

Manuscript Title : The influence of avoid game on children's knowledge
about abduction prevention at TK ABA Danunegaran
Yogyakarta

Author : Mita Nurpitasari, **Avanti Vera Risti Pramudyani**, Iyan
Sofyan

Journal : JECCE: *Journal of Early Childhood Care and Education*

1. Submitted to the journal: 12 June 2024
2. Revisions Required: 15 June 2024
3. Revised version accepted: 17 July 2024
4. Reviewed the copyediting of the manuscript: 17 July 2024
5. Ready to publish: 27 July 2024
6. Article published: 27 July 2024

1. Submitted to the journal
12 June 2024

[JECCE] Submission Acknowledgement

1 message

Intan Puspitasari <jecce@pgpau.ac.id>

Wed, Jun 12, 2024 at 5:11 PM

To: Avanti Vera Risti Pramudyani <avanti.pramudyani@pgpau.ac.id>, Iyan Sofyan <iyan@pgpau.ac.id>

Hello,

mita_nur has submitted the manuscript, "PENGARUH AVOID GAME TERHADAP PENGETAHUAN ANAK TENTANG PENCEGAHAN PENCULIKAN DI TK ABA DANUNEGARAN YOGYAKARTA" to Journal of Early Childhood Care and Education .

If you have any questions, please contact me. Thank you for considering this journal as a venue for your work.

Intan Puspitasari

2. Revisions Required

15 June 2024

[JECCE: PRA-REVIEW CHECKED RESULT]

1 message

Journal of Early Childhood Care and Education <jecce@pgpauad.uad.ac.id> Sat, Jun 15, 2024 at 2:12 PM
To: Mita Nurpitasari <mita2015002016@webmail.uad.ac.id>, Avanti Vera <avanti.pramudyani@pgpauad.uad.ac.id>,
"Iyan Sofyan, M.A" <iyan@pgpauad.uad.ac.id>

Dear,
Authors

We have reached a decision regarding your submission to Journal of Early Childhood Care and Education, "PENGARUH AVOID GAME TERHADAP PENGETAHUAN ANAK TENTANG PENCEGAHAN PENCULIKAN DI TK ABA DANUNEGARAN YOGYAKARTA".

Our decision is: qualified to review

Please wait for the reviewer's document; we will send a notification via e-mail and OJS.

Publication rules of the Journal of Early Childhood Care and Education (SINTA 3) website <http://journal2.uad.ac.id/index.php/jecce>, which are :

Adjusting template, you can download here: <https://s.id/1RcE3>

APC (Publication Fee):

1. The first author/corresponding author out of PG PAUD UAD = Rp. 750.000
2. The first author/corresponding author/s are a lecturer and or PG PAUD UAD's students= Rp 0.00
3. The second author/so forth but does not have a corresponding author from the lecturer and or PG PAUD UAD's students = Rp 500.000

Duration process from submission up to publish needs at least 6 months. The manuscript should go through a review process by at least 2 reviewers, and revision by the author would be done after passing the pra-review check, which is a similarity check. The qualified manuscript would be accepted, and the author would receive the LoA (Letter of Acceptance) via e-mail. The manuscripts that do not meet the revision requirements will be requested to be revised more until they are qualified to enter the next step (publication production).

* Initial payment before processing an article (it is as a binder of the author to be serious following the review and revision process)

BRI JECCE
i.n. Intan Puspitasari
Nomor Rekening 3008-01-031196-53-0

IMPORTANT
Upload Payment Proof :
<https://s.id/1RcHD>
Please confirm to (WA):
085895957225

- * If your article is declined as a recommendation from the reviewer, then the editor will pay back your transferred payment.
- * Revision duration max 2 weeks.
- * Declined article due to being overly late and revision does not upload yet. So, the payment will not be back.
- * Ensure email notifications on your smartphone are active because the article's journey will be updated via email.
- * Please also check your e-mail spam because sometimes our email appears in spam.
- * The deadline for your decision is 7 days after this notification is sent.
- * If there is no response within 7 days since notification, your article will be rejected

Regards,
Editor in Chief

--

*

**UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN <<http://uad.ac.id>>*

Kampus 1: Jln. Kapas No. 9

Yogyakarta

Kampus 2: Jl. Pramuka 42, Sidikan, Umbulharjo, Yogyakarta
55161

Kampus 3: Jl. Prof. Dr. Soepomo, S.H., Janturan, Warungboto,
Umbulharjo, Yogyakarta 55164

Kampus 4: Jl. Ringroad Selatan, Yogyakarta

*Kampus 5: *Jl. Ki Ageng Pemanahan 19, Yogyakarta

**

*

Kontak

*Email:

info@uad.ac.id <<mailto:info@uad.ac.id>>

Telp. : (0274) 563515, 511830,

379418, 371120

Fax. : (0274) 564604*



PENGARUH AVOID GAME TERHADAP PENGETAHUAN ANAK TENTANG PENCEGAHAN PENCULIKAN DI TK ABA DANUNEGARAN YOGYAKARTA

Article History

Submitted:

Accepted:

Published:

DOI:

Published by:

Universitas Ahmad Dahlan

This is an open-access article under the CC-BY-SA license



*Corresponding author

Nomor HP/WA:

089673676626

Abstrak

Penculikan merupakan peristiwa yang memiliki dampak panjang bagi korbannya seperti trauma, stress, dan kebingungan, tidak terkecuali anak. Upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah anak menjadi korban penculikan dengan memberikan pengetahuan tentang orang di sekitar yang memiliki potensi berbahaya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *AVOID game* terhadap pengetahuan anak tentang pencegahan penculikan di TK ABA Danunegaran Yogyakarta. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian *Pre-Experimental Designs*. Populasi yang digunakan adalah anak kelompok A dan B di TK ABA Danunegaran Yogyakarta dengan jumlah sampel 28 anak. Teknik pengumpulan data yaitu menggunakan *test* dengan lembar kerja anak dan wawancara. Selanjutnya, untuk teknik analisis data menggunakan uji *wilcoxon* yaitu dengan mencari perbedaan mean *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian diketahui *Asymp. Sig. (2-tailed)* bernilai $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan *AVOID game* terhadap pengetahuan anak tentang pencegahan penculikan di TK ABA Danunegaran Yogyakarta.

Kata Kunci: *avoid game, pencegahan penculikan, pengetahuan anak*

PENDAHULUAN

Penculikan adalah perbuatan membawa pergi seseorang tanpa hak dengan maksud agar orang tersebut berada di bawah kekuasaan penculik (Daipon, 2017). Korban penculikan tidak hanya orang dewasa, tetapi juga anak-anak. Berdasarkan data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) tahun 2022 terlihat bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dari tahun 2018-2022. Pada tahun 2018 terjadi 40 kasus, turun di tahun 2019 terjadi 18 kasus, naik di tahun 2020 menjadi 20 kasus, sempat mengalami penurunan di tahun 2021 menjadi 16 kasus, naik kembali pada tahun 2022 sebanyak 24 kasus, dan pada awal tahun 2023 yaitu Januari – Februari sudah ada 14 kasus (Pratiwi, 2023).

UNESCO menyampaikan bahwa anak-anak memiliki hak tersendiri salah satunya adalah hak untuk dilindungi. Anak yang dimaksud di sini adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan (Maulia & Saptatiningsih, 2020). Dikuatkan dengan adanya Konvensi Hak Anak Pasal 11 yaitu melindungi anak dari bahaya penculikan (Unicef n.d). Berdasarkan hal tersebut, melindungi anak adalah kewajiban yang harus dilakukan oleh negara, masyarakat, dan keluarga.

Commented [A01]: Pada bagian pendahuluan perlu ditambahkan :

1. Pentingnya anak punya pengetahuan ttg pencegahan penculikan, dampak kalau anak tidak punya pengetahuan tersebut bagaimana, bisa dijelaskan dalam penelitian
2. Novelty penelitian perlu ditekankan pada akhir paragraf sebelum tujuan, novelty bisa ditekankan dengan membandingkan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini
3. Penggunaan referensi usahakan 5 tahun terakhir

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 59 Tahun 2019 Pasal 1 Ayat 2 tentang penyelenggaraan koordinasi perlindungan anak, menjelaskan bahwa perlindungan anak merupakan seluruh kegiatan untuk memastikan dan melindungi anak beserta hak-haknya, agar mereka dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara maksimal sesuai dengan nilai dan martabat kemanusiaan, serta mendapatkan perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi. Oleh karenanya, penting bagi seluruh pihak baik negara, masyarakat, dan keluarga berperan dalam memberikan perlindungan kepada anak terutama dalam menghindarkan dari korban penculikan.

Menurut Fauziah (2023) menyampaikan bahwa dampak dari korban penculikan anak yaitu dijadikan anak jalanan, pengemis dan pekerja seks komersial. Korban penculikan akan mengalami trauma, stres dan kebingungan. Korban cenderung mengalami gangguan emosional dan fisik seperti kecemasan, depresi, ketakutan, hilangnya rasa percaya diri, dan rasa sakit fisik. Perasaan takut dan trauma merupakan dampak yang paling terlihat meskipun tingkat keparahannya berbeda pada kedua subjek berdasarkan tipe kejahatan yang dialami (Nathania et al, 2017).

Faktor yang menyebabkan anak menjadi korban penculikan yaitu kelalaian orang tua dan keluarga dalam mengawasi anak-anak, kurangnya pemahaman anak tentang kewaspadaan kepada orang asing, karena adanya niat dari pelaku, dan korban sebagai penyebab penculikan (Arthani, 2021). Seringkali, perlakuan orang tua yang terlalu memanjakan anak dengan barang-barang mewah dapat mengakibatkan seseorang tertarik untuk melakukan tindak kejahatan. Kurangnya pengawasan dari orang tua juga dapat memberikan kesempatan bagi kejahatan untuk terjadi, terutama saat anak dibiarkan berada di tempat-tempat sepi yang berisiko tinggi (Zaenal, 2017). Menentukan strategi pencegahan penculikan anak menjadi sangat penting mengingat faktor-faktor yang terlibat. Hal tersebut melibatkan partisipasi orang tua, anak, dan sekolah serta melibatkan negara dan aparatnya, khususnya kepolisian, untuk menjaga keamanan fasilitas pendidikan mulai dari taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi (Arthani, 2021).

Selain kasus penculikan secara nasional yang naik dari tahun ke tahun, percobaan kasus penculikan juga terjadi di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta. Selama tahun 2023 terdapat 4 kasus percobaan penculikan anak, sehingga menimbulkan keresahan orang tua akan keamanan anak di tempat umum (Saraswati, 2023). Rentannya anak terutama terkait kasus penculikan membuat wajah Yogyakarta menjadi tidak seperti dulu yang selalu dikenal dengan suasana tenang, aman, damai, dan nyaman. Selain 4 kasus penculikan yang terjadi di wilayah DIY, pada

	2	

23 Januari 2023 di Kampung Danunegaran, Kemantren Mantrijeron, Kota Yogyakarta terjadi peristiwa percobaan penculikan dengan sasaran anak berusia 9 tahun di dekat rumahnya (Pangaribowo, 2023). Peristiwa tersebut membuat seluruh anggota masyarakat di wilayah tersebut menjadi ketakutan akan keselamatan anak.

Kampung Danunegaran adalah salah satu wilayah di Kota Yogyakarta, secara geografis berjarak 2.5 km dengan pusat kota yaitu Alun-Alun Selatan, Kantor Dinas Gubernur dan titik 0 kilometer. Untuk jarak sekolah dengan kantor polisi kurang lebih 1 km. Secara kependudukan merupakan lingkungan dengan kepadatan penduduk yang cukup tinggi, seharusnya dengan kondisi tersebut menjadikan lingkungan di Kampung Danunegaran adalah lingkungan yang aman. Namun yang terjadi justru sebaliknya, artinya dibutuhkan upaya pencegahan yang efektif agar tidak terjadi kasus penculikan.

Menyikapi permasalahan tersebut, maka peneliti menggunakan *AVOID game* sebagai media dalam memberikan pengetahuan tentang pencegahan penculikan anak yang disusun oleh tim PKM-PM *AVOID game*. *Game* ini adalah *game* yang sederhana dan simpel, serta memiliki manfaat untuk mengedukasi anak-anak mengenai penculikan melalui permainan yang menarik. Selain itu, *game* ini juga memberikan pengetahuan dan keterampilan anak dalam menghadapi penculikan. *Game* ini dibuat melalui aplikasi *Microsoft Power Point*, yang dikombinasikan dengan animasi yang menarik dan mengedukasi anak.

Game ini berisikan *game* petualangan yang terdiri dari tiga level mulai dari mengenal orang terdekat, membedakan orang yang dikenal dan tidak dikenal, hingga respon ketika berhadapan dengan penculik. Level pertama, berisikan mengenai kemampuan anak dalam mengenali orang-orang terdekatnya, yaitu keluarga. Level kedua, berisikan mengenai kemampuan anak dalam mengenali orang-orang disekitarnya dan orang asing atau orang yang tidak dikenalnya. Level ketiga, berisikan mengenai kemampuan anak untuk merespon ketika adanya pelaku penculikan.

Berdasarkan hasil penelitian membuktikan bahwa pembelajaran melalui *game* edukasi dapat meningkatkan kognitif, afektif, dan psikomotor anak didik. Selanjutnya, respon secara keseluruhan dari responden menunjukkan 91.2% dengan respon positif dalam pengadaan *game* edukasi pada sebuah pembelajaran (Pratama et al, 2020). Diperkuat oleh pendapat Mursyidah (2018) *game* edukasi adalah media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran pada tingkat sekolah maupun perguruan tinggi dapat mengaplikasikan media pembelajaran ini karena *game* edukasi merupakan suatu permainan yang di dalamnya mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan. Salah satu macam *game* edukasi yaitu

	3	

game edukasi pencegahan penculikan anak. Bahkan *game* edukasi yang diberikan dengan terencana dan terbimbing akan berdampak positif bagi anak tidak seperti pemahaman selama ini bahwa *game* seluruhnya berdampak negatif (Hadisaputra, 2022).

Tujuan dibuat *game* edukasi ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan anak usia 4-6 tahun tentang pencegahan penculikan. Fokus penelitian ini menekankan pada pengaruh *AVOID game* terhadap pengetahuan anak dalam pencegahan penculikan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh *AVOID game* untuk anak usia 4-6 tahun di TK ABA Danunegaran Yogyakarta.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Designs*. Penelitian dengan pendekatan *Pre-Experimental Designs* dipilih karena peneliti belum melakukan eksperimen yang sesungguhnya. Dalam penelitian ini, masih ada beberapa variabel yang tidak dapat dikontrol dan mempengaruhi variabel dependen. Oleh karena itu, hasil penelitian ini tidak sepenuhnya dipengaruhi oleh variabel independen (Sugiyono 2016: 109).

Prosedur penelitian ini dilakukan dengan memilih dan merumuskan masalah, pengelompokan subjek dan instrumen pengukuran, memiliki desain penelitian, serta uji hipotesis (Soesilo, 2018). Peneliti telah merumuskan masalah mengenai pengaruh *AVOID game* terhadap pengetahuan anak usia 4-6 tahun di Kelompok TK A dan B sebagai kelas kontrol sekaligus kelas eksperimen. Subjek penelitian terdiri dari anak Kelompok A dan B di TK ABA Danunegaran Yogyakarta.

Menurut Arikunto (2014:265), menyampaikan bahwa instrumen penelitian merupakan alat atau sarana yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, dengan tujuan mempermudah pekerjaannya dan meningkatkan kualitas hasil yang diperoleh, yaitu lebih akurat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Peneliti memerlukan instrumen untuk mengukur pemahaman anak tentang pencegahan penculikan menggunakan *AVOID game*. Instrumen pengukuran yang digunakan adalah instrumen tes dalam bentuk lembar kerja anak. Proses pengumpulan data menggunakan tes dan wawancara.

Desain penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Sugiyono (2016) menyampaikan bahwa pada penelitian ini diberikan *pre-test* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Adapun desain penelitian sebagai berikut :

	4	

Commented [A02]: Dibagian abstrak dijelaskan jumlah populasinya, nah bagian ini harusnya juga ada?

Commented [A03]: Kisi kisi instrumen dan jumlah itemnya perlu disertakan disini

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Teknik analisis data digunakan untuk menjawab hipotesis yang telah dirumuskan dalam penelitian Sugiyono (2016: 199). Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menjawab pertanyaan dan perumusan yang berkaitan dengan objek penelitian. Tujuan dari analisis data ini adalah untuk mencari kebenaran dari data yang telah dikumpulkan. Dalam penelitian ini, teknik analisis data menggunakan uji wilcoxon untuk mencari perbedaan mean *pre test* dan *post test*. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *AVOID game* terhadap pengetahuan anak tentang pencegahan penculikan di TK ABA Danunegaran Yogyakarta. Penelitian ini akan menguji *pre-test* dan *post-test*, sehingga peneliti dapat melihat perbedaan nilai antara keduanya melalui uji wilcoxon.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Game sebagai media utama dalam mengedukasi anak, orangtua, dan guru. *Game* ini dikembangkan dengan nama *AVOID game* serta memanfaatkan aplikasi power point dan canva. *Game* ini memuat materi tentang edukasi pencegahan penculikan yang sering terjadi pada anak. Materi *game* dikembangkan menjadi tiga level, yaitu level pertama mengenali orang terdekat, level kedua mengenali orang asing, dan level ketiga respon saat dihadapkan pada kondisi percobaan penculikan. Pada level pertama anak bermain mengenali orang terdekat dengan menyebutkan nama ayah, ibu, kakek, nenek, kakak, adik, dan gurunya. Pada level kedua anak bermain dengan membedakan antara orang yang dikenal dengan orang yang tidak dikenalnya. Selanjutnya pada level ketiga anak bermain dengan tujuan agar dapat melindungi diri dari penculikan dengan meminta pertolongan kepada orang yang berseragam dan memberikan respon ketika pada kondisi berbahaya kapanpun dan dimanapun anak berada.

Materi *AVOID game* memuat tentang edukasi pencegahan penculikan yang sering terjadi pada anak. *Game* ini terdiri dari tiga level yang memiliki tujuan untuk memberikan pengetahuan, pemahaman, dan langkah-langkah bagi anak untuk mencegah penculikan. Contoh level pertama mengenali orang terdekat menjadi level yang paling mudah dan pertama, karena individu lain yang dikenal anak adalah orang terdekat yaitu keluarga yang dapat memberikan rasa aman, nyaman, adil dan memberikan perlindungan. Sebagaimana pendapat Zahrok & Suarmini (2018) bahwa keberadaan keluarga menciptakan suasana yang penuh keamanan, kenyamanan,

Commented [A04]: Buat subbab berisi

1. Hasil
2. Pembahasan

Hasil berisi pengembangan prototype produk dan uji uji yang sudah dilakukan
Pembahasan berisi deskripsi hasil + penelitian yg mengsupport deskripsi tersebut

	5	

keadilan, dan perlindungan. Sehingga mengenali anggota keluarga menjadi tahap awal sebelum mengenal orang lain. Anak merasa aman jika bersama dengan keluarganya dibandingkan dengan orang asing yang belum dikenalnya. Keluarga merupakan elemen yang tak terpisahkan dalam kehidupan, membentuk ikatan erat antara anggota-anggotanya, seperti ayah, ibu, kakak, adik, kakek, dan neneknya.

Level kedua berisikan mengenai kemampuan anak dalam mengenali orang-orang di sekitarnya dan orang-orang asing atau orang yang tidak dikenalnya. Anak diperlihatkan gambar keluarga pada level pertama, gambar orang asing yang belum pernah dilihat untuk membedakan orang terdekat dengan orang asing. Pada level ini anak dapat membedakan orang asing dan orang yang didekatnya. Sebagaimana pendapat Johnson et al (2005) bahwa dengan mengajarkan anak-anak apa yang harus dilakukan jika ada orang asing yang meminta anak tersebut untuk pergi bersamanya. Hal tersebut dapat melatih anak mengenali orang asing, dikarenakan tidak semua orang asing berbuat baik, justru cenderung ada yang berbuat jahat untuk melakukan penculikan.

Level ketiga berisikan mengenai kemampuan anak untuk merespon yang benar ketika penculik memberikan iming-iming makanan, minuman, dan mengajak pergi. Level ini juga memberikan pemahaman dan pengetahuan terkait pihak-pihak serta lokasi yang dapat membantu anak melindungi dirinya ketika ada penculik, seperti menangis, menerima, menolak, dan lari. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Johnson et al (2005) bahwa guru dan orang tua memiliki peran penting dalam mengajarkan anak untuk mengatakan “tidak”, lari, dan memberitahu guru ketika diberikan iming-iming dari penculik. Hal tersebut dapat mengajarkan anak untuk menolak orang asing yang memberikan iming-iming agar terhindar dari penculikan.

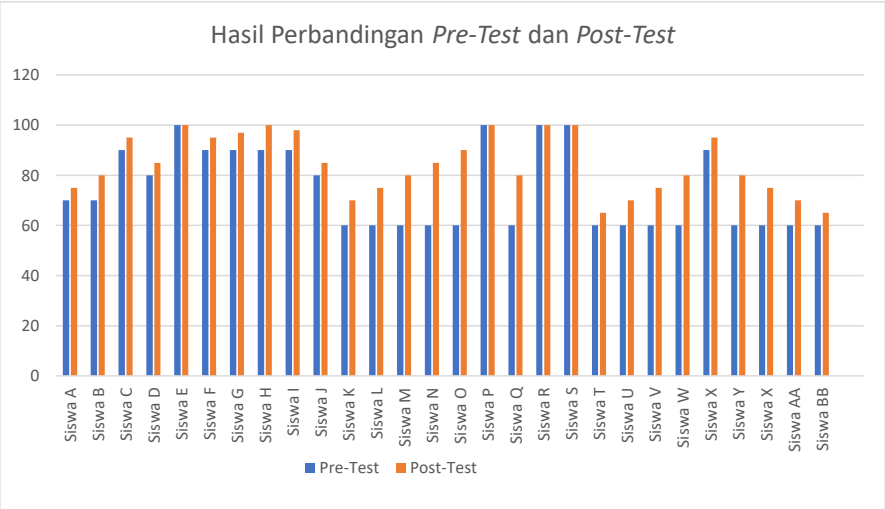
Setiap level, anak dihadapkan pada tantangan *game* yang akan naik tingkat kesulitannya. Durasi memainkan *game* ini jika dimainkan tanpa kendala dan mampu mengatasi kesulitan di setiap levelnya kurang lebih 5 menit. Durasi yang cukup pendek ini, mempertimbangkan *screen time game* pada anak usia dini. Jika anak mengalami kesulitan saat memainkan *game* ini, maka waktu yang diperlukan akan lebih dari 5 menit. Selain itu, di dalam buku panduan *game* ini mencantumkan petunjuk untuk dilakukan pendampingan oleh guru, orang tua atau orang dewasa lainnya agar membantu anak jika mengalami kesulitan atau memberikan pengarahan sesuai dengan petunjuk *game*. Sebagaimana pendapat Marhun & Inten (2023) bahwa durasi dari tayangan video yang diberikan kepada anak tidak lebih dari 20 menit, baik itu pada kegiatan pembelajaran maupun kegiatan “movie time”. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Manfaatin & Aulia (2024) bahwa pengaturan durasi *screen time* yang efektif dapat memperkuat

	6	

pengalaman belajar dan bermain anak, serta memperbaiki komunikasi antara anak, orang tua, dan orang lain.

Langkah pertama pengambilan data adalah dengan treatment awal (*pre test*). Treatment ini dilakukan untuk mengukur pengetahuan anak tentang pencegahan penculikan dan skor anak sebelum dikenakannya perlakuan. Langkah selanjutnya dilakukan dengan bentuk perlakuan berupa treatment *AVOID game* untuk mencegah penculikan anak di TK ABA Danunegaran Yogyakarta. Treatment awal (*pre test*) yang diberikan adalah dengan bermain *AVOID game* yang terdiri dari 3 level. Level 1 terdiri dari mengenali orang terdekat, level 2 terdiri dari mengenali orang-orang di sekitarnya, dan level 3 terdiri dari cara melindungi diri. Langkah selanjutnya dilakukannya treatment akhir (*post test*). Treatment awal dan akhir atau *pre test* dan *post test* dilaksanakan di TK ABA Danunegaran Yogyakarta dengan menggunakan lembar kerja peserta didik.

Adapun deskripsi data perolehan nilai *pre-test* dan nilai *post test* disajikan dalam grafik berikut.



Gambar 1. Grafik Hasil Perbandingan Pre-Test dan Post-Test

Berdasarkan grafik hasil perbandingan *pre-test* dan *post-test* di atas, jumlah sampel anak laki-laki terdiri dari 14 orang dan perempuan 14 orang. Perbedaan jumlah anak berdasar dari hasil observasi dan wawancara dengan guru di TK ABA Danunegaran Yogyakarta. Total jumlah anak di TK tersebut berjumlah 30 peserta didik yang terdiri dari 15 peserta didik laki-laki dan

	7	

15 peserta didik perempuan. Dari sekian banyak laki-laki dan perempuan yang mengikuti *pre-test* dan *post-test*, terdapat nilai yang stabil adalah peserta didik E, peserta didik P, peserta didik R, dan peserta didik S, dengan nilai 100. Selanjutnya, nilai yang naik signifikan adalah peserta didik O, dengan nilai 60 menjadi nilai 90. Anak-anak yang nilainya naik signifikan dikarenakan memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, lebih menyukai kegiatan berupa permainan seperti halnya bermain *AVOID game*. Mengenai dari data tersebut terdapat adanya peningkatan pengetahuan yang signifikan tentang pencegahan penculikan yang dapat dialami oleh anak.

Anak-anak di TK ABA Danunegaran Yogyakarta memiliki rasa keingintahuan yang tinggi tentang *AVOID game* ini sejalan dengan pendapat Ridwan et al (2020) bahwa anak-anak secara umum memiliki kemampuan belajar yang tinggi dan rasa ingin tahu yang besar, serta biasanya tertarik pada permainan yang menarik untuk dimainkan. Biasanya, anak-anak lebih menyukai permainan dibandingkan dengan melakukan kegiatan lain. Ketika anak usia dini melakukan pengulangan permainan di rumah, ini dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam bermain *game* dan membuat mereka lebih terampil dalam menghadapi tantangan dalam *game* tersebut. Keaktifan mereka dalam bermain *game* memberikan kesempatan untuk belajar berinteraksi dengan orang lain, mengasah keterampilan dan pengetahuan mereka dalam mencegah terjadinya penculikan anak. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Ayomi et al (2023) bahwa *game* untuk mengajarkan anak-anak cara berinteraksi dengan orang lain dan untuk menghindari penculikan serta perundungan.

Anak-anak yang memperoleh nilai stabil yaitu peserta didik E, peserta didik P, peserta didik R, dan peserta didik S. Beberapa peserta didik yang memperoleh nilai stabil tersebut berjenis kelamin laki-laki. Anak laki-laki cenderung menyukai permainan *game*. Sebagaimana pendapat Ratnawati & Putra (2020) bahwa laki-laki cenderung menghabiskan lebih banyak waktu bermain *game* dibandingkan perempuan, dan mereka lebih terdorong serta merasakan kesenangan khusus dalam menyelesaikan level-level dalam *game*. Sebagaimana pendapat Jiang (2014) menyampaikan bahwa perbedaan level-level kesulitan dalam setiap *game* yang dimainkan membuat laki-laki lebih tertarik untuk menyelesaikannya. Selain itu, *game* lebih populer di kalangan laki-laki karena mereka cenderung menyukai tantangan dan aksi serta *game* menyajikan pengalaman bermain yang sangat seru dan menantang (Masya & Candra, 2016). Hal ini mendasari bahwa penggemar *game* didominasi oleh laki-laki daripada perempuan, karena laki-laki lebih menyukai tantangan yang menantang.

Tabel 2. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Pengetahuan Anak tentang Pencegahan Penculikan di TK ABA Danunegaran Yogyakarta

	8	

Deskripsi	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
Mean	74.29	84.46
Median	65.00	82.50
Modus	60	80
Std. Deviasi	16.200	11.793
Max	100	100
Min	60	65

Berdasarkan tabel 2 terlihat bahwa ada peningkatan pengetahuan anak terkait pencegahan penculikan dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Bahwa dari hasil *pre-test* menunjukkan nilai mean sebesar 74.29, dimana anak-anak masih memiliki pengetahuan tentang pencegahan penculikan yang rendah. Sedangkan pada hasil *post-test* menunjukkan mean yang didapat tinggi adalah 84.46. Kemudian nilai median pada data hasil *pre-test* berjumlah 65.00, sedangkan pada hasil *post-test* menunjukkan 82.50. Selanjutnya untuk nilai standar deviasi berjumlah 16.200 untuk hasil *pre-test*, dan 11.793 untuk hasil *post-test*. Adapun nilai maksimum dan minimum pada data hasil *pre-test* 100 dan 60, sedangkan pada data hasil *post-test* sebesar 100 dan 65.

Perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* tersebut dikarenakan terjadi peningkatan pengetahuan anak tentang pencegahan penculikan. Dimulai dari level pertama anak-anak dapat mengenal orang-orang terdekatnya seperti ayah, ibu, kakak, adik, kakek, dan neneknya. Level kedua, anak-anak dapat membedakan antara orang asing atau orang yang tidak dikenalnya dengan orang terdekatnya. Selanjutnya level ketiga, anak-anak dapat memberikan respon ketika mereka berada dalam keadaan berbahaya. Beberapa level *game* tersebut berpengaruh terhadap pengetahuan anak untuk mencegah terjadinya penculikan. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Krisdiawan dan Ramdhany (2018) bahwa *game* yang bermanfaat untuk edukasi anak dapat memberikan pengetahuan tentang cara mencegah penculikan.

Berdasarkan data hasil *pre test* dan *post test* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pengetahuan anak tentang pencegahan penculikan. Sehingga dapat disimpulkan pula bahwa pemberian treatment *AVOID game* mampu meningkatkan pengetahuan anak tentang pencegahan penculikan di TK ABA Danunegaran Yogyakarta. Artinya, pemberian treatment tersebut cocok dan sesuai untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang pencegahan penculikan.

	9	

Analisis data dalam riset ini menggunakan uji wilcoxon melalui bantuan SPSS. Hasil analisis data tersebut sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Wilcoxon (Ranks)

Ranks		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	24 ^b	12.50	300.00
	Ties	4 ^c		
	Total	28		

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa *negative ranks* antara pengetahuan anak tentang pencegahan penculikan untuk *pre-test* dan *post-test* adalah 0, baik itu nilai N, *Mean Rank*, dan *Sum of Ranks*. Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak adanya penurunan nilai *pre-test* ke nilai *post-test*. Selanjutnya, pada *positive rank* antara pengetahuan anak tentang pencegahan penculikan untuk *pre-test* dan *post-test* dengan 24 data positif (N) mengalami peningkatan pengetahuan anak tentang pencegahan penculikan dari *pre-test* dan *post-test*. *Mean rank* atau rata-rata peningkatan 12,50, sedangkan jumlah *sum of ranks* adalah sebesar 300,00. Selanjutnya, nilai *ties* adalah 4 yang berarti bahwa ada nilai yang sama antara *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon (Test Statistics^a)

Test Statistics^a

<i>Posttest - Pretest</i>	
Z	-4.312 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Nilai Asymp. Sig. < 0,05, maka hipotesis diterima, namun jika Asymp. Sig. > 0,05, maka hipotesis ditolak. Berdasarkan output *test statistic*, diketahui Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai 0,000 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara hasil pengetahuan anak tentang pencegahan penculikan untuk *pre-test* dan *post-test*, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan *AVOID game* terhadap pengetahuan anak tentang pencegahan penculikan di TK ABA Danunegaran Yogyakarta. *AVOID game* ini berpengaruh terhadap anak karena dapat mengenal orang-orang terdekatnya, anak dapat membedakan antara orang yang

	10	

dikenal dan tidak dikenalnya, dan dapat memberikan respon ketika anak berada dalam keadaan berbahaya.

Kemampuan merespon anak dalam kondisi berbahaya dibutuhkan treatment dan tidak muncul secara alami. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Johnson et al (2005) disampaikan bahwa anak usia dini dapat mempelajari keterampilan keselamatan dan menggunakan keterampilan ini dalam situasi penculikan simulasi ketika berhadapan dengan penculik. Anak dapat dilatih dengan menghadapi situasi bertemu dengan orang asing dan ditawarkan untuk pulang atau pergi ke suatu tempat bersama. Situasi lain yang dapat dilatih dengan menawarkan makanan atau minuman yang anak suka. Pada awal latihan tentu saja anak tidak akan menolak karena secara karakteristik anak masih belum bisa membedakan orang baik dan orang jahat. Oleh karena itu, memahamkan anak akan orang asing atau situasi berbahaya ketika menuju atau pulang dari sekolah diperlukan treatment.

Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Arthani (2021) bahwa memberikan pemahaman kepada anak-anak mengenai berbagai cara dan risiko penculikan saat mereka sedang dalam perjalanan menuju atau pulang dari sekolah. Treatment *AVOID game* ini disusun sebagai edukasi pencegahan penculikan yang ada di TK ABA Danunegaran Yogyakarta. Penggunaan *game* memberikan pengalaman belajar bagi anak yang lebih interaktif dan menyenangkan. Sebagaimana pendapat Rahayu & Fujiati (2018) bahwa *game* edukasi merupakan segala bentuk permainan yang menyajikan pengalaman belajar kepada anak-anak dengan cara menyenangkan dan menghibur ketika proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, *AVOID game* berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif dan inovatif, serta kemampuan menyelesaikan masalah bagi anak. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Hasanah et al (2021) bahwa dengan adanya pembelajaran melalui media berbasis *game*, anak dapat meningkatkan kemampuan inovatif dan kreatif mereka, sehingga mencapai hasil belajar anak. Bahkan, *game* yang diberikan dengan terencana dan terbimbing akan berdampak positif bagi anak, tidak seperti pemahaman selama ini bahwa *game* seluruhnya berdampak negatif (Hadisaputra, 2022).

	11	

KESIMPULAN

Bersumber hasil riset eksperimen dan ulasan terkait pengaruh *AVOID game* terhadap pengetahuan anak tentang pencegahan penculikan di TK ABA Danunegaran Yogyakarta, dapat disimpulkan bahwa *AVOID game* memiliki pengaruh yang signifikan dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang pencegahan penculikan. *AVOID game* yang dikembangkan sebagai sebuah *game* interaktif, dapat dijadikan sebagai media untuk edukasi kepada anak terkait pencegahan penculikan dengan metode yang menyenangkan. Hal ini terbukti melalui hasil pemahaman anak yang diukur melalui *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan. Melalui *game* ini, anak dapat memahami orang terdekat yang memberikan rasa aman, orang asing yang tidak berbahaya dan berbahaya, dan dapat menghadapi kondisi ketika berhadapan dengan penculik.

Commented [A05]: Jabarkan kesimpulan sesuai dengan rumusan masalah, sertai data ringkasan hasil penelitiannya, kontribusi penelitian kedepannya, proyeksi penelitian lanjutan

	12	

REFERENSI

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penilaian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arthani, N. L. G. Y. (2021). Strategi Pencegahan Kejahatan Penculikan Anak pada Saat Aktivitas Pulang Sekolah. *Satya Dharma: Jurnal Ilmu Hukum*, 4(1), 68-83.
- Ayomi, P. N., Juniarta, I. W., Maharani, I. G. A. B., & Sujaningrum, N. L. K. (2023). Meningkatkan Kesadaran Terhadap Perundungan Dan Pencegahan Penculikan Anak Sekolah Di Sd No. 1 Cemagi. *In Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Fakultas Bahasa Asing Universitas Mahasaraswati Denpasar (SENADIBA) 2021* (pp. 182-188).
- Daipon, D. (2017). Penculikan Anak (Antara Realitas dan Responsif Normatifnya menurut Pidana Islam). *Humanisma: Journal of Gender Studies*, 1(1), 13-23.
- Fauziah, A. (2023). Mencegah, Menangani, Dampak Psikologis Terhadap Anak dan Keluarga serta Masyarakat. <https://jateng.harianhaluan.com/pendidikan/2167749807/mencegah-menangani-dampak-psikologis-terhadap-anak-dan-keluarga-serta-masyarakat-html> (10 Januari 2023)
- Hadisaputra, H. (2022). Strategi Pemanfaatan *Game Online* Dalam Mendidik Anak Usia Dini. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 5(1), 1-14.
- Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, R., & Nasution, M. (2021). Menganalisis perkembangan media pembelajaran matematika terhadap hasil belajar berbasis *game*. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 204-211.
- Jiang, Q. (2014). *Internet addiction among young people in China: Internet connectedness, online gaming, and academic performance decrement*. *Internet Research*, 24(1), 2-20.
- Johnson, Brigitte M. et al. 2005. "Evaluation of Behavioral Skills Training for Teaching Abduction-Prevention Skills To Young Children." *Journal of Applied Behavior Analysis* 38(1): 67-78.
- Krisdiawan, R. A., & Ramdhany, T. (2018). Implementasi Algoritma Fisher Yates Pada *Games* Edukasi Pengenalan Hewan Untuk Anak Sd Berbasis Mobile Android. *Jurnal Komputer Bisnis*, 11(2), 14-22.
- Manfaat, E., & Aulia, M. (2024). Pengaruh *Screen Time* terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *al-muhadzab: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 18-31.
- Marhun, M., & Inten, D. N. (2023). Studi deskriptif penerapan *screen time* terhadap aspek perkembangan anak usia dini. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 55-62.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan *game online* pada peserta didik kelas x di madrasah aliyah al furqon prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *Konseli: jurnal bimbingan dan konseling (e-journal)*, 3(2), 103-118.
- Maulia, T. Y. A., & Saptatiningsih, R. I. (2020). Implementasi Undang-Undang No. 35 Tahun 2014 Tentang Perlindungan Anak. *Jurnal Kewarganegaraan*, 4(1), 10-16.
- Mursyidah, H. (2018). *Based on the decree of Strengthening Research and Development General Director, Ministry of Research, Technology, and Higher Education in Indonesia No. 21/E/KPT/2018 about Accreditation Rating of Scientific Journal 1st Period*. *In MUST Journal is*.
- Nathania, F., Husna, N., Selvia, A., Kevin, L., Audrey, C., & Hutapea, B. (2017). Analisis Gambaran *Subjective Well-Being* Korban Kejahatan Pencurian Dan Penculikan. *Intuisi: Jurnal Psikologi Ilmiah*, 9(3), 196-209.
- Pangaribowo, W. S. (2023). "Dugaan Percobaan Penculikan Anak 9 Tahun Di Yogyakarta, Korban Trauma Dan Sempat Tak Mau Berangkat Sekolah." <https://yogyakarta.kompas.com/read/2023/01/25/171841478/dugaan-percobaan-penculikan-anak-9-tahun-di-yogyakarta-korban-trauma-dan-html> (11 Januari 2023)

	13	

- Pratama, L. D., Lestari, W., & Astutik, I. (2020). Efektifitas Penggunaan Media *Edutainment* Di Tengah Pandemi Covid-19. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9 (2), 413–423.
- Pratiwi, F. S. (2023). "Tahun 2023 Baru Dua Bulan, KPAI Catat 14 Kasus Penculikan Anak." <https://dataindonesia.id/varia/detail/tahun-2023-baru-dua-bulan-kpai-catat-14-kasus-penculikan-anak-html> (15 November 2023).
- Rahayu, S. L., & Fujiati, F. (2018). Penerapan *Game Design Document* dalam Perancangan *Game* Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(3), 341-346.
- Ratnawati, D., & Putra, H. R. (2020). Hubungan perilaku bermain *game online* dengan *carpal tunnel syndrome* pada remaja. *Indonesian Journal of Health Development*, 2(1).
- Ridwan, T., Hidayat, E., & Abidin, Z. (2020). *Edugames N-Ram* Untuk Pembelajaran Geometri Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 89-94.
- Saraswati, B. D. (2023). "Sederet Kasus Dugaan Penculikan Anak Di Jogja Sepanjang Januari 2023." <https://jogjapolitan.harianjogja.com/read/2023/02/02/510/1125071/sederet-kasusdugaan-penculikan-anak-di-jogja-sepanjang-januari-2023-html> (15 November 2023).
- Soesilo, T. D. (2018). Penelitian Inferensial dalam bidang pendidikan.
- Sugiyono, (2016), Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung, Penerbit Alfabeta
- Unicef. PASPOR Paspor Ini Berisi Hak-Hakmu. https://www.unicef.org/indonesia/id/media/7696/file/Paspor_Hak_Anak.pdf.html (16 November 2023).
- Zaenal, N. (2017). Tinjauan Kriminologis Terhadap Kejahatan Penculikan Anak.
- Zahrok, S., & Suarmini, N. W. (2018). Peran perempuan dalam keluarga. *IPTEK Journal of Proceedings Series*, (5), 61-65.

	14	



PENGARUH AVOID GAME TERHADAP PENGETAHUAN ANAK TENTANG PENCEGAHAN PENCULIKAN DI TK ABA DANUNEGARAN YOGYAKARTA

Article History

Submitted:
Accepted:
Published:
DOI:

Published by:
Universitas Ahmad Dahlan

This is an open-access article
under the CC-BY-SA license



*Corresponding author
Nomor HP/WA:
089673676626

Abstrak

Penculikan merupakan peristiwa yang memiliki dampak panjang bagi korbannya seperti trauma, stress, dan kebingungan, tidak terkecuali anak. Upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah anak menjadi korban penculikan dengan memberikan pengetahuan tentang orang di sekitar yang memiliki potensi berbahaya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *AVOID game* terhadap pengetahuan anak tentang pencegahan penculikan di TK ABA Danunegaran Yogyakarta. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian *Pre-Experimental Designs*. Populasi yang digunakan adalah anak kelompok A dan B di TK ABA Danunegaran Yogyakarta dengan jumlah sampel 28 anak. Teknik pengumpulan data yaitu menggunakan *test* dengan lembar kerja anak dan wawancara. Selanjutnya, untuk teknik analisis data menggunakan uji *wilcoxon* yaitu dengan mencari perbedaan mean *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian diketahui *Asymp. Sig. (2-tailed)* bernilai $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan *AVOID game* terhadap pengetahuan anak tentang pencegahan penculikan di TK ABA Danunegaran Yogyakarta.

Kata Kunci: *avoid game, pencegahan penculikan, pengetahuan anak*

Commented [-1]: pengetahuan diberikan kepada siapa?

Commented [-2]: apa implikasi dan rekomendasi dari hasil penelitian ini?

PENDAHULUAN

Penculikan adalah perbuatan membawa pergi seseorang tanpa hak dengan maksud agar orang tersebut berada di bawah kekuasaan penculik (Daipon, 2017). Korban penculikan tidak hanya orang dewasa, tetapi juga anak-anak. Berdasarkan data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) tahun 2022 terlihat bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dari tahun 2018-2022. Pada tahun 2018 terjadi 40 kasus, turun di tahun 2019 terjadi 18 kasus, naik di tahun 2020 menjadi 20 kasus, sempat mengalami penurunan di tahun 2021 menjadi 16 kasus, naik kembali pada tahun 2022 sebanyak 24 kasus, dan pada awal tahun 2023 yaitu Januari – Februari sudah ada 14 kasus (Pratiwi, 2023).

UNESCO menyampaikan bahwa anak-anak memiliki hak tersendiri salah satunya adalah hak untuk dilindungi. Anak yang dimaksud di sini adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan (Maulia & Saptatiningsih, 2020). Dikuatkan dengan adanya Konvensi Hak Anak Pasal 11 yaitu melindungi anak dari bahaya penculikan (Unicef n.d). Berdasarkan hal tersebut, melindungi anak adalah kewajiban yang harus dilakukan oleh negara, masyarakat, dan keluarga.

Commented [-3]: gunakan sumber data utama, dari KPAI nya

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 59 Tahun 2019 Pasal 1 Ayat 2 tentang penyelenggaraan koordinasi perlindungan anak, menjelaskan bahwa perlindungan anak merupakan seluruh kegiatan untuk memastikan dan melindungi anak beserta hak-haknya, agar mereka dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara maksimal sesuai dengan nilai dan martabat kemanusiaan, serta mendapatkan perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi. Oleh karenanya, penting bagi seluruh pihak baik negara, masyarakat, dan keluarga berperan dalam memberikan perlindungan kepada anak terutama dalam menghindarkan dari korban penculikan.

Menurut Fauziah (2023) menyampaikan bahwa dampak dari korban penculikan anak yaitu dijadikan anak jalanan, pengemis dan pekerja seks komersial. Korban penculikan akan mengalami trauma, stres dan kebingungan. Korban cenderung mengalami gangguan emosional dan fisik seperti kecemasan, depresi, ketakutan, hilangnya rasa percaya diri, dan rasa sakit fisik. Perasaan takut dan trauma merupakan dampak yang paling terlihat meskipun tingkat keparahannya berbeda pada kedua subjek berdasarkan tipe kejahatan yang dialami (Nathania et al, 2017).

Faktor yang menyebabkan anak menjadi korban penculikan yaitu kelalaian orang tua dan keluarga dalam mengawasi anak-anak, kurangnya pemahaman anak tentang kewaspadaan kepada orang asing, karena adanya niat dari pelaku, dan korban sebagai penyebab penculikan (Arthani, 2021). Seringkali, perlakuan orang tua yang terlalu memanjakan anak dengan barang-barang mewah dapat mengakibatkan seseorang tertarik untuk melakukan tindak kejahatan. Kurangnya pengawasan dari orang tua juga dapat memberikan kesempatan bagi kejahatan untuk terjadi, terutama saat anak dibiarkan berada di tempat-tempat sepi yang berisiko tinggi (Zaenal, 2017). Menentukan strategi pencegahan penculikan anak menjadi sangat penting mengingat faktor-faktor yang terlibat. Hal tersebut melibatkan partisipasi orang tua, anak, dan sekolah serta melibatkan negara dan aparatnya, khususnya kepolisian, untuk menjaga keamanan fasilitas pendidikan mulai dari taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi (Arthani, 2021).

Selain kasus penculikan secara nasional yang naik dari tahun ke tahun, percobaan kasus penculikan juga terjadi di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta. Selama tahun 2023 terdapat 4 kasus percobaan penculikan anak, sehingga menimbulkan keresahan orang tua akan keamanan anak di tempat umum (Saraswati, 2023). Rentannya anak terutama terkait kasus penculikan membuat wajah Yogyakarta menjadi tidak seperti dulu yang selalu dikenal dengan suasana tenang, aman, damai, dan nyaman. Selain 4 kasus penculikan yang terjadi di wilayah DIY, pada

Commented [-4]: Menurut xxxx dampak dari... atau
xxxx (xxxx) menyampaikan bahwa xxxx

Commented [-5]: tambahkan sumber sitasi yg mendukung pernyataan yg sama minimal 2

Commented [-6]: tambahkan sumber sitasi yg mendukung pernyataan yg sama minimal 2

Commented [-7]: tambahkan sumber sitasi yg mendukung pernyataan yg sama minimal 2

Commented [-8]: tambahkan sumber sitasi yg mendukung pernyataan yg sama minimal 2

	2	

23 Januari 2023 di Kampung Danunegaran, Kemantren Mantrijeron, Kota Yogyakarta terjadi peristiwa percobaan penculikan dengan sasaran anak berusia 9 tahun di dekat rumahnya (Pangaribowo, 2023). Peristiwa tersebut membuat seluruh anggota masyarakat di wilayah tersebut menjadi ketakutan akan keselamatan anak.

Kampung Danunegaran adalah salah satu wilayah di Kota Yogyakarta, secara geografis berjarak 2.5 km dengan pusat kota yaitu Alun-Alun Selatan, Kantor Dinas Gubernur dan titik 0 kilometer. Untuk jarak sekolah dengan kantor polisi kurang lebih 1 km. Secara kependudukan merupakan lingkungan dengan kepadatan penduduk yang cukup tinggi, seharusnya dengan kondisi tersebut menjadikan lingkungan di Kampung Danunegaran adalah lingkungan yang aman. Namun yang terjadi justru sebaliknya, artinya dibutuhkan upaya pencegahan yang efektif agar tidak terjadi kasus penculikan.

Menyikapi permasalahan tersebut, maka peneliti menggunakan *AVOID game* sebagai media dalam memberikan pengetahuan tentang pencegahan penculikan anak yang disusun oleh tim PKM-PM *AVOID game*. *Game* ini adalah *game* yang sederhana dan simpel, serta memiliki manfaat untuk mengedukasi anak-anak mengenai penculikan melalui permainan yang menarik. Selain itu, *game* ini juga memberikan pengetahuan dan keterampilan anak dalam menghadapi penculikan. *Game* ini dibuat melalui aplikasi *Microsoft Power Point*, yang dikombinasikan dengan animasi yang menarik dan mengedukasi anak.

Game ini berisikan *game* petualangan yang terdiri dari tiga level mulai dari mengenal orang terdekat, membedakan orang yang dikenal dan tidak dikenal, hingga respon ketika berhadapan dengan penculik. Level pertama, berisikan mengenai kemampuan anak dalam mengenali orang-orang terdekatnya, yaitu keluarga. Level kedua, berisikan mengenai kemampuan anak dalam mengenali orang-orang disekitarnya dan orang asing atau orang yang tidak dikenalnya. Level ketiga, berisikan mengenai kemampuan anak untuk merespon ketika adanya pelaku penculikan.

Berdasarkan hasil penelitian membuktikan bahwa pembelajaran melalui *game* edukasi dapat meningkatkan kognitif, afektif, dan psikomotor anak didik. Selanjutnya, respon secara keseluruhan dari responden menunjukkan 91.2% dengan respon positif dalam pengadaan *game* edukasi pada sebuah pembelajaran (Pratama et al, 2020). Diperkuat oleh pendapat Mursyidah (2018) *game* edukasi adalah media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran pada tingkat sekolah maupun perguruan tinggi dapat mengaplikasikan media pembelajaran ini karena *game* edukasi merupakan suatu permainan yang di dalamnya mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan. Salah satu macam *game* edukasi yaitu

	3	

game edukasi pencegahan penculikan anak. Bahkan *game* edukasi yang diberikan dengan terencana dan terbimbing akan berdampak positif bagi anak tidak seperti pemahaman selama ini bahwa *game* seluruhnya berdampak negatif (Hadisaputra, 2022).

Tujuan dibuat *game* edukasi ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan anak usia 4-6 tahun tentang pencegahan penculikan. Fokus penelitian ini menekankan pada pengaruh *AVOID game* terhadap pengetahuan anak dalam pencegahan penculikan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh *AVOID game* untuk anak usia 4-6 tahun di TK ABA Danunegaran Yogyakarta.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Designs*. Penelitian dengan pendekatan *Pre-Experimental Designs* dipilih karena peneliti belum melakukan eksperimen yang sesungguhnya. Dalam penelitian ini, masih ada beberapa variabel yang tidak dapat dikontrol dan mempengaruhi variabel dependen. Oleh karena itu, hasil penelitian ini tidak sepenuhnya dipengaruhi oleh variabel independen (Sugiyono 2016: 109).

Prosedur penelitian ini dilakukan dengan memilih dan merumuskan masalah, pengelompokan subjek dan instrumen pengukuran, memiliki desain penelitian, serta uji hipotesis (Soesilo, 2018). Peneliti telah merumuskan masalah mengenai pengaruh *AVOID game* terhadap pengetahuan anak usia 4-6 tahun di Kelompok TK A dan B sebagai kelas kontrol sekaligus kelas eksperimen. Subjek penelitian terdiri dari anak Kelompok A dan B di TK ABA Danunegaran Yogyakarta.

Menurut Arikunto (2014:265), menyampaikan bahwa instrumen penelitian merupakan alat atau sarana yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, dengan tujuan mempermudah pekerjaannya dan meningkatkan kualitas hasil yang diperoleh, yaitu lebih akurat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Peneliti memerlukan instrumen untuk mengukur pemahaman anak tentang pencegahan penculikan menggunakan *AVOID game*. Instrumen pengukuran yang digunakan adalah instrumen tes dalam bentuk lembar kerja anak. Proses pengumpulan data menggunakan tes dan wawancara.

Desain penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Sugiyono (2016) menyampaikan bahwa pada penelitian ini diberikan *pre-test* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Adapun desain penelitian sebagai berikut :

	4	

Commented [-9]: 1. sampaikan dahulu hasil riset terdahulu apa saja upaya yang sudah pernah dilakukan untuk merespon kasus yg sudah dipaparkan di atas
2. Paparkan gap/kelemahan dari riset sebelumnya atau upaya2 yg selama ini sudah dilakukan, sehingga menunjukkan dan menekankan bahwa avoid game ini dapat menjawab kekurangan dari upaya yg selama ini sudah dilakukan.
3. Jelaskan ttg avoid game dan tujuan/alasan dari riset ini dilakukan di lokasi ini secara sistematis

Commented [-10]: gunakan ini untuk menyampaikan limitation atau keterbatasan penelitian di bagian akhir pembahasan sebelum kesimpulan

Commented [-11]: memiliki atau memilih?

Commented [-12]: sudah diwakili dengan menyebutkan tujuan penelitian ini di bagian pendahuluan. Langsung sebutkan saja populasi dan sample nya siapa, berapa. Pemilihan sample menggunakan apa, alasannya apa. Baru cantumkan sumber pendukung. Bukan sebaliknya

Commented [-13]: gunakan cara sitasi yang konsisten sesuai aturan jecce

Commented [-14]: Tuliskan dengan urutan apa dan seperti instrumen yg digunakan (bentuk/jenis instrumen, jumlah aitem, skala apa, mengembangkan sendiri atau adaptasi atau adopsi milik siapa, berdasarkan acuan apa. Bagaimana validitas dan reliabilitasnya. Berikutnya apa alasannya dan kenapa, baru kemudian cantumkan sumber sitasi yg mendukung.

Commented [-15]: sampaikan alasan/urgensi jenis instrumen ini dipilih bukan yg lain, sementara tes dan penggunaan LK untuk anak usia dini tidak disarankan.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Teknik analisis data digunakan untuk menjawab hipotesis yang telah dirumuskan dalam penelitian Sugiyono (2016: 199). Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menjawab pertanyaan dan perumusan yang berkaitan dengan objek penelitian. Tujuan dari analisis data ini adalah untuk mencari kebenaran dari data yang telah dikumpulkan. Dalam penelitian ini, teknik analisis data menggunakan uji wilcoxon untuk mencari perbedaan mean *pre test* dan *post test*. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *AVOID game* terhadap pengetahuan anak tentang pencegahan penculikan di TK ABA Danunegaran Yogyakarta. Penelitian ini akan menguji *pre-test* dan *post-test*, sehingga peneliti dapat melihat perbedaan nilai antara keduanya melalui uji wilcoxon.

Commented [-16]: gunakan cara sitasi dengan benar

Commented [-17]: perlu disampaikan alasan menggunakan uji wilcoxon, bukan t-test atau lainnya

Commented [-18]: seperti apa interface game yang akan digunakan dalam penelitian ini sebaiknya ditampilkan, disertai bagaimana prosedur perlakuan yang dilakukan dalam penelitian eksperimen ini secara lebih teknis. Bukan teori metode penelitiannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Game sebagai media utama dalam mengedukasi anak, orangtua, dan guru. *Game* ini dikembangkan dengan nama *AVOID game* serta memanfaatkan aplikasi power point dan canva. *Game* ini memuat materi tentang edukasi pencegahan penculikan yang sering terjadi pada anak. Materi *game* dikembangkan menjadi tiga level, yaitu level pertama mengenali orang terdekat, level kedua mengenali orang asing, dan level ketiga respon saat dihadapkan pada kondisi percobaan penculikan. Pada level pertama anak bermain mengenali orang terdekat dengan menyebutkan nama ayah, ibu, kakek, nenek, kakak, adik, dan gurunya. Pada level kedua anak bermain dengan membedakan antara orang yang dikenal dengan orang yang tidak dikenalnya. Selanjutnya pada level ketiga anak bermain dengan tujuan agar dapat melindungi diri dari penculikan dengan meminta pertolongan kepada orang yang berseragam dan memberikan respon ketika pada kondisi berbahaya kapanpun dan dimanapun anak berada.

Materi *AVOID game* memuat tentang edukasi pencegahan penculikan yang sering terjadi pada anak. *Game* ini terdiri dari tiga level yang memiliki tujuan untuk memberikan pengetahuan, pemahaman, dan langkah-langkah bagi anak untuk mencegah penculikan. Contoh level pertama mengenali orang terdekat menjadi level yang paling mudah dan pertama, karena individu lain yang dikenal anak adalah orang terdekat yaitu keluarga yang dapat memberikan rasa aman, nyaman, adil dan memberikan perlindungan. Sebagaimana pendapat Zahrok & Suarmini (2018) bahwa keberadaan keluarga menciptakan suasana yang penuh keamanan, kenyamanan,

	5	

keadilan, dan perlindungan. Sehingga mengenali anggota keluarga menjadi tahap awal sebelum mengenal orang lain. Anak merasa aman jika bersama dengan keluarganya dibandingkan dengan orang asing yang belum dikenalnya. Keluarga merupakan elemen yang tak terpisahkan dalam kehidupan, membentuk ikatan erat antara anggota-anggotanya, seperti ayah, ibu, kakak, adik, kakek, dan neneknya.

Level kedua berisikan mengenai kemampuan anak dalam mengenali orang-orang di sekitarnya dan orang-orang asing atau orang yang tidak dikenalnya. Anak diperlihatkan gambar keluarga pada level pertama, gambar orang asing yang belum pernah dilihat untuk membedakan orang terdekat dengan orang asing. Pada level ini anak dapat membedakan orang asing dan orang yang didekatnya. Sebagaimana pendapat Johnson et al (2005) bahwa dengan mengajarkan anak-anak apa yang harus dilakukan jika ada orang asing yang meminta anak tersebut untuk pergi bersamanya. Hal tersebut dapat melatih anak mengenali orang asing, dikarenakan tidak semua orang asing berbuat baik, justru cenderung ada yang berbuat jahat untuk melakukan penculikan.

Level ketiga berisikan mengenai kemampuan anak untuk merespon yang benar ketika penculik memberikan iming-iming makanan, minuman, dan mengajak pergi. Level ini juga memberikan pemahaman dan pengetahuan terkait pihak-pihak serta lokasi yang dapat membantu anak melindungi dirinya ketika ada penculik, seperti menangis, menerima, menolak, dan lari. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Johnson et al (2005) bahwa guru dan orang tua memiliki peran penting dalam mengajarkan anak untuk mengatakan “tidak”, lari, dan memberitahu guru ketika diberikan iming-iming dari penculik. Hal tersebut dapat mengajarkan anak untuk menolak orang asing yang memberikan iming-iming agar terhindar dari penculikan.

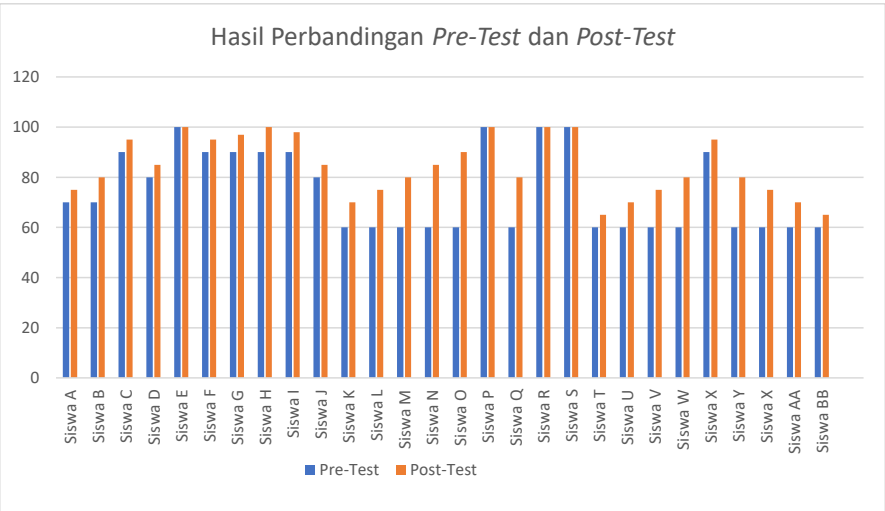
Setiap level, anak dihadapkan pada tantangan *game* yang akan naik tingkat kesulitannya. Durasi memainkan *game* ini jika dimainkan tanpa kendala dan mampu mengatasi kesulitan di setiap levelnya kurang lebih 5 menit. Durasi yang cukup pendek ini, mempertimbangkan *screen time game* pada anak usia dini. Jika anak mengalami kesulitan saat memainkan *game* ini, maka waktu yang diperlukan akan lebih dari 5 menit. Selain itu, di dalam buku panduan *game* ini mencantumkan petunjuk untuk dilakukan pendampingan oleh guru, orang tua atau orang dewasa lainnya agar membantu anak jika mengalami kesulitan atau memberikan pengarahan sesuai dengan petunjuk *game*. Sebagaimana pendapat Marhun & Inten (2023) bahwa durasi dari tayangan video yang diberikan kepada anak tidak lebih dari 20 menit, baik itu pada kegiatan pembelajaran maupun kegiatan “movie time”. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Manfaatin & Aulia (2024) bahwa pengaturan durasi *screen time* yang efektif dapat memperkuat

	6	

pengalaman belajar dan bermain anak, serta memperbaiki komunikasi antara anak, orang tua, dan orang lain.

Langkah pertama pengambilan data adalah dengan treatment awal (*pre test*). Treatment ini dilakukan untuk mengukur pengetahuan anak tentang pencegahan penculikan dan skor anak sebelum dikenakannya perlakuan. Langkah selanjutnya dilakukan dengan bentuk perlakuan berupa treatment *AVOID game* untuk mencegah penculikan anak di TK ABA Danunegaran Yogyakarta. Treatment awal (*pre test*) yang diberikan adalah dengan bermain *AVOID game* yang terdiri dari 3 level. Level 1 terdiri dari mengenali orang terdekat, level 2 terdiri dari mengenali orang-orang di sekitarnya, dan level 3 terdiri dari cara melindungi diri. Langkah selanjutnya dilakukannya treatment akhir (*post test*). Treatment awal dan akhir atau *pre test* dan *post test* dilaksanakan di TK ABA Danunegaran Yogyakarta dengan menggunakan lembar kerja peserta didik.

Adapun deskripsi data perolehan nilai *pre-test* dan nilai *post test* disajikan dalam grafik berikut.



Gambar 1. Grafik Hasil Perbandingan *Pre-Test* dan *Post-Test*

Berdasarkan grafik hasil perbandingan *pre-test* dan *post-test* di atas, jumlah sampel anak laki-laki terdiri dari 14 orang dan perempuan 14 orang. Perbedaan jumlah anak berdasar dari hasil observasi dan wawancara dengan guru di TK ABA Danunegaran Yogyakarta. Total jumlah anak di TK tersebut berjumlah 30 peserta didik yang terdiri dari 15 peserta didik laki-laki dan

Commented [-19]: Ini adalah penelitian eksperimen, bukan pengembangan game sehingga asumsinya, game sudah dikembangkan prototype nya. Jelaskan tentang interface dan penggunaan game ini di bagian metode penelitian sebagai bagian dari prosedur perlakuan.

	7	

15 peserta didik perempuan. Dari sekian banyak laki-laki dan perempuan yang mengikuti *pre-test* dan *post-test*, terdapat nilai yang stabil adalah peserta didik E, peserta didik P, peserta didik R, dan peserta didik S, dengan nilai 100. Selanjutnya, nilai yang naik signifikan adalah peserta didik O, dengan nilai 60 menjadi nilai 90. Anak-anak yang nilainya naik signifikan dikarenakan memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, lebih menyukai kegiatan berupa permainan seperti halnya bermain *AVOID game*. Mengenai dari data tersebut terdapat adanya peningkatan pengetahuan yang signifikan tentang pencegahan penculikan yang dapat dialami oleh anak.

Anak-anak di TK ABA Danunegaran Yogyakarta memiliki rasa keingintahuan yang tinggi tentang *AVOID game* ini sejalan dengan pendapat Ridwan et al (2020) bahwa anak-anak secara umum memiliki kemampuan belajar yang tinggi dan rasa ingin tahu yang besar, serta biasanya tertarik pada permainan yang menarik untuk dimainkan. Biasanya, anak-anak lebih menyukai permainan dibandingkan dengan melakukan kegiatan lain. Ketika anak usia dini melakukan pengulangan permainan di rumah, ini dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam bermain *game* dan membuat mereka lebih terampil dalam menghadapi tantangan dalam *game* tersebut. Keaktifan mereka dalam bermain *game* memberikan kesempatan untuk belajar berinteraksi dengan orang lain, mengasah keterampilan dan pengetahuan mereka dalam mencegah terjadinya penculikan anak. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Ayomi et al (2023) bahwa *game* untuk mengajarkan anak-anak cara berinteraksi dengan orang lain dan untuk menghindari penculikan serta perundungan.

Anak-anak yang memperoleh nilai stabil yaitu peserta didik E, peserta didik P, peserta didik R, dan peserta didik S. Beberapa peserta didik yang memperoleh nilai stabil tersebut berjenis kelamin laki-laki. Anak laki-laki cenderung menyukai permainan *game*. Sebagaimana pendapat Ratnawati & Putra (2020) bahwa laki-laki cenderung menghabiskan lebih banyak waktu bermain *game* dibandingkan perempuan, dan mereka lebih terdorong serta merasakan kesenangan khusus dalam menyelesaikan level-level dalam *game*. Sebagaimana pendapat Jiang (2014) menyampaikan bahwa perbedaan level-level kesulitan dalam setiap *game* yang dimainkan membuat laki-laki lebih tertarik untuk menyelesaikannya. Selain itu, *game* lebih populer di kalangan laki-laki karena mereka cenderung menyukai tantangan dan aksi serta *game* menyajikan pengalaman bermain yang sangat seru dan menantang (Masya & Candra, 2016). Hal ini mendasari bahwa penggemar *game* didominasi oleh laki-laki daripada perempuan, karena laki-laki lebih menyukai tantangan yang menantang.

Commented [-20]: pastikan jika kutipan bersumber dari artikel jurnal, maka hasil dari riset dalam artikel itu yg dirujuk.

	8	

Tabel 2. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Pengetahuan Anak tentang Pencegahan Penculikan di TK ABA Danunegaran Yogyakarta

Deskripsi	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
Mean	74.29	84.46
Median	65.00	82.50
Modus	60	80
Std. Deviasi	16.200	11.793
Max	100	100
Min	60	65

Berdasarkan tabel 2 terlihat bahwa ada peningkatan pengetahuan anak terkait pencegahan penculikan dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Bahwa dari hasil *pre-test* menunjukkan nilai mean sebesar 74.29, dimana anak-anak masih memiliki pengetahuan tentang pencegahan penculikan yang rendah. Sedangkan pada hasil *post-test* menunjukkan mean yang didapat tinggi adalah 84.46. Kemudian nilai median pada data hasil *pre-test* berjumlah 65.00, sedangkan pada hasil *post-test* menunjukkan 82.50. Selanjutnya untuk nilai standar deviasi berjumlah 16.200 untuk hasil *pre-test*, dan 11.793 untuk hasil *post-test*. Adapun nilai maksimum dan minimum pada data hasil *pre-test* 100 dan 60, sedangkan pada data hasil *post-test* sebesar 100 dan 65.

Perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* tersebut dikarenakan terjadi peningkatan pengetahuan anak tentang pencegahan penculikan. Dimulai dari level pertama anak-anak dapat mengenal orang-orang terdekatnya seperti ayah, ibu, kakak, adik, kakek, dan neneknya. Level kedua, anak-anak dapat membedakan antara orang asing atau orang yang tidak dikenalnya dengan orang terdekatnya. Selanjutnya level ketiga, anak-anak dapat memberikan respon ketika mereka berada dalam keadaan berbahaya. Beberapa level *game* tersebut berpengaruh terhadap pengetahuan anak untuk mencegah terjadinya penculikan. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Krisdiawan dan Ramdhany (2018) bahwa *game* yang bermanfaat untuk edukasi anak dapat memberikan pengetahuan tentang cara mencegah penculikan.

Berdasarkan data hasil *pre test* dan *post test* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pengetahuan anak tentang pencegahan penculikan. Sehingga dapat disimpulkan pula bahwa pemberian treatment *AVOID game* mampu meningkatkan pengetahuan anak tentang pencegahan penculikan di TK ABA Danunegaran Yogyakarta. Artinya, pemberian treatment

	9	

tersebut cocok dan sesuai untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang pencegahan penculikan.

Analisis data dalam riset ini menggunakan uji wilcoxon melalui bantuan SPSS. Hasil analisis data tersebut sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Wilcoxon (Ranks)

Ranks		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	24 ^b	12.50	300.00
	Ties	4 ^c		
	Total	28		

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa *negative ranks* antara pengetahuan anak tentang pencegahan penculikan untuk *pre-test* dan *post-test* adalah 0, baik itu nilai *N*, *Mean Rank*, dan *Sum of Ranks*. Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak adanya penurunan nilai *pre-test* ke nilai *post-test*. Selanjutnya, pada *positive rank* antara pengetahuan anak tentang pencegahan penculikan untuk *pre-test* dan *post-test* dengan 24 data positif (*N*) mengalami peningkatan pengetahuan anak tentang pencegahan penculikan dari *pre-test* dan *post-test*. *Mean rank* atau rata-rata peningkatan 12,50, sedangkan jumlah *sum of ranks* adalah sebesar 300,00. Selanjutnya, nilai *ties* adalah 4 yang berarti bahwa ada nilai yang sama antara *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon (Test Statistics^a)

Test Statistics^a	
	<i>Posttest - Pretest</i>
Z	-4.312 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Nilai Asymp. Sig. < 0,05, maka hipotesis diterima, namun jika Asymp. Sig. > 0,05, maka hipotesis ditolak. Berdasarkan output *test statistic*, diketahui Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai 0,000 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara hasil pengetahuan anak tentang pencegahan penculikan untuk *pre-test* dan *post-test*, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan *AVOID game* terhadap pengetahuan anak tentang pencegahan penculikan di TK ABA Danunegaran Yogyakarta. *AVOID game* ini berpengaruh terhadap anak

	10	

karena dapat mengenal orang-orang terdekatnya, anak dapat membedakan antara orang yang dikenal dan tidak dikenalnya, dan dapat memberikan respon ketika anak berada dalam keadaan berbahaya.

Kemampuan merespon anak dalam kondisi berbahaya dibutuhkan treatment dan tidak muncul secara alami. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Johnson et al (2005) disampaikan bahwa anak usia dini dapat mempelajari keterampilan keselamatan dan menggunakan keterampilan ini dalam situasi penculikan simulasi ketika berhadapan dengan penculik. Anak dapat dilatih dengan menghadapi situasi bertemu dengan orang asing dan ditawarkan untuk pulang atau pergi ke suatu tempat bersama. Situasi lain yang dapat dilatih dengan menawarkan makanan atau minuman yang anak suka. Pada awal latihan tentu saja anak tidak akan menolak karena secara karakteristik anak masih belum bisa membedakan orang baik dan orang jahat. Oleh karena itu, memahami anak akan orang asing atau situasi berbahaya ketika menuju atau pulang dari sekolah diperlukan treatment.

Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Arthani (2021) bahwa memberikan pemahaman kepada anak-anak mengenai berbagai cara dan risiko penculikan saat mereka sedang dalam perjalanan menuju atau pulang dari sekolah. Treatment *AVOID game* ini disusun sebagai edukasi pencegahan penculikan yang ada di TK ABA Danunegaran Yogyakarta. Penggunaan *game* memberikan pengalaman belajar bagi anak yang lebih interaktif dan menyenangkan. Sebagaimana pendapat Rahayu & Fujiati (2018) bahwa *game* edukasi merupakan segala bentuk permainan yang menyajikan pengalaman belajar kepada anak-anak dengan cara menyenangkan dan menghibur ketika proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, *AVOID game* berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif dan inovatif, serta kemampuan menyelesaikan masalah bagi anak. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Hasanah et al (2021) bahwa dengan adanya pembelajaran melalui media berbasis *game*, anak dapat meningkatkan kemampuan inovatif dan kreatif mereka, sehingga mencapai hasil belajar anak. Bahkan, *game* yang diberikan dengan terencana dan terbimbing akan berdampak positif bagi anak, tidak seperti pemahaman selama ini bahwa *game* seluruhnya berdampak negatif (Hadisaputra, 2022).

Commented [-21]: Lakukan pembahasan dalam setiap data yang dihasilkan dengan melakukan compare - contrast terhadap penelitian mutakhir (5 tahun lainnya) lainnya yang relevan.
Termasuk dampak negatif dari game berbasis layar jika berlebihan, sehingga bagaimana aturan pemanfaatan game ini agar tetap aman bagi anak dari dampak kecaunduan sebagaimana ada referensi terkait yg digunakan pada artikel ini.

Commented [-22]: bagaimana hal ini dapat diketahui, tidak ada data dari hasil penelitian ini terbaca bahwa mengukur kemampuan berpikir kritis anak

Commented [-23]: pembahasan yang dilakukan di sini akan lebih mudah dipahami pembaca ketika apa saja indikator yang diukur dalam penelitian ini dapat ditemukan di artikel.

	11	

KESIMPULAN

Bersumber hasil riset eksperimen dan ulasan terkait pengaruh *AVOID game* terhadap pengetahuan anak tentang pencegahan penculikan di TK ABA Danunegaran Yogyakarta, dapat disimpulkan bahwa *AVOID game* memiliki pengaruh yang signifikan dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang pencegahan penculikan. *AVOID game* yang dikembangkan sebagai sebuah *game* interaktif, dapat dijadikan sebagai media untuk edukasi kepada anak terkait pencegahan penculikan dengan metode yang menyenangkan. Hal ini terbukti melalui hasil pemahaman anak yang diukur melalui *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan. Melalui *game* ini, anak dapat memahami orang terdekat yang memberikan rasa aman, orang asing yang tidak berbahaya dan berbahaya, dan dapat menghadapi kondisi ketika berhadapan dengan penculik.

	12	

REFERENSI

1. Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penilaian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
2. Arthani, N. L. G. Y. (2021). Strategi Pencegahan Kejahatan Penculikan Anak pada Saat Aktivitas Pulang Sekolah. *Satya Dharma: Jurnal Ilmu Hukum*, 4(1), 68-83.
3. Ayomi, P. N., Juniarta, I. W., Maharani, I. G. A. B., & Sujaningrum, N. L. K. (2023). Meningkatkan Kesadaran Terhadap Perundungan Dan Pencegahan Penculikan Anak Sekolah Di Sd No. 1 Cemagi. *In Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Fakultas Bahasa Asing Universitas Mahasaraswati Denpasar (SENADIBA) 2021* (pp. 182-188).
4. Daipon, D. (2017). Penculikan Anak (Antara Realitas dan Responsif Normatifnya menurut Pidana Islam). *Humanisma: Journal of Gender Studies*, 1(1), 13-23.
5. Fauziah, A. (2023). Mencegah, Menangani, Dampak Psikologis Terhadap Anak dan Keluarga serta Masyarakat. <https://jateng.harianhaluan.com/pendidikan/2167749807/mencegah-menangani-dampak-psikologis-terhadap-anak-dan-keluarga-serta-masyarakat-html> (10 Januari 2023)
6. Hadisaputra, H. (2022). Strategi Pemanfaatan *Game Online* Dalam Mendidik Anak Usia Dini. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 5(1), 1-14.
7. Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, R., & Nasution, M. (2021). Menganalisis perkembangan media pembelajaran matematika terhadap hasil belajar berbasis *game*. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 204-211.
8. Jiang, Q. (2014). *Internet addiction among young people in China: Internet connectedness, online gaming, and academic performance decrement*. *Internet Research*, 24(1), 2-20.
9. Johnson, Brigitte M. et al. 2005. "Evaluation of Behavioral Skills Training for Teaching Abduction-Prevention Skills To Young Children." *Journal of Applied Behavior Analysis* 38(1): 67-78.
10. Krisdiawan, R. A., & Ramdhany, T. (2018). Implementasi Algoritma Fisher Yates Pada Games Edukasi Pengenalan Hewan Untuk Anak Sd Berbasis Mobile Android. *Jurnal Komputer Bisnis*, 11(2), 14-22.
11. Manfaatin, E., & Aulia, M. (2024). Pengaruh *Screen Time* terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *al-muhadzab: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 18-31.
12. Marhun, M., & Inten, D. N. (2023). Studi deskriptif penerapan *screen time* terhadap aspek perkembangan anak usia dini. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 55-62.
13. Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan *game online* pada peserta didik kelas x di madrasah aliyah al furqon prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *Konseli: jurnal bimbingan dan konseling (e-journal)*, 3(2), 103-118.
14. Maulia, T. Y. A., & Saptatiningsih, R. I. (2020). Implementasi Undang-Undang No. 35 Tahun 2014 Tentang Perlindungan Anak. *Jurnal Kewarganegaraan*, 4(1), 10-16.
15. Mursyidah, H. (2018). *Based on the decree of Strengthening Research and Development General Director, Ministry of Research, Technology, and Higher Education in Indonesia No. 21/E/KPT/2018 about Accreditation Rating of Scientific Journal 1st Period*. *In MUST Journal is*.
16. Nathania, F., Husna, N., Selvia, A., Kevin, L., Audrey, C., & Hutapea, B. (2017). Analisis Gambaran *Subjective Well-Being* Korban Kejahatan Pencurian Dan Penculikan. *Intuisi: Jurnal Psikologi Ilmiah*, 9(3), 196-209.
17. Pangaribowo, W. S. (2023). "Dugaan Percobaan Penculikan Anak 9 Tahun Di

	13	

- Yogyakarta, Korban Trauma Dan Sempat Tak Mau Berangkat Sekolah.” <https://yogyakarta.kompas.com/read/2023/01/25/171841478/dugaan-percobaan-penculikan-anak-9-tahun-di-yogyakarta-korban-trauma-dan-html> (11 Januari 2023)
18. Pratama, L. D., Lestari, W., & Astutik, I. (2020). Efektifitas Penggunaan Media *Edutainment* Di Tengah Pandemi Covid-19. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9 (2), 413–423.
 19. Pratiwi, F. S. (2023). “Tahun 2023 Baru Dua Bulan, KPAI Catat 14 Kasus Penculikan Anak.” <https://dataindonesia.id/varia/detail/tahun-2023-baru-dua-bulan-kpai-catat-14-kasus-penculikan-anak-html> (15 November 2023).
 20. Rahayu, S. L., & Fujiati, F. (2018). Penerapan *Game Design Document* dalam Perancangan *Game* Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(3), 341-346.
 21. Ratnawati, D., & Putra, H. R. (2020). Hubungan perilaku bermain *game online* dengan *carpal tunnel syndrome* pada remaja. *Indonesian Journal of Health Development*, 2(1).
 22. Ridwan, T., Hidayat, E., & Abidin, Z. (2020). *Edugames N-Ram* Untuk Pembelajaran Geometri Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 89-94.
 23. Saraswati, B. D. (2023). “Sederet Kasus Dugaan Penculikan Anak Di Jogja Sepanjang Januari 2023.” <https://jogjapolitan.harianjogja.com/read/2023/02/02/510/1125071/sederet-kasusdugaan-penculikan-anak-di-jogja-sepanjang-januari-2023-html> (15 November 2023).
 24. Soesilo, T. D. (2018). Penelitian Inferensial dalam bidang pendidikan.
 25. Sugiyono, (2016), Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung, Penerbit Alfabeta
 26. Unicef. PASPOR Paspur Ini Berisi Hak-Hakmu. https://www.unicef.org/indonesia/id/media/7696/file/Paspor_Hak_Anak.pdf.html (16 November 2023).
 27. Zaenal, N. (2017). Tinjauan Kriminologis Terhadap Kejahatan Penculikan Anak.
 28. Zahrok, S., & Suarmini, N. W. (2018). Peran perempuan dalam keluarga. *IPTEK Journal of Proceedings Series*, (5), 61-65.

	14	

3. Revised version accepted

17 July 2024

[JECCE] Editor Decision

1 message

Wahyu Nanda Eka Saputra <wahyu.saputra@bk.uad.ac.id>

Sun, Jul 14, 2024 at 7:35 AM

To: mita_nur <mita2015002016@webmail.uad.ac.id>, Avanti Vera Risti Pramudyani <avanti.pramudyani@pgpauad.uad.ac.id>, Iyan Sofyan <iyan@pgpauad.uad.ac.id>

mita_nur, Avanti Vera Risti Pramudyani, Iyan Sofyan:

We have reached a decision regarding your submission to Journal of Early Childhood Care and Education , "PENGARUH AVOID GAME TERHADAP PENGETAHUAN ANAK TENTANG PENCEGAHAN PENCULIKAN DI TK ABA DANUNEGARAN YOGYAKARTA".

Our decision is to: Conditional Accept the Submission

The next steps are translation, proofreading, and layout editing before publishing. In some cases, the editor will require you to make some technical revisions during the production process to meet the condition. Hence, please check your account regularly to track the progress.

Section Editor,
Wahyu Nanda Eka Saputra

**C-Bismillah ACC Artikel Ilmiah-1.docx**

267K

4. Reviewed the copyediting of the
manuscript

17 July 2024

[JECCE] Editor Decision

1 message

Wahyu Nanda Eka Saputra <wahyu.saputra@bk.uad.ac.id>

Sun, Jul 14, 2024 at 7:35 AM

To: mita_nur <mita2015002016@webmail.uad.ac.id>, Avanti Vera Risti Pramudyani <avanti.pramudyani@pgpauad.uad.ac.id>, Iyan Sofyan <iyan@pgpauad.uad.ac.id>

mita_nur, Avanti Vera Risti Pramudyani, Iyan Sofyan:

We have reached a decision regarding your submission to Journal of Early Childhood Care and Education , "PENGARUH AVOID GAME TERHADAP PENGETAHUAN ANAK TENTANG PENCEGAHAN PENCULIKAN DI TK ABA DANUNEGARAN YOGYAKARTA".

Our decision is to: Conditional Accept the Submission

The next steps are translation, proofreading, and layout editing before publishing. In some cases, the editor will require you to make some technical revisions during the production process to meet the condition. Hence, please check your account regularly to track the progress.

Section Editor,
Wahyu Nanda Eka Saputra

**C-Bismillah ACC Artikel Ilmiah-1.docx**

267K

5. Ready to publish
27 July 2024

[JECCE] New notification from Journal of Early Childhood Care and Education

1 message

Wahyu Nanda Eka Saputra <wahyu.saputra@bk.uad.ac.id>

Sat, Jul 27, 2024 at 6:02 PM

Reply-To: Intan Puspitasari <jecce@pgpau.d.uad.ac.id>

To: Avanti Vera Risti Pramudyani <avanti.pramudyani@pgpau.d.uad.ac.id>

You have a new notification from Journal of Early Childhood Care and Education :

An issue has been published.

Link: <https://journal2.uad.ac.id/index.php/jecce/issue/current>

Intan Puspitasari

6. Article published
27 July 2024