ASPIRASI JURNAL PEMBERDAYAAN dan PENGABDIAN MASYARAKAT
Vol. 2 No. 1 NTB
ISSN: 3090-9198
Pusat Pemberdayaan Masyarakat NTB

PENCEGAHAN BULLYING PADA DEWAN ANAK MATARAM MELALUI GAMES SMARTPOLLY SEBAGAI MEDIA EDUKASI INTERAKTIF

Della Gousmantari[1*], Dini Iza Septian[2], Harkatun Hasanah[3], Harni Hermayana[4], Fidiatun[5]
[1,2,3,4,5,] Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Prodi PPKn, Universitas Mataram
Email Koresponden*: Dellamantari14@gmail.com

Diterima : 03 Juni 2026 Direvisi : 06 Juni 2026 Disetujui: 30 Juni 2026

Abstrak: Bullying merupakan permasalahan yang masih banyak terjadi di lingkungan anak dan remaja sehingga diperlukan strategi edukasi yang inovatif untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran mengenai pencegahannya. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan anggota Dewan Anak Kota Mataram dalam mencegah bullying melalui pemanfaatan Games SmartPolly sebagai media edukasi interaktif. Metode yang digunakan adalah pendekatan edukatif-partisipatif yang meliputi penyuluhan, diskusi interaktif, dan permainan edukatif berbasis game-based learning. Sasaran kegiatan adalah anggota Dewan Anak Kota Mataram yang berada di bawah pembinaan Lembaga Perlindungan Anak (LPA) Kota Mataram. Evaluasi dilakukan melalui observasi terhadap tingkat partisipasi, keaktifan berdiskusi, kemampuan menjawab pertanyaan, serta keterlibatan peserta selama permainan berlangsung. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan Games SmartPolly mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif peserta, memperkuat pemahaman mengenai bentuk, dampak, dan upaya pencegahan bullying, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kerja sama, dan empati. Dengan demikian, Games SmartPolly dapat menjadi media edukasi yang efektif dalam mendukung upaya pencegahan bullying sekaligus memperkuat peran Dewan Anak sebagai pelopor dan pelapor dalam perlindungan anak.

Kata kunci: Bullying, Dewan Anak, Edukasi interaktif, Pencegahan Bullying, Games SmartPolly

TITLE REPRESENTS CONTENTS TEXT, BRIEF, WRITTEN NOT SPECIFIC, AND NOT MORE THAN FOURTEEN WORDS

Abstract: *Bullying is still a big problem among children and teens, so innovative educational strategies are needed to increase understanding and awareness about preventing it. This activity aims to improve the knowledge, attitudes, and skills of the Mataram City Children's Council members in preventing bullying through the use of SmartPolly Games as an interactive educational tool. The method used is an educational-participatory approach that includes counseling, interactive discussions, and educational games based on game-based learning. The targets of the activity are the Mataram City Children's Council members under the guidance of the Mataram City Child Protection Agency (LPA). Evaluation is carried out by observing participation levels, activeness in discussions, ability to answer questions, and participant involvement during the games. The results of the activity showed that using SmartPolly Games can create a fun and interactive learning atmosphere, increase participants' active involvement, strengthen understanding of the forms, impacts, and prevention efforts of bullying, as well as develop critical thinking, communication, teamwork, and empathy skills. Therefore, SmartPolly Games can be an effective educational tool to support bullying prevention efforts while also strengthening the role of the Children's Council as pioneers and reporters in child protection.*

Keywords: Bullying, Bullying Prevention, Children's Council, SmartPolly Games, Interactive education,

1. PENDAHULUAN

Bullying merupakan salah satu permasalahan sosial yang hingga saat ini masih menjadi tantangan dalam upaya mewujudkan lingkungan yang aman dan ramah bagi anak (Wisnu Sri Hertinjung, 2024). Fenomena ini tidak hanya terjadi di lingkungan sekolah, tetapi juga dapat ditemukan dalam kehidupan bermasyarakat maupun di ruang digital seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan

penggunaan media sosial. Bullying didefinisikan sebagai tindakan agresif yang dilakukan secara sengaja, berulang, dan melibatkan ketidakseimbangan kekuatan antara pelaku dan korban, dengan tujuan menyakiti, mengintimidasi, atau merendahkan individu lain. Bentuk bullying dapat berupa kekerasan fisik, verbal, sosial (relasional), maupun cyberbullying, yang masing-masing memberikan dampak negatif terhadap perkembangan fisik, psikologis, sosial, dan akademik anak maupun remaja. Permasalahan bullying menjadi perhatian berbagai pihak karena dampaknya tidak hanya dirasakan oleh korban, tetapi juga memengaruhi pelaku, saksi, serta lingkungan sosial di sekitarnya(Amini, 2008).

Korban bullying berisiko mengalami gangguan kesehatan mental, seperti kecemasan, stres, depresi, rendahnya harga diri, kesulitan menjalin hubungan sosial, hingga penurunan motivasi dan prestasi belajar (Nasrullah, 2015). Sementara itu, pelaku bullying berpotensi mengembangkan perilaku agresif yang dapat berlanjut menjadi bentuk kekerasan lain apabila tidak memperoleh pembinaan yang tepat. Selain itu, saksi yang menyaksikan tindakan bullying secara berulang juga dapat mengalami ketakutan, kecemasan, serta menganggap perilaku tersebut sebagai sesuatu yang wajar apabila tidak mendapatkan edukasi yang memadai. Kondisi ini menunjukkan bahwa bullying merupakan permasalahan yang berdampak luas sehingga memerlukan upaya pencegahan yang melibatkan berbagai pihak secara berkelanjutan(Hinduja & Patchin, 2009).

Berbagai upaya telah dilakukan untuk mencegah bullying melalui pendekatan edukatif yang lebih inovatif. Salah satu pendekatan yang dinilai efektif adalah pemanfaatan media permainan (game-based learning) sebagai media pembelajaran interaktif (Masdin, 2013). Penggunaan permainan edukatif memungkinkan peserta tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar melalui diskusi, pemecahan masalah, simulasi kasus, dan pengambilan keputusan. Pendekatan ini mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman konsep, serta membantu peserta menginternalisasi nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian Muthoharoh, Khasanah, dan Noviayana (2025) menunjukkan bahwa penggunaan game sebagai media edukasi efektif dalam meningkatkan pemahaman anak mengenai pencegahan bullying dan kekerasan seksual. Media permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena peserta terlibat secara aktif dalam setiap tahapan permainan, sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat. Selain meningkatkan pengetahuan, penggunaan game juga mendorong kemampuan berpikir kritis, komunikasi, serta keberanian anak dalam merespons situasi yang berkaitan dengan tindakan bullying maupun kekerasan. Temuan tersebut diperkuat oleh kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan Tasya et al. (2025) melalui edukasi anti-bullying berbasis media interaktif di lingkungan sekolah dasar. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa media interaktif mampu meningkatkan pengetahuan, kesadaran, dan keterampilan sosial peserta dalam mengenali, mencegah, serta merespons perilaku bullying. Selain itu, penggunaan media yang melibatkan partisipasi aktif peserta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga pesan-pesan edukatif lebih mudah diterima dibandingkan

metode ceramah konvensional (Belsey, 2005). Berdasarkan kedua penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media permainan dan media interaktif memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan efektivitas edukasi pencegahan bullying. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada peserta didik di lingkungan sekolah dasar dengan media permainan yang bersifat umum. Penelitian maupun kegiatan pengabdian yang memanfaatkan Games SmartPolly sebagai media edukasi interaktif pada kelompok Dewan Anak Mataram masih sangat terbatas. Games SmartPolly tidak hanya menyajikan pertanyaan mengenai pengetahuan bullying, tetapi juga mengintegrasikan studi kasus, sesi Truth, dan sesi Dare yang memberikan kesempatan kepada peserta untuk menganalisis permasalahan, mengemukakan pendapat, melatih empati, serta mempraktikkan respons yang tepat terhadap situasi bullying. Karakteristik tersebut menjadi nilai tambah karena peserta memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan partisipatif. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul "Pencegahan Bullying pada Dewan Anak Mataram melalui Games Edukatif SmartPolly sebagai Media Edukasi Interaktif" penting untuk dilaksanakan sebagai upaya meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan anggota Dewan Anak dalam mencegah bullying. Selain memberikan penguatan pemahaman, kegiatan ini diharapkan mampu membentuk agen pelopor anti-bullying yang dapat menyebarluaskan nilai-nilai perlindungan anak kepada teman sebaya maupun masyarakat di lingkungan sekitarnya.

Berikut adalah versi yang telah disempurnakan dengan gaya bahasa yang lebih akademik, alur yang lebih runtut, dan sesuai dengan karakteristik jurnal pengabdian kepada masyarakat. Saya juga memperjelas research gap dan novelty sehingga alasan pelaksanaan kegiatan menjadi lebih kuat.

Berbagai upaya telah dilakukan untuk mencegah bullying melalui pendekatan edukatif yang lebih inovatif. Salah satu pendekatan yang dinilai efektif adalah penerapan *game-based learning* atau pembelajaran berbasis permainan sebagai media edukasi interaktif. Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui diskusi, pemecahan masalah, simulasi kasus, serta pengambilan keputusan. Keterlibatan aktif tersebut tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membantu peserta memahami materi secara lebih mendalam serta menginternalisasi nilai-nilai positif yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Efektivitas media permainan dalam meningkatkan pemahaman mengenai pencegahan bullying didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Muthoharoh, Khasanah, dan Noviayana (2025). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan game sebagai media edukasi mampu meningkatkan pengetahuan anak mengenai pencegahan bullying dan kekerasan seksual secara signifikan. Selain meningkatkan aspek kognitif, media permainan juga mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kerja sama, serta keberanian peserta dalam merespons berbagai situasi yang berkaitan dengan tindakan bullying dan kekerasan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media permainan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu membentuk keterampilan sosial dan pengambilan keputusan pada anak.

Hasil tersebut sejalan dengan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh Tasya et al. (2025) mengenai edukasi anti-bullying melalui media interaktif di lingkungan sekolah dasar. Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif mampu meningkatkan pengetahuan, kesadaran, serta keterampilan peserta dalam mengenali bentuk-bentuk bullying, memahami dampaknya, dan menentukan langkah yang tepat untuk mencegah maupun merespons tindakan bullying. Selain itu, suasana pembelajaran yang dikemas secara interaktif membuat peserta lebih antusias mengikuti kegiatan, lebih aktif berdiskusi, serta lebih mudah memahami materi dibandingkan dengan metode penyampaian secara konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian dan kegiatan pengabdian tersebut, dapat dipahami bahwa penggunaan media permainan dan media interaktif merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman serta membentuk sikap anti-bullying pada anak. Meskipun demikian, penelitian maupun kegiatan pengabdian sebelumnya masih didominasi oleh pelaksanaan pada peserta didik di lingkungan sekolah dasar dengan media permainan yang bersifat umum. Kajian mengenai pemanfaatan Games SmartPolly sebagai media edukasi interaktif bagi Dewan Anak Mataram, yang merupakan wadah partisipasi anak dalam mendukung pemenuhan dan perlindungan hak anak, masih sangat terbatas. Padahal, anggota Dewan Anak memiliki peran strategis sebagai pelopor dan pelapor dalam menyebarluaskan nilai-nilai perlindungan anak kepada teman sebaya maupun masyarakat.

Games SmartPolly memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan media permainan edukatif pada umumnya karena mengintegrasikan penyampaian materi dengan aktivitas pembelajaran berbasis partisipasi aktif. Permainan ini tidak hanya memuat pertanyaan mengenai konsep dasar bullying, tetapi juga dilengkapi dengan studi kasus, sesi *Truth*, dan sesi *Dare* yang mendorong peserta untuk menganalisis permasalahan, menyampaikan pendapat, menunjukkan empati terhadap korban, serta mempraktikkan cara merespons dan melaporkan tindakan bullying secara tepat. Melalui kombinasi tersebut, peserta tidak hanya memperoleh peningkatan pengetahuan, tetapi juga memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kerja sama, dan keberanian dalam mengambil keputusan ketika menghadapi situasi bullying di kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul **"Pencegahan Bullying pada Dewan Anak Mataram melalui Games Edukatif SmartPolly sebagai Media Edukasi Interaktif"** perlu dilaksanakan sebagai salah satu upaya meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan anggota Dewan Anak dalam mencegah bullying. Kegiatan ini diharapkan mampu memperkuat kapasitas anggota Dewan Anak sebagai pelopor anti-bullying yang tidak hanya memahami konsep pencegahan bullying, tetapi juga mampu menerapkan serta menyebarluaskan nilai-nilai perlindungan anak di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

2. METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk edukasi pencegahan bullying melalui penyuluhan dan permainan edukatif SmartPolly sebagai media pembelajaran interaktif. Metode yang digunakan adalah metode edukatif-partisipatif yang mengombinasikan penyampaian materi (penyuluhan), diskusi interaktif, serta permainan edukatif (game-based learning) sehingga peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teoritis, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui diskusi, analisis kasus, dan simulasi perilaku anti-bullying. Mitra dalam kegiatan ini adalah Dewan Anak Mataram yang berada di bawah pembinaan Lembaga Perlindungan Anak (LPA) Kota Mataram. Dewan Anak merupakan wadah partisipasi anak yang berperan sebagai pelopor dan pelapor dalam pemenuhan serta perlindungan hak-hak anak. Sasaran kegiatan adalah anggota Dewan Anak Mataram yang berpartisipasi secara aktif dalam seluruh rangkaian edukasi (Soejono dan Abdurrahman, 2003).

Pelaksanaan kegiatan terdiri atas tiga tahapan, yaitu tahap pra-kegiatan, pelaksanaan kegiatan, serta monitoring dan evaluasi. Tahap pra-kegiatan diawali dengan koordinasi bersama pihak Dewan Anak Mataram mengenai waktu, lokasi, dan teknis pelaksanaan kegiatan. Selanjutnya dilakukan identifikasi kebutuhan peserta, penyusunan materi edukasi mengenai bullying, serta persiapan media permainan SmartPolly yang akan digunakan selama kegiatan berlangsung. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan diawali dengan mengukur tingkat pengetahuan awal peserta mengenai bullying. Selanjutnya fasilitator menyampaikan materi mengenai pengertian bullying, jenis-jenis bullying (fisik, verbal, sosial, dan cyberbullying), dampak bullying terhadap korban, pelaku, dan lingkungan, faktor-faktor penyebab bullying, serta strategi pencegahan dan penanganannya. Setelah penyampaian materi selesai, kegiatan dilanjutkan dengan pelaksanaan Games SmartPolly. Peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok dan mengikuti permainan secara bergantian melalui sistem polling interaktif. Permainan terdiri atas empat jenis aktivitas, yaitu pertanyaan pengetahuan mengenai bullying, analisis studi kasus, sesi Truth yang mengajak peserta mengemukakan pengalaman atau pendapat mengenai bullying, serta sesi Dare yang berisi tantangan untuk mempraktikkan perilaku anti-bullying, seperti menunjukkan empati kepada korban, menolak ajakan melakukan bullying, atau mempraktikkan cara melaporkan tindakan bullying kepada orang dewasa yang dipercaya(Efendi et al., 2016).

Monitoring dan evaluasi dilakukan selama kegiatan berlangsung dilakukan melalui observasi terhadap partisipasi peserta, keaktifan dalam diskusi, kemampuan menjawab pertanyaan, serta keterlibatan dalam setiap sesi permainan SmartPolly. Hasil evaluasi tersebut menjadi dasar dalam menilai efektivitas kegiatan sekaligus sebagai bahan perbaikan untuk pelaksanaan program edukasi serupa pada masa mendatang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan edukasi pencegahan bullying melalui media Games Smart Polling

Edukasi merupakan salah satu upaya preventif yang memiliki peran

penting dalam membangun pengetahuan, sikap, dan perilaku positif individu terhadap berbagai permasalahan sosial, termasuk bullying. Melalui proses edukasi, peserta tidak hanya memperoleh informasi mengenai suatu permasalahan, tetapi juga didorong untuk memahami penyebab, dampak, serta cara menyikapi permasalahan tersebut secara tepat. Dalam konteks pencegahan bullying, edukasi menjadi langkah awal yang penting untuk menumbuhkan kesadaran bahwa setiap anak memiliki hak untuk memperoleh rasa aman, dihargai, dan terbebas dari segala bentuk kekerasan. Oleh karena itu, pelaksanaan edukasi perlu didukung dengan metode pembelajaran yang mampu melibatkan peserta secara aktif sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami, diingat, dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu metode yang dinilai efektif adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis permainan (game based learning), karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan partisipasi peserta selama proses pembelajaran berlangsung(Republik Indonesia, 2023).

Salah satu media yang digunakan dalam kegiatan edukasi pencegahan bullying adalah Games Smart Polling, yaitu media pembelajaran interaktif yang mengombinasikan permainan, polling digital, diskusi kelompok, serta aktivitas Truth or Dare dalam satu rangkaian kegiatan. Penggunaan media ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga peserta tidak hanya berperan sebagai pendengar, tetapi juga terlibat secara aktif dalam setiap proses pembelajaran. Pendekatan tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang menjelaskan bahwa media permainan edukatif mampu meningkatkan pengetahuan, membangun empati, mengembangkan keterampilan sosial, serta mendorong peserta untuk memahami dampak bullying melalui pengalaman belajar secara langsung.

Pelaksanaan edukasi melalui Games Smart Polling diawali dengan tahap persiapan yang dilakukan secara sistematis agar kegiatan dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Persiapan tersebut meliputi (1) penyusunan materi edukasi mengenai pengertian bullying, bentuk-bentuk bullying, dampak bullying, serta upaya pencegahannya, (2) penyusunan pertanyaan polling yang disesuaikan dengan materi edukasi, (3) pembuatan kartu Truth or Dare yang berisi pertanyaan reflektif maupun tantangan edukatif mengenai bullying, (4) penyusunan studi kasus yang menggambarkan situasi bullying dalam kehidupan sehari-hari, serta (5) penyiapan media dan perlengkapan pendukung seperti laptop, proyektor, layar, pengeras suara, hadiah, dan perlengkapan permainan lainnya. Persiapan yang matang menjadi faktor penting agar seluruh rangkaian kegiatan berlangsung secara terarah dan mampu mencapai tujuan pembelajaran (Indrawati & Amnesti, 2019).

Kegiatan edukasi kemudian diawali dengan penyampaian materi sebagai penguatan konsep dasar mengenai bullying. Materi disampaikan secara komunikatif menggunakan bahasa yang mudah dipahami sehingga

peserta dapat mengikuti penjelasan dengan baik. Adapun materi yang diberikan meliputi (1) pengertian bullying, (2) jenis-jenis bullying yang terdiri atas bullying fisik, verbal, sosial, dan cyberbullying, (3) dampak bullying terhadap korban, pelaku, maupun lingkungan sekitar, (4) faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya bullying, serta (5) langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mencegah dan menghentikan tindakan bullying. Selama penyampaian materi, fasilitator juga memberikan contoh-contoh kasus yang dekat dengan kehidupan peserta sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan relevan dengan pengalaman sehari-hari.

Setelah penyampaian materi selesai, kegiatan dilanjutkan dengan pelaksanaan Games Smart Polling. Pada tahap ini peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk mengikuti permainan secara bergantian. Setiap kelompok diminta menjawab pertanyaan yang ditampilkan melalui sistem polling interaktif. Pertanyaan yang diberikan terdiri atas beberapa bentuk, yaitu (1) pertanyaan pengetahuan mengenai bullying, (2) studi kasus yang mengajak peserta menganalisis suatu peristiwa dan menentukan tindakan yang tepat, (3) sesi Truth, yaitu peserta diminta menjawab pertanyaan berdasarkan pengalaman, pendapat, maupun pandangan mereka terhadap perilaku bullying, serta (4) sesi Dare, yaitu peserta diminta melakukan tantangan yang berkaitan dengan nilai-nilai anti-bullying, seperti mempraktikkan cara menolak ajakan melakukan bullying, menunjukkan sikap empati kepada korban, menyampaikan pendapat mengenai solusi suatu kasus, atau memperagakan cara melaporkan tindakan bullying kepada orang dewasa yang dipercaya. Rangkaian permainan tersebut membuat peserta lebih aktif berdiskusi, berani mengemukakan pendapat, serta belajar menghargai pandangan orang lain.

Selama permainan berlangsung, fasilitator berperan sebagai pendamping sekaligus moderator yang mengarahkan jalannya diskusi. Setiap jawaban yang diberikan peserta tidak hanya dinilai benar atau salah, tetapi juga dibahas bersama untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai alasan di balik setiap pilihan jawaban. Fasilitator juga memberikan penguatan terhadap jawaban yang benar serta meluruskan pemahaman peserta apabila masih terdapat kesalahan dalam memahami bentuk maupun dampak bullying. Melalui proses diskusi tersebut, peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga belajar berpikir kritis, bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, serta membangun rasa empati terhadap korban bullying (Wisnu Sri Hertinjung, 2024).

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan pengaruh yang besar terhadap berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan dan pemberdayaan anak. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi tersebut adalah melalui game edukasi, yaitu media pembelajaran yang dikembangkan untuk menggabungkan unsur hiburan dengan penyampaian materi pembelajaran. Game edukasi tidak hanya bertujuan memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan, tetapi juga menjadi sarana untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, serta membentuk sikap dan karakter positif pada peserta.

Media pembelajaran berbasis permainan dinilai mampu meningkatkan keterlibatan peserta karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan metode penyampaian materi secara konvensional. Melalui berbagai tantangan, simulasi, dan penyelesaian masalah yang terdapat dalam permainan, peserta tidak hanya memperoleh pemahaman secara teoritis, tetapi juga belajar menerapkan nilai-nilai positif dalam situasi kehidupan nyata. Hal tersebut sejalan dengan konsep yang dikembangkan dalam buku Game Edukasi: Anti Bullying Berbasis Islamic-Living Values Education Program, yang menjelaskan bahwa game edukasi dapat menjadi media yang efektif dalam menanamkan pendidikan karakter sekaligus meningkatkan kesadaran terhadap perilaku anti bullyin (Shehzad Noorani, 2018)g.

Bullying merupakan salah satu permasalahan sosial yang masih banyak ditemukan pada lingkungan anak dan remaja. Perilaku bullying dapat berupa tindakan fisik, verbal, sosial, maupun melalui media digital yang dilakukan secara sengaja untuk menyakiti atau merugikan orang lain. Dampak yang ditimbulkan tidak hanya dirasakan oleh korban, tetapi juga memengaruhi pelaku, saksi, serta lingkungan sosial di sekitarnya. Oleh karena itu, diperlukan berbagai upaya preventif yang mampu meningkatkan kesadaran anak mengenai pentingnya menghargai sesama, membangun empati, serta berani menolak tindakan perundungan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pengembangan media edukasi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak. Dalam penelitian ini, media tersebut dikembangkan dalam bentuk Game Smart Pollying, yaitu sebuah game edukasi yang mengadaptasi konsep permainan anti bullying dengan penyajian yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh anak-anak. Game ini dirancang sebagai sarana edukasi untuk membantu peserta memahami pengertian bullying, mengenali berbagai bentuk perilaku bullying, mengetahui dampaknya, serta memahami cara mencegah dan mengatasinya melalui aktivitas bermain.

Berbeda dengan penerapan game yang dilakukan dalam proses pembelajaran di sekolah, penelitian ini memanfaatkan Dewan Anak Kota Mataram sebagai objek penelitian. Dewan Anak Kota Mataram merupakan wadah partisipasi anak yang berperan sebagai pelopor dan pelapor dalam pemenuhan hak serta perlindungan anak. Oleh karena itu, anggota Dewan Anak memiliki peran strategis sebagai agen perubahan yang dapat menyebarluaskan nilai-nilai anti bullying kepada teman sebaya maupun masyarakat.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Game Smart Pollying sebagai media edukasi kepada anggota Dewan Anak Kota Mataram. Melalui permainan tersebut, peserta diajak menyelesaikan berbagai tantangan, pertanyaan, dan studi kasus yang berkaitan dengan perilaku bullying. Setiap aktivitas dalam permainan dirancang untuk mendorong peserta berpikir kritis, berdiskusi, bekerja sama, serta menentukan solusi yang tepat terhadap

berbagai permasalahan bullying yang mungkin terjadi di lingkungan mereka.

Peneliti berperan sebagai fasilitator selama pelaksanaan kegiatan. Peneliti memberikan penjelasan mengenai tujuan penelitian, tata cara penggunaan Game Smart Pollying, serta mendampingi peserta selama proses permainan berlangsung. Selain melakukan observasi terhadap keterlibatan peserta, peneliti juga mengevaluasi sejauh mana game tersebut mampu meningkatkan pemahaman peserta mengenai bullying dan pentingnya penerapan nilai-nilai saling menghargai, empati, kerja sama, serta tanggung jawab.

Melalui pelaksanaan Game Smart Pollying, anggota Dewan Anak Kota Mataram tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai bullying, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan melalui aktivitas bermain. Pengalaman tersebut diharapkan mampu meningkatkan kesadaran mereka sebagai pelopor perlindungan anak sehingga dapat berkontribusi dalam menciptakan lingkungan yang aman, nyaman, inklusif, dan bebas dari bullying.

Dengan demikian, Game Smart Pollying dapat menjadi salah satu media edukasi yang efektif untuk mendukung program perlindungan anak melalui pemberdayaan Dewan Anak Kota Mataram. Penggunaan media permainan dalam penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta mengenai bullying sekaligus memperkuat karakter positif sehingga mereka mampu menjadi agen perubahan dalam mencegah dan mengurangi perilaku bullying di lingkungan sekitarnya.

B. Faktor-faktor yang mendukung keberhasilan penggunaan Games Smart Polling sebagai media edukasi interaktif

Keberhasilan penggunaan Games Smartpolly sebagai media edukasi interaktif dalam pencegahan bullying dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Media permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi metode pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi, pemahaman, serta kesadaran peserta mengenai pentingnya mencegah perilaku bullying. Melalui konsep belajar sambil bermain (learning by playing), peserta memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan diingat.

Berikut faktor-faktor yang mendukung keberhasilan penggunaan Games Smartpolly(Levianti, 2008)

1. Desain permainan yang interaktif dan menarik.

   Permainan yang memadukan papan permainan, kartu kejutan, kartu tantangan, pion, dan dadu dapat menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan. Peserta terlibat secara aktif dalam setiap tahapan permainan, mulai dari melempar dadu, menjawab pertanyaan, hingga menjawab pertanyaan serta menyelesaikan tantangan yang berkaitan dengan bullying. Keterlibatan peserta yang aktif tersebut membuat proses belajar berlangsung menjadi menyenangkan sehingga peserta tidak merasa sedang menerima materi secara formal. Selain itu, adanya unsur kompetisi yang sehat membuat peserta lebih termotivasi untuk memberikan jawaban terbaik dan mengikuti seluruh rangkaian permainan hingga selesai. Menurut Junalia dan Malkis (2022), penyampaian edukasi dengan metode yang interaktif mampu

meningkatkan minat siswa untuk mengikuti kegiatan sekaligus mempermudah pemahaman mengenai bentuk, penyebab, dampak, dan upaya pencegahan bullying.

2. Materi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

   Soal-soal yang terdapat pada kartu kejutan maupun kartu tantangan disusun berdasarkan situasi yang sering dijumpai dalam kehidupan sosial, seperti ejekan terhadap teman, pengucilan dalam kelompok pertemanan, kekerasan verbal, penyebaran informasi yang merugikan melalui media sosial, hingga cara memberikan dukungan kepada korban bullying. Materi yang dekat dengan pengalaman peserta membuat mereka lebih mudah memahami bahwa bullying dapat terjadi dalam berbagai bentuk, baik secara langsung maupun melalui media digital. Dengan mengaitkan materi pada kondisi nyata, peserta dapat lebih mudah mengidentifikasi perilaku yang termasuk bullying serta memahami dampak yang ditimbulkan bagi korban maupun pelaku. Selain itu, peserta juga didorong untuk berpikir kritis dalam menentukan langkah yang tepat ketika menghadapi atau menyaksikan tindakan bullying. Hal ini sejalan dengan pendapat Dafiq, dkk. (2020) yang menyatakan bahwa edukasi pencegahan bullying akan lebih efektif apabila materi yang disampaikan menggunakan contoh-contoh yang sesuai dengan pengalaman sehari-hari sehingga peserta mampu mengimplementasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sosialnya.

3. Adanya interaksi dan kerja sama antarpeserta selama permainan berlangsung.

   Games Smartpolly ini mendorong peserta untuk berdiskusi, bertukar pendapat, memberikan solusi terhadap suatu kasus, serta saling memberikan dukungan ketika menyelesaikan tantangan yang diberikan. Interaksi tersebut tidak hanya meningkatkan kemampuan komunikasi, tetapi juga melatih peserta untuk mendengarkan pendapat orang lain, menghargai perbedaan, dan bekerja sama dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang ada. Diskusi sesama kelompok selama permainan berlangsung memberikan kesempatan kepada peserta untuk memahami berbagai sudut pandang mengenai bullying serta dampaknya terhadap kehidupan seseorang. Melalui proses tersebut, peserta dapat menumbuhkan rasa empati, kepedulian sosial, serta kemampuan mengambil keputusan yang tepat ketika sedang menghadapi situasi seperti perundungan. Menurut Bachri, Putri, Sari, dan Ningsih (2021), pembentukan sikap anti-bullying memerlukan keterlibatan aktif peserta melalui kegiatan yang mampu menumbuhkan empati, kepedulian sosial, dan saling menghargai.

4. Penggunaan metode belajar yang menyenangkan.

   Penggunaan permainan edukatif ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih santai, komunikatif, dan tidak menegangkan dibandingkan dengan metode ceramah yang cenderung bersifat satu arah. Adanya unsur permainan, tantangan, penghargaan berupa poin mampu membuat peserta lebih termotivasi untuk mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Motivasi tersebut mendorong peserta untuk lebih fokus dalam memahami materi yang diberikan karena mereka ingin memperoleh hasil terbaik selama permainan berlangsung. Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan juga membantu peserta lebih mudah mengingat informasi yang telah dipelajari. Sebagaimana dijelaskan oleh Junalia dan Malkis (2022), metode edukasi yang menarik dapat meningkatkan antusiasme peserta sehingga materi mengenai pencegahan bullying lebih mudah diterima, dipahami, dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

5. Adanya umpan balik selama permainan berlangsung.

Setiap kali peserta menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan, mereka langsung mengetahui apakah jawaban atau tindakan yang dilakukan sudah tepat atau masih perlu diperbaiki. Umpan balik ini membantu peserta memahami letak kesalahan sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Selain itu, adanya sesi diskusi setelah setiap pertanyaan atau tantangan memberikan kesempatan bagi peserta untuk memperoleh penjelasan yang lebih mendalam mengenai isu bullying, penyebab, dampak, serta cara pencegahannya. Selama permainan berlangsung juga terdapat pendamping yang membantu mengarahkan jalannya permainan, menjelaskan aturan, memberikan klarifikasi terhadap jawaban peserta, serta memastikan seluruh peserta terlibat secara aktif. Dengan adanya umpan balik yang diberikan secara langsung, proses pembelajaran menjadi lebih efektif karena peserta tidak hanya mengetahui jawaban yang benar, tetapi juga memahami alasan di balik jawaban tersebut sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih bermakna.





Gambar 1 : Pelaksanaan Kegiatan

4. PENUTUP

Pelaksanaan edukasi pencegahan bullying melalui Games SmartPolly sebagai media edukasi interaktif telah berjalan dengan baik dan mampu mendukung tercapainya tujuan kegiatan, yaitu meningkatkan pengetahuan, kesadaran, serta keterampilan anggota Dewan Anak Kota Mataram dalam memahami dan mencegah perilaku bullying. Penggunaan metode game-based learning yang dipadukan dengan penyuluhan, diskusi, studi kasus, serta sesi Truth dan Dare berhasil menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, komunikatif, dan menyenangkan sehingga peserta lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Selain meningkatkan pemahaman mengenai bentuk, dampak, serta strategi pencegahan bullying, kegiatan ini juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kerja sama, empati, dan keberanian peserta dalam merespons maupun melaporkan tindakan bullying. Games SmartPolly terbukti menjadi media edukasi yang efektif karena mampu mendorong keterlibatan aktif peserta serta memberikan pengalaman belajar yang kontekstual. Oleh karena itu, media ini layak dikembangkan dan diterapkan secara lebih luas dalam kegiatan edukasi perlindungan anak di sekolah maupun organisasi anak sebagai upaya membentuk lingkungan yang aman, inklusif, dan bebas dari bullying. Ke depan, kegiatan serupa disarankan dilengkapi dengan pengukuran menggunakan instrumen pretest dan posttest sehingga efektivitas program dapat dibuktikan secara lebih terukur.

5. UCAPAN TERIMAKASIH (OPSIONAL)

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Lembaga Perlindungan Anak (LPA) Kota Mataram atas dukungan, kerja sama, dan fasilitasi yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Dewan Anak Mataram yang telah berpartisipasi secara aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan edukasi pencegahan bullying melalui Games SmartPolly. Semoga kegiatan pengabdian ini dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan pengetahuan, kesadaran, dan kepedulian terhadap upaya pencegahan bullying di lingkungan anak dan remaja.

6. DAFTAR PUSTAKA

Amini, T. Y. S. J. (2008). *Bullying: mengatasi kekerasan di sekolah dan lingkungan sekitar anak*. PT. Grasindo.

Belsey, B. (2005). *Cyber Bullying*.

Efendi, J., Ibrahim, J., & Rijadi, P. (2016). *Metode Penelitian Hukum: Normatif dan Empiris*.

Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2009). *Bullying Beyond the Schoolyard: Preventing and Responding to Cyberbullyinging. Thousand Oaks*. Sage Publications (Corwin Press).

Indrawati, S., & Amnesti, S. K. W. (2019). Perlindungan Hukum Merek Pada Produk Usaha Kecil di Kabupaten Kebumen. *Amnesti: Jurnal Hukum*, *1*(1), 29–35.

Levianti. (2008). Konformitas dan Bullying pada Siswa. *Jurnal Psikologi*, *6*(1), 6.

Masdin. (2013). Fenomena Bullying dalam Pendidikan. *Jurnal Al-Ta'dib*, *6*(2), 79.

Nasrullah, R. (2015). Perundungan Siber (cyber-bullying) di Status Facebook Divisi Humas Mabes Polri. *Jurnal Sosioteknologi*, *14*(1), 1–11.

Republik Indonesia. (2023). PENCEGAHAN DAN PENANGANAN KEKERASAN DI LINGKUNGAN SATUAN PENDIDIKAN. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, *10*(2), 126–136.

Shehzad Noorani. (2018). *Konvensi Hak Anak: Versi anak anak*. Unicef Indonesia. https://www.unicef.org/indonesia/id/konvensi-hak-anak-versi-anak-anak

Soejono dan Abdurrahman. (2003). *Metode Penelitian Hukum*. Rineka Cipta.

Wisnu Sri Hertinjung. (2024). *Jeratan Gelap Bullying di Dunia Pendidikan Indonesia*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. https://www.ums.ac.id/berita/perspektif/jeratan-gelap-bullying-di-dunia-pendidikan-indonesia