

## PERANCANGAN MOTION GRAPHIC LITERASI DIGITAL DALAM PENCEGAHAN CYBERBULLYING PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Yanzil Alfia Mabruroh, Usep Saprudin

Teknik Informatika, Universitas Dharma Wacana  
Jl. Kenanga No.3, Mulyojati, Kec. Metro Barat, Kota Metro, Lampung  
yanzillyanzil@gmail.com

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital yang pesat meningkatkan risiko perilaku negatif seperti *cyberbullying* pada siswa sekolah dasar akibat keterbatasan literasi digital. Kondisi ini dapat mengganggu perkembangan emosional serta motivasi belajar siswa di lingkungan sekolah. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media edukasi inovatif berbasis motion graphic sebagai sarana penguatan literasi digital dan tindakan preventif terhadap perundungan di dunia maya. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi materi etika bermedia sosial yang dikemas secara visual menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Metode penelitian menggunakan *Research and Development* (R&D) dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner skala Likert 1-5. Kelayakan media diuji melalui validasi ahli materi, ahli media, serta uji coba pengguna secara langsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media motion graphic sangat layak untuk diimplementasikan. Validasi dari ahli media memperoleh persentase sebesar 80% dalam kategori setuju, sementara ahli materi mencapai 93% dengan kategori sangat setuju. Uji coba produk terhadap 30 siswa kelas IV-VI menghasilkan skor respons positif sebesar 83% dalam kategori sangat setuju. Media ini terbukti efektif menarik minat visual melalui ilustrasi dinamis serta mempermudah pemahaman mengenai pencegahan perundungan digital. Kesimpulannya, media motion graphic merupakan instrumen pembelajaran interaktif yang efektif dalam meningkatkan kecakapan digital siswa di sekolah dasar.

**Kata kunci:** *Pengembangan media animasi, kecakapan digital, pencegahan perundungan daring, siswa sekolah dasar, media edukasi.*

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan siswa sekolah dasar, khususnya dalam penggunaan gawai, akses internet, dan interaksi melalui media sosial. Teknologi digital memberikan manfaat dalam mendukung pembelajaran, namun penggunaan yang tidak diimbangi dengan pemahaman literasi digital dapat menimbulkan berbagai permasalahan, salah satunya adalah *cyberbullying*. *Cyberbullying* merupakan bentuk perundungan melalui media digital yang dapat berdampak pada kondisi psikologis korban, seperti menurunnya rasa percaya diri, kecemasan, serta motivasi belajar. Siswa sekolah dasar termasuk kelompok rentan karena perkembangan emosional dan sosialnya masih dalam tahap pembentukan. Selain potensi positif, penggunaan media sosial yang berlebihan pada kalangan pelajar dapat memberikan dampak negatif terhadap perilaku dan mental anak jika tidak dibarengi dengan pemahaman yang cukup [1]. Oleh karena itu, diperlukan media edukasi yang mampu memberikan informasi secara visual mengenai batasan dalam bermedia sosial agar siswa terhindar dari risiko digital. Permasalahan

Upaya pencegahan *cyberbullying* dapat dilakukan melalui penguatan literasi digital sejak dini. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga pemahaman etika bermedia, keamanan digital, serta tanggung jawab dalam berinteraksi. Namun, penyampaian materi literasi digital di sekolah dasar masih terbatas dan

belum dikemas dalam media yang menarik sesuai karakteristik siswa yang cenderung menyukai visual dan animasi. Meskipun demikian, penelitian sebelumnya masih berfokus pada mata pelajaran tertentu dan belum secara spesifik mengembangkan motion graphic sebagai sarana literasi digital dalam pencegahan *cyberbullying* pada siswa sekolah dasar. Hal ini menunjukkan adanya *research gap* dalam pengembangan media edukasi berbasis visual yang berorientasi pada literasi digital preventif. Tujuan

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media motion graphic sebagai upaya meningkatkan literasi digital dan pencegahan *cyberbullying*. *Novelty* penelitian ini terletak pada pengembangan media motion graphic sebagai sarana literasi digital dalam pencegahan *cyberbullying* pada siswa sekolah dasar dengan menggunakan model pengembangan 4D. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kelayakan berdasarkan validasi ahli serta melihat bagaimana respons siswa terhadap media yang dikembangkan tersebut.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah motion graphic, yang mampu menyajikan informasi secara visual dan dinamis. Penggunaan media *audio-visual* seperti motion graphic dalam kegiatan penyuluhan atau edukasi terbukti mampu menarik minat sasaran karena menggabungkan elemen suara dan gambar yang saling melengkapi secara dinamis [2]. Penyampaian konten melalui motion graphic dinilai efektif dalam menarik perhatian audiens melalui visual

yang berwarna, sehingga memperkuat pesan dan mempermudah komunikasi informasi yang kompleks secara ringkas [2]. Media pembelajaran berbasis motion graphic ini diharapkan dapat membantu meningkatkan semangat belajar siswa agar proses pembelajaran terasa menarik, menyenangkan, serta mempermudah pemahaman materi [3].

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Motion Graphic

Motion graphic merupakan perpaduan antara elemen ilustrasi, seni tipografi, potret fotografi, serta rekaman video yang disusun menggunakan metode animasi. Pemanfaatan motion graphic tidak sebatas pada sarana edukasi semata, tetapi juga berperan sebagai sarana informasi yang efisien dalam menarik minat audiens di era digital [1], [4].

Motion graphic merupakan bentuk komunikasi visual yang menggabungkan elemen desain grafis seperti ilustrasi, tipografi, warna, dan animasi yang dipadukan dengan audio untuk menyajikan informasi secara dinamis dan menarik. Selain sebagai media edukasi, desain motion graphic juga berperan sebagai sarana informasi dan iklan layanan masyarakat yang efisien dalam menarik minat audiens di era digital [4]. Media ini mampu menyajikan pesan secara sistematis dan lebih mudah dipahami dibandingkan dengan penyampaian teks statis. Dalam konteks pendidikan, motion graphic dinilai efektif karena mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa melalui tampilan visual yang interaktif.

Penelitian [5] menunjukkan bahwa pengembangan *e-module* berbasis animasi motion graphic dengan model 4D memperoleh kategori sangat layak serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. [6] juga menemukan bahwa video pembelajaran berbasis motion graphic efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Selain itu, [7] menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis motion graphic dinilai praktis dan valid untuk digunakan dalam pembelajaran di era digital.

Hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan motion graphic dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konsep melalui peningkatan skor *pre-test* dan *post-test* [8]. Bahkan dalam konteks komunikasi visual, pengembangan motion graphic sebagai media promosi dinyatakan valid dan efektif dalam menyampaikan pesan secara komunikatif [9]. Berdasarkan berbagai temuan tersebut, motion graphic memiliki potensi besar sebagai media edukasi yang inovatif dan menarik bagi siswa sekolah dasar.

Hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan motion graphic secara konsisten membawa pengaruh baik bagi dinamika pembelajaran di kelas sekaligus mengoptimalkan capaian akademik.

### 2.2. Literasi Digital

Literasi digital merupakan kemampuan individu dalam mengakses, memahami, mengevaluasi, dan

menggunakan informasi digital secara bijak dan bertanggung jawab. Di era pendidikan modern, literasi digital didefinisikan sebagai pengetahuan dan kecakapan dalam menggunakan media digital serta alat komunikasi untuk menemukan, mengevaluasi, dan menciptakan informasi secara sehat, bijak, cerdas, dan patuh hukum [10]. Penguasaan literasi digital yang baik berperan penting dalam meningkatkan minat belajar serta membantu siswa sekolah dasar untuk memahami informasi dari berbagai sumber digital secara lebih luas dan kritis [10]. Dengan demikian, literasi digital menjadi keterampilan abad ke-21 yang sangat krusial bagi peserta didik di era transformasi teknologi informasi saat ini.

Literasi digital di era pendidikan modern bukan sekadar keterampilan teknis, melainkan pengetahuan dan kecakapan dalam menggunakan media digital serta alat komunikasi untuk menemukan, mengevaluasi, dan menciptakan informasi secara sehat, bijak, cerdas, dan patuh hukum [10]. Melalui pemanfaatan teknologi yang tepat, literasi digital dapat meningkatkan minat belajar serta membantu siswa sekolah dasar untuk memahami informasi dari berbagai sumber digital secara lebih luas [10].

Pada jenjang sekolah dasar, penguatan literasi digital penting dilakukan sejak dini untuk membentuk perilaku digital yang positif. Anak usia sekolah dasar sedang berada dalam masa pembentukan karakter, sehingga memerlukan bimbingan intensif agar mampu memanfaatkan teknologi informasi guna menunjang produktivitas dan kreativitas. Oleh karena itu, implementasi literasi digital harus diarahkan pada pengembangan pengetahuan serta kecakapan siswa dalam menggunakan media digital secara sehat, cerdas, dan patuh hukum [10].

Penguatan literasi digital disekolah dasar juga dapat menjadi langkah preventif dalam mengurangi berbagai risiko perilaku negatif di ruang digital, termasuk *cyberbullying*. Melalui pemahaman literasi digital yang baik, siswa diharapkan mampu menggunakan media digital yang baik, siswa diharapkan mampu menggunakan media digital secara bertanggung jawab serta memahami dampak dari perilaku yang dilakukan di dunia maya.

### 2.3. Cyberbullying

*Cyberbullying* merupakan bentuk perundungan yang dilakukan melalui media digital seperti media sosial, pesan instan, maupun platform komunikasi daring lainnya. Fenomena ini didefinisikan sebagai tindakan agresif yang dilakukan melalui media digital dengan tujuan menyakiti, mengintimidasi, atau mempermalukan korban secara berulang [11]. Dampak dari tindakan ini sangat serius, di mana korban cenderung mengalami gangguan psikologis seperti rasa cemas yang mendalam, stres, merasa terkucilkan, hingga hilangnya motivasi belajar [12].

Siswa sekolah dasar termasuk kelompok yang rentan terhadap dampak negatif *cyberbullying* karena kemampuan kontrol diri dan pemahaman terhadap

risiko digital masih berada pada tahap perkembangan. Anak-anak pada usia ini sering kali melakukan aktivitas daring secara reaktif, seperti mengunggah atau mengomentari konten tanpa memikirkan konsekuensinya, sehingga memicu terjadinya perundungan siber [11]. Kondisi ini diperparah dengan masa pembentukan karakter siswa yang sensitif, di mana interaksi negatif di ruang digital dapat secara langsung menghambat produktivitas dan kreativitas mereka [12]. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan preventif melalui edukasi literasi digital yang dikemas secara menarik agar siswa mampu memahami risiko *cyberbullying* serta menggunakan media digital secara lebih bijak dan bertanggung jawab.

Dalam pengembangan media pembelajaran, metode *Research and Development* (R&D) banyak digunakan untuk menghasilkan produk yang layak dan teruji. Salah satu skema pengembangan yang populer adalah model 4D yang terdiri dari tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Model ini dinilai sistematis dan sesuai dalam pengembangan media pembelajaran.

## 2.4. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas penggunaan motion graphic dalam berbagai konteks pembelajaran. [5] menunjukkan bahwa media berbasis motion graphic berada dalam kategori sangat layak dan mampu meningkatkan motivasi belajar. Sejalan dengan hal tersebut, [6] menemukan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa melalui video motion graphic. Selanjutnya, penelitian [7] serta [13] mengonfirmasi bahwa media ini mendapatkan respons positif serta memiliki validitas tinggi dari para ahli di bidangnya.

Selain aspek akademik secara umum, motion graphic juga terbukti efektif untuk menyampaikan materi yang bersifat prosedural atau edukasi khusus. [2] menegaskan bahwa penggabungan elemen audio dan visual dalam motion graphic sangat efektif untuk menyampaikan edukasi keselamatan karena sifatnya yang dinamis. [3] juga membuktikan bahwa motion graphic efektif sebagai media pembelajaran mandiri, khususnya bagi siswa sekolah dasar. Sementara itu, [4] serta [9] memperkuat temuan bahwa motion graphic merupakan sarana informasi dan promosi yang paling efisien untuk menjangkau audiens di era digital saat ini.

Terkait interaksi digital, [1] telah merancang motion graphic mengenai dampak media sosial, namun sasarannya masih terbatas pada siswa menengah pertama. Di sisi lain, [8] membuktikan efektivitas media ini dalam meningkatkan pemahaman konsep secara mendalam. Secara keseluruhan, berbagai temuan ini menunjukkan potensi besar motion graphic sebagai media edukasi. Namun, penelitian ini hadir untuk mengisi celah spesifik pada literasi digital pencegahan *cyberbullying* bagi siswa sekolah dasar yang belum banyak tersentuh oleh penelitian-penelitian sebelumnya.

## 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan produk berupa media bertujuan untuk motion graphic literasi digital tentang pencegahan *cyberbullying* pada siswa sekolah dasar. Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif untuk menganalisis data hasil validasi ahli media, ahli materi, serta respons siswa yang kemudian dihitung dalam bentuk persentase. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dalam proses pengembangan media pembelajaran.

Objek penelitian ini adalah media pembelajaran berupa video motion graphic literasi digital tentang pencegahan *cyberbullying* yang dikembangkan sebagai sarana edukasi bagi siswa sekolah dasar. Subjek penelitian terdiri dari ahli media, ahli materi, dan siswa kelas IV–VI sekolah dasar. Ahli media dan ahli materi berperan dalam menilai kelayakan media yang dikembangkan, sedangkan siswa berperan sebagai responden dalam uji coba produk untuk memperoleh data terkait kelayakan dan respon terhadap media pembelajaran.

### 3.1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, studi pustaka, dan angket (kuesioner). Observasi dilakukan pada tahap *define* untuk mengidentifikasi kondisi penggunaan media pembelajaran dan pemahaman literasi digital siswa sekolah dasar. Hasil observasi menunjukkan bahwa penyampaian materi masih bersifat konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran yang menarik seperti motion graphic, sehingga menjadi dasar dalam pengembangan media.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, studi pustaka, dan angket (kuesioner). Observasi dilakukan pada tahap *define* untuk mengetahui kondisi awal terkait penggunaan media pembelajaran dan pemahaman literasi digital siswa sekolah dasar. Studi pustaka dilakukan dengan mengkaji berbagai referensi yang relevan sebagai landasan dalam pengembangan media. Selain itu, pengumpulan data dilakukan menggunakan angket dengan skala Likert yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan siswa untuk mengetahui tingkat kelayakan dan respons terhadap media yang dikembangkan.

Pengumpulan data juga dilakukan menggunakan angket (kuesioner) tertutup dengan skala *Likert* yang terdiri dari lima kategori penilaian, yaitu sangat setuju, setuju, cukup setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Angket diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan siswa sekolah dasar untuk menilai kelayakan media serta mengetahui respons terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Pemberian angket dilakukan setelah media selesai dikembangkan dan digunakan oleh siswa, kemudian

data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakan media dan respons pengguna. Data yang diperoleh dari hasil angket kemudian dihitung persentasenya dan dikonversikan ke dalam kriteria kelayakan media sebagaimana disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media

| Persentase | Kategori            |
|------------|---------------------|
| 81 - 100%  | Sangat Setuju       |
| 61 - 80%   | Setuju              |
| 41 - 60%   | Cukup Setuju        |
| 21 - 40%   | Tidak Setuju        |
| 0 - 20%    | Sangat Tidak Setuju |

### 3.2. Teknik Analisis data

Data yang diperoleh dari angket validasi ahli media, ahli materi, dan respons siswa dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Perhitungan dilakukan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

F = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimum

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria skala *Likert*, yaitu sangat setuju (81–100%), setuju (61–80%), cukup setuju (41–60%), tidak setuju (21–40%), dan sangat tidak setuju (0–20%).

### 3.3. Alur penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (Four-D Model) yang terdiri dari tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Pada tahap *define* dilakukan analisis kebutuhan dan permasalahan terkait literasi digital dan *cyberbullying* pada siswa sekolah dasar. Tahap *design* meliputi perancangan media motion graphic seperti penyusunan konsep, storyboard, dan desain visual. Tahap *develop* dilakukan pengembangan media serta validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Tahap *disseminate* merupakan tahap uji coba kepada siswa untuk mengetahui respons terhadap media yang dikembangkan.



Gambar 1 Alur Penelitian Model 4D

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Tahap Define (Analisis Kebutuhan)

Tahap *define* bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran literasi digital pada siswa sekolah dasar. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan perangkat digital oleh siswa semakin meningkat, namun pemahaman literasi digital masih terbatas sehingga berpotensi menimbulkan perilaku negatif seperti *cyberbullying*. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan visual, seperti motion graphic, untuk mendukung penyampaian materi literasi digital secara lebih efektif.

### 4.2. Tahap Design (Perancangan Media)

Tahap *design* merupakan tahap perancangan media motion graphic sebagai sarana literasi digital pencegahan *cyberbullying* pada siswa sekolah dasar. Pada tahap ini dilakukan penyusunan konsep media, alur penyampaian materi, serta pembuatan storyboard sebagai panduan dalam proses pengembangan media.

Perancangan media disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami. Oleh karena itu, media dirancang menggunakan ilustrasi sederhana, warna yang menarik, serta penggunaan teks dan narasi yang komunikatif. Materi yang disajikan meliputi pengertian *cyberbullying*, bentuk, dampak, serta cara pencegahannya dalam penggunaan media digital.

### 4.3. Tahap Develop (Pengembangan Media)

Tahap *develop* merupakan tahap pengembangan media motion graphic berdasarkan rancangan yang telah dibuat pada tahap *design*. Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan media sesuai dengan storyboard, naskah, dan desain visual yang telah dirancang sebelumnya.

Media motion graphic yang dikembangkan memuat materi mengenai pengertian *cyberbullying*, bentuk, dampak, serta cara pencegahannya dalam penggunaan media digital. Penyajian materi dikemas dalam bentuk animasi visual yang sederhana dengan penggunaan warna yang menarik serta narasi yang mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Hasil pengembangan media ditampilkan pada gambar 1,2,3,4,5 dan 6.



Gambar 1. Tampilan Judul Video Motion Graphic

Menampilkan pembuka video motion graphic yang berisi judul materi “Literasi Digital Pencegahan *Cyberbullying*”. Pada bagian ini ditampilkan animasi judul dengan warna yang cerah dan ilustrasi yang menarik untuk menarik perhatian siswa sejak awal video. Tampilan pembuka ini bertujuan untuk memperkenalkan topik yang akan dibahas dalam video serta membangun minat siswa untuk mengikuti materi yang disampaikan.



Gambar 2. Tampilan Anak Bermain Ponsel

Gambar ini menampilkan ilustrasi seorang anak yang sedang menggunakan ponsel sebagai representasi aktivitas siswa dalam mengakses internet. Pada scene ini digambarkan bahwa penggunaan internet merupakan hal yang umum dan menyenangkan bagi anak-anak karena dapat digunakan untuk belajar serta mencari berbagai informasi. Tampilan visual dibuat dengan ilustrasi yang sederhana dan warna yang menarik agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Adegan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman awal bahwa internet memiliki manfaat positif, sekaligus menjadi pengantar sebelum dijelaskan adanya risiko penggunaan internet yang tidak bijak pada bagian selanjutnya.



Gambar 3. Tampilan Munculnya Komentar Negatif di internet

Menampilkan ilustrasi munculnya komentar negatif pada perangkat digital. Scene ini bertujuan untuk memberikan gambaran kepada siswa mengenai salah satu contoh perilaku negatif yang dapat terjadi di internet. Melalui visual tersebut siswa diharapkan mulai memahami bahwa tidak semua interaksi di internet bersifat positif.



Gambar 4. Tampilan Definisi Cyberbullying

Menampilkan visualisasi edukasi mengenai pengertian cyberbullying. Pada bagian ini, ditampilkan teks penjelasan yang informatif dengan latar belakang cerah untuk memudahkan siswa sekolah dasar memahami definisi perundungan di dunia digital. Visual ini bertujuan memberikan landasan konsep kepada siswa bahwa negatif menyakiti orang lain melalui internet, seperti mengejek atau menghina, termasuk dalam kategori perilaku negatif.



Gambar 5. Tampilan Contoh Perilaku Cyberbullying

Gambar ini menyajikan ilustrasi konkret berupa tampilan percakapan digital (*chat*) yang berisi contoh-contoh kalimat negatif. Contoh yang ditampilkan meliputi kata-kata kasar, ejekan, atau komentar buruk yang sering terjadi di media digital. Penjelasan pada adegan ini dirancang agar siswa dapat mengenali bentuk nyata dari *cyberbullying* dalam interaksi sehari-hari di internet, sehingga mereka bisa lebih waspada dan menghindari perilaku serupa.

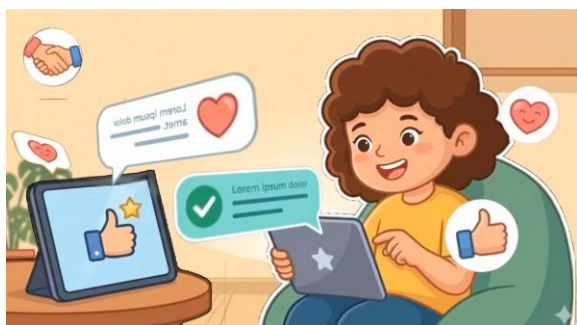


Gambar 6. Tampilan Scene Cyberbullying

Menampilkan ilustrasi seorang anak yang terlihat sedih akibat menerima komentar negatif dari orang lain di internet. Scene ini menjelaskan tentang



*cyberbullying* sebagai perilaku yang dapat menyakiti perasaan orang lain. Melalui visual ini siswa diharapkan dapat memahami dampak emosional yang dapat ditimbulkan oleh *cyberbullying*.



Gambar 7. Tampilan Pencegahan Cyberbullying

Menampilkan ilustrasi perilaku positif dalam penggunaan media digital, seperti berkata baik kepada orang lain dan menggunakan internet secara bijak. Scene ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada siswa mengenai cara mencegah *cyberbullying* serta pentingnya menjaga sikap saat berinteraksi di dunia digital.



Gambar 8. Tampilan Penutup video

Menampilkan bagian penutup video motion graphic yang berisi pesan ajakan untuk menggunakan media digital secara bijak. Pada bagian ini disampaikan pesan moral kepada siswa agar selalu berhati-hati dalam berkomunikasi di internet dan tidak melakukan *cyberbullying* kepada orang lain.

Media yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk.

Berdasarkan hasil validasi ahli media, diperoleh persentase sebesar 80% yang termasuk dalam kategori *setuju*. Hasil ini memberikan validasi bahwa media motion graphic tersebut layak diadopsi dalam kegiatan belajar – mengajar, baik dari sudut pandang desain antarmuka maupun metode penyajian informasinya.

Sementara itu, hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase sebesar 93% yang termasuk dalam kategori *sangat setuju*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan dari segi isi materi dan kebahasaan.

#### 4.4. Tahap Disseminate (Uji Coba Produk)

Tahap *disseminate* dilakukan melalui uji coba media motion graphic kepada siswa sekolah dasar untuk mengetahui respon terhadap media yang dikembangkan. Uji coba dilakukan kepada 30 siswa kelas IV–VI yang sebelumnya telah menonton video motion graphic.

Berdasarkan hasil angket respon siswa, diperoleh persentase sebesar 83% yang termasuk dalam kategori *sangat setuju*. Hasil ini menunjukkan bahwa media motion graphic yang dikembangkan mendapatkan respons yang sangat positif dari siswa, baik dari segi ketertarikan, kemudahan pemahaman materi, maupun manfaat dalam pembelajaran literasi digital dan pencegahan *cyberbullying*. Oleh karena itu, hasil pengembangan media ini sangat representative untuk dimanfaatkan dalam mendukung aktivitas pembelajaran di sekolah dasar. Secara keseluruhan, rekapitulasi hasil penilaian validasi dan respon siswa disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Tabel Rekapitulasi Hasil Validasi dan Respon siswa

| No | Subjek Penilaian | Skor Persentase | Kategori      |
|----|------------------|-----------------|---------------|
| 1  | Ahli Media       | 80%             | Setuju        |
| 2  | Ahli Materi      | 93%             | Sangat Setuju |
| 3  | Respon Siswa     | 83%             | Sangat Setuju |

Hasil rekapitulasi ini mempertegas bahwa media motion graphic yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan untuk diimplementasikan.

#### 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media motion graphic literasi digital dalam pencegahan *cyberbullying* pada siswa sekolah dasar menggunakan model 4D telah berhasil dilaksanakan dan menghasilkan media yang layak digunakan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 80% dari ahli media dengan kategori layak dan 93% dari ahli materi dengan kategori *sangat layak*. Selain itu, respon siswa menunjukkan persentase sebesar 83% dengan kategori *sangat setuju*, yang menunjukkan bahwa media mampu menarik minat serta memudahkan pemahaman siswa terhadap materi literasi digital dan pencegahan *cyberbullying*. Dengan demikian, media motion graphic dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif di sekolah dasar. Media motion graphic yang dikembangkan diharapkan dapat digunakan secara lebih luas dalam pembelajaran, dan penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media terhadap perubahan perilaku siswa serta mengembangkan media dengan fitur yang lebih interaktif.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Braniwati, B. Rahmawan, C. B. Susilo, and K. Reynaldo, "PERANCANGAN MOTION GRAPHIC TENTANG PENGARUH MEDIA SOSIAL BAGI PELAJAR SEKOLAH MENENGAH PERTAMA," *ARTIKA*, vol. 7, no. 1, pp. 63–77, 2023.
- [2] M. I. Fatah, D. F. Brilianti, D. Rahmita, B. P. S. B. R. Ayu, and S. H. Pramudi, "PENGEMBANGAN MEDIA MOTION GRAPHICS EDUKASI KESELAMATAN PENGGUNAN SEPEDA LISTRIK BAGI WANITA DEWASA," *EDUTECH*, vol. 24, no. 3, pp. 1309–1323, Jul. 2025, doi: 10.17509/e.v24i3.86259.
- [3] D. Wijayanti, "Perancangan Video Animasi Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran Sumber Daya Alam Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Diwak," *Pendek. J. Pendidik. Berkarakter*, vol. 2, no. 5, pp. 21–28, Jan. 2025, doi: 10.51903/pendekar.v2i5.851.
- [4] I. Idris, H. R. Pangaribuan, R. Khair, and P. Koresponden, "PERANCANGAN MOTION GRAPHIC VIDEO ANIMASI SEBAGAI SARANA IKLAN PROMOSI DAN INFORMASI," *dsi*, vol. 2, no. 2, pp. 60–66, 2022.
- [5] T. P. Wardani, N. Hidayah, Y. Erfayliana, and R. Primanisa, "Pengembangan E-Modul Pembelajaran Berbasis Animasi Motion Graphic untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PJOK," *J. Pendidik. Dan Pembelajaran Indones. JPPI*, vol. 5, no. 4, pp. 1966–1977, Sep. 2025, doi: 10.53299/jppi.v5i4.2665.
- [6] Niken Putri Melani, Diah Gusrayani, and R. G. Nugraha, "PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MOTION GRAPHIC PADA MATERI PETA DAN KOMPONENNYA," *J. Edu Res.*, vol. 5, no. 3, 2024.
- [7] A. Fitri Rahmadani, Farel Fairuz, R. Widyastuti, and A. Khairi, "Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Motion Graphic Pada Materi TIK di Era Digital," *J. PTI Pendidik. DAN Teknol. Inf. Fak. Kegur. ILMU Pendidik. Univ. PUTRA Indones. YPTK PADANG*, vol. 5, no. 3, pp. 31–36, Apr. 2025, doi: 10.35134/jpti.v12i1.235.
- [8] M. D. S. Setiawan and I. A. Camelia, "PERANCANGAN MOTION GRAPHIC PENERAPAN WARNA UNTUK PEMBUATAN KARYA ILUSTRASI DIGITAL," *J. Seni Rupa*, vol. 13, no. 4, pp. 105–113, 2024.
- [9] S. Syaharani, A. B. Joni, and H. Ami, "Implementasi Motion Graphic Pada Video Promosi Wisata Danau Shuji Menggunakan Metode R&D," *J. JTMD*, vol. 1, no. 2, pp. 21–30, Sep. 2024.
- [10] K. R. Dewi, H. Subrata, and A. M. I. Puspita, "IMPLEMENTASI LITERASI DIGITAL DI SEKOLAH: TINJAUAN PUSTAKA SISTEMATIS," vol. 10, 2025.
- [11] N. H. Darmawan and H. Hilmawan, "Literasi Digital: Pemahaman Cyberbullying pada Siswa Sekolah Dasar," vol. 4, no. 4, 2023.
- [12] I. Permatasari *et al.*, "Optimalisasi Klinik Literasi Guyub Rukun di Desa Argosari Melalui Kegiatan BSB (Bermain Sambil Belajar)," *J. Pengabd. Masy. Bangsa*, vol. 1, no. 8, pp. 1634–1641, Oct. 2023, doi: 10.59837/jpmba.v1i8.397.
- [13] Z. Zulkarnain, I. Islahudin, and N. T. Zahrah, "Motion Graphic-Based Work and Energy Physic Learning Media Development," *J. Educ. FKIP UNMA*, vol. 9, no. 1, pp. 65–71, Jan. 2023, doi: 10.31949/educatio.v9i1.4284.