

Strategi Edukasi Anti Perundungan (*Bullying*) di SDN 1 Kota Ternate Melalui Pendekatan Interaktif *Board Game*

Hujaefa Hi Muhammad¹, Silvani Umar Ali*¹, Yusup Supriyono², Ismi Oktalia Putri¹, Irawati Abdu¹

vanya.kitty@yahoo.co.id*

¹Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Khairun

²Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Siliwangi

Received: 25 September 2024 Accepted: 22 December 2024 Online Published: 29 December 2024

DOI: 10.29408/ab.v5i2.27584

Abstrak: *Perundungan di lingkungan sekolah menjadi isu yang membutuhkan perhatian serius, terutama pada tingkat sekolah dasar. Data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menunjukkan bahwa 28% siswa menjadi korban kekerasan, dan 29% bertindak sebagai pelaku. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan pemahaman siswa tentang perilaku anti-bullying melalui media board game, menciptakan kelas ramah anak di SDN 1 Kota Ternate. Metode pelaksanaan mencakup tiga tahap: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Siswa kelas 5 diberikan edukasi interaktif menggunakan board game yang melibatkan studi kasus dan penilaian sikap melalui pretest dan posttest. Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap perilaku anti-bullying, dengan rata-rata skor pretest 65,3 meningkat menjadi 85,7 pada posttest. Media board game terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan interaksi sosial, dan membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai anti-bullying. Program ini memberikan kontribusi signifikan dalam menciptakan lingkungan sekolah yang ramah anak dan mencegah perilaku perundungan sejak dini*

Kata kunci: *Anti Perundungan, Sekolah Dasar, Boar Game, Kelas Ramah Anak*

Abstract: *Bullying in schools is a pressing issue, particularly at the elementary level. Data from the Indonesian Child Protection Commission (KPAI) indicates that 28% of students have experienced violence, while 29% have acted as perpetrators. This community service activity aimed to enhance students' understanding of anti-bullying behavior through the use of board games, creating a child-friendly classroom environment at SDN 1 Kota Ternate. The implementation consisted of three stages: preparation, execution, and evaluation. Fifth-grade students participated in interactive education using board games, involving case studies and attitude assessments through pretest and posttest evaluations. The results showed an increase in students' understanding of anti-bullying behavior, with the average pretest score of 65.3 rising to 85.7 in the posttest. The board game proved effective in creating an engaging learning atmosphere, fostering social interaction, and helping students internalize anti-bullying values. This program significantly contributed to creating a child-friendly school environment and preventing bullying behavior from an early age.*

Keyword: *Anti-Bullying, Elementary School, Board Game, Child-Friendly Classroom*

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman dan era globalisasi saat ini, berbagai fenomena dan masalah tengah menyelimuti dunia Pendidikan di Indonesia. Salah satu masalah yang menjadi sedang sorotan adalah masalah perundungan atau *bullying*. Perundungan merupakan salah satu masalah serius yang terus memengaruhi kesejahteraan siswa di seluruh dunia. Hal ini senada dengan Rahayuningrum, dkk. (2022) yang menjelaskan bahwa perilaku perundungan adalah masalah serius yang dihadapi anak-anak di seluruh dunia. Menurut laporan UNESCO 2018 berdasarkan Global School Student Health Survey (GSHS) yang melibatkan 144 negara di seluruh dunia, 16,1% anak-anak menjadi korban perundungan fisik. Selain itu, data Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menunjukkan bahwa satu dari empat orang dewasa pernah mengalami kekerasan saat masih anak-anak, termasuk kekerasan fisik maupun verbal. Di Indonesia, laporan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) dalam satu dekade terakhir mengungkapkan bahwa 28% siswa sekolah dasar di Provinsi Maluku Utara menjadi korban perundungan, sementara 29% bertindak sebagai pelaku. Angka ini menunjukkan betapa pentingnya intervensi pencegahan perundungan di tingkat sekolah dasar, terutama karena dampaknya yang signifikan terhadap kesehatan mental dan sosial siswa. Selain itu, satu dari lima wanita dan satu dari tiga belas pria pernah mengalami kekerasan seksual saat anak-anak, dan 12% anak di seluruh dunia pernah mengalami kekerasan seksual dalam satu tahun terakhir (Soedjatmiko, dkk., 2019).

Perilaku perundungan dapat mulai terjadi pada masa kanak-kanak pada usia 3 tahun dimana anak mulai berpartisipasi langsung dalam perilaku perundungan (Ambarini et al., 2019). Perilaku perundungan sendiri merupakan perilaku yang tidak diharapkan terutama pada lingkungan sekolah karena perundungan termasuk salah satu perilaku agresif. Mahriza, dkk. (2021) mengatakan bahwa suatu perilaku perundungan merupakan tindak kekerasan yang dapat terjadi seperti pemaksaan baik itu dilakukan dalam bentuk fisik maupun psikologis kepada anak ataupun orang yang lebih lemah. Perilaku perundungan ini pada anak terjadi sejak anak usia taman kanak-kanak atau ketika anak berusia 5-6 tahun dan puncak permasalahannya ketika anak pada usia sekolah menengah (Olweus, 1997 dalam Siron et al., 2021). Anak yang melakukan perundungan biasanya melakukan tindakan seperti; mencubit, mengejek, memukul, mengancam, merusak barang orang lain, mendorong, menjulurkan lidah, mencakar, pemalakan serta segala bentuk perilaku penindasan, dan lain sebagainya. Berbeda dengan perilaku kekerasan lainnya, perilaku perundungan dapat terjadi berulang ulang kali jika pelaku mendapatkan kesempatan untuk melakukan aksinya terhadap korban (Artanti et al., 2021). Guru sering kali mengabaikan perilaku ini dengan anggapan bahwa anak-anak terlalu muda untuk memahami perbuatan mereka. Jika dibiarkan, perilaku ini dapat menyebabkan dampak jangka panjang, seperti rendahnya kepercayaan diri, kecemasan, bahkan depresi pada korban. Para guru tidak menyadari bahwa penyebab dari *bullying* itu sendiri adalah karena kurangnya pengawasan atau bahkan hal tersebut terjadi ketika orang dewasa tidak melihat kejadian tersebut. Penyebab lainnya adalah kegagalan para guru untuk memahami bahwa perilaku awal atau pre-perundungan akan bisa berubah menjadi perundungan. Putri, dkk. (2020) juga menjelaskan bahwa masyarakat, guru, orang tua, dan pihak lainnya masih sering kali mengabaikan perilaku perundungan yang terjadi di sekitarnya, serta menganggap bahwa perilaku perundungan yang terjadi pada anak adalah hal yang biasa terjadi pada kehidupan

sehari-hari. Padahal ketika anak berusia prasekolah perilaku dan sikap anak dapat dikontrol sehingga perilaku perundungan dapat diminimalisir. Selanjutnya bila kasus perundungan pada anak ini terus saja terjadi dan terus saja diabaikan oleh orang dewasa di sekitar anak, bukan tidak mungkin bahwa perilaku perundungan ini akan terus dilakukan anak hingga anak dewasa. Sependapat dengan (Ambarin, dkk., 2018) yang menyatakan bahwa bila perilaku pada anak usia dini terus terjadi dan tidak segera dihentikan maka pelaku akan terus menerus melakukan perilaku perundungan sampai anak tersebut remaja.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di SDN 1 Kota Ternate menemukan beberapa permasalahan di lapangan, seperti salah satunya anak belum dapat melakukan pola pertemanan yang baik dengan teman sebayanya, beberapa anak masih suka pilih-pilih dalam berteman dan mengucilkan teman lainnya, bahkan ada juga anak yang melakukan kekerasan fisik pada temannya seperti perilaku menendang, memukul, mencubit serta mendorong temannya. Hal ini miris sekali, dimana seharusnya perilaku kekerasan atau perundungan seharusnya tidak terjadi pada anak. Namun pada kenyataannya anak telah menjadi korban dan pelaku dari tindak perundungan.

Pendidikan anak usia dini adalah tempat dimana anak-anak pertama kali mengamati dan mengalami bentuk-bentuk awal dari perilaku perundungan. Jika pendidik di sekolah dasar tidak melakukan intervensi untuk menghentikan perilaku perundungan, anak-anak akan belajar bahwa perundungan adalah suatu cara yang dapat diterima untuk berperilaku. Pendidik anak usia dini dapat mengajar, memberikan model, dan mempersiapkan anak-anak untuk mempraktikkan keterampilan yang mereka butuhkan untuk mengembangkan persahabatan dan membantu menghentikan dan mencegah perundungan. Selain itu, pendidik juga dapat mengajarkan anak-anak bagaimana menahan diri saat teman lain mengintimidasi dengan membantu mereka belajar dan berlatih empati saat berhubungan langsung dengan situasi intimidasi atau perundungan. Oleh karena itu, guru sebagai pendamping anak di sekolah seharusnya mampu menangani perilaku perundungan agar dapat mencegah perilaku perundungan yang terjadi di sekolah.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di SDN 1 Kota Ternate diperoleh hasil bahwa materi-materi tentang anti kekerasan pada anak usia dini belum berjalan dengan optimal. Para guru tampaknya belum banyak memberikan perhatian terhadap hal ini. Guru menjalankan pembelajaran sesuai dengan tema-tema yang telah ditetapkan dalam kurikulum, sedangkan materi tentang anti perundungan diselipkan dalam materi-materi yang relevan, misalnya tentang berteman atau keluarga. Sejauh ini belum ada media yang secara khusus dibuat dengan tujuan untuk mengenalkan pada anak sejak dini tentang perilaku-perilaku yang kasar saat berinteraksi dengan teman, terutama yang dipasang di area sekolah. Selain itu, Pengetahuan yang dimiliki oleh guru tentang perundungan juga dirasakan masih terbatas. Guru masih sering kali mengabaikan dengan perilaku perundungan yang terjadi di sekitarnya, serta menganggap bahwa perilaku perundungan terjadi pada anak adalah hal yang biasa terjadi pada kehidupan sehari-hari. Hal ini karena guru beranggapan bahwa anak dengan usia sedini itu belum dapat memahami mana perilaku yang baik ataupun perilaku buruk sehingga wajar dilakukan oleh anak tersebut.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan pendekatan inovatif yang mampu memberikan edukasi kepada siswa secara menyenangkan dan interaktif. Salah satu media yang efektif adalah

Board Game. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa *Board Game* dapat meningkatkan keterampilan sosial, empati, dan pengambilan keputusan siswa (Najib, 2018). Media ini memungkinkan siswa memahami konsep *anti-bullying* melalui pengalaman bermain yang edukatif. Dengan mengintegrasikan tema *anti-bullying* dalam *Board Game*, siswa tidak hanya belajar mengenali dan memahami perilaku perundungan, tetapi juga didorong untuk berperan aktif dalam mencegahnya. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas *Board Game* dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang perilaku *anti-bullying* di SDN 1 Kota Ternate. Secara khusus, kegiatan ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan pengetahuan siswa tentang konsep *anti-bullying*, dan (2) menciptakan lingkungan kelas yang mendukung dan inklusif bagi semua siswa.

METODE PELAKSANAAN

Waktu dan tempat

Kegiatan ini dilakukan pada bulan Agustus 2024 bertempat di SDN 1 Kota Ternate yang melibatkan siswa kelas 5 A yang berjumlah 35 orang sebagai mitra dari kegiatan pengabdian ini. Kegiatan ini juga melibatkan 2 orang dosen dan 2 orang mahasiswa sebagai pelaksana kegiatan dimana dosen bertindak sebagai nara sumber dan mahasiswa membantu mendampingi siswa selama pelaksanaan kegiatan.

Alur Pelaksanaan

Kegiatan ini terdiri dari 3 tahapan yakni tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan tim pelaksana melakukan persiapan kegiatan yang meliputi, pengajuan izin dan persiapan tempat serta media yang akan digunakan dalam kegiatan. Tahap Pelaksanaan dengan melakukan koordinasi dengan pihak sekolah, siswa dan siswi dikumpulkan di ruangan aula. Sebelum dilakukan kegiatan ini, dijelaskan terlebih dahulu maksud dan tujuan dari kegiatan. Kemudian dilakukan pemberian kuesioner *pre test* kepada siswa dan siswi dan kemudian dilanjutkan dengan pemberian edukasi dengan media *board game*, diakhiri dengan pelaksanaan *post test* untuk menilai sejauh mana pemahaman siswa dan siswi mengenai pencegahan *bullying*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

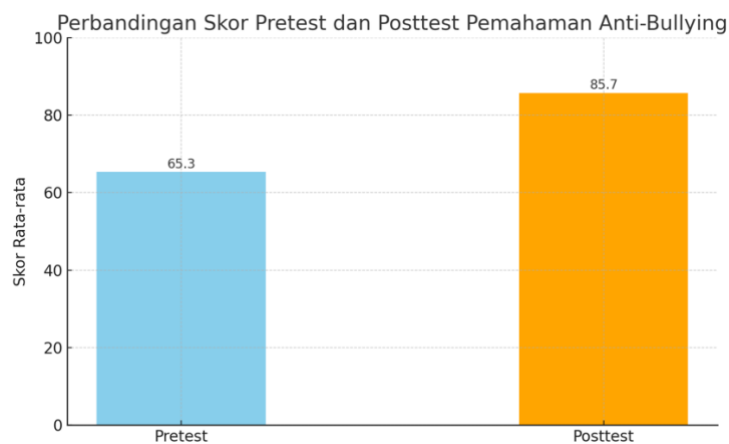
Aktivitas kegiatan ini dilakukan dengan diskusi interaktif menggunakan metode penyuluhan yang interaktif dimana semua peserta aktif terlibat dan memiliki kesempatan yang sama. kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *Board Game* oleh dosen yang sebelumnya dilakukan pengenalan terlebih dahulu agar lebih akrab disertakan *ice breaking* berupa tepuk “WOW” dengan tujuan agar siswa lebih semangat sehingga dapat berkonsentrasi mengikuti kegiatan yang dilakukan oleh tim. Selanjutnya peserta kegiatan diberikan *pretes/ tes* awal dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang perlu dijawab terkait dengan perilaku *bullying*. Dari hasil tes awas ini didapatkan siswa belum bisa membedakan tindakan baik berupa perbuatan ataupun perkataan yang mengarah kepada perilaku *Bullying*. Untuk lebih jelasnya berikut adalah temuan utama dari pelaksanaan kegiatan:

1. Hasil Pretest dan Posttest

Sebelum pelaksanaan kegiatan, siswa diberikan pretest untuk mengukur pemahaman awal mereka tentang perilaku *bullying*. Hasil pretest menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum dapat membedakan perilaku baik dan buruk, dengan rata-rata skor 65,3. Setelah pelaksanaan kegiatan, dilakukan posttest untuk mengevaluasi efektivitas edukasi. Rata-rata skor meningkat signifikan menjadi 85,7, menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa tentang perilaku anti-bullying.

Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Indikator	Pretest (Rata-rata)	Posttest (Rata-rata)	Peningkatan (%)
Pemahaman Anti-Bullying	65,3	85,7	31,2



Gambar 1. Diagram batang perbandingan hasil posttest dan pretest

2. Implementasi Board Game

Selama kegiatan berlangsung, siswa terlibat aktif dalam permainan *board game* yang dirancang untuk mengajarkan nilai-nilai *anti-bullying*. *Board game* ini terdiri dari 15 studi kasus perilaku *bullying*, di mana siswa diminta memberikan tanggapan terhadap setiap kasus. Setiap jawaban diberi poin sesuai dengan tingkat kepatuhan terhadap nilai *anti-bullying*. Hasil menunjukkan bahwa 85% siswa mencapai kategori pemahaman "tinggi", dengan skor di atas 30 dari total 45 poin.

3. Partisipasi dan Antusiasme Siswa

Siswa menunjukkan antusiasme tinggi selama kegiatan berlangsung. Hal ini terlihat dari partisipasi aktif mereka dalam sesi diskusi dan permainan. Banyak siswa yang bertanya untuk memperjelas materi, dan suasana kelas menjadi lebih hidup. Kendala kecil, seperti ketidaknyamanan di awal permainan, dapat diatasi dengan kegiatan *ice-breaking* yang efektif.

4. Dampak Edukasi terhadap Siswa

Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya memahami konsep *anti-bullying*, tetapi juga mulai menunjukkan perubahan sikap dalam interaksi sehari-hari. Beberapa siswa memberikan umpan balik bahwa mereka merasa lebih percaya diri untuk mencegah perilaku *bullying* dan membantu teman yang menjadi korban.

PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan *board game* sebagai media edukasi efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang perilaku *anti-bullying*. Hal ini tercermin dari peningkatan rata-rata skor *pretest* sebesar 65,3 menjadi 85,7 pada *posttest*, yang menunjukkan peningkatan sebesar 31,2%. Peningkatan ini sejalan dengan studi sebelumnya (Najib, 2018), yang menyatakan bahwa *board game* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan membantu mereka menginternalisasi nilai-nilai positif melalui aktivitas yang interaktif dan menyenangkan.

Keberhasilan *board game* dalam menciptakan suasana pembelajaran yang hidup dapat dikaitkan dengan sifatnya yang fleksibel, di mana tema edukasi seperti anti-bullying dapat disampaikan secara kolaboratif dan kompetitif. Selama permainan, siswa tidak hanya belajar melalui instruksi langsung tetapi juga melalui diskusi dan pengambilan keputusan, yang memperkuat pemahaman mereka tentang konsekuensi dari perilaku perundungan. Hal ini juga mendukung penelitian Mufida & Abidin (2021), yang menunjukkan bahwa *board game* efektif untuk menyampaikan materi edukasi sekaligus meningkatkan keterampilan sosial siswa. Namun, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang *bullying*, tetapi juga menunjukkan dampak langsung pada perubahan perilaku mereka. Beberapa siswa memberikan umpan balik bahwa mereka merasa lebih percaya diri untuk mencegah atau melaporkan perilaku perundungan di lingkungan sekolah. Ini sejalan dengan teori perkembangan sosial yang menyatakan bahwa pengalaman praktis dan reflektif, seperti yang dilakukan dalam kegiatan ini, membantu siswa memahami nilai empati dan kerja sama (Soefandi, 2015). Trevi (2023) menegaskan bahwa perilaku *bullying* juga terjadi apabila sekelompok orang merasa kuat dan perilaku tersebut digunakan untuk menyakiti orang lemah. *Bullying* sering dikaitkan dengan tindakan penindasan dalam bentuk penghinaan, serta perasaan benci terhadap orang yang dianggap dapat diterima (Jusnita dan Ali, 2022).

Meskipun kegiatan ini berhasil mencapai tujuan utama, terdapat beberapa keterbatasan. Pertama, kegiatan ini hanya melibatkan satu kelas dengan jumlah siswa terbatas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi untuk populasi yang lebih luas. Kedua, waktu pelaksanaan yang relatif singkat membatasi kemampuan untuk mengevaluasi dampak jangka panjang pada perubahan sikap dan perilaku siswa. Oleh karena itu, penelitian atau program lanjutan diperlukan untuk mengeksplorasi efektivitas *board game* dalam konteks yang lebih luas dan dalam jangka waktu yang lebih lama. Secara praktis, hasil kegiatan ini memberikan panduan bagi guru dan sekolah untuk menggunakan media yang inovatif seperti *board game* dalam pembelajaran nilai-nilai sosial. Dengan menanamkan konsep *anti-bullying* sejak dini, sekolah dapat menciptakan lingkungan yang lebih inklusif dan ramah anak, sekaligus mencegah dampak jangka panjang dari perilaku perundungan, seperti rendahnya kepercayaan diri atau risiko depresi.

SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan ini berlangsung dengan lancar, aman dan tertib. Para peserta berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini. Hal ini terlihat dari banyaknya peserta yang bertanya

terkait dengan mengenai materi yang telah di sampaikan. Rasa semangat juga ditunjukkan oleh peserta dalam memainkan permainan *board game* yang diberikan oleh tim pelaksana. Peserta menjalankan tugasnya dengan penuh tanggung jawab. Seluruh siswa sangat antusias memperhatikan materi yang disampaikan, meskipun terdapat kendala dalam menenangkan siswa, ketika suasana tidak kondusif di dalam kelas namun bisa diatasi dengan semangat dan kerja sama antar anggota kelompok. Kegiatan ini pun dapat membantu para siswa untuk membentuk kebiasaan yang lebih baik lagi di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat dalam pencegahan perilaku *bullying*.

Program ini tidak hanya memberikan pemahaman yang mendalam tentang perilaku *anti-bullying* tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan inklusif. Penggunaan *board game* terbukti menjadi media yang efektif untuk menyampaikan nilai-nilai sosial secara interaktif, sekaligus meningkatkan keterampilan sosial siswa. Ke depan, kegiatan serupa dapat diperluas dengan melibatkan lebih banyak siswa, guru, dan kelas untuk mengevaluasi efektivitas dalam skala yang lebih luas. Selain itu, penelitian lanjutan diperlukan untuk mengukur dampak jangka panjang terhadap perubahan sikap dan perilaku siswa terkait *bullying*. Dengan demikian, diharapkan sekolah dapat menjadi lingkungan yang lebih ramah anak, mendukung pertumbuhan emosional dan sosial siswa secara menyeluruh.

PERNYATAAN PENULIS

Tim pelaksana menyatakan bahwa artikel yang dibuat ini belum pernah dipublish pada jurnal yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arofa, I. Z., Hudaniah, & Zulfiana, U. (2018). Pengaruh perilaku bullying terhadap empati ditinjau dari tipe sekolah. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 74(4), 55–61. <https://doi.org/10.22219/jiptv6i1.5435>
- Conn, K. (2013). *Bullying in elementary school: An American perspective*. Forum on Public Online.
- Direktorat SD KemendikbudRistek. (2021). *Stop perundungan yuk*. Direktorat Sekolah Dasar, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (DP3A) Kota Ternate. (2022). *Kasus kekerasan anak tahun 2022*.
- Finley, L. (2014). *School violence: A reference handbook*. <https://doi.org/10.5860/choice.35-3992>
- Fuentes, E., Carvallo, P., & Poblete, S. (2020). Bullying as a risk factor for depression and suicide.
- Jan, A., & Husain, S. (2015). Bullying in elementary schools: Its causes and effects on students. *Journal of Education and Practice*, 6(19), 43–56.

- Jusnita, N., & Ali, S. U. (2022). Penyuluhan literasi digital anti Hoax, Bullying, dan ujaran kebencian pada remaja di kota Ternate. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 177-186.
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia. (2020). Sejumlah kasus bullying sudah warnai catatan masalah anak diawal 2020, begini kata komisioner KPAI. Retrieved August 8, 2020, from <https://www.kpai.go.id/berita/sej-umlahkasus-bullying-sudahwarnai-catatan-masalah-anak-diawal2020-beginikatakomisiner-kpai>
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia. (2022). Sejumlah kasus bullying sudah warnai catatan masalah anak di awal 2020, begini kata komisioner KPAI. Retrieved from <https://www.kpai.go.id/publikasi/sejumlah-kasus-bullying-sudah-warnai-catatan-masalah-anak-di-awal-2020-begini-kata-komisiner-kpai>
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA). (2015). *Panduan sekolah ramah anak*.
- Makateni, Nurul Habibah, & Tim. (2021). Molly Polly: Permainan berbasis media pembelajaran untuk mengedukasi anti perilaku perundungan. *Jurnal Psikologi Insight*, 5(2), 81–95.
- Menesini, E., & Salmivalli, C. (2017). Bullying in schools: The state of knowledge and effective interventions. *Psychology, Health & Medicine*. <https://doi.org/10.1080/13548506.2017.1279740>
- Muntasiroh, L. (2019). Jenis-jenis bullying dan penanganannya di SDN Mangonharjo Kota Semarang. *UPGRIS*. <https://doi.org/10.33061/js.v2i1.2983>
- Rahayuningrum, D. W., & Tim. (2022). Edukasi pencegahan bullying pada siswa sekolah dasar. *Martabe: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(9), 3110–3116.
- Selekman, J., & Vessey, J. (2004). Bullying: It isn't what it used to be. *Pediatric Nursing*.
- Soedjatmiko, S., Nurhamzah, W., Maureen, A., & Wiguna, T. (2016). Gambaran bullying dan hubungannya dengan masalah emosi dan perilaku pada anak sekolah dasar. *Sari Pediatri*, 15(3), 174. <https://doi.org/10.14238/sp15.3.2013.174-80>
- UNICEF Indonesia. (2018). *Mengatasi perundungan (bullying)*. Retrieved from <https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/tips-untuk-guru-mengatasi-bullying>