



Penggunaan Video Animasi untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Kesadaran Siswa Sekolah Dasar Terhadap Perundungan

Anisa Fiola Karimah^{1*}, J. Julia², Prana Dwija Iswara³,
Ali Ismail⁴, Diah Gusrayani⁵, I. Isrokatun⁶

Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Jawa Barat, Indonesia^{1,2,3,4,5,6}

anisafiola@upi.edu¹, juli@upi.edu², iswara@upi.edu³, ali_ismail@upi.edu⁴,

gusrayanidiah@upi.edu⁵, isrokatun@upi.edu⁶

Abstrak: Perundungan adalah masalah yang dapat terjadi di lingkungan pendidikan. Adanya tindakan perundungan di pendidikan dasar bisa menjadi benih bentuk kekerasan lainnya. Peran pendidik di sekolah diperlukan dalam upaya menekan angka perundungan melalui berbagai strategi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi berbasis pendidikan karakter terhadap pemahaman siswa berdasarkan dua aspek yaitu pengetahuan dan kesadaran tentang perundungan. Subjek penelitian merupakan siswa kelas tinggi sekolah dasar di Kabupaten Sumedang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain prates-pascates yang dilaksanakan pada satu kelompok (*one group pretest-posttest design*). Instrumen pengumpulan data berupa tes yang diadministrasikan kepada 96 siswa untuk mengukur tingkat pengetahuan dan kesadaran tentang perundungan. Hasil uji-t berpasangan (*paired*) menunjukkan bahwa aspek pengetahuan memperoleh nilai $p < 0,05$ ($0,00 < 0,05$) dan aspek kesadaran memperoleh nilai $p < 0,05$ ($0,00 < 0,05$), artinya ada perbedaan antara rata-rata skor prates dan skor pascates dari aspek pengetahuan dan kesadaran. Penggunaan video animasi berbasis pendidikan karakter secara signifikan meningkatkan kemampuan pengetahuan dan kesadaran siswa kelas tinggi terhadap perilaku perundungan.

Kata kunci: Perundungan; Video Animasi; Sekolah Dasar.

The Use of Animated Videos to Increase Elementary School Students' Knowledge and Awareness of Bullying

Abstract: Bullying is a problem that can occur in educational settings. The existence of bullying in primary education can be the seed of other forms of violence. The role of educators in schools is needed in an effort to reduce the number of bullying through various strategies. This study aims to determine the effect of using character education-based animated videos on students' understanding based on two aspects, namely knowledge and awareness of bullying. The research subjects were high school students in Sumedang Regency. This study used a quantitative approach with a one group pretest-posttest design. The data collection instrument was a test administered to 96 students to measure the level of knowledge and awareness about bullying. The results of the paired t-test showed that the knowledge aspect obtained a value of $p < 0.05$ ($0.00 < 0.05$) and the awareness aspect obtained a value of $p < 0.05$ ($0.00 < 0.05$), meaning that there was a difference between the average score of the pre-test and post-test scores from the knowledge and awareness aspects. The use of character education-based animated videos significantly improved the knowledge and awareness of high school students towards bullying behavior.

Keywords: Bullying; Animation Video; Elementary School.

1. Pendahuluan

Perundungan masih menjadi isu serius yang selalu terjadi dalam dunia pendidikan. Perundungan adalah hal umum yang bisa terjadi pada usia anak-anak, termasuk siswa sekolah dasar terutama ketika korban tidak berdaya untuk menghentikannya (Haidam, 2018; Rambaran et al., 2020). Perundungan merupakan fenomena psikososial kompleks yang didefinisikan sebagai tindakan agresif yang dilakukan dalam jangka panjang berdasarkan

perbedaan kekuasaan atau kekuatan antara korban dan pelaku (Chen et al., 2021; Zych et al., 2020). Maraknya perilaku perundungan di sekolah salah satunya bisa disebabkan oleh kurangnya pemahaman dan rasa empati siswa terkait dampak negatif yang ditimbulkan sehingga dapat memicu siswa untuk melakukan tindakan perundungan. Ketidaktahuan siswa akan hal tersebut bisa menjadikan perundungan sebuah hal yang wajar (normal) bahkan menjadi kecenderungan bagi satu atau beberapa orang

untuk menindas dan mendominasi individu atau kelompok lain pada lingkungan tertentu.

Sekolah merupakan tempat strategis yang mempunyai peran penting dalam upaya menekan angka perundungan. Upaya pencegahan perundungan di sekolah dapat dimulai dari usia anak-anak khususnya pada jenjang sekolah dasar yang nantinya dapat menjadi dasar pemahaman awal siswa mengenai perundungan. Berbagai program anti perundungan di sekolah telah digencarkan salah satunya menciptakan pendidikan dan kesadaran siswa terhadap perundungan yang pada umumnya dilakukan melalui ceramah dan diskusi. Di sisi lain, meningkatnya penggunaan teknologi digital di sekolah dapat dimanfaatkan sebagai fasilitas edukasi perundungan yang lebih variatif dan modern. Penggunaan teknologi tersebut akan memberikan pengaruh positif terhadap minat siswa karena tampilan yang menarik dan tidak monoton. Jenis teknologi yang banyak digunakan dan digemari adalah teknologi audio visual, salah satunya adalah video animasi yang dapat digunakan untuk menyebarkan informasi tentang perundungan. Keberadaan teknologi audio visual ini mendorong peneliti untuk memanfaatkan video animasi dalam meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa sekolah dasar untuk mengurangi dan mencegah perilaku perundungan.

Teknologi menunjukkan dampak positif dalam pembelajaran. Kemajuan teknologi mengubah metode pembelajaran menjadi modern dan dapat membimbing siswa dengan berbagai pilihan tanpa batas (A, 2019; Isrokatun et al., 2021; Nasrulloh & Ismail, 2018; Shatri, 2020; Van et al., 2021). Pembelajaran berbasis digital yang memadukan teknologi ke dalam proses pembelajaran bertujuan untuk mengimbangi tren perubahan teknologi di era digital yang diharapkan dapat mendorong pengetahuan dan keterampilan siswa melalui peningkatan efektivitas dan efisiensi (Ghory & Ghafory, 2021; Gusrayani et al., 2019). Adanya teknologi dapat memikat siswa menjadi lebih terlibat dalam partisipasi yang lebih aktif di kelas, namun pendidik juga harus memastikan bahwa teknologi membuat siswa lebih mudah untuk menerapkan pengetahuannya di lingkungan mereka (Julia et al., 2020; Montrieux et al., 2015; Roy, 2019; Uluyol & Şahin, 2016; Vanderlinde & van Braak, 2010). Salah satu cara untuk memicu minat belajar siswa dengan menggunakan teknologi adalah melalui penggunaan media audio visual. Audio visual secara umum mengacu pada gambar atau animasi yang memiliki audio, sehingga dapat mendorong pemahaman siswa

lebih mendalam dalam materi pelajaran serta kesiapan untuk mengatasi suatu tantangan (Bagila et al., 2019; Sarwinda et al., 2020). Selain itu, adanya stimulus berupa gambar bergerak dan suara dapat membuat siswa dengan mudah mengingat, memahami, dan menyerap suatu informasi sehingga dapat mempengaruhi aspek afektif dan aspek kognitif siswa (Fitria, 2018; Mufidah et al., 2020; Pradilasari et al., 2020). Pemutaran video dalam bentuk audio visual dapat memberikan gambaran yang nyata bagi siswa (Susilo, 2020). Penggunaan audio visual membuat proses belajar-mengajar menjadi lebih menyenangkan karena media audio visual memiliki berbagai fitur yang dimiliki seperti animasi (Barbara & Bayu, 2022). Dengan demikian, penggunaan teknologi seperti audio visual dapat memberikan ketertarikan belajar, pengalaman belajar, serta hasil belajar yang lebih baik. Salah satu jenis teknologi audio visual gerak yaitu animasi yang banyak digunakan untuk menyampaikan informasi dalam pembelajaran.

Penggunaan media membuat siswa termotivasi dan mendorong siswa meningkatkan pengetahuannya. Video animasi dapat memberikan efek khusus untuk menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran, materi di dalamnya dapat diintegrasikan sesuai dengan kurikulum (Syafrizal et al., 2019). Informasi yang ada dalam video animasi divisualisasikan menjadi media grafis seperti kartun animasi (Rachmavita, 2020). Video animasi terkesan menarik, lucu, dan cocok untuk anak sekolah dasar (Wuryanti & Kartowagiran, 2016). Video animasi dapat merangsang indra pendengaran dan penglihatan siswa sehingga siswa tertarik dan akan lebih mudah memahami suatu penjelasan (Ponza et al., 2018). Keuntungan menggunakan video animasi elektronik adalah dapat dibagikan dan didapatkan dengan mudah (Pate et al., 2020). Sejumlah video animasi elektronik terdapat di platform *Youtube* yang menyediakan berbagai macam video termasuk video animasi. Video animasi tidak hanya terlihat menarik, meningkatkan kepuasan, dan kebahagiaan siswa, namun juga membantu siswa mengingat informasi dengan durasi waktu yang lebih lama (Aisah et al., 2021). Dalam pembelajaran, video animasi dapat mendukung proses belajar untuk menjelaskan suatu informasi atau peristiwa yang lebih detail.

Mengingat pentingnya kegiatan belajar mengajar yang berkualitas di sekolah, maka perlu mempertimbangkan banyak aspek yang mungkin berdampak atau mengganggu proses tersebut. Perundungan (*bullying*) di sekolah merupakan salah satu hal yang sering menghambat proses

belajar mengajar (Mayasari et al., 2019). Perundungan merupakan perlakuan penindasan yang dilakukan berulang-ulang dan dilakukan secara sengaja kepada seseorang atau korban yang dianggap lebih lemah (van der Ploeg et al., 2020). Perilaku perundungan adalah seorang atau sekelompok pelaku tindakan negatif yang bertujuan untuk menyebabkan seseorang tersakiti secara fisik atau mental (Dewantari et al., 2023; Setiawan et al., 2022). Perundungan merupakan isu penting dalam dunia pendidikan hingga saat ini. Kepala sekolah, guru, warga sekolah, dan seluruh pihak yang terlibat dalam pendidikan harus memberikan perhatian khusus terhadap eskalasi isu perundungan yang terjadi di sana (Mayasari et al., 2019). Pendidik bahkan masyarakat umum harus memperhatikan hal ini karena temuan penelitian ini mengaitkan intimidasi dengan dampak buruk pada siswa sekolah dasar, termasuk masalah kesehatan mental, penurunan prestasi akademik, degradasi harga diri, depresi, dan peningkatan kecemasan (Mufrihah, 2016). Pendidik dan masyarakat mempunyai peran penting dalam meningkatkan pengetahuan siswa mengenai perundungan yang acap kali terjadi di sekolah.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, Revuelta Domínguez et al. (2023) menyelidiki potensi penggunaan video *game* Monité untuk menghentikan perundungan di sekolah dan mengkaji pengaruhnya terhadap faktor eksternal seperti keluarga, kelompok teman sebaya, dan lingkungan sekolah. Hasil penelitian itu menunjukkan adanya dampak positif penggunaan media digital berupa video *game* yang dapat menjadi salah satu alat efektif dalam membantu mencegah perundungan di sekolah dibantu dengan strategi dan pengawasan agar dapat diimplementasikan sesuai dengan isu perundungan saat ini.

Hamzah et al. (2023) mengungkapkan bahwa aplikasi Android berbasis video animasi dua dimensi memiliki kemampuan dalam memberikan edukasi terkait perundungan dunia maya (*cyberbullying*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Android tersebut dapat memberikan pemahaman dan pengalaman yang memuaskan pengguna. Peneliti menciptakan aplikasi yang bertujuan agar pengguna mempunyai pemahaman mengenai kejahatan perundungan yang terjadi di dunia maya, ancaman, dan eksploitasi pada anak.

Wahab et al. (2015) berpendapat bahwa aplikasi multimedia interaktif merupakan salah satu media belajar yang memiliki audio, grafis, dan animasi menarik yang memiliki potensi besar dalam menarik minat dan motivasi remaja untuk

mendapatkan pemahaman tentang masalah perundungan dunia maya (*cyberbullying*). Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan skor prates dan pascates persepsi pengetahuan dan kesadaran siswa mengenai perilaku perundungan dunia maya di kalangan remaja setelah menggunakan aplikasi tersebut. Peneliti menggunakan aplikasi multimedia *Cyber-Bullying Application* (CyBA) yang terbagi menjadi empat modul utama berisi informasi tentang bahaya perilaku perundungan dunia maya.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian kali ini menggunakan video animasi yang memuat cerita interaktif berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran perundungan di kalangan siswa sekolah dasar. Selanjutnya, untuk memperdalam pemahaman siswa mengenai perundungan, peneliti memberikan penguatan materi berupa penjelasan singkat kemudian ditutup dengan kuis interaktif. Video animasi yang digunakan merupakan video yang berasal dari laman *YouTube* Cerdas Berkarakter Kemdikbud RI berisi tentang pengetahuan perundungan termasuk mengidentifikasi perilaku perundungan dan akibat negatif yang ditimbulkan dari perilaku perundungan. Selain itu, video animasi tersebut memiliki pola rangkaian cerita yang menggambarkan suatu peristiwa perundungan di lingkungan sekolah. Karakter animasi dalam video tersebut mewakili siswa sekolah dasar dan dapat dijadikan teladan bagi para siswa dalam membangun karakter moral untuk mencegah tindakan perundungan. Mencegah tindakan perundungan berarti mencegah menjadi pelaku atau korban perundungan.

Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh video animasi berbasis pendidikan karakter terhadap pengetahuan dan kesadaran siswa sekolah dasar tentang perundungan. Penggunaan video animasi diharapkan dapat memotivasi siswa untuk belajar menghormati perbedaan dan menolak perilaku diskriminatif di lingkungan sekitar sehingga dapat menjadi salah satu solusi untuk menekan tindakan kekerasan khususnya perundungan di lingkungan pendidikan dasar.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain prates-pascates satu kelompok (*one group pretest-posttest design*) (lihat tabel 1). Penelitian dilakukan pada bulan November 2023 pada dua sekolah di Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Subjek penelitian terdiri dari 96 siswa kelas tinggi (34 siswa kelas IV, 32

siswa kelas V, dan 30 siswa kelas VI) dengan rentang usia 9-12 tahun. Sampel diambil melalui teknik pengambilan sampel secara purposif (*purposive sampling*).

Tabel 1. Desain prates-pascates satu kelompok

Kelas IV	O1	X	O2
Kelas V	O3	X	O4
Kelas VI	O5	X	O5

Instrumen tes pilihan ganda terdiri dari 20 pertanyaan berkaitan perilaku perundungan yang terbagi ke dalam 12 pertanyaan untuk mengukur aspek pengetahuan dengan skor maksimal 60 dan 8 pertanyaan untuk mengukur aspek kesadaran dengan skor maksimal 40 (lihat tabel 2 dan tabel 3). Bentuk pertanyaan representasi soal dari aspek pengetahuan dan kesadaran dapat dilihat pada tabel 4. Pertanyaan tersebut dikembangkan oleh peneliti yang bersumber dari beberapa literatur relevan dan telah melalui proses validasi ahli (*expert judgement*).

Tabel 2. Instrumen penelitian aspek pengetahuan

No.	Aspek Pengetahuan	No. Item
1.	Karakteristik perundungan (disengaja, berulang-ulang, perbedaan kekuasaan) serta hukuman bagi pelaku.	1,2,3,4
2.	Jenis perilaku perundungan	5,6,7
3.	Perbedaan antara konflik normal dan perundungan	8,9,10
4.	Tempat terjadinya perundungan	11,12

Tabel 3. Instrumen penelitian aspek kesadaran

No.	Aspek Kesadaran	No. Item
1.	Respon jika dirundung dan melihat tindakan perundungan	13,14,15
2.	Ciri-ciri korban dan upaya pencegahan	16, 17
3.	Dampak bagi kesehatan dan perkembangan psikososial	18,19,20

Tabel 4. Representasi soal aspek pengetahuan dan kesadaran

No.	Representasi Soal
Aspek Pengetahuan	
1.	Rara merupakan teman sekelas Anisa. Sepulang sekolah, Rara membuka instagram dan memposting foto memalukan tentang Anisa. Akibatnya, Anisa menjadi malu untuk bertemu orang lain. Cerita Anisa dan Rara termasuk ke dalam jenis perundungan (<i>bullying</i>)?
2.	Rio merupakan anak yang mempunyai kulit sawo matang. Rio merasa tersinggung karena Doni memanggil Rio dengan sebutan 'si hitam'. Peristiwa tersebut merupakan perbuatan?
Aspek Kesadaran	
3.	Saat teman menyebarkan cerita yang tidak benar tentang kamu atau temanmu, apa yang akan kamu lakukan?
4.	Apa saja dampak negatif dari korban perundungan (<i>bullying</i>) di sekolah?

Pengujian validitas soal oleh ahli meliputi aspek materi, konstruk, dan bahasa yang dilakukan oleh tujuh ahli yaitu satu ahli bahasa dan enam ahli materi. Penilaian dilakukan menggunakan skala likert dengan lima kategori yaitu "Sangat Tidak Setuju", "Tidak Setuju", "Kurang Setuju", "Setuju", dan "Sangat Setuju". Skor skala likert tersebut kemudian dianalisis menggunakan Aiken's V untuk menentukan nilai validitas soal. Hasil validasi ahli menunjukkan rata-rata skor keseluruhan aspek sebesar 0,971 dengan kriteria validitas "Sangat Tinggi". Setelah instrumen dinyatakan valid oleh ahli, soal tes pilihan ganda tersebut diuji validitas dan reliabilitas terhadap 35 siswa dengan tingkat signifikansi 5% menggunakan program SPSS 25 (lihat tabel 5).

Tabel 5. Hasil uji validitas instrumen

Soal 01	Soal 02	Soal 03	Soal 04	Soal 05
0,528	0,377	0,424	0,451	0,451
Soal 06	Soal 07	Soal 08	Soal 09	Soal 10
0,548	0,644	0,344	0,385	0,380
Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15
0,437	0,416	0,576	0,451	0,393
Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20
0,421	0,355	0,516	0,507	0,602
N=35		df=33		
r tabel 5%		0,334		

Kriteria instrumen dinyatakan valid apabila nilai r_{hitung} lebih besar daripada r_{tabel} . Diketahui nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir soal pada instrumen tes pilihan ganda seluruhnya tergolong valid. Selanjutnya, uji reliabilitas instrumen tes dilakukan dengan perhitungan *cronbach's alpha*. Nilai reliabel tercapai apabila nilai *cronbach's alpha* menunjukkan minimal 0,7. Hasil uji reliabilitas instrumen menunjukkan nilai *cronbach's alpha* 0,725 ($0,725 > 0,700$), sehingga dapat disimpulkan bahwa butir soal pada instrumen tes pilihan ganda seluruhnya reliabel.

Pada penelitian ini digunakan analisis data uji t berpasangan (*paired-sample t-test*) untuk mengetahui perbedaan skor antara prates dan pascates pada kelompok pengetahuan dan kesadaran, serta untuk mengetahui perbedaan skor antara prates dan pascates pada kelompok siswa laki-laki dan perempuan. Selanjutnya, ANOVA satu jalur (*one-way ANOVA*) dengan melakukan analisis *post-hoc* menggunakan uji *tukey* untuk mengidentifikasi kelompok yang memiliki perbedaan. Keseluruhan pengujian tersebut dilakukan menggunakan program SPSS 25.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Data Deskriptif

Dari keseluruhan 96 responden penelitian (siswa kelas tinggi), responden terbanyak pada kelompok perempuan berjumlah 51 (53%), diikuti kelompok laki-laki berjumlah 45 (47%) (lihat tabel 6). Dari keseluruhan 96 responden terdiri atas tiga kelas yaitu 34 (36%) siswa kelas IV, 32 (33%) siswa kelas V, dan 30 (31%) siswa kelas VI. Keseluruhan kelompok (kelas IV, kelas V, kelas VI) mempunyai jumlah siswa yang relatif sama (lihat tabel 7). Pemilihan kelas tinggi yaitu kelas IV, V, dan VI sebagai subjek penelitian dilihat dari kematangan siswa yang lebih tinggi dalam kaitannya dengan penerimaan materi dan tes terkait peristiwa perundungan.

3.2. Hasil uji-t kelompok pengetahuan dan kesadaran

Selanjutnya, peneliti menganalisis variabel pengetahuan dan kesadaran siswa dengan membandingkan skor prates dan pascates. Pada variabel "Pengetahuan" diperoleh rata-rata skor

prates 34 dan standar deviasi 11, sedangkan skor pascates diperoleh rata-rata 47 dan standar deviasi 8,2. Pada variabel "Kesadaran" diperoleh rata-rata skor prates 23 dan standar deviasi 7,6, sedangkan skor pascates diperoleh rata-rata 30 dan standar deviasi 5,9. Data prates dan pascates merupakan sampel terikat (berpasangan, *paired*), pada kasus ini data yang didapatkan berdistribusi normal sehingga peneliti menggunakan uji-t sampel berpasangan. Hasil uji-t pada kelompok pengetahuan diperoleh nilai $p < 0,05$ ($0,00 < 0,05$) dan kelompok kesadaran diperoleh nilai $p < 0,05$ ($0,00 < 0,05$), artinya terdapat perbedaan antara rata-rata prates dan pascates pada kedua kelompok tersebut. Skor pascates lebih baik daripada skor prates, maka penggunaan video animasi berbasis pendidikan karakter dalam pembelajaran secara signifikan meningkatkan pengetahuan dan kesadaran perundungan siswa kelas tinggi (lihat tabel 8).

Tabel 6. Deskripsi data responden berdasarkan jenis kelamin

Jenis Kelamin	N	%
Laki-laki	45	47
Perempuan	51	53
Total	96	100

Tabel 7. Deskripsi data responden berdasarkan tingkat kelas

Kelas	N	%
IV	34	36
V	32	33
VI	30	31
Total	96	100

Tabel 8. Perbandingan skor pengetahuan dan kesadaran perundungan

Skor	Prates	Pascates	Statistik	
	$\bar{X} \pm sd$	$\bar{X} \pm sd$	t*	p
Pengetahuan	34 ± 11	47 ± 8,2	-14,1	0.00
Kesadaran	23 ± 7,6	30 ± 5,9	-11,9	0.00

* Uji t Sampel Berpasangan (*Paired-sample t-test*)

Penggunaan video animasi berbasis pendidikan karakter dapat memudahkan siswa memahami perundungan. Animasi lebih efektif dalam menggambarkan suatu proses atau peristiwa yang dinamis (Ramdani et al., 2023). Ketika mempelajari sesuatu, siswa lebih suka dibantu oleh animasi daripada representasi lainnya (Hwang et al., 2016; Ramdani et al., 2023). Video edukasi dan *Focus Group Discussion* (FGD) memberikan dampak positif yaitu adanya peningkatan pengetahuan siswa tentang perundungan (Susanti et al., 2023). Dalam penelitian lain menunjukkan bahwa adanya peningkatan skor rata-rata prates dan pascates

pengetahuan dan kesadaran di kalangan remaja terhadap perundungan dunia maya setelah penggunaan aplikasi multimedia (Wahab et al., 2015). Selain itu, adanya pembinaan positif dari guru dapat mencegah perilaku perundungan (Abdillah et al., 2020).

3.3. Hasil uji-t kelompok jenis kelamin

Pada tabel 10, diketahui bahwa rata-rata skor prates antara laki-laki dan perempuan pada aspek pengetahuan dan kesadaran perundungan tidak jauh berbeda. Hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai $p > 0,05$ ($0,64 > 0,05$) pada skor prates aspek pengetahuan dan nilai $p > 0,05$

(0,90>0,05) pada skor prates aspek kesadaran, artinya tidak ada perbedaan yang signifikan di antara laki-laki dan perempuan. Rata-rata skor prates pada aspek pengetahuan dan kesadaran menunjukkan bahwa perempuan lebih unggul signifikan di antara laki-laki dan perempuan. Namun, skor pascates pada aspek kesadaran menunjukkan bahwa nilai $p < 0,05$ (0,03<0,05), artinya ada perbedaan yang signifikan di antara laki-laki dan perempuan. Rata-rata skor pascates pada aspek pengetahuan menunjukkan laki-laki lebih unggul dibandingkan perempuan, sedangkan pada aspek kesadaran menunjukkan bahwa perempuan lebih unggul dibandingkan laki-laki. Penggunaan video animasi dapat meningkatkan pengetahuan dan kesadaran terhadap perundungan pada siswa laki-laki dan perempuan.

Penelitian lain memperkuat adanya hasil tersebut, setelah intervensi berupa program

dibandingkan laki-laki. Sedangkan, hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai $p > 0,05$ (0,74>0,05) pada skor pascates aspek pengetahuan, artinya tidak ada perbedaan yang

pengecahan perundungan menunjukkan kelompok siswa perempuan memilih reaksi yang tepat terhadap perundungan dibandingkan dengan kelompok siswa laki-laki (Rawlings & Stoddard, 2019). Dalam penelitian ini, rata-rata keseluruhan skor prates dan pascates aspek pengetahuan dan kesadaran siswa laki-laki menunjukkan skor yang lebih rendah dibandingkan siswa perempuan (kecuali skor pascates pengetahuan). Siswa laki-laki lebih rentan mengalami perundungan (pelaku dan korban) dibandingkan siswa perempuan (Albayrak et al., 2012).

Tabel 10. Distribusi skor berdasarkan jenis kelamin

Jenis Kelamin	N	Skor Prates		Skor Pascates	
		Pengetahuan $\bar{X} \pm sd$	Kesadaran $\bar{X} \pm sd$	Pengetahuan $\bar{X} \pm sd$	Kesadaran $\bar{X} \pm sd$
Laki-laki	45	33,3 ± 11,3	23,3 ± 6,9	46,9 ± 9,1	29,2 ± 6,0
Perempuan	51	35,2 ± 10,6	23,6 ± 8,4	46,7 ± 7,5	32,3 ± 5,6
Statistik		t*=-0,5; p=0,64	t*=-0,1; p=0,90	t*=-0,3; p=0,74	t*=2,3; p=0,03

* Uji t Sampel Berpasangan (*Paired-sample t-test*)

3.4. Uji ANOVA satu jalur (*One-way ANOVA*)

Pada tabel 11, skor rata-rata prates pengetahuan dan kesadaran pada seluruh kelas memperoleh nilai $p < 0,05$ (0,043<0,05; 0,009<0,05) menunjukkan adanya perbedaan signifikan skor rata-rata prates aspek pengetahuan antara kelas IV, V, dan VI (\bar{X} =31,2; 34,2; 38,0) maupun skor rata-rata prates aspek kesadaran antara kelas IV, V, dan VI (\bar{X} =20,9; 23,3; 26,7). Rata-rata skor pascates berbeda di antara kelas tersebut, pada aspek pengetahuan nilai $p > 0,05$ (0,918>0,05) menunjukkan tidak adanya perbedaan signifikan skor rata-rata pascates pada aspek pengetahuan antara kelas IV, V, dan VI (\bar{X} =46,3; 46,9; 47,2), sementara pada aspek kesadaran nilai $p < 0,05$ (0,038<0,05) menunjukkan adanya perbedaan signifikan skor rata-rata pascates pada aspek kesadaran antara kelas IV, V, dan VI (\bar{X} =28,8; 32,3; 31,7).

Selanjutnya, dilakukan analisis *post-hoc* dengan menggunakan teknik *tukey's HSD (Honestly Significant Difference)* untuk menemukan kelompok yang menyebabkan perbedaan. Hasil dari analisis *post-hoc* menunjukkan bahwa ada perbedaan antara skor prates pengetahuan dan kesadaran antara kelas

IV dan kelas VI. Skor prates pengetahuan dan kesadaran pada kelas IV lebih rendah dibandingkan kelas lainnya, sedangkan skor prates pengetahuan dan kesadaran pada kelas VI lebih tinggi dibandingkan kelas lainnya. Sementara, ditemukan perbedaan skor pascates aspek kesadaran antara kelas IV dan kelas V. Skor pascates kesadaran pada kelas IV lebih rendah dibandingkan kelas lainnya, sedangkan skor pascates kesadaran pada kelas V lebih tinggi dibandingkan kelas lainnya. Perbedaan tingkatan kelas mempengaruhi rata-rata skor prates maupun pascates pada aspek pengetahuan dan kesadaran perundungan. Perilaku perundungan berkurang seiring bertambahnya usia (Albayrak et al., 2012; Önder & Yurtal, 2008). Remaja sangat rentan mengalami perundungan (Tumon, 2014). Terjadi peningkatan skor rata-rata pengetahuan dan kesadaran terhadap perundungan sebelum dan sesudah intervensi. Dengan demikian, rata-rata skor pengetahuan dan kesadaran terhadap perundungan akan meningkat seiring adanya perlakuan berupa penggunaan video animasi berbasis pendidikan karakter dibantu dengan penguatan materi

berupa penjelasan dan diskusi singkat tentang perundungan.

Tabel 11. Distribusi skor berdasarkan tingkatan kelas

Kelas	N	Skor Prates		Skor Pascates	
		Pengetahuan $\bar{X} \pm sd$	Kesadaran $\bar{X} \pm sd$	Pengetahuan $\bar{X} \pm sd$	Kesadaran $\bar{X} \pm sd$
IV	34	31,2 ± 9,6	20,9 ± 7,2	46,3 ± 8,2	28,8 ± 5,4
V	32	34,2 ± 12,0	23,3 ± 7,6	46,9 ± 8,7	32,3 ± 6,1
VI	30	38,0 ± 10,4	26,7 ± 7,3	47,2 ± 8,1	31,7 ± 6,1
Statistik		F**=3,2 p=0,043	F**=4,9 p=0,009	F**=0,1 p=0,918	F**=3,4 p=0,038

** ANOVA satu jalur (*One-way ANOVA*)

4. Simpulan dan Saran

Hasil t hitung (db=94) dengan tingkat signifikansi 5% pada aspek pengetahuan diperoleh nilai $p < 0,05$ ($0,00 < 0,05$) dan pada aspek kesadaran diperoleh nilai $p < 0,05$ ($0,00 < 0,05$) yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara rata-rata skor prates dan pascates pada aspek pengetahuan dan kesadaran setelah diberikan intervensi berupa video animasi tentang perundungan. Temuan lain menunjukkan bahwa perempuan memiliki pemahaman pada aspek pengetahuan dan kesadaran yang lebih tinggi dibandingkan laki-laki (kecuali skor pascates aspek pengetahuan). Keseluruhan kelas (kelas IV, kelas V, dan kelas VI) menunjukkan adanya peningkatan positif antara rata-rata skor prates dan pascates. Penggunaan video animasi berbasis pendidikan karakter dibantu penguatan berupa penjelasan dan diskusi tentang masalah perundungan dapat meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa kelas tinggi terhadap perundungan. Penelitian ini mendorong pembelajaran yang meminimalisir perilaku perundungan. Peran guru untuk mengawasi perilaku siswa di sekolah sangat penting untuk dilakukan.

Daftar Pustaka

- A, A. M. (2019). The Use of Technology in English Language Teaching. *Frontiers in Education Technology*, 2(3), p168. <https://doi.org/10.22158/fet.v2n3p168>
- Aisah, S., Ismail, S., & Margawati, A. (2021). Edukasi kesehatan dengan media video animasi: Scoping review. *Jurnal Perawat Indonesia*, 5(1), 641-655. <https://doi.org/10.32584/jpi.v5i1.926>
- Albayrak, S., Yildiz, A., & Erol, S. (2012). The Effect of Peer Bullying Education on Adolescents' Knowledge, Attitudes and Behaviors Towards Bullying. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46, 4620-4625. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.06.308>
- Bagila, S., Kok, A., Zhumabaeva, A., Suleimenova, Z., Riskulbekova, A., & Elmira, U. (2019). Teaching primary school pupils through audio-visual means. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(22), 122-140. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i22.11760>
- Barbara, N. K. R., & Bayu, G. W. (2022). Powtoon-Based Animated Videos as Learning Media for Science Content for Grade IV Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 6(1), 29-37. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i4.39821>
- Chen, Q., Zhu, Y., & Chui, W. H. (2021). A Meta-Analysis on Effects of Parenting Programs on Bullying Prevention. *Trauma, Violence, and Abuse*, 22(5), 1209-1220. <https://doi.org/10.1177/1524838020915619>
- Dewantari, S. M., Humairah, H., & Kharisma, A. I. (2023). Analisis Penyebab Tindakan Bullying dengan Pendidikan Karakter Cinta Damai di Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 723-728. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.700>
- Fitria, A. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 57-62. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>
- Ghory, S., & Ghafory, H. (2021). The impact of modern technology in the teaching and learning process. *International Journal of Innovative Research and Scientific Studies*, 4(3), 168-173. <https://doi.org/10.53894/ijirss.v4i3.73>
- Gusrayani, D., Tatang, D., Handayani, S., Suherdi, D., & Sukyadi, D. (2019). Online

- scaffolding dictionary for children. *Journal of Physics: Conference Series*, 1318(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012038>
- Haidam, N. (2018). Pentingnya pemahaman moral terkait perilaku perundungan (bullying) pada anak usia sekolah. *Berita Kedokteran Masyarakat*, 34(11), 5–4. <https://doi.org/10.22146/bkm.40572>
- Hamzah, N., Hafiz, M., Basri, M., Zakaria, N., Nur, S., & Rubani, K. (2023). *Android Application Development based on 2D Animation Video on Cyber Bullying Crimes Related to Threatening and Grooming*. 3(1), 39–45. <https://doi.org/10.30880/ritvet.2023.03.01.005>
- Hwang, W. Y., Shadieff, R., Hsu, J. L., Huang, Y. M., Hsu, G. L., & Lin, Y. C. (2016). Effects of storytelling to facilitate EFL speaking using Web-based multimedia system. *Computer Assisted Language Learning*, 29(2), 215–241. <https://doi.org/10.1080/09588221.2014.927367>
- Isrokatun, I., Yulianti, U., & Nurfitriyana, Y. (2021). Analisis Profesionalisme Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 454–462. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1961>
- Julia, J., Iswara, P. D., Gunara, S., Yildiz, Y. M., & Agustian, E. (2020). Developing Elementary School Teacher Competence in Making Music Learning Media Using Scratch Application: An Action Research. *Mimbar Sekolah Dasar*, 7(3), 362–385. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v7i3.29100>
- Mayasari, A., Hadi, S., & Kuswandi, D. (2019). Tindak Perundungan di Sekolah Dasar dan Upaya Mengatasinya. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(3), 399. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i3.12206>
- Montrieux, H., Vanderlinde, R., Schellens, T., & De Marez, L. (2015). Teaching and learning with mobile technology: A qualitative explorative study about the introduction of tablet devices in secondary education. *PLoS ONE*, 10(12), 1–17. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0144008>
- Mufidah, I., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Development of Learning Media for Video Audio-Visual Stop Motion Based on Contextual Teaching and Learning in Science Learning Water Cycle Material. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(3), 449. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i3.27357>
- Mufrihah, A. (2016). Perundungan Reaktif di Sekolah Dasar dan Intervensi Berbasis Nuansa Sekolah. *Jurnal Psikologi*, 43(2), 135. <https://doi.org/10.22146/jpsi.15441>
- Muhamad Hasan Abdillah, Fatwa Tentama, & Grandikha Faatih Suwandi. (2020). Bullying On Students In Indonesia. *Educational Review*, 64(1), 115–126.
- Nasrulloh, I., & Ismail, A. (2018). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Berbasis Ict. *Jurnal Petik*, 3(1), 28. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i1.355>
- Önder, F. C., & Yurtal, F. (2008). An investigation of the family characteristics of bullies, victims, and positively behaving adolescents. *Kuram ve Uygulamada Egitim Bilimleri*, 8(3), 821–832.
- Pate, J. W., Heathcote, L. C., Simons, L. E., Leake, H., & Moseley, G. L. (2020). Creating online animated videos to reach and engage youth: Lessons learned from pain science education and a call to action. *Paediatric and Neonatal Pain*, 2(4), 131–138. <https://doi.org/10.1002/pne2.12015>
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>
- Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1), 9–15. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i1.13293>
- Rachmavita, F. P. (2020). Interactive media-based video animation and student learning motivation in mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1663(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1663/1/012040>
- Rambaran, J. A., Dijkstra, J. K., & Veenstra, R. (2020). Bullying as a Group Process in Childhood: A Longitudinal Social Network Analysis. *Child Development*, 91(4), 1336–1352. <https://doi.org/10.1111/cdev.13298>
- Ramdani, A., Jamaluddin, & Artayasa, I. P. (2023). Character Education Integrated Inquiry E-book: Alternative Media to Minimize Bullying of Fellow Students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(1), 520–525.

- <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i1.2516>
Rawlings, J. R., & Stoddard, S. A. (2019). A Critical Review of Anti-Bullying Programs in North American Elementary Schools. *Journal of School Health*, 89(9), 759–780. <https://doi.org/10.1111/josh.12814>
- Revuelta Domínguez, F. I., Guerra-Antequera, J., Antequera-Barroso, J. A., & Pedrera-Rodríguez, M. I. (2023). Exploring the Impact of the Video Game Monité on Exogenous Factors and Resilience against Bullying in Primary Education Students. *Education Sciences*, 13(8). <https://doi.org/10.3390/educsci13080814>
- Roy, A. (2019). Technology in Teaching and Learning. *International Journal for Innovation Education and Research*, 7(4), 414–422. <https://doi.org/10.31686/ijer.vol7.iss4.1433>
- Sarwinda, K., Rohaeti, E., & Fatharani, M. (2020). The development of audio-visual media with contextual teaching learning approach to improve learning motivation and critical thinking skills. *Psychology, Evaluation, and Technology in Educational Research*, 2(2), 98. <https://doi.org/10.33292/petier.v2i2.12>
- Setiawan, A. J., Permana, A. I., & ... (2022). Edukasi Pencegahan Bullying pada Murid Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian ...*, 1(2). <https://doi.org/10.32584/jpp.v1i2.1836>
- Shatri, Z. G. (2020). Advantages and disadvantages of using information technology in learning process of students. *Journal of Turkish Science Education*, 17(3), 420–428. <https://doi.org/10.36681/tused.2020.36>
- Susanti, I., Sholikhah, S., Ubudiyah, M., Cristianti, I. A., Mafaza, J. I. R., & Permatasari, N. I. (2023). Penguatan Pengetahuan Siswa tentang Bullying Sebagai Upaya Meningkatkan Generasi Unggul dan Islami. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(6), 6094-6101. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i6.17690>
- Susilo, S. V. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2). <https://doi.org/10.31949/jcp.v6i2.2100>
- Syafrizal, S., Masrupi, M., & Mauludah, I. (2019). The impact of experiential learning method and vocabulary mastery toward Indonesian students' reading comprehension through animation video. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7(3), 449–458. <https://doi.org/10.17478/jegys.531412>
- Tumon, M. B. A. (2014). Studi deskriptif perilaku bullying pada remaja. *Calyptra*, 3(1), 1-17.
- Uluyol, Ç., & Şahin, S. (2016). Elementary school teachers' ICT use in the classroom and their motivators for using ICT. *British Journal of Educational Technology*, 47(1), 65–75. <https://doi.org/10.1111/bjet.12220>
- Van der Ploeg, R., Steglich, C., & Veenstra, R. (2020). The way bullying works: How new ties facilitate the mutual reinforcement of status and bullying in elementary schools. *Social Networks*, 60, 71–82. <https://doi.org/10.1016/j.socnet.2018.12.006>
- Van, L. K., Dang, T. A., Pham, D. B. T., Vo, T. T. N., & Pham, V. P. H. (2021). The effectiveness of using technology in learning English. *AsiaCALL Online Journal*, 12(2), 24-40.
- Vanderlinde, R., & van Braak, J. (2010). The e-capacity of primary schools: Development of a conceptual model and scale construction from a school improvement perspective. *Computers and Education*, 55(2), 541–553. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.02.016>
- Wahab, N. A., Yahaya, W. A. J. W., & Muniandy, B. (2015). The Use of Multimedia in Increasing Perceived Knowledge and Awareness of Cyber-bullying among Adolescents: A Pilot Study. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 176, 745–749. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.535>
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2), 232–245. <https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>
- Zych, I., Ttofi, M. M., Llorent, V. J., Farrington, D. P., Ribeaud, D., & Eisner, M. P. (2020). A Longitudinal Study on Stability and Transitions Among Bullying Roles. *Child Development*, 91(2), 527–545. <https://doi.org/10.1111/cdev.13195>