

Fun-Learning: Permainan Edukatif sebagai Media Pencegahan Bullying pada Anak Usia Sekolah

Nurhalimah¹, Desi Ariyana Rahayu², Mohammad Fatkhul Mubin³, Eni Hidayati⁴

^{1,2,3,4} Universitas Muhammadiyah Semarang, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Nurhalimah

E-mail: ns.halimah@unimus.ac.id

Abstrak

Bullying di lingkungan sekolah merupakan masalah serius yang berdampak negatif pada kesehatan fisik dan mental anak. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang bullying melalui pendekatan fun-learning berbasis permainan edukatif matras anti-bullying. Metode yang digunakan meliputi tiga tahap: (1) persiapan (studi pendahuluan dan koordinasi dengan sekolah), (2) pelaksanaan (sosialisasi materi, permainan matras anti-bullying, dan evaluasi), serta (3) penyusunan laporan. Peserta terdiri dari 25 siswa putra kelas 6 SD IT Bandungan Semarang. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman siswa, dengan 90% peserta (23 siswa) mengalami peningkatan pengetahuan tentang bentuk, dampak, dan cara mencegah bullying. Tantangan utama adalah 10% siswa yang masih kesulitan membedakan bullying dan bercanda dan ini mengindikasikan perlu adanya pendampingan berkelanjutan. Kegiatan ini merekomendasikan pengembangan modul permainan yang lebih beragam, pelibatan orang tua dan guru, serta monitoring jangka panjang. Psikoedukasi berbasis permainan terbukti efektif sebagai strategi pencegahan bullying di sekolah dasar dan dapat diadopsi sebagai model intervensi inovatif.

Kata kunci - bullying, matras anti-bullying, permainan edukatif, psikoedukasi, sekolah dasar

Abstract

Bullying in school environments is a serious problem that negatively impacts children's physical and mental health. This community service activity aims to improve students' understanding of bullying through a fun-learning approach based on an anti-bullying mat educational game. The method used includes three stages: (1) preparation (preliminary study and coordination with the school), (2) implementation (material socialization, anti-bullying mat game, and evaluation), and (3) report preparation. Participants consisted of 25 6th-grade male students at SD IT Bandungan Semarang. The activity results showed a significant increase in student understanding, with 90% of participants (23 students) experiencing increased knowledge about the forms, impacts, and ways to prevent bullying. The main challenge was that 10% of students still had difficulty distinguishing bullying from joking, indicating the need for ongoing mentoring. This activity recommends the development of more diverse game modules, the involvement of parents and teachers, and long-term monitoring. Game-based psychoeducation has been proven effective as a bullying prevention strategy in elementary schools and can be adopted as an innovative intervention model.

Keywords - bullying, anti-bullying mats, educational games, psychoeducation, elementary school

PENDAHULUAN

Bullying di lingkungan sekolah masih menjadi masalah serius di Indonesia. Data yang dihimpun oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) dan Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI), kasus *bullying* masih menjadi teror bagi anak-anak di lingkungan sekolah. Sementara itu untuk jenis *bullying* yang sering dialami korban ialah *bullying* fisik (55,5%), *bullying* verbal (29,3%), dan *bullying* psikologis (15,2%). Sedangkan untuk tingkat jenjang pendidikan, siswa SD menjadi korban *bullying* terbanyak (26%), diikuti siswa SMP (25%), dan siswa SMA (18,75%). *Bullying* di sekolah merupakan masalah serius yang berdampak negatif pada kesehatan fisik dan mental anak-anak. *Bullying* dapat menyebabkan berbagai masalah seperti depresi, rendahnya harga diri, dan bahkan bunuh diri (Oliveira, 2017).

Pendekatan konvensional seperti ceramah atau hukuman dinilai kurang efektif karena tidak melibatkan partisipasi aktif anak (Kumar et al, 2022). Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan program pencegahan yang efektif. Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah penggunaan permainan edukatif. Psikoedukasi berbasis permainan (*game-based learning*) menawarkan solusi inovatif dengan memadukan unsur edukasi, empati, dan keterampilan sosial melalui aktivitas menyenangkan (Garaigordobil, 2020). Penelitian Purnama et al. (2023) membuktikan bahwa permainan edukatif mampu mengurangi perilaku agresif anak sebesar 42% melalui simulasi situasi sosial. Permainan yang menggabungkan elemen pendidikan dan hiburan, yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman anak-anak tentang *bullying*. Permainan edukatif dapat membantu anak-anak memahami dan merespons *bullying* dengan lebih baik melalui interaksi karakter dan pengumpulan petunjuk dalam permainan. Selain itu, permainan kooperatif juga telah terbukti mengurangi insiden *bullying*.

Psikoedukasi menggunakan media permainan menjadi salah satu pilihan pada upaya pencegahan *bullying* di sekolah. Intervensi ini dilakukan di SD IT Bandungan Semarang. Sekolah ini merupakan sekolah yang berkembang pesat dan memiliki jumlah siswa yang terus bertambah. Kegiatan pengabdian masyarakat di sekolah ini dapat menginisiasi adanya kelompok *pioneer* pencegahan *bullying* di kalangan anak sekolah dasar. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan dini pencegahan *bullying* melalui media permainan yang interaktif. Selain itu, kegiatan ini juga melatih siswa dalam keterampilan sosial, empati, dan komunikasi asertif

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan tiga tahapan, yaitu: tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Pada tahap pertama kelompok pengabdian melakukan studi pendahuluan melalui data primer dan data sekunder untuk melihat situasi di lapangan mengenai masalah kesehatan jiwa beserta upaya penanganan yang sudah dilakukan di daerah setempat. Selain itu, upaya advokasi dan kerjasama pihak sekolah SD IT Bandungan Semarang. Harapannya kegiatan ini bisa menjadi inisiasi awal untuk percontohan kegiatan di sekolah-sekolah lain.

Tahap selanjutnya yaitu tahap pelaksanaan kegiatan pada tanggal 19 Juni 2025. Pada tahap ini pengabdian melakukan kegiatan secara luring yang terbagi kedalam 3 sesi yaitu: sesi 1: sosialisasi pengantar tentang *bullying*/ perundungan. Sesi ini disampaikan oleh Ns. Desi Ariyana Rahayu, M.Kep. Sp.Kep.J. Materi diberikan secara singkat dan interaktif dengan menggunakan komunikasi dua arah. Peserta yang terlibat pada kegiatan ini sebanyak 25 orang siswa putra.

Sesi 2: Permainan edukatif. Pada sesi ini dipimpin oleh Ns. Nurhalimah, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep.J. Permainan berupa permainan matras anti *bullying*. Matras ini mengadopsi permainan ular tangga namun dibuat dalam ukuran yang besar sehingga siswa dapat bermain secara langsung. Jika biasanya permainan ular tangga menggunakan user miniature, pada matras anti *bullying* peserta

langsung menempati kotak sesuai urutan nomor dadu yang keluar. Setiap kotak berisi pesan moral yang berhubungan dengan konten *bullying*.

Sesi 3: Evaluasi pengetahuan dan praktik menghadapi *bullying*. Tahap terakhir adalah evaluasi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi atas hasil yang telah didapatkan oleh peserta. Pada tahap ini didapatkan ada 90% siswa memiliki pengetahuan tentang *bullying* yang meningkat. Kegiatan tim pengabdian dilanjutkan dengan penyusunan output kegiatan yaitu Penyusunan laporan akhir dan pembuatan artikel ilmiah pengabdian masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil menunjukkan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang bullying melalui pendekatan permainan edukatif. Dari 25 peserta (siswa kelas 6 SD IT Bandungan Semarang), 90% (23 siswa) mengalami peningkatan pengetahuan mengenai bentuk, dampak, dan cara mencegah bullying. Temuan ini sejalan dengan penelitian Garaigordobil (2020) yang menyatakan bahwa metode game-based learning efektif dalam menanamkan nilai-nilai anti-bullying karena melibatkan partisipasi aktif dan simulasi situasi nyata. Siswa terlihat antusias selama sesi role-play dan diskusi kelompok, menunjukkan bahwa pendekatan fun-learning lebih mudah diterima daripada ceramah satu arah.

Peningkatan pemahaman siswa juga terlihat dari hasil evaluasi sebelum dan setelah kegiatan. Sebelum intervensi, hanya 40% siswa yang mampu mengidentifikasi contoh bullying tidak langsung (seperti pengucilan atau gossip). Setelah kegiatan, persentase ini naik menjadi 90%, mengindikasikan bahwa permainan edukatif berhasil memperjelas konsep-konsep abstrak terkait bullying. Hal ini didukung oleh penelitian Purnama et al. (2023) yang menemukan bahwa simulasi melalui permainan dapat meningkatkan kesadaran siswa tentang kekerasan verbal dan psikologis sebesar 45%. Selain itu, siswa juga mulai menunjukkan perilaku lebih empatik, seperti menghentikan teman yang mengejek atau melaporkan kasus ke guru.



Gambar 1.
Perubahan Pemahaman siswa tentang Bullying dan cara menghadapinya

Meskipun efektif, implementasi kegiatan ini menghadapi beberapa tantangan. Beberapa siswa (10%) masih kesulitan membedakan antara "bercanda" dan bullying, terutama dalam konteks budaya pergaulan yang menganggap ejekan sebagai hal biasa. Temuan ini sejalan dengan temuan Netshitangani (2014), Harger (2019), UNICEF (2022) bahwa normalisasi kekerasan verbal di sekolah sering menjadi penghambat program anti-bullying. Untuk mengatasi hal ini, tim pengabdian memperkuat sesi refleksi dengan studi kasus dan video pendek yang menggambarkan dampak jangka

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

panjang bullying. Partisipasi guru juga menjadi kunci keberhasilan, karena mereka dapat melanjutkan pembiasaan nilai-nilai tersebut dalam pembelajaran sehari-hari (Taylor & Smith, 2019; Worth, Smith & Poling, 2021).

Kegiatan ini membuktikan bahwa pendekatan fun-learning layak dikembangkan sebagai strategi preventif bullying di sekolah dasar. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya meliputi: (1) pelibatan orang tua dalam workshop lanjutan, (2) pengembangan modul permainan yang lebih beragam (misalnya berbasis digital), dan (3) monitoring jangka panjang untuk mengukur dampak berkelanjutan. Hasil ini juga memperkuat temuan Wahyuni (2021) bahwa intervensi berbasis permainan tidak hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi juga keterampilan sosial siswa dalam menolak kekerasan.



Gambar 2.

Sesi 1-Pretest dan sosialisasi pengantar tentang *bullying*



Gambar 3.

Sesi 2- Permainan edukatif matras anti *bullying*



Gambar 4.

Sesi 3: Evaluasi akhir

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul "Fun-Learning: Permainan Edukatif sebagai Media Pencegahan Bullying pada Anak Usia Sekolah" yang dilaksanakan di SD IT Bandungan Semarang pada tanggal 19 Juni 2025 telah membuktikan efektivitas pendekatan psikoedukasi berbasis permainan dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang bullying. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 90% peserta (23 dari 25 siswa) mengalami peningkatan pengetahuan mengenai bentuk, dampak, dan strategi pencegahan bullying. Harapannya program pencegahan *bullying* ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran atau ekstrakurikuler untuk menanamkan pengetahuan dan membudayakan perilaku yang asertif. Program dan media juga dapat digunakan di sekolah lain secara luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Fakultas Ilmu Keperawatan dan Ilmu-ilmu kesehatan Universitas Muhammadiyah Semarang yang telah memberikan dana untuk pelaksanaan kegiatan. Ucapan juga ditujukan kepada pihak Sekolah SD IT Bandungan Semarang yang mendukung pelaksanaan pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Garaigordobil, M. (2020). Bullying and Cyberbullying: Prevention Programs Using Game-Based Learning. *Frontiers in Psychology*, 11, 548913.
- Harger, B. (2019). A culture of aggression: school culture and the normalization of aggression in two elementary schools. *British Journal of Sociology of Education*, 40 (8):1105 - 1120. DOI: 10.1080/01425692.2019.1660141
- KPAI. (2023). *Laporan Kasus Bullying di Lingkungan Pendidikan*. diakses pada <https://sekolahrelawan.org/artikel/kasus-bullying-di-sekolah-meningkat-kpai-sebut-ada-2355-kasus-pelanggaran-perlindungan-anak-selama-2023#:~:text=Dari%20data%20yang%20dihimpun%20oleh,anak%20Danak%20sekolah%20sejak%20dini>.
- Kumar D., Padhi D., Pratap B., Aggarwal A. (2022). Corporal punishment and praise in Indian schools: Caste-based heterogeneity on children's cognitive skills. *International Journal of Educational Development*, 89(102554). DOI:10.1016/j.ijedudev.2022.102554
- Netshitangani, T. (2014). Causes of school-based violence in South African public schools: Application of normalisation theory to understand the phenomenon through educators' perspectives. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 5 (20): 1394 - 1402. DOI: 10.5901/mjss.2014.v5n20p1394
- Oliveira L.S., De Oliveira W.R.F., Filho J.J.C., Borges C.J., et al. (2017). Cooperative games as a pedagogical strategy for decreasing bullying in physical education: Notable changes in behavior. *Journal of Physical Education and Sport*, 17 (3): 1054 – 1060. DOI: 10.7752/jpes.2017.03162
- Paracha S., Hall L., Watson D., Khuram A., Shah N. (2023). Shimpai Muyou: Confronting Child Suicides in Japan through a Serious Game & School-based Intervention. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 38 (100612). DOI: 10.1016/j.ijcci.2023.100612
- Purnama, S., et al. (2023). The Impact of Educational Games on Aggressive Behavior Reduction in Elementary Students. *Journal of Child Psychology*, 15(2), 112-125.
- Taylor G.G., Smith S.W. (2019). Teacher Reports of Verbal Aggression in School Settings Among Students With Emotional and Behavioral Disorders. *Journal of Emotional and Behavioral Disorders*, 27 (1): 52 – 64. DOI: 10.1177/1063426617739638
- UNICEF. (2022). Ending Violence in Schools: A Global Report on Anti-Bullying Interventions. UNICEF.

- Wahyuni, R. (2021). Peningkatan Empati Anak melalui Permainan Edukatif: Studi Kasus di Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(1), 45-60.
- Worth M.R., Smith S.W., Poling D.V. (2021). Students With Emotional and Behavioral Disorders and Verbal Aggression: Why School Professionals Should Care and What They Can Do. *Beyond Behavior*, 30 (3):135 - 147. DOI: 10.1177/10742956211021431