

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak sekolah dasar merupakan anak-anak yang berusia antara 6 sampai 12 tahun, saat mulai belajar bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan dengan orang tua, teman sebaya, guru dan orang di sekitarnya. Pada tahap ini, anak juga mulai mengenal berbagai pengetahuan dasar yang penting untuk membantu mereka beradaptasi dengan baik di masa dewasa nanti, sekaligus mengembangkan keterampilan tertentu. Anak usia sekolah dasar menurut definisi WHO (*World Health Organization*) tahun 2005 yaitu golongan anak yang berusia antara 7-15 tahun, sedangkan di Indonesia lazimnya anak yang berusia 6-12 tahun.

Klasifikasi usia dari bayi sampai anak usia sekolah menurut Kementerian Kesehatan Indonesia tahun 2014 adalah bayi baru lahir: 0-28 hari, bayi: 0-11 bulan, balita: 1-5 tahun, anak prasekolah 5-6 tahun, Sekolah dasar awal usia 6-8 tahun, Sekolah dasar menengah usia 9-11/12 tahun, Remaja awal 12-14 tahun. Sebagai seseorang yang sedang tumbuh, anak-anak juga mulai mengembangkan kemampuan sosial dan emosional yang penting dalam berinteraksi serta menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial yang lebih luas di luar keluarga sesuai tahap perkembangan. Pada umumnya, anak usia 9-12 tahun sekolah dasar yang berada pada kelas tinggi mengalami perkembangan kognitif, terutama dalam kemampuan berpikir logis dan abstrak. Anak usia 9-12 tahun biasanya mempunyai ciri-ciri yang khas yaitu perhatiannya tertuju pada kehidupan praktis sehari-hari, rasa ingin tahu yang tinggi, ingin belajar dan realistic, timbul minat-minat pada pelajaran-pelajaran khusus, anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah dan suka membentuk kelompok sebaya atau *peer group* untuk bermain bersama dengan membuat peraturan sendiri dalam kelompoknya (Ridlo, 2022).

Pada masa sekolah dasar, anak mulai masuk ke lingkungan sekolah dan mengalami perkembangan baik secara fisik, kognitif maupun psikososial. Secara fisik, mereka mengalami pertumbuhan tinggi dan berat badan, peningkatan kekuatan otot, serta perkembangan sistem saraf yang mendukung koordinasi motorik halus dan kasar. Secara kognitif, mereka mengalami perubahan yang terjadi dalam pola pikir, dimana anak mulai mampu berpikir lebih logis dan kritis, serta memahami konsep-konsep yang

lebih kompleks. Sementara itu, secara psikologis, anak mulai belajar mengelola emosi, mengenali perasaan, serta mengasah keterampilan sosial seperti berbagi, bekerja sama dan menyelesaikan konflik. Perkembangan psikologis yang tidak terkontrol dapat menyebabkan kenakalan pada usia anak sekolah mulai dari membolos sekolah, merokok, mengonsumsi minuman beralkohol, penyalahgunaan narkoba, tawuran, hingga tindakan *bullying*. *Bullying* sendiri menjadi salah satu bentuk kenakalan yang paling memprihatinkan karena dapat menimbulkan dampak jangka panjang bagi korban maupun pelaku (Ramdan et al., 2025).

Menurut WHO (*World Health Organization*) tahun 2022 mendefinisikan *bullying* sebagai jenis kekerasan yang melibatkan penyalahgunaan wewenang secara terus-menerus yang ditunjukkan kepada mereka yang dianggap lemah atau rentan. *Bullying* bisa disebabkan oleh berbagai hal, seperti perbedaan ekonomi, usia, jenis kelamin, atau adanya kebiasaan senior menekan junior (Nofran Purba et al., 2024). Faktor penyebab terjadinya *bullying* di lingkungan siswa sekolah dasar meliputi keluarga, sekolah, media sosial dan teman sebaya. Keluarga misalnya kurang perhatian dari orang tua atau adanya kekerasan yang membuat anak jadi pelaku atau korban. Selain itu, lingkungan sekolah yang tidak kondusif, seperti kurang pengawasan guru dan aturan yang tidak jelas, juga bisa memicu *bullying*. Teman sebaya yang memberikan tekanan atau yang juga melakukan *bullying* bisa membuat anak terpengaruh untuk ikut melakukan atau menjadi korban *bullying*. Media sosial juga berperan, karena lewat internet anak bisa mendapatkan intimidasi tanpa diketahui pelaku (Rosadi & Hopeman, 2023).

Berdasarkan data dari *World Health Organization* (WHO) tahun 2020, bahwa pada anak usia sekolah perempuan rata-rata 37% dan anak usia sekolah laki-laki 42% menjadi korban *bullying*. Berdasarkan data dari *Programme for International Students Assessment* (PISA), banyak anak dan remaja di Indonesia mengalami tindakan perundungan, seperti dihina (22%), dikucilkan (19%), digosipkan (20%), didorong atau dipukul (18%), diintimidasi (15%), dan diancam (14%) oleh teman sebayanya. Selain itu, UNICEF (*United Nations Childrens Fund*) juga melaporkan bahwa angka kekerasan terhadap anak di Indonesia tergolong tinggi. Jika dibandingkan dengan beberapa negara Asia lainnya seperti Vietnam, Nepal dan Kamboja, tingkat kekerasan terhadap anak di Indonesia tercatat lebih tinggi (Oktaviany & Ramadan, 2023).

Berbagai survei nasional dan internasional menunjukkan bahwa masih banyak anak usia sekolah yang menjadi korban perundungan. Data dari Federasi Serikat Guru

Indonesia (FSGI) dan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menyebutkan bahwa kasus perundungan di sekolah masih cukup mengkhawatirkan. Pada tahun 2020 tercatat 199 kasus, menurun menjadi 53 kasus di tahun 2021, namun kembali meningkat tajam menjadi 226 kasus pada tahun 2022. Jenis perundungan yang paling sering terjadi adalah perundungan fisik (55,5%), diikuti oleh perundungan verbal (29,3%), dan perundungan secara psikologis (15,2%). Dari semua jenjang pendidikan, siswa sekolah dasar adalah kelompok yang paling banyak mengalami perundungan, yaitu sebanyak 26% (Sari et al., 2024). Berdasarkan data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), hingga bulan September 2023 terdapat sekitar 141 kasus kekerasan terhadap anak atau setara dengan 7,8%. Kasus-kasus kekerasan yang terjadi tidak hanya di lingkungan sekolah tetapi juga di masyarakat, yang meliputi berbagai bentuk seperti kekerasan fisik maupun psikis, menunjukkan adanya tren peningkatan jumlah kejadian dari tahun ke tahun (Mariyam et al., 2025).

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Tengah, pada tahun 2020 tercatat ada 1.427 kasus kekerasan terhadap anak di bawah usia 18 tahun. Dari jumlah tersebut, kasus kekerasan seksual menempati angka tertinggi dengan 789 kejadian. Selain itu, ada 296 kasus kekerasan secara psikis dan 205 kasus kekerasan fisik terhadap anak. Jawa Tengah juga mencatat 58 anak yang terlantar dan 56 kasus kekerasan dalam bentuk lain. Di samping itu, tercatat pula 15 kasus eksploitasi anak. Selama tahun itu, total 1.197 anak menjadi korban kekerasan. Kota Semarang menjadi wilayah dengan jumlah korban terbanyak, yakni 102 anak, sedangkan yang paling sedikit ada di Kota Magelang, yaitu 3 anak (Ameliatun, 2024).

Perilaku *bullying* bisa menyebabkan dampak serius bagi korban, seperti anak menjadi suka menyendiri, sering menangis, merasa takut, murung, bahkan bisa mengalami gangguan mental. Dalam kasus yang lebih berat, korban bisa berpikir untuk menyakiti diri sendiri atau bunuh diri. Dampaknya tidak hanya dirasakan oleh korban, tapi juga bisa memengaruhi pelaku dan orang yang menyaksikannya. *Bullying* berdampak buruk bagi pelaku karena dapat menimbulkan masalah mental, seperti depresi, rasa cemas, dan sulit berinteraksi dengan orang lain. Pelaku biasanya bersikap agresif, kurang peduli pada perasaan orang lain, dan berpotensi melakukan kekerasan di kemudian hari. Bagi saksi yang hanya melihat tanpa berbuat apa-apa, mereka bisa menganggap *bullying* sebagai hal yang wajar. Sebagian merasa takut ikut jadi korban, ada yang memilih diam, bahkan ada juga yang akhirnya mendukung pelaku. Situasi

seperti ini membuat lingkungan sosial semakin buruk dan mendorong *bullying* terus terjadi yang mengakibatkan proses belajar terganggu, sehingga prestasi di sekolah pun menurun (Lusiana & Siful Arifin, 2022).

Cara utama untuk mencegah *bullying* pada anak adalah dengan memberikan kasih sayang, kepercayaan, serta melibatkan baik anak yang menjadi korban maupun pelaku. Selain itu, dibutuhkan kerjasama antara sekolah, guru dan orang tua dalam menangani masalah ini (Lusiana & Siful Arifin, 2022). Cara mengatasi *bullying* juga dapat dilakukan dengan meningkatkan pengetahuan dengan cara yang sederhana dan menyenangkan. Guru dan orang tua dapat menjelaskan pengertian *bullying*, berbagai bentuknya seperti memukul, mengejek, atau mengucilkan teman, serta dampak buruknya bagi korban maupun pelaku. Penyampaian materi ini bisa menggunakan media yang menarik dan mudah dipahami, misalnya poster, leaflet, video animasi dan role play. Video animasi dengan cerita seru dan tokoh lucu membantu anak memahami *bullying* secara visual dan emosional.

Video animasi adalah media belajar berupa tampilan bergerak yang memadukan gambar, tulisan, dan suara untuk menyampaikan materi dengan cara yang menarik. Media ini dibuat agar siswa lebih mudah memahami pelajaran, terutama saat menjelaskan hal-hal yang sulit dipahami. Dengan bantuan gerakan dan narasi suara, siswa dapat lebih cepat menangkap isi materi, proses belajar diharapkan terasa lebih menyenangkan, mampu menumbuhkan motivasi belajar, serta mendorong guru untuk lebih kreatif. Selain itu, media ini juga membuat kegiatan mengajar menjadi lebih efektif dan praktis. Agar efektif digunakan di sekolah dasar, video animasi sebaiknya memiliki tampilan yang menarik, warna yang sesuai dengan dunia anak, serta durasi yang pas dengan kemampuan fokus mereka. Umumnya, durasi ideal untuk anak sekolah dasar adalah sekitar 5–7 menit (Afriyanti & Julia, 2023).

Hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar secara nyata. Misalnya, hasil studi di SDN Lhok Pawoh menunjukkan bahwa media ini mampu mendorong motivasi belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV, yang dibuktikan dengan adanya perbedaan jelas antara kondisi sebelum dan sesudah menggunakan video animasi (Afrilia et al., 2022). Penelitian yang pernah dilakukan di SDN 004 Loa Janan Ilir dan beberapa sekolah lain menunjukkan bahwa penggunaan video animasi yang menampilkan tokoh pendidikan mampu meningkatkan

pengetahuan dan sikap siswa terhadap *bullying*. Di SDN 004, hasil penelitian membuktikan bahwa video animasi yang digunakan untuk mengedukasi tentang bahaya *bullying* berdampak pada perubahan pengetahuan dan sikap siswa (Sari et al., 2024).

Pada penelitian yang dilakukan di SD Cigabus, Banten, terlihat bahwa pembelajaran dengan bantuan video animasi mampu meningkatkan pengetahuan anak. Pada awalnya, nilai pre-test siswa hanya mencapai sekitar 26,7%, namun setelah diberikan pembelajaran dengan video animasi, nilai tersebut naik menjadi 70% (Hayat & Faletehan, 2021). Fenomena yang ada memperlihatkan bahwa video animasi sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar. Penggunaan media ini bukan hanya membuat siswa lebih bersemangat untuk belajar, tetapi juga memberi pengaruh nyata terhadap pemahaman dan keterampilan mereka. Hal ini terlihat dari perbedaan yang jelas antara hasil belajar sebelum dan sesudah memakai video animasi. Oleh karena itu, video animasi dapat dianggap sebagai salah satu media pembelajaran yang tepat dan bermanfaat untuk mendukung proses belajar di sekolah dasar.

Video animasi mempunyai potensi besar untuk meningkatkan pembelajaran, penerapannya di sekolah masih menemui beberapa hambatan. Teknologi dalam kegiatan belajar belum dimanfaatkan secara maksimal. Salah satu kendala utamanya adalah kurangnya fasilitas, seperti perangkat teknologi dan akses internet yang memadai. Padahal penggunaan video animasi tidak hanya membuat siswa lebih tertarik belajar, tetapi juga bisa membantu meningkatkan kemampuan akademik mereka. Sejumlah penelitian juga menyatakan bahwa media ini dapat menumbuhkan semangat belajar dan mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran (Purnama & Kusmiyati, 2024).

Studi pendahuluan ini dilakukan pada tanggal 2 Agustus 2025 di SDN 1 Dompok sebagai langkah awal sebelum penelitian dilaksanakan. Kegiatan ini dilakukan dengan dua metode, yaitu observasi langsung di lingkungan sekolah dan wawancara dengan guru BK (Bimbingan Konseling) serta siswa. Dari hasil observasi melihat secara langsung, peneliti memperoleh data bahwa perilaku *bullying* masih sering terjadi di sekolah, baik secara verbal maupun fisik. Misalnya, ada siswa yang saling mengejek dengan sebutan yang tidak pantas, serta melakukan tindakan jahil hingga membuat temannya menangis. Selain itu, beberapa siswa juga terlihat melakukan tindakan fisik

seperti mendorong, menendang, bahkan memukul ringan teman mereka, terutama ketika berada di halaman sekolah saat jam istirahat. Selanjutnya, wawancara dengan guru BK dilakukan untuk memperkuat temuan dari observasi. Dari hasil wawancara ini didapatkan bahwa hampir setiap hari ada siswa yang menangis akibat ejekan atau perlakuan tidak menyenangkan dari teman sekelasnya. Guru BK juga menambahkan contoh perilaku *bullying* yang sering terjadi, seperti mengejek fisik siswa dengan sebutan “gendut” atau “hitam”, serta kebiasaan memanggil nama orang tua siswa dengan nada kasar. Wawancara juga dilakukan dengan 5 siswa untuk mengetahui peran mereka dalam kasus *bullying* dan pemahaman mereka terhadap perilaku tersebut. Dari hasil wawancara dengan 5 siswa, ditemukan bahwa 1 siswa mengaku pernah menjadi pelaku *bullying*, 2 siswa menjadi korban, dan 2 siswa lainnya tidak terlibat. Dari wawancara mendalam juga diketahui bahwa hanya 2 siswa yang memiliki pemahaman tentang *bullying* menjelaskan bahwa *bullying* mencakup perbuatan menyakiti perasaan teman, baik dengan kata-kata maupun tindakan, sementara sebagian besar lainnya 3 siswa belum tahu bahwa memanggil dengan sebutan yang membuat malu atau mengejek fisik termasuk *bullying*. Beberapa juga beranggapan bahwa mendorong atau memukul ringan saat bercanda tidak masalah asalkan teman tidak marah.

Berdasarkan studi pendahuluan tersebut, peneliti memandang perlu untuk menguji penggunaan video animasi bertema anti-*bullying* sebagai media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Video animasi dipilih karena mampu menyajikan pesan moral melalui gambar bergerak, cerita, dan tokoh yang dekat dengan kehidupan siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran nyata mengenai efektivitas media pembelajaran visual dalam menanamkan nilai moral dan sosial, sekaligus menjadi acuan bagi pihak sekolah untuk merancang program pencegahan *bullying* yang lebih efektif, menyenangkan dan sesuai dengan karakter anak sekolah dasar terutama di SDN 1 Dompok.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada 2 Agustus 2025 di SD N 1 Dompok, diketahui bahwa perilaku *bullying* masih sering terjadi di lingkungan sekolah, baik dalam bentuk verbal seperti mengejek fisik dan memanggil nama orang tua secara kasar, maupun fisik seperti mendorong, menendang dan memukul ringan. Hasil wawancara dengan guru BK menunjukkan bahwa hampir setiap hari terdapat

siswa yang menangis akibat menjadi korban *bullying*. Dari wawancara terhadap 5 siswa, 2 siswa memiliki pengetahuan tentang *bullying* dan 3 siswa belum memahami secara utuh tentang *bullying*, bentuk-bentuknya, serta dampak buruk yang dapat ditimbulkannya.

Oleh karena itu, perlu adanya intervensi edukasi yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak, salah satunya melalui media video animasi bertema anti-*bullying*, untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan mereka sehingga dapat menciptakan lingkungan sekolah yang aman dan nyaman. Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah pengaruh video animasi anti *bullying* terhadap pengetahuan anak sekolah dasar di SD N 1 Dompol?”

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk menganalisis pengaruh video animasi anti-*bullying* terhadap pengetahuan anak sekolah dasar di SD N 1 Dompol.

2. Tujuan Khusus:

Tujuan khusus penelitian ini disusun untuk memberikan arah yang jelas dalam pelaksanaan studi mengenai pengaruh video animasi anti-*bullying* terhadap pengetahuan siswa sekolah dasar di SDN 1 Dompol. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini untuk :

- a. Mendeskripsikan karakteristik responden anak sekolah dasar di SD N 1 Dompol meliputi usia, jenis kelamin, status tinggal di rumah, dan paparan informasi *bullying*.
- b. Mendeskripsikan pengetahuan anak sekolah dasar di SD N 1 Dompol sebelum diberikan video animasi anti-*bullying*.
- c. Mendeskripsikan pengetahuan anak sekolah dasar di SD N 1 Dompol setelah diberikan video animasi anti-*bullying*.
- d. Menganalisis pengaruh pengetahuan anak sekolah dasar di SD N 1 Dompol sebelum dan setelah diberikan video animasi anti-*bullying*.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi salah satu referensi atau sumber bacaan yang bermanfaat, khususnya mengenai pemanfaatan video animasi sebagai media edukasi untuk mencegah *bullying*. Harapannya, video animasi ini dapat membantu meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar tentang apa itu *bullying* dan bagaimana cara menghindarinya.

2. Praktis

a. Bagi Instansi Pendidikan

Hasil penelitian ini bisa menjadi dasar untuk mengembangkan program pencegahan *bullying*. Video animasi dapat dipakai sebagai media edukasi dalam kegiatan belajar maupun sosialisasi. Dengan begitu, sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih aman, nyaman dan mendukung perkembangan siswa tanpa adanya *bullying*.

b. Bagi Guru dan Tenaga Pendidikan

Hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi guru dan tenaga pendidik dalam memilih metode pembelajaran. Dengan memanfaatkan video animasi, proses belajar tentang bahaya *bullying* dan cara menghindarinya bisa menjadi lebih efektif dan mudah dipahami oleh siswa.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan bisa membantu siswa di SD N 1 Dompol agar lebih paham dan sadar tentang *bullying*. Lewat media video animasi yang menarik, siswa bisa belajar mengenali, menghindari, bahkan berani melaporkan tindakan *bullying* dengan cara yang lebih menyenangkan.

d. Bagi Orang Tua dan Masyarakat

Penelitian ini juga bisa menjadi informasi penting bagi orang tua dan masyarakat. Dengan mengetahui pentingnya edukasi tentang *bullying* sejak dini melalui media yang sesuai dengan minat anak-anak, diharapkan keluarga dan lingkungan sekitar bisa ikut berperan dalam mencegah terjadinya *bullying*.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan dasar atau rujukan untuk penelitian selanjutnya, baik yang ingin mengembangkan media edukasi berbasis video

animasi, menerapkan media pembelajaran interaktif, maupun mengkaji lebih lanjut pencegahan *bullying* di jenjang sekolah dasar.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan dengan yang Diteliti
1	Ameliatun (2024)	Pengaruh Edukasi <i>Bullying</i> Terhadap Pengetahuan dan Sikap <i>Bullying</i> Menggunakan Video Animasi Pada Remaja Di MTS Saafi'iyah Madureso	Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode quasy eksperimen. <i>one group pretest – posttest design</i> . Instrumen dalam bentuk kuesioner dengan 23 kuisisioner pengetahuan dan 21 kuisisioner sikap. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Mts Asy Saafi'iyah Madureso di kelas 7 dan 8 sebanyak 166 orang.	Berdasarkan hasil penelitian diketahui 63 responden mayoritas berusia 13 tahun (40.9%) sebanyak 27 responden, pengetahuan yang baik tentang <i>bullying</i> (88.9%) sebanyak 56 responden, tindakan <i>bullying</i> pada kategori baik dan cukup yaitu (31.7%) sebanyak 20 responden.	Perbedaan penelitian terletak pada variabel penelitian. Pada peneliti terdahulu menggunakan variabel pengetahuan dan sikap. Sedangkan, penelitian ini menggunakan variabel pengetahuan. Pada metode peneliti terdahulu menggunakan quasy eksperimen. Sedangkan, penelitian ini menggunakan pre eksperimen. Pada kuisisioner peneliti terdahulu menggunakan kuisisioner sikap dan pengetahuan. Sedangkan, penelitian ini menggunakan kuisisioner pengetahuan.
2	Karimah, Anisa Fiola Iswara, Prana Dwija Ismail, Ali (2024)	Penggunaan Video Animasi untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Kesadaran Siswa Sekolah Dasar Terhadap Perundungan	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif (<i>one group pretest-posttest design</i>). Instrumen pengumpulan data berupa kuisisioner yang diadministrasikan kepada 96 siswa untuk mengukur tingkat pengetahuan dan kesadaran tentang perundungan. Teknik sampling yang digunakan <i>purposive sampling</i> .	Hasil penelitian ini hasil uji-t berpasangan (<i>paired</i>) menunjukkan bahwa aspek pengetahuan memperoleh nilai $p < 0,05$ ($0,00 < 0,05$) dan aspek kesadaran memperoleh nilai $p < 0,05$ ($0,00 < 0,05$), artinya ada perbedaan antara rata-rata	Perbedaan penelitian terletak pada variabel penelitian. Pada peneliti terdahulu menggunakan variabel pengetahuan dan kesadaran. Sedangkan, penelitian ini menggunakan variabel pengetahuan. Pada kuisisioner peneliti terdahulu menggunakan kuisisioner sikap dan pengetahuan. Sedangkan, penelitian ini menggunakan kuisisioner pengetahuan.

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan dengan yang Diteliti
				<p>skor prates dan skor pascates dari aspek pengetahuan dan kesadaran. Penggunaan video animasi berbasis pendidikan karakter secara signifikan meningkatkan kemampuan pengetahuan dan kesadaran siswa kelas tinggi terhadap perilaku perundungan.</p>	<p>kuisisioner pengetahuan. Pada teknik sampling penelitian terdahulu menggunakan <i>purposive sampling</i>. Sedangkan, pada penelitian ini menggunakan <i>random sampling</i>.</p>
3	Nurfaiziah, Haura Mustika, Neneng Lia (2024)	Pengembangan Video Animasi Tentang Pencegahan Perilaku <i>Bullying</i> di Sekolah Dasar	Jenis penelitian ini menggunakan Pengembangan (Research and Development/R&D) dengan pendekatan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Teknik sampling yang digunakan adalah <i>purposive sampling</i> , sebanyak 70 siswa di salah satu SD Kabupaten Sumedang. Kuesioner digunakan sebagai alat validasi hasil oleh validator.	<p>Hasil penelitian ini video animasi sebagai media belajar yang layak digunakan di Sekolah Dasar dengan tingkat persetujuan materi layak tanpa ada revisi. Dan penilaian ahli media mencapai 78,6%. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran media animasi yang efektif dan menarik bagi siswa.</p>	<p>Perbedaan penelitian terletak pada variabel penelitian. Pada peneliti terdahulu menggunakan variabel penelitian pencegahan perilaku sedangkan penelitian ini menggunakan variabel pengetahuan. Pada teknik sampling penelitian terdahulu menggunakan <i>purposive sampling</i>. Sedangkan, pada penelitian ini menggunakan <i>random sampling</i>.</p>