



<https://conference.upgris.ac.id/>

PENGEMBANGAN PEMBUATAN MEDIA POSTER ANIMASI SEBAGAI PENCEGAHAN TINDAKAN BULLYING DI SDN KALICARI 01 SEMARANG

Oktavia Nur Azizah¹, Rofian², Lina Putriyanti³
^{1,2,3}PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan untuk mengetahui dan mendeskripsikan pembuatan media poster animasi sebagai bentuk pencegahan tindakan *bullying* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang perilaku *bullying* kelas 3 SDN KALICARI 01 SEMARANG. Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan Sugiyono. Sumber Data dibagi menjadi dua yaitu data primer berupa wawancara dan data sekunder berupa jurnal dan buku. Berdasarkan pengembangan yang dibuat kepraktisan media poster animasi ini adalah media yang fleksibel, mempermudah guru menjelaskan materi, mempermudah siswa memahami materi, tidak mudah rusak. Hasil penilaian angket respon guru memperoleh persentase 94%, dan hasil penilaian angket respon siswa kelas 3 memperoleh persentase 90,53%. Kesimpulannya bahwa media poster animasi termasuk dalam kategori sangat baik dan sangat layak yang telah memenuhi praktis.

Kata Kunci: poster animasi, bullying

History Article

Received 5 Agustus 2023

Approved 7 Agustus 2023

Published 20 September 2023

How to Cite

NurAzizah, Oktavia & Rofian & Putriyanti, Lina (2023).

Pengembangan Pembuatan Media Poster Animasi Sebagai Pencegahan Tindakan Bullying di SDN Kalicari 01 Semarang. *Prosiding Semnas PGSD 2023*, 4 (1), 352-364

Coresponding Author:

Lebak Grobogan, Purwodadi, Indonesia

E-mail: ¹Oktaviaazizah11@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu sendi dalam kehidupan. Melalui pendidikan, kecerdasan, dan ketrampilan manusia lebih terasa dan teruji dalam menghadapi dinamika kehidupan yang makin kompleks. Pendidikan adalah suatu proses yang sadar tujuan, artinya bahwa kegiatan pembelajaran itu merupakan kegiatan yang berkaitan satu sama lain, terarah pada tujuan, dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan. Pendidikan bagi suatu bangsa merupakan salah satu faktor yang menentukan suatu bangsa itu dapat maju atau berkembang, karena kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh masyarakatnya. Hal tersebut sesuai dengan apa yang telah ditulis secara detail dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab 1 Pasal1(1):

“Pendidikan didefinisikan sebagai usaha dasar dan Terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memilih kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan, yang diperlukan baik dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Selain itu pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan sumber kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa” (Undang-undang SISDIKNAS, 2008: 3).

Reformasi dunia pendidikan merupakan respon terhadap perkembangan tuntutan global sebagai suatu upaya untuk mengadaptasikan sistem pendidikan yang mampu mengembangkan sumber daya manusia untuk memenuhi tuntutan zaman yang sedang berkembang. melalui reformasi pendidikan, pendidikan harus berwawasan masa depan yang memberikan jaminan bagi perwujudan hak-hak asasi manusia untuk mengembangkan seluruh potensi dan prestasinya secara optimal guna kesejahteraan hidup masa depan. Dunia pendidikan akhir-akhir ini digoncangkan oleh fenomena yang tidak menggembarakan. Berbagai peristiwa yang muncul dan memberikan pengaruh pada kehidupan peserta didik dalam hal perilaku menyimpang seperti penggunaan obat terlarang, pelecehan seksual, sikap agresif, tawuran, *bullying* dan lain-lain (Yusuf, Syamsu dan Juntika, 2005: 6-8).

Maraknya kasus-kasus kekerasan yang terjadi pada anak-anak usia sekolah sangat memprihatinkan dalam hal ini persoalan peserta didik tidak boleh dibiarkan begitu saja, termasuk perilaku *bullying* peserta didik. Jika perilaku *bullying* tidak diatasi maka upaya belajar peserta didik tidak dapat berjalan efektif. Kekerasan merupakan suatu fenomena krisis moral. Krisis yang didapat dari berbagai tekanan hidup. Suatu krisis yang biasa menjadi barometer kegagalan membina “*character bulding*” para remaja dan masyarakat. Banyak sekali kasus kekerasan dikalangan remaja. Kekerasan antar sebaya atau biasa dikenal dengan *bullying* merupakan suatu tindakan kekerasan fisik dan psikologis yang dilakukan seseorang atau kelompok, yang dimaksud dengan melukai, membuat takut atau membuat tekanan seseorang lain yang dianggap lemah, yang biasanya secara fisik lemah, minder dan kurang mempunyai teman, sehingga tidak mampu mempertahankan diri (Yusuf, Syamsu dan Juntika, 2005: 6-8).

Bullying adalah serangkaian aksi negatif yang sering kali agresif dan manipulatif yang dilakukan oleh satu/lebih orang terhadap orang lain/ beberapa orang selama kurun waktu tertentu bermuatan kekerasan dan melibatkan ketidakseimbangan kekuatan. Pelaku biasanya mencuri-curi kesempatan dalam melakukan aksinya dan bermaksud membuat orang lain merasa tidak nyaman/terganggu, sedangkan korban biasanya juga menyadari bahwa aksi ini akan berulang menimpanya. Banyak sekali faktor penyebab mengapa seseorang berbuat *bullying*. Pada umumnya perilaku ini sering terjadi karena pelaku saat ini kemungkinan besar adalah korban dari perilaku *bullying* sebelumnya. Ketika menjadi korban mereka membentuk skema kognitif yang salah bahwa melakukan *bullying* dapat dibenarkan sebagai untuk tindakan membela diri (Yusuf, Syamsu, 2007: 58).

Faktor keluarga juga dapat memicu terjadinya *bullying* disekolah, anak akan mempelajari perilaku *bullying* ketika mengamati konflik-konflik yang terjadi pada keluarga mereka, dan mereka akan menirunya perilaku tersebut terhadap teman-temannya. Pada pelaku *bullying* ini mereka biasanya memiliki keluarga yang orang tuanya otoriter, kontribusi keterlibatan orangtua yang rendah membuat secara signifikan dan independen terhadap perilaku *bullying* remaja. Jika peserta didik dibesarkan dalam keluarga yang menoleransi *bullying*, maka peserta didik mempelajari bahwa *bullying* adalah suatu perilaku yang bisa diterima dalam membina suatu hubungan dalam mencapai apa yang diinginkan, sehingga kemudian peserta didik meniru perilaku *bullying* tersebut (Yusuf, Syamsu, 2007: 58).

Perilaku *bullying* adalah perilaku yang memiliki dampak buruk bagi pelaku maupun korbannya. Dampak yang dialami pelaku dalam dimensi kognitif dan perilaku adalah terjadinya disfungsi keyakinan dan pemikiran yang irasional bahwa dirinya merasa kuat dan untuk menunjukkan kekuatannya tersebut maka pelaku merasa pantas menindas menindas korban yang lebih lemah. Keyakinan tersebut akhirnya dimanifestasikan dalam bentuk tindakan yakni mem-bully korbannya. Pada saat pelaku mem-bully korban, maka dalam diri pelaku muncul rasa superioritas yang mendorong dia untuk terus melakukan *bullying*. Perilaku *bullying* dapat dicirikan dengan tingkat agresi yang tinggi dan ketidakmampuan yang tinggi dalam berempati (Levianti, 2008: 1).

Agresi perilaku *bullying* sebetulnya merupakan upaya untuk menutupi beberapa kelemahan yang dimilikinya dalam penjelasan lain juga disebutkan juga bahwa perilaku *bullying* ini akan berdampak buruk bagi fisik maupun psikis bagi korban, dampak fisik dapat mengakibatkan keluhan sakit kepala atau perut, luka-luka ringan sampai berat hingga berujung dengan kematian. Sedangkan dampak perilaku *bullying* psikis berhubung dengan meningkatnya depresi, agresi penurunan akademik. Hal ini dikarenakan dampak analisisnya berkurang sebab terhambat karena stress, bahkan tidak menutup kemungkinan terjadi bunuh diri. Dari 2011 hingga agustus 2014, KPAI mencatat 369 pengaduan terkait masalah tersebut. Jumlah itu sekitar 25% dari total pengaduan dibidang pendidikan sebanyak 1.480 kasus. *Bullying* yang disebut KPAI sebagai bentuk kekerasan disekolah, mengalahkan tawuran pelajar, diskriminasi pendidikan, ataupun aduan penguatan liar (Levianti, 2008: 1).

Surilena (2016: 37) pengertian *bullying* tersebut memiliki perbedaan dengan kekerasan disekolah. Munculnya perilaku *bullying* harus memenuhi setidaknya tiga kriteria. Pertama, hasrat atau niat untuk menyakiti. Kedua, adanya ketidakseimbangan kekuatan (*powerimbalance*). Ketiga, dilakukan secara berulang-ulang. Indikator *bullying* yang dipakai dalam penelitian ini yaitu indikator fisik (menendang, memukul, dan mendorong), indikator verbal (menghina dan mencaci maki) ,dan indikator psikis (mengucilkan dan mengintimidasi) serta *cyberbullying* (mengatakan melalui media sosial). Keempat indikator tersebut dapat membantu peneliti untuk mengidentifikasi dan menggolongkan setiap masalah atau kasus yang terjadi.

Berdasarkan observasi di SDN KALICARI 01 SEMARANG diperoleh data bahwa kelas III memiliki masalah *bullying*. Hal ini diketahui dari beberapa indikator berikut ini: (1) terjadinya *bullying* fisik (2) terjadinya *bullying* verbal (3) terjadinya *bullying* psikis (4) terjadinya *cyber bullying*.

Peneliti memilih media yang efektif untuk memberikan layanan pada peserta didik dan media yang dapat digunakan adalah salah satu dari media audio-visual yaitu media animasi yang merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Penggunaan media animasi dapat membantu penyampaian informasi menjadi lebih jelas dan konkret serta lebih menarik. Berkaitan dengan media animasi merupakan bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek. Penggunaan animasi dalam proses pembelajaran sangat membantu dan meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pengajaran, serta hasil pembelajaran yang meningkat. Selain itu, penggunaan media pembelajaran khususnya animasi dapat meningkatkan daya tarik serta motivasi peserta didik (Sukiyasa, Kadek, 2013: 129).

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang yang telah disampaikan, maka penelitian ini perlu untuk dilakukan dengan judul pengembangan media poster animasi terhadap pencegahan tindakan *bullying* pada siswa kelas 3 SDN Kalicari 01 Semarang tahun pelajaran 2022/2023.

METODE

Penelitian ini termasuk *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2016: 407) mengemukakan bahwa *Research and Development (R&D)* merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sukmadinata Nana Syaodih (2009: 164) mengatakan bahwa *Research and Development (R&D)* merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Menurut Putra Nusa (2015: 67) mengemukakan bahwa *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian secara sengaja, sistematis, untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, maupun menguji keefektifan produk, model, maupun metode/strategi/cara yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.

Subjek uji coba produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi yang memiliki wewenang mencoba media pembelajaran yang telah dibuat serta guru dan siswa kelas III SDNegeri Kalicari 01 Semarang yang berjumlah 27 siswa. Penelitian dilakukan pada tanggal 4 Agustus 2023. Teknik Sampling yang digunakan oleh peneliti yaitu *Non Probability* yaitu dengan tidak memberikan kesempatan yang sama dengan jenis teknik sampling insidental atau berdasarkan kebetulan yaitu siapa saja yang kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel.

Uji coba produk hasil pengembangan yang berupa media poster animasi dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu: (a) validasi angket guru dan siswa SD, (b) revisi desain, (c) uji coba produk, (d) revisi produk, (e) evaluasi dan penyempurnaan. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket dan tes. instrument penelitian dalam penelitian ini yaitu kepraktisan media yang meliputi : angket respon guru dan angket respon siswa

Peneliti memperoleh data dari hasil angket respon guru dan siswa. Terdapat dua jenis data untuk menilai produk yang dikembangkan peneliti, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil angket guru dan siswa. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari penilaian validator terhadap produk yang dikembangkan peneliti serta hasil angket guru dan angket siswa. Peneliti menganalisis data pada tahap pengembangan diawali dengan mengubah data yang diperoleh angket guru dan angket siswa yaitu berupa data kualitatif menjadi data kuantitatif sesuai dengan pedoman pemberian skor.

Tabel 1. Pedoman Penskoran Respon Guru dan Siswa

Skor	Keterangan
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Sumber: Sugiyono (2018)

Hasil yang diperoleh kemudian diubah menjadi kalimat kualitatif berdasarkan pedoman penentuan kriteria media poster animasi *bullying*. Media pembelajaran

dikatakan memenuhi kriteria jikamedia pembelajaran tersebut telah mencapai kriteria sangat layak digunakan yaitu dalam rentang sangat layak.

Tabel 2. Interval dan Kriteria Kualitatif

Penilaian	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak
61 % - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

Sumber: Arikunto (2010)

Rumus perhitungan angket :

$$= \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

Berikut ini langkah-langkah menganalisis dari hasil angket :

1. Data yang didapatkan dari ahli media, ahli materi, dan respon siswa memiliki validitas berupa data kualitatif yang dirubah menjadi dua kuantitatif dengan skor sebagai berikut

Tabel 3. Pedoman Penskoran Angket Peserta Didik

Keterangan	Skor
Jawaban “ya”	0
Jawaban “tidak”	1

2. Setelah data terkumpul, kemudian menghitung skor yang diperoleh dari angket yang telah diisi.
3. Menjumlahkan skor ideal item (kriterium) untuk seluruh aspek pada angket yang telah diisi.
4. Menghitung presentase angka dari data yang dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

5. Dari presentasi yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan kedalam kalimat yang sifat kualitatif.
6. Untuk menentukan kriteria kelayakan dilakukan dengan menggunakan Skala Likert untuk menentukan jarak interval penilaian terhadap media pembelajaran yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media poster animasi merupakan suatu media pembelajaran berbasis animasi yang kegiatannya pada proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan yang kegiatannya dapat membantu meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pengajaran serta hasil pembelajaran yang meningkat. Tahap analisis kebutuhan dilakukan kegiatan observasi melalui wawancara untuk mengetahui kebutuhan siswa, lingkungan belajar, dan materi pelajaran. Tahap desain dilakukan memindahkan informasi yang diperoleh pada tahap analisis ke dalam bentuk bentuk media poster animasi yang memuat materi bullying. Tahap pengembangan dilakukan kegiatan produksi media pembelajaran poster animasi dan penilaian oleh para ahli. Tahap selanjutnya implementasi yaitu menerapkan media pembelajaran poster animasi kepada siswa untuk di uji lapangan. Tahap evaluasi meliputi kegiatan penilaian media berdasarkan evaluasi formatif yang dilakukan untuk mengukur atau menilai produk pembelajaran.

Deskripsi Uji Coba Produk

Hasil pengembangan berupa poster animasi yang dicetak dan dikemas dalam bentuk video animasi, selanjutnya diserahkan kepada guru dan siswa sehingga layak diuji cobakan pada tahap selanjutnya. Adapun hasil angket guru dan siswa diperoleh melalui pengisian angket instrumen penilaian.

Tabel 4. Penilaian Angket Respon Guru Media Poster Animasi Bullying

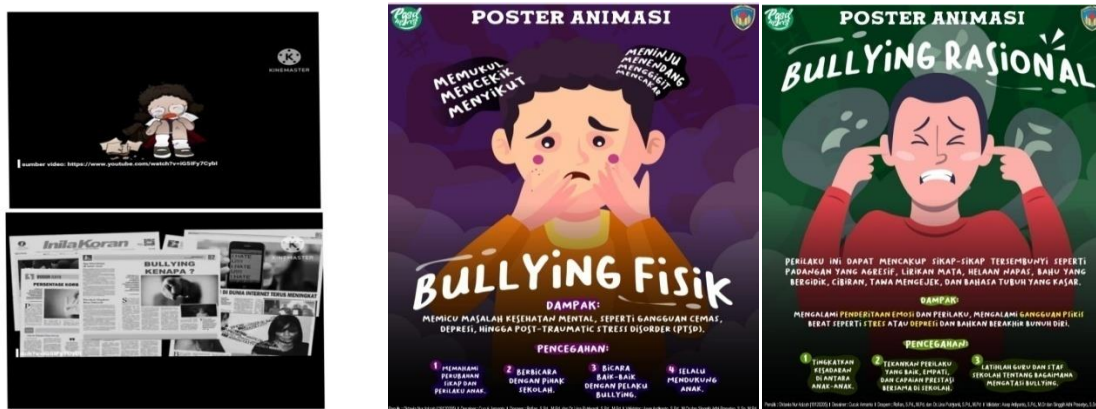
No	Aspek yang Dinilai	Jumlah skor	
		Ahli	
1	Kesesuaian Materi	14	
2	Kelayakan Materi	24	
3	Penyajian Materi	9	
Skor yang diperoleh		47	
Skor maksimal		50	
Presentase		$\frac{\text{jumlahskortotal}}{\text{jumlahskorideal}} \times 100\% = \frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$	
Kategori		Sangat Layak	

Tabel 5. Penilaian Angket Respon Guru terhadap Materi Poster Animasi *Bullying*

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah skor		hasil
		Ahli		
1	Kesesuaian Materi	20		
2	Kelayakan Materi	29		
3	Penyajian Materi	20		
4	Evaluasi/latihan soal	20		
Skor yang diperoleh		98		
Skor maksimal		100		
Presentase		$\frac{\text{jumlahskortotal}}{\text{jumlahskorideal}} \times 100\% = \frac{98}{100} \times 100\% = 98\%$		
Kategori		Sangat Layak		

penilai tanggapan guru kelas terhadap media animasi pembelajaran pada tabel 4 diperoleh jumlah presentase 94% dengan kriteria sangat layak serta kategori sangat valid sedangkan materi poster animasi pada tabel 5 diperoleh jumlah presentase 98% dengan kriteria sangat layak serta kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi tersebut menunjukkan media animasi pembelajaran dapat dinyatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran karena telah melebihi kriteria minimal baik dan memperoleh presentase 100% dengan kriteria sangat baik.

Desain Media poster animasi dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 1, 2, 3

Poster Animasi Bullying

Deskripsi gambar 1 menceritakan tentang video animasi tindakan bullying pada siswa SD yang mengenai serangkaian aksi negatif yang sering kali agresif dan manipulatif yang dilakukan oleh satu/lebih orang terhadap orang lain/ beberapa orang selama kurun waktu tertentu bermuatan kekerasan dan melibatkan ketidakseimbangan kekuatan. Pelaku biasanya mencuri-curi kesempatan dalam melakukan aksinya dan bermaksud membuat orang lain merasa tidak nyaman/terganggu, sedangkan korban biasanya juga menyadari bahwa aksi ini akan berulang menyimpannya. Banyak sekali faktor penyebab mengapa seseorang berbuat *bullying*. Pada umumnya perilaku ini sering terjadi karena pelaku saat ini kemungkinan besar adalah korban dari perilaku *bullying* sebelumnya. Ketika menjadi korban mereka membentuk skema kognitif yang salah bahwa melakukan *bullying* dapat dibenarkan sebagai untuk tindakan membela diri.

Deskripsi gambar 2 menceritakan tentang poster bentuk *bullying* fisik yang berarti bentuk *bullying* yang paling tampak dan paling dapat diidentifikasi diantara bentuk-bentuk penindasan lainnya, namun kejadian penindasan fisik terhitung kurang dari sepertiga insiden penindasan yang dilaporkan oleh siswa. Jenis penindasan secara fisik diantaranya adalah memukul, mencekik, menyikut, meninju, menendang, menggigit, mencakar, serta meludahi anak yang ditindas hingga keposisi yang menyakitkan, serta merusak dan menghancurkan pakaian serta barang-barang milik anak yang tertindas. Semakin kuat dan semakin dewasa sang penindas, semakin berbahaya jenis serangan ini, bahkan walaupun tidak dimaksudkan untuk mencederai .

Deskripsi gambar 3 menceritakan tentang poster bentuk *bullying* rasional yang berarti pelemahan harga diri si korban penindasan secara sistematis melalui pengabaian, pengucilan, pengecualian, atau penghindaran. Penghindaran, suatu tindakan penyingkiran, adalah alat penindasan yang terkuat. Anak yang digunjingkan mungkin akan tidak mendengar gosip itu, tapi tetap akan mengalami efeknya. Penindasan relasional dapat digunakan untuk mengasingkan atau menolak seorang teman atau secara sengaja ditujukan untuk merusak persahabatan. Perilaku ini dapat mencakup sikap-sikap tersembunyi seperti pandangan yang agresif, lirik mata, helaan napas, bahu yang bergidik, cibiran, tawa mengejek, dan bahasa tubuh yang kasar.



Gambar 4, 5

Poster Animasi Bullying

Deskripsi gambar 4 menceritakan tentang poster bentuk *Cyber-bullying* yang berarti bentuk *bullying* yang terbaru karena semakin berkembangnya teknologi, internet dan media sosial. Pada intinya adalah korban terus-menerus mendapatkan pesan negative dari pelaku *bullying* baik dari sms, pesan di internet dan media sosial lainnya dengan contoh menyebarkan kebohongan tentang seseorang atau memposting foto memalukan tentang seseorang di media sosial.

Deskripsi gambar 5 menceritakan tentang poster *bullying* verbal bentuk penindasan yang paling umum digunakan, baik oleh anak perempuan maupun anak laki-laki. Kekerasan verbal mudah dilakukan dan dapat dibisikkan dihadapan orang dewasa serta teman sebaya, tanpa terdeteksi. Penindasan verbal dapat diteriakkan ditaman bermain bercampur dengan hingar-bingar yang terdengar oleh pengawas, diabaikan karena hanya dianggap sebagai dialog

yang bodoh dan tidak simpatik diantara teman sebaya. Penindasan verbal dapat berupa julukan nama, celaan, fitnah, kritik kejam, penghinaan, dan pernyataan-pernyataan bernuansa ajakan seksual atau pelecehan seksual. Selain itu, penindasan verbal dapat berupa perampasan uang jajan atau barang-barang, telepon yang kasar, e-mail yang mengintimidasi, surat-surat kaleng yang berisi ancaman kekerasan, tuduhan-tuduhan yang tidak benar, serta gosip yang tidak baik.

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa Bentuk bullying yang terjadi pada siswa kelas 3 SDN Kalicari 01 Semarang yaitu siswa mendorong, menendang, menjambak, memukul, mencakar, mencubit, memeras, mengunci seseorang didalam ruangan, hingga menghancurkan barang milik orang lain. Tindakan bullying melihat sinis, menampilkan ekspresi merendahkan, mengancam, mengejek, menjulurkan lidah, sampai melakukan kekerasan fisik pada korban. Terkadang kita sering mengejek teman atau mengolok teman sebab kita menganggapnya sebagai hal yang biasa. Padahal tanpa disadari tindakan tersebut juga termasuk bullying. Kita juga sering menggunakan media sosial untuk melakukan tindakan bullying seperti mencaci-maki postingan orang atau menyebarkan video/berita hoax. Media video pembelajaran berbasis pendekatan saintifik dikatakan valid dan layak digunakan. Hal ini didasarkan pada hasil kevalidan dan penilaian oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Dengan memperoleh nilai persentase dari ahli media yaitu 88%. Dan ahli materi mendapatkan persentase 90% dengan kategori valid. Berdasarkan hasil angket tanggapan guru terhadap media pembelajaran mendapatkan persentase 94% dan angket tanggapan siswa terhadap media video pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti mendapatkan persentase 90,53%. Sehingga media dapat dikatakan praktis untuk digunakan dan berdaya guna.

DAFTAR PUSTAKA

A, Ariesto. 2009, Pelaksanaan Program Antibullying Teacher Empowerment. Jakarta : Skripsi UI.

- Asfika, S., Nuvitalia, D., & Putriyanti, L. (2023). Implementasi Pendidikan Karakter Profil Pelajar Pancasila melalui Habitiasi di SD Islam Sjarifudin Kabupaten Kendal. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 1702-1709.
- Burhan, Bunging. 2008, *Metode Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan publik dan ilmu sosial*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Fitria, Chakrawati. 2015, *Bullying Siapa Takut? Panduan untuk Mengatasi Bullying*, Solo : Tiga serangkai, cet.1.
- Handayani, Ade Suhartini. 2016, *Impelementasi Layanan Informasi Bimbingan dan Konseling Melalui Jejaring Sosial Facebook di MAN Yogyakarta III . (On-line)*, tersedia di : <http://diglib.uinsuska.ac.id> hlm 34.
- Handini,Farisa. Hubungan Konsep Diri dengan Kecenderungan Berprilaku Bullying Siswa SMAN 70 Jakarta, Fakultas Psikologis. Universitas Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Indrijati, Herdina. 2006, *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta :Prenadamedia,
- Iqbal, Hasan. 2002, *Pokok-pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*, Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Jamaika,Hedardi, penerapan layanan informasi melalui tayangan film edukasi dalam meningkatkan pemahaman tentang bahaya seks bebas pada peserta didik kelasXI IPS 2 di SMA Negri 15 Bandar Lampung, UIN Raden Intan : Skripsi
- Ulya, H., &Rofian, R. (2019). Pengembangan Media StoryTelling Berbasis Montase Sederhana Sebagai Suplemen Bahan Ajar Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(2), 140-149.