

MENCEGAH PERILAKU *BULLYING* MENGGUNAKAN *WEBSITE LEARNING APPS* PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**Wina Windiyanti Andriyani¹, Idat Muqodas^{*2}, Asep Kurnia Jayadinata³**PGPAUD Kampus Purwakarta, Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2,3}

Email: idatmuqodas@upi.edu

Andriyani, Wina Windiyanti., Muqodas, Idat., Jayadinata, Asep Kurnia. (2024). Mencegah Perilaku *Bullying* Menggunakan *Website Learning Apps* Pada Anak 5-6 Tahun. *Jurnal Pelita PAUD*, 9(1), 9-18.doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v9i1.3860>

Diterima: 20-05-2024

Disetujui: 24-06-2024

Dipublikasikan: 08-08-2024

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi maraknya kasus *bullying* dikalangan anak usia dini yang diberitakan diberbagai media informasi, yang menunjukkan adanya pelaku dan korban *bullying* pada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas *website learning apps* dalam mencegah terjadinya perilaku *bullying* pada anak usia 5-6 tahun. Jenis metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Single Subjek Research (SSR)* dengan desain A-B-A'. Subjek penelitian ini berjumlah 6 orang anak yang menjadi korban dan pelaku *bullying*. Pada baseline-1 data yang diperoleh oleh keenam subjek berada pada kriteria tidak baik, pada fase intervensi perolehan data keenam subjek berada pada kriteria baik, dan pada fase baseline-2 perolehan data keenam subjek berada pada kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, menunjukkan adanya perubahan pemahaman anak terkait *bullying*. Hal ini dilihat dari hasil observasi kepada anak pada setiap fase, yang menunjukkan adanya perubahan perilaku sebelum dan setelah dilakukan perlakuan. Data hasil penelitian membuktikan adanya peningkatan pemahaman anak mengenai pencegahan perilaku *bullying* melalui penggunaan *website learning apps* yang telah diterapkan pada anak usia dini.

Kata kunci: *bullying*, learning apps, anak usia dini

Abstract: This research is motivated by the rampant cases of bullying among early childhood which are reported in various information media, which shows the perpetrators and victims of bullying in early childhood. This study aims to determine the effectiveness of website learning apps in preventing bullying behavior in children aged 5-6 years. The type of research method used in this study is Single Subject Research (SSR) with A-B-A' design. The subjects of this study were 6 children who were victims and perpetrators of bullying. In baseline-1 the data obtained by the six subjects were in the poor criteria, in the intervention phase the data acquisition of the six subjects was in the good criteria, and in the baseline-2 phase the data acquisition of the six subjects was in the very good criteria. Based on the results of the research conducted, it shows that there is a change in children's understanding of bullying. This can be seen from the results of observations to children at each phase, which shows that there is a change in behavior before and after treatment. The data from the research proves that there is an increase in children's understanding of bullying behavior prevention through the use of website learning apps that have been applied to early childhood.

Keywords: *bullying*, learning apps, early childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang perlu dan sangat penting untuk memanusiakan manusia, dengan membuat suasana belajar dan proses pembelajaran yang relevan, dengan berbagai aspek perkembangan yang harus diberikan sejak dini. Pendidikan prasekolah (PAUD) merupakan suatu upaya pelatihan yang diberikan bagi anak usia 0 sampai dengan 6 tahun, yang dilaksanakan guna meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak mampu mempunyai kesiapan ketika menempuh pendidikan lebih lanjut, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 (UU Nomor 20 Tahun 2003).

Selama anak mengikuti pembelajaran di satuan PAUD anak dididik untuk mampu mengembangkan berbagai macam potensi dan kemampuan yang sebaiknya dimiliki oleh setiap manusia, salah satu kemampuan yang cukup penting adalah kemampuan sosial. Menurut (Hastuty dkk., 2021) kemampuan perkembangan sosial pada anak usia dini merupakan tingkat kemampuan dalam menjalin interaksi antara anak dan orang-orang disekitarnya agar dapat bertindak sesuai dengan norma dan aturan yang ada pada lingkungan masyarakat tertentu. Merujuk pada (Harlock, 1978) perkembangan sosial anak usia prasekolah terjadi ketika anak mampu menunjukkan perhatian, kepedulian terhadap orang lain, mengetahui perbedaan benar dan salah serta bergaul dengan teman sebaya. (Syahrul & Nurhafizah, 2022) menyatakan bahwa kemampuan sosial emosional adalah hal yang harus ditanamkan sejak dini, karena manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri, manusia pasti akan selalu membutuhkan orang lain demi keberlangsungan hidupnya.

Kemampuan sosial merupakan keterampilan atau kecakapan yang mempermudah ketika berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain, Perkembangan sosial meliputi beberapa aspek seperti, kompetensi sosial (keahlian dalam membantu orang lain), keterampilan sosial (tindakan sesuai dengan situasi sosial), pengamatan sosial (mengerti pikiran dan perilaku diri sendiri atau orang sekitar) dan perilaku prososial seperti membantu, bekerja sama, dan simpati (Mentari dkk, 2020). Sedangkan menurut (Dewi, dkk, 2023) perkembangan sosial adalah kemampuan anak

dalam menjalin komunikasi dan berinteraksi dengan teman sebaya. Terkadang dalam proses interaksi dengan lingkungan sekitar, seringkali menemukan adanya tindakan kekerasan yang dilakukan oleh anak ketika sedang berinteraksi dan bermain, baik itu kekerasan verbal maupun nonverbal, kekerasan yang terjadi pada anak-anak tersebut disebut dengan *bullying* atau perundungan. Kata *bullying* mengacu pada tindakan agresif atau perbuatan yang dilakukan secara berulang-ulang dan disengaja dengan tujuan untuk melukai, menindas, menyakiti, mengintimidasi korban (Angkur, 2023).

Menurut (Ghyna, 2021, pp. 5–6) perundungan atau penindasan adalah tindakan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang, dengan menggunakan perbuatan ataupun perkataan secara intens dan berulang, pada seseorang atau sekelompok orang yang dianggap lemah sehingga menimbulkan tekanan. Sedangkan menurut (Chakrawati, n.d.) *Bullying* dengan kata lain didefinisikan sebagai tindakan pengucilan, penyiksaan, penindasan, perpeloncoan, pemerasan, dan lain sebagainya.

Berdasarkan data beberapa penelitian menyatakan bahwa anak usia dini bisa terlibat melakukan tindakan perundungan atau *bullying*. sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Hartati, 2020) terhadap 165 anak usia 4 hingga 6 tahun di daerah Jakarta Timur mendapati bahwa 35% anak terlibat dalam melakukan tindakan *bullying* seperti memukul, mendorong, menonjok, mencubit, merebut, menjambak, mencakar, menendang, menyembunyikan mainan, merusak barang atau mainan teman, meludah, menghina, mengancam, menggoda, dan berbicara kasar. Sedangkan menurut penelitian (Rahayu, 2020) menyatakan bahwa tindakan perundungan atau *bullying* di taman kanak-kanak terjadi akibat kondisi lingkungan yang tidak kondusif dan minimnya perhatian ataupun pengawasan orang dewasa ketika anak sedang bermain. Dari penjelasan diatas menyatakan bahwa jenis *bullying* yang kerap terjadi pada anak usia dini yakni *bullying* fisik, *bullying* verbal atau lisan, dan *bullying* relasional Coloroso (2006) (ZAKIYAH dkk, 2017)

Perilaku *bullying* bila dibiarkan maka akan memicu dampak negatif bagi perkembangan karakter, fisik dan psikologis anak.

(Munawarah, 2022) menyatakan bahwa tindakan *bullying* dapat menyebabkan korban mengalami kesakitan fisik dan mental, trauma, takut, rendahnya harga diri, ketidakberdayaan, merasa sendiri, serba salah dan school phobia. Sejalan dengan pernyataan (Wibowo dkk, 2021) menyatakan bahwa dampak jangka pendek dari tindakan *bullying* dapat mengakibatkan cedera akibat kekerasan fisik, perasaan tidak aman, takut pergi ke sekolah dan merasa terasingkan. Sedangkan dalam jangka panjang dampak dari tindakan *bullying* dapat menimbulkan efek gangguan psikologis seperti, trauma seumur hidup, korban *bullying* dapat mengalami banyak masalah sosial emosional dan perilaku seperti depresi, kehilangan kemampuan untuk berinteraksi ke dalam masyarakat, dan bahkan dapat berakhir dengan bunuh diri.

Karena banyaknya dampak negatif yang ditimbulkan oleh tindakan *bullying*, maka perlu adanya perubahan yang mampu mencegah terjadinya tindakan *bullying* terutama pada anak usia dini, yang dikembangkan dan disajikan dengan lebih inovatif, interaktif dan menarik, dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi digital. Pada penelitian ini peneliti mencoba mencari solusi untuk menanggulangi sikap anti *bullying* sejak dini dengan merancang serta mengembangkan media berbasis game Anting (Anti *Bullying* Game), yang dibuat melalui *E-learning platform learning apps*. *Learning Apps* merupakan media pembelajaran yang yang dapat diakses dengan mudah melalui <https://learningapps.org/>. yang menyediakan berbagai macam template menarik yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru dalam pembelajaran (Muqodas dkk, 2023). Menurut (Nurkholis dkk, 2022) *Learning apps* merupakan *website* yang dapat digunakan dengan berbagai aktivitas pembelajaran yang menyenangkan. (Firmansyah, 2022) mengungkapkan bahwa *website learning apps* memiliki berbagai template yang menarik dan beragam sehingga guru ataupun siswa dapat menggunakan secara langsung, atau bila memang ingin berkreasi dan mendesain materi yang berbeda dapat membuat sendiri dengan mudah.

Berdasarkan penjabaran diatas, peneliti akan melakukan penelitian yang bertujuan untuk

mengetahui efektivitas *website learning apps* dalam mengurangi perilaku *bullying* bagi anak usia dini. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengungkapkan penelitian dengan judul “Mencegah perilaku *bullying* menggunakan *website learning apps* pada anak usia 5-6 tahun”

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini ingin mengetahui hasil data yang perolehan dari suatu perlakuan dengan menggunakan *website learning apps* terkait mencegah perilaku *bullying*, dengan subjek terbatas menggunakan metode penelitian *Single Subject Research* (SSR). Desain yang digunakan dalam penelitian ini yakni A-B-A', A adalah fase baseline-1 yaitu dilakukan untuk mengetahui frekuensi perkembangan anak yang dilakukan sebanyak 3 sesi, B adalah fase intervensi yang merupakan fase pemberian perlakuan atau *treatment* yang dilakukan sebanyak 4 sesi, dan A' adalah fase baseline-2 dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan *website learning app* efektif untuk mencegah perilaku *bullying* pada anak usia 5-6 tahun, yang dilakukan selama 3 sesi.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret, dan lokasi penelitian dilaksanakan di Desa Sadu, Kecamatan Soreang.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian berjumlah enam orang anak yang berusia 5-6 tahun dengan jumlah subjek laki-laki 2 orang dan subjek Perempuan 4 orang. Adapun pengambilan subjek penelitian ini berdasarkan beberapa kriteria tertentu seperti, subjek merupakan anak usia 5-6 tahun, serta subjek merupakan korban dan pelaku *bullying*.

Prosedur

Prosedur dan mekanisme pelaksanaan penelitian dengan metode *Single Subject Research* (SSR). Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 12 kali pertemuan, yang dimana pada fase baseline-1 (A) dilakukan sebanyak 3 sesi, pada fase intervensi (B) dilakukan sebanyak 4 sesi, dan pada baseline-2 (A') dilakukan sebanyak 3 sesi. Dengan alokasi waktu +- 50 menit dalam satu kali pertemuan.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan perolehan data guna mengetahui suatu kesimpulan. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi, pengamatan dengan menggunakan lembar observasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Observasi Mencegah Perilaku *Bullying* Menggunakan Website Learning Apps pada Anak Usia 5-6 Tahun

Variabel	Definisi	Dimensi	Indikator
<i>Bullying</i>	Bullying atau perundungan adalah Tindakan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang, menggunakan perbuatan atau perkataan secara intens dan berulang pada seseorang atau sekelompok orang lain, sehingga menimbulkan tekanan (Ghina, 2021)	Physical <i>bullying</i> (fisik)	Memahami macam-macam perilaku <i>bullying</i> fisik seperti: 1. Memukul 2. Mendorong 3. Mencubit 4. Merebut
		<i>Bullying</i> verbal (lisan)	Memahami macam-macam perilaku <i>bullying</i> verbal seperti: 1. Mengejek 2. Berbicara kasar
		<i>Bullying</i> relasional (pengabaian)	Memahami macam-macam perilaku <i>bullying</i> relasional: 1. Pengabaian atau pengucilan 2. Merusak barang 3. Menyembunyikan mainan

Tabel 2. Kriteria Skor Penilaian

Kriteria penilaian	Skor
Sangat tidak baik	1
Tidak baik	2
Baik	3
Sangat baik	4

Teknik Analisis Data

Data dianalisis dengan melakukan analisis statistik deskriptif, berdasarkan hasil data yang diperoleh pengamatan dan observasi yang dilaksanakan selama penelitian. Hasil analisis penelitian ini berupa deskriptif *single subject* baseline-1 (A), intervensi (B), dan baseline-2 (A'), serta menggunakan analisis data dalam kondisi dan analisis data antar kondisi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil dan temuan dari penelitian ini menjelaskan mengenai tujuan penelitian untuk mengetahui peningkatan pemahaman anak mengenai perilaku *bullying* subjek AL, AT, DA, KR, KHA, dan SR sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan. Hasil yang didapat oleh setiap subjek berdasarkan analisis yang

dilakukan dalam penelitian ini diuraikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Data Rekapitulasi Hasil pada Fase Baseline-1

Nama	Ketercapaian sesi ke (%)		
	1	2	3
AL	27,7%	33,3%	38,3%
AT	33,3%	36,1%	44,4 %
DA	30,5%	36,1%	41,6%
KR	36,1%	41,6%	44,4%
KHA	30,5%	36,1%	41,6%
SR	30,5%	33,3%	36,1%

Berdasarkan tabel 3 pada fase baseline-1 merupakan fase sebelum dilakukan perlakuan menggunakan *website learning apps*, keenam subjek memperoleh mean rata-rata 30%, sebagai mana menurut (Sunanto dkk, 2006) menyatakan jika mean nya berada antara rentang skor yang konsisten yaitu 30% dan 40% dinyatakan stabil dan dapat dilanjutkan ke tahap intervensi. Dari perolehan hasil tersebut menunjukkan bahwa keenam subjek belum mampu mengetahui jenis dan bentuk *bullying*, dilihat dari instrumen observasi penelitian bahwa pada baseline-1 kriteria penilaian keenam subjek masih berada pada skor (1) yaitu sangat tidak baik dan skor (2) yaitu tidak baik.

Tabel 4. Data Rekapitulasi Hasil pada Fase Intervensi

Nama	Ketercapaian sesi ke (%)			
	1	2	3	4
AL	58,3%	63,8%	72,2%	86,1%
AT	58,3%	69,4%	80,5%	88,8%
DA	55,5%	61,1%	66,6%	77,7%
KR	61,1%	72,2%	75%	88,8%
KHA	58,3%	66,6%	75%	77,7%
SR	63,8%	69,4%	72,2%	83,3%

Berdasarkan tabel 4 pada fase intervensi dilakukan selama 4 sesi, fase ini merupakan fase pemberian *treatment* atau perlakuan dengan menggunakan game anti *bullying* yang dibuat pada website learning apps, dari keenam subjek mengalami peningkatan dari sesi ke sesi dengan perolehan data rata-rata persentase 50-80% dilihat dari instrumen penelitian bahwa pada fase intervensi kriteria penilaian keenam subjek berada pada skor (2) yaitu tidak baik, skor (3) yaitu baik dan skor (4) yaitu sangat baik Peningkatan skor ini senada dengan pernyataan (Muqodas et al., 2023) bahwa penerapan media pembelajaran yang menarik menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran, dapat membantu penyampaian pesan berjalan lebih optimal. Selaras dengan

hasil penelitian yang dilakukan oleh (Fujiyanto dkk, 2016) terkait penggunaan media sebagai sarana proses pembelajaran mengungkapkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Artinya berdasarkan pernyataan diatas dan hasil perolehan rata-rata skor keenam subjek adanya peningkatan pemahaman perilaku *bullying* sebelum dan setelah dilakukan perlakuan atau *treatment*, dari perolehan hasil intervensi, pemahaman anak mengenai *bullying* semakin meningkat seiring dengan perlakuan menggunakan website learning apps dilakukan pada setiap sesi sesuai dengan rencana kegiatan.

Sejalan dengan pernyataan dari (Kurniasih, 2019) bahwa media digital dapat menunjang pembelajaran anak usia dini. Hal ini diperkuat dengan pernyataan (Dania Ayuningthias & Ayu Tirtayani, 2023) bahwa pencegahan *bullying* pada anak usia dini yang dilakukan menggunakan media digital dapat digunakan pada prose pendidikan anak usia dini. Berdasarkan pengamatan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran anak usia dini dinilai efektif untuk dilakukan karena mampu membantu anak dalam memahami pesan yang disampaikan.

Tabel 5. Data Rekapitulasi Hasil pada Fase Baseline-2

Nama	Ketercapaian sesi ke (%)		
	1	2	3
AL	88,8%	91,6%	97,2%
AT	91,6%	94,4%	97,2%
DA	80,5%	80,5%	88,8%
KR	91,6%	91,6%	94,4%
KHA	83,3%	86,1%	91,6%
SR	86,1%	91,6%	94,4%

Berdasarkan tabel 5 pada fase baseline-2 dilakukan untuk melihat apakah penggunaan website learning apps mampu meningkatkan pemahaman anak usia dini mengenai *bullying*, pada fase baseline-2 peroleh hasil setelah diberikan *treatment* atau perlakuan yang dilakukan sebanyak 3 sesi, keenam subjek terlihat jauh lebih aktif dan mampu memahami jenis serta perilaku *bullying*, peroleh data persentase keenam subjek berada pada rentang 80-90%, hal ini menunjukkan adanya peningkatan persentase disetiap subjeknya, hampir semua indikator yang ada

dalam instrumen penelitian tercapai dengan baik. Pada subjek DA dan KR ketika sesi satu dan dua memiliki persentase dengan hasil yang sama atau mendatar tetapi masih menunjukkan adanya peningkatan pada sesi ketiga.

Perhitungan baseline-1 (A), intervensi (B), dan baseline-2 (A') berdasarkan mean level serta rangkuman hasil analisis data dalam kondisi dan analisis data antar kondisi pada setiap subjek

Tabel 6. Rangkuman Hasil Analisis Data Dalam Kondisi Subjek AL

No.	Kondisi	Baseline-1	Intervensi	Baseline-2
1.	Panjang kondisi	3	4	3
2.	Kecenderungan arah			
3.	Kecenderungan stabilitas	33,3% (tidak stabil)	50% (tidak stabil)	100% (stabil)
4.	Jejak data	(+)	(+)	(+)
5.	Level stabilitas dan rentang	(27,7-38,3)	(58,3-86,1)	(88,8-97,2)
6.	Perubahan level	38,3-27,7 (+10,6)	86,1-58,3 (+27,3)	97,2-88,8 (+8,4)

Tabel 7. Rangkuman Hasil Analisis Data Antar Kondisi Subjek AL

Kondisi	Baseline-1 (A1)/ Intervensi (B)	Intervensi (B)/ Baseline2 (A2)
Jumlah variabel yang diubah	1	1
Perubahan kecenderungan dan efeknya	(+) (+)	(+) (+)
Perubahan stabilitas	Tidak stabil ke tidak stabil	Tidak stabil ke stabil
Perubahan level	38,3-58,3 (+20)	86,1-88,8 (+2,7)
Data tumpang tindih (<i>overlap</i>)	$\frac{0}{4} \times 100\% = 0\%$	$\frac{0}{3} \times 100\% = 0\%$

Berdasarkan rangkuman antar kondisi dan dalam kondisi subjek AL memiliki peningkatan skor yang bertahap pada setiap sesinya, serta dapat diketahui bahwa semua fase mengalami kecenderungan yang stabil dan kecenderungan ke arah yang lebih positif. Subjek AL ketika fase baseline-1 (A) memperoleh mean level sebesar 34%, pada fase intervensi (B) diperoleh hasil mean level sebesar 70,1%, dan terakhir pada fase baseline-2 (A') memperoleh hasil sebesar 91,6%.

Dari perolehan mean rata-rata subjek AL pada kondisi baseline-1 sebelum dilakukan perlakuan atau *treatment* menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman *bullying* subjek AL

berada pada kriteria tidak baik, sedangkan pada kondisi intervensi perolehan skor mengalami peningkatan dan pada fase baseline-2 skor perolehan rata-rata meningkat. Sejalan dengan penelitian (Amalia dkk, 2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis komik elektronik sangat valid untuk dapat diterapkan dalam proses pembelajaran anak usia dini sebagai upaya mengurangi *bullying*. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *website learning apps* dalam meningkatkan pemahaman *bullying* pada subjek AL.

Tabel 8. Rangkuman Hasil Analisis Data Dalam Kondisi Subjek AT

No.	Kondisi	Baseline-1	Intervensi	Baseline-2
1.	Panjang kondisi	3	4	3
2.	Kecenderungan arah			
3.	Kecenderungan stabilitas	33,3% (tidak stabil)	50% (tidak stabil)	100% (Stabil)
4.	Jejak data	(+)	(+)	(+)
5.	Level stabilitas dan rentang	(33,6-44,4)	(58,3-88,8)	(91,6-97,2)
6.	Perubahan level	44,4-33,6 (+10,8)	88,8-58,3 (+30,5)	97,2-91,6 (+5,6)

Tabel 9. Rangkuman Hasil Analisis Data Antar Kondisi Subjek AT

Kondisi	Baseline-1 (A1)/ Intervensi (B)	Intervensi (B)/ Baseline2 (A2)
Jumlah variabel yang diubah	1	1
Perubahan kecenderungan dan efeknya	 (+) (+)	 (+) (+)
Perubahan stabilitas	Tidak stabil ke tidak stabil	Tidak stabil ke stabil
Perubahan level	44,4-58,3 (+13,9)	88,8-91,6 (+2,8)
Data tumpang tindih (overlap)	$\frac{0}{4} \times 100\% = 0\%$	$\frac{0}{3} \times 100\% = 0\%$

Berdasarkan rangkuman hasil antar kondisi dan dalam kondisi subjek AT memiliki peningkatan skor yang bertahap pada setiap sesinya, serta dapat diketahui bahwa semua fase mengalami kecenderungan yang stabil dan kecenderungan ke arah yang lebih positif. Subjek AT ketika fase baseline-1 (A) perolehan mean level sebesar 37,9 %, ketika fase intervensi (B) memperoleh sebesar 74,3%, dan terakhir ketika fase baseline-2 (A') sebesar 94,4%.

Dari perolehan mean rata-rata subjek AT pada kondisi baseline-1 yaitu sebelum dilakukan perlakuan atau *treatment* menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman *bullying* subjek AT

berada pada kriteria tidak baik, sedangkan pada kondisi intervensi dan baseline-2 memperoleh skor yang sangat baik dan stabil pada setiap sesinya, hal tersebut diperkuat pernyataan dari (Widiyanthi, 2017) yang menyatakan bahwa media bermuatan anti *bullying* pada proses pembelajaran anak usia dini dapat menjadi salah satu pilihan dalam mencegah terjadinya tindakan atau perilaku *bullying* pada anak usia dini. Kemudian dengan penggunaan *website learning apps* efektif dalam meningkatkan pemahaman *bullying* pada subjek AT.

Tabel 10 Rangkuman Hasil Analisis Data Dalam Kondisi Subjek DA

No.	kondisi	Baseline-1	Intervensi	Baseline-2
1.	Panjang kondisi	3	4	3
2.	Kecenderungan arah			
3.	Kecenderungan stabilitas	33,3% (tidak stabil)	50% (tidak stabil)	100% (stabil)
4.	Jejak data	(+)	(+)	(+)
5.	Level stabilitas	(30,5-41,6)	(55,5-77,7)	(80,5-88,8)
6.	Perubahan level	41,6-30,5 (11,1)	77,7-55,5 (22,2)	88,8-80,5 (8,3)

Tabel 11. Rangkuman Hasil Analisis Data Antar Kondisi Subjek DA

Kondisi	Baseline-1 (A1)/ Intervensi (B)	Intervensi (B)/ Baseline2 (A2)
Jumlah variabel yang diubah	1	1
Perubahan kecenderungan dan efeknya	 (+) (+)	 (+) (+)
Perubahan stabilitas	Tidak stabil ke tidak stabil	Tidak stabil ke stabil
Perubahan level	41,6-55,5 (+13,9)	77,7-80,5 (+2,8)
Data tumpang tindih (overlap)	$\frac{0}{4} \times 100\% = 0\%$	$\frac{0}{3} \times 100\% = 0\%$

Berdasarkan rangkuman hasil antar kondisi dan dalam kondisi subjek DA memiliki peningkatan skor yang bertahap pada setiap sesinya, serta dapat diketahui bahwa semua fase mengalami kecenderungan yang stabil dan kecenderungan ke arah yang lebih positif. Subjek DA ketika fase baseline-1 (A) perolehan mean level sebesar 36,1%, ketika fase intervensi (B) diperoleh sebesar 65,2%, dan terakhir ketika baseline-2 (A') sebesar 82,2%.

Dari perolehan mean rata-rata subjek DA pada kondisi baseline-1 yaitu sebelum dilakukan perlakuan atau *treatment* menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman *bullying* subjek DA berada pada kriteria tidak baik, sedangkan pada kondisi intervensi berada dalam kriteria baik, dan ketika baseline-2 skor perolehan

rata-rata meningkat serta berada dalam kriteria sangat baik, senada dengan penelitian (Maria dkk, 2020) mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi *bullying* dapat membantu pencegahan tindakan *bullying* terjadi. Dengan penggunaan *website learning apps* berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman *bullying* pada subjek DA.

Tabel 12. Rangkuman Hasil Analisis Data Dalam Kondisi Subjek KR

No.	kondisi	Baseline-1	Intervensi	Baseline-2
1.	Panjang kondisi	3	4	3
2.	Kecenderungan arah			
3.	Kecenderungan stabilitas	33,3% (tidak stabil)	50% (tidak stabil)	100% (stabil)
4.	Jejak data	(+)	(+)	(+)
5.	Level stabilitas	(36,1-44,4)	(61,1-88,8)	(91,6-94,4)
6.	Perubahan level	44,4-36,1 (8,3)	88,8-61,1 (27,7)	94,4-91,6 (2,8)

Tabel 13. Rangkuman Hasil Analisis Data Antar Kondisi Subjek KR

Kondisi	Baseline-1 (A1)/ Intervensi (B)	Intervensi (B)/ Baseline2 (A2)
Jumlah variabel yang diubah		
Perubahan kecenderungan dan efeknya		
Perubahan stabilitas	Tidak stabil ke tidak stabil	Tidak stabil ke stabil
Perubahan level	44,4-61,1 (+16,7)	88,8-91,6 (+2,8)
Data tumpang tindih (overlap)	$\frac{0}{4} \times 100\% = 0\%$	$\frac{0}{3} \times 100\% = 0\%$

Berdasarkan rangkuman hasil antar kondisi dan dalam kondisi subjek KR memiliki peningkatan skor yang bertahap pada setiap sesinya, serta dapat diketahui bahwa semua fase mengalami kecenderungan yang stabil dan kecenderungan ke arah yang lebih positif. Subjek KR ketika fase baseline-1 (A) perolehan mean level sebesar 40,7%, kemudian pada fase intervensi (B) diperoleh sebesar 74,3%, dan terakhir ketika fase baseline-2 (A') sebesar 92,6%.

Dari perolehan mean rata-rata subjek KR pada kondisi baseline-1 yaitu sebelum dilakukan perlakuan atau *treatment* menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman *bullying* subjek KR berada pada kriteria tidak baik, sedangkan pada fase intervensi menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan dan pada fase baseline-2 skor perolehan rata-rata meningkat, hal ini sejalan dengan penelitian (Fitri & Tirtayani,

2023) menyatakan bahwa media komic elektronik berbasis video layak digunakan sebagai alat pembelajaran untuk pencegahan perilaku *bullying* pada kegiatan pembelajaran anak usia dini. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *website learning apps* dalam meningkatkan pemahaman *bullying* pada subjek KR.

Tabel 14. Rangkuman Hasil Analisis Data Dalam Kondisi Subjek KHA

No.	Kondisi	Baseline-1	Intervensi	Baseline-2
1.	Panjang kondisi	3	4	3
2.	Kecenderungan arah			
3.	Kecenderungan stabilitas	33,3% (tidak stabil)	50% (tidak stabil)	100% (stabil)
4.	Jejak data	(+)	(+)	(+)
5.	Level stabilitas dan rentang	(30,5-41,6)	(58,3-77,7)	(83,3-91,6)
6.	Perubahan level	41,6-30,5 (11,1)	77,7-58,3 (19,4)	91,6-83,3 (8,3)

Tabel 15. Rangkuman Hasil Analisis Data Antar Kondisi Subjek KHA

Kondisi	Baseline-1 (A1)/ Intervensi (B)	Intervensi (B)/ Baseline2 (A2)
Jumlah variabel yang diubah	1	1
Perubahan kecenderungan dan efeknya		
Perubahan stabilitas	Tidak stabil ke tidak stabil	Tidak stabil ke stabil
Perubahan level	41,6-58,3 (+16,7)	77,7-83,3 (+5,6)
Data tumpang tindih (overlap)	$\frac{0}{4} \times 100\% = 0\%$	$\frac{0}{3} \times 100\% = 0\%$

Berdasarkan rangkuman hasil antar kondisi dan dalam kondisi subjek KHA memiliki peningkatan skor yang bertahap pada setiap sesinya, serta dapat diketahui bahwa semua fase mengalami kecenderungan yang stabil dan kecenderungan ke arah yang lebih positif. Subjek KHA ketika fase baseline-1 (A) perolehan mean level sebesar 36,1%, kemudian pada fase intervensi (B) perolehan data sebesar 69,4%, dan terakhir ketika fase baseline-2 (A') perolehan sebesar 86,9%.

Dari perolehan mean rata-rata subjek KHA pada kondisi baseline-1 yaitu sebelum dilakukan perlakuan atau *treatment* menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman *bullying* subjek KHA berada pada kriteria tidak baik dengan perolehan skor yang cukup dengan sedikit peningkatannya, sedangkan pada kondisi intervensi menunjukkan peningkatan yang signifikan dan pada

baseline-2 skor perolehan rata-rata meningkat, selaras dengan pernyataan (Kemendikbud, 2020) bahwa pencegahan perundungan di satuan PAUD dapat dilakukan dengan merancang program anti perundungan (anti *bullying*) sebagai salah satu upaya pencegahan perundungan di tingkat PAUD dengan cara menyiapkan media pembelajaran yang menarik. Dengan demikian penggunaan *website learning apps* ketika dilakukan pada proses pembelajaran terdapat pengaruh dalam meningkatkan pemahaman *bullying* pada subjek KHA.

Tabel 16. Rangkuman Hasil Analisis Data Dalam Kondisi Subjek SR

No.	Kondisi	Baseline-1	Intervensi	Baseline-2
1.	Panjang kondisi	3	4	3
2.	Kecenderungan arah			
3.	Kecenderungan stabilitas	33,3% (tidak stabil)	50% (tidak stabil)	100% (stabil)
4.	Jejak data	(+)	(+)	(+)
5.	Level stabilitas	(30,5-36,1)	(63,8-83,3)	(86,1-94,4)
6.	Perubahan level	36,1-30,5 (5,6)	83,3-63,8 (19,5)	94,4-86,1 (8)

Tabel 17. Rangkuman Hasil Analisis Data Antar Kondisi Subjek SR

Kondisi	Baseline-1 (A1)/ Intervensi (B)	Intervensi (B)/ Baseline2 (A2)
Jumlah variabel yang diubah	1	1
Perubahan kecenderungan dan efeknya	(+) (+)	(+) (+)
Perubahan stabilitas	Tidak stabil ke tidak stabil	Tidak stabil ke stabil
Perubahan level	36,1-63,8 (+27,7)	83,3-86,1 (+2,8)
Data tumpang tindih (overlap)	$\frac{0}{4} \times 100\% = 0\%$	$\frac{0}{3} \times 100\% = 0\%$

Berdasarkan rangkuman hasil antar kondisi dan dalam kondisi subjek SR memiliki peningkatan skor yang bertahap pada setiap sesinya, serta dapat diketahui bahwa semua fase mengalami kecenderungan yang stabil dan kecenderungan ke arah yang lebih positif. Subjek SR ketika fase baseline-1 (A) memperoleh mean level sebesar 33,3%, kemudian pada fase intervensi (B) perolehan rata-rata sebesar 72,2%, dan terakhir ketika fase baseline-2 (A) sebesar 90,5%. Dari perolehan mean rata-rata subjek SR pada kondisi baseline-1 yaitu sebelum dilakukan perlakuan atau *treatment* menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman *bullying* subjek SR berada pada kriteria tidak baik, sedangkan

pada kondisi intervensi dan baseline-2 terlihat bahwa pemahaman subjek terkait bullying mengalami peningkatan setelah diterapkannya *website learning apps*, hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *website learning apps* dalam meningkatkan pemahaman *bullying* pada subjek SR. Merujuk pada pernyataan (Safira, 2020) menyatakan bahwa media pembelajaran dalam pendidikan satuan PAUD yang beragam dan bervariasi, dapat membantu proses kegiatan pembelajaran tidak akan membosankan.

Berdasarkan data yang diperoleh oleh keenam subjek yaitu AL, AT, DA, KR, KHA, dan SR menunjukkan hasil yang stabil, hal ini senada dengan pernyataan Sunanto (2006, p. 110) apabila persentase stabilitas mencapai 80-90% maka data tersebut stabil. Artinya bahwa *website learning apps* efektif dalam meningkatkan pemahaman mengenai *bullying* pada anak usia dini, kondisi saat baseline-1 keenam subjek menunjukkan bahwa pemahaman *bullying* berada pada kriteria tidak baik, sedangkan pada kondisi intervensi keenam subjek mengalami peningkatan skor di setiap sesinya dengan kriteria baik, dan pada kondisi baseline-2 kemampuan pemahaman *bullying* berada pada kriteria sangat baik.

Data tersebut menggambarkan bahwa setelah dilakukan perlakuan adanya perubahan pemahaman perilaku *bullying* pada anak usia dini. Merujuk pada pernyataan (Makkatenni, 2023) menyatakan bahwa permainan berbasis media pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan tentang perundungan secara signifikan. Hal ini sejalan dengan penelitian (Mayangsari, 2023) bahwa media pembelajaran *pop-up book* cukup baik sebagai sarana pencegahan terjadinya perilaku *bullying* pada anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan pernyataan tersebut membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif mampu menarik minat anak sehingga penyampaian pesan dapat tersampaikan dengan baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan dapat disimpulkan, mencegah perilaku *bullying* pada anak usia dini melalui game Anting (Anti *Bullying* Game) yang dibuat menggunakan platform *website*

learning apps. Bahwasanya dari temuan keenam subjek terdapat perbedaan skor sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan. Artinya game yang dibuat melalui *website learning apps* cukup berhasil dalam membantu mencegah perilaku *bullying*. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa pada fase baseline-1 terdapat peningkatan pemahaman anak mengenai perilaku *bullying* namun, hal ini membuktikan perlu adanya media yang interaktif dengan memanfaatkan teknologi digital, yang dapat menarik perhatian dan minat belajar anak sehingga penyampaian pesan dari peneliti kepada yang diteliti dapat tersampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R., Hendriana, B., & Vinayastri, A. (2021). Pengembangan Media Komik Elektronik untuk Mengurangi Bullying pada Siswa Anak Usia Dini. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2391–2401. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/869>
- Angkur, M. F. M., Alviani Sum, T., & Redy Partus Jaya, P. (2023). Perspektif Orang Tua Tentang Bullying pada Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 7(2), 302–310. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v7i2.2774>
- Chakrawati, F. (n.d.). *Bullying siapa Takut? Panduan Untuk Mengatasi Bullying*. Solo : Tiga Ananda., 2015.
- Dania Ayuningthias, N. K., & Ayu Tirtayani, L. (2023). Pengembangan Media Pencegahan Bullying bagi Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Abiansemal Tahun Ajaran 2022/2023. *Journal Of Social Science Research*, 3(5), 6050–6062.
- Dewi, tri, kumula, Jasmani, Latifa, B., & Suryana, D. (2023). Asesmen Sosial Emosional Kelompok B Taman Kanak-Kanak Islam Bakti 38 Ranah Baru. *Jurnal Pelita PAUD*, 7(2), 268–273. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v7i2.2540>
- Firmansyah, B. (2022). *Pengembangan Blended Learning Melalui Aplikasi E-Campus Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon Volume 2 Nomor 2 (2020) Pages 72 – 83 Edulead : Journal of Education Management Pengembangan Blended Learning Melalui Aplikasi E-Campus Institut Agama Isla. June.*
- Fitri, Ade R, Tirtayani, L. A. (2023). Pengembangan Media Promosi Komik Elektronik Untuk Pencegahan Bullying Bagi Anak Usia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3, 6063–6074. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5562%0Ahttp://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/5562/3928>
- Fujiyanto, A., Jayadinata, A. K., & Kurnia, D. (2016). The use of audio visual media to improve student learning outcomes in material relationships between living creatures. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 841–850. <https://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/download/3576/pdf>
- Ghyna, A. (2021). *STOP BULLYING (A-Z PROBLEM BULLYING DAN SOLUSINYA)* (Dyas (ed.)). Cemerlang Publishing.
- Harlock, E. B. (1978). *Psikologi Perkembangan*. Erlangga.
- Hartati, S., Safitri, D., Marini, A., & Wahyudi, A. (2020). Bullying behavior in early childhood: Study at Early Childhood Education Institution in East Jakarta in Indonesia. *Talent Development & Excellence*, 55(1), 55–63. [http://sipeg.unj.ac.id/repository/upload/jurnal/581-Article_Text-1066-1-10-20200515\(1\).pdf](http://sipeg.unj.ac.id/repository/upload/jurnal/581-Article_Text-1066-1-10-20200515(1).pdf)
- Hastuty, M., Fahmi, & Rosidah, laily. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Youtube Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(1), 102–109. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i1.1511>
- Indonesia, R. (2003). *Undang-undang (UU) tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pemerintah Pusat, LN.2003/NO.78, TLN NO.4301, LL SETNEG : 37 HLM.*
- Kemendikbud. (2020). Pencegahan Perundungan Pada Anak Usia Dini. *Etos : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 24.
- Kurniasih, E. (2019). Media Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kreatif*, 9(2), 87–91.
- Maklatenni, N. H., Bamba, A. T., Tandiallo, R. S., Nurmila, N., & Ariqah, N. (2023). Molly Polly: Permainan Berbasis Media Pembelajaran untuk Mengedukasi Anti Perilaku Perundungan. *Jurnal Psikologi Insight*, 5(2), 116–129. <https://doi.org/10.17509/insight.v5i2.62765>
- Maria, D. Y., Amry, R. Y., Rahayu, B. A., & Oktavianto, E. (2020). Game Edukasi Sehat Jiwa Sebagai Manajemen Pencegahan Bullying Di SDN Pungkuran Pleret Bantul. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan*

- Perawat Nasional Indonesia*, 9(9), 529–538.
- Mayangsari. (2023). Mencegah Perilaku Bullying Menggunakan Media Pop-Up Book Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta*, 2(1), 139–143. <https://anthor.org>
- Mentari, A., Yanzi, H., & Nopiana. (2020). *Character Building Since Early Childhood Through Story Telling About Folklore*. 454(Ecep 2019), 43–47. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200808.008>
- Munawarah, R. R. D. (2022). Dampak Bullying Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini (Studi Kasus) Di Raudhatul Athfal Mawar Gayo. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 15–32. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/14468%0Ahttps://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/viewFile/14468/7126>
- Muqodas, I., Sajidah, L. G., Hidayaturrachman, N., Prasajo, R. Y., Pendidikan, G., & Usia, A. (2023). *Devotion to Roudhoh Kindergarten Plus Teachers Using the Learning Apps Application*. 1(1).
- Nurkholis, Hendri Raharjo, & Toto Santi Aji. (2022). Penggunaan Learningapps Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1508–1515. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3108>
- Rahayu, P., Rasyid, H., Puspitasari, C. A., & Islamiyah, R. (2020). *The Role of Teachers and Parents in Preventing Bullying in Early Childhood Education*. 421(Icalc 2019), 359–362. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200323.043>
- Safira, A. R. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini (Pertama)*. Caremedia Communication. <https://books.google.co.id/books?id=cxv-DwAAQBAJ&lpg=PP1&hl=id&pg=PA4#v=onepage&q&f=false>
- Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (2006). Pengantar Penelitian Dengan Subyek Tinggal Pendidikan Dengan Subjek Tunggal. *Cricet: Universitas Tsukuba*, 59.
- Syahrul, S., & Nurhafizah, N. (2022). Analisis Pola Asuh Demokratis terhadap Perkembangan Sosial dan Emosional Anak di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5506–5518. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.1717>
- Wibowo, H., Fijriani, F., & Krisnanda, V. D. (2021). *Fenomena perilaku*. 1(2), 157–166. <https://doi.org/10.30998/ocimxxxxxx>
- Widiyanthi, D. A. (2017). Media Anti Bullying : Pembimbingan Anak Usia Dini Pada Taman Kanak-Kanak Di Kota Singaraja. *Jurnal Widya Laksana*, 5(1), 29. <https://doi.org/10.23887/jwl.v5i1.9101>
- ZAKIYAH, E. Z., HUMAEDI, S., & SANTOSO, M. B. (2017). Faktor Yang Mempengaruhi Remaja Dalam Melakukan Bullying. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 324–330. <https://doi.org/10.24198/jppm.v4i2.14352>