

Penggunaan Video Edukasi Tentang Pencegahan *Bullying* Verbal di Sekolah Dasar

Dita Dwi Wulandari¹ Lousitania Fasha Kusumawardani² Robby Satria Putra³ Rohimah Sipaiyah⁴ Rana Gustian Nugraha⁵

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Kabupaten Sumedang, Provinsi Jawa Barat, Indonesia^{1,2,3,4,5}

Email: ditaadwi312@upi.edu¹ lousitaniafasha22@upi.edu² robbyatriaputra24@upi.edu³ rhmhsi@upi.edu⁴ ranaagustian@upi.edu⁵

Abstrak

Bullying verbal sering terjadi di sekolah menengah dan sekolah dasar. Saat ini, banyak siswa sekolah dasar yang melakukan perundungan melalui verbal. Oleh karena itu, penelitian yang dilakukan bertujuan untuk memberikan edukasi tentang pencegahan bullying verbal pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa video edukasi yang berbasis animasi. Pada tahap *design*, video 2D dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro*. Pada tahap pembuatan karakter animasi menggunakan *Software Moho 14* dan *Medibang Paint*, sementara *website Kapwing* digunakan untuk mengedit suara untuk karakter animasi yang disertai materi mengenai pencegahan bullying verbal. Selanjutnya, pada tahap pengembangan video edukasi dilakukan uji validasi oleh validator ahli dalam bidang media dan materi, serta menyebarkan angket kepada siswa sekolah dasar. Hasil uji validasi menunjukkan kualitas media yang sangat baik. Hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi dalam pengembangan media untuk mencegah perilaku bullying verbal.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Video Edukasi, Bullying Verbal

Abstract

Verbal bullying is common in middle schools and elementary schools. Currently, many elementary school students are verbally bullying. Therefore, the research conducted aims to provide education on the prevention of verbal bullying in elementary school students. This research uses the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. This research produces a learning media product in the form of an animation-based educational video. At the design stage, 2D videos are made using the Adobe Premiere Pro application. In the animation character creation stage, Moho 14 and Medibang Paint software were used, while the Kapwing website was used to edit the sound for animated characters accompanied by material on preventing verbal bullying. Furthermore, at the educational video development stage, validation tests were carried out by expert validators in the fields of media and material, as well as distributing questionnaires to elementary school students. The results of the validation test showed very good media quality. The results of this study will contribute to the development of media to prevent verbal bullying behavior.

Keywords: Media Development, Educational Video, Verbal Bullying



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Bullying selalu menjadi topik yang sering diperbincangkan di lingkungan Masyarakat. Fenomena bullying di kalangan anak-anak Indonesia telah dicatat oleh KPAI. Pembullyingan tidak terjadi tanpa sebab, seseorang yang melakukan bullying pasti mempunyai alasan, baik karena balas dendam, kepuasan, atau berbagai alasan lainnya (Nurlaela et al., 2023). Bullying verbal merupakan salah satu perilaku negatif yang dapat memberikan dampak serius terhadap kesehatan emosional dan mental siswa sekolah dasar. Dalam lingkungan pendidikan, penting

bagi para pendidik dan orang tua untuk menyadari pentingnya mengedukasi siswa mengenai bahaya dan dampak negatif bullying verbal, serta membekali mereka dengan keterampilan dan pengetahuan untuk menghadapinya secara efektif. Ken Rigby berpendapat bahwa bullying adalah ketika seseorang memiliki ambisi untuk menyakiti orang lain. Perilaku ini dilakukan oleh individu atau kelompok yang lebih berkuasa dan kuat, tidak bertanggung jawab, serta dilakukan berulang kali dengan diikuti perasaan puas. Di sisi lain, menurut Deena Haryana, bullying diartikan sebagai penggunaan kekerasan atau paksaan untuk merugikan dan menyakiti individu atau kelompok, sehingga membuat korban menjadi depresi, trauma, dan tidak berdaya. Yang dimaksud dengan “kekuasaan” dan “kekuatan” adalah orang yang otoritasnya menyebabkan terjadinya perilaku bullying atau orang yang dapat dikatakan berkuasa.

Berbagai faktor internal dan eksternal memengaruhi terjadinya tindakan bullying verbal. Pertama, faktor keluarga mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap terjadinya bullying. Misalnya, kurangnya perhatian, terjadinya kekerasan, dan konflik dengan anggota keluarga dapat memengaruhi cara seseorang memperlakukan orang lain di luar keluarganya. Kedua, model perilaku dapat memengaruhi perilaku seseorang dan menyebabkan terjadinya bullying. Siswa mungkin saja terpengaruh oleh orang-orang di sekitarnya yang menunjukkan perilaku bullying. Selain itu, faktor sekolah seperti suasana sekolah yang dapat memicu terjadinya perilaku bullying dan pengaruh negatif dari teman sebaya yang tidak sehat juga dapat memengaruhi terjadinya bullying (Manafe et al., 2023). Untuk menghindari pembullying, anak perlu menunjukkan sikap lebih berani dan percaya diri. Orang tua juga perlu memperhatikan dan sering berkomunikasi dengan anak. Bullying secara verbal dapat menimbulkan dampak yang serius dan merugikan bagi korbannya, seperti kerusakan emosional dan psikologis, serta kesulitan membangun hubungan sosial (Suci et al., 2021). Pembullying verbal dapat dicegah dengan beberapa cara, termasuk pendidikan dan pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan perilaku baik dan mengurangi perilaku merugikan. Pembullying verbal terjadi di berbagai tempat, termasuk di sekolah, di rumah, dan tempat lainnya. Selain itu, bullying juga dapat terjadi di dunia maya melalui media sosial dan internet dalam bentuk pengiriman pesan pribadi yang berbahaya, berbagi konten berbahaya, serta pengiriman gambar dan video berbahaya. Dampak kecemasan berbeda-beda tergantung pada tingkat perkembangan anak dan perkembangan keterampilan bermasalah pada usia tersebut (Widyarti Utami et al., 2019).

Diperlukan media pembelajaran yang suportif untuk membantu siswa memahami pencegahan perilaku bullying verbal. Media adalah berbagai jenis aktor yang menyampaikan pesan dan menstimulasi pembelajaran siswa (Nurlaela et al., 2023). Dengan mengikuti perkembangan teknologi, beragam sumber referensi dapat digunakan guru untuk mendukung proses pembelajaran. Media yang tepat memungkinkan pengirim pesan dapat menyampaikan informasi dan pesan dengan cara yang dapat dipahami dengan jelas oleh penerima pesan. Media pembelajaran sangat bermanfaat bagi siswa karena dapat memperluas pengetahuan dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Jerry Radita Ponza et al., 2018). Kehadiran media pembelajaran merupakan unsur yang sangat diperlukan dalam pembelajaran karena media bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran (Agustien R et al., 2018). Oleh karena itu, perlu pengembangan media pembelajaran kreatif yang mampu meningkatkan minat siswa dalam mencegah perilaku bullying verbal. Salah satu pendekatan yang semakin populer dalam mengatasi permasalahan-permasalahan bullying verbal adalah dengan penggunaan media video edukasi berbasis animasi. Video edukasi menawarkan sarana yang interaktif dan menarik untuk menyampaikan pesan-pesan penting tentang bullying verbal kepada siswa sekolah dasar. Video menambah dimensi baru pada pembelajaran mengenai pencegahan bullying karena menampilkan gambar bergerak dan bersuara pada siswa. Kemampuan

memvisualisasikan materi video sangat efektif bagi pendidik ketika menyampaikan materi. Siswa dapat melihat melalui video suatu peristiwa yang tidak bisa dilihat secara langsung, berbahaya, maupu peristiwa pada masa lampau yang tidak bisa dibawa langsung ke dalam kelas (Yudianto, 2017). Siswa juga dapat memutar kembali video sesuai kebutuhannya. Pengaruh media video menjangkau diri seseorang lebih cepat dibandingkan dengan media lainnya. Pengembangan media video dipadukan dengan animasi. Animasi adalah suatu kegiatan menggerakkan objek diam. Objek yang tidak bergerak diberi kekuatan, semangat, dan emosi untuk membuatnya tampak hidup dan bergerak. Dengan memanfaatkan teknologi terutama pada zaman ini, diharapkan dapat memperkuat pemahaman siswa mengenai pentingnya menghormati dan menghargai orang lain, serta membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial yang diperlukan untuk menghadapi situasi bullying secara positif.

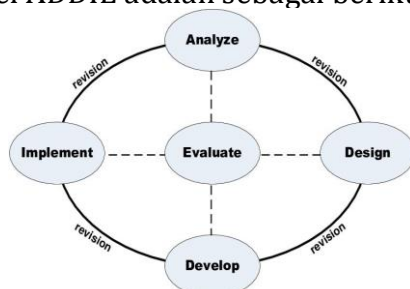
METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan video animasi sebagai media edukasi dalam pencegahan bullying verbal di sekolah dasar dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) sebagai kerangka kerja penelitian. ADDIE adalah model yang mudah untuk digunakan dan dapat diterapkan dalam kurikulum yang mengajarkan pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap (Puspasari, 2019). Pada tahap *design*, menghasilkan video 2D menggunakan aplikasi *Adobe Premiere, Medibang Paint, Maho 14*, dan *website Kapwing* dengan menyertakan materi terkait pencegahan bullying verbal, gambar, dan video. Penelitian ini melakukan uji coba pada 60 siswa zekolah dasar, di mana perorangan dengan 10 siswa, kelompok kecil dengan 20 siswa, dan kelompok besar dengan 40 siswa di sekolah dasar, serta melibatkan validator ahli media dan materi. Tahap evaluasi dan konfirmasi kelayakan melibatkan penilaian kelayakan dan kevalidan video animasi sebagai media edukasi dengan tingkat persetujuan mencapai 80% dari penilaian ahli media dengan kategori layak. Teknik pengumpulan data menggunakan penyebaran angket yang terdiri dari dua macam angket, yaitu angket respon siswa sekolah dasar, serta angket validasi ahli media dan materi. Waktu penelitian dilakukan di bulan Februari sampai bulan April pada tahun 2024. Kontribusi dari penelitian ini adalah dalam pengembangan media efektif untuk mencegah perilaku bullying verbal di lingkungan sekolah dasar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini menghasilkan sebuah solusi berupa video animasi yang berisi edukasi untuk siswa sekolah dasar mengenai pembullyingan verbal yang saat ini banyak dilakukan. Untuk alur dari model ADDIE adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Alur Model ADDIE

Berdasarkan analisis yang dilakukan di SDN Antara I, peneliti menemukan sebuah masalah di mana terdapat beberapa siswa SDN Antara I yang melakukan pembullying verbal kepada temannya. Kemudian, peneliti membuat dan mengembangkan sebuah produk media pembelajaran yang dapat membantu menyelesaikan permasalahan tersebut, produk yang dihasilkan berupa video animasi yang berisi edukasi mengenai pencegahan bullying verbal. Media tersebut diuji validasi oleh validator ahli media dan materi dengan format penilaian berikut.

$$\text{Total skor maksimal} : 15 \times 5 = 75$$

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah nilai keseluruhan}} \times 100\%$$

Gambar 2. Format Penilaian Validator Ahli

Pada gambar tersebut dijelaskan mengenai format penilaian dari validator ahli untuk menilai kelayakan media yang dibuat, di mana format tersebut nantinya akan menghasilkan nilai berupa persentase kelayakan. Selanjutnya, validator ahli menghubungkan persentase yang didapat ke dalam kriteria kelayakan menurut para ahli, dengan deskripsi sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Menurut Para Ahli

Interval Persentase	Kriteria	Kesimpulan
81 % - 100 %	Sangat Layak	Materi layak digunakan tanpa revisi (√)
61 % - 80 %	Layak	Materi layak digunakan dengan revisi (◊)
41 % - 60 %	Cukup Layak	Materi tidak layak digunakan (◻)
21 % - 40 %	Tidak Layak	
0 % - 20 %	Sangat Kurang Layak	

Tabel 2. Kategori Kelayakan Produk

Skor dalam persen	Sikap
< 20 %	Sangat tidak layak
21 - 40 %	Tidak layak
41 - 60 %	Cukup layak
61 - 80 %	Layak
81 - 100 %	Sangat layak

Penyebaran angket dilakukan dengan tiga tingkatan berbeda, yakni pada tingkatan pertama dilakukan uji coba perorangan dengan 10 orang siswa dan mendapatkan hasil persentase sebesar 92,66% dengan kategori sangat layak. Kemudian, pada tingkatan kedua dilakukan uji coba kelompok kecil dengan 20 siswa dan mendapatkan hasil persentase sebesar 90,31% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya, pada tingkatan terakhir atau tingkatan ketiga dilakukan uji coba pada kelompok besar dengan 40 siswa dan mendapatkan hasil persentase sebesar 89,84% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil uji coba dan penilaian dari validator ahli serta respon siswa sekolah dasar yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa media video edukasi yang dikembangkan peneliti tervalidasi sangat layak dan terbukti telah memenuhi standar kualitas serta efektif untuk digunakan dalam pembelajaran siswa di sekolah dasar.

Pembahasan

Hasil penelitian ini berorientasi pada pengembangan dan uji coba produk. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah "*Video Animasi Sebagai Pencegahan Bullying Verbal*" yang baik dan layak. Proses pengembangan video animasi dihubungkan dengan model ADDIE. Model penelitian ADDIE terdiri dari lima elemen, yakni *Analysis, Design, Development,*

Implementation, dan *Evaluation*. Tiap elemen akan dideskripsikan berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh. Pada tahap pertama yakni analisis. Kegiatan yang dilakukan untuk memulai penelitian adalah melakukan observasi dan mewawancarai salah satu siswa SDN Antara I. Peneliti mengamati terlebih dahulu bagaimana perilaku siswa di sekolah, kegiatan apa yang biasa dilakukan siswa di sekolah, dan mewawancarai salah satu siswa. Berdasarkan kegiatan tersebut, peneliti menemukan sebuah masalah yang harus diatasi yakni perundungan verbal. Perundungan verbal ini sering dilakukan oleh siswa, terlebih pada siswa sekolah dasar. Mereka merundung salah satu siswa yang memiliki postur dan bentuk tubuh yang berbeda, seperti lebih pendek, kurus, dan berkulit sawo matang. Para siswa belum memahami sepenuhnya arti dari perbedaan yang ada di masyarakat. Kemudian, peneliti melakukan wawancara dengan salah satu siswa yang menjadi korban perundungan verbal. Peneliti mengulik apa yang dirasakan korban, penyebab terjadinya perundungan, serta dampak dari adanya perundungan tersebut. Berdasarkan analisis masalah tersebut, peneliti mengembangkan sebuah solusi berupa media pembelajaran video edukasi pencegahan bullying verbal berbasis digital untuk mengatasi permasalahan bullying verbal di sekolah dasar. Peneliti memilih untuk mengembangkan media berbasis digital karena menyesuaikan dengan perkembangan teknologi di mana kini siswa sekolah dasar sudah memiliki ponsel sendiri, siswa dapat mengakses video animasi dengan bebas, serta tidak hanya siswa SDN Antara I saja yang dapat mengaksesnya melainkan seluruh siswa di sekolah dasar lain juga dapat mengaksesnya.

Tahap kedua yakni tahap perancangan atau design. Kegiatan yang dilakukan adalah menentukan isi dan materi yang sesuai serta dapat menyelesaikan permasalahan, kemudian memilih desain yang tepat untuk media yang akan dikembangkan, menentukan dampak apa yang dapat ditimbulkan dari adanya media tersebut, serta memperbaiki jika ada kesalahan dalam menentukan isi dari media tersebut. Design yang dipilih untuk menyelesaikan permasalahan bullying verbal adalah video animasi yang berisi edukasi mengenai pencegahan bullying verbal. Tahap ketiga yakni tahap pengembangan atau development, dikarenakan solusi yang dipilih berbasis digital berupa video animasi maka kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah pembuatan gambar ilustrasi karakter dan background, pengisian suara untuk karakter animasi, dan selanjutnya mengedit bahan-bahan video yang sudah ada. Pada tahap pembuatan gambar ilustrasi karakter dan proses rigging atau penganimasian karakter, peneliti menggunakan software moho 14. Sedangkan pada pembuatan gambar ilustrasi background, peneliti menggunakan medibang paint. Sebelum suara diedit, dilakukan perekaman suara terlebih dahulu menggunakan recorder, kemudian pengeditan suara menggunakan web kapwing. Selanjutnya, pada tahap pengeditan, peneliti menggunakan aplikasi adobe premiere pro dengan menyesuaikan suara yang sudah direkam dengan karakter animasi yang sudah dapat bergerak.

Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi atau implementation. Pada tahap ini hasil pengembangan media dilakukan uji validasi oleh validator ahli media dan materi serta uji kelayakan dengan menyebarkan angket pada siswa sekolah dasar. Pada tahap uji validasi oleh validator ahli, video animasi memperoleh skor sebesar 60 dari total skor 75 dan mendapat kriteria layak dengan persentase 80% tanpa adanya revisi. Selanjutnya, penyebaran angket pada siswa dilakukan dalam tiga tingkatan. Tingkatan pertama dilakukan uji coba perorangan dengan 10 orang siswa dan mendapatkan hasil persentase sebesar 92,66% dengan kategori sangat layak, pada tingkatan kedua dilakukan uji coba kelompok kecil dengan 20 siswa dan mendapatkan hasil persentase sebesar 90,31% dengan kategori sangat layak, dan pada tingkatan ketiga dilakukan uji coba pada kelompok besar dengan 40 siswa dan mendapatkan hasil persentase sebesar 89,84% dengan kategori sangat layak. Tahap terakhir yakni tahap

evaluasi atau evaluation. Pada tahap ini dilakukan pengolahan hasil penilaian yang sudah didapatkan dari uji coba validator ahli dan penyebaran angket pada siswa. Berdasarkan hasil penilaian dapat disimpulkan bahwa video animasi yang dikembangkan untuk memberi edukasi pada siswa sekolah dasar mengenai perundungan verbal sudah memenuhi standar kelayakan dan efektif untuk diterapkan di lingkungan sekolah dasar.

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini memperoleh solusi berbasis digital yang berupa video animasi yang berisi edukasi mengenai pencegahan bullying verbal dan dikembangkan dengan berbagai aplikasi pembantu. Kemudian, hasil pengembangan media dilakukan uji validasi oleh validator ahli yang mendapatkan kriteria penilaian layak dengan persentase sebesar 80% dan penyebaran angket pada siswa sekolah dasar yang mendapatkan kategori sangat layak dengan persentase berturut-turut sebesar 92,66%, 90,31%, dan 89,84%. Maka dengan ini dapat ditarik kesimpulan bahwa video animasi yang dikembangkan peneliti sudah memenuhi standar kelayakan dan sudah efektif untuk diterapkan di lingkungan sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien R, Umamah N, & Sumarno. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi. *Jurnal Edukasi*, 1, 19–23.
- Jerry Radita Ponza, P., Nyoman Jampel, I., & Komang Sudarma, I. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. In *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* (Vol. 6, Issue 1). www.powtoon.com
- Manafe, H. A., Kaluge, A. H., Niha, S. S., & Katolik Widya Mandira Kupang, U. (2023). Bentuk Dan Faktor Penyebab Bullying: Studi Mengatasi Bullying Di Madrasah Aliyah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(3), 481–491. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i3.1176>
- Nurlaela, A., Fahmi Nugraha, M., Nurfitriani, M., Muhammadiyah Tasikmalaya, U., Artikel, H., & Kunci, K. (2023). Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Pengembangan Video Pembelajaran Stop Bullying Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Pencegahan Bullying Di Sekolah Dasar Info Artikel Abstrak. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* |, 4(2).
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>
- Suci, N., Jelita, D., Purnamasari, I., Aniq, D. M., & Basyar, K. (2021). Dampak Bullying Terhadap Kepercayaan Diri Anak. In *Jurnal Ilmiah Kependidikan* (Vol. 11). <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE>
- Widyarti Utami, T., Sri Astuti, Y., Kemenkes Bandung, P., Studi Keperawatan Bogor, P., studi ners, P., & Tinggi Ilmu Kesehatan kendal, S. (2019). Hubungan Kecemasan Dan Perilaku Bullying Anak Sekolah Dasar. In *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa* (Vol. 2, Issue 1).
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan*.