



Volume 14 Nomor 03 Tahun 2025

Publikasi : Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, FBS, UNP

Link : <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pbs>

PENERAPAN *STORYBOARD* DALAM PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN DRAMA UNTUK MENGATASI BULLYING DI SMP

Halimatusya'diyah ¹, Taqdiraa ², Ayu Khairiyah ³, Nina Queena Hadi Putri ⁴,
Bibit Suhatmady ⁵

Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Universitas Mulawarman¹²³⁴⁵

Email: halimahtusyadiyah02@gmail.com, iradira1606@gmail.com

ABSTRACT

Bullying is one of the serious social problems in the school environment, especially at the Junior High School (SMP) level. Bullying behavior not only affects students' academic achievement but also threatens mental health and character formation. Unfortunately, learning in schools often does not explicitly touch on this issue. This study aims to design and implement interactive learning media based on storyboards in drama learning as an educational effort to increase students' awareness of bullying. The method used is research and development (R&D) with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of the study were grade VIII junior high school students who were involved in making storyboards with the theme of bullying and implementing drama simulations. The results of the study showed that the use of storyboards as interactive media was able to increase participation, understanding of the storyline, and build empathy and courage in students in dealing with bullying issues. Drama simulations are an effective means for students to express ideas reflectively and contextually. This study recommends the integration of interactive media and acting in the curriculum as a contextual learning strategy that not only educates but also shapes students' character as a whole.

Keyword: *bullying, storyboard, drama, interactive media, contextual learning*

A. Pendahuluan

Perundungan atau yang kita kenal dengan kata *bullying* merupakan salah satu permasalahan serius di lingkungan sekolah, khususnya pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Perundungan pada masa kanak-kanak telah diklasifikasikan oleh WHO sebagai masalah kesehatan masyarakat paling serius dan selama beberapa dekade telah diketahui meningkatkan risiko kesehatan, hasil sosial, dan pendidikan yang buruk pada masa kanak-kanak dan remaja (Armitage, 2021). *Bullying* adalah perilaku agresif yang dilakukan secara berulang-ulang oleh seseorang atau sekelompok orang terhadap orang lain yang lebih lemah atau tidak berdaya (*Perundungan dalam Perspektif Hukum Indonesia*, n.d.). Dalam *bullying* peran yang terlibat adalah pelaku dan korban, namun terdapat peran lain yaitu asisten pelaku, pembela potensial, dan penonton tidak terlibat (Fajar Al Arif Fitriana & Fauzi, 2023).

Bullying bukanlah fenomena baru dan memang sudah banyak terjadi tidak hanya di Indonesia, tetapi juga di berbagai belahan dunia serta dapat dialami siapa pun. Fenomena *bullying* muncul dalam berbagai bentuk, mulai dari kekerasan fisik, ejekan verbal, pengucilan sosial, hingga perundungan di dunia maya. Perundungan dalam bentuk fisik sering terjadi,

namun sangat jarang guru melihat langsung kejadian tersebut karena biasanya siswa menyembunyikan agar tidak sampai terdengar oleh guru. Menurut Royanto & Djuwita (2008) dalam penelitian menemukan bahwa perundungan (*bullying*) banyak terjadi di tingkat SMP dan SMA di Sekolah swasta maupun Negeri dengan berbagai frekuensi baik sedang, ringan, dan tinggi (Rizal, n.d.). *Bullying* memiliki dampak luar biasa. Tidak hanya berpengaruh kepada prestasi belajar siswa, tetapi juga merusak kesehatan mental dan perkembangan karakter peserta didik. Upaya pencegahan dan penanganan *bullying* memerlukan pendekatan yang tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga menyentuh sisi emosional dan sosial siswa.

Upaya pembelajaran di sekolah kerap masih bersifat konvensional dan kurang menyentuh isu sosial seperti *bullying* secara langsung. Sementara model pembelajaran merupakan hal yang harus diperhatikan oleh tenaga pendidik ketika melaksanakan pembelajaran di dalam kelas (452-121-908-1-10-20200430, n.d.). Materi pembelajaran sering kali terfokus pada aspek kognitif dan melupakan pentingnya nilai-nilai empati, keberanian, juga kemampuan dalam mengambil keputusan etis. Oleh sebab itu, diperlukan metode pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman baru bersifat interaktif, reflektif, dan kontekstual bagi siswa. Drama sebagai salah satu bentuk ekspresi seni berbahasa memiliki potensi besar dalam hal ini karena mampu menyalurkan pengalaman emosional sekaligus membangun kesadaran sosial siswa. Drama merupakan karya sastra yang berbentuk dialog berisi suatu konflik antar tokoh kemudian dipentaskan (Fatimah et al., 2021). Pembelajaran drama adalah salah satu bentuk pendekatan potensial yang perlu dilakukan. Drama sebagai metode pembelajaran yang tidak hanya mengasah keterampilan berbicara dan berimajinasi siswa, tetapi juga membuka ruang bagi refleksi nilai moral, empati, dan kesadaran.

Dalam konteks pendidikan menengah, pembelajaran drama dapat dijadikan sebagai media untuk mengeksplorasi isu-isu sosial seperti *bullying* dengan cara kreatif dan menyentuh aspek emosional siswa. Namun, pembelajaran drama yang efektif memerlukan perencanaan media dan metode sistematis. Di sinilah peran *storyboard* menjadi penting. *Storyboard* sendiri merupakan sketsa gambar atau alat bantu visual yang dibuat berbentuk segi empat dengan susunan berurutan dan berkelanjutan membentuk sebuah alur cerita (Ariyana et al., 2022). *Storyboard* disusun secara terstruktur untuk memudahkan guru dan siswa dalam memahami narasi, menghidupkan proses pembelajaran, serta membantu mereka lebih mendalami narasi drama sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Riska dan rekannya (2022) bertujuan mengembangkan bahan ajar berbasis *storyboard* dalam penulisan cerpen bagi siswa kelas IX SMP. Pendekatan *storyboard* membantu siswa memahami alur cerita dan pengembangan karakter. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan layak digunakan dan dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa (Nafasya et al., 2022). Selain itu, studi oleh Wulandari dan Setiawan (2021) membuktikan bahwa media interaktif berbasis *storyboard* dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam pembelajaran berbasis proyek.

Meskipun demikian, kajian yang secara khusus mengaitkan penggunaan *storyboard* dalam pengembangan media interaktif untuk pembelajaran drama berfokus pada isu *bullying* di tingkat SMP masih sangat terbatas. Penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menerapkan *storyboard* sebagai alat pengembangan media pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap tindakan *bullying* melalui dramatisasi.

Fokus dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan *storyboard* dapat membantu mengembangkan media interaktif pembelajaran drama yang efektif dalam menyampaikan pesan-pesan anti *bullying* kepada siswa SMP. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *storyboard* yang tidak hanya mendukung proses pembelajaran drama, tetapi juga menjadi sarana pendidikan karakter sebagai upaya pencegahan *bullying*. Urgensi penelitian ini terletak pada kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran kreatif, kontekstual, dan bermakna dalam memberikan respon terhadap tantangan sosial yang dihadapi siswa saat ini.

Drama merupakan bagian dari pembelajaran sastra yang memiliki kekuatan pedagogis dalam membangun kemampuan ekspresi, empati, kerja sama, dan pemahaman sosial siswa. Dalam konteks kurikulum Bahasa Indonesia, pembelajaran drama tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan kemampuan berbahasa lisan, tetapi juga sebagai media penguatan karakter. Menurut Hasibuan dan Suyatno (2020), drama memungkinkan siswa mengeksplorasi nilai-nilai kehidupan melalui peran-peran yang mereka mainkan dalam situasi imajinatif maupun realistik.

Pembelajaran drama bersifat aktif dan kolaboratif. Dari pembelajaran drama, siswa terlibat secara langsung dalam proses pembentukan karakter, eksplorasi konflik, serta penyelesaian masalah sosial. Proses ini dapat menciptakan ruang reflektif bagi siswa untuk menyadari sikap dan perilaku mereka sendiri, termasuk dalam konteks *bullying*.

Bullying di sekolah merupakan salah satu permasalahan serius yang berdampak terhadap kesehatan mental dan perkembangan sosial siswa. Pemerintah Indonesia melakukan berbagai upaya penanggulangan tindakan *bullying* ini. Salah satu pihak yang dilibatkan dalam pencegahan dan penanggulangan *bullying* yaitu sekolah. Kebijakan sekolah akan mempengaruhi aktivitas, tingkah laku, serta interaksi pelajar di sekolah. Peraturan Menteri Pendidikan No. 12 Tahun 2011, menyebutkan bahwa Sekolah Ramah Anak merupakan kebijakan pemerintah yang menjanjikan dan mengadakan kondisi belajar yang baik dan juga memelihara sekolah dari segala bentuk kekerasan agar terciptanya lingkungan damai, menjaga perbedaan, dan dapat bekerjasama. Dengan adanya dukungan pemerintah Indonesia, maka sekolah tidak perlu ragu untuk memberikan tanggapan bahkan perhatian khusus terhadap tindakan *bullying* ini (Fitroh et al., 2023). Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan berbasis ekspresi seni, seperti drama, efektif dalam membangun empati siswa terhadap korban *bullying* dan memfasilitasi perubahan perilaku. Menurut Yuwanto dan Mulyani (2021), pembelajaran berbasis seni peran mampu menumbuhkan kesadaran moral dan sosial siswa karena keterlibatan emosional yang intens saat memerankan situasi nyata.

Media interaktif secara umum mengacu pada produk multimedia dan layanan digital pada sistem IT yang merespon tindakan penggunaan dengan menyajikan konten audio, visual, maupun audiovisual. Kata "interaktif" memiliki arti komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Secara sederhana, "interaktif" berarti komunikasi aktif antara komunikator dan komunikan. Artinya, tidak ada satu pihak yang pasif. Media interaktif adalah alat bantu berbasis multimedia yang dapat menjabarkan pesan atau informasi dari guru ke siswa yang dalam prosesnya terjadi komunikasi aktif dua arah antara multimedia dengan pengguna (siswa) yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran (Diana et al., 2022).

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran seni, termasuk drama, membuka peluang untuk menyajikan materi dalam bentuk visual dan audio yang lebih konkret. Visualisasi melalui video pendek, animasi, atau simulasi peran dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap konflik sosial seperti *bullying* serta membantu mereka mengekspresikan gagasan dan perasaan secara aman dan terarah.

Storyboard adalah representasi visual berurutan yang digunakan untuk merancang narasi atau skenario dalam media pembelajaran. Dalam praktiknya, storyboard berisi sketsa adegan, dialog, serta keterangan teknis untuk menyusun alur cerita atau konten. Branch (2009) menyebutkan bahwa *storyboard* merupakan alat penting dalam proses desain instruksional karena membantu perancang dalam menyusun pengalaman belajar yang terstruktur dan terintegrasi. Dalam pembelajaran drama, *storyboard* berperan sebagai alat bantu yang memungkinkan siswa memvisualisasikan cerita sebelum ditampilkan. *Storyboard* juga membantu siswa dalam membangun pemahaman terhadap struktur naratif, hubungan antar tokoh, serta perkembangan konflik. Penelitian oleh Winarni dan Astuti (2019) menunjukkan bahwa penggunaan storyboard dalam pembelajaran seni budaya mampu meningkatkan kreativitas, pemahaman alur, dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Mengintegrasikan *storyboard* dengan media interaktif dalam pembelajaran drama memberikan pendekatan holistik yang tidak hanya menumbuhkan kemampuan seni siswa, namun memperkuat kesadaran sosial mereka. Siswa tidak hanya diajak membuat cerita, tetapi

juga menyusun alur konflik, mensimulasikan respons terhadap *bullying*, dan memvisualisasikannya melalui media interaktif. Pendekatan ini terbukti efektif dalam sejumlah penelitian. Asih (2022) menemukan bahwa penggunaan *storyboard* dalam pembuatan film pendek sebagai bagian dari pembelajaran teks anekdot meningkatkan sensitivitas sosial dan keterampilan naratif siswa. Hal ini menunjukkan potensi besar *storyboard* dan media interaktif sebagai perangkat edukatif dalam menginternalisasi nilai-nilai anti-kekerasan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Mengutip dari Nawawi dan Martini mengungkapkan bahwa, penelitian yang menggunakan desain deskriptif kualitatif yaitu dengan menggambarkan objek penelitian berdasarkan fakta-fakta yang tampak sebagaimana adanya (Khairun Nisa et al., 2023). Penelitian ini berfokus pada penggambaran proses penerapan *storyboard* dalam pengembangan media interaktif pembelajaran drama untuk mengatasi *bullying* di tingkat SMP. Pendekatan ini dipilih agar peneliti dapat memahami secara mendalam dinamika pengembangan media sekaligus mengeksplorasi respons siswa terhadap media yang dihasilkan melalui simulasi drama. Tujuan dari penelitian ini bukan hanya menghasilkan produk media, melainkan juga memahami proses kreatif dan edukatif di balik pembelajaran yang dirancang.

Secara metodologis, penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluations*) yang terdiri dari lima tahap: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran terkait isu *bullying*, termasuk pemetaan karakteristik siswa serta preferensi guru terhadap bentuk media yang diharapkan (Rustandi, n.d.). Informasi ini diperoleh melalui observasi kelas, wawancara informal dengan guru, dan kajian literatur.

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun *storyboard* secara berkelompok sebagai kerangka dasar pengembangan media interaktif. *Storyboard* dirancang sedemikian rupa agar mencerminkan situasi sosial yang sering ditemui siswa di sekolah, termasuk bentuk-bentuk *bullying* yang relevan dan cara penyelesaiannya. Alur cerita, karakter, dan dialog disusun dengan memperhatikan nilai edukatif dan pesan moral yang ingin disampaikan.

Setelah *storyboard* disusun, tahap pengembangan dilakukan dengan mengubahnya menjadi media interaktif digital. Media ini dirancang agar mudah diakses dan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Media yang telah dikembangkan kemudian diimplementasikan dalam pembelajaran melalui kegiatan simulasi drama. Siswa diminta memerankan adegan-adegan dalam *storyboard* secara berkelompok, sehingga mereka tidak hanya memahami narasi anti-*bullying* secara kognitif, tetapi juga mengalami dan menghayatinya secara afektif. Kegiatan ini bertujuan untuk menumbuhkan empati, kesadaran sosial, serta keberanian siswa untuk bertindak positif terhadap perundungan.

Evaluasi dilakukan secara kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman, yang mencakup tiga tahapan: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis dilakukan secara reflektif untuk menilai efektivitas media interaktif dan simulasi drama dalam membangun kesadaran siswa terhadap isu *bullying* di lingkungan sekolah.

C. Pembahasan

Pembelajaran sastra khususnya drama diajarkan di kelas VIII pada Kurikulum 2013. Dalam konteks ini, drama digunakan tidak hanya sebagai bentuk ekspresi sastra, melainkan juga sebagai media edukatif yang dapat menyampaikan pesan sosial, salah satunya terakrit perundungan (*bullying*). Pembelajaran drama dilakukan di kelas VIII menggunakan media interaktif *storyboard* dan simulasi drama dengan tema *bullying*. Pembelajaran ini bertujuan agar siswa mampu mengidentifikasi bentuk-bentuk *bullying* serta solusi untuk mengatasinya. Pembelajaran ini dirancang untuk membangun kesadaran siswa tentang isu *bullying*, sekaligus mengembangkan keterampilan berbahasa dan sastra siswa. Metode yang digunakan yaitu demonstrasi langsung, studi kasus, pembuatan *storyboard*, dan simulasi drama.

Proses Pelaksanaan Kegiatan

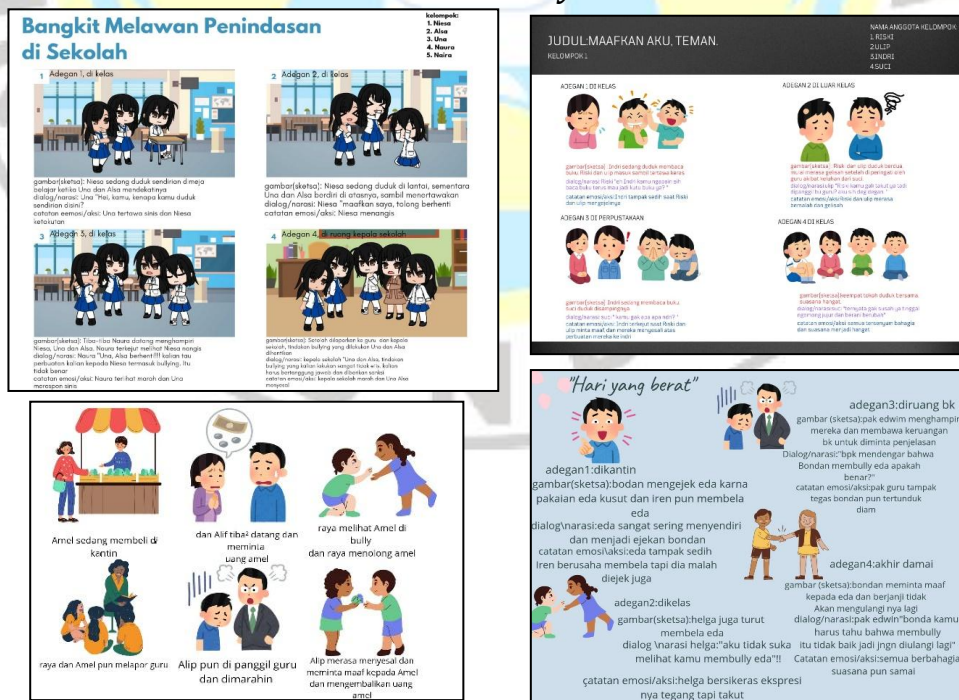
1. Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan dimulai dengan pertanyaan pemantik dari guru untuk menggali pengetahuan awal siswa mengenai *bullying*. Guru mengajukan pertanyaan seperti “Apa yang kalian ketahui tentang *bullying*?” dan “Apa saja bentuk-bentuk *bullying* yang pernah kalian dengar?”. Melalui pertanyaan itu terjadi diskusi antara guru dan siswa, dan diketahui siswa telah memiliki pemahaman dasar terkait *bullying*. Diskusi ini menjadi pondasi penting untuk mengembangkan pemahaman siswa melalui kegiatan simulasi drama (bermain peran).

2. Pembuatan *Storyboard*

Siswa berjumlah 18 orang kemudian dibagi ke dalam kelompok kecil yang terdiri atas 4-5 orang. Masing-masing kelompok diminta untuk membuat alur cerita dalam bentuk lembar *storyboard* yang menarasikan suatu kasus *bullying*, dengan tokoh pelaku *bullying*, korban, saksi, dan penyelesaian konflik. Lembar *storyboard* ini kemudian dilakukan penyuntingan oleh siswa dengan menggunakan aplikasi *Canva* agar menghasilkan desain gambar yang lebih menarik. Proses ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, menyusun struktur cerita yang logis, dan menyampaikan pesan moral terkait *bullying*. Terdapat empat judul drama yang dihasilkan siswa antara lain, (1) *Bully Uang Saku*, (2) *Maafkan Aku Teman*, (3) *Hari yang Berat*, dan (4) *Melawan Penindasan di Sekolah*. Berikut ini hasil desain *storyboard* yang dihasilkan siswa:

Gambar 1. Hasil *Storyboard* Siswa



3. Simulasi Drama

Setelah *storyboard* selesai, siswa melanjutkan ke tahap simulasi drama. Masing-masing kelompok memerankan cerita yang telah mereka susun di depan kelas. Penampilan mereka dinilai berdasarkan ekspresi, dialog, kerjasama tim, serta penyampaian pesan moral untuk menghentikan *bullying*. Kegiatan ini membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Simulasi drama ini secara langsung melatih keberanian, empati, dan kemampuan komunikasi siswa. Guru dan teman-teman memberikan apresiasi serta saran perbaikan terhadap setiap penampilan kelompok.

4. Refleksi dan Penutup

Sebagai kegiatan penutup, guru memfasilitasi sesi refleksi untuk mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan. Pertanyaan pemantik seperti, "*Apa yang kalian pelajari dari drama ini?*" mengajak siswa untuk berdiskusi dan menyampaikan pemahaman yang mereka peroleh tentang *bullying* dan cara menanggulangnya. Mayoritas siswa menyampaikan bahwa mereka menjadi lebih *aware* terkait *bullying* dan tergerak untuk tidak hanya menghindari, tetapi juga melawan tindakan *bullying* di lingkungan mereka. Guru kemudian memberikan motivasi dan kesimpulan bahwa setiap siswa dapat menjadi agen anti *bullying* untuk menciptakan sekolah yang aman dan bersahabat.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar di kelas. Media interaktif mendorong adanya keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran. Memanfaatkan media pembelajaran meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan memfasilitasi penyampaian pesan dan konten yang selaras dengan kurikulum (Khairun Nisa et al., 2023). Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan media gambar dapat membantu siswa dalam menulis dan menyimulasikan pembelajaran drama. Drama memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif, kreatif, dan reflektif dengan melibatkan emosi, pengalaman, serta interaksi sosial di dalamnya.

Salah satu media interaktif yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran drama adalah *storyboard*. *Storyboard* adalah penjelasan bagaimana seseorang akan membangun sebuah proyek, dan kehadirannya membantu dalam komunikasi ide dan ide narasi sehingga orang lain dapat memahami inti atau konsep dari cerita yang dimaksud (Hasminur et al., 2022). Tema drama dalam pengembangan *storyboard* ini yaitu *bullying*. Pemilihan tema tersebut karena erat kaitanya dengan kehidupan siswa khususnya di kalangan menengah pertama. Pemilihan isu yang dekat dengan kehidupan siswa dapat menggugah siswa untuk lebih peduli dan kritis terhadap lingkungannya.

Pembuatan *storyboard* dan pementasan drama memberi ruang kepada siswa untuk mengembangkan cerita berdasarkan kasus nyata yang mereka amati atau alami. Visualisasi alur cerita melalui *storyboard* membantu siswa memahami struktur narasi, sementara simulasi drama memberi kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan gagasan secara langsung. Simulasi drama ini juga melatih keberanian siswa untuk tampil di depan umum, meningkatkan rasa percaya diri, dan memperkuat kerjasama tim. Pembelajaran ini pun menunjukkan bahwa sastra bisa menjadi sarana penanaman nilai karakter. Saat siswa memerankan tokoh pelaku, korban, maupun saksi *bullying*, mereka tidak hanya belajar bahasa dan struktur cerita, tetapi juga menempatkan diri dalam perspektif orang lain.

Penggunaan media interaktif *storyboard* berbasis drama dinilai efektif dalam menjembatani materi sastra yang abstrak dengan pengalaman belajar yang konkret. Pembuatan *storyboard* melatih siswa untuk lebih menguasai teknologi khususnya dalam bidang penyuntingan gambar. Melalui simulasi drama, siswa dapat mengalami langsung konflik yang dialami tokoh serta penyelesaian yang ada dalam narasi. Hal ini akan memudahkan siswa untuk lebih memahami dan menghayati pesan moral yang terkandung dalam cerita. Aktivitas ini juga meningkatkan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran di dalam kelas.

Proses pembuatan *storyboard* dan simulasi drama, melatih siswa dalam hal keterampilan menulis, menyimak, berbicara, dan bermain peran. Siswa tidak hanya belajar struktur bahasa, melainkan juga belajar menggunakan media untuk berekspresi dan berkomunikasi. Hal ini

menunjukkan bahwa media interaktif dalam pembelajaran mendukung keterampilan berbahasa siswa secara terpadu dan kontekstual. Tidak hanya itu, drama yang mengangkat tema *bullying* membuka ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi nilai empati, keberanian, dan solidaritas. Siswa tidak hanya memahami konsep *bullying*, melainkan juga dampak serta cara menghadapinya secara positif. Pada akhirnya, pembelajaran sastra juga dapat menjadi sarana pendidikan karakter. Pendekatan ini menjadikan pembelajaran lebih hidup dan dekat dengan dunia siswa.

D. Simpulan dan Saran

Pembelajaran drama melalui media interaktif *storyboard* terbukti memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Kegiatan ini tidak hanya membantu siswa memahami unsur-unsur sastra, dalam hal ini kaitannya dengan drama secara lebih konkret, melainkan juga menanamkan nilai moral dan sebagai media pembentukan karakter. Terlebih isu yang diangkat terkait *bullying* yang relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari. Melalui pembuatan *storyboard* dan simulasi drama, siswa dilatih untuk berpikir kritis, mampu mengekspresikan ide secara kreatif, melatih kerja sama tim, serta memahami pentingnya empati dan keberanian dalam menyikapi konflik sosial. Pembelajaran drama menjadi lebih hidup, bermakna, dan membentuk karakter siswa secara utuh. Pembelajaran berbasis drama dengan media interaktif *storyboard* ini dapat berjalan optimal diperlukan manajemen waktu yang efektif serta pendampingan intensif dari guru dalam setiap tahap kegiatan. Pendekatan ini dapat lebih dikembangkan dengan mengintegrasikan teknologi seperti video dan multimedia agar siswa semakin tertarik dan terlibat aktif.

Daftar Rujukan

- Ariyana, R. Y., Susanti, E., & Haryani, P. (2022). Rancangan storyboard aplikasi pengenalan isen-isen batik berbasis multimedia interaktif. *Insologi: Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(3), 321–331. <https://doi.org/10.55123/insologi.v1i3.375>
- Armitage, R. (2021). Bullying in children: Impact on child health. *BMJ Paediatrics Open*, 5(1). <https://doi.org/10.1136/bmipo-2020-000939>
- Asih, N. S. P. (2022). Keefektifan penggunaan storyboard dalam pembuatan film pendek sebagai implementasi pembelajaran teks anekdot. *Geram: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1), 35–45. <https://journal.uir.ac.id/index.php/geram/article/download/11219/4851>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Diana, O., Putri, N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *JPDSH: Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2). <https://bajangjournal.com/index.php/IPDSH>
- Fitriana, F. A. A., & Fauzi, A. (2023). Analisis tindak perundungan siswa sekolah dasar dan upaya penanggulangannya. *Yustisia Tirtayasa: Jurnal Tugas Akhir*, 3(3), 287. <https://doi.org/10.51825/yta.v3i3.21778>

- Fatimah, S. D., Hasanudin, C., & Amin, A. K. (2021). Pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran mendemonstrasikan teks drama. *Indonesian Journal of Education and Humanity*, 1.
- Fitroh, I., Rosidi, T., Tasnur, I., Hotimah, I. H., & Arrazaq, N. R. (2023). Iis Husnul Hotimah. *Naufal Raffi Arrazaq Journal of Human and Education*, 3(2), 122–126.
- Hasibuan, D., & Suyatno. (2020). Pembelajaran drama untuk penguatan karakter siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 15(2), 72–80.
- Hasminur, H., Zulhaini, Z., Hadi, A. R., & Sinaga, M. (2022). Keefektifan penggunaan storyboard dalam pembuatan film pendek sebagai implementasi pembelajaran teks anekdot. *Geram*, 10(2), 52–63. [https://doi.org/10.25299/geram.2022.vol10\(2\).11219](https://doi.org/10.25299/geram.2022.vol10(2).11219)
- Khairun Nisa, E., Kartika Sari, F., & Listyanto, M. E. D. (2023). Alternatif pembelajaran menulis cerpen dengan media storyboard. *Al-Mikraj: Jurnal Studi Islam dan Humaniora*, 4(1), 316–324. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.3605>
- Nafasya, R. R., Jamilah, F., & Wahyuni, P. (2022). Pengembangan bahan ajar pembelajaran berbasis storyboard untuk menulis cerpen pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 5(1), 141–152. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v5i1.1734>
- Perundungan dalam perspektif hukum Indonesia. (n.d.). <https://journal.tirtapustaka.com/index.php/ijolares>
- Rizal, R. S. (n.d.). Bentuk dan faktor perundungan pada siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1), 129–136. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo>
- Rustandi, A. (n.d.). *Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda*.
- Ridayanti, S. (2021). Bentuk dan faktor perundungan pada siswa SMP. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 129–136. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.5673-15904-1-PB.pdf>
- Winarni, R., & Astuti, E. R. P. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran storyboard terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 13(1), 110–120. <https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1639274>
- Wulandari, F., & Setiawan, R. (2021). Penggunaan media interaktif berbasis storyboard untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 88–95. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jtp/article/view/34721>
- Yuwanto, S., & Mulyani, N. (2021). Drama sebagai media edukasi sosial dalam mengatasi bullying di sekolah. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(3), 60–67.