



**Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**

e-ISSN: 2723-6390, hal. 71-82

Vol. 5, No. 2, Desember 2024

DOI: 10.37985/murhum.v5i2.742

## **Efektivitas *Bul-bul Games* dalam Meningkatkan Kesadaran Sikap Anti *Bullying* Anak Usia Dini**

**Dina Apriyani<sup>1</sup>, Idat Muqodas<sup>2</sup>, dan Risty Justicia<sup>3</sup>**

*<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia*

**ABSTRAK.** Maraknya kasus bullying di Indonesia perlu segera untuk ditangani, karena hal tersebut memberikan dampak yang sangat fatal bagi fisik maupun psikis korban. Oleh sebab itu, upaya untuk memberikan keasadaran mengenai perilaku bullying sejak dini perlu untuk dilakukan salah satunya melalui media pembelajaran flashcard. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bul-bul games terhadap kesadaran sikap anti bullying anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimental dengan desain penelitin one-group pretest-posttest design. Penelitian ini dilakukan di TK A dan TK B yang ada berada di kota Subang. Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelas B yang berjumlah 34 responden. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling dengan 32 anak yang diberikan perlakuan permainan bul-bul games. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah melalui penilaian format ceklis. Berdasarkan hasil penelitian terdapat perbedaan yang signifikan terhadap pemahaman kesadaran sikap anti bullying pada anak, hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata nilai pre test dan post tes yang sudah dilakukan. Sehingga dapat disimpulkan bahwasannya penggunaan flashcard bul-bul games dapat meningkatkan kesadaran sikap anti bullying anak usia dini.

**Kata Kunci :** *Bullying; Anak Usia Dini; Media Pembelajaran*

**ABSTRACT.** The rise of bullying cases in Indonesia needs to be addressed immediately, because this has a very fatal impact on the physical and psychological effects of the victims. Therefore, efforts to provide awareness regarding bullying behavior from an early age need to be done, one of which is through flashcard learning media. This research aims to determine the influence of bull-bul games on awareness of anti-bullying attitudes in young children. This research uses a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest research design. This research was conducted at Kindergarten A and Kindergarten B in the city of Subang. The population in this study were class B children, totaling 34 respondents. The sampling technique used purposive sampling technique with 32 children who were given the bul-bul games treatment. The data collection technique used was through a checklist format assessment. Based on the research results, there are significant differences in the understanding of awareness of anti-bullying attitudes in children, this can be seen from the average scores of the pre-test and post-test that have been carried out. So it can be concluded that the use of flashcard bul-bul games can increase awareness of anti-bullying attitudes in early childhood.

**Keyword :** *Bullying; Early childhood; Instructional Media*

Copyright (c) 2024 Dina Apriyani dkk.

✉ Corresponding author : Dina Apriyani

Email Address : idatmuqodas@upi.edu

Received 10 Juni 2024, Accepted 16 Juli 2024, Published 16 Juli 2024

## PENDAHULUAN

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan menjelaskan bahwa pendidikan merupakan “Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara [1]. Pada dasarnya pendidikan merupakan hal yang sangat penting, terutama pendidikan yang dimulai sejak dini [2]. Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan berupa pemberian stimulus terhadap pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani sehingga anak memiliki kesiapan menuju pendidikan lebih lanjut [3]. Oleh sebab itu, perkembangan anak sangatlah penting untuk dipahami oleh guru secara objektif demi tercapainya tujuan pendidikan yang sesungguhnya [4]. Pendidikan anak usia dini merupakan hal yang perlu diutamakan ketika anak mulai memasuki dunia pendidikan, karena pada usia ini merupakan masa golden age anak. Dimana pada masa golden age terdapat proses pengembangan kebutuhan aspek-aspek perkembangan yang ada dalam dirinya untuk membangun fondasi yang kuat dan luas bagi kehidupannya dimasa yang akan datang. Perkembangan anak usia dini meliputi beberapa aspek di antaranya aspek agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan seni [5]. Bukan hanya itu, masa golden age juga merupakan momentum yang berharga bagi pembentukan karakter anak. Salah satu karakteristik yang menonjol pada anak usia dini adalah sosial emosional.

Perkembangan sosial berkaitan dengan perkembangan emosi. Perkembangan emosi anak dapat menentukan seberapa baik anak mampu mengatur dan mengekspresikan emosi positif dan negatif sehingga anak mampu berhubungan dengan teman sebaya dan orang dewasa [6]. Perkembangan sosial anak berkaitan dengan bagaimana seorang anak memiliki kemampuan untuk mengembangkan sikap percaya diri, kejujuran, dan juga empati. Empati merupakan kemampuan seseorang dalam memahami dan mengerti apa yang sedang dirasakan oleh orang lain, tanpa kehilangan kontrol dirinya sendiri [7]. Sikap empati pada anak dapat dilihat saat dimintai tolong dan seberapa inisiatifnya dalam menolong orang lain [8]. Sikap empati pada anak harus sudah tertanam sejak dini agar anak dapat bertumbuh kembang menjadi pribadi yang mengerti, peka terhadap lingkungannya, serta paham akan kondisi lingkungannya [9].

Banyak sekali sikap yang menunjukkan perasaan empati yang dilakukan anak di lingkungan sekolah atau lingkungan rumah. Salah satunya adalah perasaan empati ketika melihat teman atau orang yang dikenalnya mendapatkan perlakuan yang tidak baik. Perlakuan tersebut dapat dikatakan dengan perilaku *bullying*. *Bullying* adalah kekerasan yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan tujuan menyakiti secara fisik dan psikis sehingga mengakibatkan korban tidak berdaya atau merasa takut. Selain itu juga, *bullying* adalah aktivitas yang dilakukan secara sadar dan sengaja dengan tujuan untuk menyakiti serta membuat korban sengsara dan biasanya terjadi secara berulang-ulang [10]. Hal tersebut selaras dengan pendapat Kari Stamland Gusfre *et al*, yang menyatakan bahwa definisi *bullying* mempunyai 3 ciri, yaitu (1) perilaku agresif, (2) dilakukan berulang-ulang, (3) adanya hubungan kekuasaan yang asimetris [11].

*Bullying* dibagi menjadi 4 yaitu *bullying* verbal, *bullying* fisik, *bullying* relasional, dan *cyber bullying*. *Bullying* verbal adalah perilaku *bullying* berupa ejekan, celaan, fitnah, gosip, kritikan kejam, dan sebagainya. *Bullying* fisik adalah perilaku *bullying* berupa pukulan, tendangan, tamparan, dan hal-hal yang berupa kekerasan fisik. *Bullying* relasional adalah *bullying* berupa pelemahan harga diri korban, pengucilan, penghindaran, dan sikap-sikap yang tersembunyi (cibiran, tatapan sinis, dan tawa mengejek). *Cyber bullying* adalah perilaku yang menggunakan alat komunikasi seperti *handphone*. Biasanya pelaku akan meneror korban dengan tulisan atau animasi yang dapat mengintimidasi dan menyudutkan korban [12].

Kasus *bullying* di Indonesia masih terbilang sangat tinggi. Hal tersebut diungkapkan oleh KPAI yang menerima 3.800 kasus *bullying* yang terjadi di lembaga pendidikan sepanjang tahun 2023 [13]. Kasus *bullying* tidak hanya dapat terjadi di jenjang pendidikan tinggi, melainkan perilaku *bullying* dapat juga terjadi di pendidikan anak usia dini. Aksi *bullying* di di PAUD masih banyak terjadi dan *bullying* yang biasa terjadi di lembaga PAUD adalah *bullying* verbal seperti mengejek, menghina, dan lainnya [14]. Melihat besarnya perilaku *bullying*, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi pelaku melakukan *bullying* kepada korban. Perilaku *bullying* disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang mengakibatkan terjadinya *bullying* adalah kondisi keluarga yang kurang harmonis dan ketidakmampuan anak dalam mengendalikan emosinya. Adapun faktor eksternal yang dapat mempengaruhi perilaku *bullying* adalah pengaruh sikap teman sebaya. Misalnya saja ketika sedang pembelajaran di kelas, tanpa sengaja ada seorang anak yang menjawab salah pertanyaan dari guru. Pada kondisi tersebut ada beberapa anak yang mentertawakannya, hal ini dapat memicu semua anak di dalam kelas untuk mentertawakan temannya yang salah. Oleh sebab itu, muncullah pengaruh sikap *bullying* yang dipicu oleh teman sebaya [15].

Perilaku *bullying* harus segera ditangani karena dampak dari perilaku *bullying* memiliki efek yang sangat serius terhadap fisik maupun psikis korban. Dampak fisik yang dapat terjadi kepada korban *bullying* adalah munculnya bekas luka disekitar tubuh akibat dorongan, pukulan, cekikikan, dan lainnya serta menurunnya daya tahan tubuh. Kemudian dampak psikis yang dapat terjadi kepada korban *bullying* adalah menurunnya rasa percaya diri, anak merasa takut, tidak mau bersosialisasi, bahkan menyakiti dirinya sendiri. Melihat besarnya dampak dari perilaku *bullying*, perlu adanya penanganan dengan memberikan stimulus sejak dini agar kasus *bullying* tidak banyak terjadi. Banyak metode dan media pembelajaran yang dapat mengstimulus kesadaran sikap anti *bullying* pada anak. Metode pembelajaran yang sering digunakan untuk mengstimulus kesadaran sikap anti *bullying* adalah metode bernyanyi, bercerita, menonton, dan lainnya. Selain metode pembelajaran, media pembelajaran juga dapat membantu pemahaman sikap *bullying* pada anak.

Penggunaan media memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami [16]. Dalam menggunakan media guru harus mampu melihat umur siswa, tingkat intelektual, kemampuan berbahasa, dan sosial latar belakang budaya [17]. Selain itu, penggunaan

media dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif sehingga pembelajaran menjadi menarik [18]. Pembelajaran yang interaktif relatif penting terutama jika gaya belajar siswa bersifat kinestetik atau memiliki rentang perhatian pendek [19]. Karena hakikatnya pembelajaran memberikan pengalaman yang menyenangkan, menantang, kreatif, dan konstruktif agar kedepannya anak mampu memecahkan suatu masalah dan menekankan secara aktif [20]. Media pembelajaran dibagi menjadi 3 kategori yaitu media visual, media audio, dan media visual audio [21]. Selanjutnya ada beberapa contoh media pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran anak usia dini, seperti seperti bagan, peta, diagram, komik, model, bola dunia, *slide*, trip film, *televi*, kaset, radio, video, perekam, bioskop, sistem alamat publik, laboratorium, museum, *flashcard*, papan panel, papan kartu, komputer, dll [22].

Berdasarkan beberapa contoh media di atas, media yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pemahaman perilaku *bullying* adalah *flashcard*. *Flashcard* merupakan sebuah media kartu yang didalamnya berisi beberapa informasi penting. *Flashcard* adalah salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang berisi gambar serta kata yang ukurannya disesuaikan dengan siswa yang dihadapi dan untuk mendapatkannya bisa membuat sendiri atau yang sudah jadi [23]. Metode pembelajaran menggunakan *flashcard* merupakan metode yang sangat efektif untuk diterapkan karena dapat membantu anak berkonsentrasi saat belajar. Selain itu juga, media *flashcard* mampu menarik perhatian anak sehingga anak lebih antusias ketika belajar dan dapat membantu daya ingat anak terhadap materi yang sedang di jelaskan. Penggunaan *flashcard* dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu hal perlu diterapkan, mengingat bentuk *flashcard* yang mudah dibawa, praktis, gampang diingat, dan menyenangkan [24].

Penelitian terkait penyadaran sikap anti *bullying* bagi anak usia dini telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Ade Fitri R dan Luh Ayu Tirtayani menggunakan metode pengembangan model ADDIE sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode *pre-eksperimen*. Kemudian stimulus yang digunakan oleh Ade Fitri R dan Luh Ayu Tirtayani dalam penyadaran sikap anti *bullying* menggunakan media promosi komik elektronik sedangkan dalam penelitian ini menggunakan *flashcard* yang diberikan nama *bul-bul games* [25].

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan pada paragraf sebelumnya yaitu angka *bullying* di Indonesia yang masih cukup tinggi dan dampak yang ditimbulkan sangat merugikan korban serta perilaku *bullying* masih banyak terjadi di lembaga pendidikan anak usia dini. Oleh sebab itu, peneliti terdorong untuk mengatasi angka kasus *bullying* agar berkurang dengan cara menanamkan kesadaran sikap anti *bullying* sejak dini melalui media pembelajaran *Bul-bul Games*. *Bul-bul games* merupakan sebuah media pembelajaran berbentuk kartu yang didalamnya terdapat informasi mengenai jenis-jenis *bullying*, tempat berpotensi terjadinya *bullying*, dan tempat melaporkan jika terjadi *bullying*. *Bul-bul games* merupakan media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan karena mempunyai kelebihan diantaranya adalah 1) bahan-bahan pembuatan kartu yang mudah ditemukan dan aman, 2) desain kartu yang menarik perhatian anak, baik dari segi warna maupun gambarnya, 3) informasi di dalam kartu



lingkungan sekitarnya. Oleh sebab itu, penelitian ini diberikan judul “Efektivitas *Bul-bul Games* dalam Meningkatkan Kesadaran Sikap Anti *Bullying* Anak Usia Dini”. Peneliti akan mengidentifikasi dan menelusuri pengaruh *Bul-bul Games* terhadap kesadaran sikap anti *bullying* pada anak.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-eksperimental design* dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini terdiri dari 3 tahap, yaitu tahap awal (*pretest*), tahap kedua yaitu pemberian perlakuan (*treatment*), dan tahap ketiga yaitu tahap akhir (*posttest*) [26]. Penelitian ini dilakukan di TK A dan TK B yang berada di Kota Subang. Populasi pada penelitian ini adalah anak usia 5-6 atau kelas B yang berjumlah 34 responden. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dengan 32 anak yang diberikan perlakuan permainan *Bul-bul Games*. Untuk memperoleh data yang akan diteliti, peneliti menggunakan penilaian format ceklis dan lembar kerja anak yang dibuat sesuai dengan indikator. Kemudian untuk mengolah dan menganalisis data, peneliti menggunakan *Microsoft Excel* dengan rumus *t-Test: Paired Two Sample For Means* dan analisis statistik.



**Bagan I. Tahapan Penelitian**

Sumber : Buku Metode Eksperimen Edisi Ke-2

### KETERANGAN:

- X = perlakuan (*treatment*)
- O = pengukuran *pretest* dan *posttest*

**Tabel.1 Indikator Penelitian**

Indikator	Pernyataan
Bullying fisik	Anak mampu mengetahui dan menyebutkan jenis-jenis <i>bullying</i> fisik seperti mendorong, memukul, merebut, menginjak, dan mencekik.
Bullying verbal	Anak mampu mengetahui dan menyebutkan jenis-jenis <i>bullying</i> verbal seperti menghina, berkata kasar, mengejek, mentertawakan, dan menteriak.
Bullying relasional	Anak mampu mengetahui dan menyebutkan jenis-jenis <i>bullying</i> relasional seperti menjulurkan lidah, menatap sinis, mencibir, memelototi, dan mengucilkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

*Bul-bul games* merupakan media pembelajaran yang berbentuk *flashcard*. *Bul-bul games* diciptakan guna mengstimulus kesadaran anak terhadap perilaku *bullying*. Mengingat *bullying* merupakan hal yang perlu ditangani karena akibat yang ditimbulkan dapat merugikan korban secara fisik dan psikis. *Bul-bul games* merupakan media

pembelajaran yang berisi 15 kartu dengan berbagai macam gambar jenis perilaku *bullying* yang mencakup *bullying* fisik, *bullying* verbal, dan *bullying* relasional, tempat terjadinya *bullying*, serta tempat pelaporan jika menemukan kasus *bullying*. Bul-bul games dapat dimainkan secara berkelompok dengan jumlah pemain maksimal 6 orang. Dalam bermain *bul-bul games* perlu adanya pendamping baik orang tua atau guru, agar informasi dapat tersampaikan dengan baik.

*Bul-bul games* dapat digunakan oleh guru sebagai media belajar bagi anak usia dini untuk meningkatkan kesadaran sikap anti *bullying*. Selain itu juga, penerapan *bul-bul games* dalam pembelajaran dapat memberikan wawasan kepada anak mengenai jenis-jenis perilaku *bullying*, tempat terjadinya *bullying*, dan tempat pelaporan jika melihat perilaku *bullying*. Diharapkan dengan adanya *bul-bul games*, anak mampu memiliki kesadaran sikap yang baik ketika melihat dirinya atau teman sebayanya mendapatkan perlakuan yang kurang baik dari orang lain. Pada dasarnya kesadaran diri anak terbagi menjadi tiga indikator yaitu 1) Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan situasi, 2) Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal, 3) Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar [27]. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Melati, bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kesadaran perilaku *bullying* sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan *flashcard bul-bul games*. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui hasil uji T-test sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji T-test TK Melati

Variable	Mean	Standar Deviasi	Standar Error	P Value	N
<i>Pretest</i>	1,882	0,293	0,098	0,0002	9
<i>Posttest</i>	3,157	0,515	0,172		

Berdasarkan hasil tabel di atas bahwa rata-rata nilai pemahaman mengenai perilaku *bullying* di TK Melati sebelum diberikan perlakuan menggunakan *bul-bul games* adalah 1,882 dengan nilai *standar deviasi* sebesar 0,293 dan dengan nilai *standar error* sebesar 0,098. Sedangkan nilai rata-rata setelah diberikan perlakuan menggunakan *bul-bul games* adalah 3,157 dengan nilai *standar deviasi* sebesar 0,515 dan dengan nilai *standar error* sebesar 0,172. Berdasarkan data tersebut terlihat perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar 1,275 dengan *standar deviasi* sebesar 0,222. Dengan demikian, hasil statistik menunjukkan bahwa nilai *p-value* yang didapatkan adalah ( $0,0002 < \alpha 0,05$ ), maka hal tersebut menunjukkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwasannya terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kesadaran sikap perilaku *bullying* sebelum dan setelah diberikan perlakuan menggunakan *flashcard bul-bul games*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Melati menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran sangat efektif untuk diterapkan. Pembelajaran menggunakan *flashcard* dapat meningkatkan daya tarik dan minat belajar anak karena desain *flashcard* yang penuh warna dan penuh gambar. *Flashcard* mempunyai keunikan tersendiri, yaitu dapat menampilkan berbagai macam gambar dan warna yang mencolok sehingga membuat anak senang memainkannya dan dapat melatih kemandirian anak [28]. Selain itu juga, media *flashcard* merupakan media yang

efektif dan efisien untuk diterapkan karena ukurannya tidak terlalu besar sehingga praktis untuk dimainkan dimanapun dan kapanpun. Selain itu, penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran mampu merangsang otak lebih lama mengingat pesan yang disampaikan.

Hasil penelitian di TK Melati selaras dengan hasil penelitian di TK Kartika 37 yang menunjukkan bahwasannya terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kesadaran perilaku *bullying* sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan *flashcard bul-bul games*. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui hasil uji *T-test* sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil Uji T-test TK Kartika 37**

Variable	Mean	Standar Deviasi	Standar Error	P Value	N
<i>Pretest</i>	2,329	0,652	0,136	0,0000	23
<i>Post est</i>	3,226	0,559	0,117		

Berdasarkan hasil tabel di atas bahwa rata-rata nilai pemahaman mengenai perilaku *bullying* di TK Kartika 37 sebelum diberikan perlakuan menggunakan *bul-bul games* adalah 2,329 dengan nilai *standar deviasi* sebesar 0,652 dan nilai *standar error* sebesar 0,136. Sedangkan nilai rata-rata setelah diberikan perlakuan menggunakan *bul-bul games* adalah 3,226 dengan nilai *standar deviasi* sebesar 0,559 dan nilai *standar error* sebesar 0,117. Berdasarkan data tersebut terlihat perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar 0,897 dengan *standar deviasi* sebesar 0,093. Dengan demikian, hasil statistik menunjukkan bahwa nilai *p-value* yang didapatkan adalah ( $0,0000 < \alpha 0,05$ ), maka hal tersebut menunjukkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwasannya terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kesadaran perilaku *bullying* sebelum dan setelah diberikan perlakuan menggunakan *flashcard bul-bul games* di TK Kartika 37.

Penelitian dilakukan di 2 sekolah yang berbeda, yaitu TK Melati dan TK Kartika 37. Sebelumnya peneliti melakukan tes pemahaman awal mengenai perilaku baik dan tidak baik dalam berinteraksi dengan teman menggunakan lembar kerja yang telah dibuat. Dalam langkah awal ini, anak sudah mampu membedakan mana perilaku baik dan tidak baik. Kemudian sebelum distimulus menggunakan *bul-bul games*, anak diperkenalkan mengenai contoh perilaku *bullying* melalui tayangan video edukasi yang berjudul "Menyelamatkan Bobon dari *Bullying*" dan dilanjutkan dengan metode ceramah mengenai pemahaman *bullying*. Dalam langkah ini, terlihat anak belum mampu memahami mengenai *bullying*. Setelah itu, peneliti melakukan stimulus kepada anak dengan bermain *bul-bul games* sebanyak 2 kali pertemuan. Selain pemberian stimulus menggunakan *bul-bul games*, peneliti menggunakan lembar kerja sehingga dapat membantu anak memahami *bullying* dengan baik. Sehingga hasil akhir menunjukkan bahwa anak mampu mengetahui macam-macam perilaku *bullying*, tempat terjadinya *bullying*, tempat melapor *bullying*, serta sikap yang harus dilakukan ketika anak dibully atau melihat pembullying.

Berdasarkan hasil dan langkah-langkah penelitian yang dilakukan di TK Melati dan TK Kartika 37 menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard yang diberi nama *bul-bul games* dalam meningkatkan kesadaran sikap perilaku *bullying* merupakan hal yang tepat untuk dilakukan dalam pembelajaran di kelas. Karena isi *flashcard* yang penuh gambar, teks, atau tanda simbol sehingga mampu mengingatkan dan menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu [29]. Selain bentuk ukuran *flashcard* yang kecil dan praktis untuk dibawa, kelebihan *flashcard* adalah dapat dikolaborasikan dalam bentuk permainan sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton. Dengan demikian, *flashcard* merupakan salah satu media yang cocok untuk diimplementasikan di kelas, mengingat kelebihan-kelebihan yang diberikan pada penggunaan *flashcard* dalam menyampaikan suatu informasi kepada anak dapat berjalan dengan baik.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh suriah pada di siswa SMP di kota Makassar. Dalam hasil penelitiannya menjelaskan bahwa penggunaan flashcard dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi yang sedang disampaikan, sehingga siswa bisa lebih memahaminya. Kemudian, hasil penelitian suriah dkk menunjukkan bahwasannya terdapat perbedaan yang signifikan terhadap pemahaman perilaku bullying pada siswa SMP di kota Makassar sebesar 16,67%. Hasil tersebut didapatkan dari skor pretest sebesar 66,67% dan skor posttest sebesar 83,33% [30]. Dengan demikian berdasarkan teori-teori yang mendukung penelitian ini bahwasannya *flashcard* mampu meningkatkan pemahaman perilaku *bullying* anak usia dini.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Melati dan TK Kartika 37 menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard bul-bul games* dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman mengenai kesadaran sikap anti *bullying* pada anak. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil analisis di TK Melati yang menunjukkan bahwa hasil nilai sebelum diberikan *treatment flashcard bul-bul games* yaitu sebesar 1,882 dengan *standar deviasi* sebesar 0,293. Kemudian setelah diberikan *treatment* menggunakan *flashcard bul-bul games* terdapat perbedaan signifikan yaitu sebesar 3,157 dengan *standar deviasi* 0,515. Begitupun dengan hasil penelitian yang dilakukan di TK Kartika 37 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam pemahaman perilaku *bullying* menggunakan *flashcard bul-bul games*. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai sebelum diberikan *treatment* sebesar 2,329 dengan *standar deviasi* 0,652. Kemudian setelah diberikan *treatment* menggunakan *flashcard bul-bul games* didapatkan nilai sebesar 3,226 dengan *standar deviasi* 0,559. Selain itu juga, hasil statistik yang didapatkan di TK Melati yaitu  $p = 0,0002$  dan di TK Kartika 37 yaitu  $p = 0,0000$  maka dapat disimpulkan bahwasannya penerapan *flashcard bul-bul games* dapat meningkatkan pengetahuan perilaku *bullying* anak usia dini. Dengan demikian, *bul-bul games* merupakan salah satu media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam meningkatkan kesadaran sikap anti *bullying* pada anak. Adapun kebaruan dalam penelitian ini yaitu tidak hanya

berfokus terhadap kesadaran sikap anti *bullying* pada anak, namun dapat mengembangkan aspek kognitif anak ketika bermain *bul-bul games*. Hal ini karena, informasi mengenai *bullying* yang mudah dipahami oleh anak, sehingga pengetahuan anak tentang *bullying* dapat diterima dengan baik oleh anak. Adapun limitasi dalam penelitian ini adalah pengendalian anak dalam proses pembelajaran dan pada saat bermain *bul-bul games*.

## PENGHARGAAN

Ucapan terimakasih kepada kedua orang tua dan keluarga yang senantiasa mendukung peneliti hingga sampai pada titik ini, ucapan terimakasih kepada Bapak Dr. Asep Kurnia Jayadinata, M.Pd selaku ketua prodi PGPAUD UPI Purwakarta, ucapan terimakasih kepada kedua pembimbing yang telah memberikan saran dan masukkannya sehingga peneliti dapat menyelesaikan ini, ucapan terimakasih kepada seluruh sivitas akademika UPI Purwakarta yang telah membantu dan mendukung peneliti, ucapan terimakasih kepada Ibu Tati, Ibu Wiwin, Ibu Putri R, Ibu Putri, Ibu Herliani, Ibu Inggit, Ibu Sugi, dan Ibu Lina yang telah memberikan izin penelitian dan telah bersedia berbagi pengalaman, serta ucapan terimakasih kepada teman dan sahabat yang senantiasa mendukung satu sama lain.

## REFERENSI

- [1] N. Kholis, "Paradigma Pendidikan Islam dalam Undang-Undang Sisdiknas 2003," *J. Kependidikan*, vol. 2, no. 1, pp. 71–85, Jan. 2014, doi: 10.24090/jk.v2i1.542.
- [2] V. P. Zahrawanny and N. Fitria, "Persepsi Orang Tua tentang Manfaat PAUD terhadap Dukungan Menyekolahkan Anak di Lembaga PAUD," *J. Anak Usia Dini Holistik Integr.*, vol. 2, no. 1, p. 21, Jan. 2021, doi: 10.36722/jaudhi.v2i1.577.
- [3] T. Ariyanti, "Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development," *Din. J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 8, no. 1, 2016, doi: 10.30595/dinamika.v8i1.943.
- [4] Aina Kartika Rahayu, J. R. Maranatha, and R. Justicia, "Analisis Implementasi Penilaian Perkembangan Anak pada Kurikulum Merdeka di TK X Kabupaten Kuningan," *PANDU J. Pendidik. Anak dan Pendidik. Umum*, vol. 1, no. 3, pp. 197–209, Aug. 2023, doi: 10.59966/pandu.v1i3.558.
- [5] A. Suwarni, H. Machmud, L. Hewi, L. Anhusadar, and E. Erdiyanti, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Media Pohon Huruf dengan Metode Demonstrasi pada Anak Usia Dini," *Diniyah J. Pendidik. Dasar*, vol. 3, no. 2, p. 52, Nov. 2022, doi: 10.31332/dy.v3i2.4529.
- [6] M. R. N. Suwarna, I. Muqodas, and F. Dewi, "Pengaruh Game 'Sakura School Simulator' Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini," *J. Educ.*, vol. 6, no. 1, pp. 7385–7401, 2023, doi: 10.31004/joe.v6i1.4006.
- [7] K. Aprilliani, J. R. Maranatha, and R. Justicia, "Analisis Perbedaan Empati Anak Usia Dini Ditinjau Berdasarkan Jenis Kelamin di TK X di Kecamatan Purwakarta," *AS-SABIQUN*, vol. 5, no. 5, pp. 1240–1255, Sep. 2023, doi: 10.36088/assabiqun.v5i5.3807.
- [8] H. Wulandari and S. A. Ningsih, "Penguatan Pendidikan Karakter Sejak Dini Untuk Melawan Aksi Bullying Era Revolusi 5.0," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 3, no. 2, pp.

- 14773–14787, 2023, doi: 10.31004/innovative.v3i2.2116.
- [9] H. Nurliana and J. R. Maranatha, “Menumbuhkan Sikap Empati Anak Usia Dini melalui Media Pembelajaran Flash Card,” in *Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta*, 2024, vol. 3, no. 1, pp. 27–33. [Online]. Available: <http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspgpauwpwk/article/view/3458>
- [10] B. Coloroso, *The Bully, The Bullied, and The not-do-innocent bystander*. 2015. [Online]. Available: [https://bikemonterey.org/wp-content/uploads/Bully\\_Handouts\\_Complete\\_2016.pdf](https://bikemonterey.org/wp-content/uploads/Bully_Handouts_Complete_2016.pdf)
- [11] K. S. Gusfre, J. Støen, and H. Fandrem, “Bullying by Teachers Towards Students—a Scoping Review,” *Int. J. Bullying Prev.*, vol. 5, no. 4, pp. 331–347, Dec. 2023, doi: 10.1007/s42380-022-00131-z.
- [12] M. Muzdalifah, “Bullying,” *Al-Mahyra J. Penelit. Dan Pengemb. Pendidik. Islam*, vol. 1, no. 1, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.stai-br.ac.id/index.php/al-mahyra/article/view/31>
- [13] M. Elaine, “KPAI Ungkap Kasus Sekitar 3.800 Kasus Perundungan Sepanjang 2023, Hampir Separuh Terjadi di Lembaga Pendidikan,” <https://www.suarasurabaya.net/>, 2024. <https://www.suarasurabaya.net/kelanakota/2024/kpai-ungkap-sekitar-3-800-kasus-perundungan-sepanjang-2023-hampir-separuh-terjadi-di-lembaga-pendidikan/>
- [14] H. Wulandari and N. Jasmine, “Bullying verbal menyebabkan trauma terhadap anak TK,” *J. Ilm. Wahana Pendidik.*, vol. 9, no. 16, pp. 363–374, 2023, doi: 10.5281/zenodo.8242460.
- [15] N. isnaeni Rahmat, I. D. Hastuti, and M. Nizaar, “Analisis Faktor-Faktor yang Menyebabkan Bullying di Madrasah Ibtidaiyah,” *J. Basicedu*, vol. 7, no. 6, pp. 3804–3815, Dec. 2023, doi: 10.31004/basicedu.v7i6.6432.
- [16] W. Wastriami and A. Mudinillah, “Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan,” *TARQIYATUNA J. Pendidik. Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 1, no. 1, pp. 30–43, Mar. 2022, doi: 10.36769/tarqiyatuna.v1i1.195.
- [17] Dede Rizal Munir, Taufik Luthfi, and Ruswandaeni Eka Junita, “The use of Flash Card Media to Increasing Arabic Vocabulary Mastery,” *J. Sos. Hum. dan Pendidik.*, vol. 2, no. 3, pp. 16–35, Sep. 2023, doi: 10.55606/inovasi.v2i3.1981.
- [18] A. Dwi, “Media pembelajaran dan jenis-jenisnya,” *Diakses pada*, vol. 5, 2023, [Online]. Available: <https://fkip.umsu.ac.id/media-pembelajaran-dan-jenis-jenisnya/>
- [19] S. S. G. Leng, “Student Voice on Teachers’ Attributes that Resulted in Positive Learning Outcomes for Students with SEN in Mainstream Schools in Singapore,” *Asia Pacific J. Dev. Differ.*, vol. 8, no. 1, 2021, doi: 10.3850/S234573412100005X.
- [20] I. Muqodas, L. G. Sajidah, N. Hidayaturrachman, R. Y. Prasajo, and others, “Devotion to Roudhoh Kindergarten Plus Teachers Using the Learning Apps Application,” *Exp. Student Exp.*, vol. 1, no. 5, pp. 453–457, 2023, doi: 10.58330/ese.v1i5.235.
- [21] M. A. Ibrahim, P. Raihan, S. N. Nurhadi, U. Setiawan, and Y. N. Destiyani, “Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran,” *Al-Mirah J. Pendidik. Islam*, vol. 4, no. 2, pp. 106–113, 2022, [Online]. Available: <https://ummaspul.e-journal.id/Al-Mirah/article/view/5287>
- [22] I. Azhima, R. S. M. Meilanie, and A. Purwanto, “Penggunaan Media Flashcard untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini,” *J. Obs. J. Pendidik.*

- Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 2008–2016, Feb. 2021, doi: 10.31004/obsesi.v5i2.1091.
- [23] E. Hotimah, “Penggunaan media flashcard dalam meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut,” *J. Pendidik. UNIGA*, vol. 4, no. 1, pp. 10–18, 2017, doi: 10.52434/jp.v4i1.30.
- [24] S. Wahyuni, “Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema ‘Kegiatanku,’” *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 4, no. 1, p. 9, Feb. 2020, doi: 10.23887/jisd.v4i1.23734.
- [25] L. A. Tirtayani and others, “Pengembangan Media Promosi Komik Elektronik Untuk Pencegahan Bullying Bagi Anak Usia,” *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 3, no. 5, pp. 6063–6074, 2023, doi: 10.31004/innovative.v3i5.5562.
- [26] L. Yuwanto, “Metode Penelitian Eksperimen,” *Yogyakarta Graha Ilmu*, 2019.
- [27] R. Pujianti, S. Sumardi, and S. Mulyadi, “Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Selama Pembelajaran Jarak Jauh Di Raudhatul Athfal,” *As-Sibyan J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, pp. 117–126, 2021, doi: 10.32678/assibyan.v6i2.9843.
- [28] D. Nursita, L. Hamid, and N. Nurhidayah, “Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Ekspresif Pada Anak Dengan Autisme Di Pendidikan Anak Usia Dini,” *al-Urwatul Wutsqo J. Ilmu Keislam. dan Pendidik.*, vol. 1, no. 2, pp. 18–26, 2020, [Online]. Available: <https://www.ejournal.stit-alhidayah.ac.id/index.php/jurnalalurwatulwutsqo/article/view/11>
- [29] N. Novitasari, E. Alfatur Rosyida, S. Maslakah, C. Azkiyya, and A. Shofiyana, “Pelatihan Pembuatan Flash Card untuk Mengembangkan Kreatifitas Guru PAUD dalam Mengajar,” *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 245–258, Jun. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.142.
- [30] S. Suriah *et al.*, “Bullying prevention literacy through educational quartet card games for junior high school students in Makassar City,” *Community Empower.*, vol. 9, no. 1, pp. 1–9, Jan. 2024, doi: 10.31603/ce.8611.