



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 5 Tahun 2023 Page 6050-6062

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Media Pencegahan *Bullying* bagi Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Abiansemal Tahun Ajaran 2022/2023

N. K. Dania Ayuningthias^{1✉}, Luh Ayu Tirtayani²

Universitas Pendidikan Ganesha

Email : Komangdania2001@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh sulitnya guru memilih media pembelajaran yang tepat saat mengajar. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui kelayakan media pencegahan *bullying* bagi anak usia dini. Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE. Penelitian pengembangan menggunakan metode pengumpulan data dengan angket/kuesioner serta menggunakan angket observasi (non tes). Teknik analisis data yang digunakan analisis deskriptif kuantitatif dan statistik inferensial. Hasil penelitian menemukan (1) Rancang bangun media video animasi menggunakan model pengembangan ADDIE dengan hasil penilaian dari ahli rancang bangun 90,90%. (2) Uji kelayakan media video animasi menunjukkan hasil validitas menurut ahli dan subjek penelitian secara berturut-turut sebesar 93,75%, 88,88%, 88,33%, 94,16%, dan 92,5% dengan memiliki kategori baik dan sangat baik sehingga produk yang dikembangkan layak untuk digunakan.

Kata Kunci: *Media Video Animasi, Bullying*

Abstract

This research is motivated by the difficulty of teachers choosing the right learning media when teaching. The aim of this research is to determine the feasibility of prevention mediabullying for early childhood. The development model used is the ADDIE model. Development research uses data collection methods with questionnaires and uses observation questionnaires (non-tests). The data analysis technique used is quantitative descriptive analysis and inferential statistics. The research results found (1) The design of animated video media used the ADDIE development model with assessment results from design experts of 90.90%. (2) The feasibility test for animated video media showed validity results according to experts and research subjects respectively of 93.75%, 88.88%, 88.33%, 94.16% and 92.5% with good categories. and so good that the product developed is suitable for use.

Keyword: *Animation Video Media, Bullying*

PENDAHULUAN

Kasus *bullying* pada saat ini menjadi masalah yang sangat serius khususnya bagi anak usia dini di lingkungan taman kanak-kanak. Perilaku *Bullying* adalah sebuah perilaku yang sudah lumrah di telinga masyarakat Indonesia. Perilaku *Bullying* merupakan sikap penggunaan kekuasaan untuk menyakiti seseorang atau sekelompok orang baik secara fisik, maupun psikologis sehingga korban akan merasa tertekan, trauma, dan tidak percaya diri. Perilaku *bullying* sering disebut dengan istilah *bullying*. Seseorang yang melakukan tindakan *bully* tidak mengenal gender atau usia. Sehingga, perilaku *bullying* sudah sering terjadi di sekolah dan dilakukan oleh para anak-anak. Menurut Wakil Kepala Sekolah TK Negeri Pembina Abiansemal, dampak yang terjadi akibat perilaku *bullying* ialah menyendiri, menangis, minta pindah sekolah, konsentrasi anak berkurang, prestasi belajar menurun, tidak mau bersosialisasi, anak jadi penakut, gelisah, berbohong, depresi, menjadi pendiam, tidak bersemangat, menyendiri, sensitif, cemas, mudah tersinggung, hingga menimbulkan gangguan mental. Konsep tentang *bullying* diperkenalkan pertama kali pada tahun 1973 oleh Olweus, artinya suatu perilaku yang agresif bertujuan negatif terhadap individu lain atau membuatnya susah, terjadi berulang-ulang kali dan tidak ada keseimbangan dalam kekuatan dan kekuasaan [1]. Pelaku *bullying* suka mendominasi orang lain, memanfaatkan orang lain dan sulit melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain, egois dan perdue dengan kesenangan serta kepentingan diri sendiri, dan selalu ingin diperhatikan. Kasus *bullying* masih menjadi permasalahan di Indonesia hingga saat ini [2]. *Bullying* merupakan perilaku agresif yang dilakukan secara dominan, menyebabkan kerusakan atau tekanan. Perilaku agresif dilakukan oleh seseorang atau kelompok yang dilakukan secara berulang terhadap orang atau kelompok lain yang lebih lemah yang bertujuan untuk menyakiti secara fisik maupun mental [3].

Anak yang menjadi korban *bullying* lebih sering mendapatkan berbagai masalah kesehatan, baik secara fisik maupun mental. Masalah yang lebih sering dialami oleh anak usia dini yang menjadi korban *bullying*, yaitu anak merasa tidak aman di sekolah, anak memiliki keluhan kesehatan fisik seperti sakit kepala, dan semangat belajar anak menjadi menurun [4]. Salah satu contoh dari perilaku *bullying* adalah dengan memberikan julukan kepada korban, seperti julukan nama, fitnah, celaan, dan penghinaan, tidak hanya itu, perilaku *bullying* dapat berupa perampasan uang jajan atau barang-barang milik orang lain. Perilaku *bullying* ini sangat tidak diperbolehkan oleh sekolah karena perilaku ini sangat berdampak buruk bagi korban, sehingga korban akan memiliki sifat percaya diri yang rendah, tidak dapat bersosialisasi dengan baik dan anak akan menjadi pribadi yang pendiam [5]. Hal ini sangat bertentangan terhadap nilai-nilai moral dan etika dalam pendidikan.

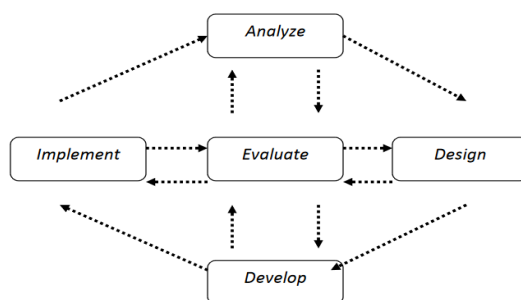
Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada bulan Oktober terdapat beberapa murid yang melakukan perilaku *bullying*, dan diantaranya salah satu anak ada yang

menertawakan dan berkata 'lengeh atau bodoh' kepada salah satu anak yang bernama X dikarenakan X tidak bisa menjawab pertanyaan dari Ibu Guru. Selanjutnya memberikan julukan 'kecil' kepada salah satu anak yang bernama X, ini dikarenakan kondisi fisik X memiliki badan yang kecil dari teman-temannya. Pemberian julukan-julukan ini dikarenakan korban memiliki kekurangan yang ada pada dirinya, seperti X yang dijuluki 'Idiot' dikarenakan X memiliki sifat yang lambat dalam mengikuti pembelajaran. X dijuluki 'Cengeng' ini dikarenakan X memiliki sifat yang mudah menangis. Anak-anak tidak memanggil julukan saja tetapi ada anak yang melontarkan perkataan yang kotor dan kasar. Perilaku yang dilakukan ini sering terulang dikarenakan, aksi yang dilakukan ini dianggap sebagai sebatas candaan biasa, para korban juga tidak ada perlawanan terhadap pelaku dan penanganan guru dari kasus *bullying* ini sangat kurang. Perilaku *bullying* ini terjadi saat jam istirahat maupun saat pembelajaran sedang berlangsung. Cara yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak dari perilaku *bullying* adalah dengan memberikan media mengenai perilaku *bullying* berupa video yang menarik dan mudah dipahami. Video animasi menjadi salah satu media yang cocok untuk anak usia dini, ini dikarenakan video animasi menampilkan gambar yang bergerak, dan video ini gabungan antara visual dan audio yang menarik sehingga anak akan mudah mengingat dan lebih memahami isi dari video tersebut. Dengan adanya media berupa video animasi ini dapat membantu guru dalam mencegah perilaku *bullying* pada anak usia dini. Peran guru dalam kasus *bullying* ini sangat penting, banyak guru yang bersifat cuek dan menganggap kasus *bullying* adalah kasus yang wajar bagi anak yang seumuran mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengembangkan media pencegahan *bullying* bagi anak usia dini. Pengembangan adalah penerapan pengetahuan yang terorganisasi untuk membantu memecahkan masalah dalam masyarakat termasuk di bidang pendidikan [6]. Pengembangan bertujuan untuk menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Dengan penelitian pengembangan mampu menghubungkan kesenjangan yang lebih menguji teori kearah menghasilkan produk. Selain itu, jenis penelitian pengembangan sedang meningkat terutama pada penelitian pendidikan dan pembelajaran. Produk dalam kaitannya dengan pendidikan dan pembelajaran bisa berupa kurikulum, model pembelajaran, sistem manajemen, sistem pembelajaran, bahan pembelajaran, atau media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis, pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sebagai aspek procedural pendekatan system yang telah diwujudkan dalam percobaan metodologi untuk desain dan pengembangan teks dan materi pembelajaran berbasis komputer. Pengembangan model ADDIE dibagi menjadi lima langkah, yaitu (1) analisis (*analyze*), (2)

perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Model yang disusun secara terprogram dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran. Terdapat langkah-langkah model ADDIE pada gambar berikut.



Gambar 3.1 Pengembangan ADDIE

(Sumber: [7])

Tahap pertama dalam menerapkan model ADDIE adalah tahap analisis ini terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan meliputi analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik, melakukan analisis karakteristik peserta didik tentang kapasitas pengetahuan, melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi. Tahap analisis merupakan tahap untuk mengidentifikasi masalah, kebutuhan siswa dan mendefinisikan yang akan dikembangkan. Penulis menganalisis beberapa kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan media yaitu permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran, menemukan Kompetensi Dasar dan indikator. Tahap analisis meliputi analisis kebutuhan pembelajaran, analisis fasilitas pembelajaran, dan analisis kompetensi dan indikator yang memperoleh hasil seperti tabel berikut.

Tabel 1. Kompetensi Dasar dan Indikator

PROGRAM PENGEMBANGAN	KOMPETISI DASAR	INDIKATOR
Sosial Emosional	2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya.	<ul style="list-style-type: none"> • Keuntungan mengalah • Cara menawarkan bantuan pada teman atau guru • Cara menenangkan diri dan temannya dalam berbagai situasi • Senang berbagi makanan atau mainan.

1.13. Mengenal emosi diri dan orang lain	<ul style="list-style-type: none"> • Cara menghadapi orang yang tidak dikenal.
4.13. Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar.	<ul style="list-style-type: none"> • Penyebab sedih, marah, gembira, kecewa, atau mengerti jika ia mengganggu temannya akan marah, jika ia membantu temannya akan senang, mengendalikan emosi secara wajar

Tahap kedua yaitu perancangan. Pada media ini langkah merancang media dilihat dari segi desain dan segi materi. Proses perancangan media diperlukan agar pada tahap pengembangan media dapat dilaksanakan dengan mudah karena sudah memiliki perancangan yang sistematis. Hal yang dilakukan yaitu merancang video yang akan digunakan, menggunakan *hardware*, *software* dan *storyboard*. *Hardware* merupakan alat-alat yang digunakan dalam pembuatan video animasi. *Software* merupakan aplikasi yang akan digunakan dalam pembuatan video animasi. *Storyboard* adalah penyusunan jadwal dan penyusunan instrument penilaian media yang terdiri dari uji ahli materi, ahli desain, ahli media pembelajaran, uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan. Hal ini bertujuan agar anak saat menggunakan multimedia ini dapat menambah minat belajar, dan rasa ingin tahu yang kuat. Tahap perancangan meliputi menyusun rancang bangun media video animasi, menyusun materi, membuat instrumen penilaian, dan penyusunan kegiatan pembelajaran.

Tahap ketiga yaitu pengembangan. Mengembangkan media berdasarkan rancangan media awal. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media adalah (1) Melakukan pembuatan media menggunakan Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe After Effect, Wondershare Filmora, FI Studio blender dan doratoon. Pembuatan media dilihat dari segi desain, segi materi dan segi bahasa yang nantinya akan terlihat perbedaan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah, (2) Melakukan review media dengan memvalidasikan media oleh tim ahli media, ahli materi, (3) Memperbaiki media sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli media dan ahli materi sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi.

Tahap keempat yaitu implementasi. Kegiatan yang dilakukan adalah menerapkan produk atau media pembelajaran yang dibuat untuk divalidasi oleh para ahli dan uji coba dengan subyek untuk mengetahui respon dari pengguna media apakah media layak digunakan atau

sebaliknya.

Tahap terakhir atau kelima yaitu evaluasi (*evaluation*) kegiatan yang dilakukan adalah mengumpulkan data-data dalam setiap tahap yang dilakukan dan melihat apakah produk yang dikembangkan telah sesuai dengan apa yang diharapkan. Pada tahap evaluasi akan membandingkan hasil dari uji coba produk yang dilakukan oleh para ahli diantaranya ahli media pembelajaran, ahli isi pembelajaran dan ahli desain pembelajaran. Pada tahap evaluasi juga akan dilaksanakan analisis data yang diperoleh dari peserta didik untuk mengetahui pendapat atau respon mengenai media yang dikembangkan. Tahap uji coba produk dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari: a) desain uji coba, b) uji produk, c) jenis data d) metode dan instrumen pengumpulan data, dan e) metode dan teknik analisis data. Maksud uji coba produk ini untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kelayakan dari produk yang dihasilkan.

Pengembangan media pencegahan *bullying* bagi anak usia dini di TK Negeri Pembina Abiansemal harus diuji tingkat validitasnya. Adapun tingkat validitas media video animasi dapat diketahui melalui hasil uji coba yang dilakukan melalui dua tahap, yaitu pada tahap pertama, produk akan di *review* oleh para ahli yakni *review* ahli rancang bangun, *review* ahli isi, *review* ahli desain instruksional, dan *review* ahli media pembelajaran. Dan pada tahap kedua, produk akan diujikan kepada subjek uji yang meliputi uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Uji produk hasil penelitian pengembangan media video animasi ini akan diuji kepada para ahli dan peserta didik. Pada penelitian ini, uji produk dapat dijabarkan menurut tahap-tahap uji ahli (*review* ahli rancang bangun, *review* ahli isi pembelajaran, *review* ahli desain pembelajaran, *review* ahli desain instruksional; dan *review* ahli media pembelajaran), selanjutnya subjek uji yang meliputi tahap uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil.

Jenis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil jawaban angket oleh para ahli dan uji coba produk akan dijabarkan dengan kriteria sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS) dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada setiap kriteria yang ada. Data kuantitatif diperoleh melalui hasil konversi jawaban dari angket/kuesioner yang sudah diberikan menggunakan skala *likert* yang dimodifikasi menjadi skala 4 yaitu SS = 4, S = 3, TS = 2, STS = 1.

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu metode observasi, dan kuesioner atau angket. Kemudian untuk instrumen yang diperlukan yaitu lembar angket Adapun kisi-kisi instrumen media pencegahan *bullying* bagi anak usia dini sebagai berikut:

Tabel 2. Instrumen Ahli Rancang Bangun

Aspek	Indikator
Model Pengembangan yang Digunakan	a. Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan. b. Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan
Tahapan-tahapan Pengembangan	a. Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan b. Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan
Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan	a. Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan b. Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilaksanakan c. Keruntutan langkah-langkah pengembangan
Evaluasi Sumatif	a. Ketepatan rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan b. Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan c. Validitas dan reabilitas instrumen evaluasi yang digunakan d. Ketepatan subjek coba yang dilibatkan

(Sumber: [8] dengan modifikasi peneliti)

Tabel 3. Instrumen Ahli Isi Pembelajaran

Aspek	Indikator
Kurikulum	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar. b. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
Materi	a. Ketepatan materi b. Kedalaman materi c. Kelengkapan materi d. Kemenarikan materi e. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa f. Materi didukung dengan media yang tepat g. Materi mudah dipahami h. Konsep yang disajikan dapat dilogikakan dengan jelas
Kebahasaan	a. Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten b. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa
Evaluasi	a. Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran b. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indicator

(Sumber: [8] dengan modifikasi peneliti)

Tabel 4. Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

Aspek	Indikator
Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> a. Tujuan pembelajaran yang jelas b. Konsistensi antara tujuan, materi dan evaluasi
Strategi	<ul style="list-style-type: none"> a. Kegiatan pembelajaran yang bisa memotivasi b. Memberikan kesempatan anak untuk belajar mandiri c. Penyampaian materi menarik d. Penyampaian materi langkah-langkah yang logis e. Memberikan petunjuk belajar
Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> a. Kejelasan tujuan pembelajaran b. Evaluasi kegiatan yang sudah dilaksanakan

(Sumber:[8] dengan modifikasi peneliti)

Tabel 5. Instrumen Ahli Media Pembelajaran

Aspek	Indikator
Desain Pesan	<ul style="list-style-type: none"> a. Desain tampilan b. Gambar yang mendukung c. Keterbacaan teks d. Penggunaan jenis huruf, ukuran dan spasi tulisan e. Komposisi dan kombinasi warna yang pas f. Animasi yang pas g. Sound effect yang pas h. Dubbing yang pas
Pengoprasian	<ul style="list-style-type: none"> a. Kemudahan penggunaan media b. Media yang dapat digunakan secara berulang c. Terdapat petunjuk penggunaan
Ketepatan, Teknik, Kejelasan	<ul style="list-style-type: none"> a. Media dapat membantu pemahaman materi b. Konsistensi dengan tema c. Keakuratan materi d. Media dapat membantu anak dalam proses belajar

(Sumber: [8] dengan modifikasi peneliti)

Tabel 6. Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

Aspek	Indikator
Desain Pesan	a. Desain produk b. Keterbacaan teks c. Kejelasan pada gambar d. Kejelasan pada suara
Materi	a. Ketepatan isi materi b. Kemudahan memahami materi c. Manfaat media pembelajaran
Pengoperasian	a. Kemudahan pengoperasian b. Diberikan petunjuk penggunaan
Motivasi	a. Media yang dapat membantu anak dalam proses belajar

(Sumber: [8] dengan modifikasi peneliti)

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif dengan cara menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka atau presentase, mengenai suatu objek yang diteliti sehingga diperoleh kesimpulan umum. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data kualitatif yang diperoleh melalui angket dalam bentuk skor. Di dalam proses pengolahan data yang diperoleh dari angket kedalam bentuk skor bisa digunakan teknik analisis kuantitatif dengan jawaban yang sudah ada maka akan dianalisis dengan cara menggunakan skala likert. Skor 1 menyatakan sangat tidak setuju, skor 2 menyatakan tidak setuju, skor 3 menyatakan setuju, dan skor 4 menyatakan sangat setuju [9]. Kemudian skor-skor yang telah diperoleh melalui angket diubah dalam bentuk persentase respon dari masing-masing subjek. Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan. Tingkat pencapaian dengan rentang 90%-100% berkualifikasi sangat baik, rentang 80%-89% berkualifikasi baik, rentang 65%-78% berkualifikasi cukup baik, rentang 40%-64% berkualifikasi tidak baik, dan rentang 0%-39% berkualifikasi sangat tidak baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media video animasi pencegahan *bullying* bagi anak usia dini yang dirasa mampu menjadi penyelesaian masalah di TK. Subjek uji coba dalam penelitian ini menggunakan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Pada uji coba perorangan ini yaitu menggunakan 3 orang anak dan pada uji coba kelompok kecil menggunakan 5 orang anak. Pengembangan media pembelajaran menggunakan model penelitian ADDIE yang meliputi tahap analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan

(*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) [10]. Rancang bangun media pembelajaran ini dilaksanakan dalam 5 tahapan antara lain tahap pertama yaitu analisis yang bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan yang diperlukan pada penelitian pengembangan media berbasis video animasi. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Pada perkembangan teknologi saat ini anak-anak akan lebih tertarik dengan multimedia, karena anak-anak menjadi lebih semangat belajar dengan adanya bantuan media pembelajaran berbasis video animasi yang sudah berisi gambar yang bisa bergerak membuat anak tidak merasa bosan dan anak lebih fokus dalam kegiatan pembelajaran. Tahap perancangan (*design*) ini akan dilakukan dengan merancang produk yang akan dikembangkan. Tahap perancangan dilakukan agar tahap pengembangan media berbasis video animasi mudah dilakukan karena telah mempunyai perancangan yang jelas. Tahap perancangan meliputi penentuan *software* dan *hardware* yang digunakan seperti laptop, *Adobe Illustrator*, *Adobe After Effect*, dan *Adobe Premier Pro*. Kemudian setelah itu disusun rancang bangun media video animasi yang meliputi *flowchart*, *storyboard*; menyusun materi membuat instrumen penilaian dan menyusun kegiatan pembelajaran yang terangkum dalam RPP. Tahap selanjutnya yaitu pengembangan. Tahap pengembangan ini merupakan kegiatan pembuatan dan pengujian produk. Pada dasarnya tahapan ini merupakan tahapan merealisasikan desain yang sudah dibuat untuk dijadikan suatu media audio visual yaitu media video animasi berbasis pencegahan *bullying*. Berikut desain video animasi yang disajikan dalam gambar.



Gambar 2. Desain Video Animasi

Tahap selanjutnya yaitu implementasi yang dilakukan uji coba produk untuk mengetahui kelayakan dari produk yang telah dirancang. Tahap terakhir yaitu evaluasi dengan mengolah data yang telah terkumpul. Dalam penelitian ini evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi formatif, yang digunakan untuk mengukur atau menilai produk melalui validasi ahli isi pembelajaran, ahli desain instruksional, dan ahli media pembelajaran.

Berdasarkan Review yang dilaksanakan oleh ahli isi pembelajaran, produk media berbasis video animasi pada tema binatang yang dikembangkan mendapatkan persentase skor

93,75% dengan kualifikasi sangat baik. Aspek yang dinilai dalam materi media berbasis video animasi yaitu aspek kurikulum, aspek materi, aspek kebahasaan, dan aspek evaluasi. Berdasarkan hasil Review yang dilaksanakan oleh ahli desain pembelajaran, produk. Media berbasis video animasi pada tema binatang yang dikembangkan memperoleh persentasi skor 88,88% dengan kualifikasi baik. Aspek penilaian desain pembelajaran media berbasis video animasi adalah aspek tujuan, aspek strategi dan aspek evaluasi. Desain pembelajaran merupakan kegiatan merancang dan mengembangkan kegiatan belajar mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu dengan memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran tersebut [11]. Berdasarkan hasil Review yang dilaksanakan oleh ahli media pembelajaran, produk media pembelajaran berbasis video animasi pada tema binatang yang dikembangkan mendapatkan persentase skor 88,33% dengan kualifikasi baik. Aspek penilaian media pembelajaran media berbasis video animasi yaitu aspek pesan, aspek pengoprasian, aspek ketepatan, teknik, dan kejelasan. Hasil Review ahli media pembelajaran berada pada kualifikasi baik karena produk yang dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan yang telah dilaksanakan di TK Negeri Pembina Abiansemal. Media merupakan media yang praktis karena media dapat diakses menggunakan handphone tanpa perlu memasukan akun sehingga memudahkan anak untuk menggunakan media [12]. Hasil *review* media video pencegahan *bullying* dari uji coba perorangan dan kelompok kecil masing-masing memperoleh skor persentase sebesar 94,16% dengan kualifikasi sangat baik dan 92,5% dengan kualifikasi sangat baik. adapun kriteria penilaian pada uji coba produk meliputi: (a) desain tampilan, (b) materi, dan (3) evaluasi. Dilihat dari komentar yang diberikan oleh responden/siswa, media video pencegahan *bullying* memperoleh respon yang positif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini, maka dapat disimpulkan bahwa rancang bangun media video animasi berbasis pencegahan *bullying* menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan penting didalamnya. Hasil uji rancang bangun memperoleh kualifikasi sangat baik, ahli isi pembelajaran yang memperoleh kualifikasi sangat baik, ahli desain instruksional yang memperoleh kualifikasi baik, ahli media pembelajaran yang memperoleh kualifikasi baik, uji coba perorangan yang memperoleh kualifikasi sangat baik, dan uji coba kelompok kecil yang memperoleh kualifikasi sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk media video animasi berbasis Pencegahan Bullying ini layak digunakan pada pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini

DAFTAR PUSTAKA

- R. Mahriza, M. Rahmah, and N. E. Santi, "Stop Bullying: Analisis Kesadaran dan Tindakan Preventif Guru pada Anak Pra Sekolah," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, pp. 891–899, 2020, doi: 10.31004/obsesi.v5i1.739.
- N. Pratiwi and S. Sugito, "Pola Penanganan Guru dalam Menghadapi Bullying di PAUD," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 3, pp. 1408–1415, 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i3.1784.
- N. Hidayati, "Bullying pada anak: Analisis dan alternatif solusi," *J. Insa.*, vol. 14, no. 1, pp. 41–48, 2012.
- M. Agustin Ningrum and A. Mahendra R. K. Wardhani, "Pengembangan Buku Panduan Anti-Bullying untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial-Emosional Anak Usia Dini," *Golden Age J. Ilm. Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 3, pp. 131–142, 2021, doi: 10.14421/jga.2021.63-03.
- R. Ambarini, E. Indrariansi, and A. Zahraini, "Antisipasi Pencegahan Bullying Segini Mungkin: Program Anti Bullying Terintegrasi Untuk Anak Usia Dini," *J. Dedicators Community*, vol. 2, no. 2, pp. 64–82, 2018, doi: 10.34001/jdc.v2i2.587.
- Mochamad Riyanto, "Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19," *J. Suara Pengabdian*, vol. 45, no. 1, pp. 48–54, 2022, doi: 10.56444/pengabdian45.v1i1.14.
- I. M. Tegeh, I. N. Jampel, and K. Pudjawan, *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha, 2014.
- I. K. Suartama, "Materi 4 Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran Oleh : I Kadek Suartama Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Tahun 2016," *Ubiquitous Learn. Environ. Based Moodle Learn. Manag. Syst.*, no. January 2016, pp. 1–17, 2016.
- M. I. Jasman, K. Rukun, and S. Sukardi, "Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif Aplikasi Adobe Flash Bahasa Java Pada Mata Pelajaran Object Oriented Programming (Oop)," *J. Pendidik. Teknol. Kejuru.*, vol. 1, no. 3, pp. 101–110, 2018, doi: 10.24036/jptk.v1i3.1923.
- A. A. G. Agung, *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perseptif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha, 2018.
- S. Jultri, "Desain Pembelajaran Pedati sebagai Alternatif," *Pros. Semin. Nas. PBSI-III*, pp. 61–66, 2020.
- S. L. Sun'iyah, "Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pai Di Tingkat Pendidikan Dasar," *J. Stud. Keagamaan, Pendidik. Dan Hum.*, vol. 7, no. 1, pp. 1–18, 2020, [Online]. Available: http://www.unp.ac.id/sites/default/files/2018-05/pengembangan_pembelajaran_daring.pdf.

