

**PENGEMBANGAN MODUL BIMBINGAN DIGITAL *C-SERVE* UNTUK
MENCEGAH PERILAKU *BULLYING* PADA SISWA**

***Development Of The C-Serve Digital Guidance Module To Prevent Bullying
Behavior Among Students***

¹Rahmat Tawil, ²Abdullah Sinring ³Sahril Buchori

¹Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Universitas Negeri Makassar,

²Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Universitas Negeri Makassar,

³Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Universitas Negeri Makassar

Correspondence: rahmattawil3@gmail.com

Abstrack: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kebutuhan, menghasilkan prototipe, serta menguji tingkat validitas dan kepraktisan Modul Bimbingan Digital *C-SERVE* untuk mencegah perilaku *bullying* pada siswa SMP Negeri 1 Bontonompo. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi observasi, wawancara, serta skala penilaian berupa angket validasi dan angket uji coba. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dan analisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) kebutuhan terhadap media bimbingan digital sangat tinggi, karena guru BK belum memiliki media yang menarik dan interaktif dalam memberikan layanan pencegahan perilaku *bullying*; (2) prototipe Modul Bimbingan Digital *C-SERVE* terdiri atas profil penyusun, panduan penggunaan, kata pengantar, modul guru dan modul siswa yang memuat lima topik utama, yaitu: (a) pengenalan perilaku *bullying*, (b) jenis-jenis *bullying*, (c) isu-isu *bullying* di lingkungan sekolah, (d) dampak perilaku *bullying*, dan (e) penerapan pendekatan behavior dalam pencegahan *bullying*; serta (3) hasil uji validitas menunjukkan persentase rata-rata sebesar 91% dari ahli materi dan 91% dari ahli media dengan kategori sangat valid, sedangkan uji kepraktisan memperoleh persentase 90% dari guru BK dan 85% dari siswa dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, Modul Bimbingan Digital *C-SERVE* dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai media bimbingan dan konseling digital untuk membantu guru BK dalam mencegah perilaku *bullying* di sekolah.

Kata kunci: Modul Bimbingan Digital, *C-SERVE*, Perilaku *Bullying*, Bimbingan dan Konseling, Pengembangan Media.

Abstract: This research aims to identify the needs, develop a prototype, and determine the validity and practicality level of the *C-SERVE Digital Guidance Module* to prevent bullying behavior among students at SMP Negeri 1 Bontonompo. This study employed a *Research and Development* (R&D) design using the ADDIE model, which consists of five stages: *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. The research instruments included observation, interviews, and assessment scales in the form of validation and trial questionnaires. Data were analyzed using descriptive and quantitative techniques. The results showed that: (1) the need for digital guidance media is high since guidance and counseling teachers lack engaging and interactive media for bullying prevention services; (2) the *C-SERVE Digital Guidance Module* prototype consists of the compiler's profile, user guide, foreword, teacher and student modules containing five main topics: (a) understanding bullying behavior, (b) types of bullying, (c) bullying issues in schools, (d) impacts of bullying behavior, and (e) applying behavioral approaches to prevent bullying; and (3) the validation test yielded an average percentage of 91% from content experts and 91% from media experts categorized as *very*

valid, while the practicality test achieved 90% from the guidance teacher and 85% from students categorized as *very practical*. Therefore, the *C-SERVE Digital Guidance Module* is declared feasible and effective as a digital guidance and counseling medium to assist counselors in preventing bullying behavior in schools.

Keyword: Digital Guidance Module, C-SERVE, Bullying Behavior, Guidance And Counseling, Media Development.

PENDAHULUAN

Perilaku *bullying* merupakan salah satu bentuk perilaku kekerasan di lingkungan pendidikan yang masih menjadi persoalan serius hingga saat ini. Perilaku ini dapat muncul dalam bentuk verbal, fisik, maupun nonfisik, yang dilakukan secara sengaja dan berulang oleh individu atau kelompok terhadap pihak yang dianggap lebih lemah. Bullying tidak hanya berdampak pada korban, tetapi juga berpengaruh terhadap pelaku serta iklim pendidikan di sekolah, sehingga bertentangan dengan tujuan utama pendidikan (Suardi & Samad, 2020).

Fenomena *bullying* di jenjang sekolah menengah pertama (SMP) menunjukkan kecenderungan yang memprihatinkan. Data Badan Pusat Statistik (BPS) dalam Indikator Tujuan Pembangunan Berkelanjutan Indonesia tahun 2022 menunjukkan bahwa persentase murid yang mengalami perundungan pada jenjang SMP masih relatif tinggi. Kondisi ini menegaskan pentingnya upaya pencegahan bullying yang terencana dan berkelanjutan di lingkungan sekolah. Hal tersebut sejalan dengan Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak yang menegaskan hak setiap anak untuk memperoleh perlindungan dari berbagai bentuk kekerasan di satuan pendidikan.

Sekolah memiliki peran strategis dalam mencegah dan menangani perilaku *bullying*, khususnya melalui layanan bimbingan dan konseling. Guru Bimbingan dan Konseling (BK) berperan dalam memberikan layanan preventif dan edukatif untuk meningkatkan pemahaman serta kesadaran murid terhadap bahaya *bullying*. Namun demikian, Royanto & Djuwita (Rizal, 2021) menemukan bahwa tindakan perundungan masih banyak terjadi di jenjang SMP dan SMA, dengan bentuk yang dominan berupa *bullying* verbal, seperti mengejek, menyindir, mengancam, dan memberikan julukan yang merendahkan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa layanan pencegahan *bullying* di sekolah masih perlu diperkuat.

Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 1 Bontonompo melalui wawancara dengan guru BK menunjukkan

bahwa kasus bullying antar murid masih sering terjadi. Guru BK mengalami kendala dalam pelaksanaan layanan pencegahan bullying karena keterbatasan waktu, metode layanan yang masih konvensional, serta pemanfaatan teknologi yang belum optimal. Selain itu, hasil penyebaran angket kepada murid kelas VIII menunjukkan bahwa sebagian besar murid memiliki pemahaman yang rendah terkait *bullying*, termasuk ketidakmampuan membedakan jenis-jenis *bullying* dan kurangnya informasi yang mendalam mengenai dampak perilaku *bullying*.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa perilaku *bullying* dipengaruhi oleh sejumlah faktor. Noya (2024) mengemukakan bahwa pola asuh keluarga, pengaruh teman sebaya, serta penggunaan media sosial berperan dalam mendorong munculnya perilaku bullying pada murid. Dampak perilaku *bullying* juga sangat kompleks. Ohsako (Herlambang dkk., 2019) menjelaskan bahwa *bullying* dapat menimbulkan rasa tidak aman dan penurunan prestasi belajar pada korban, meningkatkan perilaku agresif pada pelaku, serta mengganggu iklim dan kedisiplinan di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, upaya pencegahan bullying perlu dilakukan secara komprehensif dan berkelanjutan.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, pemanfaatan media digital dalam layanan bimbingan dan konseling menjadi kebutuhan yang tidak terelakkan. Triyono dan Febriani (2018) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dapat mendorong guru BK untuk menjadi lebih kreatif, inovatif, dan variatif dalam memberikan layanan. Media berbasis *hypercontent* dinilai mampu meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan murid karena memadukan teks, gambar, audio, video, serta fitur interaktif (Nurdiansah, 2022). Penelitian Ramadhina dan Pranata (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media *hypercontent* dapat meningkatkan kualitas proses belajar murid. Selain itu, penelitian Cholifah dan Muslihasari (2022) serta Habibi (Widyasari dkk., 2021) membuktikan bahwa media *hypercontent* memiliki tingkat validitas dan kelayakan yang

tinggi untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan pengembangan media layanan bimbingan dan konseling yang inovatif dan berbasis teknologi sebagai upaya pencegahan perilaku *bullying* di sekolah. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan Modul Bimbingan Digital C-Serve sebagai media layanan informasi

bimbingan dan konseling untuk mencegah perilaku *bullying* pada murid di SMP Negeri 1 Bontonompo. Modul ini diharapkan dapat membantu guru BK dalam memberikan layanan yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan murid, sekaligus mendukung terciptanya lingkungan sekolah yang aman dan kondusif.

METODE

Metode Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan Modul Bimbingan Digital C-Serve berbasis *hypercontent* sebagai media layanan bimbingan dan konseling untuk mencegah perilaku *bullying* pada murid. Pendekatan R&D dipilih karena berorientasi pada pengembangan produk pendidikan yang sistematis dan aplikatif (Sugiyono, 2021).

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang meliputi lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan murid dan guru BK terkait pencegahan *bullying*. Tahap perancangan difokuskan pada penyusunan struktur dan konten modul. Tahap pengembangan menghasilkan modul digital C-Serve berbasis *hypercontent* yang memadukan teks, gambar, audio, dan video. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas, sedangkan tahap evaluasi bertujuan menilai kelayakan dan kepraktisan modul untuk penyempurnaan produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Gambaran Kebutuhan Modul Bimbingan Digital C-SERVE

Analisis kebutuhan dilakukan sebagai tahap awal pengembangan Modul Bimbingan Digital C-SERVE untuk memperoleh gambaran kondisi layanan bimbingan dan konseling serta kebutuhan pengguna terhadap media pencegahan perilaku *bullying* di SMP Negeri 1 Bontonompo. Analisis dilakukan melalui wawancara, observasi, dan angket yang melibatkan guru Bimbingan dan Konseling (BK) dan murid.

Hasil wawancara dengan guru BK menunjukkan bahwa layanan bimbingan dan konseling belum didukung oleh media digital

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Bontonompo selama kurang lebih satu bulan. Subjek penelitian meliputi guru BK sebagai pengguna (user) dan murid sebagai sasaran layanan. Uji kepraktisan dilakukan pada 25 murid yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, berdasarkan kriteria keterlibatan dalam layanan bimbingan dan kesediaan mengikuti seluruh rangkaian uji coba.

Teknik pengumpulan data meliputi wawancara dan angket. Wawancara semi-terstruktur digunakan pada tahap analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi layanan BK dan kebutuhan media digital. Angket digunakan untuk uji validitas oleh ahli materi dan ahli media, serta uji kepraktisan oleh guru BK dan murid.

Analisis data dilakukan menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data wawancara dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan kebutuhan pengguna, sedangkan data angket dianalisis menggunakan analisis deskriptif persentase untuk menentukan tingkat validitas dan kepraktisan Modul Bimbingan Digital C-Serve.

yang memadai. Guru BK belum memiliki media khusus untuk layanan pencegahan *bullying* dan masih menghadapi keterbatasan waktu dalam pelaksanaan layanan klasikal. Oleh karena itu, guru BK menyatakan membutuhkan media bimbingan digital yang praktis, mudah digunakan, dan relevan dengan karakteristik murid SMP untuk mendukung efektivitas layanan pencegahan *bullying*.

Hasil wawancara dengan murid menunjukkan bahwa sebagian murid belum memahami secara utuh konsep dan jenis-jenis perilaku *bullying*, terutama *bullying* nonfisik. Murid juga menilai bahwa layanan BK yang diberikan masih kurang menarik karena belum memanfaatkan media yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Murid menyatakan

kebutuhan akan media bimbingan digital yang interaktif, mudah diakses, dan mampu menyajikan materi secara menarik.

Hasil analisis angket terhadap 25 murid menunjukkan bahwa kebutuhan terhadap materi dan media pencegahan *bullying* berada pada kategori sangat tinggi. Sebagian besar murid menyatakan perlu memahami pengertian, jenis, contoh, dan dampak *bullying* dengan persentase kebutuhan di atas 90%. Seluruh murid (100%) menyatakan membutuhkan materi tentang cara mencegah *bullying* serta media digital yang dapat diakses melalui perangkat seperti telepon pintar atau laptop. Selain itu, murid menginginkan media dengan tampilan yang jelas dan menarik serta dilengkapi fitur multimedia, seperti video, film pendek, dan audio, untuk membantu pemahaman materi.

Secara keseluruhan, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pengembangan Modul Bimbingan Digital *C-SERVE* sangat diperlukan sebagai media layanan bimbingan dan konseling yang interaktif, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan murid SMP dalam upaya mencegah perilaku *bullying* di sekolah.

2. Prototipe Modul Bimbingan Digital *C-SERVE* untuk Mencegah Perilaku *Bullying*

Tahap pengembangan menghasilkan prototipe Modul Bimbingan Digital *C-SERVE*

Gambar 1.1 Tampilan dan Struktur Modul



b. Isi dan Topik Modul

Isi modul *C-SERVE* disusun untuk mendukung layanan bimbingan preventif dalam mencegah perilaku *bullying*. Modul terdiri atas lima topik utama, yaitu: (1) pengenalan perilaku *bullying*; (2) jenis-jenis perilaku *bullying*; (3) isu-isu *bullying* di lingkungan sekolah; (4) dampak

yang dirancang sebagai media layanan bimbingan dan konseling untuk mencegah perilaku *bullying* di SMP Negeri 1 Bontonompo. Prototipe dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna serta rancangan desain yang menyesuaikan karakteristik murid SMP. Modul disusun dalam format digital berbasis *hypercontent* menggunakan aplikasi Canva, sehingga dapat diakses secara fleksibel melalui perangkat seperti telepon pintar, laptop, dan tablet.

a. Tampilan dan Struktur Modul

Tampilan modul dirancang secara sederhana, menarik, dan konsisten agar mudah digunakan oleh guru BK dan murid. Secara umum, struktur modul terdiri atas: (1) cover, yang memuat judul modul, logo produk, dan nama pengembang; (2) prakata, berisi tujuan dan latar belakang penyusunan modul; (3) petunjuk penggunaan, yang menjelaskan cara mengoperasikan modul digital; (4) pendahuluan, yang memuat tujuan dan manfaat modul dalam layanan bimbingan dan konseling; (5) bagian inti, yang berisi materi dan aktivitas bimbingan; serta (6) penutup dan daftar referensi. Struktur ini dirancang untuk memudahkan pengguna menavigasi isi modul secara sistematis melalui tautan digital yang saling terhubung.

perilaku *bullying*; dan (5) penerapan pendekatan behavioristik dalam pencegahan *bullying*. Setiap topik dilengkapi dengan tujuan kegiatan, aktivitas murid, serta dukungan media digital berupa video edukatif, LKPD interaktif, presentasi, dan film pendek tematik yang mendorong keterlibatan aktif murid.

Gambar 1.2 Tampilan Isi dan Topik Modul



c. Karakteristik Produk

Modul Bimbingan Digital *C-SERVE* memiliki karakteristik sebagai media yang interaktif, fleksibel, dan mudah diakses. Bahasa yang digunakan sederhana dan kontekstual, disesuaikan dengan karakteristik perkembangan murid SMP. Penyajian materi diperkaya dengan elemen visual dan multimedia untuk meningkatkan minat dan pemahaman murid. Dengan karakteristik tersebut, prototipe modul *C-SERVE* diharapkan mampu mendukung guru BK dalam melaksanakan layanan bimbingan dan konseling secara lebih efektif, khususnya dalam upaya pencegahan perilaku *bullying* di sekolah.

3. Tingkat Validitas Modul Bimbingan Digital C-SERVE

Uji validitas dilakukan untuk menilai kelayakan Modul Bimbingan Digital *C-*

SERVE sebelum diterapkan pada uji coba lapangan. Validasi dilakukan melalui *expert judgment* yang melibatkan ahli bimbingan dan konseling serta ahli media, dengan tujuan memastikan kesesuaian isi, tampilan, dan fungsi modul sebagai media layanan bimbingan dan konseling dalam pencegahan perilaku *bullying*.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk menilai kesesuaian isi modul dengan tujuan layanan bimbingan dan konseling serta karakteristik murid SMP. Penilaian dilakukan oleh dua dosen ahli di bidang Bimbingan dan Konseling. Hasil uji validitas ahli materi disajikan pada tabel 1.

Tabel 1.1 Hasil Uji Validitas Ahli Materi

No.	Nama Ahli	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase	Tingkat Validitas
1	Zulfikri, S.Pd., M.Pd.	50	46	92%	Sangat Valid
2	Muh. Fiqri Syahril, S.Pd, M.Pd.	50	45	90%	Sangat Valid

No.	Nama Ahli	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase	Tingkat Validitas
Persentase Total				91%	
Kriteria				Sangat Valid	

Hasil validasi menunjukkan bahwa modul memperoleh persentase rata-rata sebesar 91% dengan kategori sangat valid. Artinya, materi yang disajikan telah relevan dengan tujuan layanan BK, mudah dipahami, serta sesuai dengan kebutuhan murid dalam memahami dan mencegah perilaku bullying. Beberapa saran perbaikan bersifat minor, seperti penajaman

fokus materi pada perilaku *bullying* dan peningkatan unsur interaktivitas.

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai aspek tampilan, navigasi, keterbacaan, dan daya tarik visual modul digital. Penilaian dilakukan oleh dua ahli media pembelajaran. Hasil uji validitas ahli media disajikan pada tabel 2.

Tabel 2.1 Hasil Uji Validitas Ahli Media

No.	Nama Ahli	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase	Tingkat Validitas
1	Dr. Abdul Hakim, M.Si.	50	46	92%	Sangat Valid
2	Fajrin Baidi, S.Pd., M.Pd.	50	45	90%	Sangat Valid
Persentase Total				91%	
Kriteria				Sangat Valid	

Hasil validasi ahli media menunjukkan persentase rata-rata sebesar 91% dengan kategori sangat valid. Modul dinilai memiliki tampilan yang menarik, struktur navigasi yang jelas, serta mudah dioperasikan oleh guru BK dan murid. Desain visual, pemilihan warna, ilustrasi, dan keterpaduan antarbagian modul dinilai sesuai dengan karakteristik murid SMP dan prinsip pengembangan media digital.

c. Revisi Produk

Berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media, dilakukan revisi terbatas untuk menyempurnakan modul, antara lain dengan memperjelas sasaran pengguna pada bagian awal modul dan mencantumkan referensi media yang digunakan. Setelah dilakukan revisi, Modul Bimbingan Digital *C-SERVE* dinyatakan layak untuk dilanjutkan ke tahap uji kepraktisan pada pengguna.

4. Tingkat Kepraktisan Modul Bimbingan Digital *C-SERVE*

Uji kepraktisan dilakukan setelah Modul Bimbingan Digital *C-SERVE* dinyatakan valid oleh para ahli. Uji ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, daya tarik, dan keberfungsian modul dalam mendukung layanan bimbingan dan konseling di SMP Negeri 1 Bontonompo. Penilaian kepraktisan melibatkan guru Bimbingan dan Konseling (BK) sebagai praktisi serta murid sebagai pengguna utama modul.

a. Hasil Analisis Respon Guru BK

Berdasarkan hasil uji kepraktisan oleh guru BK, penilaian dilakukan terhadap aspek kemudahan penggunaan, kejelasan bahasa dan petunjuk, tampilan modul, serta kesesuaian isi dengan kebutuhan layanan BK. Hasil analisis menunjukkan bahwa modul memperoleh persentase kepraktisan sebesar 90% dengan kategori sangat praktis.

Guru BK menilai bahwa Modul Bimbingan Digital *C-SERVE* mudah dioperasikan, memiliki petunjuk penggunaan yang jelas, serta relevan untuk digunakan dalam layanan pencegahan perilaku bullying. Selain itu, tampilan visual modul dinilai rapi dan mendukung pelaksanaan layanan bimbingan secara lebih efektif.

b. Hasil Analisis Respon Murid

Uji kepraktisan juga dilakukan melalui penyebaran angket kepada 25 murid pada uji coba kelompok kecil. Hasil analisis menunjukkan bahwa modul memperoleh persentase kepraktisan sebesar 85% dengan kategori sangat praktis.

Murid menilai bahwa bahasa yang digunakan mudah dipahami, materi disajikan secara runtut, serta tampilan modul menarik dan tidak membosankan. Keberadaan media pendukung seperti video, LKPD interaktif, dan presentasi digital dinilai membantu murid

memahami materi pencegahan *bullying* secara lebih konkret.

Secara keseluruhan, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa Modul Bimbingan Digital *C-SERVE* sangat praktis digunakan oleh guru BK dan murid, sehingga layak dimanfaatkan sebagai media layanan bimbingan dan konseling digital dalam upaya pencegahan perilaku *bullying* di sekolah.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan Modul Bimbingan Digital *C-SERVE* berbasis *hypercontent* yang dirancang sebagai media layanan bimbingan dan konseling untuk mencegah perilaku *bullying* di SMP Negeri 1 Bontonompo. Modul ini berfungsi sebagai layanan informasi yang membantu murid memahami konsep, bentuk, dampak, serta strategi pencegahan *bullying*, sekaligus menjadi media pendukung bagi guru BK dalam pelaksanaan layanan klasikal berbasis digital.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru BK belum memiliki media digital khusus untuk layanan pencegahan *bullying*, sehingga layanan masih didominasi penyampaian verbal dan keterbatasan waktu. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman murid terhadap bentuk-bentuk *bullying*, terutama *bullying* nonfisik. Temuan ini sejalan dengan Rahman & Widodo (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media digital dalam layanan BK dapat meningkatkan keterlibatan murid dan efektivitas penyampaian pesan layanan. Selain itu, ketertarikan murid terhadap media visual dan interaktif mendukung pandangan Sari dan Putra (2023) bahwa remaja lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis teknologi digital.

Pengembangan Modul *C-SERVE* dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Canva dan dirancang berbasis *hypercontent* agar mudah diakses melalui berbagai perangkat. Modul disusun secara sistematis, mencakup bagian pendahuluan, lima topik inti layanan, serta penutup, dengan integrasi video, LKPD, dan aktivitas reflektif. Pendekatan ini sesuai dengan prinsip pengembangan media pembelajaran yang menekankan *user friendly* dan *learner centered* (Heinich et al., 2020), di mana media tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif pengguna.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa Modul Bimbingan Digital *C-SERVE* memperoleh kategori sangat valid, baik dari ahli bimbingan dan konseling maupun ahli media, dengan persentase rata-rata 91%. Ahli materi menilai

bahwa isi modul relevan dengan tujuan layanan BK dan sesuai dengan karakteristik murid SMP, sedangkan ahli media menilai tampilan visual, navigasi, dan keterbacaan modul telah memenuhi prinsip pengembangan media digital. Temuan ini sejalan dengan Lestari (2021) dan Nuraini & Wahyuni (2023) yang menegaskan bahwa media BK digital yang disusun secara sistematis dan memiliki desain visual menarik mampu meningkatkan pemahaman dan minat murid terhadap materi layanan.

Selanjutnya, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa modul dinilai sangat praktis oleh guru BK dengan persentase 90% dan oleh murid dengan persentase 85%. Guru BK menilai modul mudah digunakan, memiliki petunjuk yang jelas, serta relevan dengan kebutuhan layanan pencegahan *bullying*. Murid memberikan respons positif terhadap tampilan modul dan integrasi multimedia yang membuat materi lebih mudah dipahami dan tidak membosankan. Hasil ini memperkuat temuan Susanti dan Ramadhan (2023) bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan pemahaman murid dalam proses pembelajaran.

Penerapan model pengembangan ADDIE dalam penelitian ini terbukti efektif dalam menghasilkan produk yang sistematis dan sesuai kebutuhan pengguna. Setiap tahap ADDIE memberikan landasan yang jelas mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi terbatas, sehingga modul yang dihasilkan memiliki dasar metodologis yang kuat. Hal ini sejalan dengan Prasetyo dan Indrawati (2024) yang menyatakan bahwa model ADDIE efektif digunakan dalam pengembangan media layanan BK karena mendukung perancangan produk berbasis data dan evaluasi berkelanjutan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa Modul Bimbingan Digital *C-SERVE* layak digunakan sebagai media layanan bimbingan dan konseling digital dalam upaya pencegahan perilaku *bullying* di sekolah, baik ditinjau dari aspek validitas maupun kepraktisan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan Modul Bimbingan Digital *C-SERVE* untuk mencegah perilaku *bullying* pada siswa di SMPN 1 Bontonompo, dapat disimpulkan bahwa:

1. Guru BK dan siswa sangat membutuhkan media bimbingan digital yang menarik, mudah diakses, dan relevan dengan karakteristik siswa untuk mendukung layanan bimbingan dan konseling, khususnya dalam upaya pencegahan perilaku bullying di sekolah.
2. Produk yang dihasilkan berupa Modul Bimbingan Digital *C-SERVE* berbasis *hypercontent* yang memuat lima topik utama, yaitu pemahaman perilaku *bullying*, jenis-jenis *bullying*, isu-isu *bullying* di sekolah, dampak perilaku *bullying*, serta penerapan pendekatan behaviorial dalam pencegahan *bullying*. Modul ini disusun secara sistematis untuk membantu siswa memahami *bullying* secara bertahap dan komprehensif.
3. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa Modul Bimbingan Digital *C-SERVE* memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dengan persentase 91% dari ahli materi dan 91% dari ahli media, sehingga dinyatakan sangat valid dan layak digunakan sebagai media layanan bimbingan dan konseling.
4. Hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase sebesar 90% dari guru BK dan 85% dari siswa, yang berada pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa modul mudah digunakan, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik.

Saran

1. Bagi Guru BK dan Sekolah
Modul Bimbingan Digital *C-SERVE* disarankan untuk dimanfaatkan sebagai media pendukung layanan bimbingan klasikal maupun individual dalam rangka pencegahan perilaku *bullying*. Penggunaan modul secara berkelanjutan diharapkan dapat meningkatkan efektivitas layanan BK di sekolah.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya
Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan uji coba pada subjek yang lebih luas dan beragam, serta mengkaji efektivitas modul terhadap perubahan sikap dan perilaku siswa dalam jangka panjang.
3. Bagi Pengembang Media dan Praktisi

Pendidikan

Modul *C-SERVE* dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur interaktif atau mengintegrasikannya ke dalam platform digital lain agar penggunaannya lebih optimal dan menjangkau lebih banyak satuan pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Badan Pusat Statistik. (2022). *Indikator tujuan pembangunan berkelanjutan (TPB) Indonesia 2022*. Badan Pusat Statistik.
- Cholifah, T. N., & Muslihasari, Y. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis *hypercontent* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(2), 145–156.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2020). *Instructional media and technologies for learning* (11th ed.). Pearson Education.
- Herlambang, Y. T., Nurhasanah, E., & Nuraeni, L. (2019). Dampak perilaku bullying terhadap iklim sekolah. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 8(1), 55–65.
- Lestari, S. (2021). Pengembangan media digital dalam layanan bimbingan dan konseling sekolah. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia*, 6(2), 101–109.
- Nuraini, R., & Wahyuni, S. (2023). Media digital bimbingan dan konseling berbasis visual interaktif. *Jurnal Konseling Edukatif*, 7(1), 33–41.
- Nurdiansah, A. (2022). Media *hypercontent* sebagai inovasi pembelajaran abad ke-21. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(2), 120–130.
- Noya, M. A. (2024). Faktor-faktor yang memengaruhi perilaku bullying pada remaja sekolah menengah. *Jurnal Psikologi Sosial*, 12(1), 44–53.
- Prasetyo, D., & Indrawati, E. (2024). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media layanan bimbingan dan konseling. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 25(1), 78–88.
- Rahman, A., & Widodo, A. (2022). Pemanfaatan media digital dalam layanan bimbingan dan konseling sekolah. *Jurnal Konseling Nusantara*, 9(2), 65–74.
- Ramadhina, D., & Pranata, O. (2022). Efektivitas media *hypercontent* dalam meningkatkan kualitas proses belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 10(1), 21–30.

- Rizal, M. (2021). Perilaku bullying pada remaja sekolah menengah: Perspektif psikologi pendidikan. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 7(2), 89–97.
- Sari, N., & Putra, A. (2023). Karakteristik belajar remaja di era digital. *Jurnal Pendidikan Remaja*, 5(1), 14–23.
- Suardi, S., & Samad, S. (2020). Perilaku bullying di lingkungan sekolah dan implikasinya terhadap pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 11(2), 134–142.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanti, E., & Ramadhan, R. (2023). Media pembelajaran digital interaktif dan keterlibatan siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 9(2), 56–66.
- Triyono, T., & Febriani, R. D. (2018). Teknologi informasi dalam layanan bimbingan dan konseling. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(1), 12–20.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak. (2014). *Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 297*.
- Widyasari, D., Prasetya, A., & Lestari, R. (2021). Validitas media hypercontent dalam pembelajaran. *Jurnal Media Pendidikan*, 15(1), 40–50.