

**PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK BERCEKITA ANTI *BULLYING* UNTUK  
MENCIPTAKAN KELAS RAMAH ANAK USIA 5 – 6 TAHUN**



**Oleh:**

**Fenty Nur Anisah**

**1615161604**

**Karya Inovatif**

**Ditulis untuk memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan  
Gelar Sarjana Pendidikan**

**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2021**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA  
UJIAN/SIDANG SKRIPSI**

Judul : Pengembangan Media Kotak Bercerita Anti  
*Bullying* Untuk Menciptakan Kelas Ramah Anak Usia 5-6 Tahun

Nama Mahasiswa : Fenty Nur Anisah

No. Registrasi : 1615161604

Jurusan/Program Studi : Pend. Guru – Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Tanggal Ujian : Jumat, 5 Februari 2021

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



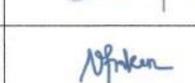

Dr. Sri Wulan, M.Si

Dr. Yuliani Nurani, M.Pd

NIP. 196908032003122001

NIP. 196607161990032001

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofiah Hartati, M.Si. (Penanggungjawab)*		
Dr. Anan Sutisna, M.Pd. (Wakil Penanggungjawab)**		
Dr. Yuliani Nurani, M.Pd. (Ketua Penguji)***		17/02/2021
Dra. Yasmin Faradiba, M.Pd. (Dosen Penguji)****		17/02/2021
Niken Pratiwi, M.Pd. (Dosen Penguji)****		17/02/2021

Catatan :

\*:Dekan FIP

\*\*:.Pembantu Dekan I

\*\*\*:Ketua Jurusan/Program Studi

\*\*\*\*:Dosen Penguji Selain Pembimbing dan Ketua Jurusan/Program Studi

# **PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK BERCEKITA ANTI *BULLYING* UNTUK MENCIPTAKAN KELAS RAMAH ANAK USIA 5-6 TAHUN**

(Studi Karya Inovatif Di Palmeriam, Matraman, Kota Jakarta Timur)

(2021)

**Oleh:**

**Fenty Nur Anisah**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Menghasilkan produk berupa media kotak bercerita anti *bullying* untuk menciptakan kelas ramah anak usia 5 – 6 tahun, 2) Media pembelajaran kotak bercerita anti *bullying* diharapkan menumbuhkan kesadaran dan kepekaan terhadap lingkungan terdekat anak, 3) Meningkatkan pengetahuan anak terhadap pencegahan dan penanggulangan dari tindak *bullying*. Penelitian ini merupakan model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)*. Responden dalam penelitian ini adalah ahli media dan ahli materi sebagai validator dan dua orang anak usia 5 – 6 tahun. Penelitian ini dilakukan di Palmeriam, Matraman. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media kotak bercerita anti *bullying* untuk menciptakan kelas ramah anak usia 5 – 6 tahun. Berdasarkan hasil uji validitas yang diberikan oleh para ahli yaitu, ahli media dan ahli materi diperoleh persentase ahli media sebesar 87,5 % dengan kategori sangat layak dan persentase penilaian ahli materi sebesar 95,8 % dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil uji coba kepada anak dengan nilai rekapitulasi media kotak bercerita anti *bullying* mendapatkan persentase 85% dengan kategori *sangat layak*. Berdasarkan hasil penelitian media kotak bercerita anti *bullying* dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam menciptakan kelas ramah anak usia 5 – 6 tahun.

Kata kunci: Media pembelajaran kotak bercerita anti *bullying*, *bullying*, anak usia 5 - 6 tahun.

# **DEVELOPMENT OF ANTI-BULLYING STORY BOX MEDIA TO CREATE CHILDREN-FRIENDLY CLASSES AGES 5-6 YEARS OLD**

*(Study of Innovative Work at Palmeriam, Matraman, East Jakarta City)*

*(2021)*

**By:**

**Fenty Nur Anisah**

## **ABSTRACT**

*This study aims to: 1) Produce products in the form of anti-bullying storytelling box media to create child-friendly classes aged 5 - 6 years, 2) The learning media for anti-bullying storytelling boxes are expected to increase awareness and sensitivity to the child's closest environment, 3) Increase children's knowledge of prevention and control of bullying. This research is an ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. Respondents in this study were media experts and material experts as validators and two children aged 5-6 years. This research was conducted in Palmeriam, Matraman. This research is a research on the development of anti-bullying storytelling box media to create child-friendly classes aged 5 - 6 years. Based on the results of the validity test given by the experts, namely, media experts and material experts, the percentage of media experts is 87.5% with the very feasible category and the percentage of material expert judgment is 95.8% with very feasible category Based on the results of trials with children with a recapitulation value of anti-bullying storytelling media, it gets a percentage of 85% with a very feasible category. Based on the research results, the anti-bullying storytelling media box can be used as a learning medium in creating child-friendly classes aged 5 - 6 years.*

*Keywords: Learning media anti-bullying story box, bullying, children aged 5-6 years.*

### PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu  
Pendidikan

Universitas Negeri Jakarta

Nama : Fenty Nur Anisah

No. Registrasi : 1615161604

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa karya inovatif yang saya buat dengan judul  
"Pengembangan Media Kotak Bercerita Anti Bullying untuk Menciptakan  
Kelas Ramah Anak Usia 5 – 6 Tahun" adalah :

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pengembangan pada bulan Maret 2020.
2. Bukan merupakan duplikasi karya inovatif yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 28 Februari 2021

Yang membuat pernyataan,



*Fenty*  
Fenty Nur Anisah  
NIM.1615161604



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Fenty Nur Anisah  
NIM : 1615161604  
Fakultas/Prodi : Ilmu Pendidikan / PG-PAUD  
Alamat email : fentynuranisah7@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi  Tesis  Disertasi  Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Kotak Bercerita Anti Bullying  
untuk Menciptakan Kelas Ramah Anak Usia 5-6 Tahun

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 02 Maret 2021

Penulis

(Fenty Nur Anisah )  
nama dan tanda tangan

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO:**

*“Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”  
(QS.Ar.Ra’d:11)*

### **PERSEMBAHAN**

**Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, kupersembahkan Skripsi ini untuk:**

1. Mamah yang selalu mendukung semua yang anak lakukan sampai akhirnya pada keberhasilan dan kebahagiaan anak mu, semangat dan semua hal – hal positif yang diberikan sampai saat ini tanpa henti.
2. Saudaraku Abang dan adik yang selalu memberikan energy positif.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warohmatulohi Wabarakatuh.*

Puji syukur Kehadirat Allah SWT, tak lupa salawat dan salam untuk Nabi Muhammad SAW, dan para sahabat-Nya karena atas rahmat dan hidayah-Nya skripsi ini dapat terselesaikan dengan judul Pengembangan Media Kotak Bercerita Anti *Bullying* untuk Menciptakan Kelas Ramah Anak Usia 5- 6 Tahun. Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini bukan semata - mata hasil kerja keras peneliti. Dukungan dari berbagai pihak khususnya para pembimbing yang telah mendorong dan memotivasi peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini, untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar - besarnya kepada berbagai pihak, khususnya kepada:

1. Dr.Sofia Hartati,M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta atas dukungan yang telah diberikan.
2. Dr.Anan Sutisna,M.Pd. selaku Pembantu Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta atas dukungan yang telah diberikan.
3. Dr.Yuliani Nurani,M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini sekaligus Pembimbing II skripsi yang telah

membimbing, memberikan bantuan, dukungan, dan semangat yang telah diberikan selama penyusunan laporan.

4. Dr.Sri Wulan, M.Si. selaku pembimbing I skripsi yang telah membimbing, memberikan bantuan, dukungan, semangat yang telah diberikan selama penyusunan laporan.
5. Hikmah,MM.M.Pd. selaku koordinator penyelesaian *study* yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan mengenai prosedur penyelesaian studi.
6. Selaku dosen *Expert Judgment / Expert Review* yang telah meluangkan waktu untuk memberikan dukungan, penilaian mengenai media Kotak Bercerita Anti *Bullying* untuk Menciptakan Kelas Ramah Anak Usia 5- 6 Tahun.
7. Dosen - dosen PG - PAUD Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan bantuan dan informasi yang mendukung penelitian dalam penyusunan laporan.
8. Bapak/Ibu staf serta karyawan Program Studi PG-PAUD Universitas Negeri Jakarta yang telah membantu kelancaran dalam penyusunan laporan penelitian dan pemberkasan.

9. Mamah, bapak, abangku Bima Nur Setiawan dan adikku Ricky Nur Buana dan Raka Nur Buana yang telah memberikan dukungan, doa serta semangat dalam terselesaikannya laporan.
10. Teman - teman Program Studi PG-PAUD Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan dukungan, doa, dan semangat. Teman - teman di Bimbel Prestasi dan TK - Qur'an Prestasi yang telah memberikan motivasi, arahan, dan dukungan akan terselesaikannya laporan ini.
11. Serta pada pihak - pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan baik moral maupun spiritual yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu.

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan informasi bagi Pendidikan Anak Usia Dini. Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan. oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan demi sempurnanya penelitian ini.

*Wassalamu'alaikum warohmatulohi wabarakatuh.*

Jakarta, 2 Maret 2020

Peneliti

Fenty Nur Anisah

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	II
ABSTRAK .....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	V
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR .....	VII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Analisis Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Ruang Lingkup.....	4
D. Fokus Pengembangan.....	11
E. Manfaat Hasil Penelitian .....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Pengembangan Media Pembelajaran.....	13
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	13
2. Klasifikasi Media .....	17

3. Fungsi Media Pembelajaran.....	20
4. Ciri – ciri Media Pembelajaran .....	23
5. Prinsip Pembuatan Media Pembelajaran .....	25
B. Hakikat Media Kotak Bercerita Anti <i>Bullying</i> .....	29
1. Media Kotak Bercerita .....	29
2. Langkah – langkah Media Kotak Bercerita Anti <i>Bullying</i> .....	32
3. Hakikat Bercerita.....	35
4. Langkah – langkah Bercerita.....	38
5. Konsep <i>Bullying</i> .....	41
6. Materi anti <i>bullying</i> untuk anak usia dini.....	44
C. Hakikat Sekolah Ramah Anak .....	47
1. Konsep Sekolah Ramah Anak.....	47
2. Ciri – ciri Sekolah Ramah Anak.....	51
3. Landasan Hukum .....	54
4. Ruang Lingkup Sekolah Ramah Anak.....	56
5. Prinsip – prinsip Penyelenggaraan Sekolah Ramah Anak .....	57
D. Hakikat Kelas Ramah Anak .....	61
1. Konsep Kelas Ramah Anak .....	61
2. Prinsip – prinsip Kelas Ramah Anak.....	66

### **BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN**

A. Strategi Pengembangan .....	69
1. Tujuan Pengembangan .....	69
2. Metode Pengembangan .....	69
3. Responden .....	70
4. Instrumen Pengumpulan Data .....	72
B. Prosedur Pengembangan .....	77
1. Tahap Analisis (Analysis) .....	78
2. Tahap Desain (Design).....	81
3. Tahap Pengembangan (Development).....	84
4. Tahap Implementasi (Implementation) .....	93
5. Tahap Evaluasi (Evaluation).....	94
C. Teknik Evaluasi.....	95
1. Ekspert View .....	95
2. Small Group Test.....	97

### **BAB IV HASIL PENGEMBANGAN**

A. Deskripsi Produk.....	100
1. Nama Produk .....	100
2. Materi Produk.....	100
3. Tujuan Produk.....	102

4. Sasaran Produk .....	103
5. Karakteristik Produk .....	104
B. Prosedur Pengembangan .....	111
1. <i>Analyze</i> (Analisis) .....	111
2. <i>Design</i> (Desain) .....	112
3. <i>Development</i> (Pengembangan) .....	114
4. <i>Implementation</i> (Implementasi) .....	114
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi) .....	118
C. Hasil Pengembangan .....	118
1. Hasil Uji Coba Ahli .....	119
2. Hasil Uji Efektivitas .....	122
D. Analisis Hasil Pengembangan .....	125
1. Keunggulan Produk .....	125
2. Kelemahan Produk .....	125
3. Kebermanfaatan Produk Saat Ini .....	127

## **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	128
B. Implikasi .....	129
C. Saran .....	130

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>132</b>
-----------------------------	------------

<b>LAMPIRAN</b> .....	137
Lampiran 1. Desain Rancangan Karya Inovatif.....	140
Lampiran 2. Hasil Karya Inovatif .....	141
Lampiran 3. Lembar Instrumen Penilaian Pengguna .....	142
Lampiran 4. Instrumen Penilaian Pengguna .....	150
Lampiran 5. Lembar Persetujuan Perbaikan Seminar Proposal ....	154
Lampiran 6. Lembar Persetujuan Pembimbing Sidang Skripsi .....	156
Lampiran 7. Buku Panduan Penggunaan .....	157
Lampiran 8. Dokumentasi Uji Coba Pada Anak.....	188
Lampiran 9. Naskah Cerita Anti <i>Bullying</i> .....	191
Lampiran 10. Daftar Riwayat Hidup.....	213

## DAFTAR TABEL

TABEL 3.1 Kisi – kisi instrument penilaian untuk Ahli Media.....	73
TABEL 3.2 Kisi – kisi instrument penilaian untuk Ahli Materi .....	74
TABEL 3.3 Kisi – kisi instrument wawancara untuk anak.....	75
TABEL 3.4 Bahan – bahan media pembelajaran kotak berecerita ..	85
TABEL 3.5 Tahapan pembuatan kerangka media kotak bercerita ..	88
TABEL 3.6 Skala instrumen kuesioner.....	96
TABEL 3.7 Skala instrumen kuesioner kelayakan media .....	98
TABEL 4.1 Nama tokoh dan peran .....	109
TABEL 4.2 Kegiatan Pembuka.....	115
TABEL 4.3 Kegiatan Inti.....	116
TABEL 4.4 Kegiatan Penutup .....	117
TABEL 4.5 Rekapitulasi Ahli Media.....	119
TABEL 4.6 Rekapitulasi Ahli Materi .....	121
TABEL 4.7 Data Anak .....	122
TABEL 4.8 Daftar pertanyaan diajukan kepada anak .....	123
TABEL 4.9 Rekapitulasi Hasil Uji Coba pada seluruh anak .....	124

## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 <i>Story box</i> tampak depan.....	34
GAMBAR 2.2 <i>Story box</i> tampak belakang .....	34
GAMBAR 3.1 Desain model pengembangan <i>ADDIE</i> .....	73
GAMBAR 3.2 Media kotak bercerita tampak depan.....	83
GAMBAR 3.3 Media kotak bercerita tampak belakang .....	84
GAMBAR 3.4 Penggunaan media kotak bercerita .....	93
GAMBAR 4.1 Media kotak bercerita tampak depan.....	106
GAMBAR 4.2 Media kotak bercerita tampak belakang .....	106
GAMBAR 4.3 Kartu perilaku baik.....	107
GAMBAR 4.4 Kartu perilaku buruk .....	108
GAMBAR 4.5 Tokoh – tokoh dan Guru.....	109
GAMBAR 4.6 Buku Pedoman .....	111
GAMBAR 4.7 Desain media kotak bercerita tampak depan .....	113
GAMBAR 4.8 Desain media kotak bercerita tampak belakang .....	113

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Analisis Masalah

Pada anak usia dini anak sedang menjalani suatu proses perkembangan yang pesat dan mendasar bagi tahap anak selanjutnya. Anak usia dini merupakan anak berada pada rentang sejak lahir sampai delapan tahun. Sejalan pada Undang-Undang (UU) No.20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 di dalamnya menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan delapan tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>1</sup> Batasan yang dipergunakan oleh *National Association for the Education of Young Children (NAEYC)*, dan para ahli pada umumnya adalah :*“Early childhood”* anak masa awal adalah anak yang sejak lahir sampai dengan usia delapan tahun.<sup>2</sup> Jadi mulai dari anak itu lahir hingga anak mencapai umur 6 tahun anak akan dikategorikan sebagai anak usia dini. Anak perlu diberikan stimulus atau rangsangan yang

---

<sup>1</sup> Depdiknas Undang – Undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta:Erlangga,2008),hal.2

<sup>2</sup> Hasnida,Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini, (Jakarta:PT.Luxima Metro Media,2015),hal.20

dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang ada pada diri anak, ini akan memiliki dampak positif pada tahap selanjutnya.

Dari pengertian anak usia dini di atas dapat dideskripsikan bahwa anak usia dini adalah usia kronologis anak dari lahir hingga mencapai umur 8 tahun yang diberikan stimulus atau rangsangan untuk mengembangkan berbagai potensi pada diri anak. Nantinya diharapkan dapat mewujudkan dalam dirinya kekuatan spiritual keagamaan yang tinggi, kecerdasan, pengendalian diri, kepribadian, dan akhlak mulia serta keterampilan yang akan berguna baik bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara, upaya pencapaian proses belajar ini tentunya harus didukung oleh semua pihak.

Seiring dengan perkembangan zaman dan era globalisasi pada saat sekarang ini, berbagai fenomena dan masalah tengah menyelimuti dunia pendidikan, tidak terkecuali pendidikan anak usia dini. Data hasil riset *Programme for International Students Assessment (PISA) 2018* menunjukkan murid yang mengaku pernah mengalami perundungan (*bullying*) di Indonesia sebanyak 41,1%.<sup>3</sup> Selain itu, Indonesia berada di posisi kelima tertinggi dari 78 negara sebagai negara yang paling banyak murid mengalami perundungan. Ketika mengetik kata "*Bullying*

---

<sup>3</sup> Dwi Hadya, Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD), 2019, diakses dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/12/12/pisa-murid-korban-bully-di-indonesia-tertinggi-kelima-di-dunia> pada tanggal 10 April 2020 pukul 21.00

*In School*” di kolom pencarian *Google*, akan ditemukan sebanyak 218 Juta situs terkait *bullying*.<sup>4</sup> Begitu maraknya kasus *bullying* hingga perilaku ini menjadi fenomena yang sangat memprihatinkan di belahan dunia manapun termasuk Indonesia. *Bullying* menurut Olweus adalah suatu perilaku negatif yang dilakukan secara berulang-ulang dan bermaksud menyebabkan ketidaksenangan atau menyakitkan yang dilakukan orang lain (satu atau beberapa orang) secara langsung terhadap seseorang yang tidak mampu melawannya. Menurut Cakrawati *bullying* berasal dari kata “*bully*” yang artinya menggertak, atau orang yang mengganggu orang lain yang lemah.<sup>5</sup> Pernyataan dari para ahli di atas dapat disintesis bahwa *bullying* merupakan suatu tindakan negatif yang dapat menyakiti anak lain yang tidak memiliki kekuasaan dengan terus menerus.

*Bullying* secara umum juga diartikan sebagai perpelocoan, penindasan, pemalakan, dan sebagainya. *Bullying* merupakan tindakan, sedangkan *bully* adalah pelakunya. *Bullying* dikatakan sebagai perilaku agresif yang disengaja, berulang - ulang dan terus - menerus secara psikologis, verbal, dan fisik yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang yang lebih kuat terhadap seseorang yang lemah.

---

<sup>4</sup> [www.Google.com/Bullying In School](http://www.Google.com/Bullying%20In%20School) , diakses pada tanggal 20 April 2020 pukul 22.00

<sup>5</sup> Abubakar, S. R. (2018). Mencegah Lebih Efektif dari Pada Menangani (Kasus *Bullying* pada Anak Usia Dini). *Jurnal Smart PAUD*, 1(1), 1–7, diakses <http://ojs.uho.ac.id/index.php/smartpaud/article/download/3514/2654>

Lebih lanjut menurut Arya *bullying* adalah sebuah hasrat untuk menyakiti.<sup>6</sup> Hasrat ini diperlihatkan kedalam aksi secara fisik, psikis, verbal yang menyebabkan seseorang menderita, aksi ini dilakukan secara langsung oleh seseorang atau sekelompok orang yang lebih kuat kepada orang yang lemah, tidak bertanggung jawab, berulang, dan dilakukan dengan perasaan senang. Jadi pada dasarnya *bullying* adalah bentuk tindakan atau pikiran agresif seperti mengganggu, menyakiti, melecehkan, yang dilakukan secara sadar, sengaja, dan berulang. *Bullying* dapat terjadi dimana saja, kapan saja, tidak hanya terjadi pada anak usia remaja, atau usia sekolah jenjang SMA(Sekolah Menengah Atas), SMP(Sekolah Menengah Pertama), namun juga pada anak usia dini.

Bahwa untuk menghadapi tindak *bullying* pemerintah sudah membuat peraturan tentang Sekolah Ramah Anak sebagai salah satu solusi. Selaras dengan hal tersebut pendidikan anak usia dini juga didasari dengan lingkungan yang dapat mengembangkan potensi pada diri anak. Pada Pasal 28B (2) Undang-Undang Dasar 1945 menyebutkan bahwa “Setiap anak berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh, dan berkembang serta berhak atas perlindungan dari

---

<sup>6</sup> Arya, L. (2018). Melawan Bullying Menggagas Kurikulum Anti Bullying di Sekolah. Mojokerto: Sepilar.

kekerasan dan diskriminasi”.<sup>7</sup>

Hal ini dipertegas dalam Pasal 54 Undang-Undang Perlindungan Anak, yang menyatakan “Anak di dalam dan di lingkungan sekolah wajib dilindungi dari tindakan kekerasan yang dilakukan oleh guru, pengelola sekolah atau teman-temanya di dalam sekolah yang bersangkutan, atau lembaga pendidikan lainnya.” Pasal 70 ayat (2) menyebutkan “Setiap orang dilarang memperlakukan anak dengan mengabaikan pandangan anak - anak secara diskriminatif, termasuk labelisasi dan penyetaraan dalam pendidikan bagi anak-anak yang menyandang cacat.”<sup>8</sup>

Dalam pernyataan di atas diperlukan terbentuknya lingkungan yang ramah bagi anak usia dini untuk berkembang dan mendapatkan perlindungan agar terhindar dari kekerasan dan diskriminasi pada anak. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia sudah merancang Sekolah Ramah Anak. Sekolah Ramah Anak lahir, juga tidak terlepas dari adanya program untuk mengembangkan Kota Layak Anak karena di dalam Kota Layak Anak pemenuhan 31 hak anak salah satunya melalui adanya Sekolah Ramah Anak.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> Undang-Undang Dasar 1945 Pada Pasal 28B ayat 2, (Surabaya:Penerbit Anuerah,2014)

<sup>8</sup> Undang-Undang Perlindungan Anak Pasal 54 (Jakarta:Sinar Grafika,2014)

<sup>9</sup> Deputi Tumbuh Kembangan Anak Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak

Dimana dalam Sekolah Ramah Anak ber untuk dapat memenuhi, menjamin, dan melindungi hak anak, serta memastikan bahwa satuan pendidikan mampu mengembangkan minat, bakat, dan kemampuan anak serta mempersiapkan anak untuk bertanggung jawab kepada kehidupan yang toleran, saling menghormati, bekerjasama untuk kemajuan, dan semangat perdamaian.<sup>10</sup> Satuan pendidikan diharapkan tidak hanya melahirkan generasi yang cerdas secara intelektual, namun juga melahirkan generasi yang cerdas secara emosional dan spiritual.

Dalam lingkup kecil sebagai guru di dalam kelas tentunya mengharapkan terciptanya sebagai bagian dari Sekolah Ramah Anak melalui penciptaan kelas ramah anak yang berarti terpenuhinya tempat yang aman, nyaman, dan menyenangkan bagi peserta didik karena bebas dari kekerasan antar anak maupun kekerasan yang dilakukan oleh pendidik dan tenaga kependidikan, bersih, sehat, dan ramah, sebagai bagian dari Sekolah Ramah Anak. Kelas Ramah Anak memiliki karakteristik bahwa anak diperlakukan secara adil tanpa memandang Suku, Agama, Ras, dan Anatrngolongan (SARA), kelasnya saling menghargai keberagaman, saling menghormati hak-hak anak, hak anak dengan temannya, dan hak anak terhadap guru.

---

(KPPPA), *“Panduan Sekolah Ramah Anak”*, 2015,hal 10

<sup>10</sup> KPPPA, op,cit., hal.12.

Berkaitan dengan pentingnya kelas ramah anak peneliti memperhatikan bahwa kasus yang sering terjadi salah satunya masalah *bullying*. Setelah mempelajari bahwa tindakan *bullying* bukan suatu hal yang biasa dan dapat mempengaruhi anak pada saat dewasa nanti, maka kelas ramah anak sangat penting untuk meminimalisir terjadinya tindakan *bullying* di dalam kelas.

Berdasarkan hal tersebut, maka dibutuhkan kegiatan yang dapat dilakukan di dalam kelas untuk menciptakan kelas ramah anak salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran anak usia 5-6 tahun dengan kegiatan kotak bercerita anti *bullying*. Banyak media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, media kotak bercerita anti *bullying* salah satu contoh media yang menarik bagi anak. Kegiatan kotak bercerita anti *bullying* diharapkan dapat membantu anak dalam mengembangkan potensi sosial emosional yang positif dengan teman di dalam kelas tanpa diskriminasi.

Kotak bercerita anti *bullying* merupakan kotak yang berisi cerita mengenai perbedaan-perbedaan setiap anak yang terdapat di dalam kelas dan cerita tersebut menjadikan keadaan yang sudah ada tersebut bukan suatu hal perbedaan dan menyudutkan salah satu anak karna perbedaannya. Kotak bercerita anti *bullying* sebagai media untuk menceritakan perbedaan – perbedaan yang terjadi bukanlah hal yang

perlu menjadikan seseorang anak dikucilkan bahkan sampai terjadinya tindakan *bullying*. Permainan kotak bercerita anti *bullying* ini bermanfaat untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak dan meningkatkan kepekaan anak bahwa semua itu sama tanpa mengucilkan atau diskriminasi salah satu teman yang berada di dalam kelas. Bermain dengan permainan kotak bercerita anti *bullying* anak akan terlatih perkembangan kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Melalui kotak bercerita ini anak dapat menentukan arah yang benar agar terciptanya kelas ramah anak bagi setiap anak usia dini. Media kotak bercerita dapat digunakan sebagai salah satu media dalam pembelajaran anak. guru bersama anak dapat membuat kotak bercerita untuk proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kognitif, bahasa, dan sosial emosional anak serta menciptakan kelas ramah anak.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan membuat penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Kotak Bercerita Anti *Bullying* untuk menciptakan Kelas Ramah Anak Usia 5-6 tahun”**. Hasil penelitian pengembangan diharapkan dapat menciptakan Kelas Ramah Anak.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan analisis masalah diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana ciri-ciri Kelas Ramah Anak usia 5-6 tahun?
2. Apakah media pembelajaran kotak bercerita anti *bullying* dapat membantu menciptakan Kelas Ramah Anak pada anak usia 5–6 tahun?
3. Bagaimana bentuk pengembangan media kotak bercerita anti *bullying* pada anak usia 5–6 tahun ?

## **C. Ruang Lingkup**

Berdasarkan analisis masalah yang telah dikemukakan di atas maka peneliti dalam menghasilkan produk berupa kotak bercerita anti *bullying* untuk menciptakan Kelas Ramah Anak pada anak usia 5-6 tahun memberikan pembatasan pada ruang dimana masalah akan diteliti agar peneliti lebih mendalam. Untuk itu maka peneliti memberi pembatasan dimana masalah yang paling tepat untuk diteliti.

Permainan kotak bercerita anti *bullying* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah alat permainan dengan visual berukuran 30cm x 15cm x 30 cm berbahan dasar infraboard berbentuk kotak dilengkapi latar tempat cerita dan tokoh – tokoh serta lembar permainan. Permainan ini akan dilakukan oleh guru sebagai pendongeng dan

anak berperan untuk mendengar guru, dalam kotak bercerita terdapat permainan yang berkaitan dengan dongeng yang dibacakan guru. Guru akan menanyakan perasaan anak setelah mendengarkan cerita dan bagaimana jika hal tersebut terjadi pada anak serta beberapa pertanyaan terkait permainan kotak bercerita anti *bullying*. Kelas Ramah Anak memiliki ciri-ciri bahwa anak diperlakukan secara adil tanpa memandang SARA, kelasnya saling menghargai keberagaman, saling menghormati hak-hak anak, hak anak dengan temannya, dan hak anak terhadap guru.

Menciptakan Kelas Ramah Anak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bahwa peneliti hanya fokus pada menanamkan pada pemahaman anak tentang haknya dan teman serta menghindari perilaku *bullying* di dalam kelas.

Anak usia 5-6 tahun yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penelitian ini akan melibatkan anak usia 5-6 tahun untuk di uji cobakan yang akan menjadi subyek penelitian, yakni 2 orang anak berusia 5-6 tahun.

#### **D. Fokus Pengembangan**

Berdasarkan analisis masalah, identifikasi masalah, dan ruang lingkup masalah yang telah dikemukakan, maka fokus penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media kotak bercerita anti *bullying* untuk menciptakan Kelas Ramah Anak pada anak usia 5-6 tahun.
2. Mengetahui efektivitas pengembangan permainan kotak bercerita anti *bullying* untuk menciptakan Kelas Ramah Anak pada anak usia 5-6 tahun.

#### **E. Manfaat Hasil Penelitian**

Adapun manfaat pengembangan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi anak didik, kontribusi hasil penelitian ini adalah bukti konkret untuk terciptanya salah satu karakteristik Kelas Ramah Anak pada anak usia 5-6 tahun melalui pengembangan media kotak bercerita.
2. Bagi guru pendidikan anak usia dini, menambah pengetahuan dan pengalaman atau gambaran mengenai terciptanya kelas ramah anak yang disesuaikan dengan kondisi anak didik, namun tetap sesuai dengan pembelajaran. Memberikan masukan dalam upaya mengembangkan kesadaran diri anak mengenai hak anak dan hak temannya pada anak usia 5-6 tahun.
3. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini sebagai bahan

pembelajaran dan pembuktian proses identifikasi permasalahan tindak *bullying* di dalam kelas melalui kotak bercerita yang dihasilkan, dan sebagai bahan referensi atau rujukan untuk pengembangan selanjutnya.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Pengembangan Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'.<sup>11</sup> Dalam bahasa Arab, media adalah perantara pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>12</sup> Menurut *Gerlach & Ely* mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat anak mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.<sup>13</sup> Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

*AECT (Assosiation of Education and Communication Technology)* memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau

---

<sup>11</sup> Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*(Jakarta:PT.Raja Grafindo Persada,2015),hal.3

<sup>12</sup> Priansa Donni Juni,*Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*,(Bandung:CV Pustaka Setia,2016),hal.130.

<sup>13</sup> Arsyad Azhar,loc. Cit. hal. 3

informasi.<sup>14</sup> Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering di ganti dengan kata mediator menurut *Flemming* adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Fungsi dan peran mediator yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar anak dan dalam isi pelajaran. Di samping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi mulai dari guru sampai peralatan paling canggih dapat disebut sebagai media. *National Education Association* mendefinisikan media sebagai bentuk komunikasi, baik tercetak maupun audio visual, dan peralatannya. Dengan demikian, media dapat di manipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.

Menurut *Heinich dkk*, istilah *medium* adalah perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan anak yang dapat merangsang anak untuk belajar.<sup>15</sup>

Pengertian media dari para ahli dapat dideskripsikan sebuah perantara untuk menyampaikan informasi dan pesan agar mencapai yang diinginkan antara sumber dan penerima. Segala sesuatu yang

---

<sup>14</sup>Satrianawati, *Media dan Sumber Pembelajaran* (Yogyakarta,2018), hal.6

<sup>15</sup> Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif* (Jakarta:PT.Luxima Metro Media,2014), hal. 33-34

dapat di gunakan atau dimanfaatkan untuk merangsang daya pikir, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak sehingga anak mampu mendorong terjadinya proses belajar mengajar pada diri anak. Media bisa berupa manusia, materi, dan kejadian untuk memperoleh pengetahuan anak.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pembelajaran berarti proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Pembelajaran adalah kata yang paling tepat untuk mengartikan *instruction*, yaitu bagaimana mengelola agar tindakan belajar pada seseorang atau sejumlah orang secara efektif dan efisien.<sup>16</sup> Menurut Prawiradilaga, pembelajaran diartikan sebagai kegiatan belajar mengajar konvensional, dimana guru dan peserta didik langsung berinteraksi. Pembelajaran berupa perkembangan dari pengetahuan baru, keterampilan atau perilaku sebagai interaksi individu dengan informasi dan lingkungan. Lingkungan pembelajaran meliputi fasilitas fisik, suasana psikologi, teknologi instruksional, media, dan metode.<sup>17</sup>

Pengertian pembelajaran dapat dideskripsikan suatu perintah dalam proses, cara, perbuatan kegiatan belajar yang di dalamnya terdapat interaksi antara guru dan anak. Dalam pembelajaran di dalamnya anak belajar untuk mengembangkan pengetahuan,

---

<sup>16</sup> “KBBI” diakses dari <https://kbbi.web.id/ajar>, pada tanggal 10 April 2020 pukul 21.00

<sup>17</sup> Prawiradilaga Dewi Salma, Prinsip Desain Pembelajaran (Jakarta: Kencana, 2007), hal.15

keterampilan atau perilaku sebagai interaksi individu dengan efektif dan efisien. Pembelajaran yang dapat dilakukan untuk mengelola individu atau kelompok agar tindakan dalam proses pembelajaran berjalan dengan baik.

Asosiasi Pendidikan Nasional di Amerika (*National Education Association/NEA*) seperti yang dikutip *AECT* mendefinisikan media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Media pembelajaran menurut Hamalik, adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan anak dalam kegiatan belajar untuk mencapai pembelajaran tertentu.<sup>18</sup>

*Gagne dan Briggs*, secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, alat perekam, kaset, video kamera, video perekam, film, gambar bingkai, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.<sup>19</sup> Berdasarkan pengertian para ahli di atas media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai suatu alat yang secara fisik yang dapat digunakan untuk menunjang

---

<sup>18</sup> Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif*,(Jakarta:PT.Luxima Metro Media,2014),hal. 32

<sup>19</sup> *Ibid*,hal. 33

terjadinya proses pembelajaran yang dapat dilihat, di dengar, dan di baca oleh guru agar tercapai dari pembelajaran yang diantaranya adalah terjadinya interaksi antara guru dan anak.

## **2. Klasifikasi Media**

Ada banyak cara untuk mengklasifikasikan media pembelajaran yang tepat bagi anak usia dini dalam penyampaian informasi dan pesan – pesan saat proses pembelajaran. Setiap jenis atau bagian dapat pula dikelompokkan sesuai dengan karakteristik dan sifat – sifat media tersebut. Sehingga banyak tenaga ahli mengelompokkan atau membuat klasifikasi media akan tergantung dari sudut mana guru memandang dan menilai media tersebut.

Klasifikasi media pembelajaran menurut Setyosari & Sihkabuden mengemukakan klasifikasi media pembelajaran berdasarkan bentuk dan ciri fisik meliputi: media pembelajaran dua dimensi dan media pembelajaran tiga dimensi.<sup>20</sup>

Media pembelajaran dua dimensi yaitu media yang penampilannya tanpa menggunakan media proyeksi, memiliki panjang dan lebar, dan media pembelajaran dua dimensi hanya bisa diamati dari satu arah pandangan saja. Media dua dimensi merupakan media yang sering dipergunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar

---

<sup>20</sup> Hasanudin Cahyo, Media Pembelajaran, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2017), hal.23

karena disamping media dua dimensi bentuknya sederhana, harganya cukup ekonomis, bahan-bahan media dua dimensi mudah diperoleh, tanpa memerlukan peralatan khusus dan mudah penempatannya atau dengan kata lain media dua dimensi tidak memerlukan tempat yang khusus. Contohnya: peta, gambar bagan, gambar atau foto, sketsa, poster, dan semua jenis media yang hanya dilihat dari sisi datar saja.

Media pembelajaran tiga dimensi yaitu media yang penampilannya tanpa menggunakan media proyeksi, mempunyai ukuran panjang, lebar, dan tinggi/tebal serta dapat diamati dari arah pandang mana saja. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Media tiga dimensi sebagai media tiruan atau model merupakan tiruan dari benda yang berbentuk tiga dimensi yang dibuat sedemikian rupa sehingga serupa dalam bentuk dan tidak sama dalam hal-hal yang lainnya. Dapat diketahui bahwa sebagian besar keterbatasan akan teratasi dengan penggunaan media. Contohnya: meja, kursi, mobil, rumah, gunung, dan lain-lain.

Alat-alat visual menurut Daryanto artinya semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca-  
indera mata.<sup>21</sup> Alat-alat visual berarti sesuatu yang dapat dilihat. Alat-

---

<sup>21</sup> Daryanto, Media Pembelajaran (Yogyakarta:Gava Media,2016),hal.28-32

alat visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan-pesan yang lebih jelas dalam penyampaian ide dan menarik perhatian. Alat-alat visual misalnya: *filmstrip*, transparansi, *micro projection*, papan tulis, *buletin board*, gambar-gambar, ilustrasi, *chart*, grafik, poster, peta, dan globe.

Alat-alat yang bersifat auditif atau hanya dapat didengar dengan indera pendengaran, misalnya : *photograph record*, *transkripsi electricis*, radio, dan rekaman pada *tape recorder*. Salah satu jenis media yaitu radio, radio dapat digunakan sebagai partisipasi aktif dari pendengarnya.

Alat-alat yang bisa dilihat dan didengar, misalnya film dan televisi, benda-benda tiga dimensi yang biasanya dipertunjukkan, misalnya: model, *spicemens*, bak pasir, peta elektrik, koleksi diorama. Alat-alat visual yang terakhir yaitu dramatisasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan penyesuaian cerita untuk pertunjukan sandiwara atau pendramaan.<sup>22</sup> Dramatisasi mencakup bermain peran, sosiodrama, sandiwara boneka, dan sebagainya.

Media yang akan dirancang oleh peneliti termasuk dalam jenis media tiga dimensi dimana kotak bercerita anti *bullying* berbentuk kotak. Media kotak bercerita mempunyai ukuran panjang, lebar, dan

---

<sup>22</sup> “KBBI” diakses dari <https://kbbi.web.id/dramatisasi>, pada tanggal 10 April 2020 pukul 21.00

tinggi serta dapat diamati dari segala arah. Dalam media kotak bercerita, media ini mewakili kondisi dan suasana kelas serta sekolah pada anak usia dini dalam ukuran yang lebih kecil. Media kotak bercerita anti *bullying* juga termasuk dalam jenis media alat – alat visual yang dapat di lihat dengan adanya gambar yang digunakan dalam kotak bercerita anti *bullying*.

### **3. Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi media pembelajaran dari uraian di atas, dapat diyakini betapa pentingnya media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat mempermudah proses penerimaan materi pelajaran yang disampaikan dan sudah tentu akan mempermudah pencapaian keberhasilan pembelajaran bagi anak. Hal ini dikarenakan anak akan lebih termotivasi dalam mempelajari materi yang dibahas.

Menurut Hamalik, fungsi media pembelajaran yaitu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.<sup>23</sup> Penggunaan media merupakan bagian internal dalam sistem pembelajaran. Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai pembelajaran, penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu anak dalam upaya memahami

---

<sup>23</sup> Arsyad Azar, Media Pembelajaran,(Jakarta: Raja Grafindo Persada,2011),hal.19

materi yang disajikan oleh guru dalam kelas. Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan. Dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran diharapkan akan membangkitkan keinginan dan minat yang baru dan merangsang anak. Pada dasarnya anak memiliki karakter dan sifat yang berbeda maka adanya media pembelajaran membantu anak dalam meningkatkan mutu pendidikan anak. Levie & Lents mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi *kompensatoris*.<sup>24</sup>

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian anak untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai media pembelajaran. Pada awal pembelajaran anak tidak tertarik dengan materi pembelajaran merupakan salah satu pembelajaran yang tidak disenangi oleh beberapa anak sehingga anak tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian anak – anak kepada pembelajaran yang akan anak terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi

---

<sup>24</sup> Ibid., hal. 21-22

pembelajaran semakin besar.

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenyamanan anak saat melihat teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap anak, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras. Pada fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

Fungsi *kompensatoris* media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu anak yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan anak yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pembelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Menurut teori di atas dapat disintesis bahwa fungsi media pembelajaran terdapat fungsi atensi, fungsi afektif, dan fungsi *kompensantori*. Dalam teori lain fungsi media pembelajaran berupa media yang dibuat dapat menarik perhatian anak dalam pembelajaran.

Media di buat disesuaikan dengan kebutuhan anak dengan diberikan gambar – gambar untuk menarik pandangan mata anak. Media juga dapat mengembangkan minat pada diri anak pada saat kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Fungsi-fungsi media sangat erat kaitannya untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif di dalam kelas.

#### 4. Ciri – Ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media dipergunakan dalam pendidikan yaitu ciri fiksatif, ciri manipulative, dan ciri distributif.<sup>25</sup>

Ciri fiksatif menggambarkan kemampuan suatu media pembelajaran dapat untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek, suatu peristiwa atau objek dapat diurutkan dan disusun kembali dengan objek yang telah dengan mudah diambil gambar dan/atau di rekam dengan kamera. Dengan adanya sifat atau ciri fiksatif inilah yang memungkinkan suatu media pembelajaran untuk membantu anak atau guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang dimilikinya.

Ciri manipulative yaitu dimana suatu kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan pada anak dalam waktu dua atau tiga menit bahkan lebih cepat dari pada kejadian aslinya dengan teknik pengambilan gambar *time lapse recording*. Dengan adanya sifat ini suatu media pembelajaran dapat mempercepat proses belajar anak.

Ciri distributif yaitu suatu ciri dimana dimungkinkannya suatu objek ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar anak dengan stimulasi

---

<sup>25</sup> Satrianawati, Media dan Sumber Pembelajaran (Yogyakarta,2018),hal.12

pengalaman yang relatif lama mengenai kejadian ini.

Selanjutnya ciri-ciri umum dari media pembelajaran menurut Hamalik, yaitu: (1) media pembelajaran identik dengan pengertian peragaan yang berasal dari kata “raga”, artinya suatu benda yang dapat diraba, dilihat dan didengar, dan yang dapat diamati melalui panca indera; (2) tekanan utama terletak pada benda atau hal-hal yang dapat dilihat dan didengar; (3) media pembelajaran digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dalam pengajaran antara guru dan anak; (4) media pembelajaran adalah semacam alat bantu belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas; (5) media pembelajaran merupakan suatu “perantara” (medium, media) dan digunakan dalam rangka belajar; (6) media pembelajaran mengandung aspek, sebagai alat dan sebagai teknik yang erat pertaliannya dengan metode belajar.<sup>26</sup>

Menurut teori di atas dapat disintesis bahwa ciri – ciri media pembelajaran merupakan media yang dapat diraba, dilihat dan didengar, dan yang dapat diamati melalui panca indera. Media juga memiliki ciri yang dapat mempermudah kegiatan pembelajaran dalam mengenalkan kejadian-kejadian yang dalam waktu sesungguhnya memerlukan waktu yang lama namun dapat disajikan dengan lebih cepat dan ringkas kepada anak. Tentunya, dari berbagai ciri-ciri yang dikemukakan oleh para ahli ciri dari media pembelajaran tentunya sebagai jembatan antara anak dengan guru dalam berinteraksi saat pembelajaran berlangsung dengan efektif dan efisien.

---

<sup>26</sup> Hamalik Oemar, Strategi Belajar-Mengajar (Bandung: Sinar Baru Bandung, 2005), hal. 17

## 5. Prinsip Pembuatan Media Pembelajaran

Pembuatan media pembelajaran memerlukan beberapa prinsip yang perlu diperhatikan, meliputi: di buat multiguna; bahan mudah didapat; tidak menggunakan bahan berbahaya bagi anak; dapat menimbulkan kreatifitas; sesuai dengan dan fungsi saran; dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal; dan dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak.<sup>27</sup>

Multiguna maksudnya adalah bahwa media tersebut dapat digunakan untuk pengembangan berbagai aspek perkembangan anak. Contoh media pembelajaran tersebut adalah permainan bola tangan. Bola tangan dapat digunakan untuk pengembangan motorik anak dengan cara saling melempar. Selain untuk perkembangan motorik, bola bisa dikembangkan untuk pengembangan aspek kognitif atau pengetahuan anak. Misalnya, bola tersebut dirancang dengan berbagai warna.

Aspek lain yang dapat dikembangkan melalui alat permainan tersebut adalah anak dapat mengenal berbagai macam - macam bunyi - bunyian dan lain - lain. Dalam media kotak bercerita anti *bullying* media dapat digunakan untuk pengembangan berbagai aspek perkembangan anak. Media kotak bercerita anti *bullying* dapat memuat

---

<sup>27</sup> Hasnida, Media Pembelajaran Kreatif (Jakarta:PT.Luxima Metromedia,2014),hal.38

berbagai cerita mengenai tindak *bullying* yang dapat meningkatkan aspek bahasa pada anak dan tentunya rasa peka anak terhadap sosial di lingkungan terdekat dari anak. Media kotak bercerita juga dapat digunakan untuk mengembangkan kognitif karna di dalam kotak bercerita terdapat permainan yang mengasah kemampuan kognitif pada anak.

Bahan mudah didapat di lingkungan sekitar lembaga PAUD dan murah atau bisa dibuat dari bahan bekas atau sisa. Membuat media pembelajaran sebenarnya tidak harus selalu dengan biaya mahal, banyak sekali bahan-bahan di sekitar kita yang dapat digunakan. Contohnya bekas bungkus susu bubuk dapat digunakan untuk membuat kapal-kapalan. Contoh lainnya media kotak bercerita dibuat dari infraboard bekas yang tidak digunakan. Keuntungan menggunakan bahan bekas adalah nilai pendidikan yang bisa ditanamkan guru kepada anak didik untuk melatih hidup sederhana dan kreatif.

Media tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak merupakan aspek keselamatan anak ialah salah satu hal yang harus menjadi perhatian guru sebagai pembuat media pembelajaran. Bahan-bahan tertentu yang mengandung bahan kimia yang berbahaya perlu dihindari, misalnya penggunaan jenis cat yang digunakan untuk

mewarnai sebaiknya yang tidak mengandung bahan kimia yang berbahaya bagi anak.

Media dapat menimbulkan kreativitas yaitu media dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya khayal dan daya imajinasi, serta dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi. Alat permainan konstruktif seperti balok-balok kayu merupakan salah satu contoh permainan yang cukup menarik dan menantang anak untuk berkreasi.

Media sesuai dengan dan fungsi sarana. Setiap media pembelajaran sudah memiliki fungsi yang berbeda antara yang satu dan yang lain. Guru harus menjadikan dan fungsi sarana ini sebagai bagian yang penting untuk diperhatikan.

Media dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal. Media pembelajaran dirancang harus memungkinkan anak untuk menggunakannya baik secara individual, dalam kelompok, atau secara klasikal. Media yang dirancang sedemikian dapat meminimalisir pengeluaran untuk pengadaan media karena sifatnya yang fleksibel.

Media dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Tingkat perkembangan anak yang berbeda berpengaruh terhadap jenis permainan yang akan dibuat oleh guru, contohnya adalah *puzzle* (kepingan gambar). Tingkat kesulitan dan jumlah kepingan yang

disusun oleh anak akan berbeda antara satu kelompok usia dan kelompok usia lainnya.

Dari beberapa prinsip yang telah dipaparkan di atas dapat dideskripsikan bahwa media kotak bercerita anti *bullying* dirancang berdasarkan prinsip media multiguna. Berdasarkan prinsip media multiguna dimana media kotak bercerita akan digunakan untuk pengembangan berbagai aspek perkembangan anak dan berbagai aktivitas berupa kegiatan bercerita dan dilanjutkan dengan kegiatan bermain. Serta media kotak bercerita anti *bullying* menggunakan bahan bekas atau sisa untuk menghemat pembiayaan karena banyak sekali bahan-bahan di sekitar yang dapat digunakan dalam pembuatan media. Tentunya media dirancang tanpa bahan – bahan yang akan membahayakan anak.

## **B. Hakikat Media Kotak Bercerita Anti *Bullying***

### **1. Media Kotak Bercerita**

Media kotak bercerita atau dalam Bahasa Inggris disebut dengan *story box* merupakan salah satu bentuk media visual atau media display yang menjadi salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran khususnya di dunia pendidikan anak. Dalam pendidikan, media ini sering digunakan karena praktis dan terbuat dari benda yang mudah didapat seperti infraboard dan *foam art*.

Sebagaimana kotak dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti peti kecil tempat barang kecil dan sebagainya.<sup>28</sup> Sedangkan cerita menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia cerita merupakan tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal atau peristiwa atau karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman kebahagiaan atau penderitaan orang, kejadian tersebut sungguh-sungguh atau rekaan.<sup>29</sup> Dari uraian di atas dapat diartikan bahwa kotak bercerita merupakan media yang berupa kotak yang pada bagian luar kotak terdapat latar tempat sebagai komponen pendukung jalannya cerita berupa terjadinya suatu hal atau peristiwa atau karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman kebahagiaan atau

---

<sup>28</sup> “KBBI” diakses dari <https://kbbi.web.id/kotak>, pada tanggal 10 April 2020 pukul 21.00

<sup>29</sup> “KBBI” diakses dari <https://kbbi.web.id/cerita>, pada tanggal 10 April 2020 pukul 21.00

penderitaan orang, kejadian tersebut sungguh-sungguh atau rekaan.

Dalam penelitian dari Charlton dan Law mengenai penggunaan media *story box* anak-anak diminta pendapat mengenai jenis permainan apa yang akan dimainkan yang memungkinkan untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi, dan jenis permainan yang paling dinikmati oleh anak.<sup>30</sup> Jenis permainan yang di pilih dengan mempertimbangkan ide-ide anak, yang terutama berfokus pada penggunaan cerita boneka atau tokoh mainan, atau permainan sentuhan-perasaan kegiatan yang dipilih ialah *story box*. Kegiatan bermain menggunakan *story box* dimana dapat mengembangkan interaksi anak setelah kisah di bacakan dan melalui permainan yang di dalam kotak bercerita terjalin komunikasi antar anak.

Bentuk dasar media kotak bercerita berbentuk kotak terbuat dari infraboard yang di lapiasi oleh *foam art* pada bagian luar. Bahan infraboard digunakan sebagai kerangka pada media kotak bercerita untuk lebih tahan dan kuat. Bahan *foam art* juga digunakan sebagai latar tempat dan pembuatan tokoh pada media kotak bercerita. *Foam art* yang digunakan memiliki ketebalan yang sedang dan bertekstur halus yang baik digunakan untuk anak usia dini.

Media tersebut digunakan untuk meningkatkan kemampuan

---

<sup>30</sup> “*The Story in a Box’: measuring the online communication behaviours of children identified as having emotional and behavioural difficulties using LENA and Noldus Observer*”, 2013, hal.10.

penanggulangan tindak *bullying* pada anak usia dini melalui metode bercerita. media ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan kemampuan memahami pada anak usia dini. Berkaitan dengan haknya dan hak teman di dalam kelas berkenaan mengenai anti *bullying* yang kerap terjadi antar anak dengan anak atau guru kepada anak di dalam kelas dalam mewujudkannya kelas ramah anak.

Dalam media kotak bercerita anti *bullying* bisa menyampaikan banyak pesan – pesan melalui cerita – cerita yang disampaikan. Media kotak bercerita anti *bullying* dapat menampung cerita yang bertema anti *bullying* di dalamnya. Judul – judul cerita yang berkaitan mengenai tindak *bullying* yang terjadi di dalam kelas baik anak dengan teman sekelasnya dan anak dengan guru. Tema yang diangkat dalam media kotak bercerita anti *bullying* yaitu tema “Saling menghargai”. Sehingga anak-anak memiliki pemahaman pada persamaan dan menghormati perbedaan di antara teman sekelasnya.

Dalam tema yang diangkat diharapkan akan membantu anak-anak untuk tidak lagi mengekspresikan diri melalui tindakan negatif. Dalam rangka menciptakan kelas ramah anak untuk membantu anak menerima, berbagi, dan saling bekerja sama tanpa saling mengintimidasi salah satu anak. Di dalam media kotak bercerita anti *bullying* terdapat permainan yang dirancang untuk menstimulus dan

meningkatkan kemampuan anak dalam aspek perkembangan yang berkaitan dengan tema anti *bullying*.

## 2. Langkah – langkah Media Kotak Bercerita anti *Bullying*

Alat-alat dan bahan untuk membuat media kotak bercerita anti *bullying*, yaitu: infraboard, *foam art*, *double tape*, stik es krim, lem tembak, alat pemotong(gunting dan *cutter*), krayon/pensil warna, kertas karton, gambar yang sudah di cetak, dsb.

Langkah – langkah pembuatan media kotak bercerita anti *bullying*, meliputi: (1) Menyiapkan alat-alat dan bahan yang dibutuhkan; (2) Potong/gunting gambar yang sudah di cetak dan buatlah pola di atas kertas karton dengan menggunakan krayon/pensil warna; (3) Langkah selanjutnya membuat kotak bercerita terlebih dahulu dengan membentuk infraboard sesuai ukuran kotak yang diinginkan; (4) Lapsi bagian luar kotak dengan *foam art* sesuai dengan latar tempat pada setiap sisi; (5) Bentuk latar tempat halaman sekolah dan pintu masuk sekolah pada sisi depan dan latar tempat ruang kelas pada sisi belakangnya menggunakan guntingan gambar yang sudah di cetak dan *foam art*; (5) Langkah selanjutnya membuat tokoh-tokoh pada cerita dengan bahan *foam art* dan di pasang pada stik es krim menggunakan lem tembak/*double tap*; (6) Membuat permainan dengan menggunting daftar pertanyaan serta gambar-gambar yang telah di cetak dan melapsi dengan kertas karton menggunakan *double tape*; (7) Kemudian, pada lembar cerita-cerita agar terlihat indah di

*double* dengan *foam art* dan diberikan gantungan; (8) Media kotak bercerita anti *bullying* siap digunakan.

Cara memainkan media kotak cerita anti *bullying* meliputi: (1) Langkah pertama memainkan media tersebut dengan guru menyiapkan media kotak bercerita yang telah dibuat; (2)Guru menyiapkan anak dan menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan; (3)Guru menceritakan kisah dengan menggunakan tokoh-tokoh yang telah disediakan, guru juga dapat membaca teks cerita yang terdapat di dalam kotak; (4)Setelah guru selesai menceritakan kisah, guru bisa meminta pendapat anak-anak dengan memainkan permainan yang telah di sediakan; (5) Terdapat dua jenis permainan yang terdapat pada sisi kanan-kiri kotak bercerita; (6) Dengan permainan yang diberikan, guru dapat melihat respons pada anak mengenai tindak *bullying* yang terdapat di dalam kelas; (7) Jika respons anak negatif guru dapat meluruskan dan mengarahkan anak pada hal-hal yang positif; (8) Setelah permainan dan respons anak telah selesai guru dapat menyimpulkan kegiatan pada hari tersebut setelah menggunakan media kotak bercerita anti *bullying*.

Berikut ilustrasi gambar media kotak bercerita anti *bullying*.



**Gambar 2.1 *Story box* tampak depan<sup>31</sup>**

Pada ilustrasi di atas merupakan tampak depan dari media pembelajaran *story box* abjad berupa pintu kandang hewan ternak. Pada ilustrasi ini mengambil tema kandang peternakan. Dari tampak depan dapat terlihat hewan-hewan ternak seperti: sapi, babi, ayam, dan domba. Selain hewan terdapat pengembala dan perlengkapan abjad serta bagian pendukung lainnya pada *story box* tersebut.

---

<sup>31</sup> Kathy, Brain Power Permainan Kreatif untuk PraSekolah (Jakarta:Erlangga,2005), hal.19.



**Gambar 2.2 Story box tampak belakang<sup>32</sup>**

Pada ilustrasi di atas merupakan tampak belakang dari story box abjad. Dimana terdapat pengembala yang keluar dari pintu belakang kandang. Dalam media *story box* ini juga tampak taman pada bagian atas dari media *story box*.

### **3. Hakikat Bercerita**

Bercerita menurut Bachri adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau sesuatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain.<sup>33</sup> Menurut Gunarti menyatakan bahwa penyampaian bercerita dengan cara bertutur.<sup>34</sup> Umar

---

<sup>32</sup>Kathy, Brain Power Permainan Kreatif untuk PraSekolah (Jakarta:Erlangga,2005), hal. 19.

<sup>33</sup> Bachri, S Bachtiar, Pengembangan Kegiatan Bercerita, Teknik, dan Prosedurnya, (Jakarta:Depdikbud,2005), hal.50

<sup>34</sup> Gunarti Winda, dkk, Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini,(Jakarta:Universitas Terbuka,2008).hal. 50

menyatakan bahwa metode bercerita merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar bagi anak Taman Kanak-kanak dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan.<sup>35</sup> Cerita yang dibawakan guru harus menarik dan mengundang perhatian anak dan tidak lepas dari pendidikan bagi anak usia dini.

Bachri menyatakan bahwa kegiatan bercerita dalam konteks pembelajaran anak usia dini dapat dikatakan sebagai upaya untuk mengembangkan potensi kemampuan berbahasa anak melalui pendengaran.<sup>36</sup> Dengan melatih keterampilan anak dalam bercakap-cakap untuk menyampaikan ide dalam bentuk lisan. Metode bercerita merupakan metode yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Cerita merupakan media yang paling tepat untuk menyampaikan pelajaran kepada anak-anak, karena melalui media guru yang menceritakan dapat mengajak anak untuk membayangkan perilaku seseorang yang menjadi tokoh dalam cerita yang sedang disampaikan oleh guru.<sup>37</sup>

Berdasarkan definisi di atas dapat dideskripsikan bahwa metode bercerita dengan kata lain bercerita adalah menuturkan sesuatu yang

---

<sup>35</sup> Umar Pembelajaran, Bahasa dan Sastra di TK,(Gorontalo: IKIP Gorontalo,2007),Modul tidak dipublikasikan.

<sup>36</sup>Ika, Karya tulis ilmiah:“*Meningkatkan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bercerita dengan Media Boneka Tangan Pada Kelompok A1D1 TK Kartika*”(Sleman: 2014),hal 23

<sup>37</sup> Fauziddin Mohammad, Bermain,Cerita, dan Menyanyi Secara Islami (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2017),hal.17

mengisahkan tentang perbuatan atau suatu kejadian secara lisan dalam upaya untuk mengembangkan potensi kemampuan berbahasa pada anak. Cara penyampaian atau penyajian materi pembelajaran secara lisan dalam bentuk cerita dari guru kepada anak. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, metode bercerita dilaksanakan dalam upaya meningkatkan kemampuan anak berbicara, memberikan keterangan atau penjelasan tentang hal baru dalam rangka menyampaikan pembelajaran yang dapat mengembangkan berbagai kompetensi dasar pada anak usia dini. Berdasarkan itu materi yang disampaikan berbentuk cerita yang awal dan akhirnya berhubungan erat dalam kesatuan yang utuh. Kegiatan bercerita dapat dilakukan pada saat kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan pada waktu-waktu senggang di dalam kelas.

Metode bercerita dalam kegiatan pengajaran anak mempunyai beberapa manfaat penting bagi pencapaian pendidikan. Metode bercerita ialah suatu cara mengajar dengan bercerita. Pada hakikatnya metode bercerita sama dengan metode ceramah karena informasi disampaikan melalui penuturan atau penjelasan lisan dari guru ke anak. *Moeslichatoen* mengemukakan bahwa mendengarkan cerita yang menarik yang dekat dengan lingkungannya merupakan kegiatan

yang mengasyikkan.<sup>38</sup> Guru dapat memanfaatkan kegiatan bercerita untuk menanamkan kejujuran, keberanian, kesetiaan, keramahan, ketulusan, dan sikap-sikap positif lain dalam kehidupan lingkungan keluarga, sekolah dan kelas. Kegiatan bercerita juga memberikan sejumlah pengetahuan sosial, nilai-nilai moral, dan keagamaan.

Kegiatan bercerita memberikan pengalaman belajar untuk berlatih mendengarkan. Memberi pengalaman belajar dengan menggunakan metode bercerita memungkinkan anak mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, maupun psikomotor masing-masing anak. Kegiatan mendengarkan cerita mampu meningkatkan kepekaan anak terhadap tindakan – tindakan yang anak lakukan tanpa sadar tindakan tersebut bisa saja termasuk tindakan *bullying* yang dilakukan anak tersebut atau tindakan yang anak dapatkan dari teman ataupun dari guru di kelas.

Pada dasarnya, utama dari bercerita adalah untuk berkomunikasi atau bertukar informasi dengan orang lain. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, seorang yang bercerita harus memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurgiyantoro yang mengemukakan bahwa

---

<sup>38</sup> Ika, loc. Cit., hal 23

bercerita adalah untuk mengemukakan sesuatu kepada orang lain.<sup>39</sup> Dari penjelasan tersebut dengan bercerita tanpa sadar guru dapat mengkomunikasikan bahaya dari *bullying* kepada anak. Guru juga dapat menginformasikan kepada anak-anak apa saja hak-hak anak di dalam kelas melalui cerita.

#### **4. Langkah – langkah Bercerita**

Menurut Tarigan, terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan dalam pelaksanaan metode bercerita meliputi: Menentukan topik cerita yang menarik; menyusun kerangka cerita dengan mengumpulkan bahan-bahan; mengembangkan kerangka cerita; dan menyusun teks cerita.<sup>40</sup>

Menentukan topik cerita yang menarik, topik merupakan pokok pikiran atau pokok pembicaraan. Pokok pikiran dalam cerita harus menarik agar anak tertarik dan senang dalam mendengarkan cerita. Penetapan tema yang di pilih sejalan dengan pengajaran yang diwakilkan melalui bercerita dalam rangka memberi pengalaman bercerita pada anak. Tema yang digunakan menurut Moeslichatoen, harus ada kedekatan hubungan dengan kehidupan anak di dalam keluarga, sekolah, atau luar sekolah. Tema harus menarik dan memikat perhatian anak dan menantang anak untuk menanggapi,

---

<sup>39</sup> Nurgiyantoro Burhan, Penilaian Pembelajaran Bahasa, (Yogyakarta: UNY, 2017), hal.40

<sup>40</sup> Ismoerdijahwati, Metode Bercerita (Surakarta: FKIP UNS, 2007), hal.50.

menggetarkan perasaan, serta menyentuh perasaan.<sup>41</sup>

Contoh tema cerita: pendidikan, sumber daya alam, kejujuran, persahabatan dan sebagainya. Tema yang diangkat pada media kotak bercerita ialah tema diriku dan temanku. Menyusun kerangka cerita dengan mengumpulkan bahan-bahan, kerangka cerita merupakan rencana penulisan yang memuat garis-garis besar dari suatu cerita. Dalam menyusun kerangka cerita, harus mengumpulkan bahan-bahan seperti dari buku, majalah, koran, makalah dan sebagainya, untuk memudahkan dalam merangkai suatu cerita. Contoh kerangka cerita dengan topik persahabatan: 1) Ada dua orang bersahabat, 2) Dua orang sahabat berselisih paham, dan 3) Penyelesaian masalah & kembali bersahabat.

Mengembangkan kerangka cerita yang sudah dibuat kemudian dikembangkan sesuai dengan pokok-pokok cerita. Contoh pengembangan kerangka cerita ada dua orang bersahabat sejak lama. Namanya Dina dan Ely saling membantu satu sama lain. Saat Dina sedang mengalami kesulitan, Ely selalu membantu dan menghibur Dina. Begitupun sebaliknya, saat Ely sedang mengalami kesulitan, Dina selalu membantu & menghibur Ely.

---

<sup>41</sup> Ika, Karya tulis ilmiah: *“Meningkatkan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bercerita dengan Media Boneka Tangan Pada Kelompok AIDI TK Kartika”* (Sleman: 2014), hal. 29

Menyusun teks cerita dilakukan dengan menggabungkan poin-poin dari kerangka cerita yang telah dikembangkan dengan memperhatikan keterkaitan antar poin. Contohnya, yaitu menggabungkan pengembangan kerangka cerita yang telah di buat sehingga menjadi sebuah teks cerita yang baik.

Bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat atau tanpa alat peraga tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi atau hanya sebuah cerita untuk didengarkan dengan rasa menyenangkan yang penyajian cerita tersebut disampaikan dengan menarik. Dalam kotak bercerita anti *bullying*, cerita yang dibawakan menggunakan media dimana termasuk bercerita menggunakan alat peraga. Fungsi alat peraga tersebut yaitu untuk menghidupkan fantasi dan imajinasi sehingga terarah sesuai dengan yang diharapkan guru. Guru dapat memanfaatkan kegiatan bercerita untuk menanamkan kejujuran, keberanian, kesetiaan, keramahan, ketulusan, dan sikap - sikap positif lain dalam kehidupan lingkungan di kelas.

Menurut Dhieni, bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat atau tanpa alat tentang apa yang harus didengarkan dengan rasa menyenangkan, oleh karena itu orang menyajikan cerita tersebut

menyampaikannya dengan menarik.<sup>42</sup> Bentuk bercerita dengan alat peraga terbagi menjadi dua, yaitu alat peraga langsung dan alat peraga tidak langsung. Alat peraga langsung, yaitu menggunakan benda asli atau benda sebenarnya, seperti bunga. Sedangkan alat peraga tak langsung, yaitu menggunakan benda-benda yang bukan alat sebenarnya, seperti benda tiruan, gambar, papan flanel, membacakan cerita, sandiwara boneka. Pada media kotak bercerita anti *bullying* termasuk pada bentuk bercerita menggunakan alat peraga tak langsung dikarenakan media kotak bercerita meniru bentuk sekolah dan kelas anak usia dini sebagaimana mestinya.

## 5. Konsep *Bullying*

Istilah *bullying* sendiri berasal dari bahasa Inggris, yaitu “*bull*” yang berarti banteng.<sup>43</sup> Secara etimologis kata “*bully*” berarti gertakan, seseorang yang mengganggu yang lemah. Dalam Bahasa Indonesia, secara harfiah kata *bully* berarti penggertak, orang yang mengganggu orang lemah. Istilah *bullying* dalam Bahasa Indonesia, bisa menggunakan “menyakat” (berasal dari kata sakat) dan pelakunya (*bully*) disebut penyakat.<sup>44</sup>

Komisi Nasional Perlindungan Anak mendefinisikan *bullying*

---

<sup>42</sup> Dhieni, Nurbiana dkk. Metode Pengembangan Bahasa (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), hal 32

<sup>43</sup> *Bullying*, “Kamus Bahasa Inggris” diakses dari <https://translate.google.com/?hl=id> pada tanggal 22 April 2020 pukul 22.00

<sup>44</sup> “KBBI” diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> pada tanggal 22 April 2020 pukul 22.00

sebagai suatu bentuk kekerasan fisik dan psikologis berjangka panjang yang dilakukan seseorang atau kelompok terhadap seseorang yang tidak mampu mempertahankan diri dalam situasi dimana ada hasrat untuk melukai atau menakuti orang atau membuat orang tertekan, trauma/ atau depresi dan tidak berdaya.<sup>45</sup> *Bullying* menurut Storey dan Slaby didefinisikan sebagai kekerasan fisik dan emosional yang ditunjukkan oleh tiga utama karakter; niat pelaku, tindakan berulang, dan kekuatan ketidakseimbangan antara pelaku dan korban.<sup>46</sup>

*Bullying* menurut teori di atas dapat dideskripsikan suatu perilaku sadar yang dimaksudkan untuk menyakiti dan menciptakan teror bagi orang lain yang lebih lemah. *Bullying* berupa perilaku agresif yang dilakukan berulang-ulang oleh seorang/sekelompok anak yang memiliki kekuasaan terhadap anak lain yang lebih lemah dengan menyakiti anak tersebut.

Bentuk perilaku *bullying* menurut Ahmad tersebut dapat berupa: (1) kekerasan fisik (mendorong, menendang, memukul, menampar), (2) secara verbal (misalnya panggilan yang bersifat mengejek atau celaan), (3) secara mental (mengancam, intimidasi, pemerasan, pemalakan), (4) secara sosial, (misalnya menghasut dan

---

<sup>45</sup> “KPAI” diakses dari <https://www.kpai.go.id/> pada tanggal 22 April 2020 pukul 22.00

<sup>46</sup> Kumara,dkk. *The “Creating Friendly Classrooms” Program and Classroom Management*, (2013),hal. 11

mengucilkan).<sup>47</sup> Berdasarkan pendapat Ahmad bentuk perilaku *bullying* dapat berbentuk kekerasan fisik, secara lisan, secara mental, dan secara sosial yang secara keseluruhan bentuk – bentuk *bullying* tersebut dapat menyakiti seseorang korban tindak *bullying*.

Pada anak usia dini, mayoritas kehidupan anak adalah bermain, baik bermain sendiri maupun dengan teman-temannya. Pada saat kegiatan bermain bersama, maka muncul suatu interaksi sosial, dengan demikian potensi untuk terjadi tindakan kekerasan, pemaksaan kehendak, dan perbedaan pendapat dapat saja terjadi. Ketika terjadi permasalahan dalam interaksi antar anak, ada anak yang dapat menyelesaikannya dengan baik, namun ada pula yang tidak. Anak yang tidak dapat menyelesaikan masalah dengan baik pun terbagi dua, yaitu anak yang menggunakan kekerasan dan anak yang pasrah.

Bila selama ini orang hanya melihat *bullying* terjadi pada jenjang SD ke atas, beberapa penelitian telah membuktikan bahwa *bullying* dapat terjadi pada anak usia dini. Contoh perilaku *bullying* antara lain mengejek, menyebarkan rumor, menghasut, mengucilkan, menakut-nakuti, mengancam, menindas, memalak, atau menyerang secara fisik. Banyak pihak menganggap bahwa pada usia dini sikap dan

---

<sup>47</sup> Ahmad, Ghulam. 2015. Pencegahan Terjadinya Perilaku Kekerasan (*Bullying*) melalui Program Anti Bullying di Sekolah. Panduan bagi Guru dan Tenaga Kesehatan diakses dari <http://www.disdikcijanjur.org/post/read/155/pencegahan-terjadinyaperilaku-kekerasan-bullyingmelalui-program-anti-bullying-disekolah.html>, pada tanggal 23 Juni 2020 pukul 21.00.

perilaku anak selalu dapat dikontrol sehingga berpendapat bahwa perilaku *bullying* tersebut merupakan hal biasa atau bahkan normal dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, perilaku *bullying* merupakan sesuatu gangguan yang dialami oleh anak. *Bullying* merupakan perilaku tidak normal, tidak sehat dan secara sosial tidak bisa diterima. Karena manusia tidak terlahir sebagai pengganggu yang lemah. Dengan demikian jika perilaku mengganggu dilakukan secara berulang kali pada akhirnya dapat menimbulkan dampak serius dan fatal di kemudian hari bagi anak yang terintimidasi oleh temannya.

#### **6. Materi anti *bullying* untuk anak usia dini**

Guru Pendidikan anak usia dini dapat membantu anak untuk mengembangkan ketrampilan - ketrampilan sosial untuk berinteraksi secara positif dan mengembangkan berbagai usaha yang melawan aksi *bullying*. Untuk secara efektif membantu mencegah dan menghentikan munculnya intimidasi dalam kehidupan anak usia dini, ada hal-hal tertentu yang pendidik perlu memahami dan siap untuk melakukan. Program anti *bullying* di desain untuk membantu pendidik di pendidikan anak usia dini untuk memahami *bullying*, mempelajari apa yang bisa dilakukan untuk mencegah *bullying*, mengembangkan kegiatan-kegiatan yang dapat membangun kemampuan sosial anak,

dan mengembangkan rencana tindakan intervensi.

Pendidik anak usia dini dapat mengajar, memberikan model, dan mempersiapkan anak-anak untuk mempraktekkan keterampilan yang anak butuhkan untuk mengembangkan persahabatan dan membantu menghentikan dan mencegah *bullying*.<sup>48</sup>Selain itu, pendidik anak usia dini juga dapat mengajarkan anak-anak bagaimana menahan diri saat teman lain mengintimidasi atau merundung dengan membantu anak - anak belajar dan berlatih empati saat berhubungan langsung dengan situasi intimidasi atau *bullying*. Guru pendidikan anak usia dini dapat memberikan pengetahuan kepada anak bagaimana belajar keterampilan ketegasan yang melibatkan belajar bagaimana mengekspresikan perasaan diri sendiri dan membela hak-hak sendiri dengan cara-cara yang juga menghormati perasaan dan hak-hak orang lain.

Jika anak-anak tidak merasa aman, anak harus selalu mencari bantuan dari orang dewasa. Para pendidik anak usia dini dapat memberikan penjelasan beserta ilustrasi contoh tentang perbedaan antara mengadu dan melaporkan. Dalam hal ini menginformasikan kepada orang dewasa adalah memberikan informasi tentang seorang anak kepada guru atau orang dewasa bukan karena ada seorang anak yang sedang dalam keadaan tersakiti ataupun karena ada seorang anak melanggar peraturan akan tetapi hanya berdasarkan perasaan tidak suka. Sedangkan melaporkan adalah karena ada suatu peristiwa dimana seorang anak dalam keadaan bahaya dikarenakan ada anak yang lain yang melanggar peraturan.

Para pendidik anak usia dini perlu untuk mengingatkan kepada anak-anak tentang perbedaan antara intimidasi (melibatkan ketidakseimbangan kekuatan) dan konflik (melibatkan ketidaksepakatan antara anakanak dari

---

<sup>48</sup> (Phillips, 2007).

kekuasaan yang sama).<sup>49</sup> Jelaskan bahwa tidak pernah salah untuk meminta bantuan orang dewasa dalam situasi yang melibatkan *bullying*. Menciptakan lingkungan yang bebas dari intimidasi atau *bullying* dalam dunia anak usia dini membutuhkan orang-orang dewasa dan anak-anak-untuk memahami bahwa *bullying* tidak dapat diterima, menyakitkan, dan dapat dicegah dan perlu mengambil tanggung jawab untuk menghentikannya.

Anak-anak perlu tahu bahwa dalam kelas memiliki aturan dan harapan tentang antisipasi terhadap intimidasi atau *bullying* yang membantu semua anak merasa aman, tidak dikucilkan, dan mendapat dukungan saat anak - anak mengembangkan bakat dan minat belajar di sekolah. Dalam hal ini, anak - anak membutuhkan bantuan mengembangkan keyakinan yang dapat mempersiapkan anak untuk mencegah.<sup>50</sup> Dalam hal ini guru memanfaatkan momen pembelajaran untuk membantu anak-anak belajar bagaimana mencegah dan menghentikannya *bullying*. Selanjutnya, penting bagi guru untuk selalu mengamati tindakan anak-anak, kata-kata, bahasa tubuh, dan ekspresi wajah akan membantu menentukan apakah intimidasi atau *bullying* sedang terjadi.

---

<sup>49</sup> (Taub, 2001).

<sup>50</sup> Rios-Ellis, Bellamy, & Shoji, 2000

## **C. Hakikat Sekolah Ramah Anak**

### **1. Konsep Sekolah Ramah Anak**

Sekolah Ramah Anak menurut Deputi, Hak, & Anak menjelaskan bahwa Sekolah Ramah Anak merupakan satuan pendidikan yang mampu menjamin, memenuhi, menghargai hak-hak anak, dan perlindungan anak dari kekerasan, diskriminasi, dan perlakuan salah lainnya. Serta mendukung partisipasi anak terutama dalam perencanaan, kebijakan, pembelajaran, dan mekanisme pengaduan.<sup>51</sup> Maka Sekolah Ramah Anak merupakan sebuah lingkungan pendidikan yang diharapkan dapat menjamin anak – anak di dalamnya baik dari tindak kekerasan, diskriminasi, dan perlakuan salah lainnya.

Konsep Sekolah Ramah Anak didefinisikan sebagai program untuk mewujudkan kondisi aman, bersih, sehat, peduli, dan berbudaya lingkungan hidup, yang mampu menjamin pemenuhan hak dan perlindungan anak dari kekerasan, diskriminasi, dan perlakuan salah lainnya, selama anak berada di satuan pendidikan, serta mendukung partisipasi anak terutama dalam perencanaan, kebijakan, pembelajaran dan pengawasan. Sekolah Ramah Anak bukanlah membangun sekolah baru, namun mengkondisikan sebuah sekolah

---

<sup>51</sup> “Implementasi Sekolah Ramah Anak Dalam Membentuk Budaya Sekolah di SDN Geger Tegalrejo”,2018,hal.354.

menjadi nyaman bagi anak, serta memastikan sekolah memenuhi hak anak dan melindunginya, karena sekolah menjadi rumah kedua bagi anak, setelah rumahnya sendiri.<sup>52</sup> Maka dengan mengkondisikan sebuah sekolah menjadi lingkungan yang ramah bagi anak, aman serta nyaman atas perlindungan anak. Pembelajaran yang ramah akan tercipta pada sekolah yang ramah. Sekolah yang ramah terhadap anak merupakan sekolah di mana semua anak memiliki hak untuk belajar mengembangkan semua potensi yang dimilikinya seoptimal mungkin dalam lingkungan yang nyaman dan terbuka.<sup>53</sup> Menjadi “ramah” apabila keterlibatan dan partisipasi semua pihak dalam pembelajaran tercipta secara alami dengan baik.

Sekolah Ramah Anak merupakan salah satu indikator dalam pengembangan Kabupaten/Kota Layak Anak. Data sampai bulan Desember 2015, sampai saat ini ada 278 kabupaten/kota yang telah menginisiasi menjadi Kabupaten/Kota Layak Anak.<sup>54</sup> Sekolah Ramah Anak dapat dideskripsikan sekolah yang secara sadar berupaya menjamin dan memenuhi hak-hak anak dalam setiap aspek kehidupan secara terencana dan bertanggung jawab. Sekolah Ramah Anak sebuah sekolah yang terbuka melibatkan anak untuk berpartisipasi

---

<sup>52</sup> Deputi Tumbuh Kembang Anak Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, “*Panduan Sekolah Ramah Anak*”, 2015, hal. 14

<sup>53</sup> Kustawan Dedy, *Pembelajaran yang ramah*, (Jakarta: PT Luxima Metro Media: 2013), hal. 7

<sup>54</sup> *Op.Cit*, hal. 14

dalam segala kegiatan, kehidupan sosial serta mendorong tumbuh kembang, dan kesejahteraan anak.

Dalam pelaksanaann Sekolah Ramah Anak ada beberapa komponen penting dalam pelaksanaannya. Komponen Sekolah Ramah Anak menurut Kementrian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia meliputi: 1) Kebijakan Sekolah Ramah Anak; 2) Pendidik dan tenaga kependidikan terlatih hak-hak anak; 3) Pelaksanaan proses belajar yang ramah anak adanya penerapan disiplin tanpa kekerasan; 4) Sarana dan prasarana; 5) Partisipasi anak; 6) Partisipasi orang tua, lembaga masyarakat, dunia usaha, *Stakeholder* lainnya, dan Alumni.<sup>55</sup>

Kebijakan Sekolah Ramah Anak yaitu adanya deklarasi, adanya komitmen tertulis, Surat Keterangan Tim Sekolah Ramah Anak (SRA), program yang mendukung Sekolah Ramah Anak (SRA), Melaporkan kepada dinas terkait (Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PPPA)/ Dinas Pendidikan/ Kementerian Agama dan Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak), kebijakan tertulis yang mendukung pemenuhan hak anak lainnya, melakukan perjanjian kerjasama dengan lembaga

---

<sup>55</sup> “Sekolah Ramah Anak” Kementrian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia diakses dari <https://www.kla.id/sekolah-ramah-anak/> pada tanggal 19 April 2020 pukul 21.00

layanan terdekat seperti puskesmas, kepolisian, pemadam kebakaran, lembaga masyarakat, dunia usaha, media massa.

Pendidik dan tenaga kependidikan terlatih hak-hak anak yaitu terdapat pelatihan, guru, dan tenaga kependidikan yang mempunyai sertifikat pelatihan, pelatihan dilaksanakan oleh dinas terkait seperti Dinas PPPA/Disdik/Kanwil Kemenag/sekolah itu sendiri.

Pelaksanaan proses belajar yang ramah anak dengan menerapkan disiplin dan ketegasan tanpa merendahkan anak dan kekerasan; adanya komunikasi dua arah, menggunakan bahasa positif dalam berkomunikasi; tidak merendahkan anak; memberikan motivasi belajar; membangun keakraban dengan anak; melihat masing-masing anak sebagai karakter yang unik. Guru mengingatkan hal-hal terkait pembentukan karakter positif anak, misalnya empati, non diskriminasi, anti radikalisme, cinta negara, bahasa, budaya dan perbedaan budaya menghargai HAM, sosial, anti *bullying*; adanya proses pembelajaran di luar kelas.

Sarana yang memadai memastikan anak-anak tidak mendapatkan bahaya di sekolah yang disebabkan sarana prasarana yang ada dengan cara: memastikan ruangan cukup cahaya dan sirkulasi udara serta penerangan yang cukup; menumpulkan ujung meja; memberi rambu rambu tempat yang membahayakan;

menghindarkan tanaman yang berduri atau beracun dari jalur anak berjalan; WC dalam kondisi bersih, ada air mengalir, mempunyai penerangan yang cukup; UKS harus dipastikan berfungsi dengan baik; disediakan tempat cuci tangan; disediakan rambu-rambu untuk pengurangan risiko bencana; penataan lingkungan dengan melibatkan warga sekolah dan orang tua; memastikan makanan di kantin tidak mengandung zat berbahaya (kantin sehat/pangan jajan sehat); penataan kelas yang menyenangkan dengan melibatkan anak.

Partisipasi anak meliputi: mengkomunikasikan program sekolah dengan melibatkan anak; anak dilibatkan sejak mengisi check list potensi, perencanaan sampai pelaksanaan dan monitoring; anak sebagai pengawal SRA.

Partisipasi orang tua, lembaga masyarakat, dunia usaha, Stakeholder lainnya, dan Alumni. Partisipasi orang tua meliputi: mensosialisasikan SRA kepada sekolah dan mengajak orang tua mendukung SRA; membuat grup komunikasi setiap kelas dengan orang tua murid; melibatkan orang tua dalam penataan lingkungan, melibatkan orang tua dalam pembenahan sarana, misalnya menumpulkan ujung meja, menghias sekolah dll; berjejaring dengan Lembaga masyarakat, dunia usaha; melibatkan alumni dalam proses SRA; orang tua sebagai narasumber di sekolah; melibatkan orang tua

dalam menyiapkan sarapan sehat.

## **2. Ciri – ciri Sekolah Ramah Anak**

Ada beberapa ciri-ciri Sekolah Ramah Anak yang ditinjau dari beberapa aspek meliputi: sikap terhadap murid, metode pembelajaran, proses belajar mengajar, anak dilibatkan dalam berbagai aktifitas, penataan kelas, lingkungan kelas.<sup>56</sup>

Sikap terhadap murid sebaiknya diperlakukan adil bagi anak laki-laki dan perempuan, cerdas-lemah, kaya-miskin, normal-cacat, anak pejabat-anak buruh, penerapan norma agama, sosial dan budaya setempat. Serta kasih sayang kepada anak, memberikan perhatian bagi anak yang lemah dalam proses belajar karena memberikan hukuman fisik maupun nonfisik bisa menjadikan anak trauma. Saling menghormati hak-hak anak, baik antar anak, antar tenaga kependidikan serta antara tenaga kependidikan dan anak.

Metode pembelajaran yaitu terjadi proses belajar sedemikian rupa sehingga anak merasakan senang mengikuti pelajaran, tidak ada rasa takut, cemas dan was- was, anak menjadi lebih aktif dan kreatif serta tidak merasa rendah diri karena bersaing dengan teman lainnya. Terjadi proses belajar yang efektif yang dihasilkan oleh penerapan metode pembelajaran yang variatif dan inovatif. Misalnya, belajar tidak

---

<sup>56</sup> Kristanto, Khasanah, dkk “*Identifikasi Model Sekolah Ramah Anak (SRA) Jenjang Satuan PAUD Se-Kecamatan Semarang Selatan*”, Jurnal Penelitian PAUDIA, 2011, hal.46.

harus di dalam kelas, guru sebagai fasilitator proses belajar menggunakan alat bantu untuk meningkatkan ketertarikan dan kesenangan dalam pengembangan kompetensi, termasuk lingkungan sekolah sebagai sumber belajar (pasar, kebun, sawah, sungai, laut, dll).

Proses belajar mengajar di dukung oleh media ajar seperti buku pelajaran dan alat bantu ajar/peraga sehingga membantu daya serap anak. Guru sebagai fasilitator menerapkan proses belajar mengajar yang kooperatif, interaktif, baik belajar secara individu maupun kelompok. Terjadi proses belajar yang partisipatif. Anak lebih aktif dalam proses belajar. Guru sebagai fasilitator proses belajar mendorong dan memfasilitasi anak dalam menemukan cara/ jawaban sendiri dalam suatu persoalan.

Anak dilibatkan dalam berbagai aktifitas yang mengembangkan kompetensi dengan menekankan proses belajar melalui berbuat sesuatu (*learning by doing*, demo, praktek, dll).

Anak dilibatkan dalam penataan bangku, dekorasi dan ilustrasi yang menggambarkan ilmu pengetahuan, dll. Penataan bangku secara klasikal (berbaris ke belakang) mungkin akan membatasi kreatifitas anak dalam interaksi sosial dan kerja dikursi kelompok, anak dilibatkan dalam menentukan warna dinding atau dekorasi dinding kelas

sehingga anak menjadi betah di dalam kelas, anak dilibatkan dalam memajang karya anak, bahan ajar dan buku sehingga artistik dan menarik serta menyediakan *space* untuk baca (pojok baca). Bangku dan kursi sebaiknya ukurannya disesuaikan dengan ukuran postur anak Indonesia serta mudah untuk digeser guna menciptakan kelas yang dinamis.

Lingkungan kelas anak dilibatkan dalam mengungkapkan gagasannya dalam menciptakan lingkungan sekolah (penentuan warna dinding kelas, hiasan, kotak saran, majalah dinding, taman kebun sekolah). Tersedia fasilitas air bersih, higienis dan sanitasi, fasilitas kebersihan dan fasilitas kesehatan. Fasilitas sanitasi seperti toilet, tempat cuci, disesuaikan dengan postur dan usia anak. Di sekolah diterapkan kebijakan/peraturan yang mendukung kebersihan dan kesehatan. Kebijakan/peraturan ini disepakati, dikontrol dan dilaksanakan oleh semua anak.

### **3. Landasan Hukum**

Pembentukan Sekolah Ramah Anak tentunya didasarkan pada Undang-Undang yang berkaitan agar terciptanya Sekolah yang ramah bagi anak. Berikut landasan hukum dibentuknya Sekolah Ramah Anak.

Dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Pasal

1 menyatakan :“Pemenuhan Hak Pendidikan Anak adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik pada usia anak secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia,serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.<sup>57</sup>

Dalam Undang Undang Nomor 23 Tahun 2002 pasal 4 tentang perlindungan anak menyatakan “menyebutkan bahwa anak mempunyai hak untuk dapat hidup tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara wajar sesuai harkat dan martabat kemanusiaan,serta mendapatkan perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi. Disebutkan di atas salah satunya adalah berpartisipasi yang dijabarkan sebagai hak untuk berpendapat dan didengarkan suaranya.”<sup>58</sup>

Dalam Undang Undang Nomor 4 Tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2002 nomor 109, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4235) menyatakan “bahwa anak adalah potensi serta penerus cita-cita bangsa yang dasar-dasarnya telah diletakkan oleh generasi

---

<sup>57</sup> Republik Indonesia,2003, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas.

<sup>58</sup> Republik Indonesia.2002. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak.

sebelumnya; bahwa agar setiap anak mampu memikul tanggungjawab tersebut, maka ia perlu mendapat kesempatan yang seluas-luasnya untuk tumbuh dan berkembang dengan wajar baik secara rohani, jasmani maupun sosial; bahwa di dalam masyarakat terdapat pula anak-anak yang mengalami hambatan kesejahteraan rohani, jasmani, sosial dan ekonomi; bahwa pemeliharaan kesejahteraan anak belum dapat dilaksanakan oleh anak sendiri; bahwa kesempatan, pemeliharaan dan usaha menghilangkan hambatan tersebut hanya akan dapat dilaksanakan dan diperoleh bilamana usaha kesejahteraan anak terjamin; bahwa untuk mencapai maksud tersebut perlu menyusun Undang-undang yang mengatur kesejahteraan anak”<sup>59</sup>

#### **4. Ruang Lingkup Sekolah Ramah Anak**

Dalam usaha mewujudkan Sekolah Ramah Anak perlu didukung oleh berbagai pihak antara lain keluarga dan masyarakat yang sebenarnya merupakan pusat pendidikan terdekat anak. Lingkungan yang mendukung, melindungi memberi rasa aman dan nyaman bagi anak akan sangat membantu proses mencari jati diri. Kebiasaan anak memiliki kecenderungan meniru, mencoba dan mencari pengakuan akan eksistensinya pada lingkungan tempat anak

---

<sup>59</sup> Republik Indonesia.1979. Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak.

tinggal.

Peran aktif berbagai unsur pendukung terciptanya Sekolah Ramah Anak. Ruang lingkup Sekolah Ramah Anak ialah keluarga sebagai pusat pendidikan utama dan pertama bagi anak. Keluarga berfungsi sebagai proteksi ekonomi, sekaligus memberi ruang berekspresi dan berkreasi. Ruang lingkup Sekolah Ramah Anak ialah Sekolah sebagai wadah melayani kebutuhan anak didik khususnya yang terpencil dalam pendidikan.<sup>60</sup> Peduli keadaan anak sebelum dan sesudah belajar. Sekolah sebagai motivator, fasilitator sekaligus sahabat bagi anak. Ruang lingkup Sekolah Ramah Anak dalam lingkungan masyarakat sebagai komunitas dan tempat pendidikan setelah keluarga. Menjalin kerjasama dengan sekolah sebagai penerima *output* sekolah.

## **5. Prinsip-prinsip Penyelenggaraan Sekolah Ramah Anak**

Prinsip utama adalah non diskriminasi kepentingan, hak hidup serta penghargaan terhadap anak. Sebagaimana dalam bunyi pasal 4 UU No.23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, menyebutkan bahwa anak mempunyai hak untuk dapat hidup tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara wajar sesuai harkat dan martabat

---

<sup>60</sup> “Mengetal dan mengembangkan Sekolah Ramah Anak” <http://dp3akb.jabarprov.go.id/mengenal-dan-mengembangkan-sekolah-ramah-anak/> diakses pada tanggal 26 Maret 2020 pukul 22.00.

kemanusiaan, serta mendapatkan perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi. Disebutkan di atas salah satunya adalah berpartisipasi yang dijabarkan sebagai hak untuk berpendapat dan didengarkan suaranya.

Pembentukan dan pengembangan Sekolah Ramah Anak menurut Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia didasarkan pada prinsip-prinsip meliputi: non diskriminasi; kepentingan terbaik bagi anak; hidup, kelangsungan hidup, dan perkembangan; Penghormatan terhadap pandangan anak; pengelolaan yang baik.<sup>61</sup>

Non diskriminasi yaitu menjamin kesempatan setiap anak untuk menikmati hak anak untuk pendidikan tanpa diskriminasi berdasarkan disabilitas, gender, suku bangsa, agama, dan latar belakang orang tua.

Kepentingan terbaik bagi anak yaitu senantiasa menjadi pertimbangan utama dalam semua keputusan dan tindakan yang diambil oleh pengelola dan penyelenggara pendidikan yang berkaitan dengan anak didik.

---

<sup>61</sup> Deputi Tumbuh Kembang Anak Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, *"Panduan Sekolah Ramah Anak"*, 2015, hal. 14

Hidup berarti kelangsungan hidup, dan perkembangan yaitu menciptakan lingkungan yang menghormati martabat anak dan menjamin pengembangan holistik dan terintegrasi setiap anak.

Penghormatan terhadap pandangan anak yaitu mencakup penghormatan atas hak anak untuk mengekspresikan pandangan dalam segala hal yang mempengaruhi anak di lingkungan sekolah.

Pengelolaan yang baik yaitu menjamin transparansi, akuntabilitas, partisipasi, keterbukaan informasi, dan supremasi hukum di satuan pendidikan.

Selain beberapa prinsip di atas menurut Deputi Tumbuh Kembang Anak Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak mengemukakan beberapa prinsip. Ada beberapa prinsip yang dapat diterapkan untuk membangun sekolah ramah anak menurut Dinas Pemberdayaan Perempuan Perlindungan Anak dan Keluarga Berencana (DP3AKB), diantaranya.<sup>62</sup>

Sekolah dituntut untuk mampu menghadirkan dirinya sebagai sebuah media, tidak sekedar tempat yang menyenangkan bagi anak untuk belajar. Dimana sekolah selain tempat menjalin sosial anak satu dengan lain. Sekolah juga memegang peranan penting dalam mengedukasi anak-anak.

---

<sup>62</sup> “Mengetal dan mengembangkannya Sekolah Ramah Anak” <http://dp3akb.jabarprov.go.id/mengenal-dan-mengembangkannya-sekolah-ramah-anak/> diakses pada tanggal 26 Maret 2020 pukul 22.00.

Dunia anak adalah “bermain” dalam bermain itulah sesungguhnya anak melakukan proses belajar dan bermain. Sekolah merupakan tempat bermain yang memperkenalkan persaingan yang sehat dalam sebuah proses belajar-mengajar.

Sekolah perlu menciptakan ruang bagi anak untuk berbicara mengenai sekolahnya. nya agar terjadi bertukar informasi antara nilai yang diberikan oleh pendidikan kepada anak.

Para pendidik tidak perlu merasa terancam dengan penilaian anak karena pada dasarnya nilai tidak menambah realitas atau substansi pada obyek, melainkan hanya nilai. Nilai bukan merupakan benda atau unsur dari benda, melainkan sifat, kualitas, bersifat khusus yang dimiliki obyek tertentu yang dikatakan “baik”.

Sekolah bukan merupakan dunia yang terpisah dari realitas keseharian anak dalam keluarga karena pencapaian cita-cita seorang anak tidak dapat terpisahkan dari realitas keseharian. Keterbatasan jam pelajaran dan kurikulum yang mengikat menjadi kendala untuk memaknai lebih dalam interaksi antara pendidik dengan anak. Untuk menyasati hal tersebut sekolah dapat mengadakan jam khusus diluar jam sekolah yang berisi berbagi antar anak maupun berbagi antara guru dengan anak tentang realitas hidupnya di keluarga masing-masing, misalnya: bercerita bagaimana hubungan dengan orang tua.

Hasil pertemuan dapat menjadi bahan refleksi dalam sebuah materi pelajaran yang disampaikan di kelas. Cara ini merupakan siasat bagi pendidik untuk mengetahui kondisi anak karena disebagian masyarakat.

Diharapkan dengan prinsip penerapan di atas akan terwujud pembelajaran yang ramah anak. Dengan demikian prinsip tersebut masih dapat dikembangkan lagi sesuai dengan kondisi yang ada di sekolah maupun di dalam kelas.

## **D. Hakikat Kelas Ramah Anak**

### **1. Konsep Kelas Ramah Anak**

Kelas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti tingkat, ruang tempat belajar di sekolah, kelompok masyarakat berdasarkan pendidikan, penghasilan, kekuasaan, dan sebagainya.<sup>63</sup> Dalam kelas yang ramah, guru akan lebih kreatif dan terampil mengajar dan mendidik, lebih mengenali peta kekuatan dan kelemahan anak.<sup>64</sup>

Mengelola kelas menurut Eggen & Kauchak didefinisikan sebagai upaya yang memungkinkan guru untuk menciptakan yang sehat dan lingkungan belajar yang produktif ditunjukkan dengan memiliki interaksi sosial yang positif, seperti peduli dan memercayai orang lain.<sup>65</sup> Kelas dalam arti luas adalah suatu masyarakat kecil yang merupakan bagian dari masyarakat sekolah yang sebagai kesatuan terorganisir menjadi unit kerja secara dinamis menyelenggarakan kegiatan–kegiatan belajar-mengajar yang kreatif untuk mencapai suatu . Pengertian kelas dalam arti sempit yaitu ruangan yang di batasi oleh empat dinding tempat sejumlah anak berkumpul untuk mengikuti proses pembelajaran.<sup>66</sup>

---

<sup>63</sup> “KBBI” diakses dari <https://kbbi.web.id/kelas> pada tanggal 20 April 2020 pukul 21.00

<sup>64</sup> Kustawan Dedy, Pembelajaran yang ramah, (Jakarta: PT Luxima Metro Media: 2013), hal. 8

<sup>65</sup> Kumara, Sari, dkk, *The “Creating Friendly Classrooms” Program and Classroom Management*, (2013). hal. 10.

<sup>66</sup> Hadari Nawawi, Organisasi Sekolah dan Pengelolaan Kelas, (Jakarta : PT. Haji Mas Agung, 2009) ,hal. 116

Kelas dalam pengertian tradisional mengandung sifat statis, karena sekedar menunjuk pengelompokan anak menurut tingkat perkembangannya yang antara lain di dasarkan pada batas umur kronologisnya masing-masing. Bagi guru maupun anak ruang kelas adalah tempat anak-anak belajar. Sehingga ruang kelas yang rapi dan menarik dapat memberi dampak yang positif bagi guru dan anak yang sedang belajar.

Kelas sesungguhnya merupakan lingkungan yang kompleks dan berbagai peristiwa bisa terjadi. Berikut merupakan aspek-aspek kehidupan kelas dari Doyle yang patut dipelajari guru terutama untuk bertindak selaku bagian dari lingkungan kelas meliputi: *Multidimensionality, Simultaneity, Immediacy, Unpredictable and public classroom climate, dan History.*<sup>67</sup>

*Multidimensionality* terdapat tugas yang berbeda dan berbagai peristiwa muncul di kelas. Laporan kegiatan belajar dan jadwal penyelesaiannya dapat guru kendalikan. Saat anak belajar haruslah terkontrol. Belajarnya harus dapat dikumpulkan dan dievaluasi. Satu peristiwa tertentu sering membawa berbagai akibat. Saat guru menunggu seorang anak untuk menjawab satu pertanyaan saja, pertanyaan lain dari anak lainnya bisa muncul. Hal itu dapat memberi

---

<sup>67</sup> Johar“Pengelolaan kelas dalam rangka proses belajar mengajar” ,Bahan *Training Of Trainers, 2001*

pengaruh positif tetapi tidak mustahil memberi pengaruh negatif sehingga kegiatan belajar anak berlangsung lambat sampai waktunya beristirahat.

*Simultaneity* merupakan berbagai kejadian secara bersamaan sering pula muncul di dalam kelas. Saat suatu diskusi berlangsung, seorang guru tidak hanya mendengarkan dan membantu anak memberikan jawaban tetapi juga guru dituntut untuk memperhatikan anak lainnya yang tidak memberikan respons agar suasana kelas tetap terkendali dan berlangsung kondusif dan efektif.

*Immediacy* merupakan langkah dari berbagai peristiwa yang terjadi di kelas sesungguhnya berlangsung cepat. Setiap anak umumnya menghendaki respons yang cepat atas kebutuhan belajarnya. Mengevaluasi keterlibatan anak dalam proses pengajaran, dalam satu jam saja, guru sangat mungkin harus melakukannya beberapa kali. Tuntutan untuk memperhatikan kegiatan belajar anak secara individual dan beralih pada kegiatan anak secara kelompok/klasikal, akan terus silih berganti dalam frekuensi yang tinggi dan berlangsung cepat.

*Unpredictable and public classroom climate* merupakan berbagai peristiwa sering muncul di dalam kelas melalui cara yang tidak terduga oleh guru. Apa yang terjadi pada diri anak tertentu

sering dapat dilihat dengan cepat oleh anak-anak yang lain, tetapi tidak dengan cepat dapat dipelajari guru. Anak-anak sering pula dapat menangkap apa yang guru rasakan menyangkut tindakannya atas anak lain, dan anak memberi respons yang tidak terduga terhadap gurunya. Interaksi demikian sering membentuk suatu iklim kelas yang kurang menyenangkan dan tidak lagi kondusif atas proses pengajaran.

*History* merupakan setelah suatu penyelenggaraan pengajaran berlangsung beberapa minggu atau beberapa bulan, norma-norma yang berlaku umum di kelas terbentuk dan berbagai pengertian berkembang. Peristiwa yang muncul di awal tahun menjadi pembuka (bisa positif atau negatif) bagi terjadinya peristiwa-peristiwa berikutnya.

Kelas dapat dideskripsikan sebagai tempat untuk tumbuh dan berkembangnya semua potensi anak. Karena itu kelas sepantasnya dikelola dengan baik sehingga nyaman dan menyenangkan bagi kegiatan belajar anak. Kelas sepatutnya rapi, bersih, sehat, tidak lembab, cukup cahaya, adanya sirkulasi udara, perabotnya tertata baik, dan jumlah anak tidak terlalu banyak. Kelas dengan guru serta anak merupakan bagian yang kompleks di dalam kelas. Peran guru saat mengajar merupakan interaksi langsung kepada anak.

Ramah anak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti aman dan memperhatikan keselamatan anak.<sup>68</sup> Ramah anak didefinisikan sebagai program untuk mewujudkan kondisi aman, bersih, sehat, peduli, dan berbudaya lingkungan hidup, yang mampu menjamin pemenuhan hak dan perlindungan anak dari kekerasan, diskriminasi, dan perlakuan salah lainnya.

Menurut UNICEF *Innocentty Research* dalam kata ramah anak (CFC), ramah anak berarti menjamin hak anak sebagai warga kota. Sedangkan anak Indonesia dalam masyarakat ramah anak mendefinisikan kata ramah anak berarti masyarakat yang terbuka, melibatkan anak dan remaja untuk berpartisipasi dalam kehidupan sosial, serta mendorong tumbuh kembang dan kesejahteraan anak.<sup>69</sup> Prinsip utama upaya ini adalah “non diskriminasi”, kepentingan yang terbaik bagi anak, hak untuk hidup, kelangsungan hidup, dan perkembangan serta penghargaan terhadap pendapat anak.

Dari pengertian di atas dapat dideskripsikan bahwa kelas ramah anak adalah program untuk mewujudkan kondisi aman, bersih, sehat, peduli, dan berbudaya lingkungan hidup, yang mampu menjamin pemenuhan hak dan salah satu upaya perlindungan anak

---

<sup>68</sup> “KBBI” diakses dari <https://kbbi.web.id/ramah> anak pada tanggal 20 April 2020 pukul 21.00

<sup>69</sup> “Identifikasi Model Sekolah Ramah Anak Jenjang Satuan Pendidikan Anak Usia Dini Se-Kecamatan Semarang Selatan”, Penelitian PAUDIA,2011,hal.43

dari kekerasan, diskriminasi, dan perlakuan salah lainnya, serta mendorong tumbuh kembang dan kesejahteraan anak selama anak berada di dalam kelas. Konsep kelas ramah anak yang dikemukakan oleh peneliti dalam penelitian ini merupakan bagian dari konsep Sekolah Ramah Anak, jadi beberapa hal yang terkait atau menjadi karakteristik Sekolah Ramah Anak akan diturunkan menjadi karakteristik kelas ramah anak. Karakteristik kelas ramah anak mencakup saling menghargai, nondiskriminasi, dan berbudaya lingkungan hidup.

Dalam Sekolah Ramah Anak cakupan yang luas sedangkan dalam kelas ramah anak cakupan lebih kecil, mencakup guru dan anak di dalam kelas. Dimana terdapat interaksi edukasi dengan setting ruang kelas dengan media dan materi. Lingkungan belajar yang sehat dan produktif hanya dapat dikembangkan ketika situasi kelas aman dan nyaman untuk anak.

## **2. Prinsip – prinsip Kelas Ramah Anak**

Berikut adalah beberapa prinsip penerapan guru saat memberikan pembelajaran yang ramah anak meliputi: demokratisasi dalam pembelajaran; anak saling menghargai dalam aktivitas belajar; rumusan dan penegakan disiplin belajar; ruang kelas yang nyaman;

dan metode pembelajaran yang sesuai.<sup>70</sup>

Demokratisasi dalam pembelajaran perlu diterapkan nuansa demokratis. Guru memberi kebebasan berpikir kepada anak sesuai dengan potensi dan kemampuannya. Bebas dari tekanan perasaan takut salah atau tidak mampu. Menghargai aktivitas belajar positif yang ditunjukkan anak. Sebaliknya memberikan hukuman secara adil dan mendidik jika anak melakukan aktivitas negatif dalam belajar.

Anak saling menghargai dalam aktivitas belajar ketika anak berbicara, misalnya mengajukan atau menjawab pertanyaan. Anak lainnya ikut mendengar tidak ada yang menertawakan atau mencemooh jika salah dalam mengajukan maupun menjawab pertanyaan tersebut. Begitu pula guru, perlu menyimak dan responsif terhadap ucapan anak. Dengan demikian anak merasa dihargai, bebas dari tekanan dan perasaan takut salah dalam aktivitas belajar.

Rumusan dan penegakan disiplin belajar pada sekolah sudah memiliki aturan dan tata tertib belajar. Disiplin belajar khusus harus dibuat dengan melibatkan anak. Artinya anak diberi kesempatan untuk memberikan berpendapat tentang aturan belajar khusus ini serta sanksinya. Ketika terjadi pelanggaran disiplin belajar oleh anak, guru perlu meminta kesepakatan kembali kepada anak lain untuk

---

<sup>70</sup> Kustawan Dedy, Pembelajaran Yang Ramah (Jakarta:PT.Luxima Metromedia,2013),hal.8

memberikan sanksi kepada anak yang melanggar disiplin belajar.

Ruang kelas yang nyaman dengan suasana belajar akan kondusif dan menyenangkan bila ruang belajar nyaman, bersih, dan rapi. Lantai kelas bersih dari sampah dan kotoran tanah yang terbawa sepatu ke dalam kelas. Susunan meja dan kursi teratur. Ventilasi udara yang memadai. Gambar dan media yang tertata rapi di dinding kelas. Kondisi ini akan mempengaruhi *mood* belajar anak.

Metode pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran ramah anak juga perlu diterapkan dengan penggunaan metode mengajar yang sesuai. Metode mengajar tak perlu yang eksklusif namun sesuai dengan karakter anak, materi pelajaran, dan ketersediaan sarana dan prasarana belajar.

Diharapkan dengan prinsip penerapan di atas akan terwujud pembelajaran yang ramah anak. Dengan demikian prinsip tersebut masih dapat dikembangkan lagi sesuai dengan kondisi yang ada di sekolah maupun di dalam kelas.

## BAB III

### STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

#### A. STRATEGI PENGEMBANGAN

##### 1. Tujuan Pengembangan

Secara umum, dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk berupa media kotak bercerita anti *bullying*. Media kotak bercerita anti *bullying* yang akan dikembangkan adalah sebuah media berbentuk kotak dimana media ini dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan pencegahan tindak *bullying* pada anak usia dini melalui metode bercerita. Dengan media ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan kemampuan memahami pada anak usia dini. Berkaitan dengan haknya dan hak teman di dalam kelas berkenaan mengenai anti *bullying* yang kerap terjadi antar anak dengan anak atau guru kepada anak di dalam kelas dalam mewujudkannya kelas ramah anak usia 5-6 tahun.

##### 2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini ber untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak tentang memahami haknya

dan hak teman di dalam kelas berkenaan mengenai anti *bullying*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE didesain dengan langkah-langkah dari perencanaan hingga evaluasi, yaitu: (1) Analisis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation.<sup>71</sup>

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, peneliti akan mengembangkan media kotak bercerita yang di desain untuk dapat meningkatkan pemahaman anak mengenai haknya dan hak temannya di dalam kelas berkenaan mengenai anti *bullying* pada anak usia 5-6 tahun.

### **3. Responden**

Responden dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 2-4 orang anak laki-laki dan perempuan beserta guru untuk pelaksanaan uji coba media pembelajaran yang sudah dibuat oleh peneliti. Responden lain untuk menguji penelitian ini yaitu ahli media dan ahli materi. Media kotak bercerita anti *bullying* akan diuji coba pada anak dengan dibantu guru kelas sebagai pelaksana, media kotak bercerita akan digunakan sebagai media dalam bercerita dan anak akan mendengarkan bersama-sama,

---

<sup>71</sup> G. Muruganantham, *Developing of E-Content Package by Using ADDIE Model* (International Journal of Applied Research, 2015), hal.52

yang kemudian akan dipilih beberapa anak sebagai responden. Anak-anak yang dipilih sebagai responden akan melakukan permainan dimana dalam permainan terdapat beberapa pertanyaan mengenai anti *bullying* yang sudah di bacakan yaitu dengan teknik wawancara.

Menurut Sugiyono teknik wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit.<sup>72</sup> Teknik pengumpulan data dengan wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur dan dapat dilakukan melalui tatap muka. Sejalan dengan Sugiyono teknik wawancara menurut Esterberg adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.<sup>73</sup> Dari pengertian tersebut bahwa metode wawancara adalah cara yang tepat dalam melakukan sesuatu hal untuk mengumpulkan data melalui tanya jawab. Dengan responden yang tersampaikan informasi

---

<sup>72</sup> Setyosari Punaji, Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan,(Jakarta:Kencana,2013), hal.30

<sup>73</sup> Bungin, M. Burhan, (Penelitian kualitatif; Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya, Jakarta: Kencana,2008),hal.40

pembelajaran di dalam kelas.

Media akan ditampilkan pada para ahli, para ahli akan diberikan *instrument* evaluasi berupa angket untuk menilai media yang dikembangkan (Penilaian *Expert Judgement*). Responden terdiri dari ahli media dan ahli materi, masing-masing responden akan diberikan angket penilaian sesuai dengan bidangnya melalui penilaian *Expert Judgement*.

#### 4. Instrumen

Penelitian ini akan menggunakan instrumen yang digunakan untuk evaluasi media kotak bercerita anti *bullying* yang sudah dibuat oleh peneliti, selain itu instrumen diberikan kepada anak yang sudah dipilih sebagai responden untuk wawancara tentang media kotak bercerita yang sudah didengarkan. Kuesioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-tanya dengan responden).<sup>74</sup>

Kuesioner yang sudah dibuat oleh peneliti akan diberikan kepada guru sebagai pelaksana uji coba untuk mengisi *instrument* tersebut atau melakukan wawancara kepada responden.

---

<sup>74</sup> Sudaryono, *Educational Research Methodology: Panduan Lengkap: Teori, Aplikasi, dan Contoh Kasus*, (Jakarta: Lentera Ilmu Cendekia 2014), hal.85

Wawancara dilakukan oleh guru dengan agar memperoleh data yang valid dan langsung dari sumbernya, seperti menurut Sudaryono mengatakan, “Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya”.<sup>75</sup> *Instrument* yang digunakan terdapat dua jenis, *instrument* berupa kuesioner yang ditujukan untuk para ahli, sedangkan *instrument* berupa wawancara ditujukan untuk anak. Kisi-kisi *instrument* angket dan wawancara dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Media**

Komponen	Indikator	No. Item	Jumlah
Materi	Mudah diperhaikan anak untuk memahami pesan non diskriminasi atau anti <i>bullying</i>	1	3
	Mudah diterapkan anak untuk melakukan tindakan sesuai dengan pesan anti <i>bullying</i>	2	
	Mudah dipahami oleh anak tentang kelas ramah anak	3	
Media	Kesesuaian ukuran tokoh – tokoh	4	13

<sup>75</sup>Ibid, hal.85

	pada media kotak bercerita		
	Kesesuaian ukuran media dengan kapasitas anak usia 5-6 tahun	5	
	Kesesuaian dialog pada saat cerita dibacakan	6	
	Gambar pada media menarik	7	
	Permainan mudah dipahami oleh anak	8	
	Komposisi warna yang digunakan sesuai dengan media yang dibuat	9	
	Media menarik minat anak	10	
	Media tidak terbuat dari bahan beracun	11	
	Media tidak tajam	12	
	Media tidak mudah rusak	13	
	Petunjuk penggunaan media pembelajaran mudah dipelajari	14	
	Gambar memperjelas petunjuk penggunaan media pembelajaran	15	
	Penggunaan bahasa pada petunjuk	16	

	media pembelajaran mudah dipahami		
--	-----------------------------------	--	--

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Materi**

<b>Komponen</b>	<b>Indikator</b>	<b>No. Item</b>	<b>Jumlah</b>
Tujuan	Dapat menerapkan tindakan anti <i>bullying</i> di dalam kelas	1	3
	Mengetahui kiat - kiat dalam menciptakan kelas ramah anak	2	
	Mengetahui tindakan – tindakan yang mengarah ke <i>bullying</i>	3	
Materi	Kesesuaian materi dengan anak usia 5-6 tahun	4	4
	Kesesuaian materi dengan program	5	
	Memudahkan anak dalam memahami materi tentang anti <i>bullying</i>	6	
	Kesesuaian metode penyampaian dalam media tindak dimensi	7	
Media	Media kotak bercerita memiliki daya tarik untuk anak	8	5
	Cerita-cerita yang disampaikan	9	

	memiliki daya tarik pesan yang positif pada anak		
	Petunjuk penggunaan media pembelajaran mudah dipelajari	10	
	Gambar memperjelas petunjuk penggunaan media pembelajaran	11	
	Penggunaan bahasa pada petunjuk media pembelajaran mudah dipahami	12	

**Tabel 1.3 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara untuk Anak**

<b>Komponen</b>	<b>Indikator</b>	<b>No. Item</b>	<b>Jumlah</b>
Media	Anak menyukai media	1	3
	Visualisasi gambar pada media mudah dipahami oleh anak	2	
	Anak senang untuk mendengarkan berbagai yang dipaparkan	3	
Materi	Anak mampu bersikap saling menghargai terhadap teman	4	7
	Anak dapat mengetahui pencegahan tindak <i>bullying</i>	5	

	Anak mengetahui tindakan yang termasuk tindak <i>bullying</i>	6	
	Anak dapat mengetahui pencegahan tindak <i>bullying</i>	7	
	Anak mampu mengetahui cara menginformasikan tindak <i>bullying</i> kepada orang dewasa	8	
	Anak mengetahui dampak negatif dari adanya tindak <i>bullying</i>	9	
	Anak mampu menciptakan kelas ramah anak	10	

## B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ini lebih mengutamakan kebutuhan yang mengacu pada standar tingkat pencapaian. Secara rinci, model ADDIE memberikan arahan mengenai tahapan-tahapan pengembangan produk sesuai dengan kebutuhan dan desain yang telah ditentukan dan direncanakan, sehingga produk yang dihasilkan menjadi solusi dari permasalahan yang dihadapi.

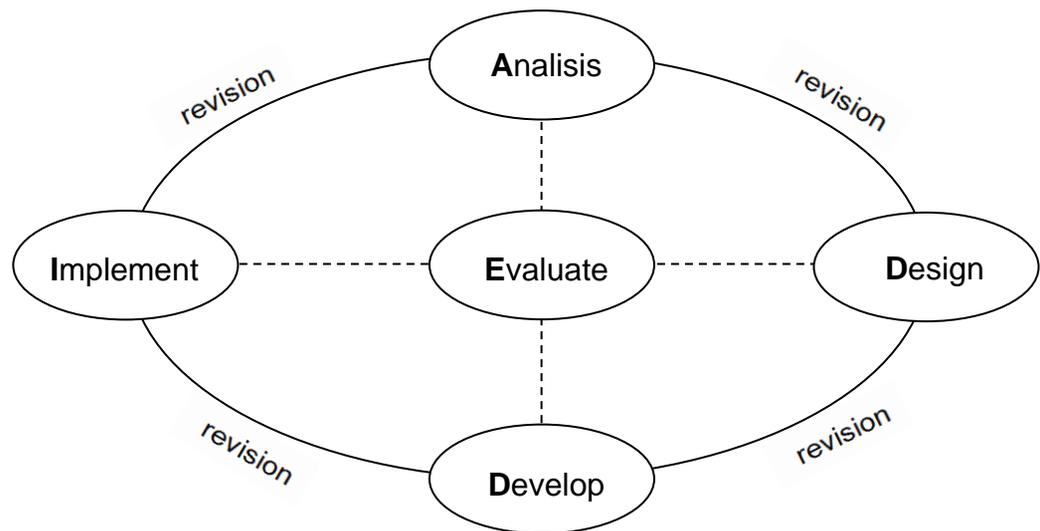
Model pengembangan ADDIE dapat diaplikasikan untuk berbagai macam pengembangan produk. Model ini pengembangan ADDIE sangat cocok digunakan untuk menghasilkan produk yang efektif untuk penelitian. Model pengembangan ADDIE merupakan model yang tepat untuk digunakan untuk penelitian pengembangan video pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu, analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).<sup>76</sup> Model pengembangan ADDIE memiliki perencanaan yang berkelanjutan, apabila disajikan dalam bentuk bagan sebagai berikut;

---

<sup>76</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan, (Bandung: Alfabeta, 2015) hal.142

Gambar 3.3 Desain Model pengembangan ADDIE



Sumber: *The ADDIE Concept, Robert Maribe Branch*

### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama dalam penelitian yang menggunakan konsep ADDIE yaitu analisis, analisis dilakukan untuk melihat kebutuhan dilapangan. Sugiyono dalam metode penelitian dan pengembangan mengatakan “Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru.”<sup>77</sup>

Tahap awal analisis yang diambil pada penelitian ini yaitu terjadi tindak *bullying* yang kian marak terjadi di sekolah terutama pada

---

<sup>77</sup> Ibid, hal.142

pendidikan anak usia dini, pada penelitian ini lebih mengerucut pada kelas dimana berlangsungnya interaksi edukasi antara guru dan anak di dalam kelas. Bahwa tindakan *bullying* bukan suatu hal yang biasa dan dapat mempengaruhi anak pada saat dewasa nanti.

Peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan media untuk mengenalkan dan meningkatkan pemahaman anak tentang haknya dan hak teman lainnya di dalam kelas terkait anti *bullying*. Maka kelas ramah anak sangat penting untuk meminimalisir terjadinya tindakan *bullying* di dalam kelas. Pengembangan media kotak bercerita diharapkan akan membantu meningkatkan pemahaman anak tentang pembelajaran anti *bullying*. Selain terdapat cerita-cerita di dalam kotak, media kotak bercerita juga menghadirkan permainan yang dapat menginformasikan kembali mengenai tindakan negatif yang termasuk perilaku *bullying*.

Selanjutnya, untuk mendukung pengumpulan informasi dalam tahap analisis ini, dibutuhkan analisis konten untuk meningkatkan pemahaman anak berkenaan anti *bullying* pada anak usia 5-6 tahun. Konten untuk meningkatkan pemahaman anak terkait haknya dan hak teman lainnya pada anak usia 5-6 tahun yang diharapkan oleh peneliti yaitu, anak memahami haknya di dalam kelas, memahami hak teman lainnya di dalam kelas, mengetahui perilaku - perilaku yang termasuk

tindak *bullying*, dan mengetahui cara menginformasikan kepada orang dewasa bahwa telah mendapatkan tindak *bullying* baik dari guru atau teman di dalam kelas. Selain itu, peneliti menanyakan media pembelajaran apa yang mendukung adanya peningkatan pemahaman tentang anti *bullying*, jawabannya adalah media pembelajaran yang terdapat di kelas yaitu buku cerita. Sehingga, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran bercerita menggunakan kotak sebagai latar tempat pada cerita-cerita yang akan di bacakan yang ber untuk meningkatkan kemampuan anak memahami haknya dan hak teman lain berkenaan anti *bullying* pada anak usia 5-6 tahun di dalam kelas.

Langkah analisis perilaku anti *bullying* pada anak usia 5-6 tahun ini dilakukan untuk memberikan acuan dalam membuat cerita untuk media kotak bercerita anti *bullying* yang akan dikembangkan. Media pembelajaran yang dibuat akan mengutamakan pemahaman anak tentang haknya dan hak teman lainnya di dalam kelas berkenaan anti *bullying* yang menarik bagi anak, maka pada media pembelajaran yang dirancang berupa visual ini mengutamakan pemahaman anak tentang anti *bullying* pada anak usia 5-6 tahun.

Analisis yang sudah dilakukan oleh peneliti menghasilkan kesimpulan bahwa, peneliti akan membuat sebuah media visual yang

berbentuk kotak di dalamnya terdapat cerita-cerita dan permainan berkenaan tentang anti *bullying* untuk meningkatkan pemahaman anak tentang haknya dan hak teman lain di dalam kelas berkaitan anti *bullying* pada anak usia 5-6 tahun. Selain itu, dalam pengembangan media kotak bercerita anti *bullying* ini dapat membantu guru dan orang tua untuk memperkenalkan perilaku-perilaku yang termasuk tindak *bullying* dan pemahaman anak tentang haknya dan hak teman lain di dalam lingkungan kelas.

Analisis selanjutnya yaitu cara penyampaian kelas ramah anak kepada anak usia dini. Sesuai pedoman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Sekolah Ramah Anak (SRA) akan dikembangkan pada setiap satuan pendidikan, dalam penelitian ini mengerucut pada lingkungan kelas dimana terciptanya interaksi edukasi antara guru dan anak.

## **2. Tahap Desain (*Design*)**

Pada tahap desain, peneliti menyusun rencana pengembangan media kotak bercerita anti *bullying*. Tahap pertama, peneliti membuat beberapa cerita yang akan di sampaikan melalui media kotak bercerita berkenaan dengan topik anti *bullying*. Cerita dibuat dengan menentukan tokoh beserta karakternya, peneliti menentukan beberapa tokoh utama dalam cerita. Tokoh pertama, Ibu Guru sebagai karakter

yang menjelaskan, membimbing, mengayomi, dan penuh kasih sayang terhadap anak - anak didiknya di dalam lingkungan sekolah terutama di dalam kelas agar terciptanya kelas ramah anak. Tokoh kedua yaitu Bena sebagai karakter anak yang melakukan tindak *bullying* di dalam kelas, Bena berwatak egois;pemarah;dan ringan tangan. Tokoh ketiga yaitu Tuti sebagai anak yang pendiam dan tidak terbuka serta anak yang mendapatkan tindakan *bullying* di dalam kelas.

Pemilihan tokoh-tokoh tersebut didasarkan pada sasaran pengembangan media kotak bercerita anti *bullying*, yaitu anak usia 5 - 6 tahun. Tokoh yang dibuat menarik dan unik untuk anak, sehingga diharapkan anak akan tertarik untuk menyaksikan jalannya cerita bertema anti *bullying*.

Setelah tokoh/karakter ditentukan, peneliti menentukan alur dan latar serta unsur - unsur lainnya. Alur cerita yang digunakan yaitu alur maju dimana setelah terjadi tindak perilaku *bullying* pada anak di dalam kelas, guru menyampaikan tindakan tersebut serta melakukan pencegahan - pencegahan yang memungkinkan akan terjadi di dalam kelas. Latar yang terdapat di media kotak bercerita yaitu latar tempat yang dipilih menggambarkan ruang kelas, halaman sekolah, dan *playground*. Latar waktu, pada suasana pagi hari menjelang siang. Latar suasana menyesuaikan dengan cerita- cerita yang akan

disampaikan. Dalam tahap pembuatan cerita, peneliti memasukan konten pencegahan, penanggulangan dari tindak perilaku *bullying* yang terdapat di dalam kelas anak usia 5-6 tahun.

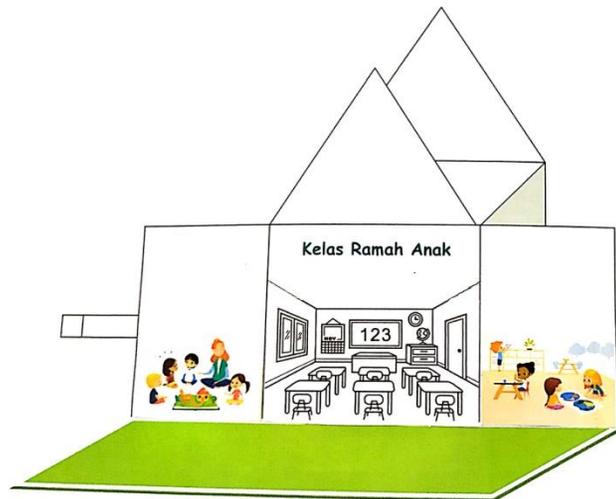
Setelah menyusun jalannya cerita anti *bullying*,peneliti mendesain sketsa media kotak bercerita. Berikut desain sketsa media pembelajaran kotak bercerita.

**Gambar 3.2 Tampak Depan Media Kotak Bercerita**



Gambar tampak depan merupakan penggambaran mengenai bagian depan sekolah taman kanak-kanak dimana terdapat *Playground* di halaman sekolah. Dan terciptakan interaksi sosial anak dengan teman dari kelas yang berbeda dan jarang bertemu dengan anak di dalam ruang kelas.

**Gambar 3.4 Tampak Belakang Media Kotak Bercerita**



Gambar tampak belakang ini merupakan penggambaran ruang kelas ramah anak. Dimana berlangsungnya kegiatan belajar mengajar serta interaksi edukasi lainnya.

### **3. Tahap Pengembangan (*Development*)**

Tahap pengembangan/*development* merupakan sebuah pelaksanaan dari tahap perancangan sebelumnya. Pada tahap ini, semua rancangan sudah disiapkan. Pengembangan dilakukan dengan membuat sebuah produk yang diperlukan yang sesuai dengan hasil analisis yang sudah dilakukan pada tahap awal.

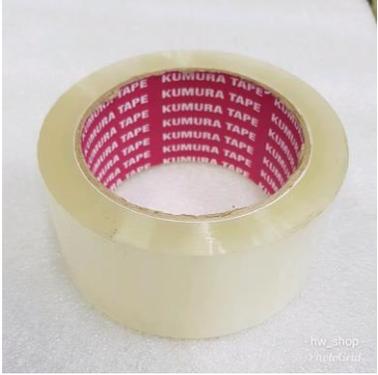
Peneliti mengembangkan media kotak bercerita yang

didalamnya terdapat konten anti *bullying* di dalam kelas untuk terciptanya kelas ramah anak. Media kotak bercerita yang dibuat oleh peneliti berupa penggambaran melalui kegiatan bercerita menggunakan media kotak bercerita yang didalamnya memberikan informasi pencegahan dan penanggulangan *bullying* di dalam kelas. Sehingga media kotak bercerita ini diharapkan dapat merangsang anak untuk mencegah tindak *bullying* serta menginformasikan kepada orang dewasa atas tindak *bullying* baik yang anak dapatkan atau yang anak lihat dalam lingkungan kelas. Serta diharapkan dari media kotak bercerita yang di buat akan membantu guru dalam mencegah dan dapat menanggulangi tindakan *bullying* di dalam kelas dan diharapkan anak - anak tidak menjadi pelaku tindak *bullying* tersebut.

Dalam proses pengembangan media pembelajaran kotak bercerita anti *bullying* terdapat bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat media. Berikut adalah bahan-bahan yang diperlukan:

**Tabel 3.2 Bahan-bahan Media Pembelajaran Kotak Bercerita**

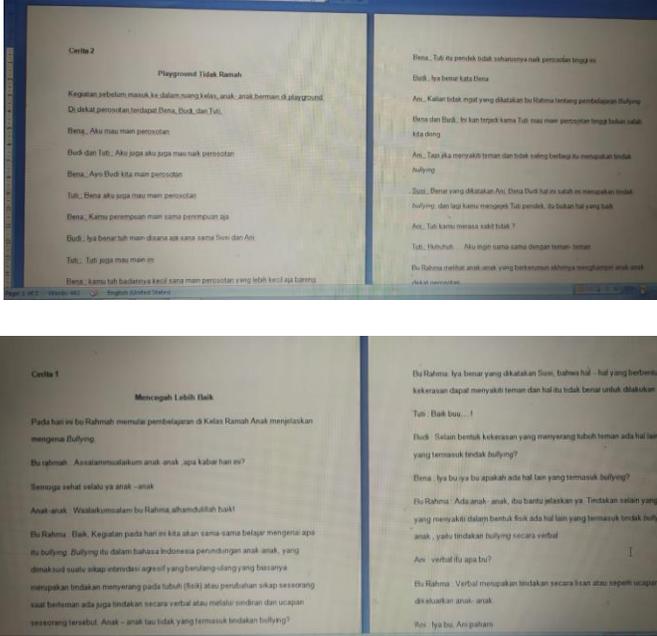
No.	Gambar	Nama Barang
1.		Busa Ati/Foam Art
2.		Infraboard
3.		Lem tembak

4.		Perekat
5.		Lem fox
6.		Stik es krim

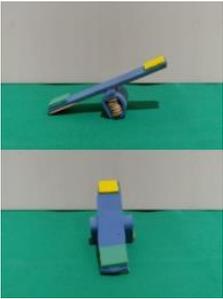
7.		Gunting
8.		Kertas Kokoru

Dalam proses pembuatan media kotak bercerita anti *bullying*, peneliti melalui beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Tahapan Pembuatan Kerangka Media Pembelajaran Kotak Bercerita Anti *Bullying***

No.	Gambar	Keterangan
1.	 <p>The image shows two pages of a story script. The top page is titled 'Cerita 2 Playground Tidak Ramah' and the bottom page is titled 'Cerita 1 Mencegah Lebih Baik'. Both pages contain dialogue between characters like Beni, Budi, and Tati, discussing playground activities and bullying prevention.</p>	<p>Penulisan cerita tema anti <i>bullying</i></p>
2.	 <p>The image shows three panels of a comic strip. The first panel shows a group of children playing. The second panel shows a child being bullied. The third panel shows a child reporting the incident to an adult.</p>	

3.		Permainan kartu <i>bullying</i> dan kebersamaan
4.		Melapisi dan membuat bagian depan dan belakang media
5.		Melapisi dan membuat bagian belakang media

<p>6.</p>	<p>Guru &amp; Anak-anak Tk Ramah Anak</p> 	<p>Membuat tokoh- tokoh dari kertas kokoru</p>
<p>7.</p>	 <p>Perosotan</p>  <p>Ayunan</p>  <p>jungkat- jungkit</p>	<p>Menambahkan proops untuk dekorasi media</p>



Papan Hasil Karya



meja dan kursi anak



lemari buku kelas



papan tulis



bunga - bunga

8.



Tampak depan halaman sekolah



Tampak belakang ruang kelas



Tampak saat media ditutup

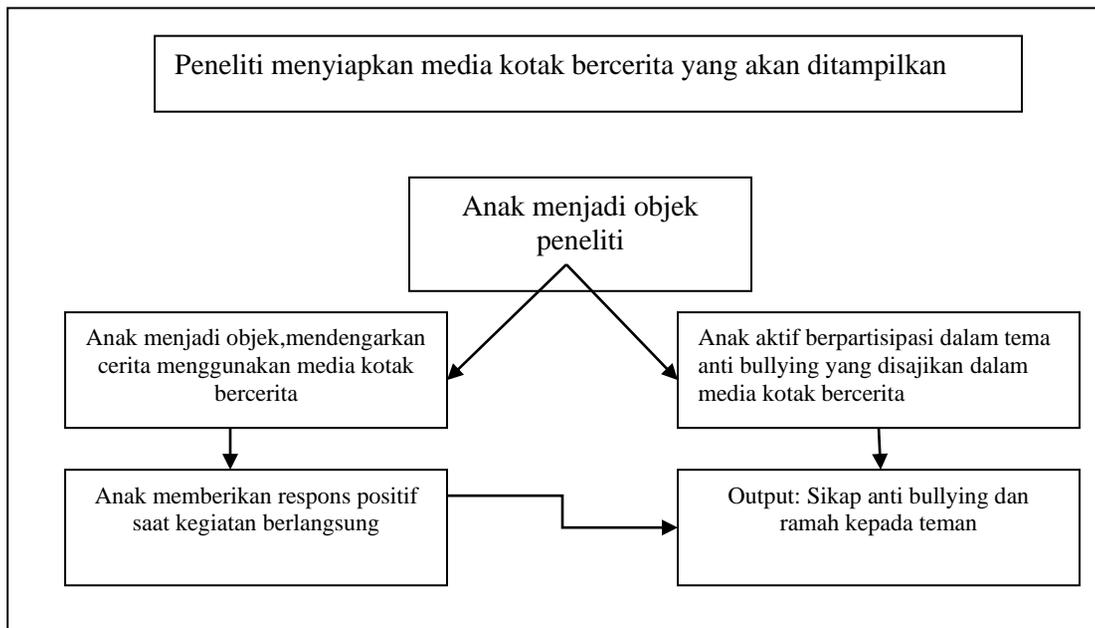
Media selesai  
dirancang dan  
siap di  
gunakan

#### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi atau mengimplementasikan merupakan kegiatan uji coba secara langsung kepada responden yang sudah ditentukan dalam penelitian. Peneliti membuat rencana kegiatan yang akan dilakukan, kegiatan uji coba akan dilakukan kepada anak usia 5-6 tahun. Berikut adalah bagan penggunaan media kotak bercerita.

**Gambar 3.5 Penggunaan Media Kotak Bercerita**

Penggunaan Media Kotak Bercerita



## 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dari model ADDIE. Evaluasi dapat disebut dengan menilai, pendapat ini sesuai dengan pendapat Stufflebeam, "evaluasi dapat dimaknai sebagai proses yang dilakukan untuk menentukan nilai, harga, dan manfaat dari suatu objek".<sup>78</sup> Melalui pendapat tersebut dapat diartikan bahwa dalam menentukan suatu keberhasilan kegiatan diperlukan langkah evaluasi.

Pada tahap evaluasi akan dilakukan penilaian dari hasil implementasi yang sudah dilakukan oleh peneliti. Media dinilai dengan evaluasi formatif oleh para ahli yaitu ahli media dan ahli materi (*expert judgement*) yang sudah ditentukan oleh peneliti, dan juga evaluasi kelompok kecil (*small group*).

Pada tahap evaluasi, peneliti akan menampilkan media kotak bercerita yang telah dibuat kepada ahli media dan ahli materi (*expert judgement*). Pada saat proses penilaian, peneliti akan meminta saran kepada para ahli materi dan ahli materi, apakah media yang sudah dibuat sesuai dengan ketentuan atau tidak.

Penilaian yang diberikan berupa kritik dan saran untuk peneliti. Hasil penilaian akan dipertimbangkan oleh peneliti untuk diperbaiki. Setelah diperbaiki, peneliti melakukan uji coba terhadap kelompok

---

<sup>78</sup> Benny A. Pribadi, Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi implementasi model ADDIE, (Jakarta: Prenada Media Group, 2014),hal.28

kecil. Kelompok kecil ini berjumlah 5-10 anak usia 5-6 tahun. Evaluasi ini dilakukan agar peneliti dapat melihat ketercapaian pengembangan konten yang diaplikasikan ke dalam media kotak bercerita.

### **C. Teknik Evaluasi**

Teknik evaluasi menurut Stufflebeam yaitu dapat dimaknai sebagai proses yang dilakukan untuk menentukan nilai, harga dan manfaat dari suatu objek.<sup>79</sup> Teknik evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu evaluasi formatif. Evaluasi formatif yaitu evaluasi yang mempunyai untuk memperbaiki kualitas suatu produk. Evaluasi dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik yaitu;

#### **1. *Ekspert View***

*Ekspert View* merupakan tahap dimana seseorang atau beberapa ahli melakukan *review* atau peninjauan terhadap rancangan media yang dibuat oleh peneliti. *Ekspert View* dilakukan dengan dapat memberi masukan untuk meningkatkan kualitas media yang dihasilkan. Dalam tahap ini beberapa ahli akan diberikan kuesioner yang terdiri dari tiga aspek, yaitu: kesesuaian pengembangan, kesesuaian karakter sasaran, dan isi media pembelajaran. Hal ini untuk mengetahui ketepatan penggunaan media kotak bercerita untuk

---

<sup>79</sup> Ibid. , hal.28

menciptakan kelas ramah anak pada anak usia 5-6 tahun.

Data hasil kuesioner diolah dengan cara membagikan jumlah keseluruhan skor dengan jumlah butir soal sebagai berikut:

$$\text{Total Rata - rata Hasil} = \frac{\text{jumlah keseluruhan skor}}{\text{jumlah butir soal}} \times 100\%$$

Data hasil kuesioner tersebut kemudian diukur dengan skala likert 1-4 dan persentase 0%-100%. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap dalam suatu penelitian. Skala likert dalam penelitian ini dikategorikan sebagai berikut:

1,00 – 1,75 = kurang baik

1,76 – 2,75 = cukup baik

2,76 – 3,50 = baik, dan

3,51 – 4,00 = sangat baik

**Tabel 3.4 Skala Instrumen Kuesioner**

<b>Pilihan</b>	<b>Penilaian</b>
<b>Sangat Baik</b>	4
<b>Baik</b>	3
<b>Cukup</b>	2
<b>Kurang baik</b>	1

## 2. *Small Group Test*

Setelah melakukan *ekspert review* atau penilaian para ahli dan kemudian dilanjutkan dengan *small group test* yang dilakukan kepada beberapa anak usia 5-6 tahun. Pada evaluasi *small group test* dilakukan uji coba dengan 2-4 anak usia 5-6 tahun. Teknik evaluasi pada anak menggunakan kuisisioner wawancara. Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.<sup>80</sup>

*Small group test* dilakukan untuk mengidentifikasi kelayakan media yang akan digunakan pada kondisi sebenarnya. Tahap ini dilakukan pada anak dengan jumlah 2-4 orang. Setelah uji coba media dilakukan, anak akan di wawancara mengenai penggunaan media. Hasil dari respons anak pada instrumen dilakukan untuk melihat perkembangan anak terhadap sikap mencegah dan menanggulangi tindak *bullying* serta dapat menginformasikan tindak *bullying* kepada orang dewasa.

Kuisisioner tersebut dihitung berdasarkan dengan *skala likert*. *Skala likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat

---

<sup>80</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal.142

dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.<sup>81</sup> Hasil penilaian hasil *instrument* dihitung dengan rumus berikut ini;

$$Total\ Rata - rata\ Hasil = \frac{jumlah\ keseluruhan\ skor}{jumlah\ butir\ soal} \times 100\%$$

Pemberian makna dan pengambilan keputusan tentang respons anak terhadap media kotak bercerita dalam sikap anti *bullying* untuk menciptakan kelas ramah anak pada anak usia dini akan menggunakan konversi tingkat pencapaian dengan skala 4 untuk mengukur kelayakan media untuk anak, seperti table yaitu;

**Tabel 3.5 Skala Instrumen Kuesioner Kelayakan Media**

Pilihan	Penilaian
Sangat Baik	76-100%
Baik	51-75%
Cukup	26-50%
Kurang baik	0-25%

Hasil dari kuesioner wawancara yang dilakukan kepada anak akan dilihat untuk menentukan kelayakan media kotak

---

<sup>81</sup> Ibid, hal. 93

bercerita anti *bullying* pada anak. Kriteria Penilaian hasil instrumen wawancara pada anak dapat digunakan untuk menilai media pembelajaran pada penelitian ini, kriteria penilaian sebagai berikut;

1) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 81-100% maka media tersebut kualifikasinya sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

2) Apabila hasil analisis memperoleh 61-80% maka media tersebut kualifikasinya baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

3) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 41-60% maka media tersebut kualifikasinya cukup baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

4) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 21-40% maka media tersebut kualifikasinya kurang baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

5) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria <20% maka media tersebut kualifikasinya sangat kurang baik untuk digunakan dalam pembelajaran

## **BAB IV HASIL PENGEMBANGAN**

### **A. Deskripsi Produk**

#### **1. Nama Produk**

Media kotak bercerita anti *bullying* adalah sebuah media pembelajaran yang mempermudah pendidik untuk menciptakan kelas ramah anak usia 5-6 tahun. Media ini berbentuk kotak dan di dalamnya terdapat cerita – cerita anti diskriminasi dan cerita saling menghargai. Dalam media kotak bercerita anti *bullying* juga terdapat perangkat – perangkat yang digunakan yaitu kotak bercerita, naskah, perangkat - perangkat, kartu permainan anti *bullying*. Media pembelajaran kotak bercerita anti *bullying* berfokus dalam pengetahuan anak mengenai pencegahan, penanggulangan tindak *bullying*.

#### **2. Materi Produk**

Materi anti *bullying* difokuskan pada saat anak mendengarkan cerita dan menjawab kartu permainan anti *bullying* yang telah disiapkan. Cerita – cerita yang dibacakan pendidik merupakan pengembangan dari tindakan anti *bullying*. Tema yang peneliti angkat meliputi, tema saling menghargai, kebersamaan, saling menyayangi, menolong teman. Tema

berfokus pada pencegahan tindak *bullying* dan penanggulangan tindak *bullying* yang sering terjadi di kelas seperti, mencela anak yang berkulit warna hitam, mencela anak yang berambut keriting, dan mencela anak yang mengenakan baju yang sama setiap hari tertentu dan masih banyak tindak *bullying* lainnya yang secara sadar dan tidak sadar dilakukan anak dengan anak di dalam kelas.

Dalam tema yang diangkat diharapkan akan membantu anak-anak untuk tidak lagi mengekspresikan diri melalui tindakan negatif. Dalam rangka menciptakan kelas ramah anak untuk membantu anak menerima, berbagi, dan saling bekerja sama tanpa saling mengintimidasi salah satu anak. Di dalam media kotak bercerita anti *bullying* terdapat permainan yang dirancang untuk menstimulus dan meningkatkan kemampuan anak dalam aspek perkembangan yang berkaitan dengan tema anti *bullying*. Selain itu terdapat permainan – permainan untuk terciptanya interaksi anak setelah mendengarkan cerita. Dalam penelitian dari *Charlton dan Law* mengenai penggunaan media *story box* anak-anak diminta pendapat mengenai jenis permainan apa yang akan dimainkan yang memungkinkan untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi, dan jenis

permainan yang paling dinikmati oleh anak.<sup>82</sup>Hasil akhir dari pengembangan media pembelajaran ini adalah terciptanya suasana kelas ramah anak usia 5-6 tahun.

### 3. Tujuan Produk

Berdasarkan analisa masalah, kajian teori, penjabaran strategi dan prosedur pengembangan yang telah peneliti jabarkan, maka proses pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media kotak bercerita anti *bullying* untuk menciptakan kelas ramah anak usia 5 – 6 tahun. Bahwa kelas ramah anak adalah program untuk mewujudkan kondisi aman, bersih, sehat, peduli, dan berbudaya lingkungan hidup, yang mampu menjamin pemenuhan hak dan salah satu upaya perlindungan anak dari kekerasan, diskriminasi, dan perlakuan salah lainnya, serta mendorong tumbuh kembang dan kesejahteraan anak selama anak berada di dalam kelas.

Konsep kelas ramah anak yang dikemukakan oleh peneliti dalam penelitian ini merupakan bagian dari konsep Sekolah Ramah Anak, jadi beberapa hal yang terkait atau menjadi karakteristik Sekolah Ramah Anak akan diturunkan menjadi karakteristik kelas ramah anak. Karakteristik kelas

---

<sup>82</sup> “*The Story in a Box’: measuring the online communication behaviours of children identified as having emotional and behavioural difficulties using LENA and Noldus Observer*”, 2013, hal.10.

ramah anak mencakup saling menghargai, nondiskriminasi, dan berbudaya lingkungan hidup.

Media kotak bercerita anti *bullying* merupakan media pembelajaran berbentuk kotak yang di dalam kotak terdapat cerita – cerita bertemakan anti *bullying* dilengkapi perlengkapan ruang kelas dan playground serta peraturan kelas diharapkan dapat menciptakan kelas ramah pada anak usia 5 – 6 tahun. Cerita yang akan di sampaikan bertemakan saling menghargai dan non diskriminasi yang dapat mengenalkan pentingnya anti *bullying* pada anak usia 5 - 6 tahun. Cara kerja media kotak bercerita anti *bullying* yaitu dengan melibatkan anak sebagai pendengar yang ikut serta dalam jalannya cerita yang akan disampaikan untuk mengetahui apakah anak tersebut sudah menerapkan anti *bullying*, saling menghargai, dan non diskriminasi di lingkungan kelas.

#### **4. Sasaran Produk**

Sasaran pengguna produk media kotak bercerita anti *bullying* untuk menciptakan kelas ramah anak berdasarkan analisa masalah, kajian teori, dan penjabaran proses pengembangan ditujukan kepada anak usia 5 – 6 tahun. Pada

usia 5 – 6 tahun merupakan usia dimana anak sedang masa transisi ke dunia yang lebih formal. Susanto menyatakan karakteristik anak usia dini pada usia 5 - 6 tahun, pada masa ini anak mengalami perkembangan yang pesat dalam kemampuan kognitif, fisik, bahasa, sosial emosional, seni, serta nilai-nilai agama dan moral.<sup>83</sup> Pada masa ini anak banyak belajar hal baru dan mulai beradaptasi dengan lingkungan baru seperti lingkungan sekolah. Oleh karena itu, anak membutuhkan perhatian, perlindungan, dan simulasi yang tepat agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat tercapai secara optimal.

Terhambatnya pertumbuhan dan perkembangan anak pada tahap ini dapat mengakibatkan terganggunya pertumbuhan dan perkembangan tahap selanjutnya. Penggunaan cara yang kreatif dan menarik tentu akan memudahkan anak untuk memahami secara mendalam dampak dari tindak *bullying* dan berperan serta dalam mencegah dan menanggulangi tindak *bullying* di lingkungan terdekat anak dimana disini di ruang kelas dimana terjalin interaksi antara guru dan anak serta anak dengan anak.

---

<sup>83</sup> Susanto, Pendidikan Anak Usia Dini(Jakarta:Bina Aksara,2017),hal 50.

## 5. Karakteristik Produk

Penelitian ini mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbentuk kotak bercerita menampilkan tokoh – tokoh yang memerankan jalannya cerita yang dapat terjalin dengan anak secara aktif. Dalam media pembelajaran terdapat kotak bercerita menampilkan dua latar tempat pada kedua sisi, tokoh – tokoh, cerita – cerita, lembar pengenalan *bullying*, dan kartu permainan anti *bullying*. Media pembelajaran ini diharapkan dapat mencegah tindak *bullying* untuk menciptakan kelas ramah anak pada anak usia 5 – 6 tahun. Terlihat maraknya tindak *bullying* yang telah terjadi di Indonesia di semua jenjang usia dan termasuk pada anak usia dini. Adapun perlengkapan media yang akan dikembangkan, yaitu:

### a. Kotak Bercerita

Kotak yang digunakan dalam media ini berukuran 30cm x 15cm x 30 cm berbahan dasar *infraboard* berbentuk kotak dilengkapi latar tempat cerita. Latar tempat cerita pada media kotak bercerita ini terdapa dua latar yaitu latar halaman depan sekolah dilengkapi dengan taman bermain dan latar ruang kelas pada sisi lainnya.



Gambar 4.1 Media tampak depan



Gambar 4.2 Media tampak belakang

**b. Kartu permainan anti *bullying***

Kartu yang digunakan dibuat oleh peneliti menggunakan *foam art*, cetakan gambar, *double tape*, dsb. Kartu yang dibuat berukuran 9cm x 12cm. Ukuran di sesuaikan untuk penyimpanan di dalam kotak bercerita. Kartu – kartu yang ditampilkan merupakan kartu – kartu berupa gambar – gambar yang mewakili dari perilaku *bullying* terhadap salah satu anak dan perilaku yang mencerminkan tindakan yang baik atau anti *bullying* pada anak. Masing – masing kartu berjumlah 10 kartu.



Gambar 4.3 Kartu Perilaku Baik



Gambar 4.4 Kartu Perilaku Buruk

**c. Tokoh – Tokoh dan *Perangkat – perangkat***

Tokoh – tokoh dalam media kotak bercerita disesuaikan dengan jalannya cerita dan karakter tokoh yang dibutuhkan dalam cerita. Tokoh dibuat sedemikian rupa untuk mencerminkan cerita dengan tema anti *bullying* seperti, tokoh yang dibuat berkulit hitam, dan rambut keriting, tidak terlalu tinggi. Tokoh dibuat dengan bahan dasar kertas kokoru yang dililit dilekatkan dengan lem kertas serta di tambahkan mata serta mulut.



Gambar 4.5 Tokoh – tokoh guru dan anak

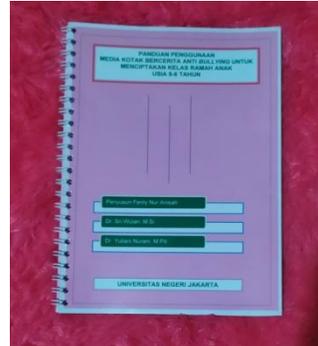
**Tabel 4.1 Nama tokoh dan peran**

No	Nama Tokoh	Peran	Gambar
1.	Bu Rahma	Guru Kelas	
2.	Bena	Korban <i>bully</i> karna warna kulit yang gelap	
3.	Tuti	Korban <i>bully</i> karna tubuh tidak tinggi	

4.	Budi dan Tina	Pelaku <i>bully</i>	
5.	Teman – teman lain	Penengah dan melaporkan kejadian kepada ibu guru	

#### d. Buku Pedoman

Buku pedoman dicetak di percetakan digital dengan ukuran kertas A5, dimana kertas yang digunakan yaitu kertas art carton. Untuk memudahkan pengguna media kotak bercerita anti *bullying*, maka peneliti menjilid buku pedoman dengan jilid spiral. Buku pedoman ini berisikan tentang deskripsi media serta langkah – langkah memainkan media kotak bercerita.



Gambar 4.6

Buku Pedoman

## B. Prosedur Pengembangan

### 1. *Analyze* (Analisis)

Pada tahap ini, peneliti menganalisis masalah yang ada di lingkungan kelas ataupun berita yang pernah ditemui oleh peneliti. Peneliti melihat masih banyak terjadi tindak *bullying* yang kian marak terjadi di sekolah terutama pada pendidikan anak usia dini mengenai pemahaman anak mengenai tindakan dan sikap yang secara sadar dan tidak sadar sudah termasuk ke dalam tindak *bullying*. Maka demikian, peneliti berpikir untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang melibatkan anak secara aktif secara bersama memberikan pengetahuan terkait anti *bullying* untuk menciptakan lingkungan kelas ramah anak. Media kotak bercerita akan memuat cerita – cerita bertema anti *bullying* bagi anak usia 5 – 6 tahun.

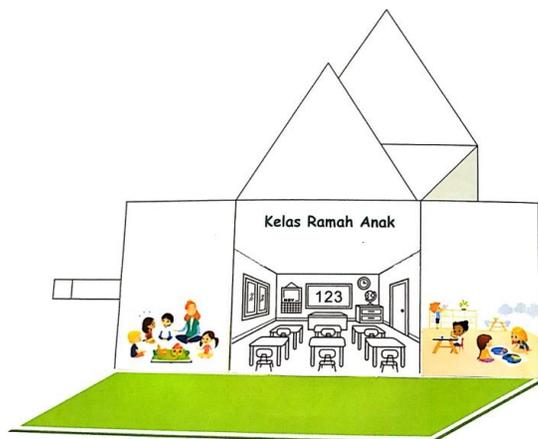
Diharapkan dengan media yang dapat dikembangkan oleh peneliti dapat meningkatkan pemahaman anak tentang sikap dan tindakan anti *bullying* sejak dini dan dimulai dalam lingkungan kelas.

## **2. Design (Desain)**

Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan media kotak bercerita, teks cerita, kartu permainan anti *bullying*, dan tokoh-tokoh serta perangkat - perangkat. Rancangan media kotak bercerita terinspirasi pada media kotak abc dan peneliti memutuskan untuk mengubah serta berinovasi pada rancangan awal sesuai dengan tujuan untuk menciptakan kelas ramah anak. Dalam pembuatan desain, peneliti memutuskan untuk mendesain media berbentuk kotak. Hal ini juga sebagai awal nama media pembelajaran dari media yang akan peneliti buat. Pada desain media untuk mendukung suasana dari tujuan dimana lingkungan sekolah dan kelas, peneliti merancang media kotak bercerita menyerupai sekolah dengan dua latar tempat yaitu, *playground* dan ruang kelas.



Gambar 4.7 Desain tampak depan



Gambar 4.8 Desain tampak Belakang

### **3. *Development* (Pengembangan)**

Pada tahap pengembangan peneliti mengembangkan rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Langkah pengembangan pada tahap ini meliputi, pembuatan kotak bercerita, perangkat - perangkat, dan tokoh- tokoh sesuai dengan desain yang telah dibuat. Pada media kotak bercerita peneliti menggunakan *infraboard* pada kerangka dasar serta perlengkapan lainnya seperti; *foam art*, kertas totoru, stik es krim, lem, dan gunting. Pada perangkat – perangkat peneliti menggunakan bahan kertas kokoru dan *infraboard* serta kemasan bekas makanan ringan. Sedangkan untuk kartu permainan anti *bullying* dan teks cerita peneliti mencetak yang telah dibuat di tempat percetakan digital.

### **4. *Implementation* (Implementasi)**

Pada tahap ini peneliti menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat dengan perlengkapan seperti tokoh – tokoh, perangkat - perangkat, kartu permainan anti *bullying*, teks cerita yang sudah terdapat di dalam media kotak bercerita anti *bullying*. Media kotak bercerita akan diuji coba dengan 2 anak yang berdomisili di Palmeriam, Matraman, Kota Jakarta Timur. Kemudian peneliti akan

mewawancarai terkait media yang telah diuji cobakan. Terdapat tiga tahapan kegiatan dalam pelaksanaan media, yaitu :

a. Kegiatan Pembuka

**Tabel 4.2 Kegiatan Pembuka**

No.	Dokumentasi	Keterangan
1.		<p>Peneliti mengenalkan media kotak bercerita anti <i>bullying</i></p>
2.		<p>Peneliti menginformasikan tahapan dalam media kotak bercerita anti <i>bullying</i> serta memposisikan anak di depan media kotak bercerita anti <i>bullying</i></p>

3.



Peneliti menyampaikan aturan selama kegiatan berlangsung

b. Kegiatan Inti

Tabel 4.3 Kegiatan Inti

No.	Dokumentasi	Keterangan
1.		<p>Peneliti memperkenalkan tokoh – tokoh dan peran dalam cerita</p>
2.		<p>Peneliti menceritakan cerita menggunakan media kotak bercerita dan anak mendengarkan cerita yang disampaikan</p>
3.		<p>Peneliti mengajak anak – anak untuk bermain kartu anti <i>bullying</i> setelah mendengarkan cerita bertema anti <i>bullying</i></p>

## Kegiatan Penutup

**Tabel 4.4 Kegiatan Penutup**

No.	Dokumentasi	Keterangan
1.	 A researcher wearing a pink floral hijab and a green long-sleeved shirt is sitting on the floor. She is interacting with a young child who is playing with a colorful playhouse toy. The playhouse is made of cardboard and has a green roof and a blue front panel. There are various small toys and figures around the playhouse. The researcher is looking at the child and appears to be asking questions or observing the play.	Peneliti menanyakan perasaan anak
2.	 A researcher wearing a pink floral hijab and a green long-sleeved shirt is sitting on the floor. She is holding a book and reading to two children. The children are sitting on the floor and looking at the book. The researcher is pointing to the pages of the book and appears to be explaining the content. The playhouse toy is visible in the background.	Peneliti melakukan review cerita yang telah anak dengarkan dengan Tanya jawab
3.	 A researcher wearing a pink floral hijab and a green long-sleeved shirt is sitting on the floor. She is interacting with two children who are playing with the colorful playhouse toy. The researcher is looking at the children and appears to be observing their play. The playhouse toy is the central focus of the interaction.	Peneliti melakukan wawancara

## 5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam pengembangan *ADDIE*. Tahap evaluasi merupakan tahap akhir yang penting, karena pada tahap ini dapat terlihat apakah pengembangan media kotak bercerita anti *bullying* dapat menciptakan kelas ramah anak usia 5-6 tahun atau sebaliknya. Adapun evaluasi yang digunakan peneliti yaitu tes formatif yang melibatkan ahli *expert judgement* dan *small group test*.

### C. Hasil Pengembangan

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan kelas ramah anak usia 5-6 tahun. Pengembangan media pembelajaran ini melibatkan dosen ahli untuk menguji kelayakan media tersebut, agar media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti menjadi sebuah produk yang teruji dan berkualitas. Sebelum mengujicobakan media pembelajaran ini kepada anak, peneliti memberikan media pembelajaran kotak bercerita anti *bullying* kepada dosen ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan produk tersebut. Adapun hasil uji coba yang dilakukan dosen ahli yaitu:

## 1. Hasil Uji Coba Ahli

### a. Penilaian Ahli Media

Dalam penelitian ini Ahli Media yang terlibat sebagai *expert judgement* atau *expert review* adalah Dra. Yasmin Faradiba, M.Pd selaku dosen proram studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta. Peneliti melakukan komunikasi melalui *daring* yaitu *Whatsapp*. Percakapan pertama tentang kesediaan Dosen sebagai Ahli Media dan percakapan kedua tentang pengiriman dokumen *expert judgement* ahli media dan pengisian *form instrument* serta surat validasi. Instrumen angket yang diberikan peneliti kepada ahli media sebagai *expert judgment* memiliki hasil penilaian sebagai berikut :

**Tabel 4.4**

### **Rekapitulasi Ahli Media**

No.	Indikator	Jumlah Butir	Skor Kriteriaum	Skor yang didapat	%
1.	Materi	3	12	10	87,5%
2.	Media	13	52	46	
Jumlah		16	64	56	

$\text{Persentase Keseluruhan} = \frac{56}{64} \times 100\%$	
--	--

Hasil akhir dari penilaian tersebut kemudia dikategorisasikan ke dalam

kriteria kelayakan sebagai berikut :

- 1) 0-25 % = Kurang Layak
- 2) 26-50% = Cukup Layak
- 3) 51-75% = Layak
- 4) 76-100% = Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi yang dipaparkan pada tabel rekapitulasi dari ahli media memperoleh persentase sebesar 87,5%. Angka tersebut menunjukkan bahwa produk media pembelajaran kotak bercerita anti *bullying* tergolong dalam kriteria sangat layak.

#### b. Penilaian Ahli Materi

Dalam penelitian ini Ahli Materi yang terlibat sebagai *expert judgement* atau *expert review* adalah Hikmah, M.Pd selaku dosen proram studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta. Peneliti melakukan komunikasi melalui darin yaitu melalui aplikasi *Whatsapp*. Percakapan pertama tentang kesediaan Dosen sebagai Ahli Materi, percakapan kedua tentang pengiriman dokumen *expert judgement* ahli materi, percakapan ketiga berisi perbaikan pada materi untuk lebih dipertegas

kembali, dan pengembalian dokumen *expert judgement* yang telah diisi oleh dosen ahli materi. Instrumen angket yang telah diisi oleh dosen ahli materi. Instrumen angket yang diberikan peneliti kepada ahli materi sebagai *expert judgement* memiliki hasil penilaian sebagai berikut:

**Tabel 4.6**

**Rekapitulasi Ahli Materi**

No.	Indikator	Jumlah Butir	Skor Kriteria	Skor yang didapat	%
1.	Tujuan	3	12	11	95,83 %
2.	Materi	4	16	15	
3.	Media	5	20	20	
Jumlah		12	48	46	
Persentase Keseluruhan = $\frac{46}{48} \times 100\%$					

Hasil akhir dari penilaian tersebut kemudian dikategorisasikan ke dalam criteria kelayakan sebagai berikut :

- 1) 0-25 % = Kurang Layak
- 2) 26-50% = Cukup Layak
- 3) 51-75% = Layak

4) 76-100% = Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi yang dipaparkan pada tabel rekapitulasi dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 95,83%. Angka tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran kotak bercerita anti *bullying* tergolong dalam kriteria sangat layak.

## 2. Hasil Uji Efektivitas

Pada hasil uji efektivitas, penelitian ini melibatkan 2 anak usia 5 - 6 tahun yang berdomisili di Palmeriam, Matraman, Jakarta Timur pada Senin, 4 Januari 2021. Uji efektivitas pada anak ini terdiri dari dua bagian yaitu menceritakan cerita dengan media kotak bercerita secara langsung dan mewawancarai anak terkait produk yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun butir – butir pertanyaan saat melakukan wawancara telah penenliti jabarkan dalam sub-bab instumen penilaian anak. Tujuan dari uji efektivitas pada anak ini adalah untuk mengetahui isi materi dalam media kotak bercerita anti *bullying* menurut sudut pandang anak.

Tabel 4.7

## Data Anak

No.	Nama Anak	Usia
1.	M. Everest Ibnu Shina	5 tahun
2.	Zhakea Sata Lufindra	6 tahun

Uji efektivitas dilakukan dengan cara mengobservasi anak saat berjalannya cerita yang dibawakan. Setelah itu peneliti mewawancarai satu persatu anak terkait media kotak bercerita anti *bullying*, pertanyaan yang diberikan pada saat wawancara tertera pada instrumen penilaian anak. Berikut tabel pertanyaan yang akan di ajukan kepada anak.

Tabel 4.8 Daftar Pertanyaan diajukan kepada anak

No.	Pertanyaan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Apakah anak menyukai media kotak bercerita anti bullying		
2.	Apakah visualisasi gambar pada media mudah dipahami oleh anak		
3.	Apakah anak senang untuk mendengarkan berbagai		

	cerita yang dipaparkan		
4.	Apakah anak mampu bersikap saling menghargai terhadap teman		
5.	Apakah anak dapat mengetahui pencegahan tindak <i>bullying</i>		
6.	Apakah anak mengetahui tindakan yang termasuk tindak <i>bullying</i>		
7.	Apakah anak dapat mengetahui pencegahan tindak <i>bullying</i>		
8.	Apakah anak mampu mengetahui cara menginformasikan tindak <i>bullying</i> kepada orang dewasa		
9.	Apakah anak mengetahui dampak negatif dari adanya tindak <i>bullying</i>		
10	Apakah anak mampu menciptakan kelas ramah anak		

Tabel 4.9

Rekapitulasi Hasil Uji Coba Pada Seluruh Anak

No.	Nama Anak	Skor Kriteria	Skor yang didapat	%
1.	M. Everest Ibnu Shina	10	8	80%
2.	Zhakea Sata Lufindra	10	9	90%
Persentase Keseluruhan				85%

Hasil dari perhitungan uji coba pada anak dikategorisasikan ke dalam presentasi berikut :

- 1) 0-25 % = Kurang Layak
- 2) 26-50% = Cukup Layak
- 3) 51-75% = Layak
- 4) 76-100% = Sangat Layak

Berdasarkan hasil perhitungan yang terdapat pada tabel rekapitulasi uji coba pada anak, diperoleh persentase 100%. Angka tersebut menandakan bahwa media kotak bercerita anti *bullying* termasuk dalam kriteria sangat layak.

#### D. Analisis Hasil Pengembangan

Berdasarkan hasil penilaian *expert judgement* serta uji coba yang dilakukan kepada 2 orang anak, media kotak bercerita anti *bullying* dapat

dikatakan sudah baik dan sudah layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk menciptakan kelas ramah anak usia 5 – 6 tahun. Pada pelaksanaan media ini, anak fokus mendengarkan dengan baik jalannya cerita sehingga media pembelajaran tidak mengalami perbaikan setelah uji coba.

Dari tahapan yang telah dilalui oleh peneliti, peneliti menemukan beberapa kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Kelebihan, kekurangan, dan kebermanfaatan produk untuk saat ini adalah :

1. Keunggulan Produk :

a. Produk dapat digunakan dimana saja

Media pembelajaran ini menggunakan kotak bercerita sebagai latar cerita, karena dimensi ukuran yang sedang dapat digunakan dimana saja. Media kotak bercerita anti *bullying* menampilkan latar tempat sekolah dan ruang kelas yang menggambarkan suasana sekolah dengan dimensi yang lebih kecil, sehingga media ini dapat digunakan dimana saja untuk mencapai tujuan untuk menciptakan kelas ramah anak yang salah satunya anti *bullying*.

b. Produk melibatkan anak secara aktif

Media pembelajaran ini memiliki perangkat – perangkat untuk menunjang jalannya cerita, dimana media pembelajaran ini akan melibatkan anak secara aktif dalam digunakan. Anak akan membantu mempersiapkan media pembelajaran, anak akan ikut serta mendalami cerita yang di bawakan dengan keadaan lingkungan yang anak berada, dan anak aktif serta dalam permainan kartu anti *bullying*.

c. Produk dapat digunakan bermain peran

Perangkat - perangkat dari media kotak bercerita dapat digunakan anak sebagai perlengkapan bermain peran mikro. Bermain peran mikro sendiri dapat meningkatkan perkembangan bahasa bagi anak. Pada media kotak bercerita perangkat – perangkat tambahan pada media ini digunakan perangkat yang berukuran kecil untuk melengkapi media kotak bercerita anti *bullying*.

d. Produk dapat meningkatkan kreativitas anak

Media kotak bercerita dapat meningkatkan kreativitas anak dalam mengembangkan imajinasi pada anak. Anak dapat menggunakan media tokoh dan perangkat yang tersedia untuk menyalurkan imajinasi anak. Media kotak bercerita sebagai fasilitas untuk mengekspresikan imajinasi pada anak.

e. Produk dapat mengenalkan peraturan kelas

Pada media kotak bercerita terdapat gambar bagian dari peraturan kelas yang dilengkapi gambar serta tulisan untuk mengenalkan peraturan kelas kepada anak melalui media kotak bercerita. Peraturan yang tertulis pada media tersebut menggambarkan peraturan yang ingin dicapai dalam menciptakan kelas ramah anak. Hal – hal yang dapat di capai antara lain, anak dapat saling menyayangi antar teman, anak dapat menghormati orang yang lebih dewasa dan atau teman yang yang berbeda agama di dalam kelas, anak saling menghargai , anak di harapkan dapat berbicara dan berperilaku baik di lingkungan, dan anak dapat bertanggung jawab atas tingkah laku dan perbuatan yang telah anak lakukan. Peraturan pada media kotak bercerita anti *bullying* di harapkan dapat memaksimalkan kegiatan proses pembelajaran untuk menciptakan kelas ramah anak yang anti diskriminasi dan saling menghargai.

## 2. Kelemahan Produk

Dalam pengembangan media pembelajaran kotak bercerita anti *bullying* ini peneliti mempunyai kelemahan, yaitu bahan yang digunakan akan lebih kokoh jika menggunakan triplex. Perangkat – perangkat yang digunakan masih kurang banyak seperti pohon – pohonan, kendaraan mobil motor, rumput, buku, dan perangkat lain yang biasa terdapat pada ruang kelas dan halaman sekolah.

### 3. Kebermanfaatan Produk Saat Ini

Melihat kondisi yang terjadi saat ini dimana Indonesia berada di masa *pandemic Covid-19*. Pengembangan media pembelajaran kotak bercerita anti *bullying* memberikan pembelajaran mengenai anti *bullying* untuk menciptakan kelas ramah anak. Dalam tujuan media pembelajaran ini diharapkan anak tetap tumbuh kesadaran dan kepekaan terhadap lingkungan terdekat anak. Pada media ini anak dapat merasakan suasana sekolah bahkan ruang kelas yang di tampilkan pada latar tempat media kotak bercerita. Dimana pada kondisi saat ini anak – anak melaksanakan kegiatan pembelajaran secara daring dari rumah masing – masing.

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Penelitian karya inovatif ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran Kotak bercerita anti *bullying* untuk Menciptakan kelas ramah anak usia 5-6 tahun. Media ini berisikan materi pencegahan, penanggulangan, dan menciptakan kelas ramah anak yang anti diskriminasi melalui media kotak bercerita. Kotak bercerita anti *bullying* tersebut berisikan latar tempat, cerita – cerita anti *bullying*, dan props. Proses pembelajaran di lakukan melalui kegiatan bercerita dengan media kotak bercerita sebagai latar tempat jalanan nya cerita.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki beberapa tahapan, meliputi: tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Tahapan analisi ini merupakan tahap pengamatan yang dilakukan untuk mengetahui dan mengidentifikasi kebutuhan dalam pengembangan produk. Tahapan desain ini merupakan tahap mendesain atau tahap merancang produk untuk mengembangkan media pembelajaran. Tahapan pengembangan ini merupakan tahap produksi dalam membuat media pembelajaran tersebut. Dalam tahap pengembangan ini terhadap tiga

tahapan, meliputi: pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Tahapan implementasi ini merupakan tahapan uji coba yang dilakukan peneliti jika produk telah selesai dibuat. Uji coba akan dilaksanakan oleh para ahli yang terdiri dari ahli media dan ahli materi sebagai penilaian produk yang dikembangkan. Tahapan evaluasi merupakan tahap hasil penilaian evaluasi yang diberikan oleh para ahli media dan para ahli materi.

Pengembangan media Kotak bercerita anti *bullying* pada penelitian ini mendapatkan penilaian yang layak. Media pembelajaran ini mendapatkan dua hasil penilaian dari para ahli. Hasil penilaian tersebut didapatkan dari ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian dari ahli media memperoleh presentase 87,5%. Sedangkan dari ahli materi memperoleh nilai 95,83 %. Hasil uji coba lapangan yang dilakukan oleh anak- anak pada table rekapitulasi anak memperoleh nilai dengan presentase 94% masuk ke dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil keseluruhan penilaian uji coba yang telah dilakukan, media Kotak bercerita anti bullyin dapat digunakan sebagai media pembelajaran anak untuk menciptakan kelas ramah anak dalam pencegahan dan penanggulangan tindak anti *bullying*.

## B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian terdapat implikasi secara teori beberapa tokoh yang memaparkan bahwa media kotak bercerita anti *bullying* dapat

disajikan sebagai media pembelajaran untuk menciptakan kelas ramah anak usia 5-6 tahun. Beberapa masukan secara praktis antara lain; bagi anak, bagi pendidik dan atau orang tua, dan bagi sekolah atau lingkungan sekitar, bagi mahasiswa program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Bagi anak dalam menggunakan media kotak bercerita anti *bullying* dalam proses pengenalan dan pencegahan tindak *bullying* di dalam kelas, anak akan tertarik dalam kegiatan belajar mengenal anti *bullying* dan focus dalam memahami materi yang disampaikan melalui cerita yang di bacakan pendidik, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai oleh anak dalam proses kegiatan belajar.

Bagi Pendidik dan orang tua proses kegiatan pembelajaran untuk anak dapat dipersiapkan dengan siap agar pencapaian tujuan pembelajaran akan tercapai dengan maksimal. Oleh karena itu, media Kotak bercerita anti *bullying* dikembangkan peneliti untuk menciptakan kelas ramah anak sehingga anak akan tertarik dan mudah memahami pencegahan dan penanggulangan tindak *bullying* dalam proses kegiatan pembelajaran.

Bagi lingkungan sekitar anak pengembangan media kotak bercerita anti *bullying* yang dikembangkan oleh peneliti dibuat untuk menciptakan kelas ramah anak yang anti diskriminasi pada anak agar sekolah atau lingkungan sekitar khususnya ruang kelas anak memiliki referensi kegiatan dalam proses

belajar mengenal tindak *bullying*. Untuk mahasiswa PG PAUD yang ingin mengembangkan kembali media Kotak bercerita anti *bullying* ini semoga dapat dikembangkan lebih baik lagi dalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam mencapai tujuan perkembangan anak.

### C. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti, terdapat beberapa saran yang didapatkan oleh peneliti sebagai masukan pengembangan media sebagai berikut:

1. Media Kotak bercerita anti *bullying* dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran untuk anak.
2. Untuk guru atau orang tua diharapkan dapat mengembangkan kembali media Kotak bercerita anti *bullying* dengan kegiatan yang berbeda sehingga anak lebih tertarik dalam proses kegiatan belajar.
3. Untuk peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media Kotak bercerita anti *bullying* disarankan dapat mengembangkan kembali media tersebut agar dapat memiliki referensi kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan atau tujuan yang akan dicapai.

## Daftar Pustaka

- Abubakar, 2018, Kasus *Bullying* pada Anak Usia Dini. *Jurnal Smart PAUD*, diakses pada tanggal 20 April 2020 pukul 21.00 WIB.
- Arsyad Azar, 2011, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Satrianawati, 2018, *Media dan Sumber Pembelajaran* : Yogyakarta.
- Arsyad Azhar, 2014, *Media Pembelajaran*, Jakarta : PT.Raja Grafindo Persada.
- Arsyad Azhar, 2015, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Benny A, Pribadi, 2014, *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi implementasi model ADDIE*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Bullying*, “Kamus Bahasa Inggris” diakses dari <https://translate.google.com/?hl=id> pada tanggal 22 April 2020 pukul 22.00 WIB.
- Bungin, M. Burhan, ,2008, *Penelitian kualitatif; Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*, Jakarta: Kencana.
- Burhan, Nurgiyantoro, 2017, *Penilaian Pembelajaran Bahasa*, Yogyakarta : UNY.
- Cahyo, Hasanudin, 2017, *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Daryanto, 2016, *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dedy, Kustawan, 2013, *Pembelajaran yang ramah*, Jakarta: PT Luxima Metro Media.
- Depdiknas. 2008, UU RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan

Nasional. Jakarta:Erlangga.

Deputi Tumbuh Kembang Anak, 2015, Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, "*Panduan Sekolah Ramah Anak*".

Dhieni,Nurbiana dkk, 2008, Metode Pengembangan Bahasa. Jakarta : Universitas Terbuka.

DisdikCianjur, Panduan bagi Guru dan Tenaga Kesehatan diakses dari <http://www.disdikcianjur.org/post/read/155/pencegahan-terjadinyaperilaku-kekerasan-bullyingmelalui-program-anti-bullying-disekolah.html>, diakses pada tanggal 23 Juni 2020.

Dwi Hadya, 2019, Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD), diakses dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/12/12/pisa-murid-korban-bully-di-indonesia-tertinggi-kelima-di-dunia> pada tanggal 10 April 2020 pukul 21.00

Ghulam, Ahmad, 2015. Pencegahan Terjadinya Perilaku Kekerasan (*Bullying*) melalui Program Anti *Bullying* di Sekolah.

Gunarti, Winda, dkk, 2008, Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini, Jakarta:Universitas Terbuka.

Hamalik, Oemar, 2005, Strategi Belajar-Mengajar, Bandung:Sinar Baru Bandung.

Hasnida, 2014, Media Pembelajaran Kreatif, Jakarta:PT.Luxima Metro Media.

Hasnida,2015, Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini, Jakarta:PT.Luxima Metro Media.

Ika, 2014, Karya tulis ilmiah: "*Meningkatkan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bercerita dengan Media Boneka Tangan Pada Kelompok A1D1 TK Kartika*": Sleman.

Ismoerdijahwati, 2007, Metode Bercerita. Surakarta: FKIP UNS.

Jenna, Charlot, 2013 "*The Story in a Box: Measuring the online communication behaviours of children identified as having emotional and behavioural difficulties using LENA and Noldus Observer*": *Emotional and Behavioural Difficultie*. diakses pada tanggal 10 April 2020 pukul 21.00 WIB.

Johar, 2001, "Pengelolaan kelas dalam rangka proses belajar mengajar" ,Bahan *Training Of Trainers*.

Juni, Priansa Donni, 2016, Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran, Bandung: CV Pustaka Setia.

KBBI, diakses dari <https://kbbi.go.id/> diakses pada tanggal 22 April 2020 pukul 22.00 WIB.

Kementrian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia, "Sekolah Ramah Anak" diakses dari <https://www.kla.id/sekolah-ramah-anak/> pada tanggal 19 April 2020 pukul 21.00 WIB.

KPAI, diakses dari <https://www.kpai.go.id/> diakses pada tanggal 22 April 2020 pukul 22.00 WIB.

Kristanto, Khasanah, dkk, 2011, "*Identifikasi Model Sekolah Ramah Anak (SRA) Jenjang Satuan PAUD Se-Kecamatan Semarang Selatan*", Jurnal Penelitian PAUDIA. diakses pada tanggal 31 Maret 2020 pukul 20.00 WIB.

Kumara, Sari, dkk, 2013 *The "Creating Friendly Classrooms" Program and Classroom Management*.

- L.Arya, 2018, *Melawan Bullying Menggagas Kurikulum Anti Bullying di Sekolah*, Mojokerto: Sepilar.
- Mohammad, Fauziddin, 2017, *Bermain, Cerita, dan Menyanyi Secara Islami*, Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Muruganatham, G, 2015, *Developing of E-Content Package by Using ADDIE Model* (International Journal of Applied Research).
- Nawawi, Hadari, 2019, *Organisasi Sekolah dan Pengelolaan Kelas*, (Jakarta : PT. Haji Mas Agung).
- Olweus. [www.Google.com/Bullying In School](http://www.Google.com/Bullying%20In%20School) , diakses pada tanggal 20 April 2020 pukul 22.00 WIB.
- Punaji, Setyosari, ,2013, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta:Kencana.
- Redaksi, Tim, 2014, *Undang-Undang Dasar 1945*, Surabaya : Penerbit Anugerah.
- Redaksi, Tim, 2014, *Undang-Undang Perlindungan Anak*, Jakarta : Sinar Grafika.
- Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas*.
- Republik Indonesia.1979. *Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak*.
- Republik Indonesia.2002. *Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak*.
- S Bachtiar, Bachri, 2005, *Pengembangan Kegiatan Bercerita, Teknik, dan Prosedurnya*, Jakarta:Depdikbud.

- Salma, Prawiradilaga Dewi,,2007,Prinsip Desain Pembelajaran Jakarta:Kencana.
- Satrianawati, 2018, Media dan Sumber Pembelajaran:Yogyakarta.
- Subur,S, ,2018 “Implementasi Sekolah Ramah Anak Dalam Membentuk Budaya Sekolah di SDN Geger Tegalrejo”, diakses pada tanggal 23 April 2020 pukul 22.00 WIB.
- Sudaryono, 2014, *Educational Research Methodology: Panduan Lengkap: Teori, Aplikasi, dan Contoh Kasus*, Jakarta: Lentera Ilmu Cendekia.
- Sugiyono, 2015, Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan, Bandung: Alfabeta.
- Sunarti,S, 2019, “Mengetahui dan mengembangkan Sekolah Ramah Anak” <http://dp3akb.jabarprov.go.id/mengenal-dan-mengembangkan-sekolah-ramah-anak/> diakses pada tanggal 26 Maret 2020 pukul 22.00 WIB.
- Kathy, 2005, Brain Power Permainan Kreatif untuk PraSekolah Jakarta:Erlangga.
- Umar, 2007, Pembelajaran, Bahasa dan Sastra di TK, Gorontalo: IKIP Gorontalo,Modul tidak dipublikasikan.

# LAMPIRAN

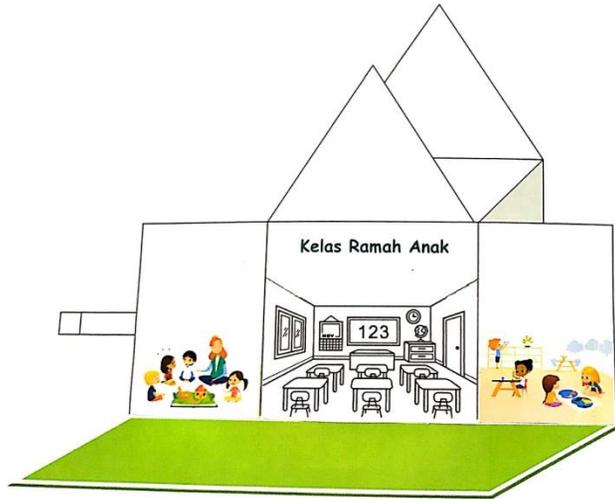
## LAMPIRAN

### Lampiran 1. Desain Rancangan Karya Inovatif

#### Tampak Depan Media Kotak Bercerita



#### Tampak Belakang Media Kotak Bercerita



## Lampiran 2. Hasil Karya Inovatif



Tampak depan halaman sekolah



**Tampak belakang ruang kelas**



**Tampak saat media ditutup**

## Lampiran3. Permohonan Expert Judgment

### Lampiran Ahli Media



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
Kampus Universitas Negeri Jakarta, Gedung Rade Ajeng Kartini Lantai 2 R.208  
Jl. Rawamangun Muka Jakarta 13220 Telp/Fax (021) 47865605

Hal : Permohonan Untuk *Expert Judgment*

11 September 2020

Kepada  
Yth. Dra. Yasmin Faradiba, M.Pd  
Di Jakarta

Dengan hormat, kami mohon kesediaan Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa kami:

Nama : Fenty Nur Anisah  
Registrasi : 1615161604  
Jurusan/prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Tahun akademik : 2016/2017  
Untuk : *Expert Judgment*

Guna mendapatkan *expert judgement* instrumen penelitian untuk tugas akhir dengan judul " Pengembangan Media Kotak Bercerita Anti Bullying Untuk Menciptakan Kelas Ramah Anak Untuk Usia 5-6 Tahun."

Atas perhatian dan bantuan Ibu kami ucapkan terima kasih.

Mengetahui;  
Program Studi PG-PAUD FIP UNJ  
Koordinator,

Dr. Yuliani Nurani, M.Pd.  
NIP.19660716 199003 2 001

Dosen Pembimbing I,

Dr. Sri Wulan, M.Psi  
NIP.196908032003122001

## Lampiran Ahli Materi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
Kampus Universitas Negeri Jakarta, Gedung Rade Ajeng Kartini Lantai 2 R.208  
Jl. Rawamangun Muka Jakarta 13220 Telp/Fax (021) 47865605

Hal : Permohonan Untuk *Expert Judgment*

11 September 2020

Kepada  
Yth.Hikmah, M.Pd  
Di Jakarta

Dengan hormat, kami mohon kesediaan Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa kami:

Nama : **Fenty Nur Anisah**  
Registrasi : 1615161604  
Jurusan/prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Tahun akademik : 2016/2017  
Untuk : *Expert Judgment*

Guna mendapatkan *expert judgement* instrumen penelitian untuk tugas akhir dengan judul " Pengembangan Media Kotak Bercerita Anti Bullying Untuk Menciptakan Kelas Ramah Anak Untuk Usia 5-6 Tahun."

Atas perhatian dan bantuan Ibu kami ucapkan terima kasih.

Mengetahui;  
Program Studi PG-PAUD FIP UNJ  
Koordinator,

Dr. Yuliani Nurani, M.Pd.  
NIP.19660716 199003 2 001

Dosen Pembimbing I,

Dr. Sri Wulan, M.Psi  
NIP.196908032003122001

## Penilaian Ahli Mediadan Validasi

### IDENTITAS AHLI MEDIA

Nama : Dra. Yasmin Faradiba, M.Pd

Pekerjaan : Dosen

Lembaga : Universitas Negeri Jakarta

### Instrumen Penilaian untuk Ahli Media

Isilah penilaian ini dengan memberi tanda (√) pada kolom penilaian sesuai dengan kenyataan mengenai media pembelajaran

Keterangan :

1. Kurang Baik      2. Cukup Baik      3. Baik      4. Sangat Baik

No.	Butir Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1.	Media mudah diperhatikan anak untuk memahami pesan non diskriminasi atau anti <i>bullying</i> (perundungan)			√	
2.	Media mudah diterapkan untuk menciptakan kelas ramah anak				√
3.	Media mudah dipahami untuk menciptakan kelas ramah anak			√	
4.	Kesesuaian ukuran tokoh – tokoh pada media				√
5.	Kesesuaian ukuran media dengan kapasitas anak usia 5-6 tahun			√	
6.	Kesesuaian naskah pada saat cerita dibacakan				√

7.	Gambar pada media menarik			✓	
8.	Permainan mudah dipahami oleh anak				✓
9.	Komposisi warna yang digunakan sesuai dengan media yang dibuat			✓	
10.	Media menarik minat anak				✓
11.	Media tidak terbuat dari bahan beracun			✓	
12.	Media tidak terbuat dari benda tajam				✓
13.	Media terbuat dari bahan yang tidak mudah rusak			✓	
14.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran mudah dipelajari				✓
15.	Gambar pada media memperjelas petunjuk penggunaan media pembelajaran			✓	
16.	Penggunaan bahasa pada petunjuk media pembelajaran mudah dipahami				✓

Jakarta,

Penilaian Ahli



Dra. Yasmin Faradiba, M.Pd

NIP.195908181983032003

## SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dra. Yasmin Faradiba, M.Pd

Jabatan : Dosen

Telah meneliti dan memeriksa instrument penelitian yang berjudul **"Pengembangan Media Kotak Bercerita Anti *Bullying* untuk Menciptakan Kelas Ramah Anak Usia 5 – 6 Tahun"** yang disusun oleh :

Nama : Fenty Nur Anisah

NIM : 1615161604

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil penelitian ini, menyatakan bahwa instrumen tersebut mempunyai penilaian sebuah lembar observasi, sebagai berikut:

- Sangat Valid
- Valid
- Kurang Valid
- Tidak Valid

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana semestinya.

Jakarta,  
Penilai Ahli



Dra. Yasmin Faradiba, M.Pd

NIP.195908181983032003

## Penilaian Ahli Materi dan Validasi

### INSTRUMEN PENILAIAN *EXPERT JUDGMENT* MATERI (AHLI MATERI) KOTAK BERCERITA ANTI *BULLYING*

#### Identitas Produk

Kotak Bercerita anti *bullying* adalah media pembelajaran dari pengembangan *box alphabet* dengan memasukan karakteristik anti *bullying* dalam cerita – cerita yang di bawakan dengan dilengkapi latar tempat sekolah dan ruang kelas yang bertujuan untuk menciptakan kelas ramah anak usia 5 – 6 tahun.

#### Petunjuk Pengisian

- a. Silahkan beri tanda ceklis (√) pada pernyataan yang sesuai
- b. Untuk alternative telah disediakan

sebagai berikut:

SS = Sangat Sesuai

S = Sesuai

CS= Cukup Sesuai

KS = Kurang Sesuai

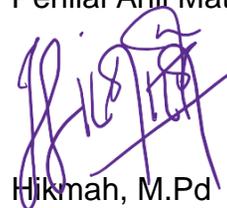
- c. Dimohon kesediannya untuk memberikan sara pada kolom yang telah tersedia

No.	Butir Penilaian	Skala Penilaian			
		SS	S	CS	KS
1.	Media dapat digunakan untuk mengajarkan tindakan anti <i>bullying</i> anak usia 5 – 6 tahun	v			
2.	Media dapat membantu meningkatkan tindakan anti <i>bullying</i> pada anak usia 5- 6 tahun		v		
3.	Media memudahkan anak mengetahui tindakan – tindakan yang mengarah ke tindakan <i>bullying</i>	v			
4.	Media memudahkan guru atau orang dewasa dalam menyampaikan materi		v		
5.	Kesesuaian materi dengan tujuan program untuk menciptakan kelas ramah anak usia 5-6 tahun	v			
6.	Memudahkan anak dalam memahami	v			

	materi tenang anti <i>bullying</i>				
7.	Kesesuaian metode penyampaian dalam media tiga dimensi	v			
8.	Media kotak bercerita memiliki daya tarik untuk anak	v			
9.	Cerita-cerita yang disampaikan memiliki daya tarik pesan yang positif pada anak	v			
10.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran mudah dipelajari	v			
11.	Gambar memperjelas petunjuk penggunaan media pembelajaran	v			
12.	Penggunaan bahasa pada petunjuk media pembelajaran mudah dipahami	v			

Catatan: Perhatikan pemilihan redaksi kalimatnya ya aga tidak ada kesalahan persepsi

Penilai Ahli Materi,



Hikmah, M.Pd

Lampiran 4. Instrumen Penilaian Pengguna

**Penilaian Dari Anak**

Lembar Instrumen Penilaian Pengguna

Pengembangan Media Kotak Bercerita anti *bullying* untuk Menciptakan Kelas

Ramah Anak Usia 5-6 Tahun

Nama : M. Everest Ibnu Shina

Usia : 5 Tahun

Isilah penilaian ini dengan member tanda (√) pada kolom penilaian sesuai dengan kenyataan mengenai kemampuan memahami makna anti bullying pada anak usia 5-6 tahun.

No.	Pertanyaan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Apakah anak menyukai media kotak bercerita anti bullying	√	
2.	Apakah visualisasi gambar pada media mudah dipahami oleh anak	√	
3.	Apakah anak senang untuk mendengarkan berbagai cerita yang dipaparkan	√	
4.	Apakah anak mampu bersikap saling menghargai terhadap teman		√

5.	Apakah anak dapat mengetahui pencegahan tindak <i>bullying</i>	√	
6.	Apakah anak mengetahui tindakan yang termasuk tindak <i>bullying</i>	√	
7.	Apakah anak dapat mengetahui pencegahan tindak <i>bullying</i>	√	
8.	Apakah anak mampu mengetahui cara menginformasikan tindak <i>bullying</i> kepada orang dewasa	√	
9.	Apakah anak mengetahui dampak negatif dari adanya tindak <i>bullying</i>	√	
10	Apakah anak mampu menciptakan kelas ramah anak		√

Keterangan Penilaian:

1. Ya (1) : Jika anak dapat melakukan
2. Tidak (0) : Jika anak tidak dapat melakukan

## Lembar Instrumen Penilaian Pengguna

Pengembangan Media Kotak Bercerita anti bullying untuk Menciptakan Kelas

Ramah Anak Usia 5-6 Tahun

Nama : Zhakea Sata Lufindra

Usia : 6 Tahun

Isilah penilaian ini dengan member tanda (√) pada kolom penilaian sesuai dengan kenyataan mengenai kemampuan memahami makna anti bullying pada anak usia 5-6 tahun.

No.	Pertanyaan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Apakah anak menyukai media kotak bercerita anti bullying	√	
2.	Apakah visualisasi gambar pada media mudah dipahami oleh anak	√	
3.	Apakah anak senang untuk mendengarkan berbagai cerita yang dipaparkan	√	
4.	Apakah anak mampu bersikap saling menghargai terhadap teman	√	
5.	Apakah anak dapat mengetahui pencegahan tindak <i>bullying</i>	√	

6.	Apakah anak mengetahui tindakan yang termasuk tindak <i>bullying</i>	√	
7.	Apakah anak dapat mengetahui pencegahan tindak <i>bullying</i>	√	
8.	Apakah anak mampu mengetahui cara menginformasikan tindak <i>bullying</i> kepada orang dewasa		√
9.	Apakah anak mengetahui dampak negatif dari adanya tindak <i>bullying</i>	√	
10.	Apakah anak mampu menciptakan kelas ramah anak	√	

Keterangan Penilaian:

1. Ya(1) : Jika anak dapat melakukan
2. Tidak (0) : Jika anak tidak dapat melakukan

## Lampiran 5. Perseetujuan Perbaikan Hasil Seminar Proposal Penelitian

### LEMBAR PERSETUJUAN PERBAIKAN HASIL SEMINAR PROPOSAL PENELITIAN

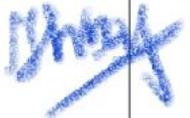
Judul Penelitian : Pengembangan Media Kotak Bercerita Anti Bullying untuk Menciptakan Kelas Ramah Anak Usia 5-6 Tahun

Nama Mahasiswa : Fenty Nur Anisah

Nomor Registrasi : 1615161604

Program Studi : Pend.Guru Pend. Anak Usia Dini

Tanggal Seminar Proposal : Senin, 10 Agustus 2020

No.	Nama Dosen	Saran Perbaikan	Tanda Tangan
1.	Dr. Sri Wulan, M.Si. (Dosen Pembimbing I)	Perbaiki sesuai dengan saran penguji	
2.	Dr. Yuliani Nurani, M.Pd. (Dosen Pembimbing II)	Perbaiki sesuai dengan saran penguji	
3.	Dra. Yasmin Faradiba, M.Pd. (Dosen Penguji)	Daftar Pustaka - Penggunaan jarak spasi, antara baris satu dengan baris berikutnya adalah satu spasi - Jarak antara sumber satu dengan sumber yang lain 1,5 spasi.	
4.	Niken Pratiwi, M.Pd. (Dosen Penguji)	Secara umum, perbaiki lagi penulisan kalimat dalam usulan proposal, terutama dalam penulisan kalimat dan	

		<p>paragraf, cek <i>typo</i> dan pelajari cara pengutipan dan menulis daftar pustaka</p> <p>Kata Pengantar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Perbaiki nama gelar Dosen Pembimbing</li> </ul> <p>Bab I</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada paragraf pertama menggunakan bahasa sendiri sebelum menggunakan teori.</li> <li>- Penambahan sumber referensi</li> <li>- Paragraf terlalu panjang dan cek kembali tata bahasa</li> <li>- Perbaiki penulisan footnote</li> <li>- Memperjelas penggunaan singkatan</li> <li>- Kata melalui tidak digunakan di awal kalimat</li> </ul> <p>Bab II</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengubah sumber referensi ke buku atau jurnal ilmiah</li> <li>- Perbaiki penulisan paragraph yang terlalu panjang</li> <li>- Memperjelas penggunaan singkatan</li> <li>- Perbaiki penulisan footnote'</li> </ul> <p>Daftar Pustaka</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Perbaiki penulisan</li> </ul>	
--	--	---	--

		daftar pustaka - Perbaiki daftar pustaka yang ditulis lebih dari satu dengan sumber yang sama	
--	--	--	--

**Lampiran 6. Persetujuan Pembimbing dan Pengesahan Sidang Skripsi**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN SIDANG SKRIPSI**

Judul : Pengembangan media kotak bererita anti *bullying* untuk menciptakan kelas ramah anak usia 5-6 tahun

Nama Mahasiswa : Fenty Nur Anisah

Nomor Registrasi : 1615161604

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Dosen Pembimbing I



Dr. Sri Wulan, M.Si

NIP.196908032003122001

Dokumentasi Bersama Anak

Dosen Pembimbing II

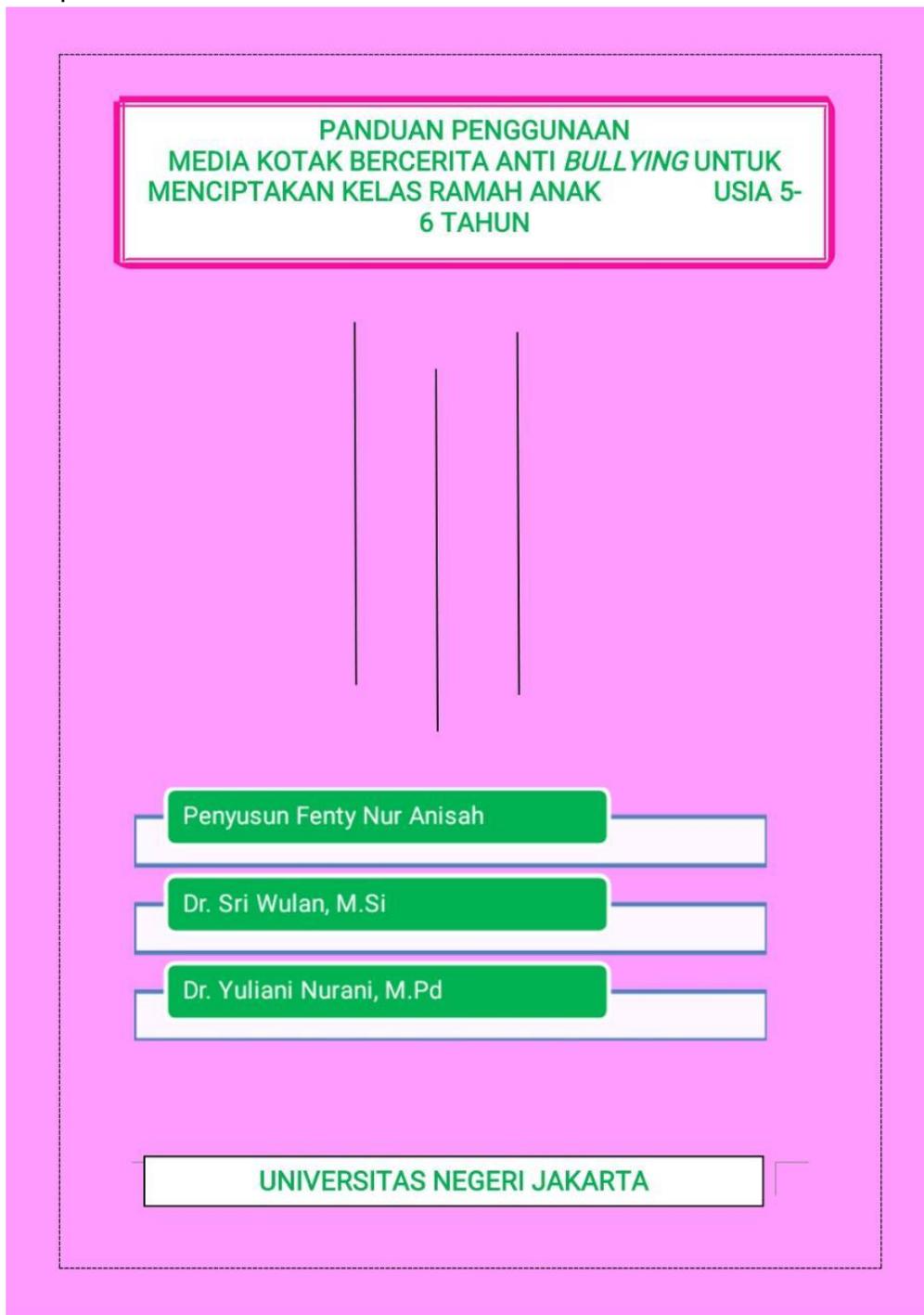


Dr. Yuliani Nurani, M.Pd

NIP.196607161990032001

Lampiran 7. Buku Panduan Pengguna

Lampiran Buku Pedoman



## DAFTAR ISI

Gambar Media Kotak Bercerita Anti <i>Bullying</i>	3
Pedoman Pelaksanaan Media Kotak Bercerita Anti <i>Bullying</i>	4
A. Deskripsi Umum Produk Media	4
B. Pendahuluan	4
C. Deskripsi Media	6
D. Manfaat Media	7
E. Peralatan dan Perlengkapan	8
Strategi Operasional Media Kotak Bercerita Anti <i>Bullying</i>	12
A. Pra-Kegiatan	12
B. Kegiatan	13
C. Pasca-Kegiatan	14
Penutup	15
A. Kesimpulan	15
B. Saran	16
Biodata Penulis	16
Sumber Gambar	16

**MEDIA KOTAK BERCIKITA ANTI *BULLYING*  
UNTUK MENCIPTAKAN KELAS RAMAH ANAK  
USIA 5-6 TAHUN**

Tampak depan



Tampak belakang



5

## Panduan Penggunaan

### Media Kotak Bercerita Anti *Bullying* untuk Menciptakan Kelas Ramah Anak Usia 5-6 tahun

#### A. Deskripsi Umum Produk

Nama Media : Kotak Bercerita  
Anti *Bullying*

Kelompok Usia : 5 - 6 tahun

#### B. Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan zaman dan era globalisasi pada saat sekarang ini, berbagai fenomena dan masalah tengah menyelimuti dunia pendidikan, tidak terkecuali pendidikan anak usia dini. Begitu maraknya kasus *bullying* hingga perilaku ini menjadi fenomena yang sangat memprihatinkan di Indonesia.

Bahwa untuk menghadapi tindak *bullying* pemerintah sudah membuat peraturan tentang Sekolah Ramah Anak sebagai salah satu solusi. Selaras dengan hal tersebut pendidikan anak usia dini juga

didasari dengan lingkungan yang dapat mengembangkan potensi pada diri anak.

Dalam pernyataan di atas diperlukan terbentuknya lingkungan yang ramah bagi anak usia dini untuk berkembang dan mendapatkan perlindungan agar terhindar dari kekerasan dan diskriminasi pada anak. Dimana dalam Sekolah Ramah Anak bertujuan untuk dapat memenuhi, menjamin, dan melindungi hak anak, serta memastikan bahwa satuan pendidikan mampu mengembangkan minat, bakat, dan kemampuan anak serta mempersiapkan anak untuk bertanggung jawab kepada kehidupan yang toleran, saling menghormati, bekerjasama untuk kemajuan, dan semangat perdamaian. Satuan pendidikan diharapkan tidak hanya melahirkan generasi yang cerdas secara intelektual, namun juga melahirkan generasi yang cerdas secara emosional dan spiritual.

Dalam lingkup kecil sebagai guru di dalam kelas tentunya mengharapkan terciptanya sebagai bagian dari Sekolah Ramah Anak melalui penciptaan kelas ramah anak yang berarti terpenuhinya tempat yang aman, nyaman, dan menyenangkan bagi

peserta didik karena bebas dari kekerasan antar peserta didik maupun kekerasan yang dilakukan oleh pendidik dan tenaga kependidikan, bersih, sehat, dan ramah, sebagai bagian dari Sekolah Ramah Anak. Kelas Ramah Anak memiliki karakteristik bahwa anak diperlakukan secara adil tanpa memandang Suku Agama Ras dan antargolongan (SARA), kelas yang saling menghargai keberagaman, saling menghormati hak-hak anak, hak anak dengan temannya, dan hak anak terhadap guru.

### C. Deskripsi Media

Media kotak bercerita anti *bullying* merupakan salah satu bentuk media visual atau media display yang menjadi salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran khususnya di dunia pendidikan anak

Jenis permainan yang di pilih dengan mempertimbangkan ide-ide anak, yang terutama berfokus pada penggunaan cerita boneka atau tokoh mainan, atau permainan sentuhan-perasaan kegiatan yang dipilih ialah *story box*. Kegiatan bermain menggunakan *story box* dimana dapat mengembangkan interaksi anak setelah kisah di bacakan dan melalui permainan

yang di dalam kotak bercerita terjalin komunikasi antar anak.

Bentuk dasar media kotak bercerita berbentuk kotak terbuat dari kardus yang di lapihi oleh *foam art* pada bagian luar. Bahan *foam art* juga digunakan sebagai latar tempat dan pembuatan tokoh pada media kotak bercerita. *Foam art* yang digunakan memiliki ketebalan yang sedang dan bertekstur halus yang baik digunakan untuk anak usia dini.

Media tersebut digunakan untuk meningkatkan kemampuan menyimak pada anak usia dini melalui metode bercerita. Tujuan media ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan kemampuan memahami pada anak usia dini. Berkaitan dengan haknya dan hak teman di dalam kelas berkenaan mengenai anti *bullying* yang kerap terjadi antar anak dengan anak atau guru kepada anak di dalam kelas dalam mewujudkannya kelas ramah anak.

#### **D. Manfaat Media**

Media kotak bercerita anti *bullying* memiliki berbagai manfaat dan kegunaan. Seperti yang dapat diketahui media ini merupakan media untuk menciptakan kelas ramah anak bahwa anak dapat mencegah

terjadinya tindakan bullying. Manfaat lainnya anak dapat mengetahui haknya dan hak teman di dalam kelas berkenaan mengenai anti *bullying* yang kerap terjadi antar anak dengan anak atau guru kepada anak di dalam kelas dalam mewujudkannya kelas ramah anak. Pada media ini dapat membantu anak menyimak dari mulai di ceritakan cerita-cerita berkaitan anti bullying yang terdapat di kotak bercerita anti bullying. Pada kegiatan akhir dimana anak melakukan permainan secara bersama - sama dapat menstimulus perkembangan sosial pada anak. Anak diminta untuk memilih kartu yang sesuai dengan tindakan baik dan salah, dengan demikian media ini juga bermanfaat untuk menstimulus perkembangan kognitif anak.

#### **E. Peralatan dan Perlengkapan**

- A. Media kotak bercerita anti *bullying*  
Media tampak depan



Media tampak belakang



### B. Props

Tokoh – tokoh yang diperankan menggunakan boneka kokoru



Dekorasi bagian ruang kelas

Dekorasi bagian ruang kelas



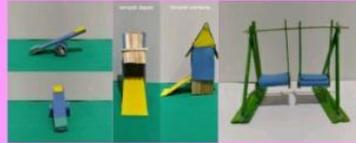
Meja dan kursi



Kotak suku kata



Alat permainan luar ruangan



C. Flash card perilaku kebersamaan dan *bullying*



perilaku *bullying*



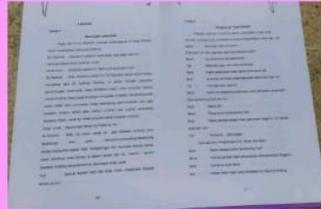
perilaku kebersamaan



*bullying* gambaran dampak negatif perilaku

D. Cerita- cerita anti *bullying*

#### D. Cerita- cerita anti *bullying*



(Naskah terlampir)

## LANGKAH – LANGKAH PENGGUNAAN PERMAINAN

### KOTAK BERCEKITA ANTI *BULLYING*

#### A. Pra – Kegiatan

Pada tahapan ini, terdapat dua macam kegiatan persiapan, yaitu :

1. Kegiatan persiapan anak dalam kegiatan bermain, yaitu :
  - a. Pendidik mengenalkan dan memberikan penjelasan mengenai media Kotak bercerita anti *bullying* kepada anak.
  - b. Pendidik memberikan instruksi tentang tahapan dalam media Kotak bercerita anti *bullying* kepada anak.
  - c. Pendidik menyampaikan aturan selama media Kotak bercerita anti *bullying* kepada anak.
2. Kegiatan persiapan perlengkapan media

yaitu :

- a. Pendidik menyiapkan perlengkapan media seperti kotak bercerita, props, tokoh-tokoh, dan cerita yang akan disampaikan.
- b. Pendidik dapat menyiapkan media di atas meja yang cukup luas di dalam kelas.

### **B. Kegiatan**

Adapun langkah – langkah saat anak bermain media Kotak bercerita anti *bullying*, yaitu:

1. Anak duduk menghadap media Kotak bercerita anti *bullying* yang telah disiapkan oleh pendidik,
2. Anak membantu menyiapkan props yang tersedia,
3. Pendidik menceritakan cerita yang diambil dalam media Kotak bercerita anti *bullying* dan anak menyimak dengan baik,

4. Pendidik mereview ulang dengan Tanya jawab berkenaan dengan salah satu cerita yang telah disampaikan,
5. Pendidik memberikan permainan “Perilaku baik dan tidak” anak dapat memilih kartu perilaku baik atau tidak ke dalam amplop yang sesuai.

### C. Pasca- Kegiatan

Tahapan terakhir ini merupakan tahap evaluasi yang dilakukan pendidik dan anak, adapun hal- hal yang dapat dilakukan adalah :

1. Pendidik menanyakan perasaan anak setelah mendengarkan cerita dengan tema anti *bullying* dalam media kotak bercerita anti *bullying*.
2. Pendidik mengajukan Tanya jawab kepada anak terkait media Kotak bercerita anti

*bullying,*

3. Pendidik melakukan wawancara sejauh mana fungsi permainan ini untuk perkembangan anak dan menciptakan kelas ramah anak.

## PENUTUP

### A. Kesimpulan

Media pembelajaran merupakan sebuah perantara untuk menyampaikan informasi dan pesan agar mencapai tujuan yang diinginkan antara pendidik dan anak. Segala sesuatu yang dapat digunakan atau dimanfaatkan untuk merangsang daya pikir, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak sehingga anak mampu mendorong terjadinya proses belajar mengajar pada diri anak.

Media pembelajaran tiga dimensi yaitu media yang penampilannya tanpa menggunakan media proyeksi, mempunyai ukuran panjang, lebar, dan tinggi/tebal serta dapat diamati dari arah pandang mana saja. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Media tiga dimensi sebagai media tiruan atau model merupakan tiruan dari benda yang berbentuk tiga dimensi yang dibuat sedemikian rupa sehingga serupa dalam bentuk dan tidak sama dalam hal-hal yang lainnya.

Media kotak bercerita anti *bullying*

termasuk dalam jenis media tiga dimensi dimana kotak bercerita anti *bullying* berbentuk kotak. Media kotak bercerita mempunyai ukuran panjang, lebar, dan tinggi serta dapat diamati dari segala arah. Dalam media kotak bercerita, media ini mewakili kondisi dan suasana kelas serta sekolah pada anak usia dini dalam ukuran yang lebih kecil. Media kotak bercerita anti *bullying* juga termasuk dalam jenis media alat – alat visual yang dapat di lihat dengan adanya gambar yang digunakan dalam kotak bercerita anti *bullying*.

#### B. Saran

Media kotak bercerita anti *bullying* digunakan dalam pantuan dan bimbingan pendidik untuk membacakan cerita berkenaan dengan anti *bullying*.

#### BIODATA PENULIS

No.	Biodata
1.	Nama : Fenty Nur Anisah Pekerjaan : Mahasiswa
2.	Nama : Dr. Sri Wulan, M.Si. Pekerjaan : Dosen PG.PAUD

3. Nama : Dr.Yuliani Nurani, M.Pd.

Pekerjaan : Dosen PG.PAUD

**SUMBER GAMBAR**

1. [www.Google.com](http://www.Google.com)

## Lampiran

### Cerita 1

#### Mencegah Lebih Baik

Pada hari ini bu Rahmah memulai pembelajaran di Kelas Ramah Anak menjelaskan mengenai *Bullying*.

Bu Rahmah : Assalammualaikum anak-anak ,apa kabar hari ini?

Semoga sehat selalu ya anak –anak

Anak-anak: Waalaikumsalam bu Rahma,alhamdulillah baik!

Bu Rahma : Baik, Kegiatan pada hari ini kita akan sama-sama belajar mengenai apa itu *bullying*. *Bullying* itu dalam bahasa Indonesia perundungan anak-anak, yang dimaksud suatu sikap intimidasi agresif yang berulang-ulang yang biasanya merupakan tindakan menyerang pada tubuh (fisik) atau perubahan sikap seseorang saat

berteman ada juga tindakan secara verbal atau melalui sindiran dan ucapan seseorang tersebut. Anak – anak tau tidak yang termasuk tindakan *bullying*?

Anak – anak : Ngomongin teman bu! Tidak tau bu....

Bu Rahma : Baik, ibu bantu jawab ya....,jadi tindakan *bullying* yang bentuknya fisik yaitu; memukul,menendang,mendorong teman, menyembunyikan atau mengganggu dan merusak barang teman serta membuat malu teman di depan teman lain. Itu bentuk – bentuk tindakan *bullying* yang berbentuk kekerasan anak- anak.

Tuti : Semua bentuk tadi kita tidak boleh melakukan kepada teman ya bu?

Susi : Jelas tidak boleh, nanti teman nangis Tuti

Bu Rahma : Iya benar yang dikatakan Susi, bahwa hal – hal yang berbentuk kekerasan

dapat menyakiti teman dan hal itu tidak benar untuk dilakukan

Tuti : Baik buu....!

Budi : Selain bentuk kekerasan yang menyerang tubuh teman ada hal lain gak bu, yang termasuk tindak *bullying*?

Bena : Iya bu iya bu apakah ada hal lain yang termasuk *bullying*?

Bu Rahma : Ada anak- anak, ibu bantu jelaskan ya. Tindakan selain yang dilakukan yang menyakiti dalam bentuk fisik ada hal lain yang termasuk tindak *bullying* anak -anak , yaitu tindakan *bullying* secara verbal

Ani : verbal itu apa bu?

Bu Rahma : Verbal merupakan tindakan secara lisan atau seperti ucapan yang dikeluarkan anak- anak.

Ani : Iya bu, Ani paham.

Bu Rahma : Baik ibu lanjutan jelaskan mengenai tindakan verbal ya. Tindakan *bullying* verbal yang termasuk yaitu memberikan julukan kepada teman selain nama asli teman misalnya teman kita ada yang rambutnya kriting lalu dipanggilnya kriting kriting bukan nama aslinya, itu merupakan tindakan *bullying* anak – anak.

Susi : Berarti teman ku yang dirumah ada namanya Lina tapi gemuk ,teman lain memanggilnya gemuk bu.

Bu Rahma : Itu termasuk tindak *bullying* secara verbal Susi, kita tidak boleh memberikan julukan dengan sebutan tertentu, pasti Lina teman kamu di rumah akan sedih akan julukan yang di dapatnya. Begitu juga di dalam kelas ini ya anak-anak jangan memberikan julukan tertentu kepada teman

Anak-anak: Baik buuu...!

Bu Rahma : Anak – anak selain memberikan julukan ada hal lain yang termasuk

tindak *bullying* secara verbal.

Budi : Masih ada lagi bu? Wahh banyak sekali yaa.

Bu Rahma : Iya Budi ada hal lain lagi yang tanpa sadar mungkin kita semua pernah melakukannya.

Bena : Apa itu bu?

Bu Rahma : Bentuk tindak *bullying* lainnya secara verbal yaitu mengejek teman

Anak – anak : Mengejek juga termasuk bu?

Bu Rahma : Iya anak – anak karna mengejek teman lain pasti akan menyakiti perasaan teman yang di ejek

Susi : Iya betul tuh

Bu Rahma : Jadi kita sebaiknya jangan melakukan hal – hal tersebut ya karna selain menyakiti teman yang mendapat tindak *bullying* tentu teman akan bersedih.

Anak – anak : Baik bu.

Bu Rahma : Anak – anak jika melihat kejadian yang termasuk tindak *bullying* sebaiknya membanu teman yang akan di bully atau bisa cerita kepada bu Rahma ya, karna kita semua tidak mau kan kalau teman kia tersakiti.

Anak – anak : Baik buu!

Bu Rahma : Baik pembelajaran hari ini sampai disini ya, semoga kia terhindar dari tindak *bullying* dan selalu saling menghargai dan menyayangi sesama teman, Wassalamualaikum anak-anak.

Anak – anak : Waalaikumsalam bu Rahma.

## Cerita 2

### Playground Tidak Ramah

Kegiatan sebelum masuk ke dalam ruang kelas, anak- anak bermain di playground. Di dekat perosotan terdapat Bena, Budi, dan Tuti.

Bena : Aku mau main perosotan.

Budi dan Tuti : Aku juga aku juga mau naik perosotan

Bena : Ayo Budi kita main perosotan

Tuti : Bena aku juga mau main perosotan

Bena : Kamu perempuan main sama perempuan aja

Budi : Iya benar tuh main disana aja sana sama Susi dan Ani

Tut : Tuti juga mau main ini

Bena : kamu tuh badannya kecil sana main perosotan yang lebih kecil aja bareng Susi dan Ani

Budi : Benar tuh

Bena : Pergi sana! (mendorong Tuti)

Budi : Kamu pendek jangan main

perosotan tinggi ini, ini mainan anak laki- laki

Tuti : Huhuhuu... (Menangis)

Susi dan Ani menghampiri Tuti, Bena, dan Budi

Susi : Bena kenapa kamu mendorong Tuti?

Bena : Tuti itu pendek tidak seharusnya naik perosotan tinggi ini

Budi : Iya benar kata Bena

Ani : Kalian tidak ingat yang dikatakan bu Rahma tentang pembelajaran *Bullying*

Bena dan Budi : Ini kan terjadi karna Tuti mau main perosotan tinggi bukan salah kita dong

Ani : Tapi jika menyakiti teman dan tidak saling berbagi itu merupakan tindak *bullying*.

Susi : Benar yang dikatakan Ani, Bena Budi hal ini salah ini merupakan tindak

*bullying*, dan lagi kamu mengejek Tuti pendek, itu bukan hal yang baik

Ani : Tuti kamu merasa sakit tidak?

Tuti : Huhuhuh.... Aku ingin sama-sama dengan teman-teman

Bu Rahma melihat anak-anak yang berkerumun akhirnya menghampiri anak-anak dekat perosotan.

Bu Rahma : Anak – anak ada apa ini?

Ani : Ani dan Susi melihat Bena mendorong Tuti bu Rahma

Bu Rahma : Apakah benar Bena yang dikatakan oleh Ani dan Susi?

Bena : Benar bu

Bu Rahma : Kenapa Bena kamu sampai mendorong Tuti?

Bena : Karna Tuti memaksa ingin tetap naik perosotan tinggi bu

Budi : Benar bu karna itu kan Tuti pendek dia gak bisa naik ini

Bu Rahma : Pembelajaran yang kemarin ini merupakan salah satu contohnya anak-anak. Hal ini telah menyakiti teman dan membuat teman sedih serta kamu telah mengejek dengan mengatakan bahwa Tuti pendek, hal ini tidak benar. Kamu bisa menjelaskan atau membantu jika memang naik perosotan tinggi akan menyulikan Tuti.

Bena dan Budi : Baik bu, maafkan saya

Bu Rahma : Baiklah, semoga kejadian ini tidak terulang kembali dan kita bisa saling menghargai dan menyayangi ya. Yasudah, berbaikan dengan Tuti dan berjanji tidak akan mengulanginya serta akan membantunya ya.

Bena dan Budi : Tuti maafkan kita ya sudah mendorongmu dari tangga perosotan dan mengatakan kamu pendek, maafkan kita

Tuti : Huhuhu...iya aku maafkan,  
aku ingin bermain sama-sama.

Bena dan kawan-kawan : Iya Tuti mari kita main  
sama - sama ,nanti Bena dan yang lain akan  
membantu ya.

Tuti : Terimakasih semuanya

Bu Rahma : Baik kalian sudah berbaikan,  
silahkan dilanjutkan bermainnya ya tetap hati -hati  
dan saling membantu.

Lampiran 8. Dokumentasi Uji Coba Pada Anak

Dokumentasi Uji Coba Pada Anak Usia 5-6 Tahun







## Lampiran 9. Naskah Cerita

### Cerita 1

#### Mencegah Lebih Baik

Pada hari ini bu Rahmah memulai pembelajaran di Kelas Ramah Anak menjelaskan mengenai *Bullying*.

Bu Rahmah : Assalamualaikum anak-anak ,apa kabar hari ini?

Semoga sehat selalu ya anak –anak

Anak-anak : Waalaikumsalam bu Rahma,alhamdulillah baik!

Bu Rahma : Baik, Kegiatan pada hari ini kita akan sama-sama belajar mengenai apa itu *bullying*. *Bullying* itu dalam bahasa Indonesia perundungan anak-anak, yang dimaksud suatu sikap intimidasi agresif yang berulang-ulang yang biasanya merupakan tindakan menyerang pada tubuh (fisik) atau perubahan sikap seseorang saat berteman ada juga tindakan secara verbal atau melalui sindiran dan ucapan seseorang tersebut. Anak – anak tau tidak yang termasuk tindakan *bullying*?

Anak –anak : Ngomongin teman bu!Tidak tau bu....

Bu Rahma : Baik, ibu bantu jawab ya....,jadi tindakan *bullying* yang bentuknya fisik yaitu; memukul,menendang,mendorong teman,menyembunyikan atau mengganggu dan merusak barang teman serta membuat malu teman di depan teman lain. Itu bentuk – bentuk tindakan *bullying* yang berbentuk kekerasan anak- anak.

Tuti : Semua bentuk tadi kita tidak boleh melakukan kepada teman ya bu?

Susi : Jelas tidak boleh, nanti teman nangis Tuti

Bu Rahma: Iya benar yang dikatakan Susi, bahwa hal – hal yang berbentuk kekerasan dapat menyakiti teman dan hal itu tidak benar untuk dilakukan

Tuti : Baik buu....!

Budi : Selain bentuk kekerasan yang menyerang tubuh teman ada hal lain gak bu, yang termasuk tindak *bullying*?

Bena : Iya bu iya bu apakah ada hal lain yang termasuk *bullying*?

Bu Rahma : Ada anak- anak, ibu bantu jelaskan ya. Tindakan selain yang dilakukan yang menyakiti dalam bentuk fisik ada hal lain yang termasuk tindak *bullying* anak –anak , yaitu tindakan *bullying* secara verbal

Ani : verbal itu apa bu?

Bu Rahma : Verbal merupakan tindakan secara lisan atau seperti ucapan yang dikeluarkan anak- anak.

Ani : Iya bu, Ani paham.

Bu Rahma : Baik ibu lanjutan jelaskan mengenai tindakan verbal ya. Tindakan *bullying* verbal yang termasuk yaitu memberikan julukan kepada teman selain nama asli teman misalnya teman kita ada yang rambutnya kriting lalu dipanggilnya kriting kriting bukan nama aslinya, itu merupakan tindakan *bullying* anak – anak.

Susi : Berarti teman ku yang dirumah ada namanya Lina tapi gemuk ,teman lain memanggilnya gemuk bu.

Bu Rahma : Itu termasuk tindak *bullying* secara verbal Susi, kita tidak boleh memberikan julukan dengan sebutan tertentu, pasti Lina teman kamu di rumah akan sedih akan julukan yang di dapatnya. Begitu juga di dalam kelas ini ya anak-anak jangan memberikan julukan tertentu kepada teman

Anak-anak : Baik buuu...!

Bu Rahma : Anak – anak selain memberikan julukan ada hal lain yang termasuk tindak *bullying* secara verbal.

Budi : Masih ada lagi bu? Wahh banyak sekali yaa.

Bu Rahma : Iya Budi ada hal lain lagi yang tanpa sadar mungkin kita semua pernah melakukannya.

Bena : Apa itu bu?

Bu Rahma : Bentuk tindak *bullying* lainnya secara verbal yaitu mengejek teman

Anak – anak : Mengejek juga termasuk bu?

Bu Rahma : Iya anak – anak karna mengejek teman lain pasti akan menyakiti perasaan teman yang di ejek

Susi : Iya betul tuh

Bu Rahma : Jadi kita sebaiknya jangan melakukan hal – hal tersebut ya karna selain menyakiti teman yang mendapat tindak *bullying* tentu teman

akan bersedih.

Anak – anak : Baik bu.

Bu Rahma : Anak – anak jika melihat kejadian yang termasuk tindak *bullying* sebaiknya membanu teman yang akan di *bully* atau bisa cerita kepada bu Rahma ya, karna kita semua tidak mau kan kalau teman kia tersakiti.

Anak – anak : Baik buu!

Bu Rahma : Baik pembelajaran hari ini sampai disini ya, semoga kia terhindar dari tindak *bullying* dan selalu saling menghargai dan menyayangi sesama teman, Wassalamualaikum anak-anak.

Anak – anak : Waalaikumsalam bu Rahma.

## Cerita 2

### Playground Tidak Ramah

Kegiatan sebelum masuk ke dalam ruang kelas, anak- anak bermain di playground. Di dekat perosotan terdapat Bena, Budi, dan Tuti.

Bena : Aku mau main perosotan.

Budi dan Tuti: Aku juga aku juga mau naik perosotan

Bena : Ayo Budi kita main perosotan

Tuti : Bena aku juga mau main perosotan

Bena : Kamu perempuan main sama perempuan aja

Budi : Iya benar tuh main disana aja sana sama Susi dan Ani

Tuti : Tuti juga mau main ini

Bena : kamu tuh badannya kecil sana main perosotan yang lebih kecil aja bareng Susi dan Ani

Budi : Benar tuh

Bena : Pergi sana! (mendorong Tuti)

Budi : Kamu pendek jangan main perosotan tinggi ini, ini mainan anak laki- laki

Tuti : Huhuhuu... (Menangis)

Susi dan Ani menghampiri Tuti, Bena, dan Budi

Susi : Bena kenapa kamu mendorong Tuti?

Bena : Tuti itu pendek tidak seharusnya naik perosotan tinggi ini

Budi : Iya benar kata Bena

Ani : Kalian tidak ingat yang dikatakan bu Rahma tentang pembelajaran *Bullying*

Bena dan Budi: Ini kan terjadi karna Tuti mau main perosotan tinggi bukan salah kita dong

Ani : Tapi jika menyakiti teman dan tidak saling berbagi itu merupakan tindak *bullying*.

Susi : Benar yang dikatakan Ani, Bena Budi hal ini salah ini merupakan tindak *bullying*, dan lagi kamu mengejek Tuti pendek, itu bukan hal yang baik

Ani : Tuti kamu merasa sakit tidak ?

Tuti : Huhuhuh.... Aku ingin sama-sama dengan teman- teman

Bu Rahma melihat anak-anak yang berkerumun akhirnya menghampiri anak-anak dekat perosotan.

Bu Rahma : Anak – anak ada apa ini?

Ani : Ani dan Susi melihat Bena mendorong Tuti bu Rahma

Bu Rahma : Apakah benar Bena yang dikatakan oleh Ani dan Susi?

Bena : Benar bu

Bu Rahma : Kenapa Bena kamu sampai mendorong Tuti?

Bena : Karna Tuti memaksa ingin tetap naik perosotan tinggi bu

Budi : Benar bu karna itu kan Tuti pendek dia gak bisa naik ini

Bu Rahma : Pembelajaran yang kemarin ini merupakan salah satu contohnya anak-anak. Hal ini telah menyakiti teman dan membuat teman sedih serta kamu telah mengejek dengan mengatakan bahwa Tuti pendek, hal ini tidak benar. Kamu bisa menjelaskan atau membantu jika memang naik perosotan tinggi akan menyulikan Tuti.

Bena dan Budi: Baik bu, maafkan saya

Bu Rahma : Baiklah, semoga kejadian ini tidak terulang kembali dan kita bisa saling menghargai dan menyayangi ya. Yasudah, berbaikan dengan Tuti dan berjanji tidak akan mengulanginya serta akan membantunya ya.

Bena dan Budi : Tuti maafkan kita ya sudah mendorongmu dari tangga perosotan dan mengatakan kamu pendek, maafkan kita

Tuti : Huhuhu...iya aku maafkan, aku ingin bermain sama-sama.

Bena dan kawan-kawan : Iya Tuti mari kita main sama – sama ,nanti Bena dan yang lain akan membantu ya.

Tuti : Terimakasih semuanya

Bu Rahma : Baik kalian sudah berbaikan, silahkan dilanjutkan bermainnya ya tetap hati –hati dan saling membantu.

## Lampiran 10. Daftar Riwayat Hidup



Fenty Nur Anisah lahir di Jakarta pada tanggal 13 Februari 1998. Penulis merupakan anak kedua dari pasangan Bapak Moch Nurdin dan Ibu Endang Erna Sumarni. Penulis memiliki 3 saudara laki – laki, yaitu yang pertama Bima Nur Setiawan, Raka Nur Buana, dan Ricky Nur Buana. Saat ini penulis bertempat tinggal di Matraman, Jakarta Timur. Pendidikan dimulai dari

SD Negeri Palmeriam 02 Jakarta lulus tahun 2010. Kemudian melanjutkan ke SMP Negeri 7 Jakarta lulus tahun 2013. Lalu penulis melanjutkan ke SMK Negeri 40 Jakarta jurusan Akuntansi Keuangan. Setelah itu penulis melanjutkan kuliah di Universitas Negeri Jakarta Fakultas Ilmu Pendidikan Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini angkatan 2016 melalui jalur SBMPTN.

Penulis memiliki pengalaman Praktik Kerja Lapangan di TK IT Auliya Bintaro sebagai guru Sentra Balok. Penulis belajar sebagai guru inti pada Sentra Balok dan Kegiatan Pembuka dan Penutup. Penulis memiliki pengalaman di PAUD RW 08 Kalimalang sebagai perancang media dan pembicara parenting.

Pengalaman organisasi yang pernah dijalankan yaitu sebagai pengajar di Organisasi tingkat Universitas yaitu KSPA(Kelompok Sosial Pencinta Anak)

dan sebagai anggota di Organisasi tingkat Universitas yaitu Kopma (Koperasi Mahasiswa). Dan aktif dalam kegiatan yang diadakan oleh Bidikmisi UNJ.

Pengalaman bekerja yang dijalankan yaitu sebagai guru inti dan ketua koordinator TK Al-Qur'an Prestasi Jakarta pada 2017 sampai sekarang.