



IDENTIFIKASI SITUASI BERBAHAYA ANAK 5-6 TAHUN MELALUI VIDEO YOUTUBE “DANGEROUS THING”

Subhan

PIAUD IAIN Palopo

Email: subhan@iainpalopo.ac.id

Orcid Id: 0000-0002-0215-2716

Abstract

The aim of this research is to increase children's understanding in identifying dangerous situations both for themselves and others. Selected as research subjects were children from group B of the Kampung Baru Islamic Kindergarten who were still experiencing obstacles in this aspect of their development. The subject's problem was resolved through two cycles of classroom action research (PTK), namely cycle I and cycle II. Data collection techniques use observation techniques and instruments, namely observation guidelines to see the achievement of research targets related to current problems. The results of data analysis show that increasing children's understanding in identifying dangerous situations can be improved through the application of random YouTube video learning media with the theme of dangerous things in group B of the Kampung Baru Islamic Kindergarten. The entire series of actions have gone according to plan and as expected. Children's ability to recognize dangerous situations can be improved starting from pre-cycle data from the results of the researcher's initial observations up to cycle I and cycle II. The achievement of the KKM is sufficient evidence that the actions in this research are significant in improving aspects of child development in this research.

Keywords: Dangerous Situations; Dangerous Thing Youtube Videos; Ages 5-6 Years.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman anak dalam mengidentifikasi situasi berbahaya baik bagi dirinya maupun orang lain. Dipilih sebagai subjek penelitian yaitu anak kelompok B TK Islam Kampung Baru yang memang masih mengalami kendala pada aspek perkembangan tersebut. Subjek dituntaskan masalahnya melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan instrumennya yaitu pedoman observasi untuk melihat ketercapaian target penelitian terkait masalah yang sedang terjadi. Dari hasil analisis data menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman anak dalam mengidentifikasi situasi berbahaya dapat ditingkatkan melalui penerapan media pembelajaran random youtube video tema dangerous thing pada kelompok B Tk Islam Kampung Baru. Seluruh rangkaian tindakan telah berjalan sesuai rencana dan apa yang diharapkan. Kemampuan anak dalam mengenali situasi yang situasi berbahaya dapat ditingkatkan dimulai dari data-data pra siklus dari hasil observasi awal peneliti sampai dengan siklus I dan siklus II. Ketercapaian KKM cukup menjadi bukti bahwa tindakan dalam penelitian ini signifikan dalam meningkatkan aspek perkembangan anak pada penelitian ini.

Kata Kunci: Situasi Berbahaya; Video Youtube Dangerous Thing; Usia 5-6 Tahun.



Pendahuluan

Anak seringkali menjadi objek kekerasan baik fisik maupun non-fisik (Hasfriends, 2021). Hal tersebut sesuai dengan laporan tingkat kekerasan yang meningkat drastis tiga tahun terakhir. Dari laporan yang disampaikan oleh Ramadhan (2022) pada laman [compas.com](https://www.compas.com) bahwa tercatat kasus kekerasan kepada anak yang semula 11.057 kasus pada tahun 2019 meningkat menjadi 11.278 kasus pada 2020. Angka tersebut meningkat pada tahun 2021 sebesar 14.517 kasus. Kekerasan sendiri bahkan seringkali dilakukan oleh terdekat anak seperti keluarga (Ariani & Suyanto, 2021) atau oleh orang yang dikenal baik oleh anak atau keluarganya (Abivian, 2019). Dalam laporan tingkat kekerasan tersebut, kontribusi keluarga dan orang terdekat termasuk di dalamnya sebagai faktor dominan. Fakta ini tentu mengejutkan dimana keluarga seharusnya menjadi tempat paling aman bagi anak justru berperilaku sebaliknya.

Melihat angka tersebut, banyak dari peneliti yang menaruh perhatian terhadap kasus-kasus kekerasan pada anak dan melakukan tindakan preventif di berbagai lembaga TK yang tersebar di seluruh Indonesia. Banyak yang mencoba melihat efektivitas program pencegahan kekerasan yang telah ada, dan ada juga yang mengembangkan formulasi yang lebih efektif dari sebelumnya. Joni & Surjaningrum (2020) dalam hal ini melihat efektivitas penerapan pendidikan seks dengan berbagai bentuk berdampak positif terhadap pemahaman anak terhadap kekerasan seksual. Akan tetapi, program-program serupa harus terus digalakkan setidaknya terhadap diri sendiri anak seperti anggota tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh orang lain, hal-hal sensitif lainnya yang menurut laporan Agustin & Reza (2019) menjadi subjek kajian yang masih minim dipahami oleh anak-anak usia dini.

Tidak hanya tentang kekerasan seksual, aspek lain dari Mengidentifikasi Situasi Berbahaya bagi anak dalam hal ini termasuk bencana tidak luput dari perhatian para ahli. Misalnya bencana kebakaran. Mitigasi bencana kebakaran diterapkan pada beberapa TK di Surabaya mengingat pada wilayah perkotaan yang padat, kebakaran seringkali berdampak masif, tidak terkecuali area Taman Kanak-kanak yang masuk dalam kategori kelompok rentan terdampak (Nasrullah & Reza, 2020).

Terlebih, situasi membahayakan diri terutama pada aktivitas anak sehari-hari yang intensitas bahayanya jauh lebih berpeluang terjadi. Hidayatulloh (2019) memperdalam hal tersebut melalui sebuah studi kualitatif dimana ditemukannya sejumlah kasus-kasus yang membahayakan diri anak yang disebabkan oleh alat dan bahan yang menciptakan situasi berbahaya di rumah seperti penggunaan pisau dan gunting yang tidak dikontrol, sengatan listrik dari saklar yang tidak ramah anak, cairan pembasmi serangga, korek api sampai pada bahan-bahan berbahaya lainnya yang terkesan sederhana seperti tenggelam di kamar mandi dan keracunan gas buang karena tertutup pintu mobil akibat dari kelalaian orang tua.

Seperti yang telah disinggung di atas, bentuk situasi berbahaya beraneka macam sebagaimana telah diteliti oleh para ahli di atas. Dalam hal tersebut juga telah dipaparkan berbagai macam peningkatan menghadapinya, baik dalam bentuk



keterampilan teknis atau dalam bentuk pemahaman. Dalam penelitian ini, sebagaimana telah ditemukan oleh Aqilah, et.al., 2021 bahwa penggunaan media sosial seperti youtube juga efektif untuk memberikan gambaran bagaimana menghadapi dan mengenali Mengidentifikasi Situasi Berbahaya. Sebagai bentuk keterbaruan, dalam penelitian ini konten youtube yang digunakan langsung pada konten bentuk kasus membahayakan diri sehingga ada contoh nyata yang dapat dilihat oleh anak sehingga memberikan contohnya nyata akibat dari tidak mengindahkan situasi berbahaya bagi anak.

Sepak terjang youtube sudah tidak dapat dipungkiri lagi. Youtube sampai saat ini tercatat sebagai platform video paling diminati di dunia (Arifin, et.al., 2022). Platform ini bahkan telah merambah dunia pendidikan anak usia dini (Negara, 2021). Aplikasi khusus untuk anak-anak pun telah mulai diluncurkan google yaitu youtube kids sehingga dapat dikategorikan sebagai aplikasi hijau untuk anak-anak usia dini. Youtube termasuk dalam media pembelajaran karena berfungsi sebagai penyalur materi pelajaran (Nurfadhillah, 2021). Bahkan konten youtube sekarang banyak diproduksi oleh guru dan lembaga non profit pendidikan yang sudah tidak diragukan lagi dedikasi dan profesionalitasnya (Dewi & Budiana, 2018).

Berdasarkan hal tersebut, menurut Muthmainnah (2022) alasan penggunaan youtube sebagai sumber dan media belajar dari aspek konten video yaitu karena efisiensinya. Para pengguna hanya membutuhkan koneksi internet, semua konten gratis. Para kreator mendapatkan imbalan hanya dari adsense yang berafiliasi langsung dengan google sebagai vendor sehingga konten kreator hanya berkreasi tidak perlu memikirkan manajerial dan lain sebagainya. Selanjutnya, menurut Muthmainnah (2022) bahwa konten video youtube sangat bervariasi, pencarian hanya perlu memasukkan kata kunci sehingga seluruh video terkait akan muncul dan langsung dapat diputar sesuai keinginan. Hal tersebut didukung dengan fakta bahwa anak-anak sangat perhatian terhadap konten belajar yang berbentuk video (Haikal & Syofyan, 2021) daripada hanya sekedar teks atau gambar.

Atas dasar itu maka penggunaan video youtube dalam penelitian ini adalah sesuai dengan kebutuhan anak terkait dengan aspek kemampuan anak dalam mengidentifikasi Mengidentifikasi Situasi Berbahayanya dari situasi-situasi berbahaya. Hal lain yang menjadi keterbaruan dalam penelitian ini yaitu adanya konten yang langsung menjurus pada hal-hal yang membahayakan diri sehingga dapat langsung sebagai contoh nyata bagi anak bagaimana dampak negatif yang terjadi pada dirinya apabila tidak mengindahkan dan mengenali situasi tersebut di dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hal tersebut maka dilakukan penelitian dengan judul Peningkatan Pemahaman Anak Dalam Mengidentifikasi Situasi Berbahaya Melalui Penerapan Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing Pada Kelompok B Tk Islam Kampung Baru.



Metode

Pada dasarnya bagian ini menjelaskan bagaimana penelitian itu dilakukan. Materi pokok bagian ini adalah: (1) rancangan penelitian; (2) populasi dan sampel (sasaran penelitian); (3) teknik pengumpulan data dan pengembangan instrumen; (4) dan teknik analisis data. Untuk penelitian yang menggunakan alat dan bahan, perlu dituliskan spesifikasi alat dan bahannya. Spesifikasi alat menggambarkan kecanggihan alat yang digunakan sedangkan spesifikasi bahan menggambarkan macam bahan yang digunakan.

Penelitian perbaikan penelitian yang berjudul Implementasi Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing Untuk Meningkatkan Kemampuan Anak Mengidentifikasi Situasi Berbahaya Pada Kelompok B TK Islam Kampung Baru. Dilaksanakan pada semester 2. Siklus I dan siklus II terlaksana pada bulan Mei 2023. Rincian pengaturan waktu pada R1S (Rancangan 1 siklus) yang memuat 5 SKH yaitu pada tanggal 8, 9, 10, 11, 12 Mei 2023 per siklus 1 dan pada tanggal 15, 16, 17, 18, 19 Mei 2023 per siklus 2. Tambahan waktu untuk perbaikan atau konfirmasi pasca penyelesaian pertemuan diatur sesuai dengan kebutuhan dan tidak mengganggu waktu pembelajaran di TK Islam Kampung Baru. Indikator peningkatan aspek perkembangan Kemampuan Anak Situasi Berbahaya untuk siklus I antarlain siklus I: Anak mampu memahami bentuk Mengidentifikasi Situasi Berbahaya. Anak mampu mengklasifikasi tingkat bahaya Mengidentifikasi Situasi Berbahaya. Anak mampu menghindari bahaya Mengidentifikasi Situasi Berbahaya. Anak mampu mencari solusi atas Mengidentifikasi Situasi Berbahaya. Siklus II: Anak mampu memahami bentuk Mengidentifikasi Situasi Berbahaya. Anak mampu mengklasifikasi tingkat bahaya Mengidentifikasi Situasi Berbahaya. Anak mampu menghindari bahaya Mengidentifikasi Situasi Berbahaya. Anak mampu mencari solusi atas Mengidentifikasi Situasi Berbahaya. Tema pembelajaran adalah tema pekerjaan sub tema pembelajaran adalah pekerjaan bidang pendidikan, pekerjaan bidang sosial, pekerjaan bidang keamanan. Anak yang menjadi subjek penelitian ini adalah anak Kelompok B berjumlah 17 anak.

Perencanaan umum. Konsultasi awal penelitian kepada para supervisor. Membuat format laporan, penyusunan bab II yaitu landasan teori/kajian teori penelitian. Berkunjung ke kepala sekolah menceritakan kebutuhan penelitian. Menghubungi para pembantu peneliti yaitu 2 orang teman sejawat. Menganalisis data awal hasil kajian (masalah awal penelitian) mengidentifikasi dan menganalisis masalah. Membuat prioritas kebutuhan penelitian. Menyusun skedule penelitian.

Selanjutnya, peneliti membuat rancangan R1S (rancangan satu siklus) untuk diterapkan baik untuk siklus I maupun siklus II secara bertahap dan perbaikan bersiklus. Merancang RPPH tindakan yang berisi indikator target peningkatan perkembangan termasuk media, penilaian dan langkah dari R1S yang telah dirancang. RPPH tersebut selama lima kali pertemuan dengan kurang lebih 4 indikator capaian yang kegiatannya pembuka, inti dan penutup sesuai R1S.



Merancang media dan menyusun kebutuhan pelaksanaan tindakan termasuk alat dan bahan setiap pertemuan serta operasional yang tidak terduga. Menyusun skenario pelaksanaan tindakan tiap pertemuan. Menyusun rubrik dan instrumen pengumpulan data penelitian menyangkut indikator: anak mampu memahami bentuk mengidentifikasi situasi berbahaya, anak mampu mengklasifikasi tingkat bahaya mengidentifikasi situasi berbahaya, anak mampu menghindari bahaya mengidentifikasi situasi berbahaya, anak mampu mencari solusi atas mengidentifikasi situasi berbahaya dan anak mampu mencari solusi atas mengidentifikasi situasi berbahaya. Instrumen pengukuran dan rubrik setiap penskalaan dibuat seperti di bawah ini:

Menempel gambar modifikasi pada Permainan Ular Tangga. (BSH=3), (MB=2), (BB=1); BSH=berkembang sesuai harapan, MB=mulai berkembang dan BB=belum berkembang. BSH=berkembang sesuai harapan (bila anak menempel gambar modifikasi pada Permainan Ular Tangga tanpa bantuan orang dewasa). MB=mulai berkembang (bila anak menempel gambar modifikasi pada Permainan Ular Tangga dengan sedikit bantuan orang dewasa). BB=belum berkembang (bila anak menempel gambar modifikasi pada Permainan Ular Tangga dengan banyak bantuan orang dewasa).

Menyusun pohon masalah pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing (BSH=3), (MB=2), (BB=1) BSH=berkembang sesuai harapan, MB=mulai berkembang dan BB=belum berkembang. BSH=berkembang sesuai harapan (bila anak menyusun pohon masalah pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing tanpa bantuan orang dewasa). MB=mulai berkembang (bila anak menyusun pohon masalah pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing dengan sedikit bantuan orang dewasa). BB=belum berkembang (bila anak menyusun pohon masalah pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing dengan banyak bantuan orang dewasa).

Melengkapi gambar pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing (BSH=3), (MB=2), (BB=1) BSH=berkembang sesuai harapan, MB=mulai berkembang dan BB=belum berkembang. BSH=berkembang sesuai harapan (bila anak Melengkapi gambar pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing tanpa bantuan orang dewasa). MB=mulai berkembang (bila anak Melengkapi gambar pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing dengan sedikit bantuan orang dewasa). BB=belum berkembang (bila anak Melengkapi gambar pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing dengan banyak bantuan orang dewasa).

Cerita narasi dengan kartu solusi pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing (BSH=3), (MB=2), (BB=1) BSH=berkembang sesuai harapan, MB=mulai berkembang dan BB=belum berkembang. BSH=berkembang sesuai harapan (bila anak melakukan cerita narasi dengan kartu solusi pada Media



Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing tanpa bantuan orang dewasa). MB=mulai berkembang (bila anak melakukan cerita narasi dengan kartu solusi pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing dengan sedikit bantuan orang dewasa). BB=belum berkembang (bila anak melakukan cerita narasi dengan kartu solusi pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing dengan banyak bantuan orang dewasa).

Cerita narasi dengan kartu solusi pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing (BSH=3), (MB=2), (BB=1) BSH=berkembang sesuai harapan, MB=mulai berkembang dan BB=belum berkembang. BSH=berkembang sesuai harapan (bila anak melakukan cerita narasi dengan kartu solusi pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing tanpa bantuan orang dewasa). MB=mulai berkembang (bila anak melakukan cerita narasi dengan kartu solusi pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing dengan sedikit bantuan orang dewasa). BB=belum berkembang (bila anak melakukan cerita narasi dengan kartu solusi pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing dengan banyak bantuan orang dewasa).

Aturan dan langkah pelaksanaan. Pijakan main. Guru menginformasikan aturan permainan, skenario bermain dan langkah dalam pelaksanaan permainan dan reward. Dimainkan oleh 2-5 orang. Mengundi giliran dengan hompimpa. Pemain yang mendapat giliran melindungi batu papan di atas papan permainan. Nomer yang ada disisi atas dari batu papan menunjukkan jumlah langkah yang akan dilakukan oleh pemain, dimana langkah berhenti maka disitu pemain melaksanakan perintah gambar yang ada disana. Guru menyediakan alat dan bahan permainan. Gambar dengan kelompok gambar modifikasi yang lengkap. Papan permainan ular tangga. Batu papan permainan ular tangga dengan nomer di setiap sisinya sebagai jumlah langkah berdasarkan undian yang didapatkan. Pointer berbentuk action figure pekerjaan (sesuai tema gambar/kelompok gambar). Guru mengecek kesiapan bermain. Memulai kegiatan bermain; Dimulai dengan membagi kelompok siswa agar dalam satu kelompok beranggotakan 2-4 orang. Mengundi giliran bermain. Mengawasi jalannya permainan dan menentukan pemenang, reward dan istirahat; mengumumkan pemenang, memberikan reward dan istirahat.

Peran dan teknik observasi. Peneliti menerapkan tindakan berdasarkan R1S dan perangkat lainnya. Peneliti mengolah data. Peneliti bertanggung jawab sepenuhnya terhadap penelitian. Observer (teman sejawat) masih dalam satu lingkungan kerja bertugas menggunakan instrumen mengamati jalannya pembelajaran (data aktivitas dan perkembangan Mengidentifikasi Situasi Berbahaya). Teknik observasi; menggunakan teknik observasi partisipatif dan observer terlibat secara langsung dalam pembelajaran.

Refleksi tindakan dilakukan dengan mengikuti refleksi tindakan dengan menganalisis kelemahan, kelebihan, dan sebagainya. Untuk analisis data, jumlah prosentase ketuntasan dihitung dengan rumus: $P=S/B$. P = Prosentase ketuntasan. S=



jumlah anak yang tuntas. N=jumlah anak yang mengikuti tindakan. $100\% = \text{konstanta/faktor pengali}$. Ketuntasan individu dihitung dengan; (BSH=3), (MB=2), (BB=1) BSH=berkembang sesuai harapan, MB=mulai berkembang dan BB=belum berkembang. (BSH=3), antara skor 9,33-12. (MB=2), antara skor 6,67-9,33 dan (BB=1), antara skor 4-6,67 (tuntas).

Hasil dan Pembahasan

Pada hari I penerapan tindakan implementasi Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing untuk meningkatkan kemampuan anak mengetahui Mengidentifikasi Situasi Berbahaya pada kelompok B TK Islam Kampung Baru diterapkan tindakan sesuai R1S-1. Untuk kegiatan pembuka pembelajaran, anak terlihat aktif. Pada kegiatan pembuka ini dapat dipastikan 80% dari 17 anak terlibat aktif. Pada kegiatan menggunting Menggunting gambar modifikasi pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing anak terlihat menikmati jalannya tindakan dengan tidak ada kurang satu apapun. Pada kegiatan inti, seperti pada kegiatan menempel gambar modifikasi pada Permainan Ular Tangga; rata-rata anak telah terlihat meyakinkan mampu menempel gambar Mengidentifikasi Situasi Berbahaya seperti anak menempel kelompok Gambar 1 Bahaya racun dan obat-obatan keras pada papan permainan ular tangga, Kelompok gambar 2. Bahaya kecelakaan lalu lintas dan kecelakaan kerja seperti tenggalam, terjatuh, tertabrak dan lain-lain. Kelompok gambar 3. Bahaya aktivitas rumah tangga seperti bahaya kebakaran, bahaya peralatan elektronik, bahaya benda-benda tajam, dan kelompok gambar 4. Bahaya bencana alam seperti bahaya banjir, bahaya kebakaran hutan, bahaya gunung meletus. Dapat juga dikatakan pada kegiatan inti 80% dari 17 orang anak telah menunjukkan aktivitasnya. Pada kegiatan memajang gambar modifikasi pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing pada kegiatan penutup sebagian besar anak juga telah aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan menempel tersebut. Dapat dikatakan bahwa sekitar 80% lebih anak telah menunjukkan keseriusannya dalam mengikuti tindakan yang diterapkan. Pada hari pertama meningkatkan indikator yaitu anak mampu memahami bentuk Mengidentifikasi Situasi Berbahaya. Melalui kegiatan seperti yang dijelaskan di atas bahwa terdapat hasil observasi yang dilakukan sejawat. Rangkuman data hasil observasi indikator ini adalah 7 anak belum tuntas dan 10 anak tuntas. Dapat diketahui prosentasenya adalah tuntas 59%.

Pada pertemuan II kegiatan pembuka pembelajaran sebagian besar anak aktif. Anak tertarik dengan kegiatan membentuk, menjiplak dan memotong pohon masalah pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing. Kegiatan ini menyebabkan anak 90% anak aktif pada kegiatan pembuka ini. Pada kegiatan menyusun pohon masalah pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing anak-anak sedikit kewalahan guru masih banyak memberikan bimbingan kepada anak-anak tersebut. Guru masih harus perlu



melibatkan anak dalam kegiatan tersebut karena menyusun pohon masalah dimana anak harus benar-benar memahami masalahnya dengan baik. Pada kegiatan ini anak-anak yang terlihat aktif pada dasarnya adalah masih tinggi yaitu lebih dari 80% dari 17 anak yang mengikuti tindakan. Pada kegiatan penutup yaitu pada kegiatan pesan dan kesan pohon masalah pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing disini anak masih terlihat malu-malu dan perlu banyak dorongan dari guru sehingga didapatkan dari hasil observasi bahwa sekitar 80% anak aktif. Pada hari kedua ini dapat dilaporkan bahwa Anak mampu mengklasifikasi tingkat bahaya Mengidentifikasi Situasi Berbahaya dari kegiatan pembuka, inti dan penutup seperti yang telah dijabarkan di atas. Pohon masalah yang disusun oleh anak sebagai bentuk kemampuannya dalam mengklasifikasi masalah masih tergolong rendah. Jumlah yang tuntas adalah 6 orang dan tidak tuntas adalah 11 orang. Jadi prosentase yang tuntas hanya mencapai 35%.

Pada hari III anak menunjukkan hal yang hampir sama dengan hari kedua yakni kegiatan mengklasifikasi gambar berdasarkan kriteria tertentu pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing. Seperti sebelumnya terdapat 7 orang tidak tuntas dan 10 orang tuntas. Sekitar 59% anak tuntas dalam kegiatan awal tersebut. Kegiatan lanjutan pada kegiatan inti adalah anak-anak melengkapi gambar pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing. Pada kegiatan inti tersebut melengkapi gambar masih menjadi “momok” bagi anak sehingga yang tuntas masih kurang dari 80% dari 17 anak yaitu sekitar 10 orang anak tidak tuntas dan 7 orang anak tuntas, sekitar 41%. Kegiatan ditutup dengan kegiatan Pajang karya pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing. Pajang karya ini anak terlihat antusias dan aktif yaitu 82% atau sekitar 14 orang anak terlihat aktif pada kegiatan penutup ini. Mencapai indikator Anak mampu menghindari bahaya Mengidentifikasi Situasi Berbahaya dari kegiatan di atas tercatat masih di angka 60% yang tuntas. Masih sekitar 10 orang anak tuntas dan 7 orang masih perlu peningkatan lebih tinggi lagi.

Pada hari IV tanya jawab kartu solusi pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing menjadi kegiatan pembuka pada hari ke-4 dan mendapat antusias yang lumayan tinggi dari anak. Anak yang aktif pada kegiatan ini yaitu mencapai 94% atau sekitar 16 orang anak. Dilanjutkan dengan kegiatan bercerita narasi dengan kartu solusi pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing. Namun disini performa anak menurun karena masih kurang “pede” dalam melakukan kegiatan bercerita narasi sehingga guru masih harus perlu membangkitkan semangat siswa dalam kegiatan ini. Disini tercatat 9 atau 53% anak aktif. Ketika diulang terdapat sedikit peningkatan pada kegiatan penutup yaitu pada kegiatan Mengulang narasi kartu solusi pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing. Yaitu sekitar 65% atau 11 dari 17 anak aktif. Pada kegiatan hari keempat kemampuan anak dalam mengetahui situasi yang membahayakan khusus pada indikator Anak mampu mencari solusi atas



Mengidentifikasi Situasi Berbahaya yaitu tercatat tuntas hanya 7 orang dan tidak tuntas sebesar 10 orang. Prosentase ketuntasan adalah 41%.

Pada hari V Tanya jawab kartu solusi pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing menjadi kegiatan pembuka pada hari ke-4 dan mendapat antusias yang lumayan tinggi dari anak. Anak yang aktif pada kegiatan ini yaitu mencapai 94% atau sekitar 16 orang anak. Dilanjutkan dengan kegiatan bercerita narasi dengan kartu solusi pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing. Namun disini performa anak menurun karena masih kurang “pede” dalam melakukan kegiatan bercerita narasi sehingga guru masih harus perlu membangkitkan semangat siswa dalam kegiatan ini. Disini tercatat 9 atau 53% anak aktif. Ketika diulang terdapat sedikit peningkatan pada kegiatan penutup yaitu pada kegiatan Mengulang narasi kartu solusi pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing. Yaitu sekitar 65% atau 11 dari 17 anak aktif. Pada kegiatan hari kelima kemampuan anak dalam mengetahui situasi yang membahayakan khusus pada indikator Anak mampu mencari solusi atas Mengidentifikasi Situasi Berbahaya yaitu tercatat tuntas hanya 7 orang dan tidak tuntas sebesar 10 orang. Prosentase ketuntasan adalah 41%.

Pertemuan I pada siklus II ini seluruhnya anak terlihat aktif. Pada kegiatan kegiatan pembuka pembelajaran, anak terlihat aktif seluruhnya. Pada kegiatan pembuka ini dapat dipastikan 94% dari 17 anak terlibat aktif. Hanya 1 orang yang tidak aktif. Pada kegiatan menggunting Menggunting gambar modifikasi pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing anak semuanya terlihat aktif dan senang dengan kegiatan tersebut. Pada kegiatan inti, seperti pada kegiatan menempel gambar modifikasi pada Permainan Ular Tangga; anak juga aktif pada jumlah yang sama yaitu sekitar 94% atau 16 dari 17 anak yang mengikuti tindakan. Ini tingkat keaktifan yang meningkat dari siklus I. Pada kegiatan memajang gambar modifikasi pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing pada kegiatan penutup sebagian besar anak juga telah aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan menempel tersebut. Dapat dikatakan bahwa sekitar 94% anak aktif. Ini jumlah keaktifan yang jauh lebih tinggi dari aktivitas anak pada siklus I. Pada hari pertama siklus II meningkatkan indikator yaitu anak mampu memahami bentuk Mengidentifikasi Situasi Berbahaya terlihat lebih meningkat dari siklus I. Melalui kegiatan seperti yang dijelaskan di atas bahwa terdapat hasil observasi yang dilakukan sejawat. Rangkuman data hasil observasi indikator ini adalah 7 anak belum tuntas dan 10 anak tuntas. Dapat diketahui prosentasenya adalah tuntas 59%. Pada siklus II angka-angka tersebut mengalami peningkatan yaitu 16 anak tuntas dan 1 orang tidak tuntas sehingga angka ketuntasan mencapai 94%.

Pada pertemuan II kegiatan pembuka pembelajaran pada siklus II ini sebagian besar anak aktif. Sama halnya dengan kegiatan pada siklus I disini Anak tertarik dengan kegiatan membentuk, menjiplak dan memotong pohon masalah pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing. Kegiatan ini



menyebabkan anak 94% anak aktif pada kegiatan pembuka ini dan hanya satu saja yang tidak aktif. Pada kegiatan menyusun pohon masalah pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing anak-anak sedikit kewalahan guru masih banyak memberikan bimbingan kepada anak-anak tersebut. Masalah pada siklus I tersebut tidak terjadi pada siklus II ini. Guru sudah tidak perlu berusaha melibatkan diri terlalu jauh ketika anak dalam kegiatan tersebut karena menyusun pohon masalah dimana anak harus benar-benar memahami masalahnya dengan baik. Pada kegiatan ini pada siklus I anak-anak yang terlihat aktif pada dasarnya adalah masih tinggi yaitu lebih dari 80% dari 17 anak yang mengikuti tindakan dan pada siklus II lebih tinggi lagi yaitu mencapai 100%. Pada kegiatan penutup yaitu pada kegiatan pesan dan kesan pohon masalah pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing disini anak masih terlihat malu-malu dan perlu banyak dorongan dari guru sehingga didapatkan dari hasil observasi bahwa sekitar 94% anak aktif. Pada siklus II ini dimana pohon masalah yang disusun oleh anak sebagai bentuk kemampuannya dalam mengklasifikasi masalah masih tergolong rendah pada siklus I justru pada siklus II ini terlihat lebih tinggi perolehan jumlah anak yang tuntas. Jumlah yang tuntas adalah 6 orang dan tidak tuntas adalah 11 orang. Jadi prosentase yang tuntas hanya mencapai 35% (siklus I) meningkat menjadi 16 orang pada siklus II sehingga dari 35% meningkat menjadi 94%.

Pada hari III semula anak aktif yaitu sebesar 59% meningkat menjadi 100%. Peningkatan ini tergolong mencolok karena mampu melibatkan siswa sepenuhnya tanpa ada yang terlihat tidak aktif. Kegiatan lanjutan pada kegiatan inti adalah anak-anak melengkapi gambar pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing. Pada kegiatan inti dari siklus II tersebut dimana anak-anak melengkapi gambar masih menjadi “momok” pada siklus I dan menyebabkannya masih kurang dari 80% dari 17 anak yaitu sekitar 10 orang anak tidak tuntas dan 7 orang anak tuntas, sekitar 41% pada siklus I, pada siklus II seluruhnya meningkat sehingga dari 41% berubah menjadi 88% atau sekitar 15 orang aktif. Kegiatan ditutup dengan kegiatan Pajang karya pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing. Pajang karya ini anak terlihat antusias dan aktif yaitu 82% atau sekitar 14 orang anak terlihat aktif pada kegiatan penutup ini siklus I, pada siklus II berubah menjadi 94% atau sekitar 16 orang anak. Mencapai indikator Anak mampu menghindari bahaya Mengidentifikasi Situasi Berbahaya dari kegiatan di atas pada siklus I tercatat masih di angka 60% yang tuntas. Masih sekitar 10 orang anak tuntas dan 7 orang masih perlu peningkatan lebih tinggi lagi. Maka pada siklus II ini meningkat menjadi 94% atau 16 dari 17 anak telah tuntas pada kegiatan di hari ketiga ini.

Pada hari IV tanya jawab kartu solusi pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing menjadi kegiatan pembuka pada hari ke-4 siklus II dan mendapat antusias yang lumayan tinggi dari anak. Anak yang aktif pada kegiatan ini yaitu mencapai 94% atau sekitar 16 orang anak. Dilanjutkan dengan



kegiatan bercerita narasi dengan kartu solusi pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing. Pada siklus II performa anak meningkat dan sekarang sudah “pede” dalam melakukan kegiatan bercerita narasi sehingga guru tidak perlu membangkitkan semangat anak dalam kegiatan ini. Disini tercatat dari 9 atau 53% anak aktif siklus I, meningkat menjadi 100% anak aktif pada siklus II. Ketika diulang terdapat sedikit peningkatan pada kegiatan penutup yaitu pada kegiatan Mengulang narasi kartu solusi pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing. Yaitu sekitar 65% atau 11 dari 17 anak aktif pada siklus I meningkat menjadi 94% anak aktif pada siklus II. Pada kegiatan hari keempat pada siklus II ini kemampuan anak dalam mengetahui situasi yang membahayakan khusus pada indikator Anak mampu mencari solusi atas Mengidentifikasi Situasi Berbahaya yaitu tercatat meningkat yang pada siklus I tuntas hanya 7 orang dan tidak tuntas sebesar 10 orang. Prosentase ketuntasan adalah 41%. Meningkat menjadi 94% tuntas yaitu 16 orang tuntas dan 1 orang tidak tuntas.

Pada hari V tanya jawab kartu solusi pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing menjadi kegiatan pembuka pada hari ke-5 siklus II dan mendapat antusias yang lumayan tinggi dari anak. Anak yang aktif pada kegiatan ini yaitu mencapai 94% atau sekitar 16 orang anak. Dilanjutkan dengan kegiatan bercerita narasi dengan kartu solusi pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing. Pada siklus II performa anak meningkat dan sekarang sudah “pede” dalam melakukan kegiatan bercerita narasi sehingga guru tidak perlu membangkitkan semangat anak dalam kegiatan ini. Disini tercatat dari 9 atau 53% anak aktif siklus I, meningkat menjadi 100% anak aktif pada siklus II. Ketika diulang terdapat sedikit peningkatan pada kegiatan penutup yaitu pada kegiatan Mengulang narasi kartu solusi pada Media Pembelajaran Random Youtube Video Tema Dangerous Thing. Yaitu sekitar 65% atau 11 dari 17 anak aktif pada siklus I meningkat menjadi 94% anak aktif pada siklus II. Pada kegiatan hari keempat pada siklus II ini kemampuan anak dalam mengetahui situasi yang membahayakan khusus pada indikator Anak mampu mencari solusi atas Mengidentifikasi Situasi Berbahaya yaitu tercatat meningkat yang pada siklus I tuntas hanya 7 orang dan tidak tuntas sebesar 10 orang. Prosentase ketuntasan adalah 41%. Meningkat menjadi 94% tuntas yaitu 16 orang tuntas dan 1 orang tidak tuntas.

Penerapan tindakan dalam hal meningkatkan kemampuan anak dalam mengetahui situasi yang membahayakan diri penting dilakukan karena menjadi bekal anak terutama di usia-usia awal yang masih membutuhkan banyak pendampingan dari orang tua. Perihal keselamatan menjadi hal yang harus diprioritaskan. Pembelajaran full online sampai tatap muka terbatas lumayan menguras energi. Dalam hal ini peneliti mencoba mengkreasikan permainan yang biasa memodifikasinya sehingga bermanfaat meningkatkan kemampuan anak dalam mengetahui Mengidentifikasi Situasi Berbahaya lebih-lebih di masa pandemi seperti ini. Tidak heran jika terjadi masalah dalam pembelajaran di kelompok B TK Islam



Kampung Baru. Dalam kegiatan menggambar, peneliti berhasil mencatat 6 orang anak yang mengisap-isap alat gambarnya seperti crayon. Anak-anak masih belum waspada terhadap bahaya crayon apabila tertelan. Dalam kegiatan lain seperti bermain plastisin beberapa (lebih 7) bermain dengan mengisap-isap adonan plastisin tersebut. Plastisin adalah metode atau alat main yang tergolong modern tetapi karena tidak terbiasa guru melakukan prosedur belajar yang keliru tanpa memberitahu anak terlebih dahulu tentang bahaya dan penggunaan aman produk tersebut. Permasalahan ini menjadi dasar yang kuat

Empat indikator yang ditingkatkan dalam penelitian ini terkait dengan kemampuan anak dalam mengenali kondisi membahayakan bagi diri sendiri. Indikator-indikator tersebut adalah anak mampu memahami bentuk mengidentifikasi situasi berbahaya, anak mampu mengklasifikasi tingkat bahaya mengidentifikasi situasi berbahaya, anak mampu menghindari bahaya mengidentifikasi situasi berbahaya, anak mampu mencari solusi atas mengidentifikasi situasi berbahaya.

Dari indikator-indikator tersebut pada siklus I terutama indikator yang mana anak mengklasifikasikan masalah merupakan indikator yang masih berat untuk dicapai oleh anak. Dari indikator termasuk indikator ini adalah indikator yang secara aspek kognitif berada pada tingkatan yang lebih tinggi. Bloom (dalam Nurfadhillah, 2021) bahwa tingkatan kognitif yaitu dari yang paling rendah ke yang paling tinggi adalah dimulai dengan hafalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi. Dari sini dapat disimpulkan bahwa indikator yang memuat kata kerja operasional klasifikasi adalah kata kerja yang lebih berat bagi anak daripada hanya sekedar hafalan. Ini tentu sejalan dengan Teori Bloom tersebut.

Selanjutnya, tingkat jenuh anak dalam melakukan kegiatan juga tinggi. Menurut Teori Multiple Intelligence yang digagas oleh Gardner (dalam Arifin, et.al., 2022).) tingkat kejenuhan atau konsentrasi anak hanya mampu bertahan maksimal 10 menit. Dengan begitu kegiatan yang sama dalam jangka waktu yang lama maka sudah dapat dipastikan membuat anak menjadi bosan. Pada siklus I kegiatan hari keempat dan kelima itu sama sehingga menurut teori tersebut maka sudah pasti anak menjadi buyar dan bosan karena sifat alami tersebut.

Simpulan

Peningkatan pemahaman anak dalam mengidentifikasi situasi berbahaya dapat ditingkatkan melalui penerapan media pembelajaran random youtube video tema dangerous thing pada kelompok B Tk Islam Kampung Baru. Seluruh rangkaian tindakan telah berjalan sesuai rencana dan apa yang diharapkan. Kemampuan anak dalam mengenali situasi yang situasi berbahaya dapat ditingkatkan dimulai dari data-data pra siklus dari hasil observasi awal peneliti sampai dengan siklus I dan siklus II. Ketercapaian KKM cukup menjadi bukti bahwa tindakan dalam penelitian ini signifikan dalam meningkatkan aspek perkembangan anak pada penelitian ini.



Daftar Rujukan

- Ramadhan, A. (2022). *Laporan Kasus Kekerasan terhadap Anak dan Perempuan Meningkat 3 Tahun Terakhir*. Kompas.
- Abivian, M. (2019). Pentingnya Keterampilan Mempertahankan dan Menyelamatkan Diri (Survival and Safety Skills) pada Anak. *Prophetic: Professional, Empathy and Islamic Counseling Journal*, 2 (1), 1-16. DOI:10.24235/prophetic.v2i1.4707
- Agustin, S. & Reza, M. (2019). Modul pembelajaran dalam kemampuan perilaku keselamatan Anak kelompok B. *Jurnal PG PAUD*. 8 (3), 1-6. <https://core.ac.uk/download/pdf/276640858.pdf>
- Ariani, H.W. & Suyanto. (2021). *Kekerasan & Penelantaran pada Anak*. Universitas Brawijaya Press.
- Arifin, M., Syahptra, H., Batubara, I.H. (2022). *Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Umsu Press.
- Dewi, P.K. & Budiana, N. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Universitas Brawijaya Press
- Fathima Aqilah, Mega Ardina. (2021). YouTube Approach Sebagai Media Pembelajaran Komunikasi Digital Preschool di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Audiens*, 2 (2), 167-173. <https://journal.umy.ac.id/index.php/ja/article/view/11863>
- Haikal, F. & Syofyan, H. (2021). Pemanfaatan Media Video Dalam Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas III-A Di SDN Duri Kepa 17 Pagi. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 1(2), 377–385. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.2969>
- Hasfriends, D.N. (2021). *Perempuan & Ibu*. Hasfa Publisher.
- Hidayatulloh, M.A. (2019). Media Pengenalan Safety Behavior untuk Anak Usia Dini. *Al-Atfal Jurnal Pendidikan Anak*, 5 (2), 183 – 198. <https://www.jurnal.syekhnurjati.ac.id/index.php/prophetic/article/view/4707/2277>
- Joni, I. D. A. M., & Surjaningrum, E. R. (2020). Psikoedukasi Pendidikan Seks Kepada Guru dan Orang Tua Sebagai Upaya Pencegahan Kekerasan Seksual Pada Anak. *Jurnal Diversita*, 6(1), 20–27. <https://doi.org/10.31289/diversita.v6i1.3582>
- Muthmainnah. (2022). *Pemanfaatan dan Pengembangan Media Pembelajaran*. Media Sains Indonesia.
- Nasrullah, A.C. & Reza, M. (2020). Pengembangan Buku Panduan Kegiatan Pembelajaran Mitigasi Bencana Kebakaran Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 9 (1), 1-12. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/34354>
- Negara, G.A.J. Ariyoga, I.N. & Putra, I.N.B.A. (2021). *Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Upaya Optimalisasi Perkuliahan*. Mertajati Widya Mandala Publisher.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran SD*. CV Jejak (Jejak Publisher)
- Sulastri, R. & Fuada, S. (2021). Bantuan Penyiapan Video Pembelajaran Youtube Sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Guru TK IT Bina Insan Qur'ani Garut. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat IPTEKS*, 7 (2), 192-200. http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/PENGABDIAN_IPTEKS/article/view/4840