



Edukasi Pencegahan *Bullying* Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa Di SDIT Cendikia Andalas Padang

Bullying Prevention Education Using the Snakes-and-Ladders Game To Improve Students Knowledge at SDIT Cendikia Andalas Padang

Hamidatul Yuni*), Siti Nur Hasanah

Departemen Kesehatan Masyarakat, Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Andalas, Padang, Indonesia

*) Email Korespondensi : hamidatulyuni@ph.unand.ac.id

ABSTRACT

Padang Timur District has the second-highest number of cases of child violence in Padang City, with 50% occurring in elementary school students and below. This program aims to improve students' knowledge about bullying prevention at SDIT Cendikia Andalas, one of the elementary schools in Padang Timur District. This activity uses a pre-experimental method with a One-Group Pretest–Posttest Design. The target of this activity is 23 fifth-grade students. The use of engaging media, such as the Snakes and Ladders game, to educate elementary school-aged children about bullying is one effective way to improve their knowledge. Evaluation of student knowledge is conducted using pretest and posttest questionnaires, which are then analyzed using a paired t-test. The results of the activity show that students' knowledge increased after playing the Snakes and Ladders game, as indicated by an increase in the average score from 17.00 (pretest) to 19.52 (posttest) with a p-value of 0.000. These findings suggest that the game is effective in enhancing students' understanding of various forms of bullying and strategies for prevention. Using the Snakes and Ladders game as a teaching tool is a good way to teach elementary school children how to prevent bullying. As an applied recommendation, this media can be used by teachers and schools as an engaging learning tool to strengthen bullying prevention efforts in the classroom.

Keyword: *Prevention, Bullying, Education, Snakes and Ladders Game.*

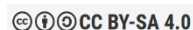
Buletin Ilmiah Nagari Membangun. 8(4): 2025

*) Correspondence | Hamidatul Yuni, Department of Public Health, Faculty Of Public Health Andalas, Andalas University, Padang, Indonesia.

Email | hamidatulyuni@ph.unand.ac.id

DOI | <https://doi.org/10.25077/bina.v8i4>

ISSN (Online) | 2622-9978

 CC BY-SA 4.0

Copyright © 2025 by Authors. Published by Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Andalas.

This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC-BY-SA 4.0) International License (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

PENDAHULUAN

Perundungan atau *bullying* merupakan suatu tindakan dapat terjadi secara langsung atau melalui media digital yang mengganggu atau menyakitkan, baik melalui kata-kata, kontak fisik, maupun interaksi sosial. Seorang individu atau sekelompok orang dapat melakukan perilaku ini, yang membuat korban merasa tertekan, tidak aman, atau depresi (Borualogo et al., 2020). Data UNICEF 2015 menyebutkan bahwa lebih dari 21 % anak usia 13-15 tahun di Indonesia melaporkan pernah menjadi korban bullying di sekolah (UNICEF, 2015). Menurut laporan dari *Plan International dan International Center for Research on Women (IRCW)* pada tahun 2015, sekitar 84% anak-anak Indonesia melaporkan pernah mengalami perundungan di sekolah. Angka ini lebih tinggi dibandingkan dengan beberapa negara Asia lainnya, termasuk Vietnam, Kamboja, Nepal, dan Pakistan. Data tersebut juga menyebutkan 41% adalah siswa berusia 15 tahun yang mengalami *bullying* lebih dari sekali sebulan, dengan tingkat yang lebih tinggi di kalangan siswa laki-laki dibandingkan siswa perempuan (UNICEF, 2020).

Laporan KPAI menunjukkan bahwa dalam lima tahun terakhir kasus *bullying* pada remaja mengalami fluktuasi. Pada 2019 tercatat 153 kasus, kemudian menurun menjadi 119 kasus pada 2020. Namun pada 2021 terjadi peningkatan terutama pada *cyberbullying*, dengan 53 kasus *bullying* dan 168 kasus *cyberbullying* akibat peralihan sekolah ke sistem daring saat pandemi Covid-19. Tahun 2022 angka *bullying* kembali naik menjadi 226 kasus, ditambah 18 kasus *cyberbullying*. Hingga awal Mei 2023, sudah ada 119 laporan kasus *bullying* (Komisi Perlindungan Anak Indonesia, 2023). Sumatera Barat termasuk provinsi dengan jumlah kasus *bullying* tinggi. Berdasarkan data SIMFONI-PPA, pada November 2025 tercatat 811 kasus kekerasan, 26,3% diantaranya terjadi pada anak usia 6-12 tahun. Kota Padang menjadi wilayah dengan jumlah kasus kekerasan tertinggi di Sumatera Barat, yaitu 95 kasus. Hal tersebut menunjukkan urgensi perlunya intervensi pencegahan yang efektif di tingkat sekolah dasar (Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan perlindungan anak, 2025).

Beberapa faktor penyebab terjadinya *bullying* adalah faktor keluarga, teman sebaya dan media massa. (Lestari, 2021), (Nurliza et al., 2025). *Bullying* berdampak negatif baik pada anak maupun remaja. Dampaknya tidak hanya dirasakan oleh korban, tetapi juga oleh pelaku, seperti meningkatnya risiko depresi, kecemasan sosial, rendah diri, hingga kemungkinan keterlibatan dalam perilaku kriminal di masa mendatang. Studi terdahulu menunjukkan bahwa edukasi tentang bullying dapat meningkatkan pengetahuan siswa secara signifikan (Mardiyah & Syukur, 2020). Namun, kurangnya variasi dalam metode pengajaran, yang umumnya terbatas pada ceramah dan diskusi, seringkali membuat siswa sekolah dasar kehilangan minat (Sari & Rohmani, 2024).

Untuk mengatasi masalah tersebut, pendekatan *game-based learning* dapat dijadikan sebagai alternatif yang lebih sesuai bagi anak sekolah dasar. Penelitian menunjukkan *game-based learning* terbukti meningkatkan partisipasi dan pemahaman konsep pada anak melalui aktivitas interaktif (Liverman et al., 2025; Pulungan et al., 2025). Penggunaan permainan edukatif mampu memperkuat keterampilan sosial, meningkatkan empati, dan menurunkan kecenderungan perilaku agresif di lingkungan sekolah (Martínez-Monteagudo et al., 2023; Neumayer et al., 2023). Penelitian lain juga menegaskan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman melalui permainan memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan regulasi emosi dan pemahaman siswa mengenai risiko perilaku kekerasan (Liverman et al., 2025) Sementara itu, *blended learning* lebih banyak berhasil pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi, tetapi penerapannya pada tingkat SD masih terkendala keterbatasan perangkat dan literasi digital (Ashraf et al., 2021).

Dengan pertimbangan tersebut, *game-based learning* menjadi metode yang paling sesuai untuk edukasi pencegahan bullying pada siswa sekolah dasar, media yang digunakan mudah dipahami, adaptif, dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan kunci tentang perilaku positif. Kajian yang secara khusus memodifikasi permainan ular tangga untuk edukasi bullying dan penggunaan *pre-post test* dengan analisis statistik yang terukur juga masih sangat terbatas, terutama pada Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT).

SDIT Cendikia Andalas merupakan salah satu sekolah dasar Islam di Kota Padang, hasil survei awal terhadap lima siswa menunjukkan bahwa sekitar 60% siswa belum memahami pengertian *bullying* dan sekolah belum pernah menerima edukasi khusus terkait pencegahan *bullying*. Kondisi ini memperkuat urgensi pelaksanaan intervensi edukatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan pengetahuan siswa SDIT Cendikia Andalas mengenai *bullying*, bentuk-bentuknya, serta strategi pencegahannya melalui edukasi berbasis permainan ular tangga sebagai media pembelajaran interaktif. Melalui pendekatan ini diharapkan siswa memiliki pengetahuan yang lebih baik dan mampu berperilaku preventif terhadap tindakan *bullying* di lingkungan sekolah.

METODOLOGI

Desain Kegiatan

Penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimental dengan model *One-Group Pretest–Posttest Design*. Desain ini diterapkan dengan memberikan pengukuran awal (*pretest*), kemudian intervensi berupa edukasi pencegahan *bullying* melalui media permainan ular tangga, dan diakhiri dengan pengukuran ulang (*posttest*). Pendekatan ini digunakan untuk melihat perubahan pengetahuan siswa sebelum dan sesudah intervensi tanpa melibatkan kelompok pembandingan.

Lokasi dan Waktu

Kegiatan dilaksanakan di SDIT Cendikia Andalas Kota Padang pada tanggal 21 Juli 2025. Lokasi ini dipilih karena berdasarkan observasi awal, masih terdapat siswa dengan pengetahuan rendah terkait *bullying* dan SDIT Cendikia Andalas belum pernah mendapatkan edukasi untuk siswa mengenai *bullying*.

Sasaran Kegiatan

Sasaran kegiatan ini adalah siswa kelas V di SDIT Cendikia Andalas Kota Padang yang berjumlah 23 orang berusia 11-13 tahun.

Tahapan Kegiatan

1. Persiapan : melakukan pra-survei, koordinasi kelompok dan koordinasi dengan mitra
2. *Pretest* : Sasaran diminta untuk mengisi pre-test terlebih dahulu dengan tujuan untuk melihat bagaimana gambaran pengetahuan awal sasaran penyuluhan sebelum bermain ular tangga diberikan.
3. Permainan Ular Tangga : Kegiatan penyuluhan dilakukan dengan penjelasan aturan permainan, Secara lebih rinci materi dalam permainan yang ditampilkan yaitu urgensinya

kasus bullying, pengertian bullying, ciri-ciri apa saja yang terlihat pada anak bullying, penyebab anak mengalami bullying, dampak bullying pada anak, pencegahan bullying.

4. *Posttest* : Sasaran diminta untuk mengisi post-test yang telah disediakan setelah dilaksanakan pemaparan permainan ular tangga. Tujuannya untuk melihat apakah penyuluhan berhasil dilaksanakan dan sasaran mampu menerima informasi dengan baik terkait materi yang disampaikan.
5. Dokumentasi, pembagian leaflet, snack dan souvenir : Kegiatan diakhiri dengan dokumentasi Bersama-sama, pembagian leaflet, snack dan souvenir yang bisa dibawa pulang oleh sasaran dan kader
6. Evaluasi: Dilakukan melalui diskusi kelompok kecil untuk menggali pemahaman siswa mengenai materi yang telah diberikan, menilai kemampuan mereka mengidentifikasi bentuk-bentuk bullying, serta menilai sejauh mana pesan edukasi terserap setelah mengikuti kegiatan permainan ular tangga.

Intrumen dan Evaluasi

Evaluasi pelaksanaan program dilakukan untuk menilai ketercapaian target kegiatan dan perubahan pengetahuan peserta. Penyampaian materi edukasi pencegahan *bullying* kepada siswa dievaluasi melalui observasi keterlaksanaan program. Selain itu, efektivitas intervensi diukur menggunakan instrumen pre-test dan post-test yang disusun untuk menilai pengetahuan siswa mengenai bentuk dan pencegahan *bullying*. Perbedaan skor *pre-test* dan *post-test* yang dianalisis menggunakan uji *paired t- test* menjadi indikator peningkatan pengetahuan siswa terhadap pencegahan perilaku *bullying*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan berupa edukasi mengenai pencegahan *bullying* melalui permainan ular tangga telah dilaksanakan pada 21 Juli 2025 di SDIT Cendikia Andalas Kota Padang. Peserta terdiri dari 23 siswa. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa mengenai bullying termasuk bentuk-bentuknya, serta bahaya yang dapat ditimbulkan agar siswa mampu melakukan pencegahan sejak dini. Edukasi dilakukan menggunakan media permainan ular tangga sebagai pendekatan pembelajaran interaktif.

Kegiatan ini diawali dengan tahap persiapan yang meliputi pra-survei, koordinasi tim, koordinasi dengan mitra, serta penyusunan media edukasi. survei awal dilakukan untuk mengidentifikasi masalah terkait perilaku *bullying* yang dihadapi siswa. Koordinasi di dalam tim membantu membagi peran masing-masing anggota dalam pelaksanaan kegiatan dan memastikan topik yang dipilih sesuai dengan temuan di lapangan. Untuk memastikan setiap langkah berjalan lancar dan sesuai untuk siswa, koordinasi dengan sekolah juga dilakukan untuk menyepakati jadwal, lokasi kegiatan, dan implementasi teknis.

Penyusunan media edukasi yaitu dengan merancang permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan materi mengenai urgensi *bullying*, definisi, ciri-ciri, penyebab, dampak, serta langkah pencegahan. Bahan permainan interaktif dan menarik ini dibuat untuk membantu siswa memahami pelajaran yang diajarkan dengan lebih baik. Sebagai bagian dari dukungan

logistik pada tahap ini, tim juga menyiapkan alat permainan, kartu pertanyaan, lembar *pre-test* dan *post-test*, *leaflet* serta peralatan dokumentasi.

Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan pemberian *pre-test* kepada siswa untuk menilai pengetahuan awal terkait *bullying*. Distribusi frekuensi *pre-test* pengetahuan siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Pengetahuan Siswa Sebelum Intervensi Diberikan

Pre-Test Pengetahuan Siswa	F	%
Rendah	13	56.5
Tinggi	10	43.5
Total	23	100

Berdasarkan tabel 1, distribusi frekuensi pengetahuan siswa sebelum intervensi menunjukkan lebih dari setengah siswa (56,5%) memiliki pengetahuan rendah. Setelah itu, siswa mengikuti permainan ular tangga edukatif yang dipandu oleh tim. Aturan permainan dijelaskan terlebih dahulu, kemudian siswa bermain secara bergiliran sambil membaca informasi pencegahan *bullying* pada kotak-kotak tertentu. Melalui aktivitas ini, siswa tidak hanya bermain tetapi juga belajar materi penting secara menyenangkan. Setelah permainan selesai, diskusi kelompok kecil dilakukan untuk memperjelas pemahaman siswa mengenai materi yang telah muncul sepanjang permainan.



Gambar 1. Pelaksanaan Edukasi Pencegahan *Bullying* Melalui Permainan Ular Tangga



Gambar 2. Diskusi Kelompok Kecil

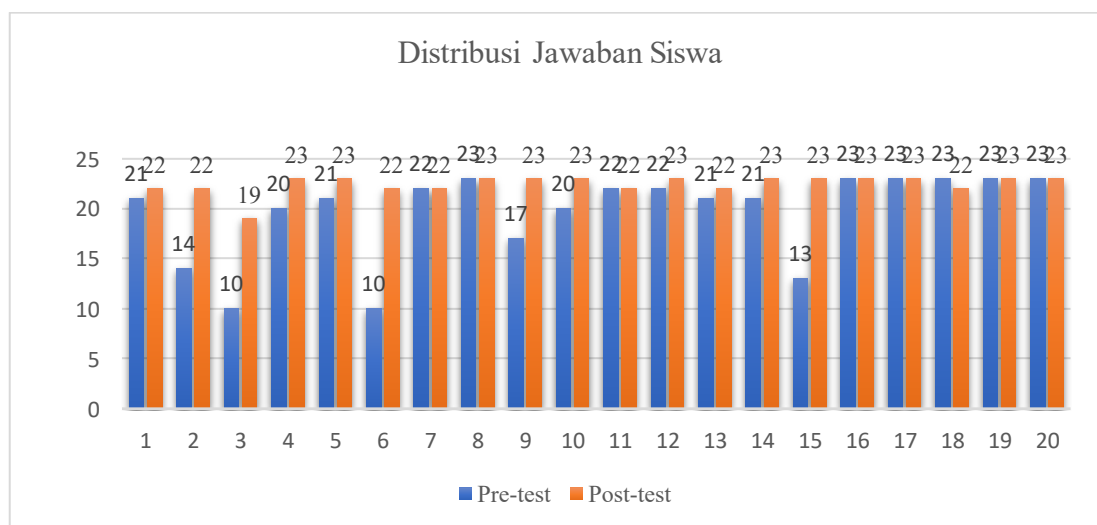
Kegiatan diakhiri dengan pemberian *post-test* untuk melihat peningkatan pengetahuan siswa setelah mengikuti edukasi, diikuti oleh dokumentasi serta pembagian *leaflet*, *snack*, dan souvenir. Setelah diberikan intervensi, peningkatan pengetahuan siswa dinilai melalui *post-test*. Distribusi frekuensi skor *post-test* dapat dilihat pada Tabel 2, yang menunjukkan perubahan pemahaman siswa setelah mengikuti edukasi melalui permainan ular tangga.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Pengetahuan Siswa Setelah Diberikan Intervensi

Post-Test Pengetahuan Siswa	f	%
Rendah	13	43.5
Tinggi	10	56.5
Total	23	100

Berdasarkan Tabel 2, setelah diberikan intervensi, lebih dari setengah siswa (56,5%) memiliki tingkat pengetahuan yang tinggi. Dilihat pada hasil pre-test, terdapat peningkatan persentase responden yang memiliki pengetahuan tinggi, yakni dari 43,5% menjadi 56,5% pada post-test. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa, meskipun sebagian siswa belum mencapai tingkat pengetahuan yang optimal. Peningkatan pengetahuan siswa setelah edukasi melalui permainan ular tangga pada penelitian ini konsisten dengan temuan yang menunjukkan bahwa edukasi interaktif mampu meningkatkan pengetahuan siswa (Yuni et al., 2023). Edukasi *bullying* dengan metode pembelajaran aktif dapat meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar secara signifikan melalui uji *pre-post test* (Mardiyah & Syukur, 2020). Pembelajaran aktif berbasis permainan cenderung meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, dua faktor penting dalam keberhasilan transfer dan retensi pengetahuan (Al-Khayat et al., 2023). Suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memberi kesempatan siswa untuk berpartisipasi aktif, baik sendiri maupun dalam kelompok, membuat materi lebih mudah dipahami dan diingat. Dengan begitu, siswa lebih mungkin memahami dan menerapkan konsep pencegahan bullying dalam kehidupan sehari-hari (Paulina et al. 2023)

Data hasil *pre-test* dan *post-test*, kemudian dianalisis distribusi frekuensi jawaban kuisioner untuk melihat efektivitas edukasi pencegahan *bullying* melalui permainan ular tangga.



Gambar 3. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Pengetahuan Siswa

Berdasarkan hasil analisis pada gambar 3, menunjukkan bahwa pengetahuan siswa mengenai *bullying* meningkat setelah mereka memperoleh edukasi melalui permainan ular tangga. Peningkatan paling menonjol terlihat pada soal-soal yang pada awalnya hanya dijawab benar oleh sebagian kecil siswa. Hal ini menggambarkan bahwa materi pada butir-butir tersebut merupakan aspek yang sebelumnya kurang dipahami, namun kemudian meningkat secara signifikan setelah diberikan penjelasan dalam edukasi.

Peningkatan terbesar terlihat pada soal-soal yang awalnya memiliki jumlah jawaban benar rendah. Soal nomor 3 hanya dijawab benar oleh 10 siswa, menunjukkan kurangnya pemahaman mengenai tindakan pencegahan *bullying* seperti melaporkan kejadian, namun meningkat menjadi 19 siswa setelah edukasi. Soal nomor 6 juga hanya dijawab benar oleh 10 siswa, menandakan rendahnya pengetahuan tentang *cyberbullying*, dan meningkat menjadi 22 siswa setelah penjelasan diberikan. Pada Soal nomor 15, hanya 13 siswa yang memahami alasan pelaku perlu dibimbing oleh guru atau orang tua, tetapi seluruh siswa (23 siswa) mampu menjawab benar pada *post-test*. Peningkatan pada keempat soal ini menunjukkan bahwa edukasi efektif memperkuat pemahaman siswa pada aspek yang sebelumnya paling lemah. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan *Paired Sample t-Tes*. Metode ini dipilih karena data yang digunakan berasal dari dua kali pengukuran pada subjek yang sama, yaitu sebelum dan sesudah intervensi diberikan.

Tabel 3. *Paired Sample t-Test*

Pengetahuan	Mean	t	df	p-value
Pre-test	17.00	-10,402	22	0,000
Post-test	19.52			

Tabel 3 menunjukan terdapat peningkatan skor pengetahuan setelah intervensi dilakukan. Rata-rata nilai *pre-test* siswa adalah 17,00, sedangkan nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 19,52. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa mengenai materi pencegahan *bullying*. Nilai uji t diperoleh sebesar $-10,402$ dengan derajat kebebasan ($df = 22$) dan nilai signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah intervensi.

Penggunaan media permainan sebagai alat edukasi telah banyak digunakan dalam program pembelajaran di sekolah dasar karena mampu meningkatkan pemahaman siswa (Lubis, 2024). Pengembangan permainan papan ular tangga edukatif, menunjukkan bagaimana media permainan membantu siswa mengidentifikasi perilaku *bullying* serta cara mengatasinya melalui pengalaman belajar praktis (Rakha, 2025). *Board game* edukatif dapat menjadi sarana yang efektif untuk menanamkan nilai *anti-bullying*, karena menggabungkan unsur visual, alur permainan, dan studi kasus yang relevan dengan kehidupan siswa (Widyasari et al., 2021). Secara umum beberapa kegiatan edukasi tentang *bullying* baik melalui ceramah tanya jawab, menggunakan media promosi yang baik dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang *bullying*. (Nasution et al., 2024; Syafrawati et al., 2025)

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa program edukasi pencegahan *bullying* perlu dilanjutkan agar memberikan dampak jangka panjang. Keberlanjutan dapat diperkuat dengan mengembangkan modul permainan yang dapat digunakan secara mandiri oleh guru, memperbarui konten secara berkala sesuai kebutuhan siswa, dan menyediakan lembar aktivitas yang dapat digunakan untuk tindak lanjut setelah sesi permainan selesai. Dengan demikian, materi *anti-bullying* dapat terus menjadi bahan pembelajaran tanpa harus menunggu program

berikutnya dilaksanakan. Selain itu, hasil kegiatan menunjukkan perlunya menyediakan mekanisme tindak lanjut setelah intervensi, seperti sesi refleksi singkat atau kegiatan kelompok yang membantu siswa menerapkan pemahaman yang telah mereka peroleh. Mengembangkan pedoman sederhana bagi siswa untuk mengenali, melaporkan, dan merespons perundungan juga dapat mendukung keberlanjutan program. Dengan pendekatan berkelanjutan ini, kegiatan edukasi tidak menjadi intervensi tunggal, melainkan bagian dari pembinaan rutin di lingkungan sekolah sehingga diharapkan memberi dampak positif dan membantu membentuk kebiasaan yang mendorong interaksi sehat antar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat di SDIT Cendikia Andalas yang menggunakan permainan ular tangga untuk mengajarkan pencegahan perundungan berjalan sesuai rencana dan strategi implementasi. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi bullying, menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan keterlibatan siswa. Temuan ini mendukung tujuan kegiatan, yaitu meningkatkan pemahaman siswa mengenai pencegahan *bullying*, serta memberikan implikasi pendidikan terkait penerapan metode pembelajaran interaktif di sekolah dasar.

Pihak sekolah dianjurkan untuk menjadikan edukasi pencegahan *bullying* sebagai program rutin yang dilaksanakan secara berkala untuk memastikan siswa dapat mempertahankan informasi baru dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Permainan ular tangga dapat diadaptasi menjadi bentuk permainan lain atau versi digital agar lebih menarik dan mendorong partisipasi aktif siswa. Guru dan tim sekolah dapat melakukan evaluasi rutin melalui kuis, diskusi, atau refleksi, serta observasi perilaku siswa di kelas dan luar kelas untuk memastikan penerapan pemahaman bullying dalam kehidupan sehari-hari. Program ini dapat diperluas ke kelas atau sekolah lain untuk memperoleh data yang lebih representatif dan menilai konsistensi efektivitas metode pembelajaran interaktif. Semua hasil pemantauan sebaiknya dicatat secara berkala untuk mendukung keberlanjutan program dan perbaikan metode di masa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada SDIT Cendikia Andalas Kota Padang atas izin dan dukungan selama kegiatan pengabdian berlangsung. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Andalas atas dukungan dana DIPA dengan nomor kontrak T/67/UN16.12/PT.01.03/KI-PKM/2025 yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Terima kasih kepada para siswa yang ikut serta dalam permainan ular tangga serta pihak-pihak yang membantu dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Khayat, M. R., Gargash, M. U., & Atiq, A. F. (2023). The Effectiveness of Game-based Learning in Enhancing Students' Motivation and Cognitive Skills. *Journal of Education and Teaching Methods* ISSN, 2, 50–62. <https://doi.org/10.58425/jetm.v2i3.199>
- Ashraf, M. A., Yang, M., Zhang, Y., Denden, M., Tlili, A., Liu, J., Huang, R., & Burgos, D. (2021). A Systematic Review Of Systematic Reviews On Blended Learning: Trends, Gaps And Future Directions. *Psychology Research And Behavior Management*, 1525–1541. <https://doi.org/10.2147/PRBM.S331741>
- Borualogo, I. S., Wahyudi, H., & Kusdiyati, S. (2020). Prediktor perundungan siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 8(1), 26–42. <https://doi.org/10.22219/jipt.v8i1.9841>
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak. (2025). Peta Sebaran Jumlah Kasus Kekerasan Menurut Provinsi, Tahun 2025. Retrieved from <https://kekerasan.kemennppa.go.id/ringkasan>
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia. (2023). Laporan akhir tahun 2023:Data Perlindungan Anak 2023. Jakarta: Komisi Perlindungan Anak Indonesia. Retrieved from <https://www.kpai.go.id/utama/laporan-akhir-tahun-kpai-2023>
- Lestari, W. S. (2021). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Bullying di Kalangan Peserta Didik. *Sosio-Didaktika: Social Science Education Journal*, 3 (2), 147–157.
- Liverman, E., Antognoli, D., Elaiho, C., McGuire, M., Stoltenburg, A., Navarrete, A., Bates, G., Chelius, T., Gundacker, C., & Lumelsky, P. (2025). Game-Based Social-Emotional Learning for Youth: School-Based Qualitative Analysis of Brain Agents. *JMIR Formative Research*, 9, e67550. <https://doi.org/10.2196/67550>
- Lubis, J. R. (2024). Efektivitas Game Edukasi Stop Bullying Dalam Meningkatkan Kesadaran Anti-Bullying Pada Anak SD Menggunakan Construct 2 Dan Metode MDLC. *Jurnal SANTI-Sistem Informasi Dan Teknik Informasi*, 4(2), 54–60. <https://doi.org/10.58794/santi.v4i2.777>
- Mardiyah, S., & Syukur, B. A. (2020). Pengaruh Edukasi Dengan Metode Role Play Terhadap Peningkatan Pengetahuan Tentang Pencegahan Bullying Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Kesehatan Kusuma Husada*, 99–104. <https://doi.org/10.34035/jk.v11i1.426>
- Martínez-Monteagudo, Á., Martínez-Monteagudo, M. C., & Delgado, B. (2023). School Bullying And Cyberbullying In Academically Gifted Students: A systematic review. *Aggression and Violent Behavior*, 71, 101842.
- Nasution, S. M., Rahmadani, P., Salsabila, D. A., Amelia, D., Utama, L. P., & Intan, N. (2024). Edukasi Bullying Pada Siswa/I SDN 29 Pebayan Penggalangan Kecamatan Padang Selatan Kota Padang. *Buletin Ilmiah Nagari Membangun*, 7(2), 203–212.

- Neumayer, F., Jantzer, V., Lerch, S., Resch, F., & Kaess, M. (2023). Traditional Bullying And Cyberbullying Victimization Independently Predict Changes In Problematic Internet Gaming In A Longitudinal Sample. *Journal of Adolescent Health*, 73(2), 288–295. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2023.03.013>
- Nurliza, O., Ramadani, M., & Yuni, H. (2025). Factors Related To Bullying In Junior High School Students In Padang City. *Indonesian Journal for Health Sciences*, 9(2), 124–132.
- Paulina, C., Rokmanah, S., Syachruraji, A., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Model Game Based Learning dalam Pembelajaran Matematika di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai* Vol. 7(3) <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.12114>
- Pulungan, N., Bunyamin, B., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2025). An Exploration of Elementary School Students' Experiences in Using Educational Game Apps to Increase Empathy. *Journal of English Language and Education*, 10(4), 501–510. <https://doi.org/10.31004/jele.v10i4.1017>
- Rakha, K. R. (2025). Desain Media Board Game Edukasi Bullying Untuk Siswa Kelas 4 SDN Sidodadi 2. *BARIK*, 7(2). Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/68183>
- Sari, I. P., & Rohmani. (2024). Enhancing Science Learning: The Role of Educational Games in Elementary Classrooms. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 7(3), 581–592. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v7i3.84074>
- Syafrawati, Siswati, S., & Afritika, A. (2025). Pemberdayaan Siswa Sekolah Dasar Dalam Pencegahan Bullying Melalui Edukasi Dan Media Promosi Kesehatan Di Sdn 11 Kurao Pagang Kota Padang. *Buletin Ilmiah Nagari Membangun*, 8(2), 194–202.
- UNICEF. (2020). *Perundungan di Indonesia: fakta-fakta kunci, Solusi dan rekomendasi*. Jakarta: UNICEF Indonesia. .
- Unicef Indonesia. (2015). *Evaluasi program Roots Indonesia Uji coba pencegahan kekerasan sebaya dan perundungan di Sulawesi Selatan dan Jawa Tengah*. <https://www.unicef.org/indonesia/id/laporan/evaluasi-program-roots-indonesia>
- Widyasari, W., Yani, A. R., Wulandari, N., & Imani, E. C. (2021). Perancangan Board Game Edukasi Anti Bullying Untuk Anak Sekolah Dasar. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(02), 298–316.
- Yuni, H., Masnarivan, Y., Nasution, S. M., Ramadhani, P. A., & YMS, I. N. (2023). Peningkatan Pengetahuan Ibu Hamil Tentang Triple Eliminasi (HIV, Sifilis, Dan Hepatitis B). *LOGISTA-Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 91–97. <https://doi.org/10.25077/logista.7.1.91-97.2023>