



PENGARUH GAME WORDWALL TERHADAP PENGETAHUAN *PERSONAL SAFETY SKILL* ANAK USIA DINI

Deasti Putri¹, Cucu Sopiah², M. Arif Syarif Hidayatullah³
Universitas Muhammadiyah Cirebon^{1,2,3}
email: putrideasti@gmail.com¹

Abstrak

Isu kekerasan terhadap anak masih menjadi masalah kritis yang harus segera di tangani. Fenomena kekerasan seksual ini disebabkan oleh banyak penyebab. Salah satu penyebabnya karena kurangnya pembelajaran keterampilan keselamatan diri pada anak. Untuk mengurangi kasus child sexual abuse, penting bagi orang tua maupun pendidik untuk mengajarkan anak-anak tentang cara melindungi diri sendiri. Termasuk dengan memberikan mereka pengetahuan dan mengajarkan mereka cara menghargai diri sendiri melalui media pendidikan. Salah satunya adalah media pendidikan berupa permainan *wordwall*. Tujuan pada penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh permainan *wordwall* dalam pembelajaran di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Kota Cilegon tentang keamanan diri. Penelitian berjenis kuantitatif eksperimen ini memakai desain one-group *pretest-postest* design. Terdapat 48 siswa di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Kota Cilegon, dengan sampel sebanyak 36 siswa di antaranya berusia antara 5 dan 6 tahun. Data survei dilengkapi dengan dokumen, tes, dan metode wawancara. Uji analisis prasyarat yang digunakan adalah normalitas dan homogenitas. Selain itu, dalam penelitian ini, hipotesis N-Gain dan paired sample t-test digunakan sebagai uji hipotesis. Berdasarkan paired sample t-test, hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Kota Cilegon menunjukkan perbedaan signifikan antara permainan *wordwall* dan kemampuan dalam keterampilan keselamatan diri. Diperoleh nilai Sig. (2-tailed) adalah sekitar $0.000 < 0.05$, yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini menunjukkan bahwa sekitar 75% penggunaan permainan *wordwall* meningkatkan pemahaman seorang anak tentang keterampilan keselamatan diri. Dengan demikian, anak-anak berusia antara 5 dan 6 tahun di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Kota Cilegon menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman mereka tentang keterampilan keselamatan diri.

Kata Kunci : Anak Usia Dini, Permainan *Wordwall*, Keterampilan Keselamatan Diri.

Abstract

The issue of violence against children is still a critical problem that must be addressed immediately. The phenomenon of sexual violence is caused by many causes. One of the reasons is due to the lack of learning self-safety skills in children. To reduce cases of child sexual abuse, it is important for parents and educators to teach children how to protect themselves. This includes providing them with knowledge and teaching them how to respect themselves through educational media. One of them is educational media in the form of wordwall games. The purpose of the study was to determine the effect of wordwall games in learning at 'Aisyiyah Bustanul Athfal Kindergarten Cilegon City about self-safety. This quantitative experimental research used a one-group pretest-postest design. There were 48 students in 'Aisyiyah Bustanul Athfal Kindergarten Cilegon City, with a sample of 36 students between 5 and 6 years old. Survey data was supplemented with documents, tests, and interview methods. The prerequisite analysis tests used were normality and homogeneity. In addition, in this study, N-Gain hypothesis and paired sample t-test were used as hypothesis tests. Based on the paired sample t-test, the results showed that children aged 5 to 6 years old in 'Aisyiyah Bustanul Athfal Kindergarten Cilegon City showed a significant difference between wordwall games and ability in self-safety skills. The obtained Sig. (2-tailed) is about $0.000 < 0.05$, which indicates that H_0 is rejected and H_a is accepted. This indicates that approximately 75% of the use of the wordwall game improved a child's understanding of personal safety skills. Thus, children aged between 5 and 6 years old at 'Aisyiyah Bustanul Athfal Kindergarten in Cilegon City showed a significant improvement in their understanding of personal safety skills.

Keywords : Early Childhood, Wordwall Games, Self Safety Skills.

PENDAHULUAN

Anak dengan rentang usia 0 hingga 6 tahun dikenal sebagai masa kanak-kanak. Rentang usia ini juga disebut sebagai masa keemasan (*golden period*) sebab selama masa ini mereka mengalami proses tumbuh kembang yang sangat pesat di masa depan. (Siti Aviva Purwati, 2022). Keingintahuan anak mengenai hal yang dilihatnya sering kali membuat mereka melakukan apa yang ingin diketahuinya tanpa memikirkan resiko yang diambalnya.

Anak-anak adalah aset paling berharga untuk generasi penerus. Anak tidak dapat tumbuh secara mandiri, namun berada di bawah bimbingan lingkungan terdekatnya, seperti keluarga, sekolah, dan lingkungan sosial. Lingkungan anak sangat beragam, mulai dari keluarga, sekolah, hingga lingkungan masyarakat atau lingkungan bermain (Mutiah, 2015). Lingkungan-lingkungan tersebut memberikan perlakuan dan pengalaman yang berbeda pada anak, terutama bagi mereka yang terlibat aktif maupun yang tidak terlibat aktif.

Namun, isu-isu yang berkaitan dengan anak-anak, termasuk pelecehan seksual terhadap anak, tetap menjadi isu penting yang harus ditangani. Anak-anak yang seharusnya bersenang-senang bermain dengan teman-temannya juga harus khawatir dengan dunia kejahatan seksual. Pada tahun 2022, terdapat lebih dari 25.000

kasus kekerasan seksual terhadap perempuan. (KEMENPPA, 2022). Perlindungan anak telah diatur oleh hukum negara yaitu Pasal 23 (4) UU No 23 Tahun 2002. Undang-undang ini juga melindungi anak dari kekerasan dan diskriminasi. Peraturan yang ada seharusnya dapat melindungi anak secara menyeluruh, namun pada kenyataannya kekerasan seksual dan kekerasan terhadap anak masih terjadi di Indonesia. Secara khusus, Kepala Kejaksaan Negeri (Kajari) Cilegon mengatakan: "Dua belas kasus pelecehan seksual terjadi antara Januari sampai Juli 2022. Rata-rata kasus kekerasan dan pelecehan ini melibatkan anak sebagai pelaku dan korban, tidak hanya perempuan, anak laki-laki juga kerap menjadi korban pelecehan seksual antara usia 5 hingga 15 tahun" (Indraswati, 2022).

Melihat realita pelecehan seksual terhadap anak-anak yang mengkhawatirkan dan meningkatnya jumlah korban, sangat penting untuk mendidik anak-anak untuk melindungi diri mereka sendiri dari potensi kekerasan dan pelecehan, yang dapat terjadi secara tidak terduga dan di mana saja. Salah satu upaya pencegahannya adalah dengan mengajarkan anak tentang keterampilan keselamatan diri.

Pendidikan keterampilan keselamatan diri adalah bentuk instruksi yang membekali anak-anak dengan pengetahuan

tentang cara menangani berbagai situasi dan melindungi diri mereka sendiri secara efektif. Jenis pendidikan ini tidak hanya menurunkan kemungkinan anak-anak menjadi korban, tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka untuk menjaga diri mereka sendiri dalam situasi yang berbeda. (Kendall, 2012).

Keterampilan keselamatan diri adalah seperangkat keterampilan pada anak yang harus dikuasai agar tetap aman serta terlindungi dari kekerasan seksual (Bagley, C & Kathleen, 2004). Keterampilan keselamatan diri terbagi menjadi 3 keterampilan. Yang pertama ialah mengenali, yaitu keterampilan untuk mengidentifikasi tanda-tanda orang yang berpotensi melakukan kekerasan seksual. Yang kedua adalah menolak, yaitu keterampilan bertahan dari tindakan atau perlakuan kekerasan seksual. Terakhir adalah report, yaitu keterampilan anak untuk berani melaporkan tindakan seksual yang tidak pantas dari seseorang yang lebih dewasa dan bersikap terus terang kepada orang tua, sehingga orang tua dapat mengontrol keadaan anak secara efektif.

Oleh karena itu, pendidikan keterampilan keselamatan diri harus dilakukan secara *preventif* oleh orang tua atau pendidik. Salah satunya harus dilakukan di lingkungan sekolah. Sekolah memegang peranan penting dalam

mencegah kekerasan seksual terhadap anak. Pada kegiatan pembelajaran anak usia dini, anak belajar mengenal dan merawat tubuh mereka sendiri, hal ini menjadi pendekatan pencegahan yang komprehensif dan terintegrasi, atau menggunakan berbagai media yang sesuai dengan perkembangan anak sehingga tercipta kondisi dimana anak dapat memperoleh pengetahuan dan sikap. Khususnya dalam dunia pendidikan, media dalam pembelajaran anak usia dini sangatlah berpengaruh. Berbagai media dapat dimanfaatkan untuk memberikan edukasi, salah satunya yaitu media edukasi berupa permainan *wordwall*.

Permainan *wordwall* adalah permainan *online* sederhana dimana anak memilih jawaban yang benar dengan cara menggabungkan item-item yang ada sesuai dengan perintah yang diberikan (Siti Aviva Purwati, 2022).

Media pembelajaran interaktif berupa permainan yang mudah diakses secara online melalui *wordwall.net*. Dengan desain tampilan yang interaktif dan variatif, aplikasi ini memberikan tantangan kepada anak-anak untuk menjawab setiap pertanyaan yang diberikan. Anak-anak dapat menggunakan aplikasi *wordwall* ini secara mandiri maupun dengan pendampingan guru atau orang tua. Aplikasi *Wordwall* ini termasuk aplikasi penilaian pembelajaran secara online.

Dengan bantuan aplikasi ini, diharapkan anak-anak akan lebih mudah memahami isi dan tujuan dari permainan ini. Kelemahan dari aplikasi *wordwall* ini adalah memiliki banyak template, agar tidak terjadi kebingungan, guru atau orang tua harus kreatif dalam menginterpretasikan makna dari permainan itu sendiri (Helwanti, 2019).

Peneliti telah melakukan wawancara dengan pihak sekolah TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal Kota Cilegon yang berpendapat bahwa memberikan pendidikan seks kepada anak-anak adalah upaya yang penting dan sangat diperlukan, namun terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaannya. seperti: (a) Belum pernah diterapkannya media pembelajaran berbasis media permainan edukasi seks untuk anak, (b) Banyak anak-anak yang belum memahami apa yang bisa dan tidak bisa disentuh baik oleh mereka sendiri maupun teman sebaya, (c) Masih banyak anak yang belum mengetahui bagaimana cara menghindari diri dari perlakuan atau tindakan kekerasan seksual, (d) Masih banyak anak yang belum mengetahui harus melapor ke siapa jika terjadi perilaku yang tidak menyenangkan secara seksual pada anak (Kepala Sekolah TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kota Cilegon, 2023).

Melihat latar belakang di atas, peneliti ingin membuktikan apakah penerapan permainan *wordwall* dapat mempengaruhi

pengetahuan keterampilan keselamatan diri anak?. Peneliti menyusun hipotesis penelitian bahwa pengetahuan keterampilan keselamatan diri pada anak usia dini dipengaruhi oleh penggunaan permainan *wordwall*.

Setelah melihat penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pengetahuan keterampilan keselamatan diri sangat dibutuhkan oleh anak usia dini melalui pemanfaatan teknologi media digital edukatif dalam bentuk permainan *wordwall* yang diharapkan dapat mengoptimalkan perlindungan anak terhadap kekerasan seksual.

METODE

Metode ini memakai metode eksperimen kuantitatif. Tujuan penggunaan metode penelitian ini adalah untuk menghasilkan informasi yang terstruktur dan terukur secara obyektif, serta memungkinkan kesimpulan dan generalisasi yang lebih akurat untuk populasi yang lebih luas (Nasihin, 2023). Penelitian ini menggunakan One-Group *Pretest-Posttest* Design, yang melibatkan penilaian awal (*pretest*) sebelum memberikan perlakuan dan penilaian akhir (*posttest*) setelah perlakuan diberikan (Susanti, 2013). Karena peneliti Ingin mengetahui hasil pasti dari serangkaian tes yang dilakukan, yaitu perlakuan awal (*pretes*) dengan perlakuan akhir (*posttest*).

Subjek yang dijadikan populasi pada penelitian adalah semua anak-anak di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Kota Cilegon yang berjumlah 48 anak. Dan sample untuk penelitian ini hanya anak kelompok B yang jumlahnya 36 anak di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Kota Cilegon dengan rentang usia 5-6 tahun.

Untuk menganalisis data yang dikumpulkan secara tepat dan menarik kesimpulan yang sesuai, Maka, data yang dikumpulkan harus akurat dan relevan dengan pertanyaan penelitian yang sedang diteliti. Karenanya, peneliti menggunakan cara-cara antara lain:

1. Tes Lisan

Teknik lisan merupakan pengumpulan data melalui serangkaian pertanyaan mengenai pengetahuan keterampilan keselamatan diri kepada anak untuk mengumpulkan data pengetahuan awal (*pretest*) dan pengetahuan akhir (*posttest*) anak.

Peneliti menggunakan skala likert sebagai acuan dalam menyusun item-item dalam setiap instrumen penelitian. Pilihan jawaban untuk setiap instrumen berkisar dari kategori tertinggi (Sangat Sempurna) hingga terendah (Sangat Tidak Sempurna), dan ada empat kategori jawaban: Sangat Sempurna (SS), Sempurna (S), Tidak Sempurna (TS), dan Sangat Tidak Sempurna

(STS). Skala pengukuran sikap terdiri dari item pernyataan positif dan negatif. Untuk pernyataan positif, penskorannya adalah sebagai berikut: SS = 4, S = 3, TS = 2, STS = 1. Di sisi lain, untuk pernyataan negatif, penskorannya dibalik: SS = 1, S = 2, TS = 3, STS = 4. Dengan jumlah pertanyaan yaitu 20 pertanyaan.

2. Wawancara

Wawancara pada penelitian ini ditujukan untuk orang tua anak, kepala sekolah, dan wali kelas B mengenai berbagai isu atau topik yang diangkat dalam butir soal, sehingga peneliti dapat menentukan isu atau variabel apa saja yang akan diteliti..

3. Dokumentasi

Peneliti menggunakan dokumentasi untuk mendukung kegiatan pembelajaran, isi file yang berkaitan dengan kronologis kegiatan yang dilakukan, seperti foto-foto kegiatan, absensi anak, dan lembar kerja anak.

Proses analisis data penelitian adalah tahap yang sangat penting dalam upaya penelitian. Menggunakan teknik analisis data yang tepat memastikan kesimpulan yang akurat dan dapat diandalkan. (Nasrudin, 2019). Pengujian statistik yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji prasyarat analisis dan uji hipotesis.

Didalam pengujian ini, Analisis dilakukan berdasarkan Uji Normalitas dan Uji Homogenitas. Tujuan dari Uji Normalitas adalah untuk menilai apakah variabel independen dan dependen dalam model regresi mengikuti distribusi normal atau tidak (Usmadi, 2020). Kaidah penarikan keputusan untuk uji normalitas adalah sebagai berikut: (a) Jika nilai Signifikansi (Sig.) > 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal. (b) Jika nilai Signifikansi (Sig.) < 0,05, maka data dianggap tidak berdistribusi normal. Sedangkan pengujian homogenitas digunakan untuk menguji apakah sampel tersebut memiliki varians yang homogen atau tidak. Uji Homogenitas berfungsi memberikan acuan untuk memutuskan uji statistik selanjutnya (Sugiyono, 2017). Kaidah penarikan keputusan untuk uji homogenitas adalah sebagai berikut: (a) Jika nilai Signifikansi (Sig.) > 0,05, maka varians populasi dua atau lebih kelompok data dianggap sama atau homogen. (b) Jika nilai Signifikansi (Sig.) < 0,05, maka varians populasi dua atau lebih kelompok data dianggap tidak sama atau tidak homogen.

Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis terdiri dari perbandingan hasil dari pengukuran sebelum dan sesudah anak diberi perlakuan. Hipotesis penelitian diuji

dengan menggunakan uji N-Gain dan uji-t sampel berpasangan.

Uji coba *N-Gain* dilakukan untuk melihat seberapa besar perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* dan bagaimana pengaruh permainan *wordwall* terhadap pengetahuan keterampilan keselamatan diri anak di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Kota Cilegon. Uji N-Gain pada penelitian ini menggunakan bantuan *Microsoft Excel* yang dibuat dengan rumus *Normalized Gain Score*, yaitu:

$$\langle \text{gain} \rangle = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Pretest}}$$

Keterangan :

- $\langle \text{gain} \rangle$ = Gain skor ternormalisasi
- Posttest* = Skor nilai *posttest*
- Pretest* = Skor nilai *pretest*
- Skor Maks = Skor tertinggi

Berikut merupakan kategori nilai *Gain*, yaitu:

Tabel 1. Kategori nilai Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Interpretasi nilai Gain dalam bentuk persentase adalah sebagai berikut:

Tabel 2. % Tafsiran *N-Gain*

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

N-Gain Score atau nilai selisih adalah nilai selisih antara dua kelompok data, yaitu

data awal (*pretest*) dan data akhir (*posttest*). Sehingga untuk mengukur pengaruh hasil perlakuan menggunakan media permainan *wordwall* dilakukan dengan mengukur selisih (*N-Gain*) pada hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan syarat data *pretest* dan *posttest* menunjukkan perbedaan yang signifikan, hal ini mengindikasikan bahwa data awal dan data akhir memenuhi prasyarat untuk melakukan uji-t sampel berpasangan.

Uji-t sampel berpasangan merupakan uji statistik yang digunakan untuk membandingkan perbedaan antara dua sampel berpasangan. Uji perbedaan model ini dipakai untuk menguji model penelitian antara sebelum dan sesudah. Uji ini merupakan bagian dari analisis statistik parametrik, di mana asumsi yang mendasarinya adalah bahwa data penelitian harus mengikuti distribusi normal. Tujuan utama dari uji-t sampel berpasangan adalah untuk menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan dalam rata-rata dari dua sampel yang berpasangan atau berhubungan.

Pengujian ini dilakukan dengan tingkat signifikansi 0,05 ($\alpha = 5\%$) antara variabel independen dan variabel dependen. Aplikasi SPSS ver17 digunakan dalam uji Paired Sample t-test dalam penelitian ini. Perumusan hipotesis dalam uji Paired Sample t-test dalam penelitian ini adalah:

Ho : Tidak terdapat perbedaan nilai rata-rata antara data sebelum (*pretest*) dan data sesudah (*posttest*) dilakukan pengujian yang berarti bahwa penggunaan permainan *wordwall* tidak mempengaruhi pengetahuan anak tentang keterampilan keselamatan diri di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Kota Cilegon.

Ha : Terdapat selisih nilai rata-rata antara data sebelum (*pretest*) dan data sesudah (*posttest*) dilakukan pengujian yang artinya bahwa penggunaan *game wordwall* mempengaruhi kemampuan pengetahuan anak tentang keterampilan keselamatan diri di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Kota Cilegon.

Aturan pengambilan keputusan untuk Paired Sample t-test didasarkan pada nilai Signifikansi (Sig.) sebagai berikut: (a) Jika nilai Signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka hipotesis nol (Ho) ditolak, dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. (b) Jika nilai Signifikansi (Sig.) $> 0,05$ maka hipotesis nol (Ho) diterima, dan hipotesis alternatif (Ha) ditolak.

Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan

yang signifikan secara statistik pada skor rata-rata data penelitian *pretest* dan *posttest* mengenai perkembangan pengetahuan keterampilan keselamatan diri anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

1) Normalitas Data *Pretest*

Hasil perhitungan untuk uji normalitas, data *pretest* seluruh nilai *pretest* yang dijadikan sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, karena taraf signifikansi $\alpha = 0,050$ atau 5%.

Dari hasil normalitas data *pretest* menggunakan rumus *kormogorov-smirnov* yang diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3. Normalitas Data *Pretest*

Data Hasil <i>Pretest</i> Pengetahuan <i>Personal Safety</i> <i>Skill</i> Anak	Kolmogorov- Smirnov ^a		Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	.096	36	.200*	.975	36	.581

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan hasil Uji Normalitas untuk data *pretest* pada Tabel 3 di atas, nilai Sig. pada kolom Kolmogorov-Smirnov adalah 200. Berdasarkan kaidah pengambilan keputusan dan

hasil uji normalitas *Test of Normality Kolmogorov-Smirnova* dengan nilai $n = 36$ dan $\alpha = 0,05$ atau 5% diperoleh nilai $\text{Sig} > \alpha$ yang berarti $0,200 > 0,05$ dan/atau Sig. 20% lebih besar daripada alpha 5%. Dengan demikian, tampak bahwa α lebih kecil daripada hasil hitung atau nilai *Significance* pada kolom *Kolmogorov-Smirnova*, yang berarti bahwa sebelum dilakukan pengujian data berasal dari distribusi normal.

2) Normalitas Data *Posttest*

Berdasarkan perhitungan Uji Normalitas data *posttest* untuk semua sampel untuk nilai *posttest* yang terkumpul berasal dari populasi yang terdistribusi normal, karena taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ atau 5%.

Dari Uji Normalitas pada data *posttest* dengan memakai rumus *kormogorov-smirnov* diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. Normalitas Data Posttest

Data Hasil Posttest	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pengetahuan Personal Safety Skill Anak	.089	36	.200*	.974	36	.534

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Berdasar pada tabel 4 hasil uji normalitas data *posttest* di atas menunjukkan bahwa nilai Sig pada kolom *Kolmogorov-Smirnova* adalah sebesar 200. Berdasarkan pada kaidah pengambilan keputusan dan hasil uji normalitas *Test of Normality Kolmogorov-Smirnova* dengan nilai $n = 36$ dan $\alpha = 0,05$ atau 5% diperoleh nilai $\text{Sig} > \alpha$ yang berarti $0,200 > 0,05$ dan atau Sig. 20% lebih besar daripada alpha 5%. Dengan demikian, tampak bahwa α lebih kecil daripada hasil hitung atau nilai *Significance* pada kolom *Kolmogorov-Smirnova*, yang berarti setelah dilakukan pengujian data berasal dari distribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk menilai varians populasi atau melakukan analisis varians

(ANOVA). Uji ini membantu menentukan apakah data sampel mewakili populasi dengan varians yang sama atau, sebaliknya, berasal dari populasi dengan varians yang berbeda (Usmadi, 2020).

Aturan pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut: (a) Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$ atau 5%, maka varian dari dua atau lebih kelompok data dianggap homogen. (b) Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ atau 5%, maka varian dari dua atau lebih kelompok data dianggap tidak homogen.

Tabel di bawah ini menampilkan hasil perhitungan untuk menguji homogenitas data *pretest* dan *posttest*:

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Data Pretest dan Posttest

Test of Homogeneity of Variances

Data Hasil Pretest dan Posttest Pengetahuan Personal Safety Skill Anak			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.117	1	70	.733

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang disajikan pada Tabel 5 di atas, diperoleh nilai Sig. sebesar 0,733. Mengikuti kaidah pengambilan keputusan untuk uji

homogenitas, karena nilai Sig. (0,733) lebih besar dari 0,05 yaitu 73% lebih besar dari 5%, maka hal ini menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama atau dianggap homogen.

2. Uji Hipotesis

a. Uji *N-Gain*

Uji selisih pada bertujuan untuk mengukur pengaruh penggunaan permainan *wordwall* dalam kelas yang diberi perlakuan. *N-Gain Score* atau skor selisih digunakan untuk mengukur pengaruh hasil perlakuan menggunakan media permainan *wordwall* dengan cara mengukur selisih antara hasil data *pretest* dan *posttest*.

Tabel 6. Hasil Uji *N-Gain*

No	Kode Data			Langkah Uji <i>N-Gain</i>		Hasil Uji <i>N-Gain</i>	Kategori
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Skor Maks	<i>Posttest - Pretest</i>	Skor Maks - <i>Pretest</i>	$\frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Skor Maks} - \text{Pretest}}$	
1	49	78	80	29	31	0.94	Tinggi
2	41	72	80	31	39	0.79	Tinggi
3	49	79	80	30	31	0.97	Tinggi
4	49	74	80	25	31	0.81	Tinggi
5	45	75	80	30	35	0.86	Tinggi
6	36	61	80	25	44	0.57	Sedang
7	50	71	80	21	30	0.70	Sedang
8	49	76	80	27	31	0.87	Tinggi
9	48	74	80	26	32	0.81	Tinggi
10	46	74	80	28	34	0.82	Tinggi
11	45	71	80	26	35	0.74	Tinggi
12	44	72	80	28	36	0.78	Tinggi
13	46	72	80	26	34	0.76	Tinggi
14	43	69	80	26	37	0.70	Sedang
15	44	71	80	27	36	0.75	Tinggi
16	45	69	80	24	35	0.69	Sedang
17	55	76	80	21	25	0.84	Tinggi
18	46	67	80	21	34	0.62	Sedang
19	45	69	80	24	35	0.69	Sedang
20	47	69	80	22	33	0.67	Sedang
21	51	70	80	19	29	0.66	Sedang
22	48	76	80	28	32	0.88	Tinggi
23	48	73	80	25	32	0.78	Tinggi
24	40	67	80	27	40	0.68	Sedang
25	55	80	80	25	25	1.00	Tinggi
26	52	74	80	22	28	0.79	Tinggi

27	44	70	80	26	36	0.72	Tinggi
28	46	69	80	23	34	0.68	Sedang
29	42	67	80	25	38	0.66	Sedang
30	53	72	80	19	27	0.70	Tinggi
31	54	73	80	19	26	0.73	Tinggi
32	47	69	80	22	33	0.67	Sedang
33	41	67	80	26	39	0.67	Sedang
34	45	71	80	26	35	0.74	Tinggi
35	45	68	80	23	35	0.66	Sedang
36	47	73	80	26	33	0.79	Tinggi
Rata-Rata						0.75	
Kategori						Tinggi	
Persentase (%)						75%	
Tafsiran						Cukup Efektif	

Berdasarkan hasil uji *N-Gain* pada Tabel 6, data menunjukkan nilai maksimum 80 dan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,75, termasuk dalam kategori "Tinggi". Penerapan permainan *Wordwall* di kelas B terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan anak-anak tentang keterampilan keselamatan diri. Hasilnya, 75% dari media yang diujicobakan menunjukkan dampak yang signifikan terhadap pengetahuan keterampilan keselamatan diri anak-anak.

b. Uji *Paired Sampel t-test*

Paired Sample t-test dalam penelitian ini bertujuan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada rata-rata dua sampel berpasangan. Untuk memastikan signifikansi statistik dari perbedaan ini, peneliti harus menginterpretasikan hasil uji-t sampel berpasangan dari tabel yang disediakan di bawah in:

Tabel 7. Hasil Uji Paired Sample t-test

Pair 1	Paired Samples Test							
	Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper			
Data Hasil Pretest - Data Hasil Posttest t	-24.944	3.125	.521	-26.002	-23.887	-47.887	35	.000

Berdasarkan hasil yang disajikan pada Tabel 7, nilai Signifikansi (Sig.) (2-tailed) adalah 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, yang menunjukkan bahwa permainan *wordwall* memberikan dampak positif dalam meningkatkan pengetahuan keterampilan keselamatan diri anak di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Kota Cilegon.

SIMPULAN

Pendidikan keterampilan keselamatan diri melibatkan pengajaran kepada anak-anak tentang cara merespon ketika mereka menghadapi situasi yang berpotensi membahayakan, sehingga mereka dapat melindungi diri mereka sendiri secara efektif. Bentuk pendidikan ini tidak hanya menurunkan risiko viktimisasi, tetapi juga meningkatkan kemampuan anak-anak

untuk melindungi diri mereka sendiri. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian tentang perkembangan pengetahuan keterampilan keselamatan diri anak di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Kota Cilegon dengan menggunakan desain one-group *pretest-posttest* di kelas B dengan hasil data *pretest* dan *posttest* terdapat perbedaan yang signifikan antara perkembangan pengetahuan *personal safety skill* anak dengan media yang digunakan yaitu *game wordwall*. Diperoleh hasil data *pretest* pengetahuan *personal safety skill* anak jauh berbeda dengan hasil data *posttest* pengetahuan *personal safety skill* anak.

Hal ini didasarkan pada data analisis awal (*pretest*) rata-rata perkembangan pengetahuan *personal safety skill* anak yaitu 46,67 dengan kategori cukup dan dari data analisis akhir (*posttest*) rata-rata perkembangan pengetahuan *personal safety skill* anak yaitu 71,61 dengan kategori sangat baik.

Pengaruh permainan *wordwall* terhadap perkembangan pengetahuan keterampilan keselamatan diri anak terlihat dari hasil uji-t sampel berpasangan, dengan nilai Signifikansi (Sig.) (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu, hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara data *pretest*

dan *posttest*, yang mengindikasikan bahwa permainan *wordwall* memang berpengaruh dan meningkatkan pengetahuan keterampilan keselamatan diri anak di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Kota Cilegon.

DAFTAR RUJUKAN

- Bagley, C & Kathleen, K. (2004). *Child Sexual Abuse: the search for healing*. Routledge.
- Helwanti, J. (2019). Penerapan Media Animasi Dalam Meningkatkan Bahasa Anak Pada Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Bela Bangsa Mandiri Tanjung Senang Bandar Lampung.
- Indraswati, I. (2022). Kasus Pelecehan Seksual di dominasi oleh Pelecehan Seksual Terhadap Anak di Bawah Umur.
- KEMENPPA. (2022). *SIMFONI-PPA*. Retrieved from <https://kekerasan.kemenpppa.go.id/ringkasan>
- Kendall, P. . (2012). *Child and Adolescent Therapy : Cognitive-Behavioral Procedures*. The Guildford Press.
- Kepala Sekolah TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Kota Cilegon. (2023). Pentingnya Pendidikan seksual pada anak usia dini.
- Mutiah, D. (2015). Psikologi Bermain Anak Usia Dini.
- Nasihin, H. (2023). *Metode Penelitian (Kualitatif, Kuantitatif, Eksperimen, dan R&D)*. Global Eksekutif Teknologi. [https://books.google.co.id/books?id=w-bFEAAAQBAJ&lpg=PA1&ots=vRP0jHiZXO&dq=jurnal penelitian kuantitatif eksperimen&lr&hl=id&pg=PA1#v=onepage&q=jurnal penelitian kuantitatif eksperimen&f=false](https://books.google.co.id/books?id=w-bFEAAAQBAJ&lpg=PA1&ots=vRP0jHiZXO&dq=jurnal%20penelitian%20kuantitatif%20eksperimen&lr&hl=id&pg=PA1#v=onepage&q=jurnal%20penelitian%20kuantitatif%20eksperimen&f=false)
- Nasrudin, J. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan : Buku Ajar Praktis Cara Membuat Penelitian* (M. Taufik (ed.)). PT Panca Terra Firma. <https://books.google.co.id/books?id=j-igDwAAQBAJ&lpg=PP1&hl=id&pg=PR1#v=onepage&q&f=false>
- Siti Aviva Purwati, Mallewi Agustin Ningrum, S.Pd, M. P. (2022). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Dalam Menstimulasi Pemahaman Pendidikan Seks Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 11, 179–186.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanti, R. (2013). Penerapan Pendekatan

Demonstrasi Interaktif untuk
Meningkatka Pemahaman Konsep
Fisika Siswa SMA. *Universitas
Pendidikan Indonesia*, 19–29.
repository.upi.edu

Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan
Analisis (Uji Homogenitas Dan
Uji Normalitas). *Inovasi
Pendidikan*, 7(1), 50–62.
<https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2>
281