

INTISARI

Pembuatan Media Edukasi Video Animasi 2D Sebagai Strategi Menghadapi *Bullying* di SDN Sukoharjo 04 yang digunakan untuk memberikan edukasi sebagai pemahaman tindakan *bullying* pada siswa sekolah dasar. Didalam video animasi tersebut terdapat beberapa materi meliputi pengertian *bullying*, jenis-jenis *bullying*, cara menghadapi *bullying* sebagai saksi maupun korban, pesan untuk tidak menjadi pelaku *bullying*, dan mewujudkan sekolah anti *bullying*, dalam pembuatan animasi ini menggunakan *software Adobe After Effects*. Pembuatan media edukasi Pembuatan Media Edukasi Video Animasi 2D Sebagai Strategi Menghadapi *Bullying* ini menggunakan metode pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Metode pengumpulan data penelitian ini menggunakan hasil perhitungan dari *pre-test* dan *post-test* sebagai metode pengukuran keefektifan video dengan hasil nilai sebesar 63% sehingga dinyatakan dalam kategori Cukup Efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dan skala likert digunakan sebagai pengukuran kelayakan video dengan hasil mendapatkan nilai rating sebesar 91% sehingga dinyatakan dalam kategori Sangat Layak untuk digunakan sebagai media edukasi dalam strategi menghadapi *bullying* untuk siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Media Edukasi Video Animasi 2D, *Bullying*, ADDIE, *after Effects*.

ABSTRACT

This study focuses on the development of a 2D animated video as an educational medium aimed at enhancing elementary school students' understanding of bullying. The animation contains several key topics, including the definition of bullying, its various types, strategies for addressing bullying as both a witness and a victim, messages to discourage becoming a perpetrator, and the promotion of an anti-bullying school environment. The animation was produced using Adobe After Effects software. The development process followed the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data collection involved pre-test and post-test assessments to measure the effectiveness of the video, which resulted in a score of 63%, categorized as moderately effective in improving students' understanding. Furthermore, a Likert scale was used to assess the feasibility of the video, yielding a score of 91%, placing it in the highly feasible category as an educational medium for implementing anti-bullying strategies in elementary schools.

Keyword: 2D Animated Video Educational Media, Bullying, ADDIE, Adobe After Effects.