Aktivasi: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat
Volume 8, Nomor 1, September 2026
E-ISSN : 2827-9948

PERMAINAN KARTU EDUKATIF: STRATEGI DETEKSI DINI PENGALAMAN PERUNDUNGAN PADA ANAK

Albertina Nasri Lobo [1*], Avelinus Lefaan [2], Eddy Pattanduk [3], Mercy N Salapesy [4], Jecqueline F Manngaprouw [5]

Program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial, FISIP, Universitas Cenderawasih [1*]
Program Studi Magister Sosiologi, Pascasarjana, Universitas Cenderawasih [2,3]
Mahasiswa Program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial, FISIP, Universitas Cenderawasih [4,5]

[*]*Corresponding author: albertinanasrilobo1@gmail.com*

ARTICLE INFO
Submitted:
August 21, 2026
Review:
September 5, 2026
Accepted:
September 24, 2026
Available online:
September 30, 2026

Sitasi Artikel (APA) :
Lobo, A., Lefaan, A., Pattanduk, E., Salapesy, M., & Manngaprouw, J. (2026). PERMAINAN KARTU EDUKATIF: STRATEGI DETEKSI DINI PENGALAMAN PERUNDUNGAN PADA ANAK. *Aktivasi: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, *8*(1), 99-113. https://doi.org/10.37858/aktivasi.v8i1.778

DOI:
https://doi.org/10.37858/aktivasi.v8i1.778

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

ABSTRAK

Perundungan pada anak dapat berdampak ada perkembangan psikologis, emosional, sosial, dan akademik. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran partisipatif yang ramah anak. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan menerapkan permainan kartu edukatif sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman anak dan merespon perundungan. Kegiatan dilaksanakan di komunitas anak berbasis keagamaan di Arso VI, Kabupaten Keerom, melibatkan 18 anak berusia 5-13 tahun dan 5 pendamping. Metode kegiatan meliputi pretest, edukasi melalui permainana kartu, diskusi, refleksi, observasi dan posttest. Instrumen berfokus mengenali perundungan, mengidentifikasi bentuk perundungan, memilih respons yang tepat, serta mengetahui mekanisme pelaporan. Setiap jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0. Data dianalisis secara deskriptif berdasarkan presentase capaian kelompok terhadap setiap indikator. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan di seluruh indikator, seperti kemampuan mengenali perlindungan mencapai 24% menjadi 90%; mengidentifikasi bentuk perundungan dari 50% menjadi 88%, memilih respons yang tepat dari 66% menjadi 95%, mengenali tanda dan dampak pada korban dari 63% menjadi 85%, mengetahui mekanisme pelaporan dari 50% menjadi 99%. Setiap anak aktif berdiskusi, mengambil keputusan, menyampaikan pengalaman, persepsi tentang interaksi sosial. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa permainan kartu edukatif berpotensi menjadi media pembelajaran partisipatif untuk meningkatkan pemahaman, kemampuan dasar mengenali dan merespon perundungan. Kegiatan ini memiliki keterbatasan pada durasi pelaksanaan, ruang dan variasi media, sehingga diperlukan pengembangan lanjutan untuk menilai keberlanjutan hasil pembelajaran terhadap perilaku anak.

Kata Kunci: Permainan kartu edukatif, perundungan, deteksi dini, anak, papua

ABSTRACT

Bullying among children can adversely affect their psychological, emotional, social, and academic development. Therefore, participatory and child-friendly learning approaches are needed. This community service program aimed to use educational card games as a learning medium to enhance children's understanding of responses to bullying. The program was implemented in a faith-based children's community in Arso VI, Keerom, Papua, involving 18 children aged 5–13 years and five facilitators. The methodology included a pre-test, card-based educational activities, group discussions, reflection, observation, and a post-test. The assessment instruments focused on recognizing bullying,

identifying forms of bullying, selecting appropriate responses, and understanding reporting mechanisms. Correct answers were scored 1, and incorrect scored 0. Data were analyzed descriptively using group achievement percentages for each indicator. The analysis showed improvements across all indicators: the ability to recognize bullying rose from 24% to 90%; identifying forms of bullying from 50% to 88%; selecting appropriate responses from 66% to 95%. recognizing signs and impacts on victims from 63% to 85%; and knowledge of reporting mechanisms from 50% to 99%. The children actively participated in discussions, decision-making, and sharing their experiences and perceptions regarding social interaction. The results indicate that educational card games have the potential to serves as a participatory learning medium for enhancing understanding and the fundamental skills needed to recognize and responding to bullying. However, limitations regarding the activity's duration, venue, and media variety suggest a need for further development to assess the longterm impact of the learning outcomes on the children's behavior.

Keywords: *educational card games; bullying; bullying recognition; psychosocial support; children*

Pendahuluan

Perundungan (*bullying*) pada anak masih menjadi persoalan serius yang dapat menghambat terciptanya lingkungan sosial yang aman, inklusif, dan ramah anak. Perundungan secara fisik, verbal, maupun psikologis, berdampak terhadap kesehatan mental, kesejahteraan, partisipasi sekolah, serta proses perkembangan anak. Perundungan masih dipandang lumrah atau diberikan toleransi sebagai reaksi dari pengalaman relasi social anak dalam lingkungan sekolah maupun teman sebaya (K Davies., 2025). UNESCO melaporkan bahwa hampir satu dari tiga siswa mengalami serangan fisik, verbal, atau psikologis setiap tahun. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perundungan tidak hanya menjadi persoalan individual, tetapi juga menjadi tantangan dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang mendukung tumbuh kembang dan pemenuhan hak anak. Oleh karena itu, pencegahan dan penanganan perundungan memerlukan keterlibatan berbagai pihak, termasuk lembaga pendidikan, keluarga, komunitas, dan pendamping anak. Penekanan pentingnya pendekatan pendidikan yang komprehensif, partisipatif melalui penguatan layanan psikososial, kesehatan mental, serta sistem rujukan berbasis komunitas untuk melindungi anak dan remaja dari dampak perundungan, anak berinteraksi dengan positif (UNESCO, 2024; UNESCO, 2025; (Reunamo, 2015). Bullying merupakan perilaku menyimpang (Nufitriyanti, 2024), yang biasa dialami anak anak dalam lingkungan sekolah formal, seperti kekerasan berbasis gender, status social ekonomi, kecemasan akademik (Niu, 2025), menyebabkan trauma, perasaan malu pada korban dan pelaku, (K Davies., 2025), serta umumnya tidak diinginkan (Gladden, 2014).

Dalam konteks tersebut, pendidikan tidak hanya berperan dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan akademik, tetapi juga perlu membangun kemampuan anak dalam berinteraksi secara sehat, mengenali perilaku yang berisiko, dan merespons situasi sosial secara tepat. Ekpresi emosional dan regulasi diri anak serta latar belakang budaya yang berbeda, menciptakan empati anak yang berbeda-beda terhadap bullying, seorang guru dan administer pun diajak berpartisipasi untuk pencegahan, namun belum optimal. Pendekatan pembelajaran yang ramah anak dan partisipatif menyakin anak melaporkan kasus bullying dan mendapatkan internvensi dengan tepat (Elizabeth A, 2018), masih dipandang perlu karena anak memperoleh kesempatan untuk memahami perundungan melalui pengalaman yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Menurut UNICEF (2021) pendekatan berbasis permainan dapat menjadi sarana untuk menghubungkan

pengetahuan dengan pengalaman nyata sehingga anak lebih mudah memahami konsep dan menerapkannya dalam situasi sosial dan memiliki ruang adaptasi yang lebih fleksibel.

Ruang sosialisasi yang didesain menurut karakteristik sosial budaya anak serta tujuan pelayanan, selama ini memberikan kesempatan anak untuk mengeksplorasi pengalaman, membangun interaksi sosial, serta mengekspresikan pikiran dan perasaan dalam suasana yang lebih alami, sudah menjadi kebutuhan penting saat ini. Dalam teori health belief model yang menjelaskan perilaku kesehatan dipengaruhi oleh pengetahuan dan persepsi individu terhadap resiko, manfaat serta hambatan yang dirasakan, sehingga penyampaian informasi perlu mempertimbangkan aspek psikososial dan budaya (UNAIR, 2026) dibandingkan metode konvensional, (Hardinaah, 2024). Health belief model (HBM) digunakan sebagai landasan konseptual dalam pengembangan media permainan kartu edukati. Model ini menjelaskan bahwa tindakana pencegahan dipengaruhi oleh persepsi individu terhadap resiko, dampak, manfaat tindakan, hambatan dan keyakinan dalam melakukan respons yang tepat. Dalam kegiatan ini, prinsip HBM diterapkan melalui kartu berbasis situasi yang membantu anak mengenal resiko perundungan, memahami, dampaknya, mempertimbangkan pilihan respons yang aman serta mendiskusikan pendekatan untuk memperoleh bantuan. Melalui permainan dan refleksi, anak membangun pemahaman mengenai tindakan yang tepat ketika menghadapi atau menyaksikan perundungan. Capaian kegiatan selanjutnya dievalusi melalui perubahan pemahaman anak berdasarkan hasi pre-test dan post-test. Dengan demikian anak membutuhkan kelengkapan instrument lingkungan sosial untuk membantu anak terhindari dari tindakan-tindakan agresif yang berkelanjutan seperti perundungan/bullying.

Intervensi pencegahan bullying di sekolah dipengaruhi oleh sifat pelaporan relasional dan retrospektif (Saskia M, 2021), dan kompetensi guru (Anett Wolgast., 2022). Anak, orang tua, guru dan pendamping anak merupakan sistem yang saling terintegrasi, sehingga apabila anak mengalami perundungan, dipastikan ada sub unsur yang tidak berfungsi. Beberapa temuan menjelaskan anak rentan dengan perundungan, karena relasi gender yang fleksibel, memiliki kontrol sosial yang relatif fleksibel dan pengalaman perundungan yang tinggi dalam bentuk ejekan secara langsung ditemukan dari relasi gender tersebut. (Tyler E. Smith, 2023). Relasi sosial anak tanpa sekat rentan terhadap perilaku agresif berkelanjutan, karena literasi emosional/penyesuaian diri yang rendah pada anak (Frederickson, 2013). Melalui *play-based learning*, anak tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga dapat mengembangkan kemampuan sosial-emosional, seperti empati, kerjasama, komunikasi, regulasi emosi, kepercayaan diri, dan pemecahan masalah. Namun keberhasilan penerapan juga tergantung pada proses pelaksanaan serta strategi penerapannya di sekolah (U V Midthassel., 2009). Permainan edukatif, termasuk permainan kartu, memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang sederhana dan interaktif karena dapat membantu anak memahami konsep melalui situasi konkret, berdiskusi, mengambil keputusan, dan menghubungkan materi dengan pengalaman mereka. Pembelajaran yang menyenangkan juga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak dalam proses belajar (Bergin, 2005). Sejumlah kajian menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat berkontribusi terhadap peningkatan pengetahuan, sikap, empati, dan kesadaran anak terhadap situasi perundungan serta mendorong kemampuan untuk mengambil tindakan yang tepat. Pendidikan menjadi central pembangunan karakter anti bullying, penanaman nilai, empati dan toleransi di tengah masyarakat (Teruki, 2025). Bentuk permainan kartu

game edukatif membantu menghibur dan meningkatkan serta mengubah pengetahuan, sikap dan empati untuk menyadari tentang situasi perundangan dan mengambil tindakan pembelaan diri anak, (Hsi-Ping Nieh PhD, 2018), (Nieh et al., 2018; Patty & Lobo, 2025). Meskipun demikian, dampak permainan terhadap perubahan perilaku membutuhkan proses yang lebih panjang dan evaluasi berkelanjutan (Zhang et al., 2026). Waluapun efeknya membutuhkan jangka waktu panjang (Lu Zhang a, 2026).

Deteksi dini melalui permainan kartu yang menghibur dan penuh keakraban, merupakan strategi preventif yang berdampak jangka panjang bagi anak dan lingkungan komunitasnya. Dengan menempatkan permainan kartu sebagai media sosialisasi dan praktek seni berkomunikasi, anak mengalami peningkatan kesadaran terhadap dampak perundungan/bullying (Simone Kriglstein, 2020), selain itu permain kartu game yang melibatkan anak dalam komunitas pengasuhan berbasis organisasi sosial, menunjukkan trend positif sebagai media edukasi sederhana, ekonomis, ramah lingkungan, budaya, sosial, dan dapat diterapkan secara luas dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat.

Meskipun permainan edukatif telah banyak digunakan dalam pembelajaran anak, masih terdapat kesenjangan dalam penerapannya sebagai media pengenalan dan pencegahan perundungan pada komunitas anak di luar lingkungan sekolah formal, khususnya pada komunitas berbasis keagamaan di wilayah Papua. Sebagian besar edukasi tentang perundungan masih disampaikan melalui metode konvensional, ceramah, nasihat, atau pemberian informasi secara langsung sehingga keterlibatan anak dalam proses pembelajaran belum optimal. Selain itu, media yang sederhana, murah, mudah digunakan oleh pendamping, dan sesuai dengan konteks sosial-budaya anak di komunitas masih terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan dan penerapan media edukatif yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menciptakan ruang bagi anak untuk mengenali situasi perundungan, menyampaikan pendapat, mengambil keputusan, dan mendiskusikan pilihan respons dalam suasana yang aman.

Kebutuhan tersebut menjadi semakin relevan pada komunitas anak yang dibina oleh komunitas Kongregasi Putri Reinha Rosari (PRR). Komunitas ini secara rutin memberikan pendampingan, pembinaan, dan aktivitas sosial bagi anak-anak di Papua. Anak-anak yang mengikuti kegiatan memiliki latar belakang yang beragam, termasuk pengalaman konflik di daerah asal, perpisahan dengan orang tua, dan keterbatasan ekonomi. Kondisi tersebut dapat meningkatkan kerentanan anak terhadap berbagai persoalan sosial dan emosional, termasuk kesulitan beradaptasi, permasalahan akademik, serta pengalaman perundungan dalam interaksi dengan teman sebaya. Berdasarkan hasil wawancara awal dan observasi, anak-anak menunjukkan potensi positif berupa kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Namun, sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam membedakan dan mengenali bentuk-bentuk perundungan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, seperti ejekan, pengucilan, pemberian label negatif, dan ancaman. Anak juga belum terbiasa melaporkan pengalaman tersebut kepada teman, guru, maupun pendamping. Di sisi lain, pendamping komunitas masih memiliki keterbatasan dalam menggunakan media edukasi yang sederhana, menarik, dan mudah diterapkan untuk membahas perundungan secara partisipatif.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa permainan edukatif dan pendekatan play-based learning berpotensi meningkatkan pengetahuan, sikap, empati, dan kesadaran anak terhadap perundungan, namun penerapannya masih berfokus pada

lingkungan pendidikan formal dan melibatkan guru atau institusi sekolah sebagai aktor utama. Kajian mengenai penggunaan permainan edukatif sebagai media pengenalan dan pencegahan perundungan pada komunitas anak di luar sekolah, khususnya komunitas berbasis keagamaan di Papua, masih relatif terbatas. Selain itu, edukasi perundungan pada anak masih banyak menggunakan metode konvensional yang berorientasi pada penyampaian informasi, sehingga belum sepenuhnya memberikan ruang bagi anak untuk mengenali situasi perundungan, mendiskusikan pengalaman, mempertimbangkan pilihan respons, dan memahami mekanisme pelaporan secara partisipatif. Di sisi lain, pendamping komunitas membutuhkan media yang sederhana, terjangkau, mudah digunakan, dapat digunakan kembali, dan sesuai dengan karakteristik kehidupan sehari-hari anak. Oleh karena itu, terdapat kesenjangan dalam ketersediaan media edukasi perundungan yang mengintegrasikan pembelajaran berbasis permainan, interaksi kelompok, pengenalan situasi nyata, pengambilan keputusan, dan mekanisme pelaporan dalam konteks komunitas anak berbasis keagamaan di Papua.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menawarkan permainan kartu edukatif sebagai media pembelajaran partisipatif untuk memperkenalkan perundungan kepada anak melalui situasi dan pertanyaan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Kontribusi khusus kegiatan ini terletak pada penerapan permainan kartu sebagai media edukasi dan komunikasi dalam komunitas anak berbasis keagamaan di Papua, bukan hanya sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai ruang interaksi bagi anak untuk mengenali bentuk perundungan, memahami dampaknya, memilih respons yang tepat, dan mengetahui mekanisme pelaporan. Media ini dirancang agar sederhana, mudah digunakan, terjangkau, dan dapat dimainkan bersama anak dan pendamping. Dengan demikian, permainan kartu diharapkan dapat menjadi alternatif media edukasi yang dapat digunakan kembali oleh komunitas dalam kegiatan pembinaan dan pencegahan perundungan.

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman anak mengenai bentuk-bentuk perundungan, kemampuan mengenali tanda dan dampaknya, memilih respons yang tepat, serta mengetahui mekanisme pelaporan. Selain itu, kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran dan memberikan alternatif media bagi pendamping komunitas dalam menyampaikan edukasi tentang perundungan secara lebih interaktif dan ramah anak. Maka kebaruan kegiatan ini terletak pada penggunaan permainana kartu educative sebagai media pembelajaran partisipatif untuk membantu anak di komunitas berbasis keagamaan di papua mengenali perundungan, memahami dampaknya, menentukan respos yang tepat, dan mengetahui mekanisme pelaporan sesuai karakter anak dan komunitas, serta ramah untuk keberlanjutan penggunaan oleh pendamping komunitas. Oleh karena itu, permainan kartu edukatif diharapkan dapat mendukung upaya pengenalan dan pencegahan perundungan sejak dini melalui penguatan pengetahuan, komunikasi, dan keterampilan dasar anak dalam merespons situasi sosial.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui play-based learning dengan menggunakan permainan kartu edukatif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali secara dini berbagai bentuk

perundungan. Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung, diskusi kelompok, simulasi situasi, pengungkapan perasaan, pemecahan masalah, dan refleksis terhadap situasi perundungan dalam kehidupan sehari-hari. Peserta kegiatan ini berjumlah 18 anak dalam pengasuhan dan pembinaan komunitas Puteri Reinharr Rosari (PRR) di Arso VI, kabupaten Keerom, yang secara konsisten dipilih berdasarkan tujuan (purposive) dan diikutsertakan dalam pengukuran awal (pretest) dan pengukuran akhir (post-test). Karakteristik sasaran kegiatan didasarkan kecakapan berkomunikasi, umur dan data anak binaan komunitas PRR, yang sebelumnya diberikan penjelasan mengenai tujuan, tahapan, serta bentuk kegiatan dengan bahasa yang mudah dipahami anak. Keikutsertaan anak dilakukan tanpa paksaan dan selama permainan kartu anak diberikan kebebasan untuk tidak menceritakan pengalaman pribadi jika merasa tidak nyaman, agar tercapaian permaianan kartu yang ramah terhadap anak dan mudah digunakan. Media kartu di desain dengan memperhatikan unsur edukasi yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak dengan memperhatikan prinsip HBM. Setiap kartu memuat ilustrasi dan situasi yang menggambarkan kejadian sehari-hari tentang perundungan fisik, verbal, psikologis, syber, dampak yang dialami korban serta pilihan tindakan/keputusan. Setiap sesi permainan kartu edukatif diupayakan agar anak dapat mengidentifikasi suatu situasi, mengungkapkan perasaan, menunjukkan empati, mempertimbangkan konsekuensi suatu tindakan, dan memilih alternatif penyelesaian masalah yang aman dan tepat.

Kegiatan ini juga terlaksana atas perijinan dari komunitas PRR dan Lembaga pengabdian masyarakat Uncen, dan memperhatikan prinsip perlindungan anak, kenyamanan peserta, serta kerahasiaan informasi. Penggunaan alat evaluasi pre-test dan post-test bertujuan mengukur perubahan capaian pengetahuan, sikap dan keterampilan dasar setelah mengikuti permaianan kartu edukatif. Instrumen disajikan dalam 15 butir pertanyaan dengan tiga pilihan jawaban, dan menggunakan bahasa sederhana, menggambarkan situasi pengelaman social anak. Instrumen digunakan untuk mengukur capaian pembelajaran dan keterampilan dasar anak dalam memahami konsep perundungan, mengenali bentuk dan dampaknya, menentukan respons yang tepat, serta mengetahui cara memperoleh bantuan. Instrumen tidak digunakan untuk mengukur prevalensi perundungan dan tidak dimaksudkan untuk menentukan apakah seorang anak merupakan korban atau pelaku perundungan. Adapun uraian indicator dan deskripsi kemampuan, disajikan dalam tabel berikut

Tabel 1. Indikator Pengukuran dan Deskripsi Kemampuan

No.	Indikator yang Diukur	Deskripsi Kemampuan	Nomor Item	Jumlah Item
1	Mengenali perundungan	Kemampuan membedakan situasi perundungan dari konflik atau interaksi sosial biasa	1–3	3
2	Mengidentifikasi bentuk perundungan	Kemampuan mengenali bentuk perundungan fisik, verbal, serta sosial atau relasional	4–6	3

No.	Indikator yang Diukur	Deskripsi Kemampuan	Nomor Item	Jumlah Item
3	Memilih respons yang tepat	Kemampuan menentukan tindakan yang aman dan tidak agresif ketika menghadapi atau menyaksikan perundungan	7–9	3
4	Mengenali tanda dan dampak pada korban	Kemampuan mengenali perasaan, tanda, dan dampak yang dapat dialami anak akibat perundungan	10–12	3
5	Mengetahui mekanisme pelaporan	Kemampuan mengetahui pihak yang dapat dimintai bantuan serta mekanisme pelaporan	13–15	3
	Total			**15**

Instrument dan teknik penskoran digunakan dalam instrument evaluasi untuk mengukur capaian pemahaman anak dalam mengenali dan merespons situasi perundungan sebelum dan setelah mengikuti permainan kartu edukatif. Instrument terdiri atas 15 butir pertanyaan dengan tiga pilihan jawaban yang mencakup 5 indikator, yaitu: mengenal perundungan, mengidentifikasi bentuk perundungan, memilih respons yang tepat, mengenali tanda dan dampak pada korban, serta mengetahui mekanisme pelaporan. Setiap jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0. Masing-masing indikator terdiri atas tiga butir pertanyaan dengan skor maksimum 3. Presentase capaian setiap indikator pada pretest dan posttest dihitung berdasarkan jumlah jawaban benar seluruh peserta dibandingkan dengan jumlah seluruh respons pada indikator tersebut menggunakan rumus: Prosentase capaian indikator = (jumlah jawababn benar seluruh peserta/jumlah peserta x jumlah item indikator)) x 100%. Pada kegiatan ini, setiap indikator terdiri atas tiga item pertanyaan dan diikuti oleh 18 peserta, sehingga terdapat 54 respons pada setiap indikator. Perhitungan dilakukan secara terpisah pada data pretest dan posttest untuk memperoleh persentase capaian kelompok pada masing-masing indikator. Hasil perhitungan tersebut digunakan untuk menggambarkan perubahan pemahaman anak sebelum dan setelah mengikuti permainan kartu edukatif. Data hasil evaluasi kemudian dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan persentase capaian pretest dan posttest pada setiap indikator. Hasil observasi selama permainan digunakan sebagai data pendukung untuk menggambarkan keterlibatan peserta dalam proses diskusi, pengambilan keputusan dan respons anak terhadap situasi perudungan.

Pelaksanaan pengabdian ini terdiri atas empat tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan permainan kartu, evaluasi serta tahap terminasi dan tindaklanjut/rujukan. Tahap pertamaan diawali dengan membangun engagement, intake and contract, serta koordinasi dengan pengelola dan pendamping komunitas Biarawat PRR, dengan tujuan membangun komunikasi antar komunitas, mengidentifikasi kebutuhan anak, menentukan peserta kegiatan, menyepakati jadwal, evaluasi serta menentukan mekanisme pelaksanaan pengabdian. Pada tahap kedua, permainan kartu edukatif dilakukan, dengan melibatkan 18 anak sebagai peserta yang mengikuti pretest untuk mengetahui pemahaman awal, perasaan, konsep perundungan, bentuk perundungan dampak, serta pilihan tindakan ketika menghadapi situasi perundungan. Setelah pengukuran awal, fasilitator memberikan

pengenalan singkat mengenai konsep dasar perundungan dan menjelaskan aturan permainan. Setelah itu peserta diarahkan membentuk kelompok diskusi yang terdiri 4-6 anak, dengan tujuan peserta memperoleh kesempatan yang cukup untuk berpartisipasi, menyampaikan pendapat, dan berinteraksi dengan peserta lain. Setiap anak memperoleh kesempatan mengambil sedikitnya satu kartu yang berisi suatu situasi. Anak kemudian diminta untuk mengidentifikasi situasi yang terdapat pada kartu, menentukan apakah situasi tersebut termasuk perundungan, mengenali jenis perundungan, menjelaskan kemungkinan perasaan atau dampak yang dialami korban, serta memilih tindakan yang tepat apabila menghadapi situasi tersebut. Dalam pelaksanaannya, anak tidak diwajibkan mengungkapkan pengalaman pribadi mengenai perundungan ketika merasa tidak nyaman, guna menjaga kenyamanan dan keamanan psikologis anak. Pendamping pengabdian bertindak sebagai fasilitator, memantik pertanyaan, mengklarifikasi jawaban peserta, memberikan umpan balik, serta memperkuat pemahaman mengenai tindakan yang tepat apabila anak menjadi korban, pelaku maupun saksi perundungan. Setelah pelaksanaan permainan kartu, diadakan evaluasi, sebagai evaluasi terhadap proses dan hasil pelaksanaan permainan kartu edukatif.

Pada rancangan awal, evaluasi hasil dilakukan melalui post-test, akan tetapi dokumentasi data pretest tidak tersedia secara lengkap sehingga analisis perbandingan kuantitatif antar skor sebelum dan sesudah kegiatan tidak dilakukan, dengan demikian tahapan evaluasi merupakan hasil pengamatan dan wawancara serhadap pelaksanaan permainan kartu dan diskusi. Hasil observasi digunakan secara deskriptif untuk menggambarkan proses pembelajaran peserta selama kegiatan. Selain itu, evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan memperhatikan respons peserta terhadap materi, metode pembelajaran, media kartu edukatif, dan peran fasilitator. Hasil evaluasi tersebut tidak digunakan untuk menggantikan data pre-test dan post-test, tetapi sebagai informasi pendukung dalam menilai keterlaksanaan kegiatan.

Ditahap terakhir kegiatan dilakukan tahapan terminasi dan tindak lanjut yang merupakan refleksi bersama anak mengenai pengalaman selama mengikuti permainan kartu edukatif untuk mendeteksi dini perundungan pada anak. Fasilitator kembali memperkuat pemahaman mengenai bentuk bentuk perundungan dampaknya, serta tindakan yang aman ketika anak mengalami atau menyaksikan perundungan. Pada akhirnya kegiatan media permainan kartu edukatif diserahkan kepada pendamping anak dalam komunitas PRR untuk diaplikasikan secara berkelanjutan, sebagai media rekriasi, penyampaian dan diskusi pendapat antar anak, dan tidak berhenti setelah program pengabdian selesai. Adapun waktu kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakankan selama tiga hari pada minggu ketiga Juni tahun 2026 di lingkungan Komunitas Biarawati PRR Arso VI kabupaten Keerom.

Hasil dan Pembahasan

Permainan kartu edukatif sebagai media pembelajaran yang relatif sederhana dan diminati anak anak uais 5-13 tahun**,** yang kemudian diadaptifkan dalam komunitas anak untuk tujuan edukasi pemberdayaan anak, mampu mendeteksi partisipatif aktif anak, yang kemudian menjadi potensi untuk dikembangkan. Diketahui bahwa anak dalam komunitas anak dampingan suster PRR, memiliki karakteristik psikologi, social, ekonomi dan budaya yang beragam, dan menjadi tantangan tersendiri untuk menyakinkan anak terhindar dari

aktivitas perundungan antar anak. Model pendampingan dan pengasuhan yang berbasis keagamaan, serta pendidikan yang regular dan inklusif, juga belum dinyakini mampu menghindari anak dari aktivitas perundungan. Dampak perundungan yang sangat luas terhadap keberlanjutan kehidupan anak anak dalam komunitas pengasuhan berbasis keagamaan maupun perseorangan, tidak dapat dicegah dengan ceramah, sosialisasi dan hukuman, saja, tetapi diperlukan suatu pendekatan interaktif yang libatkan anak dalam kondisi bermain. Permainan kartu eduktif; sebagai strategi pendeteksian dini perundungan pada anak, yang diadaptasiakn dalam bentuk games digital mapun non digital, membantu meningkatkan kemampuan anak mengenali perilaku perundungan di lingkungan social mereka (Alyezca Disya Rahadiz, 2022); peningkatan prestasi akademik (Novitas Wijayanti, 2023); program anti perundungan yang berkelanjutan mampu mengubah perilaku perundungan dan efek hetrogenitas yang dialami korban (Hannah Gaffney, 2019).

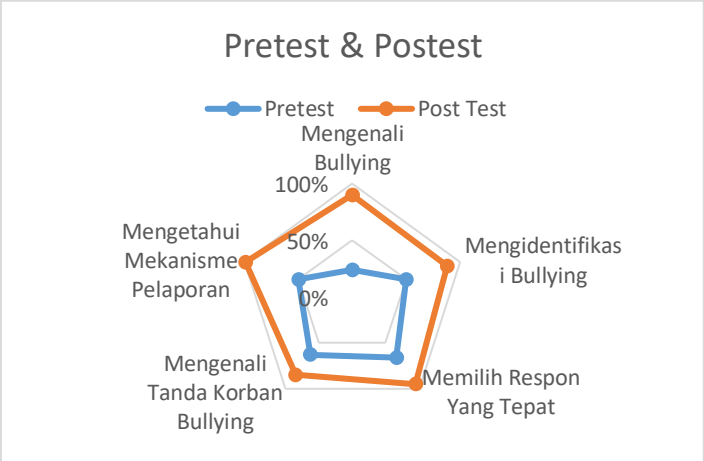
Pemahaman terhadap konsep, bentuk, dampak serta strategi pencegahan perundungan dalam komunitas pengasuhan anak berbasis keagamaan, sangat bervariatif dan anak anak cenderung kurang memahami, hal ini dikarenakan pengetahuan tentang perundungan hanya diketahui saat pembelajaran dan nasehat dari pimpinan maupun pengasuh. Sebagaimana di tampilan pada Tabel 2. sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Pretest dan Post-test

Indikator pengukuran	Pretest	Post Test
Mengenali Bullying	24%	90%
Mengidentifikasi Bullying	50%	88%
Memilih Respon Yang Tepat	66%	95%
Mengenali Tanda Korban Bullying	63%	85%
Mengetahui Mekanisme Pelaporan	50%	99%

Pada aspek pemahaman konsep perundungan/bullying (24%), pengindentifikasi perilaku (50%) serta pemahaman mekanisme pelaporan terhadap tindakan perundungan (50%), menggambarkan situasi tentang pengetahuan, keterampilan dan sikap anak terhadap perundungan/bullying disekitar lingkungan sekolah dan lingkungan pertemanan mereka sehari hari. Karakteristik budaya dan pengalaman di lingkungan sebelumnya (pada daerah konflik) merupakan bagian yang membutuhkan proses adaptasi terhadap ruang lingkup perundungan/bullying. Anak-anak seringkali belum membedakan mana perilaku atau sikap bullying dengan konflik biasa yang dilihat sehari-hari baik dilingkungan sebelumnya maupun lingkungan sekarang. Selain itu, anak-anak yang berada pada komunitas yang homogenitas, juga menjadi perantara anak perlu pengetahuan, keterampilan dan sikap terhadap perundungan, yang dimulai dari komunitas terdekat dimana mereka tinggal. Proses intervensi kemudian dilaksanakan dengan memberikan uraian penjelasan tentang perundungan oleh tim selama kurang lebih 20menit, dan kemudian dilakukan intervensi permainan kartu untuk mendeteksi gejala awal dan pengalaman serta treatmen yang tepat. Capaian awal yang relatif lebih tinggi dibandingkan indikator lainnya menunjukkan bahwa sebagian peserta telah memiliki pengetahuan atau intuisi sosial mengenai tindakan yang dianggap aman ketika menghadapi situasi yang tidak

menyenangkan. Meskipun demikian, kegiatan pembelajaran melalui permainan memberikan kesempatan kepada peserta untuk memperkuat pemahaman mengenai pentingnya tidak membalas perundungan dengan kekerasan serta mencari bantuan dari orang dewasa yang dipercaya. Pada aspek kemampuan mengenali tanda dan dampak yang mungkin dialami korban meningkat dari 63% menjadi 85%.



Gambar 1. Perbandingan Hasil Pretest dan Post-test
Sumber: Diolah oleh Penulis (2026)

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran membantu peserta memahami bahwa pengalaman perundungan dapat berkaitan dengan perasaan takut, sedih, tidak aman, perubahan perilaku, kecenderungan menyendiri, dan berkurangnya rasa percaya diri. Sementara itu, kemampuan mengetahui mekanisme pelaporan mengalami peningkatan dari 50% menjadi 99%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa setelah mengikuti kegiatan, anak memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai pihak yang dapat dimintai bantuan, seperti pengasuh, pendamping, guru, pembina, atau orang dewasa lain yang dipercaya. Pemahaman mengenai mekanisme pelaporan penting karena anak perlu mengetahui bahwa mencari bantuan merupakan salah satu bentuk respons yang aman ketika menghadapi atau menyaksikan situasi perundungan.

Capaian pre-test menunjukkan bahwa pemahamn peserta mengenai konsep perundungan masih bervariasi, terutama pada aspek kemampuan mengidentifikasi dan mengetahui mekanisme pelaporan tindakan bullying oleh anak, yaitu 50%. Pada bagian aspek pembedaan konflik biasa dengan jenis perundungan, anak-anak belum mampu membedakan, karena keterbatasan informasi dan permainan terkait bullying. Keberagaman budaya dan karakteristik serta pengalaman kehidupan sehari-hari anak sebelum menjadi masuk dalam komunitas binaan PRR. Namun pengalaman anak terkait dengan bullying masih perlu pengkajian luas sehingga menemukan unsur pembelajaran yang berulang sebagai pendukung terjadinya perundungan pada anak.

Permaianan kartu edukasi sebagai strategi pembelajaran tentang perundungan/*bullying* untuk mengidentifikasi peran dalam proses pembelajaran, terlebih dulu dijelaskan konsep perundungan, bentuk perundungan, dampak dan strategi serta respon dan mekanisme pelaporan. Anak-anak dilatih dengan kartu edukatif semakin termotivasi untuk membentengkan diri dari perilaku agresif lainnya. Permainan memberikan kesempatan kepada peserta untuk membaca atau mendengarkan situasi

tertentu, mengidentifikasi perilaku yang terjadi, menentukan kemungkinan dampak, dan memilih respons yang dianggap paling tepat. Proses tersebut memungkinkan anak belajar melalui diskusi dan pengambilan keputusan, bukan hanya melalui penerimaan informasi secara pasif. Selama permainan berlangsung, anak-anak terlihat lebih aktif terlibat dalam proses diskusi dan pengambilan keputusan. Kegiatan bermain memberikan ruang yang lebih informal dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, sehingga peserta dapat menyampaikan pendapat dan pandangan mengenai situasi sosial yang dibahas. Dalam beberapa proses diskusi, peserta juga mengaitkan situasi pada kartu dengan pengalaman atau pengamatan mereka terhadap interaksi sosial sehari-hari. Informasi tersebut tidak digunakan untuk mengidentifikasi status individu sebagai korban atau pelaku perundungan. Sebaliknya, informasi tersebut diperlakukan sebagai bagian dari proses refleksi dan pembelajaran partisipatif. Dengan demikian, permainan kartu edukatif dalam kegiatan ini tidak berfungsi sebagai instrumen diagnostik atau alat pengukuran prevalensi perundungan. Peran utamanya adalah sebagai media pembelajaran yang membantu anak mengenali situasi sosial dan mengembangkan kemampuan untuk mempertimbangkan respons yang lebih aman.

Peningkatan capaian pada seluruh indikator dalam tabel no 2, menunjukkan bahwa permainan kartu edukatif berpotensi digunakan sebagai media pembelajaran partisipatif dalam edukasi pencegahan perundungan pada anak. Peningkatan tersebut terutama terlihat pada kemampuan peserta untuk mengenali perundungan dan memahami mekanisme pelaporan. Namun, hasil tersebut perlu diinterpretasikan secara hati-hati. Perubahan persentase antara pretest dan post-test menunjukkan perubahan capaian pembelajaran berdasarkan instrumen evaluasi yang digunakan dalam kegiatan. Hasil tersebut tidak dapat digunakan untuk menyimpulkan bahwa jumlah kasus perundungan dalam komunitas telah berkurang atau bahwa perilaku perundungan anak telah berubah secara permanen. Perubahan perilaku membutuhkan proses yang lebih panjang dan dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk lingkungan pengasuhan, hubungan sosial antaranak, peran pendamping, budaya komunitas, dan keberlanjutan program edukasi. Oleh karena itu, permainan kartu edukatif lebih tepat diposisikan sebagai salah satu media pendukung dalam proses edukasi dan pencegahan, bukan sebagai satu-satunya strategi untuk mengatasi perundungan.

Pendekatan berbasis permainan dapat dikembangkan lebih lanjut melalui pelaksanaan yang berulang, penggunaan variasi situasi dan materi kartu, serta keterlibatan pendamping dan pengasuh dalam proses tindak lanjut. Dengan demikian, pembelajaran mengenai perundungan tidak berhenti pada peningkatan pengetahuan, tetapi dapat secara bertahap diintegrasikan ke dalam praktik pendampingan dan kehidupan sosial anak sehari-hari.

Intervensi yang menarik adalah pendekatan yang mampu menarik motivasi anak-anak untuk terlibat secara penuh dalam permainan kartu guna mendeteksi awal gejala dan pengalaman terhadap perundungan. Anak-anak menunjukkan sikap antusias menyampaikan pengalaman dan memilih tindakan berdasarkan kartu yang disediakan, di dampingi oleh tim. Beberapa anak mampu menghubungkan situasi pada kartu dengan pengalaman sosial yang pernah mereka lihat dalam kehidupan sehari-hari. Pengalaman tersebut berkaitan dengan kalimat ejekan terhadap peralatan sekolah, relasi dengan teman. Respon yang dilakukan seperti menyampaikan kata “tidak boleh berkata itu (ejekan)”, dan

"terima kasih". Anak-anak tidak memilih cara "kasar" untuk merespon perilaku perundungan, anak-anak memilih menyampaikan kepada guru dan pembina asrama, sebagai cara baik menurut anak-anak. Respons yang disampikan anak menunjukkan bahwa mereka mulai memahami bahwa tindakan perundungan tidak perlu dihadapi dengan perilaku agresif, melainkan dapat direspons melalui komunikasi yang tepat atau mencari bantuan kepada orang dewasa yang dipercaya seperti guru dan pembina. Beberapa tahapan intervensi terlihat pada gambar berikut :



Gambar 2. Tahapan Pelaksanaan Intervensi Pencegahan Perundungan Berbasis Permainan
Sumber: Diolah oleh Penulis (2026)

Pengalaman belajar tersebut berkontribusi terhadap peningkatan capaian pemahaman peserta berdasarkan hasil evaluasi pretest dan posttest. Peningkatan persentase pada indikator mengenali perundungan, mengidentifikasi bentuk perundungan, memilih respons yang tepat, mengenali dampak, serta mengetahui mekanisme pelaporan menunjukkan bahwa permainan kartu edukatif membantu anak memahami konsep dasar perundungan dan menentukan pilihan tindakan yang lebih aman. Namun demikian, hasil evaluasi ini menggambarkan perubahan capaian pemahaman dan kemampuan memilih respons berdasarkan situasi yang diberikan, bukan perubahan sikap atau perilaku aktual anak dalam kehidupan sehari-hari. Terjadinya peningkatan capaian pemahaman dan kemampuan anak dalam menentukan respons yang tepat menunjukkan bahwa permainan kartu edukatif dapat mendukung proses pembelajaran melalui pengalaman yang kontekstual dan interaktif. Perubahan capaian tersebut menunjukkan bahwa anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses mengenali situasi, mempertimbangkan pilihan tindakan, dan mendiskusikan konsekuensi dari setiap respons terhadap perundungan.

Temuan ini dapat dipahami melalui pendekatan kontruktivisme yang menjelaskan bahwa peserta didik membangun pengetahun melalui pengalaman belajar yang kontekstual karena anak berhadapan dengan situasi yang meyerupai fenomena social dalam kehidupan sehari-hari. Dengan diskusi kelompok, arahan fasilitator, anak-anak tidak hanya menerima informasi mengenai perundungan, tetapi juga aktif menginterpretasikan situasi, mempertimbangkan konsekuensi tindakan, dan menysusn pemahaman mengenai respon yang tepat. Dengan demikian media permainan kartu erfungsi sebagai sarana pembelajaran aktif yang membantu anak mengonstruksi pemahaman berdasarkan pengamalan sosial mereka.

Kesimpulan dan Saran

Pelaksanaan permainan kartu edukatif dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan adanya peningkatan capaian pembelajaran anak dalam memahami perundungan. Peningkatan tersebut terlihat pada kemampuan mengenali perundungan, mengidentifikasi bentuk-bentuk perundungan, memilih respons yang tepat, mengenali tanda dan dampak yang mungkin dialami korban, serta memahami mekanisme pelaporan dan pencarian bantuan. Permainan kartu edukatif dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang partisipatif dan ramah anak karena memberikan kesempatan kepada peserta untuk belajar melalui situasi konkret, diskusi, pengambilan keputusan, dan refleksi terhadap berbagai interaksi sosial.

Selama kegiatan berlangsung, permainan juga memberikan ruang bagi anak untuk menyampaikan pendapat, persepsi, dan pengalaman sosial yang relevan dengan situasi yang dibahas. Informasi yang muncul selama proses tersebut digunakan sebagai bagian dari refleksi dan pemahaman terhadap konteks sosial peserta, bukan sebagai dasar untuk menetapkan status anak sebagai korban atau pelaku perundungan maupun untuk mengukur prevalensi perundungan. Meskipun hasil pretest dan post-test menunjukkan peningkatan capaian pada seluruh indikator, temuan kegiatan ini perlu diinterpretasikan secara terbatas sebagai perubahan capaian pembelajaran dalam konteks pelaksanaan program. Kegiatan ini melibatkan jumlah peserta yang relatif kecil, yaitu 18 anak, serta menggunakan instrumen evaluasi yang belum melalui pengujian psikometrik formal pada sampel yang lebih luas. Selain itu, penggunaan kesamaan instrumen pada tahap *pretest* dan *posttest* memungkinkan terjadinya efek pengulangan.

Kegiatan ini juga belum dirancang untuk mengukur perubahan perilaku peserta maupun keberlanjutan dampak pembelajaran dalam jangka panjang. Dengan demikian, permainan kartu edukatif belum dapat dipandang sebagai satu-satunya strategi untuk mencegah atau mengatasi perundungan. Namun, media ini berpotensi menjadi salah satu alternatif pembelajaran partisipatif yang dapat mendukung upaya edukasi anak dalam mengenali situasi perundungan, menentukan respons yang lebih aman, serta mengetahui pihak yang dapat dimintai bantuan. Kegiatan ini menyarankan perlu dikembangkan melalui pelaksanaan yang lebih berkelanjutan dan terintegrasi dengan proses pendampingan anak di lingkungan komunitas. Permainan kartu edukatif dapat digunakan secara berulang dengan variasi situasi, contoh kasus, dan tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan umur serta karakteristik peserta.

Pengembangan kegiatan selanjutnya perlu melibatkan pendamping, pengasuh, guru, dan pihak lain yang berperan dalam kehidupan anak agar materi mengenai perundungan tidak hanya dipahami selama kegiatan berlangsung, tetapi juga dapat diperkuat melalui proses pendampingan dalam kehidupan sehari-hari. Pendampingan lanjutan dapat mencakup penguatan komunikasi, pembelajaran mengenai penyelesaian konflik secara aman, pemberian dukungan kepada anak, serta pengenalan mekanisme pelaporan yang sesuai dengan konteks komunitas. Pada kegiatan berikutnya, evaluasi dapat diperkuat dengan melibatkan jumlah peserta yang lebih besar, pelaksanaan kegiatan secara berulang, serta pemantauan dalam jangka waktu yang lebih panjang. Penggunaan metode evaluasi tambahan, seperti observasi berulang, catatan pendamping, dan evaluasi tindak lanjut, juga diperlukan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai keberlanjutan capaian pembelajaran dan kemungkinan perubahan perilaku peserta.

Pengembangan media permainan kartu edukatif juga perlu dilakukan melalui penyusunan materi yang lebih beragam, menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik sosial, budaya, serta usia anak. Dengan pengembangan dan evaluasi yang dilakukan secara berkelanjutan, permainan kartu edukatif berpotensi menjadi salah satu media pendukung dalam program edukasi dan pencegahan perundungan yang berbasis pada partisipasi anak dan komunitas.

Daftar Pustaka

Alyezca Disya Rahadiz, S. F. (2022). Pengembangan Cognitive Behavioral Therapy (CBT) Board Game untuk Siswa yang Mengalami Kekerasan Emosional . *Insight Jurnal = Bimbingan dan Konseling FIP UNJ*, 29-42.

Anett Wolgast., S. M. (2022). Teachers' Empathy for Bullying Victims, Understanding of Violence, and Likelihood of Intervention. *Journal of School Violence Volume 21, 2022 - Issue 4* , 491-503.

Elizabeth A, R. (2018). Empathy, the Easily Aroused Child and Antidotes for Bullying. *The Psychotherapy Patient. Vol 13/1-2*, 63-86.

Frederickson, C. K. (2013). Effects of an emotional literacy intervention for students identified with bullying behaviour. *Educational Psychology, Volume 33, 2013 - Issue 7*, 862-883.

Gladden, R. M.-K. (2014). *Bullying surveillance among youths: Uniform definitions for public health and recommended data elements.* USA: CDC STACKS.

Hannah Gaffney, M. m. (2019). Evaluating the effectiveness of school-bullying prevention programs: An updated meta-analytical review. *Aggression and Violance Behavior, Vol. 45*, 111-133.

Hardinaah, R. (2024). Permainan Edukatif Berbasis Kartu dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar . *Jurnal penelitian Tindakan Kelas. Vol 2(2)*, 67-76.

Hsi-Ping Nieh PhD, W.-C. W. (2018). Effects of a Collaborative Board Game on Bullying Intervention: A Group-Randomized Controlled Trial . *Nasional Library of medecine*, 725-733.

K Davies., I. S. (2025). Shane and Experiences of psychosis: A qualitatif inquiry. *International Journal Of Mental Health Nursing, Vol. 34 (3), e70070*, 2-9.

Lu Zhang a, B. Z. (2026). A systematic review and meta-analysis of educational games for the. *Acta Psihcologica (www.elsevier.com/locate/actpsy)*, Vol. 266 (1-24).

Niu, J. (2025). International Journal of Adolescence and Youth . *Uncovering risk and protective factors towards bullying perpetration among adolescents in 15 countries/regions: the multilevel insights from SSES 2023*.

Novitas Wijayanti, A. N. (2023). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 124-133.

Nufitriyanti, M. V. (2024). Peran Sekolah dalam Mencegah Bullying di Sekolah ditinjau dari Filsafat Etika. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2041-2048.

Reunamo, J. K. (2015). Children's strategies in addressing bullying situations in day care and preschool. *Early Child Development and Care , Vol.185 (6)*, 952-967.

Saskia M, F. S. (2021). Teachers' empathy and likelihood of intervention in hypothetical relational and retrospectively reported bullying situations. *European Journal of Developmental Psychology*, 896-911.

Simone Kriglstein, F. H. (2020). Be a Buddy not a Bully - Two Educational Games to Help Prevent Bullying in Schools. *CHI PLAY '20: Extended Abstracts of the 2020 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Pl* (pp. 287 - 29). Amerika: ACM Digital Library.

Teruki, S. (2025). Contextualizing ijime: The relationship between school bullying, socioeconomic status, and academic achievement with a focus on school position. *jurnal Kontemporari Japang*, 1-20.

Tyler E. Smith, L. A. (2023). School Bullying and Gender Minority Youth: Victimization Experiences and Perceived Prevalence. *School Psychology Review, Volume 53, 2024 - Issue 6*, 722-735.

U V Midthassel., J. &. (2009). Conditions for the implementation of anti-bullying programmes in Norway and Ireland: a comparison of contexts and strategies. *Compare: A Journal of Comparative and International Education Vol.39(6)*, 730-750.

UNAIR. (2026). *Permainan Edukatif sebagai Strategi Inovatif Meningkatkan Literasi Genetik Remaja.* MALANG-INDONESIA: UNAIR NEWS.