



Pengaruh Permainan Tas Edukatif terhadap Pengetahuan Mengenai *Bullying* pada Siswa di SD Negeri Nogotirto

Aisha Amelia*, Agus Sarwo Prayogi, dan Eko Suryani

Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan, Poltekkes Kemenkes Yogyakarta

Jl. Tata Bumi No. 3, DI Yogyakarta 55293, Indonesia

*E-mail: amelliaaisha@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan Tas Edukatif terhadap peningkatan pengetahuan siswa terkait pentingnya pencegahan *bullying*. Metode penelitian menggunakan quasi-experiment dengan *pretest-posttest* control group design. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dan penentu kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol menggunakan random sampling dengan total 80 responden. Kelompok eksperimen menggunakan permainan Tas Edukatif dan kelompok kontrol akan menggunakan PowerPoint. Responden penelitian adalah siswa SD Negeri Nogotirto yang berusia 10–12 tahun (kelas IV dan V). Metode pengambilan data dengan kuesioner tentang pengetahuan *bullying*. Analisis data menggunakan uji bivariat, yaitu Uji Wilcoxon dan Mann Whitney dengan $p = .000 < .05$. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi $p = .000$ yang menunjukkan adanya pengaruh permainan Tas Edukatif terhadap pengetahuan *bullying* siswa di SD Negeri Nogotirto. Kesimpulan dari penelitian ini ialah permainan Tas Edukatif berpengaruh dalam meningkatkan pengetahuan anak usia sekolah dasar terkait pentingnya pencegahan *bullying*.

Kata kunci: *bullying*, permainan, pengetahuan, siswa, tas edukatif.

The Effect of Educational Bag Games on Students Knowledge of Bullying at SD Negeri Nogotirto

Abstract

The research aims to determine the effect of educational bag games in increasing the knowledge of elementary school students regarding the importance of bullying prevention. The research method used a quasi-experiment with pretest-posttest control group design. The sampling technique used was purposive sampling, and the determination of two groups used random sampling, with a total of 80 respondents. The experimental group will use educational bag games, and the control group will use PowerPoint. The respondents are students from SD Negeri Nogotirto who are aged 10–12 years (4th and 5th grade). The data collection method used a questionnaire about bullying knowledge. Data analysis used Wilcoxon and Mann Whitney tests with $p = .000 < .05$. The results showed a significance of $p = .000$, which means there is an effect of educational bag games on bullying knowledge in elementary school children at SD Negeri Nogotirto. The study concludes that educational bag games are influential in increasing knowledge of elementary school students regarding the importance of bullying prevention.

Keywords: *bullying, student, educational bag, games, educational bag, knowledge.*

Pendahuluan

Programme for International Student Assessment (PISA) 2018, menyebutkan bahwa kejadian *bullying* atau perundungan di Indonesia menempati posisi kelima dari 78 negara di dunia dengan persentase hasil 41.1% (UNICEF, 2020). Data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) dan Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI), menunjukkan bahwa kasus *bullying* masih sering menjadi trauma bagi beberapa anak di lingkungan sekolah. Pada tingkat jenjang pendidikan, siswa SD menempati posisi pertama sebagai korban *bullying* terbanyak (26%), diikuti siswa SMP (25%), dan siswa SMA (18.75%) (Sekolah Relawan, 2023).

Data tersebut menjadi salah satu bukti bahwa kasus *bullying* masih bermunculan di Indonesia, khususnya pada sekolah dasar dan sekolah menengah yang memunculkan dampak negatif. Data lain terkait dampak negatif dari kasus *bullying* adalah peristiwa *bullying* seksual yang terjadi di wilayah Gamping, Sleman, Provinsi DIY. Kekerasan seksual dilakukan oleh pria 29 tahun selama 5 tahun (2019–2024). Korban berjumlah 22 siswa kelas V SD hingga SMP. Peristiwa tersebut memberikan dampak berat seperti trauma pada korban (Agus, 2024). Selain itu, BPS menyatakan bahwa sebagian besar siswa yang mengalami perundungan atau *bullying* adalah laki-laki. Persentase kasus *bullying* pada siswa laki-laki di kelas 5 SD adalah 31.6%, diikuti oleh siswa perempuan 21.64%, dan angka nasional sebesar 26,8% yang menunjukkan rata-rata kejadian *bullying* pada siswa secara keseluruhan di Indonesia (Annur, 2023).

Hasil studi pendahuluan kepada 94 siswa di SD Negeri Nogotirto ditemukan bahwa 61.1% atau 57 siswa kelas IV dan V belum mengetahui pengertian *bullying*, jenis-jenis *bullying*, dampak negatif *bullying*, dan terdapat 43.6% atau 41 siswa yang belum pernah mendapat edukasi mengenai *bullying*. Penelusuran lebih lanjut dilakukan melalui wawancara kepada wali kelas dan 10 siswa kelas IV dan V. Hasil penelusuran diketahui bahwa edukasi mengenai *bullying* dilakukan pada tahun 2023 dan hanya menggunakan media Power Point saja. Artinya, media lain belum dimanfaatkan sebagai media edukasi.

Metode permainan edukatif perlu diterapkan dalam edukasi terkait *bullying* karena karakteristik anak usia sekolah dasar (10–12 tahun) cenderung lebih mudah memahami materi melalui aktivitas yang bersifat konkret, visual, dan interaktif. Penggunaan media konvensional seperti Power Point yang sebelumnya digunakan di SD Negeri Nogotirto terbukti belum optimal dalam meningkatkan pemahaman siswa, dibuktikan dengan masih tingginya persentase siswa yang belum memahami *bullying*. Oleh karena itu, permainan edukatif dipilih karena mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, mempermudah pemahaman konsep, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga lebih efektif dalam menghadapi isu *bullying* di lingkungan sekolah.

Putri et al. (2023) dalam penelitiannya menemukan bahwa program pendidikan yang melibatkan partisipasi aktif siswa dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang *bullying* dan cara pencegahannya. Pendidikan atau pendekatan yang efektif serta kreatif merupakan langkah awal untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang *bullying*. Salah satu contoh dari pendekatan tersebut ialah menggunakan permainan karena dapat merangsang ketertarikan anak untuk mempelajari dan memahami. Guru sebagai wali siswa di sekolah dapat memaksimalkan aspek perkembangan anak terutama pengetahuan dengan media dan rangkuman (Fatimah et al., 2023). Berdasarkan penelitian tersebut, peneliti mengambil kesimpulan bahwa metode pendidikan interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa

Penelitian terdahulu menyebutkan bahwa terdapat beberapa permainan atau metode kreatif yang digunakan sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah Molly Polly, yaitu permainan berbasis media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian oleh Makkatenni et al. (2023). Penelitian yang dilakukan oleh Mardiyah dan Syukur (2020) juga membuktikan bahwa metode role play dapat meningkatkan pengetahuan. Metode lain seperti penggunaan video maupun PowerPoint terbukti menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan (Astuti et al., 2024). Oleh

karena itu, peneliti ingin memanfaatkan metode baru, yaitu dengan membuat permainan berbasis media pembelajaran, yaitu permainan Tas Edukatif. Permainan edukatif adalah media atau alat bermain yang dibuat khusus dengan tujuan membantu melatih peningkatan tumbuh kembang anak. Alat permainan merupakan segala bentuk media yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan bermain anak, yang memiliki daya tarik tersendiri bagi setiap anak (Fatimah et al., 2023).

Permainan Tas Edukatif merupakan permainan berbentuk tas berwarna biru yang dirancang khusus dengan tampilan menarik dengan bahan sederhana, yaitu karton tebal. Media ini terdiri dari beberapa kartu berisi pertanyaan dan jawaban yang memuat informasi faktual terkait *bullying*, meliputi pengertian *bullying*, ciri-ciri pelaku dan korban, jenis-jenis *bullying*, dampak *bullying*, pengaruh pola asuh orang tua dan cara mencegah *bullying*. Masing-masing kartu sesuai kriteria berada dalam setiap kantong warna-warni pada tas tersebut. Permainan Tas Edukatif akan diberikan kepada kelompok eksperimen yang nantinya dibagi menjadi empat kelompok kecil. Permainan ini akan dilakukan secara bergantian antara anggota kelompok dan durasi yang diberikan kepada seluruh kelompok yaitu \pm 25 menit. Permainan ini disusun berdasarkan panduan Permainan Tas Edukatif dan melibatkan tujuh fasilitator yang membantu jalannya kegiatan. Tas Edukatif ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan kesadaran mengenai masalah *bullying* pada siswa. Melalui materi yang informatif dan menarik, permainan ini juga diharapkan dapat mengembangkan empati terhadap korban *bullying*, serta mendukung siswa/anak untuk berperan aktif dalam menciptakan lingkungan yang aman, baik di sekolah maupun di lingkungan lainnya.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melihat pentingnya permainan edukasi terhadap pengetahuan *bullying*. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan inovasi berupa permainan Tas Edukatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh permainan Tas Edukatif terhadap peningkatan pengetahuan siswa mengenai pencegahan *bullying*.

Metode

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-experiment. Rancangan desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest control group design*. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas IV dan V di SD Negeri Nogotirto yang berjumlah 94 siswa dengan rentang usia 10–12 tahun. Penelitian menggunakan teknik purposive sampling dan penentuan dua kelompok menggunakan random sampling. Masing-masing kelompok berisi 40 responden, untuk memenuhi persyaratan desain quasi-experiment. Total responden ada 80 orang. Kelompok intervensi akan menggunakan permainan Tas Edukatif dan kelompok kontrol akan menggunakan PowerPoint.

Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner Pengetahuan *Bullying* yang disusun oleh Prayunika (2016) dalam Kuesioner terdiri dari 17 item pernyataan dengan pilihan jawaban Benar (B) dan Salah (S). Contoh item pada kuesioner ini adalah “*Bullying* adalah perilaku negatif seperti mengejek dan mencelakai teman dan dilakukan berulang-ulang” (item nomor 1), “Ciri-ciri *bullying* adalah sengaja melakukan kejahatan, dan dilakukan berkali-kali” (item nomor 3), “Ciri-ciri korban *bullying*, yaitu cenderung pendiam, sulit bergaul dengan teman lain” (item nomor 8), dan “Perbuatan seperti membentak, mengejek, menghina, dan mencela merupakan jenis dari *bullying* verbal” (item nomor 11).

Uji validitas dan reliabilitas kuesioner dalam penelitian dilakukan di sekolah dasar yang berbeda, yaitu di SD Muhammadiyah Karangharjo dengan responden kelas IV berjumlah 31 orang. Item yang lolos uji validitas dengan uji korelasi Pearson memiliki nilai $< .05$. Terdapat 7 item yang valid, yaitu item 2, 3, 8, 9, 14, 15, dan 16. Item 2 $r = .000$ (.000) berisikan pernyataan tentang *bullying*, item 3 $r = .000$ berisikan pernyataan tentang ciri-ciri *bullying*, item 8 $r = .000$ berisikan pernyataan tentang ciri-ciri korban *bullying*, item 9 $r = .000$ berisikan pernyataan tentang jenis *bullying*

fisik, item 14 $r = .003$ berisikan pernyataan tentang dampak perilaku anggota yang negatif terhadap perilaku *bullying*, item 15 $r = .001$ berisikan pernyataan tentang dampak penanganan *bullying*, dan item 16 $r = .000$ berisikan pernyataan tentang dampak atau akibat dari *bullying* terhadap korban. Uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's alpha* sebesar $\alpha = .816$ yang artinya kuesioner ini reliabel. Tahapan penelitian yang dilakukan antara lain persiapan alat yang diperlukan, pengenalan diri, kontrak waktu, tujuan, manfaat, prosedur kegiatan, serta penyerahan lembar informed consent. Tahap selanjutnya yaitu responden diberikan kuesioner sebelum diberikan intervensi. Kemudian diberikan permainan Tas Edukatif (mulai dari menjelaskan isi materi hingga manfaat dari tas tersebut), setelah itu diberikan kuesioner kembali. Tahap terakhir dilakukan diskusi terkait kegiatan penelitian yang telah dilakukan dan evaluasi. Analisis data pada univariat untuk mencari proporsi menggunakan rumus frekuensi/jumlah responden $\times 100\%$ (Cahyaningrum & Gunawan, 2023). Uji normalitas data menggunakan uji Saphiro Wilk karena responden pada masing-masing kelompok berjumlah < 50 dan didapatkan hasil $p < .050$ yang artinya tidak berdistribusi normal (Marwinda & Danardono, 2024). Analisis bivariat menggunakan uji Wilcoxon untuk mengetahui adanya pengaruh pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol baik sebelum maupun sesudah diberikan intervensi serta uji Mann-Whitney untuk mengetahui adanya perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berbagai uji statistik tersebut dilakukan dengan menggunakan IBM SPSS 23.0 di komputer.

Hasil

Responden dalam penelitian ini berjumlah 80 orang. Karakteristik responden dikelompokkan berdasarkan usia dan jenis kelamin. Gambaran karakteristik responden dapat dilihat pada Tabel 1.

Hasil univariat pada Tabel 1 menunjukkan sampel terdiri dari 40 siswa di masing-masing kelompok. Pada kelompok eksperimen, sebagian besar (60%) responden berusia 11 tahun dan sebagian besar (60%) berjenis kelamin laki-laki. Pada kelompok kontrol, sebagian besar (57.5%) responden berusia 11 tahun dan sebagian besar (62.5%) berjenis kelamin perempuan.

Tabel 2 menunjukkan gambaran perubahan pengetahuan siswa di SD Negeri Nogotirto. Hasil *pretest* pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa 31 siswa (77.5%) siswa memiliki pengetahuan *bullying* yang cukup. Setelah pemberian intervensi, hasil *posttest* menunjukkan bahwa 37 siswa (92.5%) memiliki pengetahuan *bullying* yang baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan siswa meningkat menjadi lebih baik. Sedangkan hasil *pretest* pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa 25 siswa (62.5%) memiliki pengetahuan yang cukup. Artinya, sebagian besar siswa mempertahankan pengetahuan yang dimilikinya.

Tabel 3 menunjukkan hasil nilai signifikansi pada kelompok eksperimen dengan $p < .05$ yang berarti terdapat pengaruh permainan Tas Edukatif terhadap pengetahuan *bullying* pada siswa di SD Negeri Nogotirto, sedangkan pada kelompok kontrol menunjukkan hasil nilai signifikansi $p < .05$ yang berarti terdapat pengaruh media PowerPoint

Tabel 1. Karakteristik Responden

Karakteristik	Kelompok eksperimen		Kelompok kontrol	
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%
Usia				
10 tahun	11	27.5	14	35
11 tahun	24	60	23	57.5
Jenis kelamin				
Laki-laki	24	60	15	37.5
Total	40	100	40	100

Tabel 2. Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Intervensi

Pengetahuan	Kelompok eksperimen				Kelompok kontrol			
	Pretest		Posttest		Pretest		Posttest	
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%
Cukup (56–75%)	4	10.0	37	92.5	11	27.5	4	10.0
Kurang (<56%)	31	77.5	3	7.5	25	62.5	29	72.5
Baik (76–100%)	5	12.5	0	0	4	10.0	7	17.5

Tabel 3. Hasil Uji Wilcoxon

Variabel	<i>n</i>	Mean rank		Sum of ranks		<i>z</i>	<i>p</i>
		Negative ranks	Positive ranks	Negative ranks	Positive ranks		
Usia	40	.00	18.00	.00	630.00	-5.708	.000
Total	40	7.50	7.50	90.00	15.00	-2.673	.008

Tabel 4. Hasil Uji Mann-Whitney

Variabel	Kelompok	Mean rank	<i>z</i>	<i>p</i>
Pengetahuan <i>Bullying</i> pada Anak Usia Sekolah Dasar di SD Negeri Nogotirto	Eksperimen	57.26	-7.210	.000
	Kontrol	23.74		

terhadap pengetahuan *bullying* pada siswa di SD Negeri Nogotirto. Adapun hasil dari Tabel 4 menunjukkan bahwa hasil uji nonparametrik menggunakan Uji Mann-Whitney dengan $p < .05$, yang berarti terdapat perbedaan terkait permainan Tas Edukatif terhadap pengetahuan *bullying* siswa di SD Negeri Nogotirto pada kedua kelompok dengan membandingkan interpretasi dari hasil *posttest*.

Pembahasan

Berdasarkan hasil tabel distribusi karakteristik responden, jumlah sampel sebanyak 80 siswa. Pada kelompok eksperimen, mayoritas responden berusia 11 tahun dan mayoritas berjenis kelamin laki-laki. Zakiyah et al. (2024) menjelaskan bahwa usia antara 6–12 tahun adalah masa transisi dari prasekolah ke Sekolah Dasar (SD). Anak mengalami perkembangan yang sangat cepat pada usia tersebut. Pola perkembangan anak juga unik sesuai dengan aspek perkembangan. Perkembangan bahasa, emosi, dan sosial anak serta perkembangan fisik-motorik adalah beberapa aspek yang berkembang pesat pada usia sekolah dasar. Aspek tersebut sangat dipengaruhi oleh lingkungan anak, seperti lingkungan rumah, sekolah, dan teman sebaya. Selain itu, terdapat perbedaan perkembangan fisik anak laki-laki dan perempuan. Anak laki-laki biasanya lebih tinggi daripada anak perempuan. Aspek perkembangan fisik-motorik ini memengaruhi aspek perkembangan lainnya. Misalnya, kondisi fisik yang tidak normal, seperti anak yang terlalu tinggi, pendek, kurus, gemuk, akan berdampak pada rasa kepercayaan diri anak. Analisis data yang telah dilakukan peneliti menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen sebagian besar siswa masuk kategori pengetahuan “cukup” dalam hasil pengerjaan *pretest*. Sedangkan hasil pengerjaan *post test* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masuk kategori pengetahuan “baik” yang artinya terdapat peningkatan pengetahuan pada siswa tentang *bullying*.

Peneliti menggunakan pendekatan interaktif dan inovatif dalam memberikan intervensi pada kelompok eksperimen. Peneliti memutuskan untuk membuat media permainan Tas Edukatif yang dibuat atas dasar pemahaman bahwa materi yang disampaikan terkait *bullying* perlu disajikan dengan cara yang inovatif, menarik, dan dapat meningkatkan minat siswa. Hal ini didorong oleh karakteristik anak usia 10–12 tahun yang cenderung berpikir dengan

logika dan lebih responsif terutama dengan media permainan yang berwarna dan terdapat gambar-gambar menarik. Babullah (2022) menjelaskan teori perkembangan kognitif Jean Piaget bahwa terdapat 4 tahapan perkembangan kognitif dengan rentang usia, salah satunya tahapan operasi konkret di usia 7–11 tahun dan tahapan operasi formal pada usia 11 hingga dewasa. Dari masing-masing tahapan tentu terdapat perbedaan intelektual kognitif dengan karakteristik yang dimiliki setiap individu. Penelitian ini melibatkan anak usia 10 – 12 tahun yang berada pada tahap perkembangan kognitif operasi konkret hingga mulai memasuki tahap operasi formal. Pada tahap operasi konkret, anak sudah mampu menggunakan logika dalam memahami objek nyata, seperti permainan (*puzzle*, tongkat). Sementara itu, pada tahap operasi formal, anak mulai mampu berpikir logis dan kritis tanpa bergantung pada objek konkret. Borualogo et al. (2023) menyatakan bahwa jenis kelamin tidak menjadi faktor moderator atas keyakinan yang mendukung tindak kekerasan dan tindakan *bullying*. Terdapat perbedaan jenis kelamin terkait keyakinan yang mendukung tindak kekerasan, yaitu siswa laki-laki memiliki keyakinan yang lebih kuat dalam mendukung tindak kekerasan dibandingkan siswa perempuan. Namun, Borualogo et al. (2020) menyatakan bahwa siswa perempuan memiliki lebih besar peluang menjadi korban *bullying* psikologis dibandingkan siswa laki-laki.

Hal ini menandakan bahwa penggunaan permainan Tas Edukatif secara efektif mampu memberikan kontribusi dalam upaya pencegahan *bullying* di lingkungan anak usia sekolah dasar dan juga memenuhi kebutuhan pemahaman siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Zosas dan Gallardo (2024) yang menyatakan bahwa semakin luas pencegahan *bullying*, maka semakin rendah stres anak dan menciptakan lingkungan sekolah yang lebih aman dan mendukung. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan Mustamin et al. (2024) yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berpengetahuan rendah sebelum diberikan media edukasi berbasis permainan balok uno dan setelahnya sebagian besar siswa menjadi berpengetahuan baik. Selain itu, Maria et al. (2021) menjelaskan adanya perubahan peningkatan pengetahuan dengan game sehat jiwa.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh terhadap pengetahuan siswa tentang *bullying* setelah diberikan intervensi dengan permainan Tas Edukatif. Data yang didapatkan menunjukkan bahwa siswa kelompok eksperimen sebagian besar memiliki hasil pengetahuan “baik”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan Tas Edukatif terhadap peningkatan pengetahuan *bullying* pada anak usia sekolah dasar di SD Negeri Nogotirto. Hal ini berarti intervensi yang diberikan efektif dalam meningkatkan pengetahuan responden. Sejalan dengan itu, penelitian oleh Mardiyah dan Syukur (2020) juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan setelah diberikan intervensi metode role play terhadap pengetahuan tentang pencegahan *bullying* pada anak sekolah dasar. Hasil ini juga didukung oleh Astuti et al. (2024) dengan edukasi melalui PowerPoint masih dapat mempengaruhi pengetahuan. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang menunjukkan bahwa jenis dari media dapat mempengaruhi dan membantu meningkatkan pengetahuan siswa dalam pemberian edukasi.

Pembelajaran didefinisikan sebagai proses siswa yang secara aktif mengembangkan pemahaman mereka tentang materi yang diajarkan (Salsabila & Gumala, 2025). Media yang digunakan peneliti di dalam proses penyampaian materi menggunakan permainan Tas Edukatif terkait edukasi *bullying* dengan menggunakan 11 ring kartu yang berisi gambar beserta pengertian *bullying*, pola asuh orang tua, ciri pelaku dan korban *bullying*, jenis-jenis *bullying*, dampak *bullying*, dan pencegahan *bullying* disajikan dengan warna dan contoh gambar beserta penjelasan singkat yang menarik. Berdasarkan penelitian dan faktor-faktor yang telah diuraikan, permainan Tas Edukatif dapat membantu siswa untuk lebih mudah dalam menerima informasi yang telah disampaikan. Jika diperhatikan lebih spesifik, pada kelompok eksperimen terdapat perubahan sebelum dan sesudah diberikan intervensi yang cukup bermakna, hal ini bisa terjadi dikarenakan adanya gambar, warna, penjelasan singkat dapat meningkatkan kontribusi dan motivasi siswa dalam menerima suatu informasi. Sinaga et al. (2025) menyatakan bahwa dari beberapa hal untuk meningkatkan semangat belajar, permainan edukatif dapat digunakan karena dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan,

partisipatif, dan merangsang motivasi siswa. Media pembelajaran dapat membantu pembelajaran siswa dikarenakan lebih mudah dipahami dibandingkan hanya penyampaian kata-kata (Marta, 2022).

Penggunaan media pembelajaran erat kaitannya dengan tahapan berpikir siswa. Akan tetapi, media tersebut bukan hanya dianggap sebagai alat bantu pasif bagi guru, melainkan juga sebagai sarana yang mendukung proses belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang interaktif serta menarik, seperti permainan Tas Edukatif dapat menjadi alat inovatif dalam penyampaian informasi kepada siswa dan meningkatkan kesadaran mereka tentang pencegahan *bullying*. Secara keseluruhan, edukasi dengan permainan Tas Edukatif cukup menarik minat siswa untuk belajar serta memahami materi terkait *bullying*, yang dapat dilihat dari hasil proses belajar. Selain itu, hasil dari kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan pengetahuan yang lebih signifikan dan efektif pada hasil *posttest* setelah diberikan intervensi tersebut.

Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Tas Edukatif berpengaruh dalam meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar terkait pentingnya pencegahan *bullying*. Saran bagi responden diharapkan dapat memotivasi untuk menumbuhkan kesadaran akan dampak negatif dari *bullying*. Bagi sekolah dasar diharapkan permainan Tas Edukatif dapat dijadikan media fokus bahan materi untuk mata pelajaran seperti pendidikan kewarganegaraan. Bagi institusi maupun universitas diharapkan dapat menjadi media publikasi penelitian dan bahan referensi materi.

Penelitian ini memiliki keterbatasan berupa adanya data yang kurang diteliti secara lebih spesifik terkait pekerjaan, pendidikan, serta ekonomi orang tua responden. Selain itu, terdapat kemungkinan adanya bias karena kuesioner yang sama digunakan untuk *pretest* dan *posttest* serta pemberian intervensi hanya dilakukan sebanyak 1 kali sehingga siswa belum bisa memahami secara utuh atau keseluruhan terkait materi yang dipelajari. Produk Tas Edukatif sendiri juga kurang kokoh sehingga dapat mudah rusak jika tidak digunakan dengan hati-hati. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti lebih spesifik dengan melakukan intervensi kurang lebih 3–5 kali dan memodifikasi kemasan permainan Tas Edukatif menjadi lebih rapih dan kokoh.

Daftar Pustaka

- Annur, C. M. (2023). *BPS: Siswa laki-laki lebih banyak jadi korban bullying*. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/bbd771eae7ee65f/bps-siswa-laki-laki-lebih-banyak-jadi-korban-bullying>
- Astuti, N. W. W., Ambartana, I. W., & Suraoka, I. P. (2024). Perbedaan penyuluhan dengan media video dan media PowerPoint presentation terhadap pengetahuan dan sikap tentang sayur dan buah pada siswa di SD negeri 12 kesiman dan SD Negeri 7 Kesiman. *Jurnal Ilmu Gizi: Journal of Nutrition Science*, 13(1). <https://ejournal.poltekkes-denpasar.ac.id/index.php/JIG/article/view/2690>
- Babullah, R. (2022). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan penerapannya dalam pembelajaran. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 131–152. <https://doi.org/10.70287/epistemic.v1i2.10>
- Borualogo, I. S., Kusdiyati, S., & Wahyudi, H. (2023). Keyakinan yang mendukung tindak kekerasan perundungan berdasarkan perspektif perbedaan jenis kelamin. *Jurnal Psikologi Sosial*, 21(1), 83–97. <https://doi.org/10.7454/jps.2023.10>
- Borualogo, I. S., Wahyudi, H., & Kusdiyati, S. (2020). Prediktor perundungan siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 8(1), 35. <https://doi.org/10.22219/jipt.v8i1.9841>
- Budiana, A. A. M., Shalahuddin, I., & Maulana, I. (2022). Gambaran tingkat pengetahuan remaja tentang bullying di

- SMA Tamansiswa Rancaekek. *Malahayati Nursing Journal*, 4(4), 919–927. <https://doi.org/10.33024/mnj.v4i4.6124>
- Agus, D. (2024). *Hendrik pedofil dari Sleman perkosa 22 bocah selama 5 tahun*. Detik. <https://news.detik.com/berita/d-7581721/hendrik-pedofil-dari-sleman-perkosa-22-bocah-selama-5-tahun>
- Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat permainan edukatif sebagai sumber dan media pembelajaran anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44–56. <https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436>
- Makkatenni, N. H., Bamba, A. T., Tandiallo, R. S., Nurmila, N., & Ariqah, N. (2023). Molly Polly: permainan berbasis media pembelajaran untuk mengedukasi anti perilaku perundungan. *Jurnal Psikologi Insight*, 5(2), 116–129. <https://doi.org/10.17509/insight.v5i2.62765>
- Mardiyah, S., & Syukur, A. B. (2020). Pengaruh edukasi dengan metode role play terhadap peningkatan pengetahuan tentang pencegahan bullying pada anak sekolah dasar. *Jurnal Kesehatan Kusuma Husada*, 99–104. <https://doi.org/10.34035/jk.v11i1.426>
- Maria, D. Y., Amry, R. Y., Rahayu, B. A., & Oktavianto, E. (2021). Game edukasi sehat jiwa sebagai manajemen pencegahan bullying. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 9(3), 529. <https://doi.org/10.26714/jkj.9.3.2021.529-538>
- Marta, E. (2022). Pelatihan pemanfaatan media pembelajaran di SD Maginal Rambah Hilir. *Jurnal Masyarakat Negeri Rokania*, 3(2), 222–226. <https://doi.org/10.56313/jmnr.v3i2.172>
- Mustamin, M., Sunarto, S., Rauf, S., Sri Lestari, R., & Syamsiar. (2024). Pengaruh edukasi gizi berbasis permainan balok uno terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap gizi anak sekolah dasar MI DDI Ujung Lare Parepare. *Media Gizi Pangan*, 31(1), 79–86. <https://doi.org/10.32382/mgp.v31i1.626>
- Putri, T. H., Tafwidhah, Y., Fujiana, F., Maharani, D., & Miptaza, D. P. (2023). Cegah depresi remaja melalui edukasi dalam meningkatkan pengetahuan harga diri. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, 6(11), 4566–4574. <https://doi.org/10.33024/jkpm.v6i11.12329>
- Salsabila, S., & Gumala, Y. (2025). Kajian literatur: media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4(2). <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Sekolah Relawan (2023). *Kasus bullying di sekolah meningkat, KPAI sebut ada 2.355 kasus pelanggaran perlindungan anak selama 2023*. <https://sekolahrelawan.org/artikel/kasus-bullying-di-sekolah-meningkat-kpai-sebut-ada-2355-kasus-pelanggaran-perlindungan-anak-selama-2023>
- Sinaga, D. Y., Sari, D., Siahaan, N. A., Rezeki, D. S., Saragih, S., Sihombing, A. G. S., Saragih, B., Simamora, D. A., Purba, Y. L., & Sinaga, H. (2025). Peran permainan edukatif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, 3(1). <https://doi.org/10.61132/arjuna.v3i1.1605>
- Zakiah, S. Hasibuan, N. H., Yasifa, A., Siregar, S. P., & Ningsih, O. W. (2024). Perkembangan anak pada masa sekolah dasar. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 71–79. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2338>
- Cahyaningrum, W. & Gunawan, G. (2023). Hubungan antara intensitas penggunaan gawai dengan perkembangan literasi awal pada anak prasekolah usia 4–6 tahun di TK Aisyiyah Kedungharjo Mantingan. *Jurnal Terapi Wicara dan Bahasa*, 1(2), 228–239. <https://doi.org/10.59686/jtwb.v1i2.60>
- Zosas, B. C., & Gallardo, R. (2024). Bullying prevention practices and child stress in public elementary schools. *International Journal of Innovative Science and Research Technology (IJISRT)*, 1036–1040. <https://doi.org/10.38124/ijisrt/IJISRT24SEP147>