dan aktivitas siswa.

Hasil penilaian tersebut mendukung pengembangan produk yang menggabungkan materi teks narasi, gagasan pokok, dan *cyberbullying*. Materi disusun dalam satu e-modul sehingga ketiga pokok bahasan dapat dipelajari melalui satu produk. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami dan penyajian materi secara runtut menjadi aspek yang relevan untuk diperhatikan dalam bahan ajar bagi siswa sekolah dasar.

Meskipun sebagian besar penilaian menunjukkan kesesuaian, terdapat pula masukan yang perlu dicermati. Pada penilaian ahli materi kedua, butir mengenai aktivitas siswa memperoleh skor 3, sedangkan butir lainnya memperoleh skor 4 atau 5. Selain itu, terdapat masukan mengenai watermark yang menutupi konten. Catatan tersebut menunjukkan bahwa pengembangan produk masih memerlukan perhatian terhadap aktivitas yang disajikan dan kejelasan tampilan materi.

Terdapat perbedaan antara nilai persentase yang tercantum pada tabel skripsi dan hasil perhitungan berdasarkan skor ahli materi kedua. Skripsi mencatat skor 63, nilai 86, dan rata-rata 4,2. Apabila skor maksimalnya 75, persentase berdasarkan rumus skor yang diperoleh dibagi skor maksimal kemudian dikalikan 100 adalah 84%. Karena itu, nilai tersebut perlu diperiksa kembali dengan perhitungan asli sebelum artikel diterbitkan. Pemeriksaan ini diperlukan agar pelaporan data konsisten dan dapat dipertanggungjawabkan.

Kajian Produk Akhir

Bahan ajar digital ini dirancang untuk siswa sekolah dasar guna meningkatkan pemahaman mereka tentang bahaya cyberbullying dan cara mencegahnya. Dengan memanfaatkan platform Canva yang intuitif, materi disajikan dalam format visual yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Selain itu, fitur interaktif berupa kuis yang dibuat menggunakan Flip PDF Profesional memungkinkan siswa berlatih secara mandiri dan menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Fitur yang tersedia pada bahan ajar ini memungkinkan siswa berlatih secara mandiri dan guru dapat memantau perkembangan belajar siswa secara efektif. Dengan demikian, bahan ajar ini tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga melatih siswa untuk berpikir kritis dan mengambil tindakan yang tepat dalam menghadapi situasi cyberbullying.

Melalui Bahan ajari digital Bahasa Indonesia ini, peneliti ingin memberikan kontribusi dalam meningkatkan kesadaran siswa sekolah dasar tentang bahaya cyberbullying. Dengan desain yang menarik dan interaktif, peneliti berharap bahan ajar ini dapat menjadi belajar siswa yang menyenangkan bagi siswa. Materi yang disajikan disusun secara komprehesif, mulai dari penjelasan setiap materi yang disampaikan hingga contoh dan video pembelajaran terkait. Terutama dalam penjelassan mengenai cyberbullying, bentuk-bentuk cyberbullying, hingga dampak dan cara mengatasinya. Baahan ajar ini diharapkan dapat menjadi panduan yang efektif bagi guru dalam menyampaikan materi tentang cyberbullying dan siswa dalam memahami dampak negatif dari pelaku tersebut serta cara mencegahnya.

Keterbatasan Penelitian dan Implikasi Pengembangan

E-modul yang dikembangkan berpotensi digunakan sebagai bahan pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia sekaligus sebagai sarana penyampaian pendidikan anti-*cyberbullying*. Keberadaan materi, video, LKPD, dan kuis memberikan variasi penyajian pembelajaran serta menyediakan aktivitas yang dapat dikerjakan siswa. Hal ini sejalan dengan penjelasan Iskandar et al (2022) bahwa e-modul merupakan bahan ajar digital yang dirancang secara sistematis untuk mendukung pembelajaran mandiri.

Penelitian pengembangan bahan ajar digital mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis pendidikan anti cyberbullying bagi siswa kelas IV sekolah dasar memiliki keterbatasan penelitian. Adapun keterbatasan tersebut sebagai berikut.

1. Fokus materi yang terlalu sempit pada teks narasi, gagasan pokok, dan cyberbullying sehingga membatasi siswa dalam mengeksplorasi berbagai aspek lain dari mata pelajaran bahasa indonesia.
2. Pengembangan ini tanpa melakukan tahap implementasi dan hanya menggunkan uji validasi ahli media dan ahli materi.
3. Tidak dilaksanakan uji coba pada kelas kecil maupun kelas besar.

4. SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan bahan ajar digital berupa e-modul Bahasa Indonesia berbasis pendidikan anti-*cyberbullying* untuk siswa kelas IV sekolah dasar. E-modul memuat materi teks narasi, gagasan pokok, dan cyberbullying, yang dilengkapi video pembelajaran, lembar kerja peserta didik, serta kuis interaktif. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk memperoleh nilai 100 dan 89,3 dari ahli media serta 80 dan 86 dari ahli materi, sesuai dengan angka yang tercantum dalam skripsi. Saran dari para validator digunakan sebagai dasar perbaikan tampilan dan penyajian konten e-modul.

Pengembangan e-modul ini diharapkan dapat mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia sekaligus memberikan pemahaman mengenai pencegahan cyberbullying. Namun, penelitian ini tidak melaksanakan tahap implementasi dan uji coba terhadap siswa. Oleh karena itu, efektivitas produk dalam meningkatkan pemahaman siswa belum dapat dipastikan melalui pengujian langsung. Penelitian selanjutnya disarankan melakukan uji coba dalam proses pembelajaran, memperbarui materi sesuai perkembangan teknologi, serta mengembangkan bahan ajar untuk tingkat kelas yang berbeda.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Nahdlatul Ulama Yogyakarta, khususnya Fakultas Ilmu Pendidikan dan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, atas dukungan selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing, para validator ahli media dan ahli materi, serta kepala sekolah, guru, dan staf MI Ma'arif Bego yang telah memberikan bimbingan, penilaian, masukan, dan bantuan selama proses pengembangan bahan ajar digital Bahasa Indonesia berbasis pendidikan anti-cyberbullying. Dukungan dan kontribusi dari berbagai pihak tersebut sangat membantu dalam penyelesaian penelitian ini.

6. KONFLIK KEPENTINGAN

Para penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan yang berkaitan dengan penelitian maupun publikasi artikel ini.

7. PENGGUNAAN KECERDASAN BUATAN GENERATIF

Para penulis menyatakan bahwa tidak ada perangkat kecerdasan buatan generatif (Generative AI) yang digunakan dalam proses persiapan, analisis, maupun penulisan naskah ini.

8. REFERENSI

Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto. (2020). *Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *2*, 62–65.

Aprilutfi, D. N. (2022). *Flipbook Tematik : Alternatif Media Pembelajaran Pkn Berbasis Fliphtml5 Di Sd*. *1*(4), 380–385.

Asmuni. (2020). Jurnal Paedagogy : Jurnal Paedagogy : *Ikanjurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendid*, *7*(4), 281–288.

Endaryanti, S. (2021). *Analisis E-Modul Flipbook Berbasis Problem Based Learning Untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kritis Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar*. *5*.

Fathur, R. (2016). *Sniptek 2016 Analisis Meningkatnya Kejahatan Cyberbullying Dan Hatespeech Menggunakan Berbagai Media Sosial Seminar Nasional Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer Nusa Mandiri Seminar Nasional Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer Nusa Mandiri*. 383–388.

Gularso, D., & Indrianawati, M. (2022). *Taman Cendekia : Jurnal Pendidikan Ke-Sd-An*. *6*(1), 14–23.

Gusman, F., Apriliya, S., & Mulyadiprana, A. (2021). *Pedadidaktika : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Digital Menulis Puisi Di Sekolah Dasar Menulis Puisi Dikemas Menarik Dan Lengkap*. *8*(2), 495–507.

Hana, D. R. (2019). *Dampak Psikologis Peserta Didik Yang Menjadi Korban Cyber Bullying*. *1*(11), 20–28.

Imani, F. A., Kusmawati, A., & Tohari, H. M. A. (2021). *Pencegahan Kasus Cyberbullying Bagi Remaja Pengguna Sosial Media*. *2*(1).

Iskandar, D., Zuwerni, Z., & Sofyan, S. (2022). Pengembangan E-Modul Pelatihan Aplikasi Google Workspace For Education Untuk Penguatan Kompetensi Literasi Digital Guru Mts. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *3*(2), 1005–1018. Https://Doi.Org/10.38035/Jmpis.V3i2.1268

Jayanthi, R. (2022). *Kesenjangan Digital Dan Solusi Yang Diterapkan Di Indonesia Selama Pandemi Covid-19 The Digital Gap And Solutions Implemented In Indonesia*. *24*(2), 187–200.

Kosasih, E. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar* (Bunga Sari Fatmawati (Ed.); 1st Ed.). Pt Bumi Aksara.

Ningtyas, Karina Ayu. (2012). *Hubungan Antara Pola Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Dengan Kerentanan Viktimisasi Cyber Harrasment Pada Anak*.

Rachma, A. W. (2022). *Upaya Pencegahan Bullying Di*. *10*, 241–257.
Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Di Sekolah Dasar*. *3*(5), 2819–2826.
Sawitri, E., & Astiti, M. S. (2019). *Hambatan Dan Tantangan Pembelajaran*. 202–213.
Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan* (Cetakan Ke). Alfabeta.Cv.
Suparlan. (2020). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekoah Dasar*. *4*(September 2020), 245–258.
Suragangga, I. M. N. (2017). *Mendidik Lewat Literasi*. *3*.
Utama, A. Wira. (2023). *Implementasi Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Virtual Tour Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sma Arip Wira Utama Membantu Penutur Asing Dalam Memahami Bahasa Indonesia, Tetapi Juga Akan Mempersiapkan*. *1*(4).