



Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Anti-Perundungan pada Siswa Sekolah Dasar

Wiki Regita Cahyani^{1*}, Vicky Dwi Wicaksono², Hendrik Pandu Paksi³, Ari Metalin Ika Puspita⁴

^{1*234}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

*wiki.22117@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 21-03-2026

Accepted: 20-07-2026

Published: 30-07-2026

ABSTRAK

Perundungan merupakan salah satu permasalahan yang masih sering ditemukan di lingkungan sekolah dasar dan dapat berdampak negatif terhadap perkembangan sosial maupun emosional siswa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk menanamkan pemahaman mengenai perilaku anti-perundungan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media video animasi anti-perundungan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh tingkat kevalidan sebesar 81,6% dari ahli materi dan 82% dari ahli media dengan kategori sangat valid. Tingkat kepraktisan memperoleh persentase 90% berdasarkan respons siswa dan 78,4% berdasarkan respons guru dengan kategori praktis hingga sangat praktis. Keefektifan media ditunjukkan oleh nilai *N-Gain* sebesar 0,70 (kategori tinggi), nilai Sig. (2-tailed) < 0,001, serta nilai *Effect Size* sebesar 1,750 (kategori sangat besar). Dengan demikian, media video animasi anti-perundungan dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar..

Kata kunci: Video animasi, anti-perundungan, Pendidikan Pancasila, sekolah dasar

ABSTRACT

Bullying remains a common issue in elementary schools and may negatively affect students' social and emotional development. Therefore, engaging and effective learning media are needed to promote students' understanding of anti-bullying behavior. This study aimed to develop and evaluate the validity, practicality, and effectiveness of an anti-bullying animated video for Pancasila Education in elementary schools. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data were collected through expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, and learning achievement tests. The results revealed that the media achieved a validity score of 81.6% from material experts and 82% from media experts, both categorized as highly valid. The practicality level reached 90% based on students' responses and 78.4% based on teachers' responses, indicating practical to highly practical categories. The effectiveness of the media was demonstrated by an N-Gain score of 0.70 (high category), a significance value of Sig. (2-tailed) < 0.001, and an Effect Size of 1.750 (very large category). Therefore, the anti-bullying animated video was proven to be valid, practical, and effective for use in Pancasila Education learning at the elementary school level..

Keywords: Animated video, anti-bullying, Pancasila Education, elementary school students

Pengutipan APA:

Cahyani, W. R., Wicaksono, V.D., Paksi, H. P., & Puspita, A. M. I. (2026). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Anti-Perundungan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(7).



PENDAHULUAN

Perundungan merupakan salah satu persoalan sosial yang masih menjadi tantangan serius dalam dunia pendidikan. Fenomena ini tidak hanya terjadi di berbagai negara, tetapi juga menunjukkan tren yang mengkhawatirkan di Indonesia. Data *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang diselenggarakan oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) menunjukkan bahwa 41,1% siswa di Indonesia pernah mengalami perundungan di lingkungan pendidikan (Jannah Miftahul, 2023). Temuan tersebut menempatkan Indonesia sebagai salah satu negara dengan tingkat perundungan yang relatif tinggi. Kondisi ini menunjukkan bahwa lingkungan pendidikan belum sepenuhnya mampu memberikan rasa aman dan nyaman bagi siswa dalam menjalani proses belajar.

Tingginya angka perundungan juga diperkuat oleh laporan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) yang mencatat ratusan pengaduan terkait kasus perundungan setiap tahunnya. Sebagian besar laporan tersebut berasal dari lingkungan pendidikan formal (Safaat, 2023). Jumlah kasus yang tercatat diperkirakan belum menggambarkan kondisi sebenarnya karena masih banyak korban yang memilih untuk tidak melaporkan pengalaman yang dialaminya. Situasi tersebut menunjukkan bahwa perundungan telah berkembang menjadi masalah yang kompleks dan memerlukan intervensi yang sistematis melalui pendekatan pendidikan, sosial, maupun psikologis.

Perundungan dipahami sebagai tindakan agresif yang dilakukan secara sengaja dan berulang untuk menyakiti individu lain yang dianggap lebih lemah, baik secara fisik, verbal, sosial, maupun psikologis (Pradana, 2024). Dampak yang ditimbulkan tidak hanya terbatas pada luka fisik, tetapi juga mencakup gangguan emosional, kecemasan, rendahnya kepercayaan diri, penurunan prestasi akademik, hingga munculnya risiko depresi dan perilaku menyakiti diri. Lingkungan sekolah yang dipenuhi praktik perundungan berpotensi menghambat perkembangan sosial siswa dan mengurangi kualitas proses pembelajaran yang berlangsung.

Kondisi tersebut menjadi semakin penting untuk diperhatikan pada jenjang sekolah dasar. Masa sekolah dasar merupakan periode penting dalam pembentukan karakter, nilai moral, dan keterampilan sosial anak. Tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menekankan pentingnya pengembangan potensi siswa agar menjadi individu yang beriman, berakhlak mulia, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab (Putri Derma Elsy, 2022). Upaya mewujudkan tujuan tersebut akan sulit tercapai apabila siswa masih terlibat dalam perilaku perundungan atau menjadi korban dari tindakan tersebut. Lingkungan belajar yang aman menjadi prasyarat penting untuk mendukung tumbuh kembang siswa secara optimal.

Hasil observasi awal di SD Negeri Gubeng 1/204 Surabaya menunjukkan bahwa perilaku perundungan masih ditemukan dalam interaksi sehari-hari siswa, terutama dalam bentuk verbal dan sosial. Tindakan seperti memberikan julukan yang tidak disukai, mengejek kondisi fisik, serta memanggil teman menggunakan nama orang tua masih sering terjadi. Wawancara dengan wali kelas

menunjukkan bahwa sosialisasi mengenai perundungan telah dilakukan, tetapi belum berlangsung secara berkelanjutan sehingga pemahaman siswa mengenai bentuk dan dampak perundungan masih terbatas. Sebagian siswa bahkan menganggap perilaku tersebut sebagai hal yang biasa dalam pergaulan. Temuan ini mengindikasikan adanya kebutuhan terhadap strategi edukasi yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak sekolah dasar.

Peningkatan pemahaman anti-perundungan menjadi salah satu langkah preventif yang penting untuk dilakukan. Pemahaman tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengingat informasi, tetapi juga kemampuan menginterpretasikan, menjelaskan, dan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari (Nurlaela et al., 2023). Perspektif kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget menjelaskan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga proses belajar akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui visualisasi dan pengalaman yang dekat dengan kehidupan mereka (Marinda, 2022). Karakteristik tersebut menuntut penggunaan media pembelajaran yang mampu menghubungkan konsep abstrak dengan situasi nyata yang mudah dipahami siswa.

Perkembangan teknologi pendidikan memberikan peluang untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu media yang dinilai sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah video animasi. Media ini mengintegrasikan unsur visual, audio, teks, dan alur cerita sehingga mampu meningkatkan perhatian sekaligus membantu proses pemahaman materi (Hita, 2021). Teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikembangkan oleh Mayer menjelaskan bahwa siswa memproses informasi melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan. Penyajian materi melalui kombinasi gambar bergerak dan suara dapat mengurangi beban kognitif serta meningkatkan retensi informasi dibandingkan penyampaian materi secara verbal semata (Jules, 2025). Karakteristik tersebut menjadikan video animasi berpotensi digunakan sebagai sarana edukasi anti-perundungan bagi siswa sekolah dasar.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa video animasi efektif digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Kiftia (2022) menemukan bahwa video animasi layak digunakan untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar. Nuswantoro dan Wicaksono (2020) membuktikan bahwa media video animasi Powtoon memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang sangat tinggi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Ponza et al.(2021) melaporkan bahwa video animasi efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. Temuan serupa juga diperoleh Khaerunnisa et al.(2025) yang menunjukkan bahwa media video animasi mampu meningkatkan pemahaman, motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran dan konteks pembelajaran. Hasil-hasil tersebut menunjukkan bahwa media video animasi memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah dasar.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih didominasi oleh pengembangan media video animasi yang berfokus pada materi akademik, seperti IPA, Bahasa Indonesia, Pendidikan

Pancasila, pembelajaran tematik, literasi budaya, dan keberagaman. Penelitian yang secara khusus mengembangkan media video animasi untuk meningkatkan pemahaman anti-perundungan pada siswa sekolah dasar masih sangat terbatas. Selain itu, media yang telah dikembangkan umumnya belum menyajikan materi anti-perundungan secara komprehensif melalui representasi tiga bentuk perundungan, yaitu verbal, fisik, dan sosial, yang dikemas dalam situasi nyata sesuai dengan pengalaman siswa sekolah dasar. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang memberikan peluang untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih kontekstual dalam membangun pemahaman anti-perundungan sejak dini.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan (*novelty*) melalui pengembangan media video animasi anti-perundungan yang terdiri atas tiga video dengan tema perundungan verbal, fisik, dan sosial. Setiap video dirancang berdasarkan permasalahan yang sering ditemui siswa di lingkungan sekolah, disertai penyelesaian masalah yang mengintegrasikan nilai-nilai Pendidikan Pancasila sehingga tidak hanya membantu siswa memahami bentuk dan dampak perundungan, tetapi juga menanamkan sikap saling menghargai, peduli, dan bertanggung jawab. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi dalam menyediakan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif sebagai alternatif bagi guru untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila sekaligus memperkuat pendidikan karakter dalam upaya menciptakan lingkungan sekolah yang aman, inklusif, dan bebas dari perundungan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi anti-perundungan yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan untuk menyediakan alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, memuat materi anti-perundungan secara kontekstual, serta mendukung guru dalam menyampaikan materi melalui pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Produk yang dihasilkan diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung penguatan nilai-nilai Pendidikan Pancasila sekaligus membantu menciptakan lingkungan sekolah yang aman, inklusif, dan bebas dari perundungan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi anti-perundungan untuk siswa sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas III SDN Gubeng 1/204 Surabaya untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya pemahaman anti-perundungan. Hasil analisis

menunjukkan bahwa siswa masih sering melakukan perundungan verbal dan sosial serta belum memperoleh edukasi anti-perundungan secara optimal. Temuan tersebut menjadi dasar dalam pengembangan media video animasi yang disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka dan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

Tahap perancangan mencakup penyusunan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, naskah, *storyboard*, serta penentuan *platform* pengembangan media. Produk dikembangkan menggunakan aplikasi *Plotagon* untuk pembuatan animasi dan *CapCut* untuk proses penyuntingan video. Materi yang disajikan meliputi pengertian perundungan, jenis-jenis perundungan, dampak perundungan, serta strategi pencegahannya melalui tiga video animasi bertema perundungan verbal, fisik, dan sosial. Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai aspek isi, penyajian, tampilan, serta kesesuaian media dengan karakteristik siswa. Hasil validasi digunakan sebagai dasar revisi sebelum media diimplementasikan kepada siswa.

Uji coba produk dilakukan pada siswa kelas III SDN Gubeng 1/204 Surabaya melalui uji coba skala kecil dan skala besar. Efektivitas media diuji menggunakan desain *Pretest-posttest Control Group* dengan melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data penelitian diperoleh melalui lembar validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta tes pemahaman berupa *pre-test* dan *post-test*. Data kuantitatif dianalisis menggunakan persentase validitas dan kepraktisan, perhitungan N-Gain, uji normalitas, uji homogenitas, *independent sample t-test*, dan *effect size* menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics 27. Data kualitatif berupa saran dan masukan dari validator, guru, dan siswa dianalisis secara deskriptif sebagai dasar penyempurnaan produk. Kelayakan media ditentukan berdasarkan aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas sehingga diperoleh media video animasi yang layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman anti-perundungan pada siswa sekolah dasar.

HASIL

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media video animasi anti-perundungan untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Tahap Analisis (*Analysis*)

Hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa SDN Gubeng 1/204 Surabaya telah menerapkan Kurikulum Merdeka yang menekankan penguatan karakter melalui nilai-nilai Pancasila. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa tindakan perundungan verbal, fisik, dan sosial masih sering terjadi di lingkungan sekolah. Selain itu, pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga siswa kurang memahami dampak perundungan secara nyata. Berdasarkan kondisi tersebut, dikembangkan media video animasi sebagai sarana pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual.

Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan ditentukan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase B yang berfokus pada penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Materi yang dikembangkan meliputi perundungan verbal, fisik, sosial, dan perilaku anti-perundungan sebagaimana disajikan pada berikut:

Tabel 1. Materi Video Animasi Anti-Perundungan

No	Materi	Pokok Bahasan
1	Perundungan Verbal	Pengertian, contoh perilaku, dampak, dan cara mengatasinya
2	Perundungan Fisik	Pengertian, contoh tindakan fisik, dampak, dan cara mengatasinya
3	Perundungan Sosial	Pengertian, contoh pengucilan, dampak, dan cara mengatasinya
4	Perilaku Anti-Perundungan	Menghargai teman, peduli, meminta maaf, memaafkan, dan menerapkan nilai Pancasila

Materi kemudian dikembangkan menjadi naskah, storyboard, dan video animasi menggunakan aplikasi *Plotagon* dan *CapCut*.

Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Produk Awal

Produk awal berupa satu video animasi anti-perundungan yang memuat materi perundungan verbal, fisik, dan sosial dalam satu alur cerita.



Gambar 1. Produk Awal

b. Validasi Ahli

Media yang telah dikembangkan selanjutnya akan melalui proses penilaian oleh ahli media yaitu Ari Metalin Ika Puspita. Proses validasi media ini dilakukan untuk menilai kualitas serta kesesuaian media video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Adapun hasil penilaian validasi media disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Persentase (%)	Kategori
Validasi Media	81,6	Sangat Valid
Validasi Materi	82,0	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 2, hasil validasi menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 81,6% pada validasi media dan 82,0% pada

validasi materi. Kedua persentase tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Valid”, sehingga media dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi media menunjukkan bahwa aspek tampilan, desain, kualitas audio dan visual, serta kemudahan penggunaan telah memenuhi kriteria yang diharapkan, sedangkan hasil validasi materi menunjukkan bahwa isi media telah sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran, mudah dipahami, serta sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar. Meskipun demikian, validator tetap memberikan beberapa saran perbaikan untuk menyempurnakan kualitas media, yaitu menghilangkan logo bawaan aplikasi *Plotagon* agar tampilan video lebih profesional, menambahkan contoh-contoh konkret mengenai perilaku perundungan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta mengganti suara bawaan aplikasi dengan hasil dubbing agar penyampaian materi terdengar lebih alami, jelas, dan menarik. Seluruh masukan tersebut telah ditindaklanjuti pada tahap revisi sehingga media yang dihasilkan menjadi lebih optimal dan siap digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah validasi dan uji coba skala kecil, dilakukan beberapa perbaikan terhadap produk.

Tabel 3. Hasil Revisi Produk

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
 Desain karakter yang kurang menarik. Penyampaian materi masih menggunakan suara bawaan <i>Plotagon</i> sehingga narasi terdengar kaku dan kurang ekspresif dalam menyampaikan isi materi kepada siswa.	 Desain karakter diperbaiki menjadi lebih menarik dan ekspresif. Penyempurnaan aspek suara dilakukan melalui penggunaan <i>dubbing</i> suara manusia agar narasi terdengar lebih jelas dan natural.
 Materi perundungan disajikan dalam satu video saja.	 Media dikembangkan menjadi 3 video dengan masing-masing video menjelaskan jenis-jenis perundungan serta diberikan contoh konkret.

Produk akhir yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa tiga video animasi pembelajaran anti-perundungan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar. Ketiga video tersebut terdiri atas “*Yuk Berkata Baik*” yang mengangkat tema perundungan verbal, “*Jangan Menyakiti Teman*” yang membahas perundungan fisik, dan “*Ayo Bermain Bersama*” yang mengangkat perundungan sosial. Setiap video menyajikan ilustrasi permasalahan yang sering dijumpai di lingkungan sekolah, disertai solusi dan pesan moral yang menekankan pentingnya sikap saling menghargai, peduli, dan menghormati teman sesuai dengan nilai-nilai Pendidikan Pancasila.

Tahap Implementasi

Tahap implementasi melibatkan 40 siswa kelas III SDN Gubeng 1/204 Surabaya yang terdiri atas 20 siswa kelas III-B sebagai kelas eksperimen dan 20 siswa kelas III-A sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi anti-perundungan yang dikembangkan, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional untuk membandingkan efektivitas media terhadap peningkatan pemahaman siswa.

Kepraktisan Media

Kepraktisan media diukur melalui angket respons guru dan siswa yang diberikan setelah penggunaan media dalam pembelajaran untuk mengetahui tingkat kemudahan, kemenarikan, dan kebermanfaatan media yang dikembangkan.

Tabel 4. Hasil Kepraktisan Media

Responden	Persentase (%)	Kategori
Guru	78,4	Praktis
Siswa	90,0	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 78,4% berdasarkan respons guru dengan kategori “Praktis” dan 90,0% berdasarkan respons siswa dengan kategori “Sangat Praktis”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif. Guru menilai media dapat membantu penyampaian materi anti-perundungan dengan lebih sistematis dan mudah dipahami, sedangkan siswa memberikan respons positif karena media menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik mereka. Dengan demikian, media video animasi yang dikembangkan memenuhi aspek kepraktisan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai anti-perundungan.

Keefektifan Media

Keefektifan media diukur melalui hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbandingan hasil kedua kelas digunakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa serta efektivitas penggunaan media video animasi dalam pembelajaran.

Tabel 5. Rata-Rata Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Kelas	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Kontrol	38,5	58,0
Eksperimen	35,5	83,5

Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, sehingga mengindikasikan bahwa penggunaan media video animasi memberikan peningkatan pemahaman yang lebih baik. Selanjutnya, dilakukan analisis statistik untuk menguji efektivitas media yang dikembangkan berdasarkan hasil belajar siswa.

Tabel 6. Ringkasan Hasil Uji Statistik

Jenis Uji	Hasil	Keterangan
N-Gain Kelas Kontrol	0,33	Sedang
N-Gain Kelas Eksperimen	0,70	Tinggi
Normalitas (Shapiro-Wilk)	Sig. > 0,05	Data normal
Homogenitas	0,654	Homogen
Independent Sample t-test	< 0,001	Ada perbedaan signifikan
Effect Size (Cohen's d)	1,750	Sangat besar

Hasil uji statistik menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi anti-perundungan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa. Nilai N-Gain kelas eksperimen berada pada kategori tinggi, sedangkan hasil uji t menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, nilai *effect size* sebesar 1,750 menunjukkan bahwa media memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan pemahaman anti-perundungan siswa.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan hasil validasi, implementasi, serta pengujian statistik, media video animasi anti-perundungan yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memiliki kualitas yang baik dari aspek kelayakan isi, tampilan, dan kemudahan penggunaan, serta mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai anti-perundungan secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, media video animasi yang dikembangkan layak digunakan sebagai salah satu alternatif media

pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk mendukung upaya pencegahan perundungan dan meningkatkan pemahaman anti-perundungan pada siswa sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi anti-perundungan yang dikembangkan telah memenuhi tiga kriteria utama dalam penelitian pengembangan, yaitu valid, praktis, dan efektif. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa media yang dirancang tidak hanya layak secara akademik, tetapi juga mampu menjawab kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Keberhasilan media dalam memenuhi ketiga aspek tersebut menunjukkan bahwa pengembangan dilakukan secara sistematis berdasarkan kebutuhan siswa dan karakteristik materi anti-perundungan. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran telah tercapai secara optimal.

Dari aspek kevalidan, tingginya penilaian ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa kualitas produk tidak hanya terletak pada tampilan visual, tetapi juga pada kesesuaian substansi materi dengan capaian pembelajaran yang ingin dicapai. Hal ini penting karena keberhasilan media pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari relevansi isi yang disampaikan kepada siswa. Materi anti-perundungan yang disajikan melalui contoh-contoh konkret memungkinkan siswa memahami konsep secara lebih mendalam dibandingkan hanya menerima penjelasan verbal. Kondisi tersebut sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menjelaskan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman dan representasi yang dapat diamati secara langsung (Marinda, 2022). Oleh karena itu, penggunaan animasi menjadi sarana yang efektif untuk menjembatani konsep abstrak menuju pemahaman yang lebih nyata bagi siswa. Di samping itu, hasil validasi juga menunjukkan bahwa proses pengembangan melalui model ADDIE mampu menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar. Revisi yang dilakukan berdasarkan masukan validator berkontribusi terhadap penyempurnaan isi maupun tampilan media sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhan guru dalam pembelajaran.

Selain itu, validitas yang tinggi juga menunjukkan bahwa unsur multimedia yang digunakan telah dirancang sesuai dengan prinsip pembelajaran modern (Az Zarah & Paksi, 2022). Integrasi gambar bergerak, suara, teks, dan ilustrasi memungkinkan siswa memperoleh informasi melalui lebih dari satu saluran kognitif. Fenomena ini sejalan dengan Teori *Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer (2009), yang menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi unsur visual dan verbal secara bersamaan (Faisal, 2024). Dalam konteks penelitian ini, video animasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media yang mampu memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan siswa secara lebih bermakna.

Kepraktisan media yang ditunjukkan melalui respons positif siswa dan guru memberikan gambaran bahwa kualitas sebuah media tidak hanya ditentukan oleh kelayakan isi, tetapi juga oleh kemudahan penggunaannya dalam situasi pembelajaran nyata (Anggraini & Yuhelman, 2022). Tingginya tingkat kepraktisan menunjukkan bahwa media mampu mengurangi hambatan pembelajaran baik dari sisi guru maupun siswa. Guru memperoleh kemudahan dalam menyampaikan materi, sementara siswa dapat memahami pesan pembelajaran dengan lebih cepat dan menyenangkan. Temuan ini memperlihatkan bahwa desain media yang sederhana, menarik, dan mudah dioperasikan merupakan faktor penting dalam mendukung implementasi pembelajaran yang efektif. Hasil tersebut juga memperkuat pendapat bahwa penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik siswa mampu meningkatkan perhatian dan fokus belajar siswa (Handayani et al., 2025). Tingginya tingkat kepraktisan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki potensi untuk digunakan secara berkelanjutan dalam pembelajaran. Kemudahan penggunaan media memungkinkan guru mengintegrasikan video animasi ke dalam kegiatan pembelajaran tanpa memerlukan persiapan yang rumit, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan menarik bagi siswa.

Lebih jauh, aspek kepraktisan memiliki implikasi terhadap peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Ketika siswa merasa tertarik terhadap media yang digunakan, mereka cenderung menunjukkan partisipasi yang lebih aktif selama proses belajar berlangsung. Situasi ini menunjukkan bahwa media video animasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai stimulus yang mampu membangun motivasi belajar (Damayanti, 2024). Temuan tersebut sejalan dengan pandangan bahwa ketertarikan terhadap media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam menerima dan mengolah informasi sehingga pembelajaran berlangsung lebih optimal (Ainol Yakini, 2021). Dengan demikian, kepraktisan media berkontribusi secara tidak langsung terhadap peningkatan kualitas hasil belajar siswa.

Sementara itu, aspek keefektifan menjadi indikator utama yang menunjukkan keberhasilan media dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tingginya peningkatan pemahaman siswa pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa video animasi mampu membantu siswa membangun pemahaman konseptual yang lebih baik mengenai perilaku anti-perundungan (Giriansyah et al., 2023). Keunggulan media ini terletak pada kemampuannya menghubungkan konsep dengan situasi nyata yang dekat dengan kehidupan siswa. Melalui visualisasi berbagai bentuk perundungan dan dampaknya, siswa tidak hanya memahami definisi secara teoritis tetapi juga mampu mengidentifikasi fenomena tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini memperlihatkan bahwa pembelajaran kontekstual yang didukung media visual dapat meningkatkan kualitas pemahaman siswa secara signifikan (Salsabila & Anggraini, 2025). Hal tersebut menunjukkan bahwa penyajian materi melalui situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Karakteristik media video animasi yang memadukan ilustrasi bergerak, dialog antartokoh, narasi, dan contoh permasalahan yang kontekstual membantu siswa memahami materi secara lebih konkret sesuai dengan tahap

perkembangan kognitif mereka. Selain itu, penyajian materi ke dalam tiga video yang membahas perundungan verbal, fisik, dan sosial secara terpisah memungkinkan siswa mempelajari setiap jenis perundungan secara lebih terfokus sehingga informasi lebih mudah dipahami dan diingat. Siswa tidak hanya memahami konsep anti-perundungan secara teoritis, tetapi juga mampu mengenali bentuk-bentuk perundungan yang mungkin terjadi di lingkungan sekolah serta memahami cara menyikapinya sesuai dengan nilai-nilai yang dipelajari.

Efektivitas media yang tinggi juga dapat dijelaskan melalui kombinasi antara karakteristik multimedia dan kesesuaian media dengan perkembangan kognitif siswa. Menurut Mayer, perpaduan unsur visual dan verbal dapat mengoptimalkan proses pengolahan informasi dalam memori siswa (Jules, 2025). Sementara itu, Piaget menjelaskan bahwa anak usia sekolah dasar lebih mudah memahami konsep yang divisualisasikan secara konkret dibandingkan konsep yang bersifat abstrak. Dalam penelitian ini, kedua teori tersebut saling melengkapi dalam menjelaskan mengapa media video animasi mampu menghasilkan peningkatan pemahaman yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional. Artinya, keberhasilan media tidak hanya disebabkan oleh faktor teknologi, tetapi juga karena kesesuaiannya dengan cara belajar siswa (Rizky & Muthi, 2025). Selain itu, nilai effect size sebesar 1,750 yang termasuk dalam kategori sangat besar menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi memberikan dampak yang kuat terhadap peningkatan pemahaman siswa. Hasil tersebut tidak hanya menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, tetapi juga mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan memiliki manfaat praktis dalam pembelajaran. Secara praktis, media video animasi dapat membantu guru menyampaikan materi anti-perundungan dengan lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa sehingga mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif. Dengan demikian, media yang dikembangkan berpotensi menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Temuan penelitian ini secara umum konsisten dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media video animasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil penelitian Shelly Mariatul Kiftia (2022), Dimas Nuswantoro (2020), Meri Agustina (2022), Ponza, Jampel, dan Sudarma (2021), serta Bella Artha Ashari (2023) sama-sama menunjukkan bahwa video animasi memperoleh tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi dalam berbagai konteks pembelajaran. Kesamaan temuan tersebut memperkuat argumentasi bahwa video animasi merupakan media yang relevan untuk diterapkan pada jenjang sekolah dasar. Namun demikian, penelitian ini memberikan kontribusi yang lebih spesifik karena mengangkat tema anti-perundungan sebagai bagian dari Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya berkontribusi pada peningkatan aspek kognitif siswa, tetapi juga mendukung pembentukan karakter, empati, dan kesadaran sosial yang menjadi tujuan penting dalam pendidikan dasar.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi bagi berbagai pihak, baik dalam aspek pembelajaran maupun pengembangan media pendidikan. Bagi guru, media video animasi yang dikembangkan dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran untuk menyampaikan materi anti-perundungan secara lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan media ini membantu guru menyajikan materi melalui ilustrasi yang konkret sehingga memudahkan siswa memahami bentuk-bentuk perundungan, dampaknya, serta cara mencegahnya. Selain itu, media video animasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tetapi mendorong siswa untuk lebih aktif mengamati, berdiskusi, dan memberikan tanggapan terhadap permasalahan yang disajikan dalam video.

Bagi sekolah, media video animasi ini dapat menjadi salah satu sarana pendukung dalam pelaksanaan program penguatan pendidikan karakter dan pencegahan perundungan di lingkungan sekolah. Media ini tidak hanya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, tetapi juga dapat digunakan pada kegiatan pembiasaan, layanan bimbingan dan konseling, maupun program sekolah yang berkaitan dengan pembentukan karakter dan budaya sekolah yang positif. Dengan demikian, pemanfaatan media video animasi diharapkan mampu mendukung terciptanya lingkungan belajar yang lebih aman, nyaman, inklusif, dan kondusif bagi perkembangan sosial serta emosional siswa.

Selain itu, bagi pengembang media pembelajaran, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar dalam mengembangkan media edukatif yang mengintegrasikan teknologi, pendidikan karakter, dan kebutuhan belajar siswa sekolah dasar. Pengembangan media selanjutnya dapat dilakukan dengan menambahkan fitur yang lebih interaktif, seperti kuis, permainan edukatif, maupun umpan balik secara langsung agar keterlibatan siswa dalam pembelajaran semakin meningkat. Media juga dapat dikembangkan pada materi pendidikan karakter lainnya sehingga pemanfaatannya menjadi lebih luas dan mampu memberikan kontribusi terhadap inovasi pembelajaran di sekolah dasar.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media video animasi anti-perundungan yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan melalui model ADDIE sehingga menghasilkan produk yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar, kebutuhan pembelajaran, serta nilai-nilai Pendidikan Pancasila. Kontribusi penelitian ini terletak pada tersedianya media pembelajaran yang secara khusus mengangkat materi anti-perundungan melalui tiga video animasi yang menyajikan bentuk perundungan verbal, fisik, dan sosial dalam situasi yang dekat dengan kehidupan siswa. Media yang dikembangkan tidak hanya membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan kontekstual, tetapi juga memfasilitasi siswa untuk memahami bentuk, dampak, dan upaya pencegahan

perundungan sehingga mendukung pembentukan karakter, empati, serta perilaku saling menghargai di lingkungan sekolah.

Dengan demikian, media video animasi anti-perundungan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya dalam penguatan pendidikan karakter dan penciptaan lingkungan belajar yang aman, inklusif, serta bebas dari perundungan. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media yang lebih interaktif serta menguji penggunaannya pada jenjang dan karakteristik sekolah yang lebih beragam agar pemanfaatannya semakin luas.

REFERENSI

- Agustina, M. D., & Hudha, M. N. (2022). Pengembangan video pembelajaran (animasi) lingkungan terhadap peningkatan literasi lingkungan siswa tentang topik hemat energi. *Experiment: Journal of Science Education*, 2(2), 100. <https://doi.org/10.18860/experiment.v2i1.13236>
- Ainol Yakin. (2021). Media Pembelajaran dan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 15(2), 108–114. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI%0A>
- Anggraini, R. A., & Yuhelman, N. (2022). Pengembangan media video animasi menggunakan aplikasi kinemaster pada materi hidrokarbon di SMAN 1 Inuman. *Journal of Chemistry Science Education and Integration*, 1(1), 26. <https://doi.org/10.24014/jcei.v1i1.15929>
- Artha Ashari, B., & Dwi Wicaksono, V. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Melalui Aplikasi Plotagon Untuk Materi Mematuhi Peraturan Di Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 11(10), 2162–2171.
- Az Zarah, F. A., & Paksi, H. P. (2022). Pengembangan Media Game Lartapoli Berbasis Android Barcode Untuk Membantu Siswa SD Memahami Materi Nilai Persatuan dan Kesatuan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 873.
- Damayanti, S. (2024). Stop bullying dari perspektif psikologi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(4), 49–56.
- Faisal, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(2), 187–195. <https://doi.org/10.56842>
- Giriansyah, F. E., Pujiastuti, H., & Ihsanudin, I. (2023). Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Berdasarkan Teori Skemp Ditinjau dari Gaya Belajar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 751–765. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1515>
- Handayani, T., Gellysa Urva, Tri Yuliaty, Ari Sellyana, & Rahmawati, A. (2025). Pengembangan Video Animasi 2D Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Negeri 011 Kota Dumai tentang Energi Terbarukan. *Smart Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 145–154. <https://doi.org/10.70427/smartdedication.v2i2.197>
- Hita, A. (2021). Peningkatan Pembelajaran Melalui Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Upi*, 18, 115–127. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>
- Jannah Miftahul. (2023). Pengembangan Komik Edukasi Anti Bullying Untuk Siswa Kelas V SDN 169 Pekanbaru. *Jurnal Fakultas Ilmu Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas RIAU*, 1(2), 1–208.
- Jules, N. (2025). Teori Multimedia Pembelajaran : Landasan Kognitif. *Pendidikan Islam Dan Keguruan*, 1(2), 91–117.
- Kiftia, S. M. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Keterampilan Menyimak Teks Eksplanasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 10(8), 1763–1776.
- Marinda, L. (2022). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematisasi Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Nugroho, D. A., Khaerunisa, N., & ... (2025). Implementasi Teknologi Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Anak usia Dini. *Kumaracitta : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 02. <https://ejournal.windari.com/index.php/kum/article/view/95>
- Nurlaela, A., Fahmi Nugraha, M., Nurfitriani, M., Muhammadiyah Tasikmalaya, U., Artikel, H., &

- Kunci, K. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Stop Bullying untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Pencegahan Bullying di Sekolah Dasar. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 1–9. <https://doi.org/10.59632/EDUKASITEMATIK.V4I2.356>
- Nuswantoro, D., & Wicaksono, V. D. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Powtoon “Hakan” pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. *Jpgsd*, 7(4), 3161–3170.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19.
- Pradana, C. D. E. (2024). Pengertian Tindakan Bullying, Penyebab, Efek, Pencegahan dan Solusi. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(3), 884–898. <https://doi.org/10.46799/JSA.V5I3.1071>
- Putri Derma Elsy. (2022). Kasus Bullying di Lingkungan Sekolah : Dampak Serta Penanganannya. *Keguruan: Jurnal Penelitian, Pemikiran Dan Pengabdian*, 10, 24–30.
- Rizky, P., & Muthi, I. (2025). Efektivitas Penggunaan Video Animasi dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Materi Perubahan Wujud Benda di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 3(3), 41–51. <https://doi.org/https://doi.org/10.59059/perspektif.v3i3.2631>
- Safaat, R. A. (2023). Tindakan Bullying di Lingkungan Sekolah yang Dilakukan Para Remaja. *Jurnal Global Ilmiah*, 1(2), 97–100. <https://doi.org/10.55324/jgi.v1i2.13>
- Salsabila, S., & Anggraini, V. (2025). Pemanfaatan Media Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Ekonomi dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum*, 3(6), 14–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v3i6.1993>