EFEKTIVITAS METODE *MULTIMEDIA LEARNING* BERBASIS MEDIA VISUAL DAN DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA TENTANG PERILAKU ANTI *BULLYING* DI UPT SDN 172 ENREKANG

Muh. Ade Nur Ilham[1], M. Yunus Sudirman[2], Ahmad Kamil[3],
Fitriyanti Sulaiman[4], Muh. Idham Haliq[5]
[1,2,3]PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Enrekang

[1]adenurilham24@gmail.com, [2]myunuss064@gmail.com,
[3]ahmadkamilcilun@gmail.com, [4]Phippydjarot@gmail.com,
[5]muhidhamhalik@gmail.com

ABSTRACT

Character education is an important aspect in shaping students' personalities, including instilling anti-bullying behavior from an early age. The phenomenon of bullying among elementary school students remains a serious problem that affects students' psychological conditions and learning processes. UNESCO data (2022) shows that around 246 million children and adolescents worldwide experience bullying every year, with a higher prevalence in developing countries such as Indonesia. Data from the Indonesian Child Protection Commission (KPAI) and the Indonesian Teachers Federation (FSGI) recorded 226 bullying cases in 2022, consisting of physical bullying (55.5%), verbal bullying (29.3%), and psychological bullying (15.2%). Based on observations at UPT SDN 172 Enrekang, students' understanding of anti-bullying behavior was still relatively low, so innovative learning methods were needed. This study used a quantitative approach with a PreExperimental Design using the One Group Pretest-Posttest design. The research sample consisted of 18 students from class VB selected through the total sampling technique. Data collection was conducted through questionnaires (pretest and posttest) consisting of 25 Likert-scale statement items. The instrument was validated by experts; all items were declared valid (r-count > 0.468), and the Cronbach's Alpha value was 0.946. The data were analyzed using descriptive statistics, the Shapiro-Wilk normality test, and the N-Gain test. The results showed

an improvement in students' understanding after the treatment. The average pretest score of 67.11 increased to 93.11 in the posttest. The average N-Gain value of 0.8345 was categorized as high (≥ 0.7). Multimedia learning methods based on visual and digital media were effective in improving students' understanding of antibullying behavior at UPT SDN 172 Enrekang.

Keywords: multimedia learning, visual and digital media, anti-bullying behavior, elementary school students.

ABSTRAK

Pendidikan karakter merupakan aspek penting dalam membentuk kepribadian siswa, termasuk dalam menanamkan perilaku anti-bullying sejak dini. Fenomena bullying di kalangan siswa sekolah dasar masih menjadi permasalahan serius yang berdampak pada kondisi psikologis dan proses belajar siswa. Data UNESCO (2022) menunjukkan bahwa sekitar 246 juta anak dan remaja di seluruh dunia mengalami bullying setiap tahun, dengan prevalensi lebih tinggi di negara berkembang seperti Indonesia. Data KPAI dan FSGI mencatat 226 kasus perundungan pada tahun 2022, meliputi bullying fisik (55,5%), verbal (29,3%), dan psikologis (15,2%). Berdasarkan hasil observasi di UPT SDN 172 Enrekang, pemahaman siswa tentang perilaku anti-bullying masih relatif rendah, sehingga diperlukan metode pembelajaran yang inovatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan Desain Pra-Eksperimental tipe One Group Pretest-Posttest. Sampel penelitian adalah 18 siswa kelas VB yang dipilih dengan teknik total sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner (pretest dan posttest) berisi 25 butir pernyataan skala Likert. Instrumen telah divalidasi ahli; semua butir valid (r-hitung > 0,468) dan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,946. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pemahaman siswa setelah perlakuan. Skor rata-rata pretest 67,11 meningkat menjadi 93,11 pada posttest. Nilai N-Gain rata-rata sebesar 0,8345 termasuk kategori tinggi (≥ 0,7). Metode pembelajaran multimedia berbasis media visual dan digital efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang perilaku anti-bullying di UPT SDN 172 Enrekang.

Kata Kunci: *multimedia learning,* media visual dan digital, perilaku anti-*bullying*, siswa sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan karakter merupakan salah satu aspek fundamental dalam sistem pendidikan nasional Indonesia yang bertujuan untuk membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kepribadian yang berakhlak mulia. Fenomena *bullying* di kalangan siswa sekolah dasar telah menjadi isu global yang semakin menonjol dalam dekade terakhir, mencerminkan perubahan sosial, teknologi, dan pendidikan yang tinggi. Menurut laporan UNESCO (2022) berjudul *"Behind the Numbers: Ending School Violence and Bullying",* sekitar 246 juta anak dan remaja di seluruh dunia mengalami bullying setiap tahunnya, dengan prevalensi yang lebih tinggi di negara berkembang seperti Indonesia.

Data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) dan Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) mencatat sebanyak 226 kasus perundungan pada tahun 2022. Beberapa jenis perundungan yang terjadi diantaranya *bullying* fisik (55,5%), *bullying* verbal (29,3%), dan *bullying* psikologis (15,2%). Tingkat jenjang pendidikan yang menjadi korban bullying yaitu siswa SD sekitar (26%), siswa SMP (25%), dan siswa SMA (18,75%). Menurut Nasution et al., (2024), perundungan menjadi masalah yang mendesak dan mempengaruhi tidak hanya siswa, tetapi juga guru dan komunitas pendidikan secara keseluruhan. Berdasarkan penelitian Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2019, hampir 40% siswa melaporkan mengalami perundungan setidaknya sekali dalam sebulan.

Bullying di kalangan anak sekolah dasar merupakan masalah serius karena dapat menimbulkan dampak negatif yang besar, baik bagi korban, pelaku, maupun lingkungan sekolah secara keseluruhan. Secara umum, bullying diartikan sebagai tindakan penindasan atau kekerasan yang dilakukan secara sengaja oleh individu maupun kelompok yang memiliki kekuatan lebih, dengan maksud untuk melukai orang lain secara berulang.

Bentuk perilaku *bullying* terbagi menjadi verbal dan non-verbal. *Bullying* non-verbal biasanya berupa ancaman atau tindak kekerasan fisik, sedangkan *bullying* verbal diwujudkan melalui ucapan yang kasar maupun penyebaran fitnah terhadap korban (Pradana, 2024). Upaya pembentukan perilaku anti-bullying tidak cukup hanya dengan penyampaian materi secara verbal, melainkan memerlukan strategi metode media yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar.

Di dalam ruang lingkup sekolah dasar, siswa-siswi berada pada tahap perkembangan sosial-emosional yang masih labil yang memungkinkan emosi mereka sulit diredam. Siswa sangat membutuhkan bimbingan dalam memahami perilaku yang benar, termasuk sikap menghargai, empati, dan kerja sama. Tindakan perundungan dapat mengakibatkan ketakutan, luka batin, berkurangnya semangat dalam belajar, bahkan masalah kesehatan jiwa. Dengan demikian, dibutuhkan langkahlangkah yang terstruktur dan berkesinambungan untuk membangun pengetahuan dan kepedulian para siswa tentang urgensi sikap menolak perundungan.

Salah satu upaya menekan angka kejadian *bullying* adalah dengan memberikan edukasi kepada target yang tepat melalui penggunaan media sebagai alat pembelajaran, khususnya media visual dan digital. Menurut Afriza (2022), media visual dipercaya mudah dipahami oleh siswa sebagai suatu media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Media visual dalam proses pembelajaran memungkinkan peserta didik menghilangkan rasa jenuh dibandingkan dengan proses pembelajaran yang verbal semata, sehingga peserta didik menjadi lebih mudah untuk menerima materi yang disampaikan guru selama proses pembelajaran berlangsung dan memunculkan semangat belajar, kreativitas, berpikir kritis, motivasi, dan prestasi belajar yang meningkat (Budiman, 2016).

Media digital merupakan teknologi yang memanfaatkan sistem digital sebagai perkembangan dari sistem analog. Menurut Fitria et al., (2021), media digital dapat dibuat, dilihat, didistribusikan, dimodifikasi, dan digunakan melalui perangkat

elektronik digital. Sarana pembelajaran berbasis visual dan digital memanfaatkan komponen gambar, animasi, video, dan fitur interaktif digital untuk menyampaikan materi dengan gaya yang menawan dan mudah dicerna oleh peserta didik. Penggunaannya tidak sekadar menarik perhatian dan motivasi siswa, melainkan juga mampu menyatukan dimensi kognitif dan afektif selama pembelajaran. Dalam pendidikan karakter, khususnya upaya pencegahan bullying, media ini sangat berpengaruh untuk membangun kesadaran siswa terhadap efek merugikan bullying dan memupuk tindakan positif di lingkungan pendidikan.

Salah satu aplikasi multimedia dalam *windows* yang dapat membantu proses pembelajaran adalah PowerPoint (Nuroh et al., 2023). Dalam penelitian ini, peneliti memilih aplikasi PowerPoint yang kemudian dikembangkan menjadi bentuk yang interaktif sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran anti*bullying* di lingkungan sekolah. Seiring berkembangnya teknologi, media pembelajaran yang digunakan saat ini semakin canggih dan modern (Airlanda et al., 2023), sehingga kolaborasi antara media visual dan digital dapat saling melengkapi untuk mendorong motivasi belajar siswa sekaligus memperkuat pemahaman mereka mengenai perilaku anti*bullying*.

Berdasarkan hasil observasi di UPT SDN 172 Enrekang yang dilakukan peneliti pada saat magang MBKM di semester 4 (Maret-Juni 2025) dan dikuatkan oleh observasi ulang pada tanggal 6-7 Oktober 2025, ditemukan bahwa sebagian siswa masih belum sepenuhnya memahami makna dan dampak dari perilaku bullying. Dalam interaksi sehari-hari di lingkungan sekolah, masih sering muncul tindakan seperti mengejek, mengucilkan teman, maupun memberikan julukan yang dapat menyinggung perasaan orang lain.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap perilaku anti-bullying masih perlu ditingkatkan melalui metode pembelajaran yang inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode multimedia learning berbasis media visual dan digital

dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang perilaku anti-*bullying* di UPT SDN 172 Enrekang.

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Pre-Experimental Design. Menurut Sugiyono (2018), PreExperimental Design merupakan salah satu bentuk penelitian eksperimen sederhana yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari suatu perlakuan (treatment) terhadap variabel tertentu. Desain yang digunakan adalah One Group PretestPosttest Design, dengan pola sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest

O1	x	O2
Pretest (Evaluasi Awal)	Treatment (Perlakuan)	Posttest (Evaluasi Hasil)

Keterangan: O_1 = Pemberian angket sebelum perlakuan; X = Perlakuan berupa pembelajaran multimedia learning; O_2 = Pemberian angket setelah perlakuan.

Penelitian dilaksanakan di UPT SDN 172 Enrekang, Kabupaten Enrekang, Sulawesi Selatan, pada bulan Januari 2026 selama 6 pertemuan. Populasi penelitian adalah seluruh siswa SDN 172 Enrekang berjumlah 293 siswa, sedangkan sampel adalah siswa kelas VB yang berjumlah 18 orang, dipilih dengan teknik total sampling karena seluruh anggota kelas menjadi subjek penelitian.

Instrumen penelitian berupa kuesioner tertutup dengan skala Likert yang terdiri dari 25 butir pernyataan. Setiap pernyataan diberikan lima pilihan jawaban: Sangat Setuju (5), Setuju (4), Ragu-Ragu (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1). Instrumen mencakup indikator bullying fisik (5 butir), bullying verbal (6 butir), bullying non-verbal langsung (7 butir), dan bullying non-verbal tidak langsung (7 butir). Proses validasi dilakukan oleh dosen ahli, dan uji coba instrumen dilakukan pada sampel penelitian.

Analisis data menggunakan: (1) statistik deskriptif untuk menggambarkan distribusi frekuensi dan persentase skor pretest dan posttest; (2) uji normalitas ShapiroWilk untuk memeriksa kenormalan distribusi data; dan (3) uji N-Gain untuk mengukur efektivitas pembelajaran dengan formula

$$N\text{-}Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{maksimum} - \text{skor pretest}} \text{ skor}$$

Kategori N-Gain: ≥0,70 = tinggi (efektif); 0,30-0,69 = sedang; <0,30 = rendah.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan
1. HASIL PENELITIAN

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen angket divalidasi dan diuji validitas serta reliabilitasnya. Uji validitas menggunakan Pearson Product Moment dengan nilai r-tabel 0,468 (N=18, α=5%). Hasil uji validitas menunjukkan seluruh 25 butir

pernyataan dinyatakan valid karena rhitung > r-tabel. Uji reliabilitas menggunakan metode Cronbach's Alpha dengan kriteria reliabel apabila nilai α ≥ 0,60. Hasil uji menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,946, yang berarti instrumen memiliki konsistensi internal yang sangat tinggi dan dinyatakan reliabel.

Intervensi pembelajaran dilaksanakan selama 6 pertemuan dari tanggal 21 Januari 2026 hingga 28 Januari 2026. Setiap pertemuan berlangsung selama ± 2 x 45 menit. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menerapkan metode multimedia learning berbasis media visual dan digital menggunakan PowerPoint interaktif, poster, video, dan animasi tentang perilaku antibullying. Adapun rincian pelaksanaan tiap pertemuan adalah sebagai berikut:

Pertemuan 1 (21 Januari 2026): Perkenalan, ice breaking, dan pengantar materi. Peneliti melakukan apersepsi untuk mengetahui pemahaman awal siswa terkait perilaku bullying, kemudian menyampaikan pengantar umum mengenai materi anti-bullying, pentingnya saling menghargai teman, dan menjelaskan tujuan pembelajaran selama enam pertemuan.

Pertemuan 2 (22 Januari 2026): Pretest dan pemberian materi dasar bullying. Siswa mengerjakan angket pretest, kemudian peneliti menyampaikan materi dasar mengenai pengertian bullying, ciri-ciri perilaku bullying, dan contoh tindakan bullying menggunakan media visual berupa PowerPoint sederhana.

Pertemuan 3 (23 Januari 2026): Penyajian materi multimedia learning dan macam-macam bullying. Peneliti menyajikan materi menggunakan PowerPoint interaktif memuat gambar, animasi, video singkat, dan ilustrasi tentang bullying fisik, verbal, non-

verbal langsung, dan non-verbal tidak langsung. Siswa dibagi kelompok kecil untuk mendiskusikan contoh perilaku bullying.

Pertemuan 4 (26 Januari 2026): Materi dampak bullying. Peneliti menyampaikan dampak bullying terhadap korban, pelaku, dan lingkungan sekolah menggunakan video edukatif dan gambar ilustrasi, dilanjutkan diskusi cara mencegah bullying dan membangun sikap positif.

Pertemuan 5 (27 Januari 2026): Pembuatan dan penempelan poster anti-bullying. Siswa dibagi kelompok untuk membuat poster antibullying sebagai bentuk kampanye sederhana. Hasil karya ditempelkan di dinding kelas dengan kalimat ajakan seperti "Stop Bullying" dan "Sayangi Temanmu".

Pertemuan 6 (28 Januari 2026): Posttest dan evaluasi pembelajaran. Siswa mengerjakan angket posttest, dilanjutkan sesi tanya jawab dan refleksi menyeluruh terhadap materi yang telah dipelajari selama enam pertemuan. **a. Data Hasil Pretest**

Sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan metode multimedia learning, siswa kelas VB mengerjakan angket pretest untuk mengukur pemahaman awal tentang perilaku anti-bullying. Hasil analisis deskriptif pretest disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Statistik Skor Hasil Belajar Pretest Siswa Kelas VB

Statistik	Nilai
Jumlah Siswa	18
Nilai Ideal	125
Nilai Maksimum	78
Nilai Minimum	48
Statistik	**Nilai**
Rentang Nilai	30
Nilai Rata-Rata	67,11

Sumber: Data Primer, 2026

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata pretest siswa sebesar 67,11 dari skor ideal 125. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 78 dan nilai terendah adalah 48, dengan rentang nilai sebesar 30. Nilai rata-rata pretest tersebut masih berada di bawah standar yang diharapkan, menunjukkan bahwa tingkat penguasaan awal siswa terhadap materi anti-bullying masih belum optimal.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Pretest

Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase

105-125	Sangat Baik	0	0%
85-104	Baik	0	0%
65-84	Cukup	12	66,67 %
45-64	Kurang	6	33,33 %
25-44	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah		18	100%

Sumber: Data Primer, 2026

Distribusi frekuensi pretest menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (66,67%) berada pada kategori cukup dan 33,33% berada pada kategori kurang. Tidak terdapat siswa yang mencapai kategori baik maupun sangat baik. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pemahaman awal siswa terhadap perilaku antibullying masih perlu ditingkatkan secara signifikan melalui pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

b. Data Hasil Posttest

Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan metode multimedia learning berbasis media visual dan digital selama enam pertemuan, siswa mengerjakan angket posttest. Hasil analisis deskriptif posttest disajikan sebagai berikut.

Tabel 4. Statistik Skor Hasil Belajar Posttest Siswa Kelas VB

Statistik	Nilai
Jumlah Siswa	18
Nilai Ideal	125
Nilai Maksimum	113
Nilai Minimum	80
Rentang Nilai	33
Nilai RataRata	93,11

Sumber: Data Primer, 2026

Nilai rata-rata posttest sebesar 93,11 menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan nilai rata-rata pretest yang hanya 67,11. Nilai minimum yang cukup tinggi (80) menunjukkan bahwa seluruh siswa telah mencapai tingkat pemahaman yang baik, dan tidak terdapat lagi siswa dengan kategori kurang.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Posttest

Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
105-125	Sangat Baik	2	11,11 %
85-104	Baik	15	83,33 %
65-84	Cukup	1	5,56%
45-64	Kurang	0	0%

25-44	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah		18	100%

Sumber: Data Primer, 2026

Distribusi posttest menunjukkan bahwa 83,33% siswa berada pada kategori baik, 11,11% sangat baik, dan hanya 5,56% pada kategori cukup. Tidak ada lagi siswa pada kategori kurang atau sangat kurang, menandakan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan pemahaman yang merata setelah pembelajaran multimedia learning. **c. Analisis inferensial**

Uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk dilakukan untuk memeriksa apakah data pretest dan posttest berdistribusi normal. Kriteria pengambilan keputusan: jika Sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Data	Nilai Signifikansi (Sig.)	Kriteria	Keterangan
Pretest	0,082	> 0,05	Normal
Posttest	0,240	> 0,05	Normal

Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi pretest sebesar 0,082 (> 0,05) dan posttest sebesar 0,240 (> 0,05). Dengan demikian, kedua data berdistribusi normal dan memenuhi asumsi untuk dilanjutkan ke uji statistik parametrik.

Uji Normalized Gain (N-Gain) digunakan untuk menilai seberapa efektif peningkatan pemahaman siswa setelah penerapan metode multimedia learning. Kategori N-Gain: ≥ 0,70 = tinggi (efektif); 0,30 – 0,69 = sedang; < 0,30 = rendah.

Tabel 7. Hasil Uji N-Gain

N (Sampel)	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	RataRataNGain	Std. Deviasi	Kategori
18	0,25	1,36	0,8345	0,27669	Tinggi (Efektif)

Berdasarkan hasil uji N-Gain, nilai rata-rata sebesar 0,8345 termasuk dalam kategori tinggi (efektif) karena berada pada rentang ≥ 0,70. Dengan demikian, penerapan metode multimedia learning berbasis media visual dan digital dalam penelitian ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang perilaku anti-bullying.

2. pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode multimedia learning berbasis media visual dan digital mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang perilaku anti-bullying secara signifikan. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata dari 67,11 pada pretest menjadi 93,11 pada posttest (peningkatan 26 poin), serta didukung oleh nilai N-Gain sebesar 0,8345 yang termasuk dalam kategori tinggi (efektif). Seluruh siswa mengalami peningkatan dari kategori cukup dan kurang pada pretest menjadi didominasi kategori baik (83,33%) dan sangat baik (11,11%) pada posttest.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Zahratunnisa et al., (2024) yang menunjukkan bahwa pengembangan media video interaktif berbasis Quizizz efektif untuk edukasi anti-bullying dengan tingkat validitas tinggi (uji ahli media 0,8 dan uji ahli materi 0,90). Penelitian Wardana et al., (2024) juga menemukan bahwa pemanfaatan PowerPoint interaktif sebagai media edukasi anti perundungan dapat mencapai tingkat pemahaman siswa sebesar 86,3%. Hal ini menguatkan temuan penelitian ini bahwa media berbasis multimedia terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa tentang bullying.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan studi Ariandini dan Ramly (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Rusfriyanti dan Rondli (2023) menemukan bahwa penggunaan multimedia interaktif pada siswa sekolah dasar dapat meningkatkan hasil belajar secara bertahap, di mana nilai rata-rata siswa meningkat dari 50,11 menjadi 80,76.

Olvah et al., (2023) juga mengungkapkan bahwa penggunaan multimedia interaktif memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05.

Efektivitas metode multimedia learning berbasis media visual dan digital dalam penelitian ini disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, media visual mampu menyajikan materi secara konkret melalui gambar, animasi, dan ilustrasi yang mempermudah siswa dalam memvisualisasikan konsep abstrak

tentang bullying. Kedua, media digital memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan sehingga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Ketiga, kombinasi gambar, animasi, video, dan audio membantu siswa memahami dampak bullying secara lebih nyata. Keempat, kegiatan pembuatan poster antibullying memberikan pengalaman langsung yang memperkuat internalisasi nilai-nilai anti-bullying pada diri siswa.

Selain meningkatkan aspek kognitif, pembelajaran multimedia learning juga membentuk kesadaran dan empati siswa terhadap sesama.

Melalui penyajian video dan gambar yang menggambarkan dampak bullying secara visual, siswa menjadi lebih memahami bahwa tindakan mengejek, mengucilkan, atau menyakiti teman merupakan bentuk bullying yang harus dihindari. Hal ini sejalan dengan Firdaus dan Imam (2026) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis multimedia yang interaktif dapat mengubah pembelajaran dari teacher-centered menjadi student-centered sehingga siswa lebih aktif membangun pemahaman secara mandiri.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa metode multimedia learning berbasis media visual dan digital efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang perilaku anti-bullying di UPT SDN 172 Enrekang. Hal ini dibuktikan dengan: (1) peningkatan nilai rata-rata dari 67,11 (pretest, kategori cukup) menjadi 93,11 (posttest, kategori baik); (2) nilai N-Gain rata-rata sebesar 0,8345 yang termasuk kategori tinggi (≥ 0,70); dan (3) seluruh siswa mengalami peningkatan pemahaman, ditandai dengan tidak adanya lagi siswa pada kategori kurang atau sangat kurang pada posttest.

Pembelajaran multimedia learning juga terbukti meningkatkan motivasi, perhatian, dan kesadaran siswa terhadap pentingnya menerapkan perilaku anti-bullying di lingkungan sekolah. Berdasarkan temuan ini, disarankan agar: (1) guru menerapkan metode multimedia learning berbasis media visual dan digital dalam pembelajaran karakter; (2) sekolah menyediakan sarana dan

prasarana pendukung teknologi yang memadai; dan (3) peneliti selanjutnya mengembangkan penelitian dengan variabel, metode, dan sampel yang lebih beragam dan luas.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul, D., & Arif, M. (2020). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran PAI melalui pendekatan saintifik. Al-Bahtsu: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, 5(2), 76-81.

Adventyana, B. D., Salsabila, H., Sati, L., Galand, P. B. J., & Istiqomah, Y. Y. (2023). Media pembelajaran digital sebagai implementasi pembelajaran inovatif untuk sekolah dasar. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 5(1), 39513955.

Afriza, C. S. (2022). Best Practice Penggunaan Teknik Expressive Writing Untuk Mencegah Bullying di SD IT Anak Shalih Lhokseumawe. ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 2(4), 308313.

Anggeriyane, E., Jayadie, A. A. A., Afipah, R. N., Adelia, G. H., Ramadhia, G. N. A., & Zainuddin, M. (2023). Mengatasi Bullying dengan Edukasi dan Pendidikan Karakter pada Anak Usia Sekolah Melalui Media Audiovisual. Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul, 1(2), 104-112.

Azizah, P. F., Fauziah, M., Fatmala, A. D. E., Fathurahman, F., Khaerima, M., & Azizah, N. N. (2024). Perilaku bullying pada anak di sekolah dasar. Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan, 3(1), 38-47.

Batubara, H. H. (2021). Media pembelajaran digital. PT Remaja Rosdakarya.

Budiman, H. (2016). Penggunaan media visual dalam proses pembelajaran. Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, 7(2), 171-182.

Firdaus, N. S., & Imam, I. M. L. (2026). Multimedia Interaktif sebagai Solusi Peningkatan Literasi Digital dan Hasil Belajar PAI. Arsy, 10(1), 1-15.

Fitria, N., Amelia, Z., & Hidayat, N. R. (2021). Kemampuan Keaksaraan melalui Media Digital "Bermain Keaksaraan" pada Anak Usia Dini. Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 5(1), 36-49.

Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD selama pandemi covid-19. Jurnal Literasi Pendidikan Dasar, 2(2), 1-5.

Karyanti, M. P., & Aminudin, S. P. (2019). Cyberbullying & body shaming. Penerbit K-Media.

Kuntari, S. (2023). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

IAIM Sinjai, Vol. 2, 90-94.

Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., & Fitri, A. K. (2021). Pemanfaatan media visual dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Akademika, 10(02), 291-299.

Mahriza, R., Rahmah, M., & Santi, N. E. (2020). Stop Bullying: Analisis Kesadaran dan Tindakan Preventif Guru pada Anak Pra Sekolah. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 891-899.

Mumtahanah, N. (2014). Penggunaan media visual dalam pembelajaran PAI. AL HIKMAH Jurnal Studi Keislaman, 4(1), 214.

Nasution, A. H., Kartini, K., & Iqbal, M. (2024). Perilaku bullying dan peran sekolah dalam mengatasinya (Studi kasus di SDN 1 Ulu Lapao-Pao). Journal on Education, 6(2), 1535915368.

Nurfadhillah, S., Nurfalah, K., Amanda, M., Kauniyah, N., & Anggraeni, R. W. (2021). Penerapan media visual untuk siswa kelas V di SDN Muncul 1. Edisi, 3(2), 225-242.

Olvah, M., & Rahayuningsih, S. (2024). Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Daerah Tempat Tinggalku Untuk Siswa Kelas IV. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(2), 3930-3944.

Pradana, C. D. E. (2024). Pengertian tindakan bullying, penyebab, efek pencegahan dan solusi. Jurnal Syntax Admiration, 5(3), 884-898.

Pujilestari, Y., & Susila, A. (2020). Pemanfaatan media visual dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi, 19(02), 40-47.

Rahayuningrum, D. C., Patricia, H., Apriyeni, E., & Irman, V. (2022). Edukasi pencegahan bullying pada siswa Sekolah Dasar. Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 5(9), 3110-3116.

Rusfriyanti, R. B., & Rondli, W. S. (2023). Implementasi multimedia interaktif berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian, 9(2), 83-90.

Rusmi & Zulfitria, Z. (2026). Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Terhadap Hasil Belajar Speaking Di SMPN 37 Jakarta. Media Riset Bisnis Manajemen Akuntansi, 2(1), 14-22.

Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

UNESCO. (2022). Behind the numbers: Ending school violence and bullying. Paris: UNESCO Publishing.

Wardana, D., et al. (2024). Pemanfaatan media digital sebagai media edukasi anti perundungan di SDN Lontar Baru Kota Serang. Jurnal Pendidikan Dasar, 8(2), 45-56.

Zahratunnisa, et al. (2024). Pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis Quizizz sebagai upaya edukasi anti-bullying di MTSN 1 Kota Bekasi. Jurnal Teknologi Pendidikan, 12(1), 78-89.