
Academia Open



By Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement.....	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article.....	5
Title page.....	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	8

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

Academia Open

Vol. 11 No. 2 (2026): December
DOI: 10.21070/acopen.11.2026.14980

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

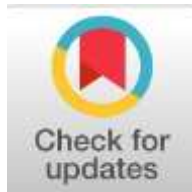
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Interactive Pancasila Based Anti Bullying Modules Foster Elementary Student Empathy Outcomes: E-Modul Interaktif Anti Perundungan Berbasis Pancasila Mengembangkan Empati Siswa Sekolah Dasar

Mahyaya Nur, mahyayanur67@guru.sd.belajar.id (*)

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

Jamaluddin Arifin, jamaluddinarifin@unismuh.ac.id

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

Ade Irma Suriani, adeirmasuriani@unismuh.ac.id

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

General Background Elementary education serves as a fundamental phase for character formation, yet many schools face severe challenges with aggressive behaviors among young learners. **Specific Background** At SDIT Al-Fadiyah in Gowa Regency, lower elementary students demonstrate limited social awareness and emotional regulation, frequently engaging in unrecognized aggressive actions during daily peer interactions. **Knowledge Gap** Despite the critical need for contextual moral education, current pedagogical practices predominantly rely on conventional lecture methods and lack interactive digital materials tailored to instil early social awareness. **Aims** This study develops a valid, practical, and functional digital tool integrating the Just and Civilized Humanity principle to advance academic achievement and social understanding among second-grade cohorts. **Results** Utilizing the ADDIE research and development model with 25 participants, the developed digital framework achieved exceptional validity and practicality ratings exceeding 96 percent across all expert assessments. Following implementation, cognitive test scores advanced from 78.12 to 95.00, and observational metrics progressed from 73.75 percent to 96.50 percent, supported by a significant Wilcoxon test result and a high N-Gain coefficient. **Novelty** This research distinctly integrates foundational civic principles into an interactive digital framework to specifically address early childhood aggression and cultivate structured prosocial development. **Implications** Educational institutions should adopt these contextual digital tools within civic curricula to sustainably foster inclusive, safe, and respectful school environments.

Highlights

- ♦ Digital civic learning materials demonstrate exceptional validity and instructional practicality across expert evaluations.
- ♦ Integrating moral values significantly elevates cognitive achievement scores in early childhood education.
- ♦ Contextual multimedia simulations successfully promote prosocial behavior and emotional regulation among young learners.

Keywords Digital Civic Education; Prosocial Behavior; Interactive Learning Media; Character Formation; Early Childhood Aggression

Published date: 2026-07-23

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter anak yang akan menentukan kualitas sumber daya manusia di masa depan. Pada jenjang ini, proses pendidikan tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan kesadaran, sikap, dan perilaku peserta didik melalui internalisasi nilai moral, sosial, dan emosional sebagai dasar perilaku beradab dalam kehidupan sehari-hari [1]. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn), memiliki peran strategis dalam menanamkan pemahaman nilai kemanusiaan serta membentuk kesadaran siswa terhadap perilaku sosial yang sesuai dengan norma dan nilai Pancasila.

Sekolah idealnya menjadi lingkungan yang aman, nyaman, dan ramah anak (safe learning environment), yang tidak hanya mendukung pencapaian akademik, tetapi juga mendorong tumbuhnya kesadaran sosial, sikap saling menghormati, serta perilaku yang menjunjung tinggi martabat manusia [2]. Lingkungan belajar yang kondusif memungkinkan peserta didik memahami dan mempraktikkan nilai-nilai kemanusiaan secara nyata dalam interaksi sosial sehari-hari, sehingga pembelajaran tidak berhenti pada aspek kognitif, tetapi bermakna dalam kehidupan nyata [3]. Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa sekolah dasar masih dihadapkan pada permasalahan serius berupa perilaku perundungan (bullying).

Berbagai penelitian mutakhir menunjukkan bahwa praktik perundungan tidak hanya terjadi pada jenjang pendidikan menengah, tetapi juga telah merambah secara signifikan ke jenjang sekolah dasar. Sari, Rosani, dan Eddy (2025) mengungkapkan bahwa perundungan pada siswa SD berdampak pada gangguan emosi, rendahnya rasa percaya diri, kecenderungan menarik diri dari lingkungan sosial, serta menurunnya kualitas interaksi antar teman sebaya [4]. Kristianto dan Wakhudin (2025) juga menegaskan bahwa maraknya perilaku perundungan di sekolah dasar berkaitan erat dengan lemahnya pemahaman dan kesadaran siswa terhadap nilai-nilai sosial serta pembelajaran PKn yang belum sepenuhnya kontekstual dan bermakna [5].

Pada usia kelas rendah (7–8 tahun), perkembangan kognitif dan regulasi emosi anak masih berada pada tahap awal. Kondisi ini menyebabkan peserta didik sering kali belum mampu membedakan secara jelas antara perilaku bercanda dan perilaku yang menyakiti orang lain, serta belum memahami konsekuensi sosial dari tindakan agresif yang mereka lakukan [6]. Akibatnya, perilaku seperti mengejek, mendorong, mengucilkan teman, atau mengambil barang tanpa izin sering dianggap sebagai hal yang wajar. Ketidaksadaran ini menunjukkan bahwa siswa belum memiliki hasil belajar Pendidikan Pancasila yang memadai dalam aspek pemahaman dan penerapan nilai kemanusiaan yang adil dan beradab dalam kehidupan sehari-hari.

Tanpa intervensi edukatif yang tepat, perilaku agresif yang muncul pada usia dini berpotensi menetap dan berkembang menjadi pola perilaku negatif di jenjang pendidikan berikutnya. Penelitian perkembangan menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan regulasi emosi dan kesadaran sosial pada masa kanak-kanak berkorelasi dengan meningkatnya agresivitas serta kesulitan dalam membangun hubungan sosial yang sehat [6]. Oleh karena itu, pembelajaran PKn di kelas rendah perlu diarahkan tidak hanya pada penguasaan materi secara kognitif, tetapi juga pada pembentukan kesadaran siswa terhadap perilaku sosial yang beradab dan sesuai dengan nilai Pancasila.

Kondisi tersebut juga ditemukan pada konteks lokal penelitian ini. Berdasarkan hasil observasi awal dan analisis kebutuhan terhadap peserta didik kelas II SDIT Al-Fadiyah Kabupaten Gowa pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, ditemukan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki kesadaran yang memadai dalam mengenali perilaku perundungan. Peserta didik masih mengalami keterbatasan dalam memahami bahwa perilaku yang sering mereka lakukan dalam interaksi sehari-hari merupakan bentuk perundungan dan bertentangan dengan nilai kemanusiaan yang adil dan beradab.

Hasil angket kebutuhan menunjukkan bahwa sebanyak 44,5% peserta didik belum memahami bahwa mengejek, mendorong, mengambil barang teman tanpa izin, serta mengucilkan teman termasuk dalam bentuk perundungan. Selain itu, 45,3% peserta didik belum mampu mengaitkan nilai kemanusiaan yang adil dan beradab dengan perilaku nyata di kelas, dan 47,1% belum memahami dampak psikologis perundungan terhadap korban. Temuan ini menunjukkan rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa, khususnya pada aspek pemahaman dan penerapan nilai kemanusiaan dalam kehidupan sosial.

Selanjutnya dari aspek afektif, hasil angket juga menunjukkan bahwa empati siswa masih tergolong rendah. Sebanyak 46,8% peserta didik belum mampu menjelaskan makna empati secara sederhana dan membedakan antara sikap peduli dan acuh terhadap teman. Selain itu, 43,9% siswa jarang menunjukkan inisiatif membantu teman, serta 44,2% menunjukkan pengendalian emosi yang rendah saat terjadi konflik. Rendahnya empati ini memperkuat kecenderungan perilaku perundungan dan menghambat terciptanya interaksi sosial yang beradab di lingkungan sekolah.

Hasil wawancara dengan guru kelas II menguatkan temuan tersebut. Guru menyatakan bahwa peserta didik masih membutuhkan pendampingan intensif untuk menumbuhkan kesadaran terhadap perilaku perundungan, pemahaman nilai kemanusiaan, serta empati terhadap sesama. Pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berlangsung selama ini masih dominan menggunakan metode ceramah dan belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang mampu mengaitkan materi Pendidikan Pancasila dengan pengalaman konkret siswa. Dokumentasi sekolah juga menunjukkan belum tersedianya media pembelajaran digital interaktif yang secara khusus mengintegrasikan materi anti-perundungan dengan nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab.

Fenomena tersebut mengindikasikan belum optimalnya internalisasi nilai Pancasila, khususnya sila kedua “Kemanusiaan

yang Adil dan Beradab”, dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Nilai ini menekankan penghargaan terhadap martabat manusia, keadilan, kepedulian sosial, dan penolakan terhadap segala bentuk kekerasan dan penindasan. Dalam perspektif keislaman, nilai kemanusiaan tersebut sejalan dengan ajaran Al-Qur’an sebagaimana tercantum dalam QS. An-Nahl ayat 90:

﴿إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُ بِالْعَدْلِ وَالْإِحْسَانِ وَإِيتَاءِ ذِي الْقُرْبَىٰ وَيَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ وَالْبَغْيِ يَعِظُكُمْ لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ﴾

“Sesungguhnya Allah menyuruh berlaku adil, berbuat kebajikan, dan memberikan bantuan kepada kerabat. Dia (juga) melarang perbuatan keji, kemungkaran, dan permusuhan. Dia memberi pelajaran kepadamu agar kamu selalu ingat.” Ayat ini memerintahkan manusia untuk berlaku adil, berbuat kebaikan, dan memberi kepada sesama, serta melarang perbuatan keji, kemungkaran, dan permusuhan, Nilai-nilai tersebut menjadi landasan moral dalam menumbuhkan kesadaran, empati, dan perilaku beradab dalam kehidupan sosial siswa.

Penguatan kesadaran dan empati sebagai bagian dari hasil belajar Pendidikan Pancasila juga sejalan dengan pendekatan Social Emotional Learning (SEL), yang menekankan pengembangan kesadaran diri, kesadaran sosial, pengelolaan emosi, dan keterampilan relasi. Penelitian menunjukkan bahwa peningkatan empati dan kesadaran sosial berkontribusi signifikan dalam menurunkan perilaku perundungan di sekolah dasar [7][8][9]. Dengan demikian, pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dirancang secara inovatif agar mampu meningkatkan hasil belajar siswa tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada kesadaran dan empati sebagai fondasi perilaku anti-perundungan.

Namun tantangan utama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas rendah adalah keterbatasan media pembelajaran yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik siswa. Anak generasi Alpha lebih tertarik pada pembelajaran visual dan interaktif dibandingkan metode ceramah konvensional. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi Pendidikan Pancasila secara menarik, konkret, dan bermakna.

E-modul interaktif menjadi salah satu solusi inovatif dalam menjawab tantangan tersebut. E-modul memungkinkan integrasi teks, gambar, audio, video, simulasi, dan latihan interaktif yang dapat membantu siswa memahami konsep PKn secara lebih konkret. Pembelajaran multimedia terbukti mampu meningkatkan pemahaman konseptual dan kesadaran siswa terhadap materi yang dipelajari [10][11]. Dengan pengembangan e-modul interaktif anti-perundungan berbasis nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, diharapkan hasil belajar siswa dalam bentuk pemahaman, kesadaran, serta empati terhadap perilaku perundungan dapat meningkat secara signifikan.

METODE

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R & D). Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk pendidikan serta menguji tingkat kelayakan dan keefektifan produk tersebut sebelum digunakan secara luas. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation [12].

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Dick and Carey, yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Model ADDIE dipilih karena memberikan alur kerja yang sistematis dan mudah diterapkan dalam pengembangan bahan ajar digital berupa e-modul interaktif anti perundungan (bullying) berbasis Kemanusiaan yang Adil dan Beradab untuk siswa kelas II sekolah dasar.

Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE



C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang bertujuan untuk memastikan bahwa e-modul interaktif anti perundungan yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Validator dan Subjek Uji Coba

Validator dalam penelitian ini terdiri atas ahli materi Pendidikan Pancasila dan ahli media pembelajaran. Ahli materi

berperan dalam menilai kesesuaian isi e-modul dengan tujuan pembelajaran, nilai-nilai Pancasila, serta muatan anti perundungan. Sementara itu, ahli media berperan dalam menilai aspek tampilan, keterbacaan, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan e-modul.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas II sekolah dasar yang dibagi ke dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba kelompok besar. D.Instrumen Pengumpulan Data

1. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk memperoleh penilaian dari para ahli terhadap kualitas e-modul yang dikembangkan. Penilaian ini menjadi dasar dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk hingga diperoleh e-modul yang dinyatakan valid dan layak digunakan. Lembar validasi terdiri atas dua jenis, yaitu lembar validasi ahli media dan lembar validasi ahli materi.

2. Lembar Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tanggapan guru dan peserta didik terhadap penggunaan e-modul interaktif anti perundungan. Angket disusun dalam bentuk pernyataan tertulis yang mudah dipahami dan sesuai dengan karakteristik responden.

E. Teknik Analisis Data

1. Analisis Validitas

Analisis validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan isi dan media e-modul berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media.

2. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan bertujuan untuk mengetahui kemudahan penggunaan e-modul interaktif anti perundungan dalam proses pembelajaran. Kepraktisan dianalisis berdasarkan hasil angket respon guru, angket respon peserta didik, serta lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran.

3. Analisis Keefektifan Produk

Analisis keefektifan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana e-modul interaktif anti perundungan efektif dalam meningkatkan kesadaran sosial dan empati peserta didik.

4. Analisis Angket Kesadaran Sosial dan Empati Peserta Didik

Analisis angket kesadaran sosial dan empati dilakukan berdasarkan indikator yang telah ditetapkan pada instrumen penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Karakteristik E-Modul Interaktif Anti Perundungan (Bullying) Berbasis Kemanusiaan yang Adil dan Beradab pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila

a. Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik

Berdasarkan hasil observasi awal dan analisis kebutuhan yang dilakukan pada peserta didik kelas II SDIT Al-Fadiyah Kabupaten Gowa, tepatnya pada tanggal 15 Januari tahun ajaran 2025/2026, menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila belum sepenuhnya berjalan optimal, khususnya dalam penanaman nilai kemanusiaan, perilaku anti perundungan, empati, dan kesadaran sosial peserta didik.

b. Analisis Materi

Penentuan materi dalam penelitian ini diawali dengan mengkaji capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), serta indikator ketercapaian tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II sekolah dasar. Tahap ini dilakukan untuk memastikan bahwa materi yang dikembangkan dalam e-modul selaras dengan Kurikulum Merdeka dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dalam penguatan nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab, perilaku anti perundungan (bullying), empati, dan hasil belajar peserta didik. Setelah proses pengkajian dilakukan, tahap selanjutnya adalah melaksanakan analisis materi sebagai dasar dalam penyusunan e-modul interaktif.

2. Desain Konseptual E-Modul Interaktif Anti Perundungan (Bullying) Berbasis Kemanusiaan yang Adil dan Beradab pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Empati Siswa Kelas II SDIT Al-Fadiyah Kab. Gowa

a. Perancangan Komponen-Komponen E-Modul

Perancangan E-Modul Interaktif Anti Perundungan (Bullying) Berbasis Kemanusiaan yang Adil dan Beradab pada pembelajaran Pendidikan Pancasila disusun secara sistematis untuk meningkatkan hasil belajar dan empati siswa kelas II SD. E-modul ini terdiri atas beberapa komponen utama, yaitu Cover E-Modul, Halo Teman Hebat, Ice Breaking, Refleksi Pengalaman, Apa Itu Perundungan (Bullying), Pancasila Bilang Apa?, Aku Harus Apa?, Jurnal Empatiku, Ayo Berlatih, Janji Teman Baik, Sertifikat Pahlawan Anti Bullying, dan STOP BULLYING, yang saling terintegrasi dalam mendukung proses pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan berorientasi pada penguatan nilai kemanusiaan serta pengembangan empati siswa.

b. Perancangan Materi/Isi

Perancangan materi pada E-Modul Interaktif Anti Perundungan (Bullying) Berbasis Kemanusiaan yang Adil dan Beradab dirancang untuk membantu peserta didik memahami konsep perundungan, menumbuhkan empati, serta menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila khususnya sila kedua dalam kehidupan sehari-hari. Materi disusun sesuai karakteristik perkembangan siswa kelas II sekolah dasar dengan memadukan teks, gambar, audio narasi, video pembelajaran, refleksi diri, dan kuis interaktif.

c. Desain Flowchart

Bagan alur (flowchart) didesain untuk memvisualisasikan tahapan penggunaan E-Modul Interaktif Anti Perundungan (Bullying) Berbasis Kemanusiaan yang Adil dan Beradab pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. Flowchart ini menggambarkan alur pembelajaran yang dilalui peserta didik mulai dari kegiatan pembuka, penyajian materi, kegiatan refleksi, penguatan empati, latihan soal interaktif, hingga komitmen peserta didik dalam menerapkan perilaku anti perundungan di lingkungan sekolah.

d. Desain Storyboard

Storyboard merupakan pengembangan dari flowchart yang digunakan untuk memvisualisasikan tampilan setiap halaman E-Modul secara rinci. Storyboard berfungsi sebagai rancangan awal yang menggambarkan susunan konten, navigasi, media pembelajaran, serta aktivitas yang akan dilakukan peserta didik selama menggunakan E-Modul. Melalui storyboard, peneliti dapat memastikan bahwa setiap komponen pembelajaran tersusun secara sistematis dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

3. Kevalidan E-Modul Interaktif Anti Perundungan (Bullying) Berbasis Kemanusiaan yang Adil dan Beradab pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila

a. Tahap Pembuatan E-Modul

Pada tahap ini dilakukan proses pengembangan e-modul interaktif anti perundungan berbasis Kemanusiaan yang Adil dan Beradab. Pengembangan e-modul dilakukan menggunakan aplikasi Canva dan platform Heyzine Flipbook untuk menghasilkan media pembelajaran digital yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

b. Validasi Ahli

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa e-modul interaktif anti perundungan (bullying) berbasis Kemanusiaan yang Adil dan Beradab pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Tingkat kevalidan e-modul diperoleh melalui hasil validasi instrumen penelitian, validasi ahli materi, dan validasi ahli media. Validasi tersebut dilakukan untuk menilai kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kelayakan isi, kualitas tampilan media, kebahasaan, serta keterpaduan unsur interaktif dalam e-modul.

1) Validasi Instrumen Penelitian

Berdasarkan hasil validasi instrumen penelitian dapat diketahui bahwa seluruh instrumen yang digunakan dalam penelitian memperoleh kategori sangat valid. Hasil penilaian dari validator I menunjukkan bahwa instrumen modul ajar memperoleh persentase sebesar 98,3%, instrumen respon guru sebesar 96,1%, instrumen respon siswa sebesar 96,1%, instrumen lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran sebesar 95,8%, serta instrumen kisi-kisi dan tes memperoleh persentase sebesar 96,9%. Secara keseluruhan, validator I memberikan skor total sebesar 326 dari 336 dengan persentase 97,02%. Berdasarkan kriteria kelayakan instrumen, hasil tersebut berada pada rentang 81%–100%, sehingga seluruh instrumen penelitian dinyatakan sangat valid.

2) Validasi Ahli Media

Hasil penilaian dari validator I menunjukkan bahwa aspek lay out (tampilan media) memperoleh skor 32 dari 32, aspek isi memperoleh skor 20 dari 20, aspek manfaat memperoleh skor 14 dari 16, serta aspek bahasa yang digunakan memperoleh skor 12 dari 12. Secara keseluruhan validator I memberikan skor sebesar 78 dari 80 dengan persentase 97,5%.

Selanjutnya, hasil penilaian dari validator II menunjukkan bahwa aspek lay out (tampilan media) memperoleh skor 32 dari 32, aspek isi memperoleh skor 20 dari 20, aspek manfaat memperoleh skor 16 dari 16, serta aspek bahasa yang digunakan memperoleh skor 12 dari 12. Secara keseluruhan validator II memberikan skor sebesar 80 dari 80 dengan persentase 100%.

Berdasarkan hasil penilaian kedua validator tersebut, diperoleh rata-rata persentase kelayakan media sebesar 98,75%. Jika mengacu pada tabel kriteria kelayakan media, persentase tersebut berada pada rentang 81%–100% sehingga dikategorikan sangat valid.

3) Validasi Ahli Materi

Hasil penilaian dari validator I menunjukkan bahwa aspek isi memperoleh skor 24 dari 24, aspek bahasa, tulisan, dan tampilan memperoleh skor 23 dari 24, serta aspek manfaat memperoleh skor 7 dari 8. Secara keseluruhan, validator I memberikan skor sebesar 54 dari 56 dengan persentase 96,4%. Berdasarkan kriteria kelayakan, hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat valid.

Selanjutnya, hasil penilaian dari validator II menunjukkan bahwa aspek isi memperoleh skor 24 dari 24, aspek bahasa, tulisan, dan tampilan memperoleh skor 24 dari 24, serta aspek manfaat memperoleh skor 8 dari 8. Secara keseluruhan, validator II memberikan skor sebesar 56 dari 56 dengan persentase 100%.

4. Kepraktisan E-Modul Interaktif Anti Perundungan (Bullying) Berbasis Kemanusiaan yang Adil dan Beradab

Kepraktisan E-Modul Interaktif Anti Perundungan (Bullying) Berbasis Kemanusiaan yang Adil dan Beradab pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila ditentukan berdasarkan hasil uji coba penggunaan produk dalam proses pembelajaran. Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan E-Modul oleh guru dan peserta didik serta melihat keterlaksanaan pembelajaran menggunakan E-Modul yang telah dikembangkan.

a. Uji Coba Kelompok Kecil

1) Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan E-Modul Interaktif Anti Perundungan (Bullying)

Tabel 1 Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Kelompok Kecil

Observer	Skor	Kategori
Ibu Lili Suriani	$14/15 \times 100 = 93\%$	Sangat Baik

Berdasarkan kriteria tingkat kepraktisan, nilai 93% berada pada rentang 81%-100%, sehingga keterlaksanaan pembelajaran menggunakan e-modul interaktif anti perundungan (bullying) termasuk kategori sangat baik.

2) Hasil Angket Respon Peserta Didik

Tabel 2 Hasil Angket Respon Peserta Didik Kelompok Kecil

Responden	Rata-rata Skor	Kategori
Peserta Didik Kelas II (15 orang)	94%	Sangat Praktis

Berdasarkan kriteria penilaian kepraktisan, persentase 94% berada pada rentang 81%-100%, sehingga respon peserta didik terhadap penggunaan e-modul interaktif anti perundungan (bullying) termasuk kategori sangat praktis.

3) Hasil Angket Respon Guru

Tabel 3 Hasil Angket Respon Guru Kelompok Kecil

Observer	Skor	Kategori
Ibu Lili Suriani	$81/85 \times 100 = 95\%$	Sangat Praktis

Berdasarkan kriteria tingkat kepraktisan, persentase 95% berada pada rentang 81%-100%, sehingga respon guru terhadap penggunaan e-modul interaktif anti perundungan (bullying) dan termasuk kategori sangat praktis.

b. Uji Kelompok Besar

1) Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan E-Modul Interaktif Anti Perundungan (Bullying)

Tabel 4 Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Observer	Skor	Kategori
Ibu Lili Suriani	$14/15 \times 100 = 93\%$	Sangat Baik

Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran pada tabel di atas, diperoleh persentase sebesar 93%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan e-modul interaktif anti perundungan (bullying) dapat terlaksana dengan sangat baik dalam proses pembelajaran.

2) Hasil Angket Respon Peserta Didik

Tabel 5 Hasil Angket Respon Peserta Didik

Responden	Rata-rata Skor	Kategori
Peserta Didik Kelas II (25 orang)	96%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik pada tabel di atas, diperoleh rata-rata persentase sebesar 96%. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon positif terhadap penggunaan e-modul interaktif anti perundungan (bullying).

3) Hasil Angket Respon Guru

Tabel 6 Hasil Angket Respon Guru

Observer	Skor	Kategori
Ibu Lili	$82/85 \times 100 =$	Sangat
Suriani	96%	Praktis

Berdasarkan hasil angket respon guru pada tabel di atas, diperoleh persentase sebesar 96%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa guru memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan e-modul interaktif anti perundungan (bullying).

5. Keefektifan E-Modul Interaktif Anti Perundungan (Bullying) Berbasis Nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab untuk Meningkatkan Empati Siswa Kelas II SDIT Al-Fadiyah

a. Uji Coba Kelompok Kecil

1) Hasil Angket Empati Siswa Kelas II SDIT Al-Fadiyah

Tabel 7 Hasil Angket Empati Siswa Uji Kelompok Kecil

No	Indikator Empati	Persentase
1	Kemampuan memahami perasaan orang lain (Perspective Taking)	98%
2	Kepedulian terhadap kondisi dan perasaan orang lain (Empathic Concern)	99%
3	Kemampuan mengendalikan respon negatif terhadap orang lain (Personal Distress)	97%
4	Perilaku positif untuk mencegah dan merespon tindakan perundungan (Anti-Bullying Prosocial Behavior)	99%
Rata-rata		98,47%

Berdasarkan tabel di atas, hasil angket empati peserta didik pada uji coba kelompok kecil memperoleh rata-rata persentase sebesar 98,47% dengan kategori sangat tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan e-modul interaktif anti perundungan berbasis nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab, peserta didik menunjukkan respon positif terhadap nilai empati yang dikembangkan dalam pembelajaran.

2) Hasil Pretest-Posttest Siswa Kelas II SDIT Al-Fadiyah

Tabel 8 Hasil Pretest-Posttest Peserta Didik Kelompok Kecil

No	Nilai Hasil Belajar	Kategori	Pretest		Posttest	
			F	P	F	P
1	81%-100%	Sangat Tinggi	-	-	11	73,3%
2	61%-80%	Tinggi	7	46,7%	4	26,7%
3	41%-60%	Cukup	6	40%	-	-
4	21%-40%	Rendah	2	13,3%	-	-
5	0%-20%	Sangat Rendah	-	-	-	-
Total			15	100%	15	100%

Pada hasil pretest sebelum penggunaan e-modul, terdapat 2 peserta didik (13,3%) berada pada kategori rendah, 6 peserta didik (40%) berada pada kategori cukup, dan 7 peserta didik (46,7%) berada pada kategori tinggi. Secara keseluruhan nilai rata-rata pretest peserta didik berada pada angka 60.

Setelah diberikan pembelajaran menggunakan e-modul interaktif anti perundungan, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan. Sebanyak 11 peserta didik (73,3%) berada pada kategori sangat tinggi dan 4 peserta didik (26,7%) berada

pada kategori tinggi. Nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 88.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan e-modul interaktif anti perundungan berbasis nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab mampu membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Penyajian materi melalui gambar, cerita, aktivitas interaktif, serta contoh perilaku sehari-hari membuat peserta didik lebih mudah memahami konsep empati dan tindakan yang sesuai dengan nilai kemanusiaan. Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis pretest dan posttest pada uji coba kelompok kecil dapat disimpulkan bahwa penggunaan e-modul interaktif anti perundungan (bullying) berbasis nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab memberikan peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik kelas II SDIT Al-Fadiyah.

b. Uji Kelompok Besar

a) Hasil Angket Empati Siswa Kelas II SDIT Al-Fadiyah

Tabel 9 Hasil Angket Empati Siswa

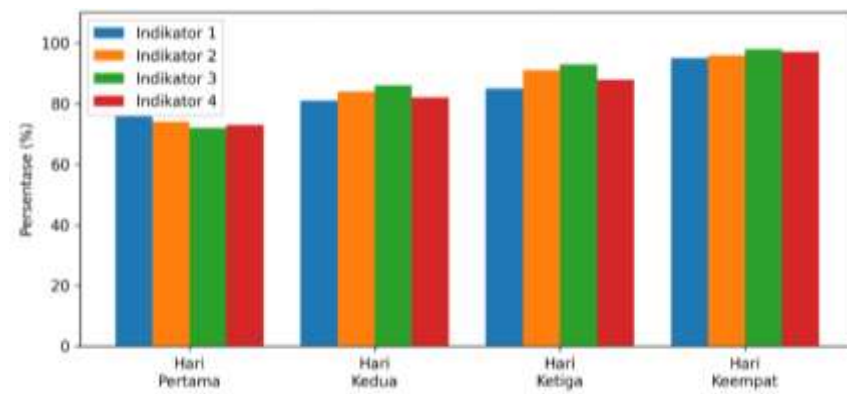
No	Indikator Empati	Persentase
1	Kemampuan memahami perasaan orang lain	94%
2	Kepedulian dan perhatian terhadap teman	100%
3	Kemampuan menghargai dan menghormati orang lain	98%
4	Perilaku membantu dan mendukung teman	100%
Rata-rata		98,44%

Berdasarkan hasil analisis angket empati siswa pada uji kelompok besar diperoleh bahwa seluruh indikator empati berada pada kategori sangat tinggi. Indikator kemampuan memahami perasaan orang lain memperoleh persentase sebesar 94%, indikator kepedulian dan perhatian terhadap teman memperoleh persentase sebesar 100%, indikator kemampuan menghargai dan menghormati orang lain memperoleh persentase sebesar 98%, sedangkan indikator perilaku membantu dan mendukung teman memperoleh persentase sebesar 100%.

Secara keseluruhan diperoleh rata-rata persentase sebesar 98,44% yang menunjukkan bahwa tingkat empati siswa berada pada kategori sangat tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan e-modul interaktif anti perundungan berbasis nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab mampu memberikan pengalaman belajar yang mendukung perkembangan sikap empati siswa, terutama dalam memahami perasaan orang lain, menghargai teman, serta menunjukkan kepedulian dalam kehidupan sehari-hari.

b) Hasil Observasi Empati Siswa

Gambar 2 Diagram Hasil Observasi Empati Siswa



Berdasarkan hasil observasi, empati siswa menunjukkan peningkatan dari hari pertama hingga hari keempat pembelajaran. Pada hari pertama, rata-rata hasil observasi empati siswa memperoleh nilai 73,75%. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian siswa telah mulai menunjukkan kemampuan memahami perasaan orang lain, namun masih membutuhkan arahan dalam menerapkan perilaku empati selama proses pembelajaran.

Pada hari kedua terjadi peningkatan dengan rata-rata 83,25%. Peningkatan ini terlihat dari mulai berkembangnya perilaku siswa dalam memperhatikan teman, mendengarkan pendapat teman, serta menunjukkan kepedulian ketika melakukan aktivitas pembelajaran bersama.

Selanjutnya, pada hari ketiga rata-rata observasi meningkat menjadi 89,25%. Pada tahap ini siswa mulai menunjukkan perkembangan empati yang lebih baik, seperti mampu menghargai teman, bekerja sama, dan menghindari perilaku yang dapat menyakiti perasaan orang lain sesuai dengan nilai anti perundungan yang terdapat dalam e-modul.

Peningkatan tertinggi terjadi pada hari keempat dengan rata-rata 96,5%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah mampu menunjukkan perilaku empati secara lebih konsisten selama proses pembelajaran. Siswa mulai terbiasa menunjukkan

kepedulian, menghargai teman, serta memberikan bantuan kepada teman yang membutuhkan.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 86,68% yang menunjukkan kategori sangat tinggi. Hasil observasi ini memperkuat hasil angket empati siswa sebesar 98,44%, sehingga peningkatan empati siswa tidak hanya berdasarkan persepsi siswa melalui angket, tetapi juga terlihat melalui pengamatan langsung terhadap perilaku siswa selama proses pembelajaran.

Dengan demikian, penggunaan e-modul interaktif anti perundungan berbasis nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab mampu mendukung pembentukan perilaku empati siswa melalui kegiatan pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan menanamkan nilai kepedulian terhadap sesama.

3) Hasil Pretest-Posttest Siswa Kelas II SDIT Al-Fadiyah

Tabel 10 Hasil Pretest-Posttest Peserta Didik

No	Nilai Hasil Belajar	Kategori	Pretest		Posttest	
			F	P	F	P
1	86-100	Sangat Tinggi	3	12%	25	100%
2	76-85	Tinggi	10	40%	-	-
3	66-75	Cukup	5	20%	-	-
4	≤85	Rendah	7	28%	-	-
Jumlah			25	100%	25	100%

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan e-modul interaktif anti perundungan berbasis nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab. Pada hasil pretest sebelum penggunaan e-modul, kemampuan awal peserta didik masih beragam. Terdapat 3 siswa (12%) berada pada kategori sangat tinggi, 10 siswa (40%) berada pada kategori tinggi, 5 siswa (20%) berada pada kategori cukup, dan 7 siswa (28%) berada pada kategori rendah. Secara keseluruhan nilai rata-rata pretest peserta didik berada pada angka 78,12.

Sedangkan hasil posttest setelah penggunaan e-modul menunjukkan peningkatan yang lebih baik, yaitu seluruh peserta didik sebanyak 25 siswa (100%) berada pada kategori sangat tinggi dengan nilai rata-rata meningkat menjadi 95.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan e-modul interaktif anti perundungan berbasis nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa mengenai nilai kemanusiaan, empati, serta perilaku anti perundungan. Untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar secara lebih objektif, selanjutnya dilakukan analisis menggunakan uji N-Gain.

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan e-modul interaktif anti perundungan berbasis nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab. Perhitungan N-Gain dilakukan dengan membandingkan nilai pretest dan posttest peserta didik. Adapun hasil uji N-Gain disajikan pada tabel berikut.

Tabel 11 Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	25	0,33	1,00	0,726	0,194
NGain_Persen	25	33,33	100,00	72,62	19,41
Valid N (listwise)	25				

Tabel 12 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Nilai Maksimal	Validator I	Validator II
1	Isi	24	24	24
2	Bahasa, Tulisan, dan Tampilan	24	23	24
3	Manfaat	8	7	8
Total		56	54	56
Persentase			96,4%	100%
Kriteria			Sangat Valid	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli materi pada tabel 12, dapat diketahui bahwa secara keseluruhan materi yang terdapat dalam E-Modul Interaktif Anti Perundungan (Bullying) Berbasis Kemanusiaan yang Adil dan Beradab dinyatakan sangat valid dan

layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Selanjutnya, hasil penilaian dari validator II menunjukkan bahwa aspek isi memperoleh skor 24 dari 24, aspek bahasa, tulisan, dan tampilan memperoleh skor 24 dari 24, serta aspek manfaat memperoleh skor 8 dari 8. Secara keseluruhan, validator II memberikan skor sebesar 56 dari 56 dengan persentase 100%.

Sebelum melakukan pengujian perbedaan hasil pretest dan posttest, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data untuk mengetahui distribusi data. Uji normalitas dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics versi 30. Kriteria pengambilan keputusan yaitu:

Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.

Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

Adapun hasil uji normalitas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 13 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality		
Data	Shapiro-Wilk Statistic	df Sig.
Pretest	0,910	25 0,028
Posttest	0,892	25 0,012

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh nilai signifikansi pretest sebesar 0,028 dan posttest sebesar 0,012.

Nilai signifikansi kedua data tersebut kurang dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest tidak berdistribusi normal.

Karena data tidak memenuhi asumsi normalitas, maka pengujian perbedaan hasil pretest dan posttest tidak menggunakan uji Paired Sample t-test, tetapi menggunakan uji non parametrik yaitu Wilcoxon Signed Rank Test.

Uji Wilcoxon Signed Rank Test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan e-modul interaktif anti perundungan berbasis nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab.

Kriteria pengambilan keputusan:

Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan.

Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Adapun hasil uji Wilcoxon disajikan sebagai berikut.

Tabel 14 Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

	Posttest - Pretest
Z	-4,376
Asymp. Sig. (2-tailed)	<0,001

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test diperoleh nilai signifikansi $< 0,001$, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan e-modul interaktif anti perundungan berbasis nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab.

Peningkatan nilai rata-rata dari 78,12 pada pretest menjadi 95 pada posttest menunjukkan bahwa penggunaan e-modul memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis pretest-posttest, uji N-Gain, dan uji Wilcoxon, maka dapat disimpulkan bahwa e-modul interaktif anti perundungan (bullying) berbasis nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab efektif digunakan dalam pembelajaran kelas II SDIT Al-Fadiyah, karena mampu meningkatkan pemahaman peserta didik serta mendukung pembentukan karakter empati dan perilaku positif terhadap sesama.

c) Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk mengetahui kualitas akhir produk e-modul interaktif anti perundungan (bullying) berbasis nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil uji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang telah melalui beberapa tahap pengujian.

Berdasarkan hasil uji kelayakan melalui validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, e-modul interaktif anti

perundungan (bullying) berbasis nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab berada pada kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa isi materi, penyajian, tampilan media, serta penggunaan bahasa dalam e-modul telah sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas II sekolah dasar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Selanjutnya, berdasarkan hasil uji kepraktisan yang dilakukan melalui observasi keterlaksanaan pembelajaran, angket respon guru, dan angket respon peserta didik menunjukkan bahwa e-modul interaktif anti perundungan (bullying) berada pada kategori sangat praktis. Hal tersebut menunjukkan bahwa e-modul mudah digunakan oleh guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Penyajian materi melalui gambar, cerita, aktivitas interaktif, serta kegiatan refleksi membantu peserta didik memahami konsep perilaku anti perundungan dan nilai kemanusiaan secara lebih menarik serta kontekstual.

Selain itu, hasil uji keefektifan menunjukkan bahwa penggunaan e-modul interaktif anti perundungan (bullying) berbasis nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab efektif dalam meningkatkan empati siswa kelas II SDIT Al-Fadiyah. Keefektifan tersebut ditunjukkan melalui adanya peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil pretest dan posttest, peningkatan sikap empati berdasarkan hasil angket empati, serta perkembangan perilaku empati peserta didik berdasarkan hasil observasi selama empat kali pertemuan pembelajaran.

Hasil analisis statistik juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik setelah menggunakan e-modul. Pengujian dilakukan melalui uji normalitas untuk mengetahui karakteristik distribusi data, uji N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar, serta uji Paired Sample Test/Wilcoxon untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan e-modul. Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan e-modul memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar dan perkembangan empati peserta didik.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa e-modul interaktif anti perundungan (bullying) berbasis nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab tidak hanya berfungsi sebagai bahan ajar digital, tetapi juga sebagai media pembelajaran karakter yang membantu peserta didik memahami pentingnya menghargai orang lain, peduli terhadap perasaan teman, menghindari perilaku mengejek, serta membangun hubungan sosial yang positif. Dengan demikian, berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, e-modul interaktif anti perundungan (bullying) berbasis nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab dinyatakan telah memenuhi kriteria layak, praktis, dan efektif untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam meningkatkan empati siswa kelas II SDIT Al-Fadiyah.

B. Pembahasan

1. Desain Konseptual E-Modul Interaktif Anti Perundungan (Bullying) Berbasis Nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab untuk Meningkatkan Empati Siswa Kelas II SDIT Al-Fadiyah

Desain konseptual e-modul interaktif anti perundungan (bullying) berbasis nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada tahap awal pengembangan. Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui permasalahan pembelajaran yang berkaitan dengan pemahaman peserta didik terhadap perilaku perundungan serta kemampuan siswa dalam menunjukkan sikap empati terhadap teman.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, ditemukan bahwa peserta didik masih membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu mereka memahami konsep perundungan tidak hanya secara teori, tetapi melalui contoh situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Pemahaman mengenai perilaku mengejek, menyakiti teman, mengucilkan, menghargai perasaan orang lain, serta membantu teman perlu diberikan melalui pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, dikembangkan e-modul interaktif anti perundungan yang mengintegrasikan nilai sila kedua Pancasila yaitu Kemanusiaan yang Adil dan Beradab. Nilai tersebut dijadikan dasar dalam penyusunan materi karena berkaitan dengan pembentukan sikap menghargai manusia, peduli terhadap sesama, memperlakukan teman dengan baik, serta membangun hubungan sosial yang positif di lingkungan sekolah. Pada tahap desain, peneliti menyusun alur penyajian materi, tampilan visual, aktivitas pembelajaran, serta komponen interaktif yang terdapat dalam e-modul. Penyusunan isi e-modul disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas II sekolah dasar dengan menggunakan bahasa sederhana, ilustrasi yang menarik, serta contoh permasalahan yang sering ditemui peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

E-modul yang dikembangkan memuat materi mengenai pengenalan perundungan, bentuk-bentuk perilaku perundungan, dampak tindakan perundungan terhadap orang lain, serta cara mencegah perundungan melalui penerapan sikap empati. Materi tersebut disajikan melalui perpaduan teks, gambar, ilustrasi cerita, dan aktivitas pembelajaran yang memungkinkan siswa memahami perasaan orang lain serta menentukan tindakan yang tepat dalam suatu situasi sosial.

Selain penyajian materi, e-modul juga dirancang dengan aktivitas yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Melalui kegiatan mengamati situasi, menjawab pertanyaan, memberikan pendapat, serta melakukan refleksi, siswa diarahkan untuk mengenali emosi diri sendiri maupun orang lain sehingga kemampuan empati dapat berkembang.

Pengembangan e-modul tidak hanya berorientasi pada peningkatan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga diarahkan pada pembentukan karakter. Hal tersebut terlihat dari adanya penekanan terhadap nilai-nilai kemanusiaan seperti kepedulian, menghargai perbedaan, membantu teman, tidak melakukan tindakan menyakiti, serta menunjukkan sikap positif dalam kehidupan bersama. Dengan demikian, desain konseptual e-modul interaktif anti perundungan berbasis nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab telah disusun berdasarkan kebutuhan peserta didik dan karakteristik pembelajaran sekolah dasar. Produk yang dikembangkan diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang membantu siswa memahami perilaku anti perundungan sekaligus meningkatkan empati dalam kehidupan sehari-hari.

2. Kevalidan E-Modul Interaktif Anti Perundungan (Bullying) Berbasis Nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab untuk Meningkatkan Empati Siswa Kelas II SDIT Al-Fadiyah

Uji kelayakan dilakukan oleh peneliti sebelum menerapkan hasil pengembangan produk e-modul interaktif anti perundungan (bullying) berbasis nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab untuk meningkatkan empati siswa kelas II SDIT Al-Fadiyah. Tahap validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk berdasarkan penilaian dari para ahli terhadap aspek isi, tampilan, penyajian, serta kesesuaian produk dengan tujuan pembelajaran.

Peneliti melaksanakan beberapa tahap validasi yang meliputi validasi instrumen penelitian, validasi ahli media, validasi ahli materi, serta validasi ahli yang berkaitan dengan nilai karakter/pendidikan Pancasila terhadap produk e-modul yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil validasi instrumen penelitian yang dilakukan oleh validator, instrumen yang digunakan dalam penelitian meliputi lembar validasi ahli, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, lembar angket respon guru dan peserta didik, angket empati siswa, lembar observasi empati, serta instrumen tes hasil belajar. Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen penelitian berada pada kategori sangat valid/sangat layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan telah memenuhi aspek kesesuaian isi, konstruk, serta tujuan pengukuran dalam penelitian pengembangan e-modul interaktif anti perundungan.

Selain itu, validator memberikan beberapa masukan terhadap instrumen penelitian agar lebih sesuai dengan tujuan penelitian, terutama dalam mengukur aspek empati siswa sebagai fokus utama pengembangan produk. Masukan tersebut kemudian ditindaklanjuti oleh peneliti melalui perbaikan instrumen sehingga instrumen penelitian dapat digunakan untuk memperoleh data yang sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Hasil validasi tersebut sejalan dengan pendapat Nisrina et al. (2022) yang menyatakan bahwa validasi instrumen penelitian oleh ahli merupakan tahap penting dalam penelitian pengembangan karena bertujuan memastikan bahwa instrumen yang digunakan telah memenuhi aspek isi, konstruk, dan tujuan pengukuran secara tepat [13].

Selanjutnya, hasil validasi ahli media terhadap produk e-modul interaktif anti perundungan menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek tampilan dan penyajian media. Validator memberikan penilaian terhadap desain tampilan, penggunaan gambar, keterbacaan teks, penyusunan halaman, serta kemudahan penggunaan e-modul oleh peserta didik sekolah dasar.

Pada tahap validasi tersebut terdapat beberapa masukan dari validator, seperti penyempurnaan tampilan visual, penyesuaian ukuran tulisan, serta perbaikan beberapa bagian agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa kelas II. Masukan tersebut telah ditindaklanjuti oleh peneliti melalui proses revisi produk. Setelah dilakukan perbaikan, hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa e-modul interaktif anti perundungan berada pada kategori sangat valid/sangat layak.

Hasil validasi media tersebut menunjukkan bahwa aspek tampilan dan desain dalam e-modul memiliki peran penting dalam mendukung keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Milanti et al. (2023) yang menyatakan bahwa bahan ajar digital yang telah melalui validasi ahli media dapat dikategorikan layak digunakan apabila memenuhi aspek tampilan, kemudahan penggunaan, serta penyajian media yang mendukung proses pembelajaran [14].

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam e-modul interaktif anti perundungan berbasis nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab telah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penilaian ahli materi mencakup kesesuaian isi materi, kebenaran konsep, penggunaan bahasa, keterkaitan materi dengan kehidupan siswa, serta kesesuaian penyajian materi dengan karakteristik peserta didik kelas II sekolah dasar.

Validator memberikan beberapa masukan terhadap penyajian materi, seperti penyederhanaan bahasa agar lebih mudah dipahami oleh siswa, penyesuaian contoh kasus perundungan dengan pengalaman sehari-hari peserta didik, serta penguatan keterkaitan materi dengan nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab. Masukan tersebut telah diperbaiki oleh peneliti sehingga materi dalam e-modul menjadi lebih sesuai dengan perkembangan peserta didik.

Setelah dilakukan revisi, hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa e-modul interaktif anti perundungan berada pada kategori sangat valid/sangat layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa isi materi dalam e-modul telah memenuhi aspek kelayakan untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya dalam meningkatkan empati siswa.

Hasil validasi tersebut diperkuat oleh pendapat Alfatonah et al. (2025) dan Safitri et al. (2023) yang menyatakan bahwa validasi materi diperlukan dalam pengembangan bahan ajar digital untuk memastikan kesesuaian isi, bahasa, keterbacaan, serta keselarasan materi dengan tujuan pembelajaran sehingga dapat digunakan secara optimal oleh peserta didik [15][16].

Kemudian, hasil validasi ahli karakter/nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab menunjukkan bahwa penyajian nilai karakter dalam e-modul telah sesuai dengan konsep pendidikan karakter dan nilai-nilai Pancasila. Validator memberikan penilaian terhadap kesesuaian materi anti perundungan dengan nilai kemanusiaan, sikap menghargai sesama, kepedulian, serta perilaku empati yang ingin dikembangkan melalui penggunaan e-modul.

Beberapa masukan dari validator digunakan untuk memperbaiki penyajian nilai karakter agar lebih kontekstual dengan kehidupan siswa sekolah dasar. Perbaikan tersebut dilakukan dengan memperjelas contoh perilaku empati, memperkuat pesan moral dalam cerita, serta menyesuaikan aktivitas pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami penerapan nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah dilakukan revisi, hasil validasi ahli karakter/nilai menunjukkan bahwa e-modul interaktif anti perundungan berbasis nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab berada pada kategori sangat valid/sangat layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memiliki kesesuaian antara tujuan pembelajaran, materi anti perundungan, serta nilai karakter yang ingin ditanamkan kepada peserta didik.

Hasil validasi tersebut sesuai dengan pendapat Azzahra et al. (2025) yang menyatakan bahwa validasi oleh ahli yang relevan sangat diperlukan dalam penelitian pengembangan untuk memastikan ketepatan isi, kesesuaian nilai, serta kualitas produk sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran [17].

Berdasarkan keseluruhan hasil validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa e-modul interaktif anti perundungan (bullying) berbasis nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab untuk meningkatkan empati siswa kelas II SDIT Al-Fadiyah telah memenuhi kriteria sangat valid/sangat layak, sehingga dapat digunakan dalam tahap implementasi dan pengujian kepraktisan serta keefektifan produk.

3. Kepraktisan E-Modul Interaktif Anti Perundungan (Bullying) Berbasis Nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab untuk Meningkatkan Empati Siswa Kelas II SDIT Al-Fadiyah

Kepraktisan e-modul interaktif anti perundungan (bullying) berbasis nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab dalam penelitian ini diketahui berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran, angket respon guru, dan angket respon peserta didik setelah menggunakan e-modul dalam proses pembelajaran. Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana produk yang dikembangkan dapat digunakan dengan mudah, menarik, serta mendukung pelaksanaan pembelajaran di kelas II SDIT Al-Fadiyah.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, diperoleh bahwa e-modul interaktif anti perundungan berada pada kategori sangat praktis. Hal tersebut menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan telah memenuhi aspek kemudahan penggunaan, kejelasan penyajian materi, keterbacaan bahasa, tampilan visual, serta aktivitas pembelajaran yang mendukung keterlibatan peserta didik dalam memahami konsep anti perundungan dan nilai empati.

Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan e-modul dapat dilaksanakan dengan baik sesuai dengan tahapan pembelajaran yang telah dirancang. Proses pembelajaran berlangsung secara sistematis mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, hingga kegiatan penutup. Pada tahap awal pembelajaran, peserta didik diarahkan untuk mengenali permasalahan terkait perilaku perundungan melalui penyajian gambar, cerita, maupun aktivitas pemantik yang terdapat dalam e-modul. Kegiatan tersebut membantu peserta didik menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.

Pada kegiatan inti, peserta didik mengikuti aktivitas pembelajaran yang tersedia dalam e-modul seperti membaca materi, mengamati ilustrasi, menyimak video pembelajaran, menjawab latihan, serta melakukan refleksi. Penyajian materi anti perundungan yang dikaitkan dengan nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab menjadikan pembelajaran lebih mudah dipahami karena peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman secara konsep, tetapi juga diarahkan untuk mengenali sikap menghargai, peduli, menghormati, dan memperlakukan orang lain secara baik.

Kepraktisan penggunaan e-modul juga didukung oleh tampilan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penggunaan gambar, warna, animasi, serta penyajian materi secara interaktif membantu peserta didik lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati et al. (2022), bahan ajar digital yang dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan kemudahan penggunaan karena penyajian materi menjadi lebih menarik, komunikatif, dan mudah dipahami [18].

Selain itu, penggunaan e-modul digital memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam memahami nilai-nilai karakter yang terkandung dalam materi. Hal ini sejalan dengan pendapat Prastowo (2021) bahwa bahan ajar digital yang baik harus mampu memberikan kemudahan bagi guru dan peserta didik melalui penyajian materi yang sistematis, jelas, dan dapat digunakan secara mandiri. Selain itu, berdasarkan keterlaksanaan pembelajaran dan respons positif peserta didik, penggunaan e-modul menunjukkan bahwa produk ini relatif mudah dioperasikan oleh siswa kelas II SDIT Al-Fadiyah. Meskipun pada tahap awal guru tetap memberikan arahan mengenai cara mengakses dan menggunakan fitur-fitur dalam e-modul, pendampingan tersebut lebih bersifat sebagai orientasi penggunaan, bukan pendampingan secara terus-menerus selama proses pembelajaran. Setelah memahami langkah-langkah penggunaan, peserta didik dapat mengikuti alur pembelajaran, mengakses materi, video, serta mengerjakan aktivitas yang tersedia dengan lebih mandiri. Kondisi ini menunjukkan bahwa e-modul memiliki tingkat kemudahan penggunaan (usability) yang baik dan mendukung berkembangnya kemandirian belajar peserta didik sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Kepraktisan e-modul juga diperkuat melalui hasil angket respon peserta didik. Peserta didik memberikan respon positif terhadap penggunaan e-modul karena pembelajaran menjadi lebih menarik dibandingkan penggunaan bahan ajar konvensional. Peserta didik merasa lebih mudah memahami materi karena adanya kombinasi teks, gambar, video, dan aktivitas interaktif yang disediakan dalam e-modul. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa e-modul mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian Putri dan Sari (2023) yang menjelaskan bahwa penggunaan e-modul interaktif pada jenjang sekolah dasar dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik karena mampu menghadirkan pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik. Media digital yang interaktif juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui berbagai bentuk penyajian informasi sehingga pembelajaran

menjadi lebih bermakna.

Selain aspek tampilan dan kemudahan penggunaan, kepraktisan e-modul juga dipengaruhi oleh kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Materi anti perundungan yang dikembangkan tidak hanya berfokus pada pemahaman konsep, tetapi juga mengarahkan peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap perilaku sehari-hari. Integrasi nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab menjadikan pembelajaran lebih kontekstual karena peserta didik belajar memahami pentingnya menghargai teman, tidak melakukan tindakan menyakiti, serta menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan sosialnya.

Menurut Lestari et al. (2024), pembelajaran berbasis nilai karakter yang dikemas melalui media digital dapat membantu peserta didik memahami nilai moral secara lebih konkret karena materi dikaitkan dengan situasi nyata yang dekat dengan kehidupan mereka. Dengan demikian, penggunaan e-modul anti perundungan tidak hanya memberikan kemudahan dalam aspek penggunaan, tetapi juga mendukung proses pembentukan karakter peserta didik.

Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa e-modul interaktif anti perundungan (bullying) berbasis nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab dinyatakan praktis digunakan dalam pembelajaran kelas II SDIT Al-Fadiyah. Kepraktisan tersebut terlihat dari keterlaksanaan pembelajaran yang berjalan baik, respon positif guru dan peserta didik, serta kemudahan penggunaan e-modul sebagai bahan ajar digital. Dengan demikian, e-modul yang dikembangkan mampu menjadi alternatif bahan ajar yang mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila sekaligus membantu meningkatkan pemahaman dan sikap empati peserta didik terhadap perilaku anti perundungan.

4. Keefektifan E-Modul Interaktif Anti Perundungan (Bullying) Berbasis Nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab untuk Meningkatkan Empati Siswa Kelas II SDIT Al-Fadiyah

Keefektifan e-modul interaktif anti perundungan (bullying) berbasis nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab ditentukan berdasarkan hasil peningkatan kemampuan kognitif dan perkembangan sikap empati peserta didik setelah menggunakan e-modul dalam proses pembelajaran. Pengukuran keefektifan dilakukan melalui tiga aspek utama, yaitu hasil belajar melalui perbandingan nilai pretest dan posttest, sikap empati melalui angket peserta didik, serta perilaku empati melalui observasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan uji keefektifan dilakukan melalui uji coba kelompok besar yang melibatkan 25 siswa kelas II SDIT Al-Fadiyah. Pembelajaran menggunakan e-modul dilaksanakan selama empat kali pertemuan sesuai dengan tahapan pembelajaran yang telah dirancang. Pada setiap pertemuan peserta didik diberikan materi yang berkaitan dengan perundungan, bentuk-bentuk perilaku tidak baik terhadap teman, pentingnya menghargai perasaan orang lain, serta penerapan nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab dalam kehidupan sehari-hari.

Pertemuan pertama difokuskan pada pengenalan konsep perundungan dan empati. Peserta didik diarahkan untuk mengenali berbagai bentuk tindakan yang dapat menyakiti perasaan orang lain serta memahami bahwa setiap individu memiliki perasaan yang harus dihargai. Pada tahap ini dilakukan observasi awal untuk melihat kemampuan peserta didik dalam mengenali dan memahami perasaan teman.

Pertemuan kedua membahas sikap menghargai teman dalam kehidupan sehari-hari, seperti mendengarkan ketika teman berbicara, tidak mengejek, serta membantu teman yang mengalami kesulitan. Melalui aktivitas dalam e-modul, peserta didik diberikan contoh situasi yang berkaitan dengan perilaku empati sehingga mampu membedakan tindakan yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai kemanusiaan.

Pertemuan ketiga diarahkan pada penerapan sikap empati melalui aktivitas kerja sama dan penyelesaian masalah sederhana. Peserta didik diberikan kegiatan yang mendorong mereka untuk menunjukkan kepedulian, menghargai pendapat teman, serta bekerja sama tanpa melakukan tindakan yang dapat menyakiti orang lain.

Pertemuan keempat dilakukan sebagai tahap penguatan dan refleksi. Peserta didik diarahkan untuk menghubungkan nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab dengan perilaku sehari-hari, khususnya dalam menciptakan lingkungan sekolah yang aman, nyaman, dan bebas dari perundungan.

Berdasarkan rangkaian pembelajaran tersebut, penggunaan e-modul tidak hanya memberikan pemahaman secara teoritis mengenai anti perundungan, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang mendorong peserta didik untuk memahami, merasakan, dan menerapkan perilaku empati dalam kehidupan nyata [19].

a. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Pretest dan Posttest

Hasil uji keefektifan berdasarkan kemampuan kognitif menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan e-modul interaktif anti perundungan berbasis nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab.

Sebelum pembelajaran menggunakan e-modul, peserta didik terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal mengenai konsep perundungan, sikap menghargai teman, serta penerapan nilai kemanusiaan dalam kehidupan sehari-hari. Hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep empati dan membedakan perilaku yang termasuk tindakan perundungan maupun perilaku menghargai sesama.

Setelah diberikan pembelajaran menggunakan e-modul interaktif, peserta didik memperoleh posttest untuk mengetahui perubahan pemahaman setelah mengikuti pembelajaran. Hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan nilai dibandingkan hasil pretest.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penyajian materi melalui e-modul membantu peserta didik memahami konsep yang sebelumnya masih bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Penyajian gambar, ilustrasi kasus, aktivitas interaktif, serta contoh perilaku dalam kehidupan sehari-hari membuat peserta didik lebih mudah memahami makna empati dan dampak dari tindakan perundungan.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat beberapa penelitian terbaru yang menjelaskan bahwa penggunaan e-modul interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena materi disajikan secara visual, sistematis, dan memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan karakteristiknya.

b. Hasil Angket Empati Peserta Didik

Keefektifan e-modul juga ditinjau berdasarkan hasil angket empati peserta didik yang diberikan setelah seluruh proses pembelajaran selesai. Angket diberikan pada akhir pembelajaran karena instrumen ini digunakan untuk mengetahui bagaimana persepsi peserta didik terhadap sikap empati setelah mendapatkan pengalaman belajar menggunakan e-modul anti perundungan.

Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memberikan respon positif terhadap pernyataan yang berkaitan dengan kemampuan memahami perasaan teman, menghargai teman, membantu teman, serta menghindari tindakan yang dapat menyakiti orang lain.

Tingginya hasil angket empati menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan mampu membantu peserta didik memahami nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab melalui pendekatan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Materi anti perundungan dalam e-modul tidak hanya menjelaskan konsep secara teoritis, tetapi juga menghadirkan contoh situasi yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Hal tersebut membantu siswa menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman sosial yang mereka alami di lingkungan sekolah. c. Hasil Observasi Perilaku Empati Peserta Didik Selain menggunakan angket, perkembangan empati peserta didik juga diperkuat melalui hasil observasi selama empat kali pertemuan. Observasi dilakukan untuk melihat perubahan perilaku empati peserta didik secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung.

Indikator observasi yang digunakan tetap sama pada setiap pertemuan, yaitu:

- 1) memahami perasaan orang lain
- 2) Kemampuan menghargai teman
- 3) Kemampuan membantu teman
- 4) Kemampuan menunjukkan perilaku tidak melakukan perundungan

Penggunaan indikator yang sama pada setiap pertemuan bertujuan agar perubahan perilaku peserta didik dapat dibandingkan secara objektif dari hari pertama hingga hari keempat.

Pada pertemuan pertama, hasil observasi menunjukkan bahwa beberapa peserta didik masih membutuhkan arahan dalam memahami perasaan orang lain dan mengenali dampak perilaku terhadap teman. Hal ini terlihat ketika peserta didik masih membutuhkan bantuan guru dalam memberikan contoh sikap empati.

Pada pertemuan kedua, setelah mendapatkan pembelajaran mengenai pentingnya menghargai teman, peserta didik mulai menunjukkan perkembangan seperti lebih memperhatikan ketika teman berbicara, mengurangi perilaku mengejek, serta mulai menunjukkan kepedulian terhadap teman.

Pada pertemuan ketiga, perilaku empati semakin terlihat melalui aktivitas kerja sama. Peserta didik mulai mampu membantu teman yang mengalami kesulitan, menghargai pendapat teman, dan menunjukkan interaksi sosial yang lebih positif.

Pada pertemuan keempat, peserta didik menunjukkan perkembangan yang lebih optimal. Hal ini terlihat dari kemampuan peserta didik menerapkan nilai kemanusiaan dalam interaksi sehari-hari tanpa harus selalu diarahkan oleh guru.

Peningkatan hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan e-modul memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk tidak hanya memahami konsep empati, tetapi juga melatih penerapannya dalam perilaku nyata.

d. Analisis Statistik Keefektifan E-Modul

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar secara statistik, dilakukan beberapa pengujian yaitu uji normalitas, uji N-Gain, dan uji perbedaan pretest-posttest.

Uji normalitas dilakukan terlebih dahulu untuk mengetahui apakah data hasil pretest dan posttest berdistribusi normal. Hasil pengujian digunakan sebagai dasar dalam menentukan jenis analisis statistik lanjutan yang digunakan.

Selanjutnya dilakukan uji N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan e-

modul. Hasil uji N-Gain menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik setelah pembelajaran menggunakan e-modul.

Selain itu dilakukan uji perbedaan antara nilai pretest dan posttest untuk mengetahui apakah peningkatan yang terjadi memiliki perbedaan yang signifikan secara statistik. Hasil pengujian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara kemampuan peserta didik sebelum dan setelah menggunakan e-modul.

Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan e-modul interaktif anti perundungan berbasis nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul interaktif anti perundungan (bullying) berbasis nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab efektif digunakan dalam pembelajaran kelas II SDIT Al-Fadiyah. Keefektifan tersebut terlihat dari peningkatan hasil belajar, tingginya sikap empati peserta didik berdasarkan angket, serta perkembangan perilaku empati berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran. Dengan demikian, e-modul yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai bahan ajar digital, tetapi juga sebagai media pembelajaran karakter yang mampu membantu peserta didik memahami pentingnya menghargai sesama, mengembangkan empati, dan membangun lingkungan sekolah yang aman serta bebas dari perundungan [20].

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan mengenai pengembangan e-modul interaktif anti perundungan (bullying) berbasis nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab untuk meningkatkan empati siswa kelas II SDIT Al-Fadiyah, dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan diketahui bahwa peserta didik dan guru membutuhkan bahan ajar digital yang mampu mendukung pembelajaran mengenai pencegahan perundungan serta penguatan karakter empati siswa. Pembelajaran yang berlangsung sebelumnya masih menggunakan bahan ajar yang bersifat konvensional sehingga belum sepenuhnya mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan kontekstual dalam membangun pemahaman siswa mengenai perilaku empati dan sikap menghargai sesama. Oleh karena itu, dikembangkan e-modul interaktif anti perundungan berbasis nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab sebagai alternatif bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa sekolah dasar.

2. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa e-modul interaktif anti perundungan (bullying) berbasis nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab untuk meningkatkan empati siswa kelas II SDIT Al-Fadiyah. Produk dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. E-modul yang dikembangkan memuat materi mengenai pengenalan perundungan, dampak perundungan, pentingnya menghargai teman, sikap peduli terhadap sesama, serta penerapan nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab dalam kehidupan sehari-hari. Penyajian materi dilengkapi dengan gambar, ilustrasi, aktivitas interaktif, latihan, dan refleksi yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar.

3. E-modul interaktif anti perundungan berbasis nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab dinyatakan valid dan layak digunakan berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa aspek tampilan, penyajian materi, penggunaan bahasa, serta kesesuaian isi e-modul telah memenuhi kriteria kelayakan dengan kategori sangat valid. Masukan dan saran dari validator telah dilakukan perbaikan sehingga menghasilkan produk akhir yang sesuai digunakan dalam proses pembelajaran.

4. E-modul interaktif anti perundungan berbasis nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab dinyatakan praktis digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan melalui hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran serta respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan e-modul. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran menggunakan e-modul dapat terlaksana dengan baik, sedangkan respon guru dan siswa menunjukkan bahwa e-modul mudah digunakan, menarik, serta membantu proses pembelajaran mengenai empati dan pencegahan perundungan.

E-modul interaktif anti perundungan berbasis nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab dinyatakan efektif digunakan untuk meningkatkan empati siswa kelas II SDIT Al-Fadiyah. Keefektifan tersebut terlihat dari peningkatan hasil belajar berdasarkan perbandingan nilai pretest dan posttest, hasil angket empati siswa setelah pembelajaran, serta hasil observasi perilaku empati selama empat kali pertemuan. Selama proses implementasi, peserta didik menunjukkan perkembangan yang bertahap dalam memahami materi anti perundungan dan menerapkan sikap empati. Perkembangan tersebut didukung oleh penggunaan e-modul yang memadukan materi, ilustrasi, video, aktivitas interaktif, latihan, dan refleksi secara sistematis sehingga membantu peserta didik memahami materi secara lebih bermakna.

Berdasarkan temuan tersebut, sekolah disarankan mengintegrasikan e-modul interaktif anti perundungan berbasis nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab sebagai salah satu media pembelajaran pendukung dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi pembentukan karakter dan pencegahan perundungan di kelas II maupun kelas lainnya. Integrasi ini diharapkan dapat memperkuat upaya sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar yang aman, inklusif, serta menumbuhkan sikap empati dan saling menghargai secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pembimbing dan semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan selama proses penelitian hingga penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada SDIT Al-Fadiyah Kabupaten Gowa yang telah memberikan izin dan memfasilitasi pelaksanaan penelitian, serta kepada seluruh

responden yang telah berpartisipasi. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pendidikan.

References

- [1] A. R. Hasibuan and N. Nasution, "The importance of character education for elementary school students in facing the era of globalization," *Journal of General Education Science*, 2022.
- [2] C. N. Rotua Mendrofa, E. Kuntarto, and I. S. Pamela, "Cara guru menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan menyenangkan di dalam kelas bagi siswa sekolah dasar," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2024.
- [3] A. Lilawati, "The role of the school environment in shaping children's character," *EDUTEC: Journal of Education and Technology*, vol. 7, no. 4, 2025.
- [4] N. Sari, R. Rosani, and S. Eddy, "Impact of bullying on social-emotional behavior in elementary school students," *Journal of Social Work and Special Education*, 2025.
- [5] A. Kristianto and Wakhudin, "Analysis of the implementation of social emotional learning to address bullying behavior in elementary schools," *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2025.
- [6] "Parenting style and child aggressive behavior from preschool to elementary school: The mediating effect of emotion dysregulation," *Early Childhood Education Journal*, 2023.
- [7] T. L. Spinrad and D. E. Gal, "Fostering prosocial behavior and empathy in young children," *Current Opinion in Psychology*, vol. 44, pp. 40–45, 2022.
- [8] T. Malti, M. P. Chaparro, A. Zuffianò, and T. Colasante, "School-based interventions to promote empathy-related responding in children and adolescents," *Journal of School Psychology*, vol. 87, pp. 1–17, 2021.
- [9] R. Togatorop et al., "Implementasi pembelajaran sosial-emosional untuk mencegah bullying di sekolah dasar," *Elementary: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2025.
- [10] R. E. Mayer, *Multimedia Learning: Principles for Designing Multimedia Instruction*. Cambridge, U.K.: Cambridge University Press, 2021.
- [11] A. Arsyad and A. Rahman, *Media Pembelajaran Digital: Konsep, Pengembangan, dan Implementasi*. Jakarta, Indonesia: Rajawali Pers, 2021.
- [12] Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung, Indonesia: Alfabeta, 2022.
- [13] A. Nisrina, N. Kurniasih, and B. Prasetyo, "Validitas instrumen penelitian dalam pengembangan media pembelajaran," *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, vol. 13, no. 2, pp. 88–99, 2022.
- [14] R. Milanti, D. Wulandari, and A. Nugroho, "Validasi media pembelajaran digital berbasis e-modul untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekolah dasar," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 25, no. 2, pp. 154–166, 2023.
- [15] N. Alfatonah, R. A. Putri, and T. Hidayat, "Validasi bahan ajar digital berbasis karakter untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekolah dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, vol. 10, no. 1, pp. 41–52, 2025.
- [16] N. Safitri, E. Hidayati, and S. Lestari, "Analisis validitas materi pada pengembangan e-modul pembelajaran sekolah dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, vol. 8, no. 3, pp. 211–223, 2023.
- [17] S. Azzahra, M. Mulyadi, and A. Kurniawan, "Validasi budaya lokal dalam pengembangan bahan ajar digital berbasis kearifan lokal," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 15, no. 1, pp. 65–77, 2025.
- [18] D. Rahmawati and T. Hidayat, "Pengembangan instrumen penilaian sikap empati peserta didik sekolah dasar," *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, vol. 14, no. 2, pp. 98–109, 2023.
- [19] H. Gaffney, M. M. Ttofi, and D. P. Farrington, "What works in anti-bullying programs? Analysis of effective intervention components," *Journal of School Psychology*, vol. 85, pp. 37–56, 2021.
- [20] S. Herlina, R. A. Putri, and A. Mahmud, "Dampak perundungan terhadap perkembangan sosial dan emosional peserta didik sekolah dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 10, no. 1, pp. 45–56, 2025.