

Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mencegah Perilaku *Bullying* Pada Anak Usia Dini

Maimunah¹, Dina Amalia², Gracia Mandira³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Syiah Kuala
e-mail: maimunahm371@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini mengembangkan multimedia interaktif berbasis audiovisual untuk mencegah *bullying* pada anak usia dini dengan menggunakan model 4D (*Define, Design, Disseminate, Develop*). Media yang dikembangkan berupa video interaktif "*Stop Bullying*", yang menggabungkan audio, gambar, dan bahasa sederhana untuk membantu anak-anak memahami *bullying*, dampaknya, dan cara mencegahnya. Proses pengembangan media divalidasi oleh ahli, dengan hasil 80% untuk materi (kriteria "layak"), 95% untuk media (kriteria "sangat layak"), dan 87,5% untuk desain (kriteria "sangat layak"). Hasil uji coba menunjukkan bahwa media ini efektif dalam mengurangi perilaku *bullying* dan meningkatkan pemahaman anak tentang pentingnya saling menghargai serta berinteraksi positif. Media ini menjadi alat yang berguna bagi pendidik dan orang tua dalam mengajarkan nilai-nilai positif yang kreatif, inovatif, dan relevan dengan perkembangan anak.

Kata kunci: *Pendidikan Anak Usia Dini, Pencegahan Bullying, Multimedia Interaktif.*

Abstract

This study developed interactive audiovisual-based multimedia to prevent bullying in early childhood using the 4D model (*Define, Design, Disseminate, Develop*). The media developed was an interactive video "*Stop Bullying*", which combines audio, images, and simple language to help children understand bullying, its impacts, and how to prevent it. The media development process was validated by experts, with results of 80% for material ("adequate" criteria), 95% for media ("very appropriate" criteria), and 87.5% for design ("very appropriate" criteria). The trial results showed that this media was effective in reducing bullying behavior and increasing children's understanding of the importance of mutual respect and positive interaction. This media is a useful tool for educators and parents in teaching positive values that are creative, innovative, and relevant to child development.

Keywords : *Early Childhood Education, Bullying Prevention, Interactive Multimedia.*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah lingkungan pertama di luar di mana anak-anak menghadapi kesulitan ketika mereka secara social berinteraksi dengan teman-teman mereka. Pemberian stimulasi dan rangsangan pendidikan di usia dini sangat diperlukan untuk memastikan bahwa setiap anak mencapai perkembangan secara optimal sesuai dengan tahapan dan karakteristik perkembangannya. Peraturan Pemerintahan RI nomor 04 tahun 2022 tentang perubahan standar pendidikan nasional yang tertuang dalam pasal 05 ayat 02 tentang standar perkembangan pada anak usia dini mencakup aspek nilai agama dan moral, nilai Pancasila, fisik motorik, bahasa, kognitif dan sosial emosional (Rantina, 2022).

Bullying adalah masalah serius yang menyumbangkan dampak negatif signifikan pada perkembangan sosial emosional anak. Banyaknya kasus *bullying* pada tingkat pendidikan yang lebih tinggi, baik dari tingkat sekolah dasar sampai menengah merupakan efek dari proses imitasi yang salah ketika masa usia dini. *Bullying* di prasekolah memiliki bentuk yang berbeda, yaitu intimidasi terbuka, misalnya fisik atau intimidasi verbal dan intimidasi tidak langsung, yang biasanya terlihat dalam bentuk intimidasi relasional (Paud & Wanasaba, 2023).

Menurut pasal 54 UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak menegaskan: “Anak di dalam dan dilingkungan sekolah wajib dilindungi dari tindakan kekerasan yang dilakukan oleh guru, pengelola sekolah atau teman-temannya di dalam sekolah yang bersangkutan atau lembaga pendidikan lainnya” (Ambarini, 2018).

Fenomena *bullying* pada anak telah menjadi perhatian yang serius pada global, termasuk Indonesia banyak sekali tercatat kasus terjadinya *bullying* baik secara fisik maupun verbal. Sejalan dengan Tata *Organization for Economic Co-operation and Development* (OECD) pada 2018 menunjukkan bahwa Indonesia merupakan negara dengan angka korban *bullying* tertinggi kelima di dunia. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak mencatat sepanjang tahun 2021 terdapat sekitar 11.952 kasus kekerasan anak yang tercatat oleh Sistem Informasi Online Perlindungan Perempuan dan Anak. Kekerasan remaja terjadi pada kalangan anak-anak dan dewasa muda yang berusia 10-29 tahun. Kekerasan yang paling sering terjadi seperti plonco pada orientasi siswa baru, termasuk perilaku *bullying* dan agresivitas fisik menggunakan atau tanpa senjata (misalnya pisau, penggaris besi, pulpen dan lainnya), serta dimungkinkan melibatkan kekerasan antar kelompok atau geng (Oktaviana, 2022).

Menurut pasal 77 UUPA: Setiap orang yang dengan sengaja melakukan tindakan diskriminasi terhadap anak yang mengakibatkan anak mengalami kerugian, baik materiil maupun moril; atau penelantaran terhadap anak yang mengakibatkan anak mengalami sakit atau penderitaan, baik fisik, mental, maupun sosial, dipidana dengan pidana penjara paling lama 05 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 100.000.000,00 (seratus juta rupiah) (Ambarini, 2018).

Menurut (Ayuni, 2021) banyak cara untuk mencegah *bullying* pada anak usia dini seperti, mengajarkan metode “katakan, hindari, dan laporkan” kepada anak dengan cara bermain peran di dalam kelas “katakan”; ajarkan anak untuk membela diri secara verbal ketika menjadi korban *bullying* seperti “jangan ganggu aku” atau “aku tidak takut dengan kamu”. Mintalah anak untuk mengatakan dengan tenang dan tegas ketika bermain peran. “hindari”: minta anak untuk menghindar, dan bukan lari ketika dalam kondisi tersebut. Jika anak lari, pelaku *bullying* akan mencari korban-korban lainnya. “laporkan”; ajarkan anak untuk melaporkan kejadian *bullying* jika dilakukan secara berulang-ulang, sehingga guru dapat mengambil langkah yang tepat dalam menghentikan dan mencegah *bullying* di dalam kelas. Pencegahan *bullying* pada anak usia dini dapat dilakukan berbagai pendekatan baik itu melalui bermain dan metode pengajaran yang menarik, pendekatan yang dilakukan tidak hanya membantu anak tetapi memberi pemahaman cara melindungi diri dan memperkuat anak untuk bisa menghadapi situasi sulit.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih yang dimana setiap individunya mudah dalam mendapatkan informasi-informasi yang ingin diketahui atau yang dibutuhkan secara instan melalui kecanggihan teknologi saat ini. Banyaknya konten-konten atau video-video yang menstimulasi anak dalam pembentukan karakter baik dalam menstimulasi karakter yang baik atau sebaliknya yaitu buruk. Sudah tidak jarang bahwasannya anak usia dini pun sudah diperbolehkan untuk bermain gadget bahkan anak usia dini sudah memiliki gadget tersebut. Akan tetapi, dalam gadget tersebut banyak hal-hal yang dapat menghambat pembentukan karakter yang kurang baik karena terdapat video, berita, musik dan lainnya yang kurang tepat untuk anak usia dini (Wulandari & Ningsih, 2023).

Multimedia interaktif merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dengan perpaduan serta dilakukannya pengintegrasian beberapa pelajaran sehingga mampu memberikan pengalaman dan pengetahuan yang berharga dan berarti bagi peserta didik (Rasmani et al., 2023). Oleh karena itu, multimedia interaktif yang akan didefinisikan sebagai suatu program pembelajaran yang berisi perpaduan media audiovisual seperti gambar, suara dan animasi secara sinergis dan terpadu dengan menggunakan bantuan dukungan perangkat komputer maupun gawai guna mencapai tujuan pembelajaran dikelas.

(Rasmani et al., 2023) menjelaskan bahwa para pakar pendidikan multimedia interaktif sebagai temuan baru yang cocok untuk diterapkan di masa saat ini yaitu ketika perkembangan teknologi sudah semakin maju, sehingga diharapkan pendidikan dapat selaras mengikuti perkembangan teknologi. Multimedia interaktif dapat dibuat oleh guru dari berbagai tempat dan dengan situasi yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Hal ini dipengaruhi oleh adanya aplikasi

yang sudah disediakan secara gratis dan dapat diunduh oleh guru melalui handphone maupun laptop.

Melalui multimedia interaktif proses pembelajaran di pendidikan anak usia dini (PAUD) menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta anak menjadi lebih luas dalam memahami, lebih merasakan seperti pada situasi nyata, mampu menumbuhkan perhatian atau antusias terhadap topik pembelajaran yang disampaikan oleh guru dikelas. Selain itu multimedia pembelajaran interaktif memiliki sisi manfaat yang positif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, karena anak dapat sekaligus belajar dengan menggunakan indera penglihatan dan pendengarannya, sehingga memudahkan dalam belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh (Aryani & Ambara, 2021) video pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada aspek kognitif anak usia dini valid dan layak diterapkan pada proses pembelajaran. Implikasi dari penelitian pengembangan video berbasis multimedia interaktif pada aspek kognitif dapat dijadikan salah satu solusi pada permasalahan yang ada, yaitu dapat digunakan pada pembelajaran untuk meningkatkan aspek kognitif siswa salah satunya klasifikasi.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, dapat dibuat sebuah ide baru pada multimedia interaktif yakni mencegah perilaku *bullying* pada anak usia dini. Berdasarkan hal tersebut, peneliti membuat sebuah produk multimedia interaktif dan di uji cobakan pada TK FKIP dan TK Bungong Seulupok pada anak usia 4-6 tahun. Maka peneliti membuat suatu penelitian yang berjudul "Pengembangan multimedia interaktif untuk mencegah perilaku *bullying* pada anak usia dini".

METODE

Metode dalam penelitian ini menggunakan jenis *Research and Development*. Dengan menggunakan pengembangan 4D (*Define, Design, Disseminate, Develop*). Subjek penelitian ini untuk uji coba pengembangan produk pada kelompok B1 yang berjumlah 25 anak yang berusia 4-5 tahun di TK FKIP USK dan kelompok B3 di TK Bungong Seulupok berjumlah 20 anak yang berusia 5-6 tahun. Analisis uji kelayakan yang dipakai pada teknik analisis data.

Tabel 1. Instrumen Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Kurikulum	Materi dalam media sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu mengurangi perundungan pada anak usia dini					
2.	Kesesuaian isi	Materi yang disampaikan di dalam media yaitu hal-hal yang tidak boleh dilakukan antar teman baik di rumah maupun di sekolah tentang <i>bullying</i> Kesesuaian dengan alur cerita menghindari perundungan Animasi sesuai untuk anak usia dini Kesesuaian cara mencegah perilaku <i>bullying</i>					
3.	Pembelajaran	Materi didalam media yaitu sesuai pembelajaran mengenai perundungan dan bagaimana cara mencegah perilaku <i>bullying</i> Perilaku mudah dicerna oleh anak usia dini Perilaku mudah dikenali anak usia dini Kemudahan guru untuk penggunaan media Menarik perhatian anak, rasa ingin tahu anak, meningkatkan kewaspadaan kepada anak terhadap materi yang disajikan pada media multimedia interaktif Meningkatkan wawasan pada anak usia dini Materi yang disampaikan bahasa yang sederhana yang mudah dimengerti anak usia dini Dapat dilihat kapan saja oleh anak usia dini					

Dapat dilihat di *youtube*, HP, laptop
 Meningkatkan motivasi belajar anak dalam menghindari sikap
 membully

Sumber: Diadaptasi dari Fajriyah (dalam Aryani & Ambara, 2021)

Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dalam evaluasi multimedia interaktif untuk memastikan bahwa materi yang disajikan dalam video sesuai dengan tujuan pembelajaran, proses menggunakan aspek, indikator dan penilaian.

Tabel 2. Instrumen Penilaian untuk Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan	Kemudahan dalam memahami isi dari video					
		Kualitas tampilan animasi dalam media					
		Kualitas kejelasan gambar					
2.	Kualitas Teknis	Kemampuan media dalam mempermudah anak usia dini mengingat materi yang disajikan					
		Tingkat kesederhanaan media dalam mempermudah anak usia dini					
3.	Gambar	Kesesuaian gambar untuk anak usia dini					
		Kesesuaian peran untuk anak usia dini					
4.	Warna	Kombinasi warna yang tepat untuk anak usia dini					
		Kombinasi warna yang serasi untuk anak usia dini					
5.	Suara	Penggunaan suara yang jelas					
		Penggunaan kesetaraan antara <i>dubbing</i> dan musik					
		Keserasian antara <i>dubbing</i> dengan video					

Sumber: Diadaptasi dari Fajriyah (dalam Aryani & Ambara, 2021)

Penilaian oleh ahli media pembelajaran bertujuan untuk memastikan bahwa media yang akan di kembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, efektif dan menarik untuk di lihat dalam penyampaian materi dan isi video. Penilaian dilakukan berdasarkan aspek, indikator, dan penialain yang mencakup elemen.

Tabel 3. Instrumen Penilaian Ahli Design

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Tujuan	Memberikan kejelasan tujuan dari penampilan video					
		Kesesuaian tujuan video dengan pembelajaran pada (STPPA)					
		Memberikan kejelasan penempatan posisi letak setiap elemen					
		Memberikan tujuan pemilihan warna					
2.	Strategi	Membantu anak dapat terhindar perundungan					
		Penyampain materi yang menarik					
		Memberikan nasehat-nasehat dalam penyajian videonya					
		Penyampain materi secara logis					

Sumber: Diadaptasi dari Fajriyah (dalam Aryani & Ambara, 2021)

Penilaian oleh ahli *design* bertujuan untuk memastikan bahwa aspek visual dan tata letak dalam video atau multimedia interaktif sudah memenuhi prinsip desain yang efektif, estetis, dan mendukung penyampaian materi pembelajaran secara optimal. Penilaian ini mencakup aspek, indikator, dan penilaian sebagai alat evaluasi yang terstruktur.

Tabel 4. Klasifikasi Penilaian Validasi Media

Tingkat pencapaian %	Nilai angka	Nilai huruf	Predikat
90-100	5	A	Sangat baik
80-89	4	B	Baik
65-78	3	C	Cukup
40-64	2	D	Kurang
00-39	1	E	Sangat kurang

Sumber: Diadaptasi dari Fajriyah (dalam Aryani & Ambara, 2021)

Teknik yang digunakan peneliti menganalisa data yaitu data kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil validasi produk. validasi produk seperti hasil lembar angket oleh ahli materi, ahli media dan ahli *design* dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor hasil validasi}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Sumber: Diadaptasi dari Fajriyah (dalam Aryani & Ambara, 2021)

Selanjutnya menentukan tingkat kelayakan produk berdasarkan persentase.

Tabel 5. Kriteria kelayakan Media

Persentase	Tingkat Validasi
0%-20%	Sangat tidak layak
21%-40%	Tidak layak
41%-60%	Cukup layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat layak

Sumber: Diadaptasi dari Fajriyah (dalam Aryani & Ambara, 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data Uji Kelayakan

a. Analisis Data Kelayakan Produk Oleh Ahli Materi

Data hasil penilaian menggunakan 16 butir pertanyaan angket. Validasi yang dilakukan terdapat revisi pada produk dan produk akan dilakukan 2 tahap validasi. hasil validasi ahli materi tahap 1 memperoleh nilai 58, persentase dapat dihitung dengan rumus berikut.

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah skor hasil validasi}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{58}{80} \times 100\% \\ &= 72,5\% \end{aligned}$$

Tahap 1 hasil validasi ahli materi yang memperoleh hasil persentase 72,5%. Nilai tersebut masuk dalam kriteria layak dengan persentase 61%-80%, saran bagian yang direvisi kontras warna dan transisi yang masih kurang *smooth*. Setelah dilakukan revisi, selanjutnya tahap 2 validasi ahli media, yang menghasilkan nilai sebesar 64. Persentase dapat dihitung dengan rumus berikut.

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah skor hasil validasi}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{64}{80} \times 100\% \\ &= 80\% \end{aligned}$$

Dari hasil penilaian memperoleh persentase 80%. Nilai tersebut masuk dalam kategori layak dengan persentase 60%-80%. Dapat disimpulkan dari hasil penilaian tahap 1 dan tahap 2 di validasi oleh ahli materi pada multimedia interaktif termasuk dalam dengan kategori "Layak".

b. Analisis Data Kelayakan Produk Oleh Ahli Media

Data hasil penilaian menggunakan 12 angket butir pertanyaan angket. Validasi ahli media di lakukan 2 tahap karena adanya revisi pada produk multimedia interaktif. Hasil validasi media tahap 1 memperoleh nilai 53, persentase dapat dihitung dengan rumus beriku.

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah skor hasil validasi}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{53}{69} \times 100\% \\ &= 88,33\% \end{aligned}$$

Tahap 2 hasil validasi ahli media yang memperoleh hasil awal mencapai 88,33%. Nilai tersebut masuk dalam kriteris sangat layak dengan persentase 81%-100%, bagian yang diperbaiki pada suara (*dubbing*) gerakan mulut pada animasi dan suara yang jelas saat animasi berinteraksi dengan teman-temannya dan adegan berlari pada animasi. Setelah dilakukan revisi, selanjutnya tahap 2 validasi ahli media, yang menghasilkan nilai sebesar 57. Persentase dapat dihitung dengan rumus berikut.

$$\begin{aligned} \text{Persentas} &= \frac{\text{Jumlah skor hasil validasi}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{57}{69} \times 100\% \\ &= 9,5\% \end{aligned}$$

Dari hasil penilaian memperoleh persentase 9,5%. Nilai tersebut masuk dalam kategori layak dengan persentase 81%-100%. Dapat disimpulkan dari hasil penilaian tahap 1 dan tahap 2 di validasi oleh ahli media pada multimedia interaktif termasuk dalam dengan kategori "Sangat Layak".

c. Analisis Data Kelayakan Produk Oleh Ahli Design

Data hasil penilaian menggunakan 8 butir pertanyaan angket. Validasi yang dilakukan terdapat revisi pada produk dan produk akan dilakukan 2 tahap validasi. hasil validasi ahli *design* tahap 1 memperoleh nilai 25, peserntse dapat dihitung dengan rumus berikut.

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah skor hasil validasi}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{25}{40} \times 100\% \\ &= 62,5\% \end{aligned}$$

Tahap ketiga hasil validasi ahli *design* yang memperoleh hasil presentase awal mencapai 62,5%. Nilai tersebut masuk kriteria dengan persentse 61%-80% tergolong dalam kategori layak, tetapi masih ada yang harus direvisi, seperti pada bagian link yang harus diberi tanda kliknya, *subtitle*, dan font yang diganti. Setelah dilakukan revisi, selanjutnya tahap 2 validasi ahli *design*, yang menghasilkan nilai sebesar 35. Persentase dapat dihitung dengan rumus berikut.

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah skor hasil validasi}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{35}{40} \times 100\% \\ &= 87,5\% \end{aligned}$$

Dari hasil penilaian memperoleh persentase 87,5%. Nilai tersebut masuk dalam kategori layak dengan persentase 81%-100%. Dapat disimpulkan dari hasil penilaian tahap 1 dan tahap 2 di validasi oleh ahli media pada multimedia interaktif termasuk dalam dengan kategori "Sangat Layak".

d. Uji Coba Kelayakan Produk

Setelah melalui validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli *design*, produk tersebut dinyatakan "sangat layak" digunakan setelah dilakukan revisi oleh peneliti. Tahap selanjutnya adalah uji coba pengembangan yang dilaksanakan di TK FKIP USK dan TK Bungong Seulupok untuk anak usia 4-6 tahun. Penilaian dilakukan oleh peneliti dengan mengamati reaksi anak-anak saat menonton, serta melakukan pengamatan kembali setelah uji coba.

Hasil yang diperoleh dari uji coba yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa anak-anak sangat antusias saat menyaksikan video yang di tampilkan anak-anak dapat mengingat bahwa tindakan seperti mengejek, mengambil mainan secara paksa, atau mendorong teman adalah perilaku yang tidak baik. Seiring waktu, mereka mulai memahami pentingnya saling menghargai dan berinteraksi secara positif. Oleh karena itu, media tersebut berhasil membantu anak-anak untuk mengenali, menghindari perilaku *bullying*, dan memperkuat pemahaman mereka tentang nilai-nilai sosial yang lebih baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari validasi dan uji coba yang telah dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa pengembangan media interaktif dalam mencegah perilaku *bullying* bagi anak usia dini telah dihasilkan menjadi media video yang berjudul "Stop Bullying" terbukti sangat layak sebagai alat pembelajaran. Media interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini bertujuan untuk mencegah perilaku *bullying* pada anak usia dini. Proses validasi melibatkan ahli untuk menilai yang divalidasi ahli materi yang mencapai 80%, ahli media 95%, dan ahli *design* mencapai 87,5%. Hasil pengujian yang dilakukan di dua sekolah taman kanak-kanak menunjukkan bahwa anak-anak merespons media interaktif dengan baik dan menunjukkan peningkatan kesadaran tentang dampak negatif *bullying*. Dapat disimpulkan hasil validasi menunjukkan bahwa media interaktif tersebut sesuai dan efektif untuk mengajarkan anak usia dini tentang pencegahan *bullying*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Syiah Kuala atas dukungan yang diberikan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada tim anggota peneliti, editor produk media interaktif, serta pengelola jurnal Yaa-Bunayya yang telah membantu proses hingga jurnal ini dapat dipublikasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarini, R., Indrariansi, E., & Zahraini, A. 2018. Antisipasi Pencegahan *Bullying* Segini Mungkin: Program Anti Bullying Terintegrasi Untuk Anak Usia Dini. *Journal of Dedicators Community*, 2(2), 64–82. <https://doi.org/10.34001/jdc.v2i2.587>.
- Aryani, N. W., & Ambara, D. P. 2021. Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 252. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36043>.
- Ayuni, D. 2021. Pencegahan *Bullying* dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 2(3), 93–100.
- Oktaviana, S. K. 2022. Terapi Pemaafan untuk Menurunkan Tingkat Kecemasan Remaja Korban Kekerasan. *Jurnal Psikologi Islam Dan Budaya*, 5(1), 59–70. <https://doi.org/10.15575/jpib.v5i1.15523>.
- Paud, D. I. & Wanasaba, S. 2023. Jea (jurnal edukasi aud) pendidikan islam anak usia dini universitas islam negeri antasari banjarmasin doi: 10.18592/jea.v8i2.7634.8(2),227–244.<https://doi.org/10.18592/jea.v7i2.6167>.
- Rantina, M., Utami, F. & Andika, W. D. 2022. Prototype Media Interaktif untuk Menanamkan Nilai

Pancasila untuk Anak Usia Dini. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 4(2), 156–168. <https://doi.org/10.15642/jeced.v4i2.2219>.

Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Jumiatmoko, J., Widiastuti, Y. K. W., & Agustina, P. 2023. Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 10–16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3480>.

Wulandari, H. & Ningsih, S. A. 2023. Penguatan Pendidikan Karakter Sejak Dini Untuk Melawan Aksi *Bullying* Era Revolusi 5.0. *Innovative: Journal Of Socisl Sciece Research*, 3(2), 14773–14787.