




PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN STOP BULLYING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA TENTANG PENCEGAHAN BULLYING DI SEKOLAH DASAR

Ai Nurlaela¹, Mohammad Fahmi Nugraha², Meiliana Nurfitriani³

Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya^{1,2,3}

Email Korespondensi: anlaelaa27@gmail.com 

Info Artikel

Histori Artikel:

Masuk:

05 Juli 2023

Diterima:

20 November 2023

Diterbitkan:

30 November 2023

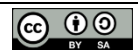
Kata Kunci:

Video Pembelajaran;
Stop Bullying;
Perundungan;
Siswa Sekolah Dasar.

ABSTRAK

Begitu banyak fenomena perundungan yang terjadi di lingkungan anak-anak sekolah karena minimnya pemahaman siswa terhadap perundungan menjadi latar belakang dalam penelitian ini. Beberapa sekolah mengungkapkan bahwa masih terdapat kasus perundungan di sekolahnya. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan video pembelajaran *Stop Bullying* dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. Subjek pada penelitian ini siswa kelas VI SD IT MINDA yang berada di kabupaten Tasikmalaya dengan jumlah 13 siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan desain penelitian yang dikemukakan oleh Borg & Gall (1983). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, wawancara, angket, penilaian para ahli, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan ialah kuantitatif dan kualitatif berdasarkan hasil uji kelayakan dan uji efektivitas. Hasil dari penelitian ini bahwa video pembelajaran *Stop Bullying* memperoleh penilaian skor dari ahli media sebesar 94%, ahli bahasa 100%, ahli materi 96%, hasil uji coba kelompok kecil 93,6%, dan hasil uji coba kelompok besar 97%. Hasil dari uji kelayakan tersebut memperoleh skor rata-rata 96,12% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan Hasil uji efektivitas dari video pembelajaran *Stop Bullying* diperoleh melalui kegiatan *Pretest* dan *Posttest* yang diolah dengan uji *N-gain*. Skor yang diperoleh dari kelas kontrol adalah 0,4 dengan kriteria sedang, dan kelas eksperimen memperoleh rata-rata 0,7 dengan kriteria tinggi. Simpulan dari penelitian ini adalah video pembelajaran *Stop Bullying* sangat layak dan efektif untuk dijadikan media pembelajaran bagi siswa kelas VI SD untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait pencegahan *bullying* di sekolah dasar.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Suatu hal yang tidak pernah habis dibicarakan adalah maraknya perilaku perundungan atau *bullying*. Fenomena perundungan yang terjadi di lingkungan anak-anak di Indonesia telah dicatat oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI). Pada tahun 2022 KPAI mencatat sebanyak 266 kasus dalam kekerasan fisik dan psikis yang termasuk ke dalam perilaku perundungan. Perundungan terjadi bukan tanpa sebab, setiap orang memiliki alasan untuk melakukan perundungan entah itu karena dendam, kepuasan, atau berbagai hal lain yang tidak bisa dideskripsikan secara langsung (Amanda, 2021).

Fenomena perundungan di lingkungan sekolah dasar menjadi perhatian dalam dunia pendidikan. Pendidikan di sekolah dasar dijadikan sebagai pondasi untuk pembentukan karakter kepribadian siswa. Sebab sejatinya pendidikan harus menjadi benteng pertahanan terhadap perbuatan buruk terhadap diri sendiri dan terhadap orang lain. Pendidikan tidak hanya sebatas membicarakan muatan pendidikan dalam setiap pembelajaran, tetapi pendidikan harus memenuhi faktor kognitif, emosional, dan psikomotorik (Hendrawan, et al., 2020). Dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem

Pendidikan Nasional dalam Habe & Ahiruddin, (2017) mengemukakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa suatu hal yang berkaitan dengan karakter adalah akhlak mulia. Jika potensi karakter siswa kurang, dapat menyebabkan hal yang tidak seimbang seperti menyalahgunakan potensi yang dimiliki atau kekuasaan seseorang untuk mengintimidasi orang lain. Hal tersebut merupakan tindakan yang negatif dan termasuk kedalam perilaku perundungan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), perundungan berarti suatu proses, cara, perbuatan merundung yang dapat dipahami sebagai seseorang yang menggunakan kekuatannya untuk menyakiti atau mengancam orang yang lebih lemah dari dirinya. Supriyatno (2021) mengemukakan bahwa perundungan merupakan segala perilaku tidak menyenangkan, baik verbal, fisik, atau sosial, di dunia nyata atau dunia maya, yang menyebabkan seseorang merasa tidak nyaman, terluka, atau tertekan oleh orang lain atau kelompok.

Bullying atau perundungan identik dengan tindakan kekerasan, pelecehan, menyakiti, atau mengejek seseorang secara berulang-ulang yang dilakukan dengan sengaja oleh seseorang atau sekelompok orang yang yakin bahwa mereka cenderung memberikan tekanan kepada orang lain. Permasalahan perundungan memerlukan perhatian dari berbagai pihak untuk menghindarinya baik dari pihak orang tua, guru, sekolah, dan pemerintah.

Salah satu cara dalam mengatasi terjadinya perilaku perundungan di lingkungan sekolah dasar adalah dengan memberikan edukasi terkait pencegahan perundungan kepada siswa, sehingga siswa bisa memahami bahwa perundungan merupakan hal yang negatif. Pemahaman diartikan sebagai suatu proses mempelajari sesuatu dengan lebih luas, sehingga seseorang dapat menjelaskan dalam struktur kalimatnya sendiri dari apa yang diperolehnya. Ela Suryani (2018) mengungkapkan bahwa pemahaman adalah kemampuan berpikir yang lebih tinggi dari ingatan. Pada tingkatan Taksonomi Bloom, pemahaman atau memahami termasuk kedalam C2 yaitu didasarkan pada kemampuan transfer dimana mengetahui makna dari pengetahuan-pengetahuan yang baru dalam berbagai kegiatan pembelajaran, kemudian mengaitkannya dengan pengetahuan yang sudah dimiliki dan mengintegrasikan kedua pengetahuan tersebut (Effendi dalam Fuadi, 2021).

Untuk memberikan pemahaman kepada siswa terkait edukasi perundungan diperlukannya media pembelajaran yang mendukung. Gagne dalam Sadiman (2014: 6) mengungkapkan bahwa media adalah berbagai jenis aktor dalam lingkungan siswa yang dapat menyampaikan pesan dan merangsang belajar siswa. Pada mulanya media disebut alat peraga, kemudian disebut alat bantu *audio visual* atau alat bantu penglihatan dan pendengaran (Nugraha et al., 2021). Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi dari sumber (guru) kepada penerima (siswa). Guru berperan sebagai fasilitator, mediator, dan pembimbing. Guru hanya dapat membantu dalam proses pengembangan pengetahuan melalui perannya, siswalah yang melakukan perubahan pengetahuan untuk mencapai tingkat pemahamannya sendiri.

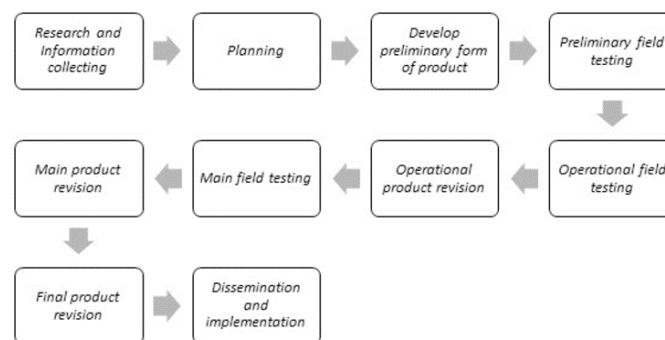
Melihat perkembangan teknologi saat ini, guru dimudahkan dengan berbagai sumber referensi yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Dari banyaknya jenis media pembelajaran, pemilihan media video pembelajaran akan berperan efektif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar (Nugraha, Nurfitriani, et al., 2020). Salah satu jenis dari video pembelajaran adalah film bisu (*silent movie*). Film bisu juga sering digunakan dalam proses pembelajaran, tujuannya agar pembelajaran yang dilaksanakan terlihat menarik dan mampu memotivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat memuaskan (Nugraha, Rindayanti, et al., 2020).

Penelitian sebelumnya tentang peningkatan pengetahuan siswa dalam pencegahan perilaku perundungan terdapat pengaruh secara efektif dengan menggunakan metode edukasi dan *Role Play* yang dilakukan oleh Kusumawardani et al., (2020). Selain itu pada penelitian yang dilakukan oleh Safitri et al., (2019) tentang pengaruh dari bahan ajar tematik terpadu terhadap pencegahan perundungan dinyatakan berpengaruh. Pada penelitian yang menggunakan media video pembelajaran animasi berbasis *Doratoon* terhadap mata pelajaran PPKn materi Hak dan Kewajiban yang dilakukan oleh (Fauziah & Ninawati, 2022) memperoleh hasil yang layak untuk media video animasi tersebut untuk digunakan sebagai sumber belajar. Dari beberapa penelitian relevan tersebut, penelitian ini bermaksud untuk memberikan edukasi terkait pencegahan perundungan dengan mengembangkan sebuah produk video pembelajaran yang ditujukan untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terkait pencegahan perundungan. Adapun penelitian ini mengenai “Pengembangan Video Pembelajaran *Stop Bullying* dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Pencegahan *Bullying* di Sekolah Dasar”.

METODE PENELITIAN

Research and Development (R&D) merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini dengan desain yang dikemukakan oleh Borg & Gall (1983) melalui 10 tahapan. Sugiyono (2013) mengemukakan bahwa metode ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji efektivitasnya. Sejalan dengan pendapat Borg & Gall (1983: 772) “*Educational research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational production*”. Pemilihan metode R&D disebabkan karena peneliti ingin membuat sebuah produk berupa video dan menguji keefektifan dari video tersebut sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas VI sekolah dasar.

10 Tahapan yang digunakan pada penelitian ini diantaranya dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Tahapan R&D Borg & Gall (1983: 775)

Teknik pengumpulan data yang digunakan diantaranya observasi, wawancara, angket, penilaian ahli, serta tes. Tahap pertama diawali dengan observasi dan wawancara ke 5 sekolah secara terstruktur dan tidak terstruktur. Setelah data terkumpul, peneliti membuat perencanaan pembuatan media video dengan naskah *Storyboard* yang sesuai. Penelitian ini melibatkan para ahli untuk melakukan validasi atau penilaian terhadap kelayakan media yang dihasilkan oleh peneliti sebelum diujikan ke lapangan. Penilaian para ahli diantaranya ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil perolehan nilai dari uji kelayakan tersebut akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah Skor

n = Jumlah Penilai

Rumus persentase hasil dihitung menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Hasil (\%)} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Perolehan data kuantitatif dikonversikan menjadi nilai kualitatif dengan kategori kelayakan dimuat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Interval Kriteria Kelayakan	
Persentase	Kriteria
84% - 100%	Sangat Layak
68% - 83%	Layak
52% - 67%	Cukup Layak
36% - 51%	Kurang Layak
20% - 35%	Tidak Layak

(Sumber: Sari dalam Susanto et al., 2019)

Kemudian dilakukan uji lapangan awal kepada kelompok kecil terdiri dari 5 siswa dan kelompok besar sebanyak 10 siswa. Setelah melalui tahap revisi atau perbaikan berdasarkan masukan yang diterima, kemudian dilakukan uji pelaksanaan lapangan kepada siswa kelas VI berdasarkan teknik *Simple Random Sampling*. Pada tahap uji pelaksanaan lapangan, subjek penelitian dibagi kedalam kelas kontrol dan eksperimen yang diberikan soal *Pretest* dan *Posttest* sebagai instrumen untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa atau efektivitas dari video pembelajaran *Stop Bullying*. Untuk menguji efektivitas video pembelajaran *Stop Bullying* dilakukan dengan uji *N-gain* menggunakan rumus sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

(Sumber: Hake dalam Kurniawan & Hidayah, 2022)

Perolehan nilai *gain* akan dianalisis menggunakan kriteria pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Kriteria <i>N-gain</i>	
Kriteria	Nilai <i>gain</i>
Tinggi	$g > 0,7$
Sedang	$0,3 < g \leq 0,7$
Rendah	$g \leq 0,3$

(Sumber: Meltzer & David dalam Kurniawan & Hidayah, 2022)

Media video pembelajaran *Stop Bullying* akan dipublikasikan melalui *Channel YouTube* pribadi dan *hard file* berbentuk *DVD* akan diberikan kepada sekolah tempat uji pelaksanaan lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Media video pembelajaran *Stop Bullying* yang dikembangkan berangkat dari hasil observasi dan wawancara di beberapa sekolah. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah sebuah video pembelajaran *Stop Bullying* yang diujikan kepada Kelas VI SD IT MINDA yang terletak di kabupaten Tasikmalaya. Perolehan nilai dari uji kelayakan oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi, kelompok kecil, dan kelompok besar dapat dilihat pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Data hasil uji kelayakan

Penilai	Skor Perolehan	Hasil (%)	Kriteria
Ahli Media	33/35	94%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	25/25	100%	Sangat Layak
Ahli Materi	24/25	96%	Sangat Layak
Kelompok Kecil	164/175	93,6%	Sangat Layak
Kelompok Besar	340/350	97%	Sangat Layak

Setelah melalui tahap uji kelayakan media video pembelajaran *Stop Bullying* diperoleh nilai rata-rata sebesar 96,12% dengan kriteria sangat layak. Kemudian nilai perolehan uji efektivitas dari kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada Tabel 4 dan 5 berikut:

Tabel 4. Hasil uji coba kelas kontrol

Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest	N-Gain	Kriteria
CZ	47	80	0,6	Sedang
SS	47	80	0,6	Sedang
MNH	33	53	0,3	Sedang
CNAB	40	67	0,5	Sedang
HMB	40	60	0,3	Sedang
WAF	40	47	0,1	Rendah
Jumlah			2,4	
Rata-rata			0,4	Sedang

Tabel 5. Hasil uji coba kelas eksperimen

Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest	N-Gain	Kriteria
ASG	53	80	0,6	Sedang
ARNH	67	87	0,6	Sedang
ARR	67	100	1,0	Tinggi
ASA	47	80	0,6	Sedang
MRH	40	87	0,8	Tinggi
DAND	73	100	1,0	Tinggi
ARM	53	73	0,4	Sedang
Jumlah			5,0	
Rata-rata			0,7	Tinggi

Berdasarkan Tabel 4 dan 5 di atas, dapat dilihat bahwa adanya peningkatan dalam perolehan nilai *posttest* dari kelas eksperimen. Sehingga hasil *N-gain* yang diperoleh lebih tinggi daripada nilai *N-gain* yang diperoleh kelas kontrol. Artinya media video pembelajaran *Stop Bullying* yang digunakan di kelas eksperimen lebih efektif daripada kelas kontrol.

Pembahasan

Video pembelajaran *Stop Bullying* yang dikembangkan oleh peneliti merupakan media pembelajaran yang ditujukan untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait pencegahan *bullying* di sekolah dasar. Video pembelajaran dipilih agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta dapat menjadi tolak ukur dalam peningkatan pemahaman siswa. Sejalan dengan pendapat (Daryanto, 2016) bahwa karakteristik video dapat menyajikan gambar bergerak disertai dengan suara, selain itu kemampuan menyerap dan mengingat siswa dapat meningkat jika kemampuan memperoleh pengetahuan lebih banyak melalui indra pendengaran dan penglihatan.

Pemahaman merupakan tingkat kemampuan berpikir yang lebih tinggi dibandingkan ingatan. Siswa dikatakan memahami suatu hal apabila ia dapat menjelaskannya atau memberikan gambaran yang lebih rinci dengan kata-katanya sendiri (Ela Suryani, 2018). Melihat dari hasil observasi dan wawancara di beberapa sekolah yaitu kurangnya pemahaman siswa terkait materi perundungan dan belum adanya edukasi khusus yang diberikan kepada siswa terkait pencegahan perundungan di sekolah dasar. Maka video pembelajaran *Stop Bullying* menjadi hal yang baru bagi proses pembelajaran siswa dengan muatan materi-materi yang disampaikan.

Video pembelajaran *Stop Bullying* diproduksi dengan konsep seperti film bisu dengan tokoh anak-anak yang menjadi pemeran ilustrasi cerita sesuai dengan *Storyboard* yang telah dibuat. Video ini dibuat menjadi dua bagian, pertama memuat materi tentang definisi, faktor penyebab, dan jenis-jenis perundungan. Bagian kedua memuat materi tentang dampak, hukuman, dan sikap atau upaya pencegahan perilaku perundungan. Video pembelajaran *Stop Bullying* disajikan dalam format MP4 dengan resolusi 1080p yang diedit dengan bantuan aplikasi *Capcut*. Cuplikan media video pembelajaran *stop bullying* dapat dilihat pada Gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Cuplikan Media Video Pembelajaran *Stop Bullying*

Setelah produksi video selesai, dilakukannya uji kelayakan dengan melakukan validasi kepada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Setelah itu dilakukan uji coba kelompok kecil pada 5 siswa kelas VI SDN Mandalagiri dan uji coba kelompok besar pada 10 siswa kelas VI SDN Ceungeumjaya. Setelah melalui tahap revisi atau perbaikan berdasarkan saran yang diperoleh, video pembelajaran *Stop Bullying* selanjutnya melakukan uji pelaksanaan lapangan kepada 13 siswa kelas VI SD IT MINDA dengan 6 siswa sebagai kelas kontrol dan 7 siswa sebagai kelas eksperimen. Kelas kontrol adalah kelas yang kegiatan pembelajarannya tidak menggunakan media video yang dihasilkan oleh peneliti, dalam hal ini dijadikan sebagai kelas pembanding untuk melihat keefektifan media video pembelajaran *Stop Bullying* yang digunakan di kelas eksperimen.

Hasil perolehan nilai rata-rata dari uji kelayakan media video pembelajaran *Stop Bullying* adalah 96,12% dengan kriteria 'Sangat Layak'. Sedangkan untuk melihat peningkatan pemahaman siswa dalam penelitian ini siswa diberikan soal *Pretest* dan *Posttest* sebanyak 5 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian yang telah melalui tahap validasi dari ahli materi dan ahli bahasa. Perolehan skor dari soal *Pretest* dan *Posttest* akan diolah dengan uji *N-gain*. Video pembelajaran *Stop Bullying* dapat dikatakan efektif

apabila hasil belajar siswa dari pengisian soal *Pretest* dan *Posttest* memperoleh skor *N-gain* > 0,3 dengan kriteria sedang atau tinggi.

Berdasarkan perolehan tabel di atas, kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai 0,4 dengan kriteria sedang setelah melakukan pembelajaran tanpa bantuan media video pembelajaran *Stop Bullying*. Sedangkan kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai 0,7 dengan kriteria tinggi setelah melakukan pembelajaran dengan media video pembelajaran *Stop Bullying*. Artinya media video pembelajaran *Stop Bullying* dikatakan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran di kelas VI dalam meningkatkan pemahaman siswa, melihat dari nilai *gain* yang diperoleh dari kelas eksperimen lebih tinggi dari 0,3.

Video pembelajaran *Stop Bullying* akan dipublikasikan melalui *Channel YouTube* agar dapat diakses dengan mudah oleh khalayak umum dan digunakan dengan sebagaimana mestinya. Video tersebut dapat diakses melalui link <https://youtu.be/JLsZcwwzRPs> (episode 1) dan <https://youtu.be/1qfOK7RpRiE> (episode 2) atau melalui *Scan Barcode* dapat dilihat pada Gambar 3 berikut ini:



Gambar 3. Barcode Video Pembelajaran *Stop Bullying*

sedangkan *hard file* dari video tersebut akan diproduksi ke dalam bentuk *DVD* dengan tampilan cover yang di desain melalui aplikasi *Canva* dapat dilihat pada Gambar 4 dan 5 berikut ini.



Gambar 4. DVD Video Pembelajaran *Stop Bullying*



Gambar 5. Desain Cover DVD Video Pembelajaran *Stop Bullying*

DVD dari video pembelajaran *Stop Bullying* akan diberikan ke SD IT MINDA sebagai tempat pelaksanaan penelitian guna untuk membantu guru dalam melaksanakan edukasi pencegahan perilaku perundungan kedepannya. Kegiatan penelitian ini dikatakan memberikan dampak baik kepada pihak

sekolah dalam menambah wawasan siswa dengan adanya edukasi pencegahan perundungan yang belum ada sebelumnya.

PENUTUP

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu media video pembelajaran *Stop Bullying* yang dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas VI SD tentang pencegahan *bullying* di sekolah dasar dikatakan layak dan efektif berdasarkan perolehan skor nilai dari uji kelayakan dengan rata-rata sebesar 96,12% dan uji efektivitas dengan uji *N-gain* sebesar 0,7. Dikatakan efektif karena hasil perolehan uji *N-gain* dari perolehan nilai *pretest* siswa kelas eksperimen menunjukkan nilai lebih tinggi daripada nilai *pretest* siswa kelas kontrol. Dengan demikian, video pembelajaran *Stop Bullying* dapat dijadikan media pembelajaran siswa guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap pencegahan *bullying* di sekolah dasar.

Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian tidak hanya pada kelas VI saja, melainkan pada setiap tingkatan kelas dengan media pembelajaran yang sesuai serta memperhatikan aspek afektif dan psikomotor siswa. Melihat fenomena perundungan masih terjadi di lingkungan sekolah dasar, diharapkan pihak sekolah dan juga orang tua dapat memberikan pengawasan dengan lebih tanggap terhadap perilaku perundungan agar terciptanya suasana lingkungan belajar yang nyaman. Disamping itu, faktor dukungan dari pemerintah juga tak kalah penting melalui kebijakan dan anggaran untuk mewujudkan pendidikan karakter sebagai program unggulan di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, G. (2021). *A-Z Problem Bullying dan Solusinya STOP BULLYING*. Bandung. Cemerlang Publishing
- Borg, W.R., & Gall, M.D. (1983). *Educational research an introduction*. New York: Longman
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta. Gava Media
- Ela Suryani, K. Y. P. (2018). Profil Tingkat Pemahaman Konsep Cahaya Pada Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hardiknas 2018*, 168–172. http://pgsd.unw.ac.id/assets/images/penelitian/Proseding_UKSW_2018-Tingkat_Pemahaman_Konsep.pdf
- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505–6513. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>
- Fuadi, T. R. (2021). ANALISIS SOAL PENILAIAN AKHIR SEMESTER (PAS) SEMESTER GENAP TAHUN 2020 PADA PEMBELAJARAN DARING KIMIA KELAS XI BERDASARKAN RANAH KOGNITIF TAKSONOMI BLOOM REVISI. In *Pesquisa Veterinaria Brasileira* (Vol. 26, Issue 2). <http://www.ufrgs.br/actavet/31-1/artigo552.pdf>
- Habe, H., & Ahiruddin, A. (2017). Sistem Pendidikan Nasional. *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan Dan Bisnis*, 2(1), 39–45. <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>
- Hendrawan, B., Nugraha, M. F., Pratiwi, A. S., dkk. (2020). *Pengantar Pendidikan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Tasikmalaya. Edu Publisher.
- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2022). Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, 5(2), 92–97. <https://doi.org/10.26740/jppms.v5n2.p92-97>
- Kusumawardani, L. H., Dewanti, B. R., Maitsani, N. A., Uliyah, Z., Dewantari, A. C., Laksono, A. D., Saraswati, G. I., Nugroho, K. A., Lestari, A. D., & Laila, N. R. (2020). Peningkatan Pengetahuan Pencegahan Perilaku Bullying Melalui Metode Edukasi Dan Role Play Pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Stikes Hang Tuah Surabaya*, 15(2), 162–171. <https://doi.org/10.30643/jiksht.v15i2.73>
- Nugraha, M. F., Nurfitriani, M., & Gumilar, G. (2020). *Media Video Pembelajaran IPA Materi Suhu dan Kalor Berbasis Praktikum Sederhana untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Video Media Learning Science Materials of Temperature and Health Based on Simple Practicum for Primary V-Class Students audio visual yang dih.* 227–231.

- Nugraha, M. F., Rindayanti, R., & Nurfitriani, M. (2020). Development of Silent Film (Motion Visual) Media in Social Sciences Subjects Types of Class IV Occupations at SDN Cibeureum. *Cendekiawan*, 2(1), 13–19. <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v2i1.170>
- Nugraha, M. F., Sya, A., Sunaryo, S., Husen, A., Hendrawan, B., & Purwanto, A. (2021). Implementasi Media Video Pembelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup Terintegrasi IPA untuk Siswa Sekolah Dasar pada Platform Youtube. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2b), 934–941. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i2b.1284>
- Safitri, I., Firman, F., & Neviyarni, N. (2019). Pengaruh Bahan Ajar Tematik Terpadu Terhadap Pencegahan Bullying Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 244–249. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.59>
- Susanto, A., Sujalwo, & Sukirman. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Game Menggunakan Construct 2 untuk Pengenalan Bentuk Angka dan Huruf pada Siswa PAUD*. 22–46.
- Supriyatno. Tafiati, H. Syaiffuddin, A. dkk. 2021. Stop Perundungan/Bullying yuk!. Jakarta. Direktorat Sekolah Dasar: Disrektorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan dasar, dan Pendidikan Menengah: Kemendikbud Ristek.
- Sadiman, A. S. dkk. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Manfaatnya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, CV.