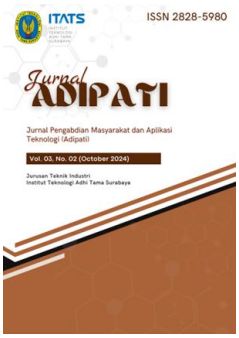
Hikmah, dkk., Jurnal ADIPATI, Vol. 05, No. 01, Tahun 2026
Homepage: https://ejurnal.itats.ac.id/adipati/
DOI: 10.31284/j.adipati.2026.v5i1.8277



Halaman:
29 – 35

Tanggal penyerahan:
29 September 2025

Tanggal revisi:
01 November 2025

Tanggal diterima:
04 November 2025

Tanggal terbit:
17 November 2025

*penulis korespondensi
Email:
dwiiryaning@upm.ac.id

Jurnal Pengabdian Masyarakat dan aplikasi Teknologi (Adipati)

Sosialisasi Anti Perundungan untuk Meningkatkan Kesadaran Siswa di SMPN 1 Gending Kabupaten Probolinggo

Nuzul Hikmah[1*], Dwi Iryaning Handayani[2], Kurnia Iswardani[3], Misdiyanto[4], Hermin Arista[5], Ary Analisa Rahma[6] ,Kholilur Rohman[7], Dewi Akmalia[8]
[1,5,6]Program Studi Teknik Elektro, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas Panca Marga
[2,3]Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas Panca Marga
[4]Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas Panca Marga
[7]Program Studi Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Panca Marga
[8]Program Studi Agribisnis, Fakultas Pertanian, Universitas Panca Marga
Jl. Raya Dringu, Pabean, Kec Dringu, Kabupaten Probolinggo, Jawa Timur

Abstract

Bullying remains a serious problem in schools that potentially has negative impacts on students' physical, emotional, and social development. This community service activity aimed to improve the understanding of students at SMPN 1 Gending, Probolinggo Regency regarding the dangers of bullying and strategies for its prevention through an anti-bullying socialization program. The activity was conducted in August 2025 with the participation of 197 eighth-grade students. The methods employed included interactive lectures, question-and-answer discussions, educational games, and role-play simulations. The results showed an increase in students' understanding of the definition, types, impacts, and handling strategies of bullying. Students also demonstrated high enthusiasm, actively participated in discussions, and were able to identify appropriate attitudes when encountering bullying situations. Evaluations from the school and supervising lecturers confirmed that this program was effective in raising students' awareness of the importance of creating a safe, child-friendly, and bullying-free learning environment. Thus, this anti-bullying socialization activity provides a tangible contribution to fostering a culture of mutual respect in schools and can be replicated sustainably by involving parents and the wider community.

Keywords: *anti-bullying, community service, socialization*

Abstrak

Perundungan atau *bullying* masih menjadi masalah serius di lingkungan sekolah yang berpotensi memberikan dampak negatif terhadap perkembangan fisik, emosional, dan sosial siswa. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa SMPN 1 Gending, Kabupaten Probolinggo mengenai bahaya perundungan serta strategi pencegahannya melalui sosialisasi perundungan (*anti-bullying*). Kegiatan ini dilakukan pada bulan Agustus 2025 dengan peserta siswa kelas VIII sebanyak 197 orang. Metode yang digunakan mencakup ceramah interaktif, diskusi tanya jawab, game edukatif, dan simulasi peran (*role play*). Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terkait definisi, bentuk, dampak, dan strategi penanganan perundungan (*anti-bullying*). Siswa juga menunjukkan antusiasme tinggi, berpartisipasi aktif dalam diskusi, serta mampu mengidentifikasi sikap yang tepat ketika menghadapi situasi perundungan. Evaluasi dari pihak sekolah dan dosen pendamping menegaskan bahwa program ini efektif dalam menumbuhkan kesadaran siswa untuk menciptakan lingkungan belajar yang aman, ramah anak, dan bebas dari perundungan. Dengan demikian, sosialisasi anti perundungan (*anti-bullying*) ini memberikan kontribusi nyata dalam membangun budaya saling menghormati di sekolah dan dapat direplikasi secara berkelanjutan dengan melibatkan orang tua maupun komunitas.

Kata kunci: pengabdian masyarakat, anti perundungan, sosialisasi

Homepage: https://ejurnal.itats.ac.id/adipati/
DOI: 10.31284/j.adipati.2026.v5i1.8277
Jurnal ADIPATI
ISSN: 2828-5980 (Online)

1. PENDAHULUAN

Perundungan atau *bullying* masih menjadi bentuk kekerasan yang kerap terjadi di lingkungan sekolah. Tindakan ini dapat muncul dalam berbagai bentuk, seperti fisik, verbal, maupun psikologis, dan berpotensi memberikan dampak serius terhadap tumbuh kembang anak serta remaja. Dampaknya tidak hanya terbatas pada aspek emosional, seperti penurunan rasa percaya diri, stres, hingga depresi, tetapi juga dapat mengganggu pencapaian akademik dan interaksi sosial siswa (Sari, 2020).

Efek perundungan tidak hanya bersifat jangka pendek, tetapi juga dapat berlanjut hingga dewasa. Korban perundungan sering kali mengalami gangguan psikologis seperti kecemasan kronis, trauma, gangguan tidur, dan kesulitan membangun hubungan sosial yang sehat. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa korban *bullying* memiliki risiko lebih tinggi mengalami penurunan konsentrasi belajar, kehadiran yang rendah di sekolah, bahkan keinginan untuk menarik diri dari lingkungan sosial (Rahmawati & Setiawan, 2021). Selain itu, pelaku perundungan juga berpotensi membawa perilaku agresifnya ke tahap yang lebih serius di masa depan jika tidak ditangani secara tepat (Kusuma, 2022).

Fenomena perundungan di Indonesia menunjukkan tren yang mengkhawatirkan. Berdasarkan laporan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI, 2023), kasus perundungan menempati salah satu posisi tertinggi dari total pengaduan kekerasan terhadap anak, dengan sebagian besar terjadi di lingkungan pendidikan formal. Hal senada juga dilaporkan oleh UNICEF (2022), yang menemukan bahwa sekitar 4 dari 10 remaja Indonesia pernah mengalami tindakan perundungan, baik secara langsung maupun melalui media digital. Kondisi ini menunjukkan bahwa upaya pencegahan dan penanganan perundungan masih memerlukan perhatian lebih, khususnya melalui pendekatan edukatif dan kegiatan sosialisasi yang melibatkan peran aktif guru, siswa, orang tua, dan pihak sekolah. Dalam jangka panjang, perundungan dapat memengaruhi proses belajar-mengajar serta menciptakan lingkungan sekolah yang tidak kondusif (Wulandari & Hidayat, 2019).

Di SMPN 1 Gending, Kota Probolinggo, meskipun belum ditemukan kasus perundungan yang ekstrem, gejala-gejala perundungan ringan seperti ejekan dan intimidasi verbal masih ditemukan dalam interaksi antar siswa. Hal ini menunjukkan perlunya upaya preventif dan edukatif untuk menanamkan pemahaman kepada siswa mengenai bahaya perundungan dan pentingnya menciptakan budaya saling menghargai di lingkungan sekolah.

Salah satu strategi yang dapat dilakukan untuk mencegah perundungan adalah melalui kegiatan sosialisasi. Sosialisasi anti-perundungan bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai bentuk-bentuk perundungan, dampaknya, serta cara mencegah dan menghadapinya. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa memiliki kesadaran yang lebih tinggi untuk tidak melakukan tindakan perundungan dan mampu menjadi agen perubahan dalam menciptakan lingkungan sekolah yang aman, nyaman, dan inklusif. Oleh karena itu, kegiatan Sosialisasi Anti-Perundungan pada Siswa SMPN 1 Gending, Kota Probolinggo menjadi langkah strategis untuk menanamkan nilai-nilai positif dalam kehidupan sekolah serta mendorong terciptanya suasana belajar yang lebih sehat secara emosional dan sosial.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Gending, Kota Probolinggo pada bulan Agustus 2025. Peserta kegiatan adalah siswa kelas VIII yang terdiri atas 6 kelas dengan jumlah 197 siswa, serta didampingi oleh guru Bimbingan Konseling (BK) dan wali kelas. Kegiatan difokuskan pada peningkatan pemahaman siswa mengenai konsep *bullying*, dampak negatifnya, serta upaya pencegahan melalui sosialisasi, diskusi, dan simulasi studi kasus *bullying*. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahap utama seperti ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Jurnal ADIPATI
ISSN: 2828-5980 (Online)

Adapun pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut

2.1 Tahap Persiapan

Pada tahap ini, dilakukan koordinasi bersama pihak sekolah untuk menentukan sasaran peserta, jadwal pelaksanaan, serta kebutuhan sarana prasarana. Tim pengabdian kemudian menyusun materi sosialisasi *anti-bullying* yang meliputi:

a. Definisi *bullying* atau perundungan dan bentuk-bentuknya (fisik, verbal, relasional, dan *cyber bullying*).
b. Dampak perundungan terhadap kesehatan mental, kepercayaan diri, prestasi akademik, serta hubungan sosial siswa (Olweus, 2013).
c. Strategi pencegahan dan penanganan, baik dari sisi siswa, guru, maupun lingkungan sekolah.

Materi disusun dalam bentuk modul sederhana, leaflet, serta media presentasi (slide dan video edukasi) agar mudah dipahami oleh siswa SMP. Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan instrumen evaluasi berupa *pre-test* dan *post*-test untuk mengukur tingkat pemahaman peserta.

2.2 Tahap Pelaksanaan

Tahap ini dilakukan secara tatap muka dengan beberapa metode pembelajaran partisipatif, antara lain:

a. Ceramah Interaktif
   Tim pengabdian menyampaikan materi dasar mengenai perundungan menggunakan media presentasi dan video singkat. Ceramah dilakukan secara interaktif sehingga siswa dapat aktif memberikan tanggapan. Menurut Suprijono (2016), metode ceramah interaktif efektif dalam menyampaikan konsep dasar sekaligus menjaga keterlibatan peserta didik.
b. Diskusi Tanya Jawab
   Setelah pemaparan materi, siswa diberi kesempatan untuk bertanya atau berbagi pengalaman terkait perundungan. Selanjutnya, fasilitator menyisipkan *game edukatif* yang bertujuan menjaga suasana belajar tetap menyenangkan, meningkatkan partisipasi, serta memperkuat pemahaman siswa. Kegiatan berbasis *game* terbukti meningkatkan motivasi belajar dan memperkuat ingatan siswa terhadap materi (Sari & Lestari, 2020).
c. Simulasi/*Role play*
   Sebagai bentuk penguatan, kakak-kakak mahasiswa memperagakan adegan singkat (*role play*) yang menggambarkan situasi perundungan di sekolah. Siswa diajak mengamati peran pelaku, korban, maupun saksi, kemudian mendiskusikan cara menghadapi perundungan dengan tepat. Wulandari (2019) menyatakan bahwa metode simulasi dan *role play* efektif dalam menumbuhkan empati dan keterampilan sosial siswa.

2.3 Tahap Evaluasi

Tahap ini dilakukan melalui penilaian dari dua pihak, yaitu sekolah dan dosen pendamping. Pihak sekolah memberikan evaluasi terkait manfaat program bagi siswa, efektivitas metode yang digunakan, serta potensi penerapan nilai perundungan dalam kehidupan sehari-hari di sekolah. Sementara itu, dosen pendamping menilai keterlaksanaan teknis kegiatan, keterlibatan mahasiswa, serta kesesuaian pelaksanaan dengan tujuan pengabdian. Hasil evaluasi ini menjadi dasar perbaikan dan pengembangan program sosialisasi di masa mendatang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi anti- perundungan di SMPN 1 Gending Kota Probolinggo terlaksana dengan baik sesuai dengan rencana yang telah disusun. Seluruh rangkaun kegiatan diikuti oleh siswa kelas VIII dengan antusiasme yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa isu perundungan merupakan tema yang dekat dengan kehidupan siswa dan relevan untuk didiskusikan. Secara umum, kegiatan dilaksanakan dalam tiga sesi utama, yaitu: (1) ceramah interaktif, (2) diskusi tanya jawab dan game edukatif, serta (3) simulasi/*role play*. Secara umum, pelaksanaan kegiatan dapat dibagi dalam tiga sesi utama, yaitu ceramah interaktif, tanya jawab dan game edukatif, serta *role play* oleh mahasiswa.

3.1 Ceramah Interaktif "Stop Perundungan: Bersama Wujudkan Sekolah Tanpa Kekerasan"

Pada sesi ini, dijelaskan beberapa materi mengenai perundungan Sumber materi ini dari beberapa tinjauan pusaka daan kasus perundungan yang terjadi beberapa tahun ini. Materi yang disampaikan yaitu :

a. Pengertian dan jenis perundungan
b. Dampak perundungan

Homepage: https://ejurnal.itats.ac.id/adipati/
DOI: 10.31284/j.adipati.2026.v5i1.8277
Jurnal ADIPATI
ISSN: 2828-5980 (Online)

c. Tanda-tanda korban perundungan
d. Alasan melakukan perundungan dan Pencegahan dan peran semua pihak.



Gambar 2. Kegiatan Sosialisasi "Stop Perundungan: Bersama Wujudkan Sekolah Tanpa Kekerasan

Ceramah dilakukan secara interaktif menggunakan media presentasi, video pendek, dan pemantik diskusi. Siswa tampak fokus, aktif menyimak, dan menunjukkan antusiasme tinggi. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya pertanyaan yang diajukan, baik mengenai pengalaman pribadi maupun fenomena perundungan di sekitar mereka. Temuan ini sejalan dengan pendapat Lestari (2022) bahwa metode pembelajaran aktif dapat meningkatkan karakter dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, serta didukung oleh temuan Rahman (2020) yang menyatakan bahwa metode diskusi efektif dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi.

3.2 Sesi Tanya Jawab dan Game Edukatif

Sesi tanya jawab dan game edukatif berhasil meningkatkan partisipasi siswa, karena mereka terlihat lebih berani mengemukakan pendapat maupun pengalaman yang pernah dialami atau dilihat di lingkungan sekolah. Aktivitas game edukatif juga membuat suasana lebih cair, sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami dan tersampaikan



Gambar 3. Sesi Tanya Jawab dan Game Edukatif

Kegiatan tanya jawab memungkinkan siswa untuk menghubungkan materi dengan pengalaman nyata, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna (*meaningful learning*). Menurut teori konstruktivisme, pembelajaran yang memberi ruang bagi peserta didik untuk berinteraksi, bertanya, dan mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman mereka akan meningkatkan pemahaman jangka panjang. Selain itu, penyisipan game edukatif terbukti efektif untuk menjaga motivasi belajar. Temuan ini didukung oleh penelitian Hanifah Nahampun, Puspita dan Sari (2023) yang menunjukkan bahwa *game-based learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar secara signifikan. Penelitian lain oleh Yulianti, Wahidy, dan Utami (2024) juga menemukan bahwa penerapan model *Game Based Learning "Clash of Champions"* mampu meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam konteks kegiatan ini, game edukatif tidak hanya membuat suasana lebih menyenangkan, tetapi juga membantu menekankan nilai-nilai anti-perundungan melalui pengalaman belajar yang aktif.

Homepage: https://ejurnal.itats.ac.id/adipati/
DOI: 10.31284/j.adipati.2026.v5i1.8277
Jurnal ADIPATI
ISSN: 2828-5980 (Online)

3.3 *Role-play* Siswa: Contoh kasus perundungan di sekolah

Sesi terakhir berupa *role play* di mana mahasiswa memberikan pengalaman emosional kepada siswa untuk memahami posisi sebagai pelaku, korban, maupun saksi perundungan. Dari diskusi yang dilakukan setelah *role play*, mayoritas siswa menyatakan bahwa mereka lebih memahami bagaimana seharusnya bersikap apabila menghadapi situasi perundungan, baik dengan cara menolak untuk ikut serta maupun mendukung korban dengan melapor kepada guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Pinho dan Gaiho (2021) bahwa metode simulasi mampu meningkatkan empati dan keterampilan sosial siswa.



Gambar 4. *Role play* Mahasiswa: Contoh kasus perundungan di sekolah.

Kegiatan *role play* tidak hanya memberikan gambaran konkret tentang dinamika perundungan, tetapi juga berfungsi sebagai media pembelajaran afektif yang menumbuhkan empati siswa. Dengan menempatkan mereka pada berbagai posisi (pelaku, korban, dan saksi), siswa dapat menginternalisasi nilai-nilai moral sekaligus melatih keterampilan sosial dalam mengambil keputusan yang tepat. Hal ini mendukung pandangan teori pembelajaran sosial Bandura, bahwa individu belajar melalui observasi, pengalaman, dan interaksi dengan lingkungan. Oleh karena itu, *role play* menjadi strategi efektif dalam mengubah sikap sekaligus memperkuat perilaku prososial siswa di sekolah.

3.4 Evaluasi antara ketua dan anggota tim pelaksana serta mitra pihak sekolah

Dari hasil evaluasi, pihak sekolah menilai bahwa kegiatan ini bermanfaat dalam menumbuhkan kesadaran siswa tentang pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang aman dan ramah anak. Guru juga mengapresiasi metode yang digunakan karena memadukan penyampaian materi, aktivitas partisipatif, dan simulasi nyata. Sementara itu, dosen pendamping menilai kegiatan sudah sesuai dengan rencana, mahasiswa mampu berperan aktif dalam penyampaian materi maupun fasilitasi diskusi, serta tercapai tujuan utama program pengabdian.



Gambar 5. Evaluasi Ketua, Tim Anggota Pelaksana dan Mitra Sekolah

Hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa metode pengabdian yang bersifat edukatif-partisipatif lebih efektif dibandingkan pendekatan ceramah satu arah. Dengan memadukan materi teoretis, diskusi interaktif, dan simulasi, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan kognitif tetapi juga pengalaman afektif dan keterampilan sosial yang relevan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan konsep *experiential learning* (Kayes, dkk., 2020) yang menekankan bahwa pengalaman langsung dapat memperdalam pemahaman dan mendorong perubahan perilaku. Selain itu, keterlibatan aktif mahasiswa sebagai fasilitator menegaskan bahwa kegiatan

Jurnal ADIPATI
ISSN: 2828-5980 (Online)

pengabdian masyarakat juga berfungsi sebagai sarana pembelajaran praktis bagi mahasiswa dalam mengembangkan kompetensi sosial dan pedagogis.

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan bersama pihak sekolah dan observasi selama kegiatan berlangsung, program sosialisasi ini memberikan dampak positif yang cukup signifikan terhadap peningkatan pengetahuan dan kesadaran siswa mengenai perundungan. Sebagian besar siswa mampu mengidentifikasi bentuk-bentuk perundungan serta menunjukkan sikap empatik yang lebih tinggi terhadap korban. Guru juga melaporkan adanya perubahan perilaku di kelas, seperti berkurangnya ejekan dan meningkatnya rasa saling menghargai antarsiswa dalam minggu-minggu setelah kegiatan berlangsung. Dengan demikian, kegiatan ini dapat dinilai berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu menumbuhkan kesadaran kolektif untuk menciptakan lingkungan sekolah yang aman dan bebas dari kekerasan.

4. KESIMPULAN

Perundungan merupakan salah satu permasalahan serius yang masih banyak terjadi di lingkungan sekolah dan dapat berdampak negatif terhadap perkembangan psikologis, akademik, maupun sosial siswa. Oleh karena itu, diperlukan upaya pencegahan sejak dini melalui kegiatan sosialisasi yang melibatkan siswa, guru, dan pihak sekolah. Kegiatan pengabdian masyarakat berupa sosialisasi anti- perundungan di SMPN 1 Gending Kota Probolinggo telah terlaksana dengan baik. Metode pelaksanaan yang digunakan meliputi ceramah interaktif, tanya jawab dan game edukatif, serta *role play* oleh mahasiswa. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa mengenai bentuk, dampak, dan cara mencegah perundungan Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti setiap sesi, dan pihak sekolah memberikan apresiasi positif terhadap kegiatan ini.

Evaluasi yang dilakukan oleh pihak sekolah dan dosen pendamping menunjukkan bahwa kegiatan ini relevan dengan kebutuhan siswa dan sesuai dengan tujuan pengabdian. Program ini juga dinilai efektif dalam meningkatkan kesadaran siswa tentang pentingnya menciptakan lingkungan sekolah yang aman, ramah anak, serta bebas dari perundungan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sosialisasi anti- perundungan di SMPN 1 Gending berhasil memberikan kontribusi nyata dalam membangun kesadaran siswa untuk menolak segala bentuk perundungan dan menumbuhkan budaya saling menghormati. Ke depan, kegiatan serupa dapat dilakukan secara berkelanjutan dengan melibatkan lebih banyak pihak, termasuk orang tua dan komunitas, agar tercipta lingkungan belajar yang semakin kondusif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Panca Marga, para mahasiswa KKN di Desa Randupitu, serta SMPN 1 Gending Kota Probolinggo atas dukungan, partisipasi, dan kerja sama yang baik sehingga kegiatan sosialisasi *anti-bullying* ini dapat terlaksana dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Astuti, R. (2021). Peran guru dalam menciptakan lingkungan sekolah bebas *bullying*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(3), 123–132.

Hanifah Nahampun, S., Puspita, D., & Sari, M. (2023). Efektivitas metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Sains dan Edukasi (SiDu), 3(3), 145–156.

KPAI. (2023). Laporan Tahunan KPAI: Kasus Kekerasan dan Perundungan Anak di Indonesia 2023. Komisi Perlindungan Anak Indonesia. https://www.kpai.go.id/publikasi/laporan-tahunan-kpai-2023

Kayes, D. C., Kayes, A. B., & Kolb, D. A. (2020). *Experiential learning: Past and future*. Simulation & Gaming, 51(2), 154–169. https://doi.org/10.1177/1046878120930120

Kusuma, D. H. (2022). Perilaku agresif pelaku perundungan dan implikasinya terhadap perkembangan sosial anak. Jurnal Pendidikan Anak Indonesia, 7(3), 180–190.

Lestari, H. (2022). Metode pembelajaran aktif dalam pendidikan karakter. Jurnal Pendidikan Karakter, 4(6), 100–115.

Olweus, D. (2013). *School bullying: Development and some important challenges*. Annual Review of Clinical Psychology, 9(1), 751–780. https://doi.org/10.1146/annurev-clinpsy-050212-185516

Jurnal ADIPATI
ISSN: 2828-5980 (Online)

Prasetyo, A., & Lestari, M. (2022). Strategi sosialisasi *anti-bullying* pada siswa SMP. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 4(1), 67–74.

Pinho, A. S., & Gaio, S. (2021). *Role-play as a tool for developing students' skills and competencies: Empirical evidence from higher education*. Education Sciences, 11(9), 542. https://doi.org/10.3390/educsci11090542

Rahman, F. A. (2020). Efektivitas metode diskusi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai keagamaan. Jurnal Pendidikan Islam, 9(1), 45–56.

Rahmawati, N., & Setiawan, A. (2021). Dampak jangka panjang perundungan terhadap kesehatan mental remaja. Jurnal Psikologi Sosial Indonesia, 9(1), 45–56.

Sari, D. P. (2020). Dampak *bullying* terhadap kesehatan mental siswa sekolah menengah. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 12(1), 45–56.

Sari, D. P., & Lestari, M. (2020). Strategi pencegahan perilaku *bullying* pada siswa SMP melalui pendekatan pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2), 123–134.

Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). *Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature*. *Computers in Human Behavior*, 87, 192–206.

UNICEF Indonesia. (2022). *Bullying* and Violence in Schools: The Situation of Indonesian Adolescents. https://www.unicef.org/indonesia

Wulandari, N., & Hidayat, R. (2019). Pencegahan perilaku *bullying* melalui pendidikan karakter di sekolah. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(2), 210–220.

Yulianti, S., Wahidy, A., & Utami, S. A. (2024). Pengaruh model pembelajaran game based learning "Clash of Champions" terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Pendas: Pendidikan Dasar, 9(2), 230–241.