



Strategi Edukasi *Anti-Bullying* Anak Usia Dini melalui Psikoedukasi di RPTRA Satria Jelambar

Alia Firda Rayani¹, Anastasya Dumyanti², Okta Febri Lestari³, Raja Oloan Tumanggor⁴

¹²³⁴Psikologi, Universitas Tarumanagara Jakarta

Email: alia.705220290@stu.untar.ac.id¹*, anastasya.705220421@stu.untar.ac.id²,
okta.705220284@stu.untar.ac.id³, rajat@fpsi.untar.ac.id⁴

Alamat: Jl. Letjen S. Parman No. 1, Grogol, Jakarta Barat 11440

*Korespondensi penulis: alia.705220290@stu.untar.ac.id

Abstract. *The prevalence of bullying among children in Indonesia is estimated to be increasing, particularly among those aged 7 to 11 years. According to the Global School-based Health Survey (GSHS), more than 40% of elementary school-aged children in Indonesia have experienced bullying. Bullying is defined as aggressive behavior that is repeated over time and directed toward individuals perceived as weaker, with the intent to cause harm physically, verbally, nonverbally, or through digital platforms. This community service program aimed to provide anti-bullying education through a psychoeducational approach combined with educational play. The participants consisted of 23 children aged 7–11 years at RPTRA (Child-Friendly Integrated Public Space) Satria Jelambar. The program was implemented in three stages: preparation, execution (through psychoeducation and interactive games), and evaluation. Its effectiveness was assessed using a pretest-posttest design with questionnaires, and the data were analyzed descriptively. The results indicated that the anti-bullying education program was effective in increasing children's understanding of bullying and encouraging more positive social behavior in play environments, making it a promising early prevention strategy.*

Keywords: *Bullying, Children, Psychoeducation, Prevention, Social Environment*

Abstrak. Prevalensi fenomena *bullying* di Indonesia diperkirakan meningkat pada anak terutama di usia 7-11 tahun. Berdasarkan data Global School-based Health Survey (GSHS), lebih dari 40% anak di usia sekolah dasar di Indonesia mengalami *bullying*. *Bullying* merupakan perilaku agresif yang dilakukan secara berulang terhadap individu yang dianggap lebih lemah, dengan tujuan untuk menyakiti, baik secara fisik, verbal, nonverbal, maupun melalui media siber. PKM ini bertujuan untuk memberikan edukasi anti-*bullying* melalui pendekatan psikoedukasi berbasis bermain, yang melibatkan teknik *reward*, dan *role-play*. Subjek kegiatan ini adalah 23 anak usia 7-11 tahun di RPTRA (Ruang Publik Terpadu Ramah Anak) Satria Jelambar. Kegiatan dilaksanakan dalam tiga tahapan yaitu: persiapan, pelaksanaan (melalui pendekatan psikoedukasional dan bermain edukatif), serta evaluasi. Efektivitas program diukur menggunakan desain pretest-posttest dengan instrumen kuesioner dan dianalisis secara deskriptif. Hasil menunjukkan bahwa kegiatan edukasi anti-*bullying* menggunakan pendekatan psikoedukasi dengan metode berbasis bermain, yang melibatkan teknik *reward*, dan *role-play* efektif sebagai strategi pencegahan *bullying* usia dini dan mendorong perubahan perilaku anak yang lebih positif dalam lingkungan bermain.

Kata kunci: *Bullying, Anak, Psikoedukasi, Pencegahan, Lingkungan Sosial*

1. LATAR BELAKANG

Bullying merupakan bentuk perilaku agresif berulang yang ditujukan kepada orang yang lebih lemah dengan tujuan menyakiti secara fisik (memukul, menendang), verbal (mengejek, mengancam), nonverbal (ekspresi menghina, gerakan cabul), maupun siber melalui media sosial (*cyberbullying*) (UNESCO, 2024; Barlett, 2023). Perilaku ini dapat muncul sejak usia dini (3-7 tahun), di mana pelaku cenderung agresif, mudah marah, kurang empati, dan dominan secara fisik, sementara korban biasanya pendiam, pemalu, kurang percaya diri, serta

memiliki ciri fisik berbeda (Ayuni, 2021). Menurut UNICEF (2020) mencatat 2 dari 3 anak usia 13–17 tahun pernah mengalami setidaknya satu jenis kekerasan yang dapat menimbulkan dampak negatif terhadap kondisi psikologis, sosial dan akademik anak (UNICEF, 2020; Armitage, 2025).

Data Global School-based Health Survey (GSHS) di 83 negara menunjukkan bahwa 35,3% remaja usia 12–15 tahun menjadi korban *bullying*, yang berkorelasi dengan peningkatan risiko perilaku bunuh diri (Tang et al., 2020). Indonesia, yang menjadi salah satu negara berpenghasilan menengah ke atas memiliki prevalensi *bullying* mencapai $\geq 40\%$ pada anak usia 7–11 tahun (Borualogo, 2022; Biswas et al., 2020). Data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat 37.381 pengaduan kekerasan terhadap anak dalam kurun waktu 9 tahun, dari 2011 hingga 2019, dan angka ini terus meningkat (KPAI, 2020).

Tingginya angka kasus *bullying* tidak lepas begitu saja dari beberapa faktor. Perkembangan teknologi, pola asuh orang tua, pengaruh lingkungan (sekolah, teman sebaya, media), serta tayangan televisi dan media sosial yang penuh kekerasan menjadi faktor pendorong (Purwasih, 2023; Andryawan & Phoebe Tjahja Putri, 2023; Ariani, 2024). Menurunnya karakter dan moral anak-anak turut memperburuk fenomena ini. Pelaku *bullying* seringkali meyakini bahwa tindakan mereka membuat mereka “terlihat keren” di mata teman sebaya (Hasanah et al., 2020; Sugiarto, 2023).

Bullying tidak hanya terjadi di sekolah, tetapi juga di rumah dan ruang publik seperti RPTRA (Ruang Publik Terpadu Ramah Anak) di Jakarta (Mansur, 2020). Kurangnya pengawasan, tidak adanya pendidikan moral, serta keragaman latar belakang anak di RPTRA menjadi pemicu (Borualogo, 2022; Arlinkasari, 2023). Anak-anak di salah satu RPTRA, RPTRA Satria Jelambar, cenderung melakukan *bullying* fisik dengan memukul atau mendorong, *bullying* verbal dengan menyebut nama orang tua, memanggil teman menggunakan julukan, bergosip, hingga mengucilkan temannya. Fenomena ini sejalan dengan temuan Muntasiroh (2019) yang menyatakan bahwa *bullying* fisik dan *bullying* verbal merupakan bentuk paling umum di lingkungan non-formal.

Pencegahan *bullying* pada anak-anak usia 7-12 tahun dengan memberikan pengetahuan dasar mengenai pengertian, jenis, dan dampak *bullying* dalam bentuk psikoedukasi maupun permainan dalam pembelajaran. (Wijianto et al., 2023; Valencia et al., 2024). Menurut penelitian sebelumnya, Psikoedukasi efektif meningkatkan pengetahuan dan kesadaran mengenai *bullying* yang berdampak positif dalam menciptakan lingkungan yang aman pada anak-anak (Valencia et al., 2024). Selain psikoedukasi, peningkatan pemahaman dan retensi informasi pada anak menggunakan permainan dalam pembelajaran dapat membantu efektivitas

edukasi *bullying*. Permainan secara berkelompok selama edukasi melatih keterampilan komunikasi, kerja sama, dan pengendalian emosi anak (Rosarian & Dirgantoro, 2020; Firmadona, 2025; Farida et al., 2025).

Pemilihan RPTRA Satria Jelambar sebagai lokasi penelitian didasarkan pada karakteristik uniknya, yaitu keragaman sosiodemografi tinggi yang mencerminkan dinamika masyarakat urban Jakarta sehingga berpotensi memicu konflik antarkelompok (Azhari et al., 2023), dan minimnya program pengawasan serta edukasi anti-*bullying* (Borualogo, 2022) dengan kondisi yang diperparah oleh rendahnya pemahaman anak tentang dampak perilaku ini hingga dianggap "wajar". Meskipun intervensi psikoedukasi-permainan telah terbukti efektif meningkatkan kesadaran anti-*bullying* (Valencia et al., 2024; Rosarian & Dirgantoro, 2020), temuan di RPTRA ini mengungkap dua hambatan utama yaitu tidak tersedianya program terstruktur di RPTRA, khususnya RPTRA Satria Jelambar dengan pengunjung harian mencapai 100 orang, dan kurangnya kerja sama antara pengelola, orang tua, dan anak sebagai kunci penciptaan lingkungan aman (Anjelita & Utama, 2024). Berdasarkan urgensi tersebut, penelitian ini menguji model intervensi kolaboratif berbasis psikoedukasi-permainan yang dirancang spesifik untuk konteks RPTRA.

Permasalahan utama di RPTRA Satria Jelambar adalah kurangnya pemahaman anak-anak tentang berbagai bentuk, jenis, dan dampak *bullying* yang mereka lakukan dan alami. Hal ini dikarenakan oleh kurangnya edukasi mengenai pencegahan yang berakibat pada seringnya perilaku *bullying* ini terjadi dan menjadi hal yang wajar oleh anak-anak, tanpa mereka sadar dampaknya bagi korban maupun pelaku.

Berdasarkan urgensi mengatasi rendahnya pemahaman anak dan tidak adanya program terstruktur di RPTRA, PKM ini dirancang sebagai intervensi berbasis bukti dengan tema "Belajar dan Bermain: Edukasi Anti-Bullying di RPTRA Satria Jelambar". Kegiatan ini menguji efektivitas pendekatan psikoedukasi terstruktur yang mengintegrasikan tiga komponen kunci yaitu pendidikan karakter melalui *role-play* jenis-jenis *bullying* (verbal, fisik, dan relasional), belajar sambil bermain sebagai pembentukan norma sosial melalui permainan yang kooperatif "Tembok Pertahanan" (Anjelita & Utama, 2024). Berbeda dengan program sejenis (Mansur, 2020), model ini menyajikan inovasi dengan desain replikasi untuk RPTRA yang memiliki keragaman etnik, dan kerja sama antar pihak yang didorong lebih semangat dengan sistem *reward* berupa pengumpulan bintang.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan edukatif berbasis psikoedukasi yang dikombinasikan dengan metode bermain, *role-play*, dan *reward* sebagai penguatan positif. Kegiatan ini terdiri dari tiga tahap utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi dan dilaksanakan selama 3 bulan (Februari–Mei 2025) di RPTRA Satria Jelambar, Jakarta Barat dengan sasaran 23 anak usia 7–11 tahun. Pemilihan peserta dilakukan dengan kriteria partisipan aktif di RPTRA Satria Jelambar dan telah mendapatkan persetujuan tertulis dari orang tua.

Tahap persiapan dilakukan dalam 6 minggu dengan total 24 sesi berupa, observasi, wawancara, pendekatan, sosialisasi *bullying*, dan pretest. Tahap ini dimulai dengan observasi partisipatif dan wawancara semi-terstruktur dengan beberapa anak dan petugas di RPTRA Satria Jelambar untuk mengetahui kondisi sosial anak, memahami pengetahuan awal mengenai *bullying*, serta menyesuaikan metode yang relevan dan efektif. Kemudian dilakukan analisis kebutuhan menggunakan metode *focus group discussion* (FGD) dengan partisipan orang tua dan pengelola RPTRA. Analisis ini menghasilkan rekomendasi kegiatan edukasi anti-*bullying* berbasis psikoedukasi dan bermain sambil belajar. Kemudian pendekatan awal dilakukan kepada anak-anak melalui permainan interaktif untuk membangun kedekatan (*rapport*) antara fasilitator dan partisipan. Setelah pendekatan awal, dilakukan sosialisasi *bullying* dan pretest untuk mengukur pengetahuan awal dan frekuensi *bullying* anak.

Pretest dilakukan menggunakan kuesioner berbasis skala *Likert* untuk mengukur perilaku *bullying* anak di RPTRA. Instrumen kuesioner telah melalui uji validitas oleh dua ahli psikologi anak serta uji reliabilitas dengan koefisien *Cronbach's Alpha* sebesar 0,82, yang mengindikasikan konsistensi internal yang tinggi. Pengukuran awal (pretest) menggunakan *Olweus Bully/Victim Questionnaire* (OBVQ) yang telah diadaptasi ke bahasa Indonesia oleh Suryanto et al. (2023) dengan modifikasi skala 4 poin: *Tidak Pernah* (TP = 4 poin), *Kadang-Kadang* (KD = 3 poin), *Sering* (SR = 2 poin), dan *Selalu* (SL = 1 poin). Instrumen terdiri dari 20 item yang mengukur frekuensi *bullying* fisik, verbal, dan relasional pada anak-anak. Variabel seperti usia (M = 9,5 tahun), kelas (SD 1–3), dan jenis kelamin (13 laki-laki, 10 perempuan) dikontrol untuk mengurangi bias (Creswell, 2024).

Tabel 1. Kuesioner pretest dan posttest

No	Pertanyaan	No	Pertanyaan
1	Saya sengaja mendorong tubuh teman yang tidak saya sukai	11	Saya membentak teman yang tidak saya sukai
2	Saya memukul teman yang tidak saya sukai	12	Saya memanggil teman dengan nama julukan yang buruk
3	Saya menarik baju teman dengan sengaja	13	Saya memaki-maki teman dengan ucapan yang kasar
4	Saya merusak barang milik teman dengan sengaja	14	Saya menertawakan teman agar merasa malu di depan umum
5	Saya meminta sesuatu / uang milik teman secara paksa	15	Saya melihat teman dengan tatapan sinis / tidak suka
6	Saya menjegal kaki teman yang melintas di depan saya dengan sengaja	16	Saya memaksa dan mengancam teman untuk menuruti keinginan saya
7	Saya menjambak rambut teman yang tidak saya sukai	17	Saya mengunci teman di dalam ruangan
8	Saya menumpahkan makanan milik teman dengan sengaja	18	Saya memusuhi teman yang tidak saya sukai
9	Saya mengejek teman yang tidak saya sukai saat melintas di depan saya	19	Saya menyembunyikan barang milik teman dengan sengaja
10	Saya memanggil teman dengan menggunakan nama orang tuanya	20	Saya tidak mau mengajak bermain teman yang bukan kelompok geng saya

Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan program dilakukan selama tiga minggu berturut-turut, dengan frekuensi empat sesi per minggu. Setiap sesi berdurasi sekitar 45-60 menit dan dilaksanakan menggunakan pendekatan psikoedukasi dan metode bermain sambil belajar yang interaktif. Materi dibagi berdasarkan jenis-jenis *bullying* yang umum terjadi di RPTRA. Setiap sesi terdiri dari kombinasi metode: menyanyikan lagu “Di Sini Teman Di Sana Teman”, mengucapkan janji komitmen yang telah disepakati bersama, psikoedukasi dengan permainan peran (*role-play*), bermain sambil belajar (*learning through play*), diskusi kelompok, dan sistem pengumpulan bintang sebagai penguatan positif (*positive reinforcement*).

Dalam pelaksanaan kegiatan edukasi anti-*bullying*, konsistensi dan komitmen anak-anak menjadi aspek penting keberhasilan program. Sebagai upaya untuk memfasilitasi hal tersebut, fasilitator membuat buku penghargaan (*reward book*) dengan sistem pengumpulan bintang setiap sesi yang dapat ditukar dengan hadiah di akhir rangkaian kegiatan. Media ini menjadi alat penguatan positif (*positive reinforcement*) yang efektif dalam mendorong perubahan perilaku negatif menjadi positif pada anak-anak (Anju & Bindu, 2021). Setiap pelanggaran terhadap isi komitmen yang telah disepakati pada tahap persiapan diberikan hukuman (*punishment*) berupa pengurangan bintang yang telah dikumpulkan serta diberikan arahan untuk memperbaiki perilaku.

Pada minggu pertama, anak-anak diberikan psikoedukasi mengenai *bullying* verbal dan *bullying* seksual, termasuk pengertian, dampak, dan contoh-contoh ucapan yang menyakiti, hinaan, pelecehan verbal, serta bentuk pelecehan seksual yang dapat terjadi dalam konteks pertemanan anak-anak. Aktivitas berupa permainan peran (*role-play*) dilakukan secara berkelompok terdiri dari pelaku, korban, pengamat, dan guru digunakan untuk menggambarkan situasi tersebut.

Pada minggu kedua, psikoedukasi difokuskan pada *bullying* fisik dan ancaman, seperti pengertian, dampak, dan strategi menghindari perilaku tersebut. Anak terlibat dalam permainan “Tembok Pertahanan” dengan peran sebagai pelindung (membentuk lingkaran melindungi “korban”) dan pelaku (melempar bola warna-warni ke arah korban dari jarak 1-1,5 meter). Permainan ini dirancang untuk mensimulasikan pentingnya dukungan sosial dalam melindungi korban, sekaligus melatih empati dan kerja sama melalui refleksi pasca-permainan.

Pada minggu ketiga, anak diberikan psikoedukasi mengenai *bullying* relasional dan *bullying* siber, yang mencakup pengucilan teman, penyebaran rumor, serta penggunaan media digital untuk menyakiti orang lain. Media kuis interaktif dan simulasi kasus digunakan untuk membantu anak memahami jenis *bullying* tersebut. Fasilitator memberikan contoh perilaku *bullying* dan anak-anak secara berkelompok menjawab jenis *bullying* tersebut. Tingginya tingkat keberhasilan anak-anak dalam menjawab dengan benar menunjukkan adanya peningkatan pemahaman terhadap materi *bullying* yang diberikan. Untuk memastikan konsistensi, fasilitator menggunakan panduan terstruktur yang telah tervalidasi oleh ahli psikologi anak (Johnson et al., 2022).

Setelah pelaksanaan tahap edukasi, evaluasi dilakukan dengan menggunakan desain pretest dan posttest, kemudian dianalisis secara deskriptif, observasi sikap, dan umpan balik dalam bentuk wawancara. Wawancara dilakukan dengan pengelola RPTRA dan partisipan untuk memperoleh umpan balik untuk meningkatkan validitas ekologis dan desain program di masa mendatang. Pada akhir program, penghargaan diberikan secara adil dan transparan berdasarkan jumlah bintang yang berhasil dikumpulkan partisipan selama mengikuti seluruh sesi edukasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pelaksanaan edukasi dilaksanakan selama 16 sesi ini melibatkan sebanyak 23 anak dengan rentang usia 7 hingga 11 tahun, yang merupakan peserta aktif di RPTRA Satria Jelambar, Jakarta Barat. Anak-anak yang mengikuti kegiatan ini terdiri dari berbagai latar belakang sosial, dan sebagian besar belum pernah mendapatkan edukasi khusus terkait *bullying*

sebelumnya. Tujuan dari PKM ini adalah pemahaman dan sikap anti-*bullying* pada anak usia 7-11 tahun melalui pendekatan psikoedukasi dengan kombinasi metode bermain, simulasi peran (*role-play*) dan *reward* sebagai penguatan positif. Karakteristik umum partisipan sebagaimana ditampilkan pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Karakteristik partisipan

Karakteristik	Kategori	Frekuensi (n=23)	Persentase (%)
Jenis Kelamin	Laki-Laki	13	56,5%
	Perempuan	10	46,5%
Usia	7-9 tahun	12	52,1%
	10-11 tahun	11	47,9%
Kelas	1-3 SD	17	73,8%
	4-5 SD	6	26,2%

Gambar 1. (a) anak-anak di RPTRA Satria Jelambar, (b) lingkungan RPTRA Satria Jelambar, dan (c) Tahap Pelaksanaan edukasi



(a)



(b)

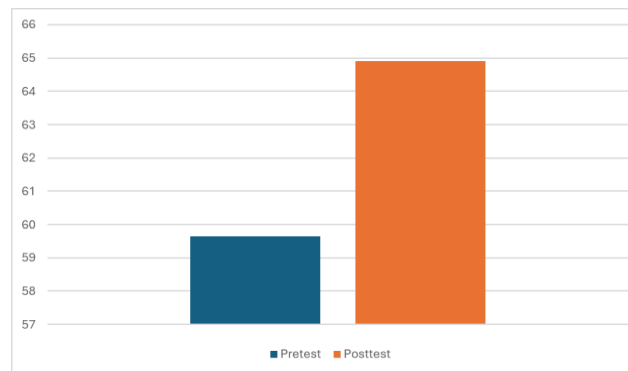


(c)

Evaluasi dilakukan menggunakan desain pretest dan posttest berbentuk kuesioner. Hasil menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 59.65 (pretest) menjadi 64.91 (posttest). Kemudian berdasarkan hasil Uji *Wilcoxon Signed Ranks*, terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest (Median = 61) dan posttest (Median = 66), dengan nilai $Z = -2,617$, $p = 0,009$, dan nilai efek ukuran (r) = 0,55. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan edukasi anti-*bullying* menggunakan metode psikoedukasi dan belajar sambil bermain memiliki pengaruh yang signifikan dan besar terhadap pemahaman dan sikap anti-*bullying* anak. Selain itu, hasil wawancara dengan petugas RPTRA menunjukkan bahwa dengan adanya kegiatan edukasi anti-*bullying*, pemahaman terkait *bullying* pada anak-anak meningkat dan sehingga terjadi penurunan perilaku agresif seperti, menjambak, menendang, mengejek, dan mengancam.

Tabel 3. Hasil pretest dan posttest

Variabel/indikator	Pretest	Posttest
Rata-rata (<i>mean</i>)	59.65	64.91
Standar deviasi	10.39	10.45
Kategori		
Rendah	1	1
Sedang	10	4
Tinggi	12	18

Gambar 2. Hasil pretest dan posttest

Hasil ini konsisten dengan temuan-temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa pendekatan edukasi yang melibatkan psikoedukasi meningkatkan motivasi belajar anak terutama, kesadaran dan pengetahuan yang mengubah perilaku mereka terkait *bullying* (Akan, 2021; Tumanggor, 2021). Pendekatan psikoedukasi pada kegiatan ini dipadukan dengan metode *role-play* efektif dalam meningkatkan pemahaman anak-anak mengenai *bullying* sehingga materi yang disampaikan melibatkan anak-anak secara langsung. Kombinasi antara psikoedukasi dan *role-play* memungkinkan terjadinya pembelajaran reflektif yang lebih bermakna. Hal ini sejalan dengan temuan Mardiyah dan Syukur (2020) menunjukkan bahwa edukasi dengan metode *role-play* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pengetahuan siswa SD mengenai pencegahan *bullying*. Selain itu, *role-play* terbukti efektif mengurangi tingkat agresif siswa, contohnya verbal menjadi lebih rendah (Mustika, Utomo, & Zubaidah, 2021).

Kegiatan edukasi yang berbasis belajar sambil bermain juga menjadi kunci keberhasilan intervensi. Penggunaan metode belajar sambil bermain terbukti mampu mempertahankan perhatian anak dan meningkatkan pemahaman dan retensi informasi pada anak SD (Aminah et al. 2022). Bermain tidak hanya membuat suasana menjadi menyenangkan,

tetapi juga membantu anak menyerap materi melalui pengalaman langsung. Selain itu, dalam kegiatan belajar sambil bermain secara berkelompok mampu meningkatkan keterampilan komunikasi, kerja sama, dan pengendalian emosi anak (Purnamasari, Wulandari, & Lestari, 2023).

Strategi *reward and punishment* digunakan sebagai penguat dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan teori penguatan dari B.F. Skinner yang diimplementasikan dalam penelitian Aprilianto dan Fatikh (2024). Penelitian tersebut menyatakan bahwa prinsip penguatan positif dan hukuman dari teori *operant conditioning* dapat digunakan untuk mengurangi perilaku perundungan di sekolah. Dalam konteks ini, anak mulai belajar bahwa perilaku baik akan dihargai dan perilaku negatif akan mendapatkan konsekuensi, sehingga proses internalisasi nilai berlangsung lebih kuat. Hal ini didukung oleh wawancara dengan petugas RPTRA bahwa, anak-anak terlihat lebih bersemangat datang ke RPTRA untuk belajar sambil bermain bersama. Hal ini sejalan dengan anak-anak yang mengaku kegiatan ini menyenangkan, interaktif, dan bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman anak mengenai *bullying*.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Program edukasi metode psikoedukasi dengan *role-play*, belajar sambil bermain, dan penguatan berupa *reward* terbukti efektif menurunkan perilaku *bullying* pada anak usia 7-11 tahun di RPTRA Satria Jelambar. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan signifikan pemahaman dan sikap anti-*bullying* peserta serta penurunan frekuensi perilaku agresif pada hasil posttest. Sebagai keberlanjutan dampak, integrasi orang tua dalam program perlu dioptimalkan melalui sesi paralel psikoedukasi singkat, panduan praktis untuk penguatan nilai di rumah, dan mekanisme komunikasi tiga pihak (orang tua, pengelola, dan fasilitator). Replikasi model di RPTRA lain harus mempertimbangkan adaptasi materi *cyberbullying* dan variasi usia peserta. Penelitian lanjutan perlu mengukur efektivitas jangka panjang (*longitudinal*) dan sinergi dengan sekolah sekitar untuk deteksi dini kasus.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan ini, khususnya kepada pengelola RPTRA Satria Jelambar, para orang tua, serta anak-anak yang telah berpartisipasi secara aktif. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing atas bimbingan dan arahnya selama proses perencanaan hingga pelaksanaan kegiatan ini.

DAFTAR REFERENSI

- Akan, Y. (2021). Investigation of the effect of the "Violence Reduction Psychoeducation Program" on anger, violence and aggression levels of students. *International Journal of Progressive Education*, 17(1), 513–533. <https://doi.org/10.29329/ijpe.2020.329.32>
- Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., Meitha Hasanah, S., & Salsabillah, T. (2022). Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(2), 465–471. <https://doi.org/10.31004/sicedu.v1i2.66>
- Andryawan, A., Laurencia, C., & Putri, M. P. T. (2023). Peran Guru dalam Mencegah dan Mengatasi Terjadinya Perundungan (Bullying) di Lingkungan Sekolah. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 2837-2850. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Anjelita, R., & Utama, S. (2024). Sinergi antara Pengelola, Orang Tua, dan Anak dalam Menciptakan Lingkungan yang Aman. *Jurnal Pendidikan dan Sosial*, 18(1), 45-60. <https://doi.org/10.1234/jps.v18i1.91011>
- Anju, R., & Bindu, M. S. (2021). A study on increasing positive behaviors through positive reinforcement techniques. *International Journal of Indian Psychology*, 9(4), 198–219.
- Aprilianto, A., & Fatikh, A. (2024). Implikasi teori operant conditioning terhadap perundungan di sekolah. *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*, 13(1), 77–88. <https://doi.org/10.54437/urwatulwutsqo.v13i1.1332>
- Ariani, A. D., & Prawitasari, N. Y. (2024). Efektivitas peran Komisi Perlindungan Anak Indonesia dalam menangani kasus bullying terhadap anak. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(3), 13103–13112. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.12012>
- Arlinkasari, F., Cushing, D. F., & Miller, E. (2023). ‘Boys play soccer, girls watch on the corner’: Gendered play and spaces in Jakarta public playgrounds. *Asian Journal of Social Science*, 51(1), 32–42. <https://doi.org/10.1016/j.ajss.2022.06.001>
- Armitage, R. (2021). Bullying in children: Impact on child health. *BMJ Paediatrics Open*, 5(1), 1-8. <https://doi.org/10.1136/bmjpo-2020-000939>
- Ayuni, D. (2021). Pencegahan bullying dalam pendidikan anak usia dini. *Journal of Education Research*, 2(3), 93–100. <https://doi.org/10.37985/jer.v2i3.55>
- Azhari, M., Sari, R., & Prabowo, H. (2023). Keragaman Sosiodemografi dan Dinamika Masyarakat Urban di Jakarta. *Jurnal Penelitian Sosial*, 15(2), 123-135. <https://doi.org/10.1234/jps.v15i2.5678>
- Barlett, C. P. (2023). Cyberbullying as a Learned Behavior: Theoretical and Applied Implications. *Children*, 10(2), 325.
- Biswas, T., Scott, J. G., Munir, K., Thomas, H. J., Huda, M. M., Hasan, M. M., ... & Mamun, A. A. (2020). Global variation in the prevalence of bullying victimisation amongst adolescents: Role of peer and parental supports. *EClinicalMedicine*, 20. <https://doi.org/10.1016/j.eclinm.2020.100276>

- Borualogo, I. S., & Casas, F. (2022). *Understanding bullying cases in Indonesia*. Dalam A. Ben-Arieh, F. Casas, I. Frønes, & J. E. Korbin (Eds.), *Handbook of children's well-being* (pp. 1–20). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-01783-4_12
- Farida, Y. R. S., Ayuningsih, Z. F., Dwinata, A., & Nuruddin, M. (2025). Permainan tradisional sebagai pengembangan motorik anak sekolah dasar. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 234–244. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i2.1470>
- Firmadona, F. (2025). Efektivitas permainan interaktif ular tangga terhadap pencegahan terjadinya bullying pada anak sekolah dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 6(1),. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v6i1.25930>
- Foliadi, J. (2023). Pencegahan dan Penanggulangan Bullying di Indonesia: Tinjauan Terhadap Aspek Hukum, Faktor Penyebab, dan Dampaknya. *Satya Dharma: Jurnal Ilmu Hukum*, 6(2), 204-219. <https://ejournal.iahntp.ac.id/index.php/satya-dhamat>
- Hasanah, N., Anggraini, V. A., Jocelyn, A., Edward, A., Wijaya, H., Millena, R., & Herlina, H. (2020, September). Tebarkan senyum, tolak bullying, Indonesia damai. *National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*, 2(1), 292–301. <https://doi.org/10.37253/nacospro.v2i1.1196>
- Hasmara, P. S., & Ma'arif, I. (2023). Assistance in strengthening character to respect oneself and others as a form of anti-bullying in students of SDN Ngembat Gondang District, Mojokerto Regency. *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 1129–1137. <https://doi.org/10.36526/gandrung.v4i2.2860>
- Hilda, E. M. (2023). Membangun koneksi emosional: Pentingnya hubungan guru-murid dalam proses pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah*, 4(2), 241–245. <https://doi.org/10.51874/jips.v4i2.100>
- Johnson, L., Smith, R., & Williams, T. (2022). Validasi Panduan Terstruktur untuk Intervensi Psikologis pada Anak. *Jurnal Psikologi Anak dan Keluarga*, 15(3), 150-165. <https://doi.org/10.1234/jpak.v15i3.67890>
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia. (2020, February 10). Sejumlah kasus bullying sudah warnai catatan masalah anak di awal 2020, begini kata Komisioner KPai. Diakses dari <https://www.kpai.go.id/publikasi/sejumlah-kasus-bullying-sudah-warnai-catatan-masalah-anak-di-awal-2020-begini-kata-komisioner-kpai>
- Li, C., Wang, P., Martin-Moratinos, M., Bella-Fernández, M., & Blasco-Fontecilla, H. (2024). Traditional bullying and cyberbullying in the digital age and its associated mental health problems in children and adolescents: A meta-analysis. *European Child & Adolescent Psychiatry*, 33(9), 2895–2909. <https://doi.org/10.1007/s00787-022-02128-X>
- Mansur, Suraya (2020). Self-protection and stop bullying campaign for kids at RPTRA Sungai Bambu, Tanjung Priok, Jakarta Utara. *ASEAN Journal of Community Engagement*, 4(1). <https://doi.org/10.7454/ajce.v4i1.1075>
- 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*, 11(1), 99–104. <https://doi.org/10.34035/jk.v11i1.426>

- Muntasiroh, L. (2019). Jenis-jenis bullying dan penanganannya di SD N Mangonharjo Kota Semarang. *Jurnal Sinektik*, 2(1), 106-116. <https://doi.org/10.33061/js.v2i1.2983>
- Mustikasari, M. T. I., Utomo, P., Aam, A., & Zubaidah, Z. (2021). Psikoedukasi: Efektivitas penggunaan teknik sosiodrama sebagai media untuk mereduksi perilaku agresif verbal siswa menengah pertama (SMP). *Jurnal Wahana Konseling*, 4(2), 99–112. <https://doi.org/10.31851/juang.v4i2.5584>
- Purnamasari, W., Wulandari, R. S., & Lestari, E. (2023). Peningkatan keterampilan sosial anak usia dini melalui permainan tradisional bakiak beregu. *Mentari: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 48–57. <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari/article/view/278/316>
- Purwasih, Y. (2023). Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Degradasi Moral Pada Siswa Sekolah Dasar Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan & Pengajaran (JUPE2)*, 1(2), 161-171. <https://doi.org/10.54832/jupe2.v1i2.151>
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). Upaya guru dalam membangun interaksi siswa melalui metode belajar sambil bermain [Teacher's efforts in building student interaction using a game-based learning method]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146–163. <https://doi.org/10.19166/johme.v3i2.2332>
- Secretariat Cabinet of the Republic of Indonesia. (2023, July 6). World Bank: Indonesia is now an upper-middle-income country. Diakses dari <https://setkab.go.id/en/world-bank-indonesia-is-now-upper-middle-country/>
- Sugiarto, A. J. (2023). Perlindungan Tindak Bullying yang Terjadi di Kalangan Pelajar. *Jurnal Inovasi Global*, 1(1), 26-31. <https://doi.org/10.58344/jig.v1i1.4>
- Tang, J. J., Yu, Y., Wilcox, H. C., Kang, C., Wang, K., Wang, C., ... & Chen, R. (2020). Global risks of suicidal behaviours and being bullied and their association in adolescents: School-based health survey in 83 countries. *EClinicalMedicine*, 19, 1-11. <https://doi.org/10.1016/j.eclinm.2019.100253>
- Tumanggor, R. O. (2021). *Psikoedukasi peningkatan motivasi belajar siswa SMA Penabur Jakarta di masa pandemi*. Seri Seminar Nasional Ke-III Universitas Tarumanagara, 1(1), 1807–1812.
- UNESCO. (2024). Preventing and Addressing Violence in and Around School. United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization. Diakses dari <https://www.unesco.org/en/health-education/safe-learning-environments>
- UNICEF Indonesia. (2020). *Perundungan di Indonesia*. Diakses dari <https://www.unicef.org/indonesia/media/5691/file/Fact%20Sheet%20Perkawinan%20Anak%20di%20Indonesia.pdf>
- Valencia, V., Febriyanti, A., Ocberta, N & Monika, M. (2024). Penguatan Pemahaman Anti-Bullying Pada Siswa SD X Di Jakarta. *Journal Of Human And Education (JAHE)*. 4(6). 161-168. 10.31004/jh.v4i6.1772
- Wijianto, B., Yap, I., Indriyani, R., Damanik, V. H., Manullang, I. A., & Mu'arif, D. A. (2023). Edukasi pencegahan bullying kepada siswa SDN 01 Rasau Jaya Kubu Raya [Bullying

prevention education for students at SDN 01 Rasau Jaya Kubu Raya]. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 8(5), 665–671. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v8i5.4828>

Yuliani, D., Rahmawati, N., & Setiawan, A. (2023). Pendekatan Holistik dalam Mengurangi Kasus Bullying di Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA). *Jurnal Pendidikan dan Kesejahteraan Sosial*, 20(2), 78-92. <https://doi.org/10.1234/jpks.v20i2.12345>