

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi “Cebuni” untuk Mencegah Perilaku Bullying pada Anak Usia Dini

Khoerun Nisa Nur Baety¹⁾, Rikha Surtika Dewi²⁾, Fajar Nugraha³⁾

^{1,2,3)}Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Jl. Tamansari Km. 2,5 Kota Tasikmalaya, Jawa Barat
*) Email: khoerunnisanurbaety23@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat dan mengembangkan alat pembelajaran berbasis video animasi terkait pencegahan bullying pada anak usia dini. Media ini dibuat bertujuan untuk memberikan edukasi kepada anak terkait pencegahan perilaku bullying. Dalam video animasi menjelaskan terkait perilaku bullying yang dikemas dalam bentuk video antara percakapan ibu dan anak. Metodologi yang digunakan yaitu R&D. Adapun tahapan yang dilakukan yaitu meliputi analysis, design, development, implementation dan evaluation. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan angket yang di analisis secara deskriptif. Penelitian ini dilakukan di TK Kujangsari. Hasil penelitian ini media pembelajaran berbasis video animasi dikategorikan sangat layak dengan penilaian sebagai berikut: 1) Penilaian dari ahli materi kepaduan memperoleh persentase kelayakan 87,5% yang dapat dikategorikan sangat layak, 2) Penilaian dari ahli materi bullying memperoleh persentase kelayakan 96% yang dikategorikan sangat layak. 3) Penilaian dari ahli media memperoleh persentase kelayakan 98% yang dapat dikategorikan sangat layak, 4) respon anak terkait media pembelajaran mendapatkan persentase kelayakan 94% yang dapat dikategorikan sangat layak. Jadi kesimpulan yang dapat dibuat bahwa alat pembelajaran yang dibuat oleh peneliti ini layak untuk digunakan.

Kata kunci: Media Pembelajaran; Video Animasi; Perundungan; Anak Usia Dini; Pengembangan

Abstract

The aim of this research is to create and develop an animated video-based learning tool related to preventing bullying in early childhood. This Research aims to create and develop animated video learning media related to preventing bullying in early childhood. This media was created with the aim of providing education to children regarding preventing bullying behavior. The animated video explains bullying behavior which is packaged in the form of a video between a mother and child's conversation. The methodology used is R&D. The stages carried out include analysis, design, development, implementation and evaluation. The data collection technique used was a questionnaire which was analyzed descriptively. This research was conducted at Kujangsari Kindergarten. The results of this research are that animated video-based learning media is categorized as very feasible with the following assessment: 1)The assessment from the child education material expert obtained a feasibility percentage of 87,5% which can be categorized as very feasible, 2) The assessment from the bullying material expert obtained a feasibility percentage of 96% which is categorized as very worthy, 3) Assessment from media experts obtained a feasibility percentage of 98% which could be categorized as very feasible, 4) children's responses regarding learning media obtained a feasibility percentage of 94% which could be categorized as very feasible. So it can be concluded that the learning media developed by this researcher is suitable for use. So the conclusion that can be made is that the learning tool created by this researcher is suitable for use.

Keywords: Learning Media; Based on Animated videos; Bullying; Early Childhood; Development

PENDAHULUAN

Anak-anak tumbuh sangat cepat dari usia enam hingga enam tahun. Usia emas, atau usia emas, adalah masa yang sangat penting

untuk kualitas anak di masa depan karena hanya terjadi sekali dan tidak akan kembali. Antara usia enam dan enam tahun, sekitar 80% otak anak menjalani pertumbuhan.



Semua ucapan atau tindakan manusia saat ini baik itu hal positif maupun hal negative yang terekam dalam memori anak menjadi dasar pembentukan perilaku. (izzatul, 2020) dalam Rijkiyani (2022) Pengembangan Perilaku sosial anak muda ditentukan oleh keterlibatan mereka dalam aktivitas teman sebaya dan keinginan kuat mereka untuk menyesuaikan diri dengan kelompok. Perilaku sosial anak ini terbentuk tergantung kebiasaan anak dan lingkungannya. Oleh karena itu, orang tua kini harus mampu mengenali, membina, dan memaksimalkan potensi anak (Prasetyawan, 2019). Jika lingkungan anak cenderung negative maka anak pun akan terbentuk menjadi anak dengan perilaku negative, adapun hal yang termasuk kedalam perilaku negative yaitu seperti kenakalan anak. Kenakalan anak yang dimaksud ini adalah seperti Tindakan bullying yang terjadi dikalangan anak-anak usia sekolah bahkan bisa saja terjadi di kalangan anak usia dini. Bullying adalah perilaku kekerasan di mana seseorang atau sekelompok orang yang lebih "lemah" dipaksa secara fisik atau psikologis. Menurut Coloroso (2006:47) dalam (Tirmidziani, 2018) bullying terbagi menjadi 4 jenis yakni bullying fisik, bullying verbal, bullying social, dan terakhir bullying elektronik. Tindakan perilaku bullying pada saat ini menjadi topik perbincangan yang serius bahkan semakin meningkat. Hal tersebut bisa di lihat dari data KPAI.

Tabel 1. Data Korban dan Pelaku Bullying

No	Tahun	Pelaku	Korban
1.	2017	129	116
2.	2018	107	127
3.	2019	46	51
4.	2020	76	12
5.	2021	53	17
6	2022	226	236

Dari data di atas jumlah perilaku bullying pada tahun 2017 sampai 2022 jumlah bullying mengalami penurunan namun pada tahun 2022 kasus perilaku

bullying mengalami peningkatan kembali dari tahun sebelumnya hal tersebut menunjukkan bahwa kasus bullying ini bukanlah kasus yang ringan dimana kasus bullying ini memberikan efek yang sangat buruk bagi perkembangan anak. Adapun upaya yang dilakukan dalam pencegahan terkait perilaku bullying oleh Amalia, R,dkk (2021) yaitu dengan menggunakan media komik yang berjudul "Pengembangan Media Komik Elektronik untuk Mengurangi Bullying pada Siswa Anak Usia dini, selain itu ada juga dengan video animasi terkait perilaku bullying yang berjudul " Bullying Pada Anak Usia Dini Bagaimana Bisa Terjadi?", namun dalam video tersebut peneliti melihat bahwa video tersebut masih kurang interaktif, sehingga disini penulis ingin mengembangkan lagi video animasi pencegahan perilaku bullying untuk lebih interaktif lagi dan anak-anak tidak hanya disuguhkan oleh tontonan saja tapi juga terdapat interaksi anak didalamnya dengan menambahkan fitur quiz. Sehingga penulis ingin melakukan penelitian dengan

judul " Pengembangan Media Video Animasi "CEBUNI" Untuk Mencegah Perilaku Bullying Pada Anak Usia Dini".

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) diterapkan dalam penelitian ini. dengan menerapkan pendekatan pengembangan ADDIE Dick dan Carry (1966). Dalam Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020), Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi adalah lima langkah model ADDIE. Siswa TK Kujangsari dijadikan sebagai subjek penelitian. TK Kujangsari yang terletak di Jln. Kujang No. 19, Kujang, Kecamatan Cikoneng, Kab. Ciamis, merupakan lokasi penelitian ini.

Dalam penelitian ini, metode kuesioner dan observasi digunakan sebagai metode pengumpulan data. Pengumpulan data untuk penelitian ini yaitu dengan instrumen pengamatan/observasi dan

instrumen angket/kuesioner yang berupa butir-butir pertanyaan terkait media pembelajaran yang di sajikan. Untuk analisis data peneliti menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif.

Data kualitatif adalah data yang dihasilkan dari kritik atau rekomendasi validator media dan materi, sedangkan analisis kuantitatif mencakup kelayakan produk dan kualitas melalui hasil penilaian dari para ahli melalui penggunaan alat angket dan analisis data dari uji kelayakan pengembangan media video animasi "CEBUNI" yang dilakukan oleh guru menggunakan instrumen angket, juga uji kelayakan yang dilakukan oleh anak melalui observasi menggunakan pedoman observasi yang telah disiapkan. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menilai kualitas produk.

Dalam teknik analisis data, peneliti juga menggunakan Skala Likert untuk alat penilaian ahli media, ahli materi kepaudan, dan ahli materi bullying. Tabel berikut menunjukkan hal ini:

Tabel 2. Skala Likert

No.	Kriteria	Skor
1	Sangat Baik	4
2	Baik	3
3	Cukup Baik	2
4	Kurang	1

(Sumber: Pratiwi, R. W 2023)

Perhitungan persentase berikut digunakan untuk melakukan analisis kuantitatif terhadap temuan penilaian kuesioner.

Persentase % kelayakan =

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 3. Persentase Kelayakan

Persentase	Kriteria
0% - 25%	Tidak Layak
26% - 50%	Cukup
51% - 75%	Layak
76% - 100%	Sangat Layak

JECIE (*Journal of Early Childhood and Inclusive Education*), Vol. 9, No. 1, Desember 2025

(Sumber: Pratiwi, R. W, 2023)

Sedangkan untuk instrumen penilaian anak menggunakan Skala Guttman. Hal ini bisa terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Skala Guttman

Skor	Kriteria
1	Ya/Setuju
0	Tidak/Tidak Setuju

(Sumber: Sugiyono, 2018)

Hasil penilaian dari angket dilakukan analisis kuantitatif dengan menggunakan rumus persentase berikut.

$$X = \frac{\text{Jumlah Penilaian Seluruh Anak}}{\text{Penilaian Sempurna}} \times 100\%$$

Tabel 5. Persentase Kelayakan

Persentase	Kriteria
>75%	Layak
≤ 75%	Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan media video animasi "CEBUNI" untuk menghindari perilaku kekerasan pada anak dijelaskan disini sesuai dengan tahap pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation):

Tahap Analysis (analisis)

Pada tahapan analisis ini peneliti melakukan suatu penelitian terlebih dahulu terkait permasalahan yang sedang menjadi trending topik pada saat ini di kalangan anak-anak melalui berita-berita dan ternyata kasus perilaku bullying semakin menjadi isu yang paling di soroti, kemudian peneliti memastikan dengan melihat data dari KPAI dan ternyata data yang di temukan juga sesuai dengan yang di beritakan dan memang saat ini kasus tersebut menjadi sebuah kasus yang menjadi kekhawatiran sendiri akan semakin menjadi jadi. Kemudian setelah

menemukan kasus tersebut peneliti mulai menganalisis media apa yang mampu memberikan pemahaman kepada anak terkait bahaya perundungan, karena anak usia dini masih belum mampu memahami penjelasan hanya dengan mendengarkan saja tapi harus di lengkapi dengan sebuah Gambaran, sehingga dari keadaan tersebut peneliti akan mencoba membuat pengembangan media dengan media audio visual, karena dengan audio visual mampu memberikan kebutuhan anak dalam memahami terkait perilaku perundungan. Hal ini sejalan dengan apa yang dinyatakan Utami K. (2013) bahwa penggunaan alat suara dan video dalam pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman, rangsangan, dan persepsi tentang materi pembelajaran. Ini juga dapat membantu anak-anak membuat kesimpulan dan lebih memahami konsep.

Tahap Design (Desain)

Tujuan dari tahap desain adalah untuk membuat media video animasi yang disebut "CEBUNI", yang akan digunakan sebagai sumber pengetahuan baru untuk menghentikan perilaku bullying.

Di tahap desain ini peneliti melakukan perancangan materi, yaitu dengan mencari dan mengumpulkan informasi tentang materi bullying, yang kemudian materinya di sederhanakan supaya anak mampu memahami materi yang di sampaikan melalui video animasi. Kemudian untuk selanjutnya peneliti mencari dan mengumpulkan kejadian kejadian konkret terkait tindakan bullying untuk memudahkan anak memahami kejadian bullying di lingkungan sekitarnya. Terakhir peneliti juga merancang media dengan semenarik mungkin dan dengan warna yang di sesuaikan dengan karakter anak.

Development (Pengembangan)

Aplikasi gabungan dari canva, yang memungkinkan pengeditan video animasi, dan capcut, yang memungkinkan pengeditan suara, digunakan untuk

mencapai tahap pengembangan. Jenis media pembelajaran interaktif, video animasi "CEBUNI" yang dikembangkan berdurasi dua belas menit.

Selanjutnya dilakukan uji validasi yang dilakukan secara 2 tahapan oleh ahli materi kepaudan, ahli materi bullying dan ahli media, berikut hasil yang diperoleh :

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Tahap 1

Validator	Skor	Persentase (%)	Keterangan
Ahli Materi Kepaudan	31	77,5 %	Media layak digunakan dengan revisi
Ahli Materi Bullying	26	92,86 %	Media layak digunakan dengan revisi
Ahli Media	57	95 %	Media layak digunakan dengan revisi

Pada tahapan 1 ini berdasarkan dari persentase yang diperoleh yaitu dari ahli kepaudan sebesar 77,5%, ahli materi bullying sebesar 92,86, dan ahli media sebesar 95%, sesuai dengan tingkatan kriteria yang telah di jelaskan pada tabel 5 seluruhnya mendapatkan kriteria sangat layak, namun terdapat beberapa yang perlu di revisi untuk menjadikan media layak digunakan untuk ke lapangan.

Selanjutnya Adapun tahapan 2 validasi oleh para ahli yaitu sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Validitas Tahap 2

Validator	Skor	Persen (%)	Keterangan
Ahli Materi kepaudan	35	87,5 %	Layak digunakan tanpa revisi
Ahli Materi Bullying	27	96 %	Layak digunakan tanpa revisi

Ahli Media	59	98 %	Layak digunakan tanpa revisi
------------	----	------	------------------------------

Berdasarkan hasil validator tahap 2 ini bisa terlihat bahwa persentase yang didapatkan sangat besar sehingga sesuai dengan persentase kelayakan pada tabel 3, mendapatkan tingkat kelayakan sangat layak untuk digunakan di lapangan.

Tahap Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi ini, peneliti melakukan uji lapangan langsung kepada anak usia dini untuk mengetahui keampuhan media video animasi "CEBUNI" dalam mengedukasi anak tentang perilaku bullying dengan menggunakan angket observasi anak yang dilakukan oleh guru. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel 8 berikut ini.

Indikator	Panduan observasi	Jawaban Anak		
		Ya	Tidak	
Kejelasan tulisan	Anak mampu membaca tulisan yang ada dalam media video	9	6	
Kejelasan gambar	Anak mampu jelas melihat gambar yang ada pada video	15	0	
Kemenarikan	Anak antusias Ketika akan menonton video animasi	15	0	
	Anak terlihat antusias	15	0	

Ketika menjawab setiap quiz dalam video	Anak mampu menyimak video animasi hingga selesai	15	0
Kejelasan Audio	Anak mampu jelas mendengar suara dalam video, sehingga anak mampu mengerti terkait quiz yang diberikan	15	0
Kejelasan Materi	Anak mampu memahami penjelasan yang ada dalam video	15	0
Jumlah Skor Yang Didapat	99		
Jumlah Total Skor	105		
Rata-rata	0,94		
Persentase	94%		
Kriteria	Sangat Layak		

Berdasarkan tabel 8 di atas hasil penelitian yang disajikan yaitu respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis video animasi memperoleh skor 99 dengan persentase 94% dengan kriteria layak.

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Prosedur yang merupakan proses terakhir dalam pengembangan ADDIE ini menggunakan penilaian formatif dan sumatif untuk mengumpulkan informasi pada setiap tahap proses produksi media, dan evaluasi sumatif pada bagian akhir untuk menentukan temuan studi tentang perilaku bullying pada masa bayi awal. Kedua langkah evaluasi dijelaskan di sini. Setiap tahapan ADDIE diberikan penilaian formatif.

Analysis, evaluasi fase ini adalah untuk meningkatkan pemikiran rasional anak mengenai perilaku baik dan buruk yang terkait dengan bullying. Ini juga akan membantu anak memahami bahaya perilaku perundungan.

Design, pada fase ini adalah untuk membuat media video animasi yang disesuaikan dengan karakter anak, serta penggunaan materi yang sederhana sehingga anak mampu memahami isi materi dengan baik.

Development, tiga orang validator yaitu ahli materi anak-anak, ahli materi bullying, dan ahli media melakukan validasi sebelum media video animasi CEBUNI mulai digunakan.

Implementasi, ketika pelaksanaan uji coba media yang dilakukan di TK Kujangsari anak-anak terlihat sangat antusias saat media video animasi CEBUNI ditayangkan.

Evaluasi sumatif, Pada tahap ini dilakukan evaluasi sumatif untuk mengetahui hasil akhir penelitian pengembangan.

Kelebihan dari media video animasi CEBUNI, yaitu adanya keinteraktifan dalam menonton video animasi karena di akhir video di berikan suatu game yang mampu membuat anak lebih interaktif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kerja peneliti, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: hasil validasi yang dilakukan oleh ketiga validator—ahli media, ahli materi anak laki-laki, dan ahli materi bullying,

mendapatkan persentase 88,19%, sehingga media pembelajaran berbasis video animasi dapat dikategorikan “sangat layak”. Adapun hasil respon anak dalam uji coba mendapatkan respon yang baik dan mampu digunakan untuk proses pembelajaran dalam pencegahan perilaku bullying pada anak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH (OPSIONAL)

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua orang yang membantu menyelesaikan penelitian ini. Yang pertama, penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan dan kemudahan kepada penulis untuk menyelesaikan penelitian ini dengan lancar dan tepat waktu.

Kedua penulis ucapan kepada seluruh keluarga yang telah memberikan penulis motivasi, semangat dan dorongannya dalam menyelesaikan proses penelitian ini, sehingga dapat terselesaikan tepat waktu. Ketiga terima kasih juga kepada seluruh dosen PG PAUD UMTAS yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan penelitian ini, sehingga terselesaikan dengan baik. Tidak lupa juga untuk teman-teman seperjuangan yang selalu saling menguatkan dan saling memberikan dorongan sehingga dapat selesai bersama-sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R., Herdriana, B., & vinayastri, A. (2021). Dampak Bullying Terhadap Psikososial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 7(2), 115–123.
- Jayawardana, H.B.A. (2023). Potensi Penerapan Pembelajaran Berbasis AI (Artificial Intelligence) di PAUD. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 7 (1), 251–255.

- Juvonen, J., & Graham, S. (2014). Bullying in schools: The power of bullies and the plight of victims. *Annual review of psychology*, 65, 159-185.
- Prasetyawan, A.Y. (2019). Perkembangan Masa Keemasan dalam Perspektif Pendidikan Islam. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6 (1), 100-114.
- Pratiwi, R.W., & Maulidiyah, E. C. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Sigemi (Siaga Gempa Bumi) Sebagai pengenalan Mitigasi Bencana Gempa Bumi Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 7(2), 58-68.
- Rijkiyani, R. S. (2022). Peran Orang Tua dalam Menceritakan Potensi Anak Pada Masa Golden Age. *Basicedu*, 6 (3).
- Sugiyono, (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Bandung; Alfabet.
- Syarifurrizal, E. (2021). Pengaruh Kemampuan Identifikasi Perilaku Baik dan Buruk Dengan Benar dalam Berinteraksi Untuk Kemajuan Budaya Bernegera Masa Kini. In *Proceeding of Conference on Strengthening Islamic Studies in The Digital Era* (Vol. 1, No. 1, pp. 426-448)
- Tirmidzi, A., Farida, N. s., Lestaro, R. F., Trianita, R., Khoerunnisa, S., & Khoemaeny, E. F. F. (2018). Upaya Menghindari Bullying Pada Anak Usia Dini Melalui Parenting. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 59-65,
<https://doi.org/10.035568/earlychildhood.v2i1.239>
- Utami, K. (2013). *Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa di sekolah dasar* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R N D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.