

EFEKTIVITAS PERMAINAN INTERAKTIF ULAR TANGGA TERHADAP PENCEGAHAN TERJADINYA *BULLYING* PADA ANAK SEKOLAH DASAR

Firmadona

SD Negeri 011 Sorek Satu

Correspondence e-mail: Firmadona90@guru.sd.belajar.id

Abstract. This study aims to examine the effectiveness of the interactive Snakes and Ladders game in preventing bullying behavior among elementary school children. An experimental method with a pretest-posttest control group design was employed, involving 30 students divided into experimental and control groups. The *Wilcoxon Signed-Rank Test* results indicated a significant increase in understanding within the experimental group ($Z = -3.304, p < 0.001$). The *Mann-Whitney U* test also showed a significant difference between the two groups ($U = 34.00, p < 0.001$) with an *effect size* of 0.61, indicating a substantial impact. This game not only enhances students' awareness of bullying but also helps develop their social skills. The findings support social learning and constructivist theories and recommend integrating game-based methods into anti-bullying education to create a safer and more positive school environment.

Keywords: *Interactive game, bullying, elementary school children*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas permainan interaktif ular tangga dalam mencegah perilaku *bullying* pada anak sekolah dasar. Metode eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group* digunakan, melibatkan 30 siswa yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan dalam kelompok eksperimen ($Z = -3.304, p < 0.001$). Uji *Mann-Whitney U* juga menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok ($U = 34.00, p < 0.001$) dengan nilai *effect size* sebesar 0.61, yang mengindikasikan dampak besar. Permainan ini tidak hanya meningkatkan kesadaran siswa terhadap *bullying*, tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan sosial. Hasil penelitian ini mendukung teori pembelajaran sosial dan konstruktivisme serta merekomendasikan integrasi metode permainan dalam pendidikan anti-bullying guna menciptakan lingkungan sekolah yang lebih aman dan positif.

Kata kunci: *Permainan interaktif, bullying, anak sekolah dasar.*

PENDAHULUAN

Bullying merupakan salah satu permasalahan serius di lingkungan sekolah yang dapat berdampak negative pada perkembangan psikologis dan sosial siswa (Nadhira, 2023). Tindakan ini mencakup perilaku agresif yang dilakukan secara berulang dengan tujuan menyakiti atau mendominasi orang lain, baik secara fisik, verbal, maupun melalui media digital (Lines, 2007).

Menurut data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) dan Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) menunjukkan bahwa kasus *bullying* di sekolah mengalami peningkatan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Pada tahun 2023, tercatat setidaknya 30 kasus perundungan, dengan mayoritas (80%) terjadi di sekolah di bawah naungan Kemendikbud Ristek dan 20% di sekolah di bawah Kementerian Agama (Sekolah Murid Merdeka, 2024).

Jenis *bullying* yang paling banyak terjadi adalah *bullying* fisik (55,5%), diikuti oleh *bullying* verbal (29,3%) dan *bullying* psikologis (15,2%). Selain itu, jenjang pendidikan yang paling banyak mengalami kasus *bullying* adalah SD (26%), diikuti oleh SMP (25%) dan SMA (18,75%) (Sekolah Murid Merdeka, 2024). Dengan demikian, tingkat *bullying* paling tinggi berada pada jenjang sekolah dasar.

Hal ini perlu dijadikan sorotan utama dikarenakan anak sekolah dasar berada pada usia perkembangan yang masih dalam tahap membentuk pemahaman sosial dan emosional. Berdasarkan teori perkembangan psikososial Erik Erikson, anak usia sekolah dasar berada pada tahap "*Industry vs. Inferiority*" yang terjadi pada usia 6-12 tahun (Berzoff, 2011). Pada tahap ini, anak mulai

mengembangkan keterampilan akademik, sosial, dan emosional. Mereka belajar bekerja sama, menyelesaikan tugas, serta memahami konsep kompetensi dan prestasi.

Jika mereka mendapatkan dukungan dan lingkungan yang positif, mereka akan merasa kompeten (*industrious*) dan percaya diri. Sebaliknya, jika mereka mengalami kegagalan berulang atau lingkungan yang tidak mendukung, seperti mengalami *bullying*, mereka dapat merasa rendah diri (*inferior*) dan mengalami kesulitan dalam membangun kepercayaan diri serta hubungan sosial yang sehat (McLeod, 2018).

Pada usia ini, anak belum sepenuhnya mengetahui cara mengatasi konflik atau perlakuan negatif dari orang lain, sehingga lebih rentan dan mudah terkejut ketika mengalami perundungan (Davies dkk., 1999). Mereka tidak memiliki keterampilan untuk membela diri atau mencari bantuan dengan cara yang tepat, sehingga dampak *bullying* bisa semakin parah (Sapitri, 2020). Akibatnya, pengalaman perundungan dapat berdampak fatal pada kondisi sosial serta psikologis mereka, seperti menurunnya rasa percaya diri, munculnya kecemasan, hingga gangguan dalam membangun hubungan sosial yang sehat (Oktaviany & Ramadan, 2023).

Fenomena *bullying* di lingkungan sekolah semakin mengkhawatirkan karena dampaknya yang serius terhadap kondisi fisik dan emosional siswa, sehingga menjadi perhatian utama dalam dunia Pendidikan (Efendi dkk., 2021). Berdasarkan Undang-Undang Perlindungan Anak No. 35 Tahun 2014 Pasal 54, setiap anak berhak mendapatkan perlindungan dari segala bentuk kekerasan, baik fisik maupun psikis, saat berada di sekolah. Perlindungan ini mencakup upaya pencegahan terhadap

tindakan kekerasan yang dapat dilakukan oleh guru, siswa, maupun lingkungan sekolah (Tang, 2020). Namun, meskipun regulasi telah diterapkan, kasus *bullying* di kalangan peserta didik masih sering terjadi dengan tingkat prevalensi yang tinggi, menandakan bahwa tantangan dalam mengatasi perundungan di sekolah masih sangat besar.

Permasalahan *bullying* yang masih marak terjadi di sekolah menunjukkan bahwa intervensi yang ada belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa tentang dampak negatif *bullying* serta cara mencegahnya (Kasanah, 2024). Berbagai program telah diterapkan, mulai dari sosialisasi, penyuluhan, hingga integrasi materi *bullying* dalam kurikulum, namun banyak siswa yang masih kurang memahami konsekuensi dari perilaku *bullying*, baik bagi pelaku maupun korban (Ramadhan, 2022).

Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik agar siswa lebih aktif dalam memahami konsep *bullying* serta termotivasi untuk menerapkan perilaku yang lebih positif dalam interaksi sosial mereka. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam pendidikan *anti-bullying* adalah metode pembelajaran berbasis permainan (Oktiningrum dkk., 2024). Permainan edukatif telah terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu konsep dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif (Wati dkk., 2023).

Dalam hal ini, permainan ular tangga interaktif dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif karena melibatkan unsur keterlibatan aktif siswa, penguatan konsep

melalui pengalaman langsung, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik (Pratiwi & Buchori, 2023). Dengan memodifikasi permainan ini agar memuat materi edukatif terkait *bullying*, siswa dapat lebih mudah memahami bentuk-bentuk *bullying*, dampaknya, serta strategi pencegahannya.

Meskipun permainan edukatif telah banyak digunakan dalam pembelajaran, efektivitas permainan ular tangga interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang *bullying* dapat bervariasi tergantung pada konteks dan lingkungan sekolah. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada implementasi permainan ini secara umum, tanpa melihat bagaimana efektivitasnya di sekolah tertentu. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah metode permainan ular tangga interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang *bullying* di SDN 011 Sorek Satu.

Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran spesifik mengenai efektivitas metode ini di sekolah tersebut serta menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan, terutama dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik dalam upaya pencegahan *bullying* di sekolah. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran berbasis permainan yang tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai sosial yang positif dalam lingkungan sekolah.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan pendekatan *pretest-posttest control group design* untuk menguji efektivitas permainan ular tangga dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep *bullying* (Pratisti & Yuwono, 2018). Subjek penelitian adalah siswa kelas 1 di SDN 011 Sorek Satu dengan total 30 siswa yang dipilih secara acak dan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen (15 siswa) yang diberikan pembelajaran menggunakan permainan ular tangga interaktif dan kelompok kontrol (15 siswa) yang mendapatkan pembelajaran konvensional.

Proses penelitian diawali dengan tahap *pretest* untuk mengukur tingkat pemahaman dan sikap awal siswa terhadap *bullying*. Setelah itu, kelompok eksperimen diberikan intervensi berupa pembelajaran menggunakan permainan ular tangga interaktif, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran biasa tanpa intervensi tambahan. Setelah intervensi selesai, dilakukan *posttest* untuk mengukur perubahan pemahaman dan sikap siswa terhadap *bullying*. Instrumen penelitian berupa kuesioner sederhana yang dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman dan sikap siswa mengenai *bullying*, mencakup aspek definisi, jenis-jenis *bullying*, serta respons terhadap situasi yang berpotensi mengandung *bullying*.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan *paired sample t-test* untuk melihat perbedaan skor *pretest* dan *posttest* dalam kelompok yang sama serta *independent sample t-test* untuk membandingkan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, guna menentukan apakah permainan ular tangga interaktif memiliki pengaruh yang

signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa tentang *bullying* di SDN 011 Sorek Satu.

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 011 Sorek Satu dengan melibatkan 30 siswa sebagai subjek penelitian. Para subjek dibagi ke dalam dua kelompok perlakuan, masing-masing terdiri dari 15 siswa. Kelompok A diberikan intervensi berupa pembelajaran menggunakan permainan ular tangga interaktif, sedangkan kelompok B berperan sebagai kelompok kontrol yang tidak menerima intervensi apa pun.

Tabel 1. Distribusi Subjek Penelitian

No	Deksripsi	N	&
Usia			
1	7 Tahun	16	53.3
2	8 Tahun	14	46.7
Jenis Kelamin			
1	Laki – Laki	17	56.7
2	Perempuan	13	43.3

Pada Tabel 1. Terdapat beberapa data distribusi subjek penelitian. Berdasarkan karakteristik usia, subjek penelitian terdiri dari 16 siswa (53,3%) berusia 7 tahun dan 14 siswa (46,7%) berusia 8 tahun. Dari segi jenis kelamin, terdapat 17 siswa laki-laki (56,7%) dan 13 siswa perempuan (43,3%).

Tabel 2. Analisis Deskriptif Pretest

Kelompok	N	Pretest		
		Mean	Median	Std. Dev
Eksperimen	15	48	50	13.202
Kontrol	15	47.33	50	7.037

Saat dilakukan *pretest*, analisis deskriptif pada kelompok eksperimen ($M = 48$, Std. Dev = 13.202). Sementara itu, kelompok kontrol memiliki nilai analisis deskriptif ($M = 47.33$, Std. Dev = 7.037) Nilai mean yang hampir setara antara kedua kelompok menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, tingkat awal pemahaman atau kondisi antara kelompok

eksperimen dan kelompok kontrol relatif seimbang.

Tabel 3. Analisis Deskriptif Posttest

Kelompok	N	Posttest		
		Mean	Median	Std. Dev
Eksperimen	15	82	80	15.675
Kontrol	15	59.33	60	10.998

Saat dilakukan *posttest*, analisis deskriptif pada kelompok eksperimen ($M = 82$, Std. Dev = 15.675). Sementara itu, kelompok kontrol memiliki nilai analisis deskriptif ($M = 59.33$, Std. Dev = 10.998). Peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini memiliki efek positif terhadap hasil yang diukur.

Tabel 4. Mann – Whitney U Test

Kelompok	N	Mean Rank	Sum Of Ranks
Eksperimen	15	20.73	311.00
Kontrol	15	10.27	154.00
Uji Statistik		Nilai	
Mann Whitney U		34.000	
Z – Score		-3.358	
Asymp. Sig. (2 - Tailed)		<.001	

Hasil uji *Mann-Whitney U* menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki peringkat rata-rata (*Mean Rank*) sebesar 20,73 dengan jumlah peringkat (*Sum of Ranks*) sebesar 311,00, sedangkan kelompok kontrol memiliki peringkat rata-rata sebesar 10,27 dengan jumlah peringkat 154,00. Nilai *Mann-Whitney U* yang diperoleh adalah 34,000 dengan *Z-score* sebesar -3,358. Nilai signifikansi asimtotik (*Asymp. Sig. (2-Tailed)*) kurang dari 0,001, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok yang mendapatkan intervensi permainan interaktif ular tangga dan kelompok kontrol dalam hal pencegahan perilaku bullying

pada anak sekolah dasar. Dengan demikian, hasil ini mengindikasikan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen secara statistik berpengaruh signifikan terhadap hasil yang diukur, dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Tabel 5. Effect Size

Uji Statistik	Nilai
Z – Score	-3.358
Jumlah Sampel (N)	30
Effect Size (r)	0.61

Berdasarkan hasil uji *Mann-Whitney U*, ditemukan perbedaan yang signifikan antara kelompok intervensi dan kelompok kontrol ($U = 34.00$, $Z = -3.358$, $p < 0.001$). Perhitungan *effect size* menghasilkan nilai r sebesar 0.61. Menurut kriteria Cohen (1988) (dalam Gignac & Szodorai, 2016), nilai ini menunjukkan efek yang besar (*large effect size*), yang mengindikasikan bahwa intervensi yang diberikan memiliki dampak yang signifikan terhadap variabel yang diukur.

Hal ini menunjukkan bahwa permainan interaktif ular tangga memiliki pengaruh yang cukup kuat dalam pencegahan perilaku *bullying* pada anak sekolah dasar. Dengan *effect size* yang besar, dapat disimpulkan bahwa intervensi ini tidak hanya efektif secara statistik, tetapi juga memiliki dampak praktis yang berarti dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep bullying dan mendorong perubahan perilaku positif.

Tabel 6. Wilcoxon Signed – Rank Test

Kondisi	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Negative Ranks	1 ^a	2.00	2.00
Positive Ranks	14 ^b	8.43	118.00
Ties	0 ^c		
Total	15		

a. PostEks < PreEks	
b. PostEks > PreEks	
c. PostEks = PreEks	
Uji Statistik	Nilai
Z	-3.304 ^b
Asymp. Sig. (2 - Tailed)	<.001

Hasil analisis menggunakan uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* menunjukkan bahwa dari 15 peserta dalam kelompok eksperimen, 14 peserta mengalami peningkatan skor setelah diberikan intervensi permainan interaktif ular tangga (*Positive Ranks* = 14, *Mean Rank* = 8.43, *Sum of Ranks* = 118.00). Hanya 1 peserta yang mengalami penurunan skor setelah intervensi (*Negative Ranks* = 1, *Mean Rank* = 2.00, *Sum of Ranks* = 2.00), dan tidak ada peserta yang memiliki skor yang sama sebelum dan sesudah intervensi (*Ties* = 0).

Nilai *Z-score* yang diperoleh adalah -3.304 dengan tingkat signifikansi asimtotik (*Asymp. Sig. (2-Tailed)*) kurang dari 0.001, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah intervensi. Hasil ini mengindikasikan bahwa permainan interaktif ular tangga efektif dalam meningkatkan pemahaman anak sekolah dasar mengenai *bullying* dan berpotensi sebagai strategi pencegahan perilaku *bullying*.

Diskusi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan interaktif ular tangga efektif dalam mencegah perilaku *bullying* pada anak sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan skor pemahaman terkait *bullying* setelah intervensi diberikan, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank Test*, yang menunjukkan perbedaan signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*

pada kelompok eksperimen ($Z = -3.304$, $p < 0.001$). Selain itu, hasil uji *Mann-Whitney U* juga menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki rata-rata peringkat yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol ($U = 34.00$, $p < 0.001$), dengan nilai *effect size* sebesar 0.61, yang termasuk kategori efek besar berdasarkan kriteria Cohen (1988) dalam Gignac & Szodorai (2016). Temuan ini mengindikasikan bahwa intervensi berbasis permainan dapat menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan kesadaran anak tentang *bullying* serta mengurangi risiko perilaku tersebut.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewi dkk., (2024), yang menemukan bahwa permainan edukatif berbasis interaksi sosial dapat meningkatkan kesadaran anak terhadap perilaku prososial dan menekan perilaku agresif di lingkungan sekolah. Mereka mengungkapkan bahwa permainan yang melibatkan interaksi langsung antar siswa dapat memperkuat nilai-nilai empati dan kerja sama, sehingga dapat mengurangi kecenderungan anak untuk melakukan tindakan *bullying*. Selain itu, penelitian oleh Azizah dkk., (2024) menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis moral dapat membantu anak memahami konsep moralitas, termasuk pentingnya menghormati teman sebaya dan menghindari perilaku menyakiti orang lain.

Lebih lanjut, penelitian ini mendukung teori pembelajaran sosial yang dikemukakan oleh Bandura (1977), yang menyatakan bahwa anak belajar melalui observasi, imitasi, dan pengalaman langsung. Dalam konteks permainan interaktif ular tangga, anak-anak tidak hanya memperoleh informasi tentang

bullying secara kognitif, tetapi juga mengalami simulasi situasi sosial yang melibatkan konsekuensi dari perilaku mereka. Melalui mekanisme ini, mereka dapat memahami dampak negatif *bullying* dan termotivasi untuk menghindari tindakan tersebut di kehidupan sehari-hari.

Selain itu, pendekatan berbasis permainan juga didukung oleh teori konstruktivisme Piaget (1964), yang menekankan bahwa anak-anak belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung dan aktivitas yang menyenangkan. Dalam permainan ular tangga yang dirancang untuk edukasi *anti-bullying*, anak-anak secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran sambil bermain, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan diinternalisasi. Hal ini juga sesuai dengan temuan dari penelitian Rosarian & Dirgantoro (2020), yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi pada anak usia sekolah dasar.

Selain meningkatkan pemahaman tentang *bullying*, permainan ini juga berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan sosial anak. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Herdian & Listiana (2024) yang menemukan bahwa permainan berbasis kelompok dapat memperkuat keterampilan komunikasi, kerja sama, serta pengendalian emosi anak. Ketika bermain ular tangga, anak-anak belajar untuk berinteraksi dengan teman sebaya, menerima konsekuensi permainan dengan sportif, serta memahami bagaimana cara menyelesaikan konflik dengan baik. Dengan demikian, permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai alat edukasi anti-

bullying, tetapi juga sebagai sarana pengembangan keterampilan sosial anak.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan interaktif ular tangga efektif dalam mencegah perilaku *bullying* pada anak sekolah dasar, sebagaimana dibuktikan oleh peningkatan pemahaman yang signifikan setelah intervensi diberikan ($p < 0.001$) dan nilai *effect size* sebesar 0.61 yang menunjukkan dampak besar. Permainan ini tidak hanya meningkatkan kesadaran anak terhadap *bullying*, tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan sosial seperti empati, kerja sama, dan pengendalian diri.

Temuan ini mendukung teori pembelajaran sosial dan konstruktivisme, yang menekankan bahwa anak-anak belajar lebih efektif melalui interaksi dan pengalaman langsung. Meskipun memiliki keterbatasan dalam ukuran sampel dan durasi intervensi, penelitian ini memberikan implikasi penting bagi dunia pendidikan, khususnya dalam penerapan metode pembelajaran berbasis permainan sebagai strategi inovatif untuk menciptakan lingkungan sekolah yang lebih aman dan bebas dari *bullying*.

Saran

Meskipun penelitian ini menunjukkan efektivitas permainan interaktif ular tangga dalam mencegah *bullying*, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah keterbatasan sampel yang hanya melibatkan satu sekolah, sehingga generalisasi hasil penelitian ini masih terbatas. Selain itu, durasi intervensi yang relatif singkat mungkin belum sepenuhnya menunjukkan dampak jangka panjang dari permainan ini terhadap perubahan perilaku

anak. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan sampel yang lebih besar dan periode intervensi yang lebih lama diperlukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas permainan ini dalam jangka panjang.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan implikasi yang penting bagi dunia pendidikan, khususnya dalam upaya pencegahan *bullying* di sekolah dasar. Pendekatan berbasis permainan dapat menjadi strategi yang inovatif dan menyenangkan dalam meningkatkan kesadaran anak terhadap *bullying*, sekaligus memperkuat keterampilan sosial mereka. Oleh karena itu, guru dan tenaga pendidik diharapkan dapat mengintegrasikan metode permainan edukatif dalam program pembelajaran *anti-bullying*, guna menciptakan lingkungan sekolah yang lebih aman dan mendukung perkembangan sosial-emosional anak secara optimal.

Kepustakaan

- Azizah, W. A., Kiptiyah, S. M., & Arahman, D. P. (2024). *Program Inovatif untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan dan Pengembangan Karakter Siswa SD*. Reativ Publisher.
- Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Review*.
- Berzoff, J. (2011). Psychosocial ego development: The theory of Erik Erikson. *Inside out and outside in: Psychodynamic clinical theory and psychopathology in contemporary multicultural contexts*, 97, 118.
- Davies, P. T., Myers, R. L., Cummings, E. M., & Heindel, S. (1999). Adult conflict history and children's subsequent responses to conflict: An experimental test. *Journal of Family Psychology*, 13(4), 610.
- Dewi, E. M. P., Qamaria, R. S., Widiastuti, A. A., Widyatno, A., Marpaung, J., Ervina, I., ... & Suprihatin, T. (2024). *Pendidikan Indonesia Di Era Globalisasi; Tantangan Dan Peluang*. Nas Media Pustaka.
- Effendi, Z., Maryatun, S., & Herliawati, H. (2021, November). MODEL PENGEMBANGAN INTERVENSI ANTI-BULLYING GAME PADA REMAJA KORBAN BULLYING. In *Proceeding Seminar Nasional Keperawatan* (Vol. 7, No. 1, pp. 58-62).
- Gignac, G. E., & Szodorai, E. T. (2016). Effect size guidelines for individual differences researchers. *Personality and individual differences*, 102, 74-78.
- Herdian, H., & Listiana, A. (2024). Implementasi Psikologi inklusif dalam Pengembangan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 636-636.
- Kasanah, S. U., Rosyadi, Z., Pd, M., Punggeti, R. N., Arifin, F., Yasin, M., ... & Maemunah, S. (2024). *Pendidikan Anti Bullying*. Basya Media Utama.
- Lines, D. (2007). *The bullies: Understanding bullies and bullying*. Jessica Kingsley Publishers.
- McLeod, S. (2018). Erik Erikson's stages of psychosocial development. *Simply psychology*, 3(2), 1-3.
- Nadhira, S. (2023). Dampak bullying terhadap gangguan PTSD (Post-Traumatic Stress Disorder) pada siswa sekolah dasar. *DEWANTECH Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 49-53.

- Oktaviany, D., & Ramadan, Z. H. (2023). Analisis dampak bullying terhadap psikologi siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(3), 1245-1251.
- Oktingrum, W., Zuhroh, L. L., Muslihasari, A., Wardhani, D. A. P., & Wibowo, A. (2024). Integrasi Permainan Tradisional Inovatif GABUL dan GABIL dengan Model Habitiasi Sikap Anti-Bullying Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 7(1), 115-126.
- Piaget, J. (1964). Classification des disciplines et connexions interdisciplinaires.
- Pratisti, W. D., & Yuwono, S. (2018). *Psikologi eksperimen: Konsep, teori, dan aplikasi*. Muhammadiyah University Press.
- Pratiwi, Z., & Buchori, S. (2023). Meningkatkan pemahaman siswa tentang bullying dengan media ular tangga anti bullying. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 5(3), 275-282.
- Ramadhan, D. C. (2022). Level of Adolescent Understanding of Cyberbullying and the Psychological Impact of Cyberbullying in SMA N 10 Tasikmalaya. In *International Conference on Health, Education and Technology (ICHET)* (Vol. 1, No. 1, pp. 8-15).
- 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.
- Sapitri, W. A. (2020). *Cegah dan stop bullying sejak dini*. Spasi Media.
- Sekolah Murid Merdeka. (2024, Februari 22). Kasus Bullying pada Anak di Sekolah Tinggi, Homeschooling Bisa Jadi Pilihan Terbaik. Sekolah Murid Mereka. URL: <https://www.sekolahmuridmerdeka.id/blog/index.php/home-schooling-solusi-bullying-anak-di-sekolah/>
- Tang, A. (2020). Hak-Hak Anak dalam Pasal 54 UU No. 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak. *Jurnal Al-Qayyimah*, 2(2), 98-111.
- Wati, R. I., Suharsiwi, S., & Sah, R. W. A. (2023). Siswa sekolah dasar menggunakan game "new family 100" untuk mengembangkan vocabulary, bagaimana kegiatan implementasinya?. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2), 124-131.