

PROGRAM PEMBERDAYAAN GURU DALAM PENCEGAHAN BULLYING  
DENGAN “PENTING” (PUZZLE ANTI BULLYING)  
DI SD NEGERI 38 DAN SD NEGERI 19  
KOTA BENGKULU

Hendri Heriyanto<sup>1\*</sup>, Nehru Nugroho<sup>2</sup>, S.Pardosi<sup>3</sup>, Rini Patroni<sup>4</sup>

<sup>1-3</sup>Jurusan Keperawatan, Poltekkes Kemenkes Bengkulu

<sup>4</sup>Jurusan Promosi Kesehatan, Poltekkes Kemenkes Bengkulu

Email Korespondensi: hendriasik79@gmail.com

Disubmit: 28 November 2025

Diterima: 05 Januari 2026

Diterbitkan: 01 Februari 2026

Doi: <https://doi.org/10.33024/jkpm.v9i2.23693>

### ABSTRAK

Bullying di sekolah dasar masih menjadi permasalahan yang berdampak pada kondisi psikologis, perkembangan sosial, dan prestasi belajar siswa. Keterbatasan media pembelajaran yang menarik menyebabkan pemahaman siswa terhadap konsep anti-bullying belum optimal, sehingga diperlukan pendekatan edukatif yang lebih interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media “PENTING” Puzzle Anti-Bullying dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa terhadap jenis, dampak, serta pencegahan bullying. Kegiatan dilakukan melalui tiga tahap, yaitu sosialisasi dan edukasi kepada guru dan siswa, pelatihan penggunaan media puzzle kepada guru dan perwakilan siswa, serta penerapan media di kelas dengan pendampingan tim pelaksana. Evaluasi dilakukan menggunakan observasi, dokumentasi, serta pre-test dan post-test untuk mengukur perubahan tingkat pengetahuan siswa. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa mengenai pengertian bullying, bentuk-bentuk bullying (verbal, fisik, sosial, dan daring), serta cara pencegahannya. Guru mampu menerapkan media pembelajaran secara mandiri setelah pelatihan, dan siswa menunjukkan antusiasme tinggi serta kemampuan yang lebih baik dalam mengidentifikasi perilaku bullying. Dengan demikian, media “PENTING” Puzzle Anti-Bullying efektif sebagai alat edukasi interaktif yang dapat digunakan secara berkelanjutan dalam pembelajaran karakter dan upaya perlindungan anak di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Bullying, Edukasi Anti-Bullying, Puzzle Edukatif, Sekolah Dasar, Pembelajaran Karakter.

### ABSTRACT

*Bullying in elementary schools remains a serious issue that affects students' psychological well-being, social development, and academic achievement. The lack of interactive learning media has contributed to students' limited understanding of anti-bullying concepts, highlighting the need for more engaging educational approaches. This study aimed to determine the effectiveness of the “PENTING” Anti-Bullying Puzzle as an educational tool to improve students' understanding and awareness of the types, impacts, and*

*prevention of bullying. The program was implemented in three stages: (1) anti-bullying socialization and education for teachers and students, (2) training on the use of the educational puzzle for teachers and selected students, and (3) classroom implementation under the supervision of the implementation team. Evaluation was conducted through observation, documentation, and pre-test and post-test to assess changes in students' knowledge levels. The results showed an improvement in students' understanding of bullying definitions, forms of bullying (verbal, physical, social, and cyber), and preventive measures. Teachers were able to apply the learning media independently after training, and students demonstrated high enthusiasm and an increased ability to identify bullying behaviors. Therefore, the "PENTING" Anti-Bullying Puzzle is effective as an interactive educational medium that can be used sustainably in character education and child protection efforts in elementary schools.*

**Keywords:** *Bullying, Anti-Bullying Education, Educational Puzzle, Elementary School, Character Education.*

## 1. PENDAHULUAN

Bullying masih menjadi masalah serius dalam dunia pendidikan, terutama di tingkat sekolah dasar. Pada fase ini, anak berada dalam masa perkembangan sosial dan emosional yang sangat aktif, di mana hubungan dengan teman sebaya berperan penting dalam membentuk kepribadian mereka. Di rentang usia 6 hingga 12 tahun, anak mulai mengenal jati diri, menumbuhkan rasa percaya diri, serta belajar memahami perbedaan dan aturan yang berlaku di lingkungan sosial. Namun, di sisi lain, kemampuan untuk mengendalikan emosi, menahan dorongan perilaku, dan menunjukkan empati belum berkembang secara matang. Situasi tersebut membuat anak usia sekolah dasar menjadi kelompok yang cukup rentan terlibat dalam tindakan bullying, baik sebagai korban maupun sebagai pelaku. Peristiwa ini tidak hanya terjadi di perkotaan, tetapi juga ditemukan di wilayah Bengkulu, khususnya di SD Negeri 19 Sawah Lebar Baru dan SD Negeri 38 Kuala Alam Lempuing. (Smith, 2018).

Perilaku bullying pada anak usia sekolah dasar tidak dapat dipandang sebagai hal yang wajar dalam proses perkembangan. Berbagai temuan dari kajian tingkat nasional maupun internasional menunjukkan bahwa perundungan berdampak serius dan dapat berlangsung dalam jangka panjang terhadap kondisi psikologis, pembentukan perilaku, serta capaian belajar anak. Anak yang menjadi korban bullying berpotensi mengalami gangguan kecemasan, kehilangan rasa percaya diri, penurunan semangat belajar, masalah dalam bersosialisasi, bahkan trauma yang berkepanjangan. Di sisi lain, anak yang terbiasa melakukan bullying juga berisiko mengembangkan karakter agresif yang menetap, kecenderungan melakukan pelanggaran hukum, serta kesulitan beradaptasi dalam kehidupan sosial saat dewasa. Kondisi ini menegaskan bahwa upaya pencegahan sejak dini sangat diperlukan guna menghentikan terbentuknya pola perilaku negatif yang berkelanjutan. (Smith, 2018).

Temuan dari pengamatan awal di sekolah mitra menunjukkan bahwa tindakan bullying masih terjadi dalam berbagai bentuk, baik secara lisan, fisik, maupun dalam hubungan sosial antar siswa. Para guru mengungkapkan bahwa terdapat anak-anak yang cenderung menarik diri, menghindari

pergaulan, serta mengalami perubahan sikap yang mengindikasikan mereka menjadi korban perundungan. Di sisi lain, juga ditemukan siswa yang menunjukkan perilaku dominan, sering merendahkan teman, atau berusaha menguasai lingkungan pergaulan. Sayangnya, sebagian besar kejadian tersebut tidak sampai pada tahap pelaporan karena anak belum memahami bahwa mereka sedang mengalami perundungan atau merasa takut untuk bercerita. Kondisi ini semakin diperburuk oleh keterbatasan sarana pembelajaran yang bersifat menarik dan interaktif, serta belum sepenuhnya disesuaikan dengan tahap perkembangan anak dalam menyampaikan materi pencegahan bullying secara efektif. (Widiyantari et al., 2025)

Sekolah memegang peranan yang sangat besar dalam upaya mencegah terjadinya bullying di lingkungan pendidikan. Guru sebagai pihak yang paling sering berinteraksi dengan siswa memiliki posisi penting tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pendamping dan teladan dalam pembentukan sikap dan perilaku anak. Namun, berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa sebagian guru masih memerlukan penguatan kapasitas, khususnya dalam mengenali tanda-tanda awal bullying, menentukan langkah penanganan yang tepat, serta menyampaikan materi edukasi anti-bullying secara efektif. Di sisi lain, keterlibatan orang tua dan kader posyandu dalam pengawasan serta pendampingan emosional anak masih tergolong rendah, sehingga upaya pencegahan belum berjalan secara optimal. Padahal, keberhasilan pencegahan bullying sangat bergantung pada kerja sama yang solid antara pihak sekolah, keluarga, dan masyarakat. (Power-Elliott & Harris, 2022).

Mengingat pentingnya pendekatan pembelajaran yang interaktif bagi siswa sekolah dasar, diperlukan media edukasi yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu menarik perhatian dan mudah dipahami oleh anak. Atas dasar tersebut, dikembangkan media pembelajaran PENTING (Puzzle Anti Bullying) sebagai inovasi berbasis permainan puzzle jigsaw yang bertujuan membantu anak mengenali, mencegah, dan melaporkan perilaku bullying. Melalui media ini, siswa diajak belajar sambil bermain, melatih kemampuan berpikir visual, berkolaborasi dalam kelompok, serta berdiskusi mengenai nilai moral, empati, dan perilaku positif. Pendekatan ini dinilai sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar, yang lebih efektif belajar melalui kegiatan konkret dan kerja sama sosial. (Power-Elliott & Harris, 2022).

Program ini dijalankan melalui kerja sama antara Poltekkes Kemenkes Bengkulu, pihak sekolah, kader posyandu, serta masyarakat setempat. Pendekatan berbasis pemberdayaan diterapkan agar guru dan kader tidak hanya berperan sebagai peserta, tetapi juga sebagai penggerak utama dalam kelangsungan program. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat mencakup penyuluhan, pelatihan penggunaan media puzzle, pendampingan dalam penerapan di sekolah, serta kegiatan pemantauan dan evaluasi. Di samping itu, program ini juga berfokus pada penguatan peran guru melalui peningkatan keterampilan komunikasi yang positif, pengelolaan kelas yang berorientasi pada kenyamanan dan keamanan anak, serta penerapan teknik konseling sederhana bagi siswa yang mengalami atau terlibat dalam bullying. (Sangadah K, 2019).

Melalui pelaksanaan intervensi “PENTING”, diharapkan dapat tercipta suasana sekolah yang aman, nyaman, serta mendukung tumbuh kembang

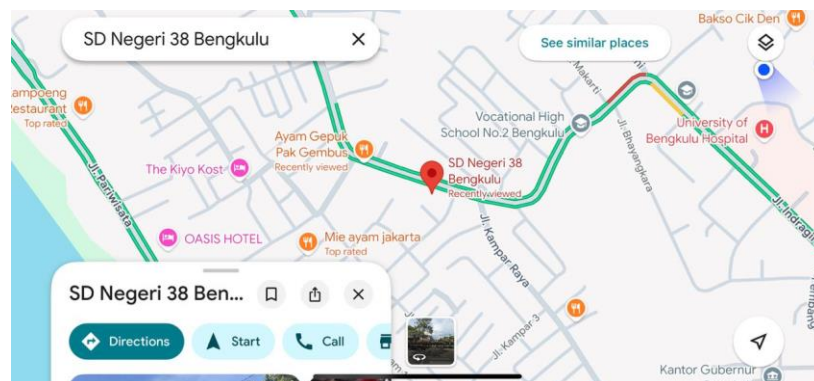
anak tanpa adanya praktik perundungan. Program ini juga diarahkan untuk memperkuat kerja sama antara pihak sekolah dan fasilitas kesehatan dalam membangun budaya sekolah yang ramah anak secara berkesinambungan. Selain berdampak pada perubahan perilaku siswa, kegiatan ini diharapkan menghasilkan luaran akademik berupa publikasi ilmiah pada jurnal terakreditasi, pengembangan video edukatif, serta perlindungan hak kekayaan intelektual untuk media puzzle yang dikembangkan. Dalam jangka panjang, program ini diharapkan mampu menekan angka bullying di sekolah sasaran sekaligus menjadi model edukasi yang dapat diterapkan di sekolah lain, baik di Kota Bengkulu maupun di daerah lainnya. (Sangadah K, 2019).

## 2. MASALAH DAN RUMUSAN PERTANYAAN

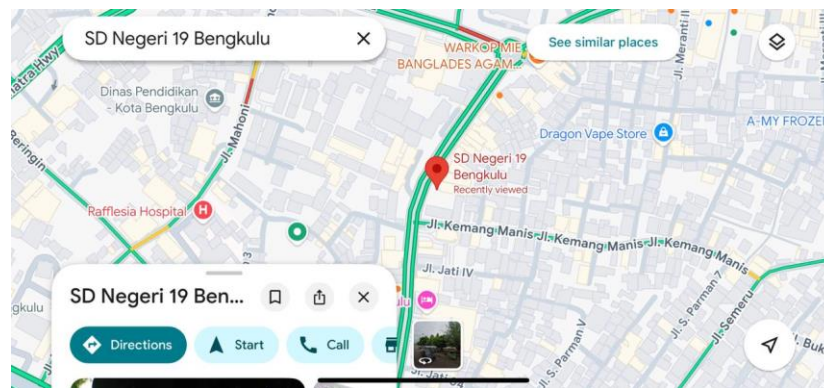
Hasil observasi dan anamnesa pada pihak sekolah, mengungkapkan bahwa perilaku bullying masih kerap ditemukan di SD Negeri 19 Sawah Lebar Baru dan SD Negeri 38 Kuala Alam Lempuing. Bentuk perundungan yang terjadi beragam, mulai dari ejekan dan penghinaan secara verbal, pengucilan dalam pergaulan, hingga sikap dominasi terhadap teman sebaya. Sebagian besar siswa belum sepenuhnya memahami bahwa tindakan-tindakan tersebut termasuk dalam kategori bullying. Di samping itu, pihak sekolah juga menyampaikan bahwa ketersediaan media edukasi anti-bullying masih terbatas, serta kegiatan penyuluhan yang selama ini dilakukan belum sepenuhnya mampu menarik minat siswa. Situasi ini menunjukkan perlunya pendekatan edukatif yang lebih inovatif, menyenangkan, dan disesuaikan dengan tahap perkembangan anak usia sekolah dasar. (Silva et al., 2023).

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, rumusan pertanyaan dalam kegiatan ini dapat dirumuskan sebagai berikut *"Bagaimana pelaksanaan program edukasi melalui media PENTING (Puzzle Anti-Bullying) berkontribusi terhadap peningkatan pengetahuan dan pemahaman siswa sekolah dasar dalam mengenali, mencegah, serta menangani perilaku bullying di lingkungan sekolah?"* (Silva et al., 2023).

Menampilkan peta/map lokasi kegiatan



Gambar 1. Peta Lokasi Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di SDN 38



Gambar 2. Peta Lokasi Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di SDN 19

### 3. KAJIAN PUSTAKA

Bullying merupakan salah satu masalah sosial yang sering terjadi pada anak usia sekolah dasar dan dapat berdampak jangka panjang terhadap perkembangan emosional, sosial, dan akademik anak. Perilaku bullying meliputi tindakan fisik, verbal, maupun psikologis yang dilakukan secara berulang dengan tujuan menyakiti atau mengintimidasi pihak lain yang dianggap lebih lemah. Anak yang terlibat dalam bullying, baik sebagai pelaku, korban, maupun saksi, berisiko mengalami gangguan kepercayaan diri, stres, kecemasan, hingga menurunnya prestasi belajar apabila tidak mendapatkan penanganan yang tepat. (Dimitrios et al., 2023).

Pencegahan bullying di tingkat sekolah dasar sangat penting dilakukan karena pada masa ini anak berada pada tahap perkembangan sosial yang aktif, mulai belajar memahami interaksi kelompok, serta membentuk konsep diri. Intervensi yang dilakukan sejak dini terbukti dapat menekan angka kejadian bullying dan meningkatkan kesadaran anak mengenai perilaku positif dalam berinteraksi. Sekolah sebagai lingkungan pendidikan pertama setelah rumah memiliki peran besar dalam membentuk perilaku sosial siswa melalui kegiatan pembelajaran, pengawasan, dan penyediaan media edukatif yang menarik bagi anak. (Sutisna & Laiya, 2020).

Salah satu pendekatan edukasi yang efektif untuk pencegahan bullying adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Media permainan terbukti mampu meningkatkan atensi, motivasi, dan pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan, karena anak belajar sambil bermain dalam suasana yang menyenangkan. Dalam konteks pencegahan bullying, permainan edukatif dapat mengajarkan nilai empati, kerjasama, komunikasi, dan cara menyelesaikan konflik secara positif. (Sutisna & Laiya, 2020).

Puzzle Anti-Bullying merupakan media edukasi yang dirancang untuk membantu anak mengenali bentuk-bentuk bullying, akibatnya, serta cara menghindari atau melaporkan tindakan tersebut. Puzzle sebagai alat permainan edukatif membantu anak melatih kemampuan kognitif melalui penyusunan gambar sekaligus menanamkan pesan moral di dalam setiap gambar atau potongan puzzle. Melalui aktivitas memecahkan puzzle bersama, anak juga belajar mengenai kerjasama (*teamwork*) dan menghargai pendapat teman. (Sutisna & Laiya, 2020).

Dalam kegiatan edukasi anti-bullying di sekolah dasar, penggunaan puzzle sangat efektif karena sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia 7-12 tahun yang berada pada fase operasional konkret, di mana mereka belajar paling baik menggunakan objek nyata serta aktivitas visual-motorik. Puzzle anti-bullying mempermudah anak memahami konsep abstrak seperti empati, menghormati teman, dan menolak kekerasan dengan cara yang konkret dan mudah diterima. (Mortola, 2001).

Pemilihan SDN 38 dan SDN 19 sebagai lokasi kegiatan pendidikan anti-bullying berangkat dari kebutuhan untuk meningkatkan literasi sosial siswa mengenai perilaku kekerasan dan cara mengatasinya. Sekolah dasar di wilayah tersebut mengalami dinamika interaksi siswa yang beragam, sehingga dipandang penting untuk memperkenalkan media edukatif yang dapat meningkatkan pemahaman anak mengenai perilaku positif di lingkungan sekolah. Dengan demikian, penggunaan Puzzle Anti-Bullying tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan, tetapi juga sebagai strategi intervensi pendidikan karakter untuk menciptakan lingkungan belajar yang aman, ramah, dan bebas bullying (Syaripudin et al., 2025).

#### 4. METODE

##### a. Tahap Persiapan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) diawali dengan koordinasi bersama pihak SD Negeri 38 dan SD Negeri 19 Kecamatan Ratu Agung Kota Bengkulu serta Dinas Pendidikan setempat. Koordinasi dilakukan untuk menentukan waktu pelaksanaan, sasaran kegiatan, serta bentuk kegiatan yang akan dilaksanakan.

Selain itu, tim juga melakukan persiapan teknis berupa penyusunan materi sosialisasi, pembuatan kuesioner pre-test dan post-test, serta penyiapan media pembelajaran "PENTING" Puzzle Anti-Bullying. Tahap ini bertujuan agar pelaksanaan kegiatan dapat berjalan tertib dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. (Ishtiaq, 2019).

##### b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan melalui sosialisasi dan edukasi anti-bullying kepada guru berjumlah 33 orang dan siswa/siswi berjumlah 54 orang, yang dilakukan dengan metode penyampaian materi dan diskusi. Materi yang diberikan meliputi pengertian bullying, jenis-jenis bullying, dampak bullying, serta cara pencegahannya di lingkungan sekolah.

Kegiatan dilanjutkan dengan pendampingan penerapan media "PENTING" Puzzle Anti-Bullying. Guru dibimbing dalam penggunaan media tersebut, sementara siswa dilibatkan langsung dalam kegiatan pembelajaran berbasis permainan. Kegiatan ini diakhiri dengan penguatan komitmen sekolah dalam menciptakan lingkungan yang aman dan bebas bullying. (Indrawati et al., 2021).

##### c. Evaluasi

###### 1) Peserta

Kegiatan ini melibatkan tim dosen dan mahasiswa sebagai pelaksana kegiatan, dengan peserta terdiri dari guru dan siswa dari SD Negeri 38 dan SD Negeri 19 Kecamatan Ratu Agung Kota Bengkulu. Jumlah peserta sebanyak 80 orang yang terdiri dari perwakilan dua sekolah.

2) Proses

Kegiatan dilaksanakan pada Bulan Agustus sampai Desember 2025 sesuai jadwal yang disepakati. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengetahui perubahan tingkat pengetahuan peserta setelah kegiatan.

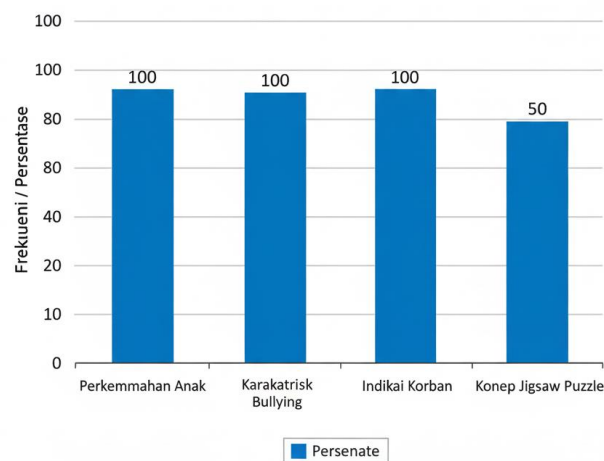
5. HASIL DAN PEMBAHASAN

Laporan hasil kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini disajikan berdasarkan tiga fokus utama: peningkatan pemahaman guru dan siswa terkait *bullying*, efektivitas penggunaan media *puzzle* “PENTING,” dan respons siswa terhadap edukasi yang diberikan. (Istiana & Wardhono, 2018).

a. Hasil

1) Pelaksanaan Sosialisasi dan Edukasi Pencegahan Bullying

Kegiatan sosialisasi dilaksanakan di SD Negeri 38 dan SD Negeri 19 Kecamatan Ratu Agung, Kota Bengkulu, melibatkan guru dan perwakilan siswa. Materi yang disampaikan mencakup definisi, bentuk, dampak, dan strategi pencegahan *bullying* di sekolah. (Sugiyono, 2015).

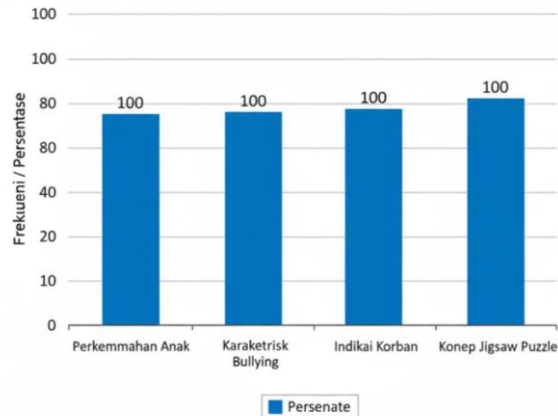


Gambar 3. Tingkat Pengetahuan Kader

Berdasarkan evaluasi pengetahuan awal (Pre-test) yang dilaksanakan sebelum sesi edukasi, temuan menunjukkan bahwa peserta telah memiliki basis pengetahuan yang memadai terkait isu *bullying*. Hampir seluruh peserta, baik guru maupun perwakilan siswa, mampu menjawab dengan benar pertanyaan-pertanyaan yang menguji pemahaman mereka mengenai perkembangan anak, karakteristik spesifik dari *bullying* verbal dan sosial, serta indikasi yang terlihat pada korban *bullying*. (Parinduri et al., 2023).

Konsistensi jawaban benar ini mencapai skor sempurna 100% pada aspek-aspek tersebut. Namun, sebuah celah pengetahuan teridentifikasi pada satu indikator kunci, yaitu pemahaman mengenai konsep *jigsaw puzzle*, media interaktif yang akan menjadi fokus pendampingan. Pada aspek ini, skor jawaban benar hanya mencapai 50% , mengindikasikan bahwa mayoritas peserta belum familiar atau

belum pernah menggunakan jenis *puzzle* tersebut sebelumnya. (Putra, 2020).



Gambar 4. Tingkat Pengetahuan Kader

Pasca-pelaksanaan sosialisasi dan edukasi, hasil evaluasi pengetahuan (Post-test) menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang sangat signifikan di kalangan peserta. Peningkatan positif ini terlihat jelas pada seluruh aspek yang diujikan. Dibandingkan dengan hasil Pre-test, terjadi perubahan drastis di mana seluruh indikator aspek pengetahuan kini mencapai nilai jawaban benar 100%. Capaian skor sempurna ini mencakup indikator yang sebelumnya rendah, yakni pemahaman mengenai konsep *jigsaw puzzle*. (Parinduri et al., 2023).

Temuan ini menjadi bukti kuat bahwa metode sosialisasi yang diterapkan, termasuk pengenalan dan penggunaan media *jigsaw puzzle*, telah berhasil secara efektif dalam meningkatkan dan menguatkan pemahaman dasar guru dan siswa secara menyeluruh. Peningkatan pengetahuan ini penting karena berfungsi sebagai modal utama untuk mendorong perubahan perilaku dan mengaktifkan partisipasi sekolah dalam upaya pencegahan *bullying*. (Solihat, 2018).

## 2) Implementasi Media “PENTING” Puzzle Anti-Bullying

Setelah sosialisasi, dilakukan pendampingan teknis kepada guru dan Tim Sekolah mengenai implementasi media *puzzle* sebagai alat edukasi. Hasil pendampingan menunjukkan bahwa guru tidak hanya memahami mekanisme penggunaan *puzzle* secara mandiri, tetapi juga mampu berkreasi dalam mengaitkan konten *puzzle* dengan isu kontekstual yang sering terjadi di lingkungan sekolah. (Hakim, 2021).



Gambar 5. Pendampingan Guru dalam Penggunaan Media Puzzle

### 3) Perubahan Sikap dan Respons Siswa

Edukasi kepada siswa disampaikan melalui metode bermain sambil belajar menggunakan *puzzle*, di mana siswa berpartisipasi aktif dan penuh semangat secara berkelompok. Hasilnya, siswa mulai mampu mengidentifikasi perilaku *bullying* dan memahami pentingnya bersikap baik terhadap teman. Selain itu, siswa didorong untuk lebih berani dalam menyampaikan pendapat dan berbagi pengalaman pribadi mereka selama kegiatan. (Suryana et al., 2021).



Gambar 6. Edukasi Anti-Bullying kepada Siswa

#### b. Pembahasan

Peneliti berasumsi bahwa peningkatan pengetahuan peserta setelah kegiatan sosialisasi dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pada usia ini, anak cenderung lebih mudah memahami materi apabila disajikan secara visual dan melibatkan aktivitas langsung. Pendekatan seperti ini membantu siswa memahami informasi dengan lebih cepat dibandingkan metode ceramah semata, karena proses belajar tidak hanya bersifat mendengar tetapi juga mengamati dan melakukan secara langsung. (Apriadi, 2021).

Selanjutnya, peneliti menilai bahwa penggunaan media “PENTING” Puzzle Anti-Bullying berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman siswa dan guru karena menggabungkan unsur bermain, diskusi, dan kerja kelompok. Media berbasis permainan membuat siswa merasa lebih tertarik dan tidak tertekan selama pembelajaran, sehingga materi lebih

mudah diterima. Aktivitas menyusun puzzle juga melatih siswa untuk bekerja sama serta memahami pesan yang disampaikan melalui pengalaman langsung. (Kusumawardani et al., 2018).

Peneliti juga berasumsi bahwa keterlibatan aktif guru selama kegiatan berperan besar dalam keberhasilan program. Guru tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pembimbing yang menciptakan suasana kelas yang aman dan nyaman. Sikap guru yang terbuka serta kedekatan dengan siswa mendorong terbentuknya komunikasi dua arah, sehingga siswa lebih berani bertanya dan mengemukakan pendapat. (Nillatul & Izza, 2020)

Selain itu, peneliti berpandangan bahwa dukungan pihak sekolah turut menentukan efektivitas kegiatan edukasi. Sekolah yang memberikan ruang terhadap inovasi pembelajaran serta mendukung keterlibatan guru dalam kegiatan edukatif menunjukkan komitmen terhadap pengembangan karakter siswa. Lingkungan sekolah yang kondusif memungkinkan proses pembelajaran berjalan secara optimal dan berkelanjutan. (Nillatul & Izza, 2020).

Berdasarkan seluruh rangkaian kegiatan, peneliti menyimpulkan bahwa peningkatan pengetahuan dan perubahan sikap peserta merupakan hasil kombinasi dari penggunaan media pembelajaran yang tepat, peran aktif guru, dan dukungan lingkungan sekolah. Media puzzle tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana penanaman nilai disiplin, empati, dan kerja sama pada siswa. (Sodikin, 2020).

## 6. KESIMPULAN

Kegiatan edukasi anti-*bullying* ini terbukti efektif meningkatkan pemahaman guru dan siswa, didukung oleh media *puzzle* yang sangat sesuai dengan karakteristik anak usia SD. Respon siswa menunjukkan perubahan sikap menjadi lebih empatik dan kooperatif. Selain itu, guru telah menunjukkan kesiapan dan kemandirian untuk melanjutkan program ini, menegaskan bahwa komitmen sekolah sangat vital dalam menciptakan lingkungan belajar yang aman.

## SARAN

Sekolah juga disarankan memiliki aturan tertulis tentang pencegahan *bullying* yang jelas, termasuk mekanisme pelaporan dan penanganannya, agar setiap kasus dapat ditindaklanjuti dengan tepat. Guru perlu terus dibekali pelatihan untuk meningkatkan kemampuan dalam mendampingi siswa serta menanamkan nilai empati dan toleransi dalam pembelajaran sehari-hari.

Kerja sama antara sekolah dan orang tua juga perlu ditingkatkan melalui komunikasi rutin dan kegiatan edukatif bersama, sehingga upaya pencegahan *bullying* dapat dilakukan secara menyeluruh, baik di sekolah maupun di rumah. Selain itu, media "PENTING" Puzzle Anti-Bullying diharapkan terus dikembangkan agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif bagi siswa.

Rekomendasi untuk Peneliti Selanjutnya Adalah Melakukan penelitian lanjutan dengan desain longitudinal, guna memantau perubahan perilaku dan konsistensi pemahaman siswa dalam jangka waktu yang lebih panjang

setelah intervensi program pencegahan bullying diberikan. Kemudian Mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran “PENTING” Puzzle Anti-Bullying dalam skala yang lebih luas, baik pada tingkat sekolah dasar maupun sekolah menengah, untuk melihat perbedaan hasil dan peningkatan efektivitas pada berbagai kelompok usia.

## 7. DAFTAR PUSTAKA

- Apriadi, H. (2021). Video Animasi Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. *Jnpm (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*.
- Dimitrios, S., Vrakas, G., & Papadimitropoulou, P. (2023). School Bullying In High School Students, Prevention And Coping Strategies. *European Journal Of Education Studies*.
- Hakim, A. R. Dkk. (2021). Pengembangan Lkpd Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sd N Mergosono 1 Malang. *Seminar Nasional Pgsd Unikama*.
- Indrawati, R., Komara Ragamustari, S., & Ery Wijaya, M. (2021). Best Practice In Early Childhood Development Financial Governance: A Case Study In Indonesia Villages. *Jpud - Jurnal Pendidikan Usia Dini*.
- Ishtiaq, M. (2019). Book Review Creswell, J. W. (2014). Research Design: Qualitative, Quantitative And Mixed Methods Approaches (4th Ed.). Thousand Oaks, Ca: Sage. *English Language Teaching*.
- Istiana, Y., & Wardhono, A. (2018). Memaksimalkan Peran Pendidik Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional 2018 Jilid 2*.
- Kusumawardani, R., Rosidah, L., Wardhani, R. D. K., & Raharja, R. M. (2018). Profil Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jiv-Jurnal Ilmiah Visi*.
- Mortola, P. (2001). Sharing Disequilibrium: A Link Between Gestalt Therapy Theory And Child Development Theory. *Gestalt Review*.
- Nillatul, & Izza. (2020). Pengelolaan Kelas Bagi Peserta Didik Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Inklusif. *Pendidikan Khusus*.
- Parinduri, W. M., Rajagukguk, K. P., & Rambe, N. (2023). Hubungan Kemampuan Literasi Sains Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*.
- Power-Elliott, M., & Harris, G. E. (2022). Guidance Counsellor Strategies For Handling Bullying. *British Journal Of Guidance And Counselling*.
- Putra, A. (2020). Dampak Pelatihan Berbasis Kompetensi Bagi Guru Kejuruan Bidang Kemaritiman Di Indonesia. *Jurnal Widyaiswara Indonesia*.
- Sangadah K. (2019). Every Child Learns: Unicef Education Strategy 2019-2030. *Unicef*.
- Silva, M. A. I., Pereira, B., Mendonça, D., Nunes, B., & De Oliveira, W. A. (2023). The Involvement Of Girls And Boys With Bullying: An Analysis Of Gender Differences. *International Journal Of Environmental Research And Public Health*.
- Smith, P. K. (2018). Commentary: Types Of Bullying, Types Of Intervention: Reflections On Arseneault (2018). In *Journal Of Child Psychology And Psychiatry And Allied Disciplines*.
- Sodikin, A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa. *Jurnal Pendidikan Islam*,

*Sains, Sosial.*

- Solihat, G. (2018). Evaluation Of The Implementatiion Of Inclusive Education In Magetan. *Ijds:Indonesian Journal Of Disability Studies*.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Sugiyono - 2015.Pdf. *Alfabeta, Bandung*.
- Suryana, D., Sari, N. E., Winarti, Lina, Mayar, F., & Satria, S. (2021). English Learning Interactive Media For Early Childhood Through The Total Physical Response Method. *Jpud - Jurnal Pendidikan Usia Dini*.
- Sutisna, I., & Laiya, S. W. (2020). Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. In *Ung Press Gorontalo*.
- Syaripudin, A., Ikhsan, M., & Wulandari, D. (2025). *Implementasi Kebijakan Sekolah Ramah Anak Sebagai*.
- Widiyantari, C. F., Info, A., & History, A. (2025). *Implementasi Strategi Program Sekolah Ramah Anak Dalam Meminimalisir Perundungan Dan Kekerasan Terhadap Anak Di Lingkungan Sekolah Menengah Pertama ( Smp )*. 8.