



Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Quizizz Sebagai Upaya Edukasi Anti-Bullying di MTSN 1 Kota Bekasi

Khansa Labiibah Hasna¹, Afifah Nur Zakiah²,

Elisa Qotrunada³, Zhahira Zahratunnisa⁴

¹⁻⁴ Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Jl. R.Mangun Muka Raya No.11, RT.11/RW.14, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung,
Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220

Korespondensi penulis: khansa_1404622017@mhs.unj.ac.id

Abstract. *Bullying at school is a social problem that has a serious impact, both physically and mentally on students. At MTsN 1 Bekasi City, efforts have been made to prevent bullying through various anti-bullying educational programs, such as introducing the types of bullying, managing emotions, and career preparation. However, innovation is still needed to make anti-bullying educational programs more attractive to students. One potential innovation is the development of interactive educational video-based learning media to increase students' understanding of bullying and encourage student's active participation in creating a safe and comfortable school environment. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, which includes five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. In the analysis stage, information is collected through field studies and literature studies to identify student's needs. Next, at the design stage, media design is carried out to facilitate the production of learning media. The development stage is carried out by realizing the designs that have been designed into interactive video products. The final stage is evaluation, where the media is validated by three material experts and three media experts to assess the suitability of the product. The results of the study indicate that the developed interactive video is highly feasible for use based on validation from experts. The assessment by the media expert resulted in an Aiken index value of 0.8, which falls into the high validity category, while the assessment by the content expert resulted in an Aiken index value of 0.9, which falls into the high validity category.*

Keywords: *Learning Media, Interactive Video, Quizizz, Anti-Bullying, Creative Education.*

Abstrak. Bullying di sekolah merupakan masalah sosial yang memiliki dampak serius, baik secara fisik maupun mental pada siswa. Di MTsN 1 Kota Bekasi, telah dilakukan upaya pencegahan bullying melalui berbagai program edukasi anti-bullying, seperti pengenalan jenis-jenis bullying, pengelolaan emosi, dan persiapan karir. Namun, tetap diperlukan inovasi untuk membuat program edukasi anti-bullying lebih menarik bagi siswa. Salah satu inovasi potensial adalah pengembangan media pembelajaran berbasis video edukasi interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang bullying dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam menciptakan lingkungan sekolah yang aman. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Pada tahap analisis, informasi dikumpulkan melalui studi lapangan dan studi literatur untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa. Selanjutnya, pada tahap design dilakukan perancangan media untuk mempermudah produksi media pembelajaran. Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan desain yang telah dirancang menjadi produk video interaktif. Tahap akhir adalah evaluasi, media divalidasi oleh tiga ahli materi dan tiga ahli media untuk menilai kelayakan produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan video interaktif yang dibuat sangat layak digunakan berdasarkan validasi dari para ahli. Penilaian dari ahli media menghasilkan nilai indeks Aiken sebesar 0,8, yang termasuk dalam kategori validitas tinggi, sementara penilaian dari ahli materi menghasilkan nilai indeks Aiken sebesar 0,9, yang termasuk dalam kategori validitas tinggi.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Video Interaktif, Quizizz, Anti-bullying, Edukasi.

1. LATAR BELAKANG

Pengembangan media pembelajaran merupakan rangkaian proses atau kegiatan yang bertujuan untuk menghasilkan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, dengan mengacu pada teori-teori pengembangan pembelajaran yang telah ada. Media yang dimaksud di sini adalah media yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran, sehingga

teori pengembangan yang digunakan berkaitan erat dengan teori pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2015:105), media pembelajaran adalah bentuk peralatan fisik yang dirancang secara sistematis untuk menyampaikan pesan dan membangun interaksi. Media ini meliputi benda fisik, bahan cetak, visual, audio-visual, multimedia, dan web, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan motivasi siswa sehingga mampu mendorong perkembangan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran menjadi salah satu kriteria penting dalam memilih media yang mempermudah penyampaian isi bahan ajar. Pendapat ini juga dikuatkan oleh Dina, dkk. (2022:45), yang menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan tidak hanya membantu siswa lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru, tetapi juga dapat meningkatkan minat mereka terhadap proses belajar itu sendiri.

Menurut Prastowo dalam Wahyudi dan Sofyan (2018:373) Video interaktif merupakan media pembelajaran yang memadukan berbagai elemen seperti suara, gerak, gambar, teks, dan grafik dengan sifat interaktif yang memungkinkan adanya hubungan langsung antara media dan penggunaannya. Menurut Niswa dalam Wahyudi dan Sofyan (2018:373), video interaktif dirancang untuk menyajikan panduan praktis secara tepat sasaran melalui presentasi audio-visual yang melibatkan gambar dan suara, dilengkapi dengan narasi berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami. Media ini sering dikemas dalam program autorun, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri kapan saja, sekaligus menjadi sarana yang sangat efektif dalam memperdalam pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Quizizz adalah media pembelajaran berbasis aplikasi online yang mendukung keberlangsungan kegiatan belajar mengajar, terutama di tengah situasi berkembang pesatnya teknologi. Platform ini memungkinkan penggunaannya secara mudah selama tersedia akses internet yang memadai, menjadikannya salah satu alat yang banyak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, Salsabila (2020:167) menjelaskan bahwa semakin pesatnya arus globalisasi juga memunculkan perkembangan teknologi yang turut mendukung inovasi dalam dunia pendidikan, seperti penggunaan platform interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Penelitian pengembangan adalah mengembangkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada dibuat untuk menjadi lebih baik lagi (Nana, 2008:164). Termasuk dalam hal ini adalah media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada siswa yang tidak hanya mendengarkan dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan penyampaian penyajian (Duta, et al., 2022:245).

Dengan demikian, media interaktif yang dikembangkan melalui penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Menurut teori Belajar Sosial Albert Bandura (1977), media pembelajaran seperti video interaktif dan Quizizz dapat memfasilitasi proses belajar dengan cara observasi dan imitasi. Teori Konstruktivisme Jean Piaget (1950) juga mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif untuk mengkonstruksi pengetahuan. Media pembelajaran ini memungkinkan siswa belajar secara aktif dan menyenangkan. Video interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan memperdalam pemahaman konsep. Quizizz juga memungkinkan siswa untuk belajar secara kompetitif dan menyenangkan. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Media ini juga dapat mempersiapkan siswa untuk belajar secara mandiri.

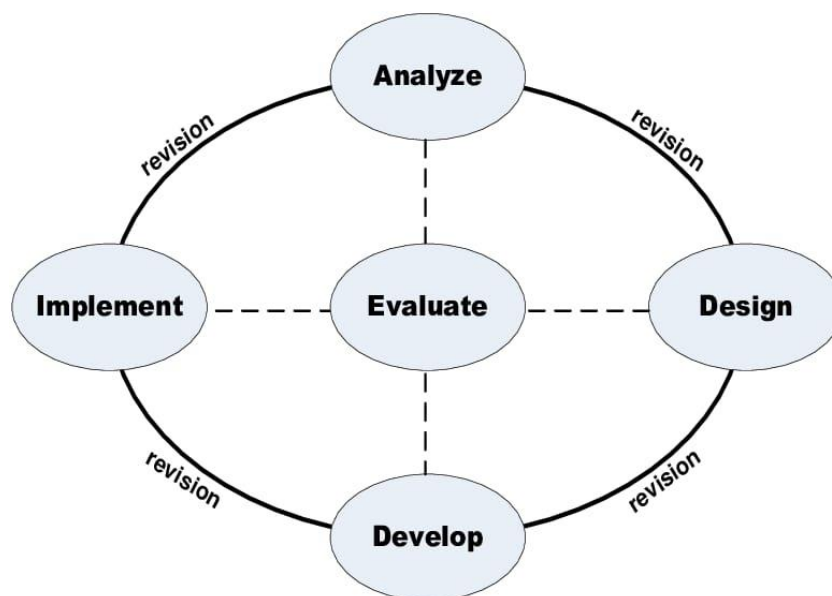
Menurut teori Pembelajaran Berbasis Masalah John Dewey (1916), upaya edukatif kreatif dapat membantu mencegah bullying dengan memecahkan masalah nyata. Upaya ini meliputi pendekatan edukatif yang inovatif dan interaktif. Bullying dapat dicegah dengan membangun kesadaran dan empati melalui kegiatan edukatif kreatif. Upaya ini juga dapat meningkatkan keterampilan sosial dan mengurangi risiko bullying. Dengan demikian, upaya edukatif anti-bullying dapat menciptakan lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan bagi semua siswa. Pendekatan ini juga dapat memperkuat hubungan antara siswa dan guru.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan melalui media pembelajaran interaktif pada program anti bullying diharapkan mampu menjadi salah satu solusi alternatif untuk menjadikan edukasi bullying menyenangkan dan mendorong siswa terlibat aktif di dalam pembelajaran. Hal ini diharapkan mampu juga media video edukasi berbasis Quizizz sebagai upaya edukasi anti-bullying di MTsN 1 Kota Bekasi. Media ini dirancang agar dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa. memperbaiki pencapaian siswa terhadap pengetahuan anti-bullying. Untuk itu penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Interaktif Berbasis Quizizz sebagai Upaya Edukasi Anti-Bullying di MTsN 1 Kota Bekasi”

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model desain pembelajaran ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Dalam pelaksanaan, peneliti melakukan analisis terhadap minat siswa dalam pengembangan media pembelajaran (Sugiyono, 2013).



Gambar 1. Siklus metode ADDIE

Tahapan awal dimulai dengan analisis kebutuhan melalui wawancara dan observasi di MTsN 1 Kota Bekasi. Wawancara dilakukan bersama guru BK untuk mengidentifikasi permasalahan bullying, kebutuhan pembelajaran, serta ekspektasi terhadap media edukasi. Observasi dilakukan di lingkungan sekolah untuk memahami pola interaksi siswa dan dinamika pembelajaran yang relevan. Hasil dari analisis ini menjadi dasar untuk merancang media video edukasi interaktif berbasis Quizizz yang sesuai dengan konteks sekolah.

Tahapan berikutnya melibatkan proses perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media dirancang menentukan konten video yang sesuai dengan tahapan awal edukasi bullying serta kuis interaktif berdasarkan video yang kita temukan. Produk yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli pendidikan dan media untuk memastikan kelayakan isi dan teknis. Setelah direvisi berdasarkan masukan, media diuji coba di lapangan dengan melibatkan siswa kelas VII. Data dari uji coba dikumpulkan melalui angket, wawancara, dan observasi untuk mengevaluasi efektivitas media. Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif untuk menyempurnakan media sebelum diimplementasikan secara luas. Dengan pendekatan sistematis ini, penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dan efektif untuk mendukung upaya pencegahan bullying di sekolah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan ini berupa produk media video interaktif yang dirancang untuk meningkatkan perhatian dan pengetahuan tentang anti-bullying di MTSN 1

Kota Bekasi. Pengembangan produk ini menggunakan model ADDIE (Nana Syaodih S, 2013: 164), yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

A. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis pengembangan produk, dua hal yang harus dilakukan adalah menganalisis kebutuhan pengembangan dan kelayakan produk. Proses ini dimulai dengan mengidentifikasi masalah pada produk sebelumnya (Marinu Maruwu, 2024: 1227). Analisis terdiri dari dua tahap yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Hasil wawancara di MTsN 1 Kota Bekasi pada tanggal 31 Oktober 2024 menunjukkan bahwa media pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan siswa kurang aktif dan memahami materi. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran inovatif. Media pembelajaran efektif dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa (Abi, dkk., 2020:4). Penelitian ini mengembangkan video interaktif anti-bullying untuk membantu guru menyampaikan materi secara menarik dan memudahkan siswa memahami konsep tersebut (Yaumi, 2018:7).

B. Perancangan (*Design*)

Menurut Robert Branch (2009: 4), desain adalah proses perencanaan dan pengembangan produk yang sistematis dan terstruktur. Pada tahap desain, pengembangan media pembelajaran berfokus pada perancangan produk berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Desain ini masih konseptual dan menjadi dasar langkah-langkah selanjutnya. Berdasarkan analisis, diketahui bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk memahami konsep anti-bullying. Quizizz dipilih sebagai platform karena fitur video interaktifnya yang memungkinkan integrasi video edukatif dengan soal-soal kuis. Pemilihan video dari KejarCita.id didasarkan pada kualitas materi yang sesuai dengan tujuan edukasi bullying dan kemampuannya untuk menarik perhatian siswa. Video ini dipilih karena menggunakan pendekatan yang mudah dipahami oleh siswa dan disajikan dengan cara yang menarik.

Storyboard dibuat untuk menggambarkan alur pembelajaran. Soal-soal kuis dirancang dalam bentuk pilihan ganda. Kuis yang disusun setelah video interaktif akan terdiri dari pertanyaan yang berkaitan langsung dengan isi video, seperti pertanyaan pemahaman tentang bullying, dampaknya, dan cara-cara pencegahannya. Tujuannya adalah agar siswa tidak hanya pasif menonton, tetapi juga aktif berinteraksi dengan materi dan mengaplikasikan apa yang mereka pelajari. Tampilan Quizizz didesain dengan warna-warna cerah dan animasi sederhana untuk menarik minat siswa. Video dan soal

disinkronkan sehingga siswa dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan materi yang sedang mereka tonton. Berikut bentuk soal berdasarkan kategori dari video yang digunakan.

Tabel.1
Bentuk soal kuis dalam video

No	Kategori	Pertanyaan
1	Pertanyaan Definisi	Apa definisi bullying? Apa yang dimaksud dengan cyberbullying?
2	Pertanyaan Identifikasi	Siapa yang paling rentan menjadi korban bullying? Manakah di bawah ini yang termasuk faktor penyebab seseorang menjadi pelaku bullying? Contoh tindakan bullying verbal adalah
3	Pertanyaan Penyebab	Mengapa cyberbullying menjadi lebih mudah dilakukan di era teknologi?
4	Pertanyaan Dampak	Apa dampak yang mungkin dirasakan oleh korban bullying?
5	Pertanyaan Solusi dan Pencegahan	Apa tindakan yang dapat dilakukan jika menjadi korban atau saksi bullying? Apa yang dapat dilakukan untuk mencegah cyberbullying?

Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan pembuatan instrumen untuk uji validitas ahli. Instrumen tersebut akan digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media video interaktif dilakukan uji validasi ahli media, ahli materi. Tabel dibawah ini memaparkan bentuk lembar uji validasi ahli media.

Tabel.2
Instrumen Validitas Ahli Media

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Bahasa yang digunakan dalam video mudah dipahami oleh siswa					
2	Visualisasi dan animasi yang digunakan menarik dan relevan					
3	Audio jelas dan jernih untuk di dengar					
4	Materi mudah dipahami oleh siswa					

5	Desain yang menarik serta keseimbangan warna dalam media pembelajaran					
6	Keseimbangan gambar dalam media pembelajaran					
7	Tampilan scene dan font "video" dalam media pembelajaran					
8	Kesesuaian penggunaan ikon dengan judul penelitian dan media pembelajaran					
9	Keterpaduan dan kesesuaian dalam penggunaan kata, kalimat, dan ejaan					

Tabel.3

Instrumen Uji Validitas Ahli Materi

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian konten video dengan tujuan materi					
2.	Kelengkapan materi video menyajikan fakta, data, dan jenis-jenis bullying secara akurat					
3.	Penggunaan Bahasa yang Sederhana dan Mudah Dipahami					
4.	Aktualisasi contoh yang relevan agar lebih aplikatif dan mudah dipahami					
5.	Kejelasan deskripsi dan pembahasan pada Nilai-Nilai Karakter dan Solusi Positif					
6.	Alur Materi yang Sistematis					
7.	Kesesuaian dengan Nilai-Nilai Sosial dan Norma yang Berlaku					
8.	Penyampaian Pesan Moral Secara Tepat					
9.	Interaktivitas dan Partisipasi Siswa					
10.	Kesesuaian Durasi dengan Kemampuan Konsentrasi Siswa					

Tabel.4

Ketentuan Pemberian Skor

Kategori	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Tidak Layak	1

Sumber: Sugiyono

(2014:93)

C. Pengembangan

(Development)

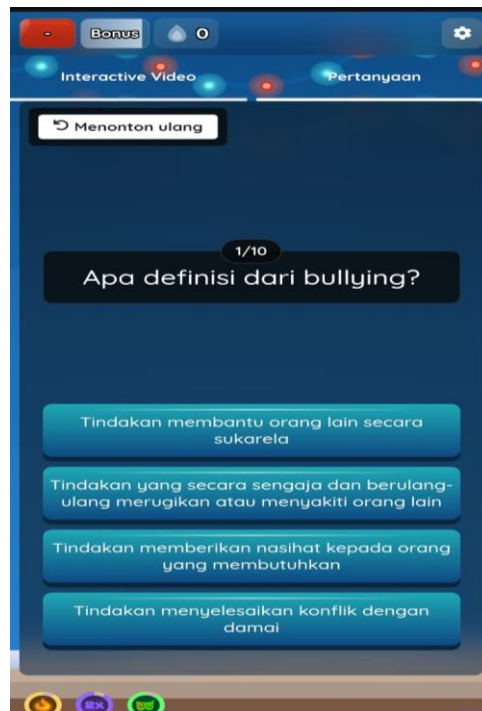
Pada tahap pengembangan ini, proses yang dilakukan mencakup pembuatan kuis menggunakan platform Quizizz, yang kemudian dikembangkan menjadi video interaktif. Produk ini telah disiapkan dengan matang untuk diterapkan atau diuji coba. Berikut adalah cuplikan dari hasil produk yang telah selesai dikembangkan.



Gambar 2. Tampilan halaman video interaktif berbasis quizizz



Gambar 2. Tampilan video interaktif sedang berlangsung



Gambar 3. Tampilan pertanyaan Quizizz

D. Evaluasi (*Evaluation*).

Pada tahap ini peneliti melakukan uji validitas oleh para ahli, dimana mereka tidak hanya menilai tetapi juga memberikan saran dan masukan untuk produk media pembelajaran. Pada akhir proses validasi akan menghasilkan kesimpulan bahwa media tersebut layak digunakan atau tidak. Hasil validitas ini kemudian dihitung menggunakan rumus Aiken (1985) dengan formula sebagai berikut:

$$V = \Sigma S / [n(C-1)]$$

$$S = R - L_o$$

V = Indeks Aiken

S = Skor yang diberikan oleh *Rater* (penilai) dikurangi dengan skor paling rendah

R = Skor yang diberikan oleh *Rater*

L_o = Skor penilaian terendah (1)

C = Skor penilaian tertinggi (4)

n = Jumlah *Rater*

Jika indeks Aiken kurang dari 0,4, maka validitasnya dikategorikan rendah. Jika indeks Aiken berada di antara 0,4 hingga 0,8, maka validitasnya dikategorikan sedang. Sementara itu, jika indeks Aiken lebih dari 0,8, maka validitasnya dikategorikan tinggi. Kategorisasi ini dapat digambarkan dalam tabel berikut:

Tabel.5

Kategori Uji Validitas

Kategori	Skor
Tinggi	> 0,8
Sedang	0,4 - 0,8
Rendah	< 0,4

a. Validasi Ahli Media Pembelajaran

Validasi pakar ahli media diuji oleh 3 ahli yang pertama dilakukan pada 28 November 2024 oleh Bapak Dr. M. Ridwan Effendi, M.Ud, sebagai dosen Pendidikan Agama Islam, Universitas Negeri Jakarta. Uji validasi kedua dilakukan pada 29 November 2024 oleh Bapak Rudi Muhammad Barnansyah, M.Pd.I, sebagai dosen Pendidikan Agama Islam, Universitas Negeri Jakarta. Sedangkan Uji validasi terakhir dilakukan pada 1 Desember 2024 oleh Rifda Nadiva, seorang mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan yang memiliki pemahaman mendalam tentang media pembelajaran. Berikut adalah hasil validitas yang diperoleh dari ketiga ahli media, yang telah dihitung oleh peneliti menggunakan rumus Aiken V, sebagaimana disarankan oleh dosen pembimbing dalam penyusunan artikel ini, yaitu Dr. Amaliyah, M.Pd. Berdasarkan hasil analisis validitas ahli media menggunakan indeks Aiken, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang diuji memiliki validitas yang tinggi. Sebanyak 10 butir instrumen memperoleh nilai indeks Aiken di atas 0,8, yang menunjukkan bahwa validitasnya tergolong tinggi

Tabel.6

Hasil Validitas Ahli Media

Butir	Penilai			S1	S2	S3	Σs	n(c-1)	V	Ket
	I	II	III							
Butir 1-9	29	44	44	20	35	35	90	108	0,833333333	Tinggi

b. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh tiga ahli dengan tujuan untuk memastikan kelayakan dan kualitas materi yang dikembangkan. Uji validasi pertama dilakukan oleh Dr. Sari Narulita, Lc., M.A., dosen Pendidikan Agama Islam di Universitas Negeri Jakarta, pada 3 Desember 2024. Uji validasi kedua dilaksanakan oleh Dr. H. Sa'dullah, M.Ag., yang juga dosen Pendidikan Agama Islam di Universitas Negeri Jakarta, pada 5 Desember 2024. Sedangkan uji validasi ketiga dilakukan oleh Nina Chandrakasih, S.Pd., selaku guru BK di MTsN 1 Kota Bekasi, pada 30 November 2024. Dalam proses validasi ini, digunakan 10 butir pertanyaan sebagai indikator acuan untuk menilai kelayakan materi. Berikut adalah hasil dari ketiga ahli materi yang telah peneliti hitung dengan rumus Aiken V. Dari hasil analisis validitas ahli materi menggunakan indeks Aiken, dapat disimpulkan memiliki validitas yang tinggi, sebanyak 10 butir instrumen memiliki nilai indeks Aiken di atas 0,8, yang menunjukkan validitas tergolong tinggi.

Tabel.7

Hasil Validitas Ahli Materi

Butir	Penilai			S1	S2	S3	Σs	n(c-1)	V	Ket
	I	II	III							
Butir 1-10	50	45	44	40	35	34	109	120	0,908333333	Tinggi

Pada Tabel ini menunjukkan bahwa hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi terhadap instrumen penelitian. Penilaian diberikan pada tiga aspek utama, yaitu indikator I, II, dan III, serta lima sub-indikator tambahan (S1 hingga S5). Setiap butir memperoleh skor penilaian yang kemudian dijumlahkan untuk menghasilkan nilai total (Σ) sebesar 109. Dengan jumlah nilai maksimal ($n(n-1)$) sebesar 120, diperoleh koefisien validitas (V) sebesar 0,9083.

Nilai koefisien validitas ini berada dalam kategori "Tinggi," yang menunjukkan bahwa instrumen yang dinilai oleh ahli materi memiliki validitas yang baik untuk digunakan dalam penelitian. Hal ini mengindikasikan bahwa setiap butir dan aspek yang diuji telah sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian pengembangan dan validasi media video interaktif menggunakan Quizizz tentang anti-bullying, diperoleh hasil validitas isi yang tinggi

berdasarkan Indeks Aiken. Sebagian besar elemen dalam video interaktif dan kuis Quizizz memenuhi kriteria validitas yang **tinggi** dengan angka uji ahli media 0,83 dan uji ahli materi 0,90. Hal ini menunjukkan bahwa media ini efektif untuk meningkatkan kesadaran siswa mengenai pentingnya sikap anti-bullying. Langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian lebih lanjut untuk memastikan reliabilitas dan efektivitas dari media ini. Dengan demikian, video interaktif yang dikembangkan menggunakan platform Quizizz diharapkan dapat menjadi alat yang berharga bagi pendidik untuk mengevaluasi dan meningkatkan pemahaman siswa tentang bullying, serta mendorong mereka untuk mengambil tindakan positif terhadap masalah ini. Media ini diharapkan juga dapat membantu siswa untuk menjadi individu yang lebih empatik, sadar, dan bertanggung jawab dalam menciptakan lingkungan yang bebas dari kekerasan dan perundungan.

5. SARAN

Melalui penelitian ini, diperoleh masukan dari para ahli yaitu dari Nina Chandrakasih menyarankan perbaikan sedikit di bagian penempatan soal dan pengaturan durasi video dengan soalnya. Sementara itu, ahli media Ridwan Effendi menyarankan peningkatan rank R&D untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan mempertimbangkan penggunaan teknologi canggih dan kebutuhan pengguna. Untuk tahap selanjutnya, perlu dilakukan perbaikan desain media, pengujian lapangan dan pengembangan rencana implementasi media pembelajaran di sekolah. Dengan demikian, media pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan bermanfaat bagi siswa.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kejarcita.id atas dukungan fasilitas yang diberikan. Penulis juga ingin menyampaikan terima kasih kepada para dosen Pendidikan Agama Islam Universitas Negeri Jakarta yang telah menjadi pembimbing dalam penulisan artikel ini. Ucapan terima kasih yang tak terhingga juga penulis sampaikan kepada para ahli media dan ahli materi yang telah bersedia meluangkan waktu untuk melakukan uji validitas dan memberikan saran serta masukan yang sangat berharga. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada para guru BK MTsN 1 Kota Bekasi yang telah bersedia menjadi observator dan memberikan informasi berharga mengenai pembelajaran anti-bullying di sekolah tersebut.

7. DAFTAR REFERENSI

- Adiyono, I., Irvan, & Rusanti. (2022). Peran guru dalam mengatasi perilaku bullying. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 649-658. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1050>.
- Amatullah, D. C., & Sutrisno, A. B. J. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung tahun pelajaran 2021/2022. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(1), 243-250. <https://doi.org/10.52217/lentera.v15i1.775>.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Chandrakassih, B., Liana, B., & Dila, B. (2023). Hasil observasi dan wawancara dengan guru BK MTsN 1 Kota Bekasi tentang penanganan kasus bullying [Transkrip wawancara]. Data tidak diterbitkan.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2011). *E-learning and the science of instruction*. San Francisco: Pfeiffer.
- Coloroso, B. (2002). *The bully, the bullied, and the bystander*. New York: HarperCollins.
- Dewey, J. (1916). *Democracy and education*. New York: Macmillan.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Horton, W. (2011). *E-learning by design*. San Francisco: Pfeiffer.
- Kasturi, L. I., Istiningsih, S., & Tahir, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran video interaktif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa kelas V SDN 2 Batujai. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 116-122. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.432>.
- Kejarcita.id. (2023, November 30). Apa itu bullying (perundungan)? Apa saja bentuk bullying? [Video]. YouTube. <https://youtu.be/am3sGO12f6Q?si=A66u7Gn6MU3dIftB>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning*. New York: Psychology Press.
- Nurfaiziah, H., Mustika, N. L., Rabbani, R. B., Fathonah, V. A., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan video animasi tentang pencegahan perilaku bullying di sekolah dasar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(3), 8537–8547. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.11253>.
- Nurlaela, A., Fahmi, M., & Nurfitriani, M. (2023). Pengembangan video pembelajaran stop bullying untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang pencegahan bullying di sekolah dasar. *Journal of Research and Education Chemistry (JREC)*, 4(2), 59-67.
- Olweus, D. (1993). *Bullying at school: What we know and what we can do*. New York: Blackwell.
- Piaget, J. (1950). *The psychology of intelligence*. New York: Harcourt, Brace.

- Rigby, K. (2002). *New perspectives on bullying*. London: Jessica Kingsley Publishers.
- Setyoningtyas, K. Y., & Ghofur, M. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran video instruksional interaktif pada mata pelajaran ekonomi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1521-1533. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>.
- Situmeang, D., Ardiana, N., & Harahap, S. (2022, November 1). Pengembangan media pembelajaran interaktif melalui aplikasi Quizizz pada pelajaran matematika di kelas X SMA Negeri 1 Kolang. *Jurnal MathEdu (Jurnal Pendidikan Matematika)*, 5(3), 43-51. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/mathedu.v5i3.3961>.
- Trimarsiah, Y., & Okta, J. D. (2020). Pengembangan multimedia interaktif pendidikan agama Islam dengan metode research and development. *INTECH (Informatika dan Teknologi)*, 1(1), 38-47. <http://journal.unbara.ac.id/index.php/INTECH>.
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.