

Pemanfaatan APE *Bestie Card* Berbasis *Truth or Dare* Untuk Pencegahan *Bullying* Sekolah Dasar

Assyifa Indar Apriana^{1*}, Anisa Fiola Karimah², Ari Sujarwadi³, Bezella Naomi Qurrota Ayuni⁴, Cahya Khoirotun Nisa⁵, Andi Ali Kisai⁶

^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Profesi Guru, PGSD, Universitas Muhammadiyah Cirebon, Cirebon, Indonesia

Email: ¹memoriassyifaendar@gmail.com, ²anisafiola@gmail.com, ³arisujarwadi003@gmail.com,

⁴bezellanaomi15@gmail.com, ⁵ancahyazure05@gmail.com, ⁶andialikisai@umc.ac.id

*Email Corresponding Author: memoriassyifaendar@gmail.com

Abstrak

Perundungan masih menjadi salah satu permasalahan yang berpotensi mengganggu perkembangan sosial dan emosional peserta didik di Sekolah Dasar. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan pemahaman guru mengenai pemanfaatan media edukatif sebagai upaya pencegahan *bullying*. Program dilaksanakan di SDN Pelandakan 1 Kota Cirebon dengan melibatkan 24 guru dan tenaga kependidikan. Metode yang digunakan meliputi analisis kebutuhan, pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) *Bestie Card* berbasis *Truth or Dare*, *workshop*, simulasi penggunaan media, dan evaluasi melalui observasi partisipasi serta umpan balik peserta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh peserta mampu mengikuti tahapan *workshop* hingga simulasi penggunaan media. Guru memahami cara penggunaan *Bestie Card* dan menilai media tersebut relevan untuk mendukung pembelajaran karakter serta kegiatan refleksi peserta didik. Luaran kegiatan berupa satu paket APE *Bestie Card* dan buku panduan operasional yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan oleh sekolah. Media ini berpotensi menjadi alternatif strategi pencegahan *bullying* yang lebih interaktif dan menyenangkan di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *bullying*, sekolah dasar, permainan edukatif, pendidikan karakter, *bestie card*.

Abstract

Bullying remains a challenge in elementary schools as it may hinder students' social and emotional development. This community service program aimed to enhance teachers' understanding of educational media that can support bullying prevention efforts. The program was conducted at SDN Pelandakan 1, Cirebon City, involving 24 teachers and educational staff. Activities were carried out through four stages: needs assessment, development of the Bestie Card educational game based on the Truth or Dare concept, workshop implementation, and evaluation through participant observation and feedback collection. The results showed that all participants were able to follow the workshop and media simulation activities successfully. Teachers demonstrated an understanding of how to use Bestie Card and considered it relevant for supporting character education and student reflection activities. The program also produced a set of Bestie Card educational media and an operational guidebook that can be used sustainably by the school. This media offers an interactive and engaging alternative to support bullying prevention initiatives in elementary schools.

Keywords: *bullying*, elementary school, educational game, character education, *bestie card*.

1. PENDAHULUAN

Sekolah Dasar merupakan lingkungan penting dalam pembentukan karakter dan keterampilan sosial peserta didik. Pada fase ini, anak mulai belajar berinteraksi dengan teman sebaya, memahami perbedaan, serta membangun hubungan sosial yang lebih luas. Interaksi yang terjadi di lingkungan sekolah dapat memberikan pengalaman positif maupun negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan emosional anak (Nashir et al., 2026). Salah satu permasalahan yang masih ditemukan di lingkungan Sekolah Dasar adalah perilaku *bullying* atau perundungan. *Bullying* merupakan tindakan agresif yang dilakukan secara sengaja dan berulang untuk menyakiti individu lain yang dianggap lebih lemah, baik secara fisik, verbal, maupun sosial (Rizal & Muslikah, 2025). Bentuk *bullying* yang sering terjadi di Sekolah Dasar antara lain ejekan, pemberian julukan yang tidak menyenangkan, pengucilan dari kelompok pertemanan, hingga tindakan fisik yang dianggap sebagai candaan oleh pelaku (Hidayat et al., 2025). Dampak *bullying*

tidak hanya dirasakan oleh korban, tetapi juga memengaruhi iklim belajar di sekolah. Korban *bullying* berpotensi mengalami penurunan rasa percaya diri, kecemasan, kesulitan berinteraksi dengan teman sebaya, bahkan penurunan motivasi belajar (Faizin, 2025). Oleh karena itu, upaya pencegahan *bullying* perlu dilakukan sejak dini melalui berbagai program yang melibatkan seluruh warga sekolah.

Berbagai sekolah telah melaksanakan program penguatan karakter sebagai upaya membangun lingkungan belajar yang aman dan ramah anak. Namun demikian, kegiatan pencegahan *bullying* masih sering dilakukan melalui metode ceramah atau penyampaian informasi secara satu arah sehingga keterlibatan peserta didik belum optimal (Lestari et al., 2025). Padahal, pembentukan sikap empati dan kepedulian sosial akan lebih mudah berkembang apabila peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang melibatkan interaksi dan refleksi secara langsung (Mubarokah et al., 2020). Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan pihak sekolah, SDN Pelandakan 1 telah melaksanakan berbagai program penguatan karakter, seperti pembiasaan 5S (senyum, salam, sapa, sopan, dan santun), kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), penggunaan lembar refleksi, serta pemanfaatan film edukatif mengenai *bullying*. Meskipun demikian, guru masih memerlukan media yang lebih interaktif untuk mendukung proses refleksi dan penguatan nilai empati peserta didik.

Sebagai respons terhadap kebutuhan tersebut, tim pengabdian mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE) *Bestie Card* yang merupakan akronim dari Bicara, Empati, Saling Mengerti, dan Tindakan Peduli. Media ini dirancang dalam bentuk permainan berbasis *Truth or Dare* yang dimodifikasi sesuai karakteristik peserta didik Sekolah Dasar. Setiap kartu berisi pertanyaan reflektif dan tantangan positif yang bertujuan menumbuhkan kemampuan komunikasi, empati, sikap saling menghargai, serta kepedulian terhadap teman sebaya. Pemanfaatan media permainan dipilih karena mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan nilai-nilai sosial sekaligus membantu peserta didik memahami dampak perilaku *bullying* melalui pengalaman belajar yang menyenangkan (Ardhaniasih et al., 2025). Selain itu, penguatan karakter hormat dan tanggung jawab sejak usia Sekolah Dasar juga berkontribusi dalam menekan munculnya perilaku perundungan di lingkungan sekolah (Candra et al., 2025).

Berdasarkan kondisi tersebut, tim pengabdian melaksanakan kegiatan "*Workshop Pemanfaatan APE Bestie Card Berbasis Truth Or Dare untuk Pencegahan Bullying Sekolah Dasar*" di SDN Pelandakan 1. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kapasitas guru dalam memanfaatkan media permainan edukatif sebagai salah satu strategi pencegahan *bullying* dan penguatan karakter peserta didik.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SDN Pelandakan 1 Kota Cirebon pada bulan Mei 2026 dengan sasaran sebanyak 24 guru dan tenaga kependidikan. Kegiatan dirancang sebagai upaya penguatan kapasitas guru dalam memanfaatkan Alat Permainan Edukatif (APE) *Bestie Card* berbasis *Truth Or Dare* sebagai media pendukung pencegahan *bullying* di lingkungan Sekolah Dasar.

Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif yang melibatkan pihak sekolah sejak tahap perencanaan hingga evaluasi program. Pendekatan partisipatif dipilih karena memungkinkan sekolah terlibat secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari identifikasi kebutuhan hingga implementasi program. Keterlibatan mitra secara langsung menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung keberlanjutan program setelah kegiatan pengabdian selesai dilaksanakan (Ridwanulloh et al., 2026). Secara umum, kegiatan dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu persiapan dan analisis situasi, perancangan dan pembuatan produk, pelaksanaan *workshop*, serta evaluasi dan pelaporan. Alur pelaksanaan kegiatan disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

1) Tahap Persiapan dan Analisis Situasi

Tahap awal diawali dengan koordinasi bersama kepala sekolah dan guru pamong untuk memperoleh izin pelaksanaan kegiatan sekaligus membangun kesepahaman mengenai tujuan program yang akan dilaksanakan. Setelah proses koordinasi selesai, tim melakukan analisis kebutuhan (*need assessment*) melalui kegiatan *Focus Group Discussion* (FGD) bersama beberapa guru yang mewakili sekolah. FGD dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai bentuk program pencegahan *bullying* yang telah berjalan, kebutuhan media pembelajaran yang dimiliki sekolah, serta kendala yang dihadapi guru dalam pelaksanaan pendidikan karakter. Hasil diskusi menunjukkan bahwa SDN Pelandakan 1 telah melaksanakan berbagai program penguatan karakter, seperti pembiasaan 5S, kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), penggunaan lembar refleksi, serta pemanfaatan film edukasi tentang perundungan. Meskipun demikian, guru masih membutuhkan media yang lebih interaktif untuk mendukung kegiatan refleksi peserta didik sehingga proses pembelajaran tidak hanya berlangsung melalui metode ceramah. Informasi yang diperoleh pada tahap ini kemudian dijadikan dasar dalam menentukan desain dan konten media yang akan dikembangkan.

2) Tahap Perancangan dan Pembuatan Produk

Tahap kedua difokuskan pada pengembangan APE *Bestie Card* sebagai media edukasi pencegahan *bullying*. *Bestie Card* merupakan akronim dari Bicara, Empati, Saling Mengerti, dan Tindakan Peduli. Konsep media dikembangkan dalam bentuk permainan berbasis *Truth Or Dare* yang dimodifikasi sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik usia Sekolah Dasar. Penyusunan isi kartu dilakukan dengan mempertimbangkan tujuan penguatan keterampilan sosial dan pembentukan karakter peserta didik. Kartu *Truth* berisi pertanyaan reflektif yang mendorong peserta didik mengungkapkan pengalaman, perasaan, dan pandangannya terhadap suatu situasi. Sementara itu, kartu *Dare* berisi tantangan sederhana yang mengajak peserta didik mempraktikkan perilaku positif, seperti memberikan apresiasi kepada teman, menunjukkan sikap peduli, maupun membangun komunikasi yang baik. Setelah konten selesai disusun, tim melakukan proses desain visual menggunakan aplikasi desain grafis. Desain kartu dibuat dengan tampilan yang menarik, berwarna, dan sesuai dengan karakteristik anak Sekolah Dasar. Selain kartu permainan, tim juga menyusun buku panduan operasional yang berisi tujuan penggunaan media, aturan permainan, langkah pelaksanaan, serta contoh penerapan dalam kegiatan pembelajaran dan penguatan karakter.

3) Tahap Pelaksanaan *Workshop*

Tahap pelaksanaan dilakukan melalui kegiatan *workshop* bertajuk “Pemanfaatan APE *Bestie Card* Berbasis *Truth Or Dare* untuk Pencegahan *Bullying* Sekolah Dasar.” *Workshop* diikuti oleh seluruh guru dan tenaga kependidikan SDN Pelandakan 1. Kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai pentingnya menciptakan lingkungan sekolah yang aman dan bebas dari *bullying* melalui keterlibatan seluruh warga sekolah dalam membangun budaya saling menghargai dan peduli terhadap sesama (Pardede et al., 2024). Setelah sesi materi, peserta diperkenalkan dengan konsep, tujuan, serta mekanisme penggunaan *Bestie Card*. Untuk memperkuat pemahaman peserta, kegiatan dilanjutkan dengan simulasi penggunaan media menggunakan pendekatan *experiential learning*.

Melalui simulasi ini, peserta memperoleh pengalaman langsung sebagai pemain sehingga dapat memahami prosedur penggunaan media secara lebih mendalam. Pada akhir kegiatan, tim menyerahkan satu paket APE *Bestie Card* beserta buku panduan operasional kepada pihak sekolah sebagai bentuk dukungan terhadap keberlanjutan program.

4) Tahap Evaluasi dan Pelaporan

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan program dan respons peserta terhadap media yang diperkenalkan. Teknik evaluasi yang digunakan meliputi observasi selama kegiatan berlangsung, dokumentasi kegiatan, dan pengumpulan umpan balik dari peserta *workshop*. Indikator keberhasilan program meliputi: (1) tingkat kehadiran peserta, (2) keterlibatan aktif peserta selama *workshop*, (3) kemampuan peserta dalam mempraktikkan penggunaan media, dan (4) respons peserta terhadap kebermanfaatan *Bestie Card* sebagai media pencegahan *bullying*. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dan digunakan sebagai dasar penyusunan laporan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

3. HASIL PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan Focus Group Discussion (FGD) bersama pihak SDN Pelandakan 1, diperoleh sejumlah kebutuhan yang menjadi dasar pengembangan program pengabdian. Meskipun sekolah telah melaksanakan berbagai kegiatan penguatan karakter, guru masih membutuhkan media yang dapat meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses refleksi dan pembelajaran nilai-nilai sosial.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan Mitra

Aspek	Kondisi Awal	Kebutuhan
Program Anti- <i>Bullying</i>	Sekolah telah melaksanakan P5 dan pembiasaan karakter	Penguatan media pendukung program
Media Pembelajaran	Tersedia <i>worksheet</i> dan film edukasi	Variasi media yang lebih interaktif
Refleksi Peserta Didik	Dominan melalui diskusi dan ceramah	Media reflektif berbasis permainan
Penguatan Empati	Sudah terintegrasi dalam pembelajaran	Aktivitas yang lebih partisipatif
Keberlanjutan Program	Bergantung pada kegiatan tertentu	Media yang dapat digunakan berulang

Hasil identifikasi kebutuhan menunjukkan bahwa permasalahan utama bukan terletak pada ketiadaan program pencegahan *bullying*, melainkan pada kebutuhan variasi media yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Temuan ini memperlihatkan bahwa sekolah telah memiliki fondasi program yang baik, sehingga intervensi yang dibutuhkan lebih mengarah pada penguatan strategi implementasi daripada pembentukan program baru. Berdasarkan kebutuhan tersebut, tim mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE) *Bestie Card* yang dirancang untuk memperkuat keterampilan sosial peserta didik melalui aktivitas bermain dan refleksi.

Tabel 2. Komponen APE *Bestie Card*

Komponen	Deskripsi
Kartu <i>Truth</i>	Pertanyaan reflektif tentang pengalaman, perasaan, dan hubungan sosial
Kartu <i>Dare</i>	Tantangan yang mendorong perilaku positif kepada teman
Buku Panduan	Petunjuk penggunaan media bagi guru
Aturan Permainan	Tata cara pelaksanaan permainan
Nilai Karakter	Bicara, Empati, Saling Mengerti, dan Tindakan Peduli

Pengembangan media dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas belajar yang melibatkan unsur bermain. Oleh karena itu, konsep *Truth Or Dare* dipilih karena memungkinkan peserta didik belajar melalui pengalaman langsung sekaligus membangun interaksi sosial yang positif. *Workshop* kemudian dilaksanakan dengan melibatkan 24 guru dan tenaga kependidikan. Pelaksanaan *workshop* tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta untuk merasakan secara langsung penggunaan APE *Bestie Card* melalui kegiatan simulasi. Selama simulasi berlangsung, peserta terlihat aktif menjawab pertanyaan pada kartu *Truth* dan melaksanakan berbagai tantangan pada kartu *Dare*. Keterlibatan tersebut menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dibandingkan metode penyampaian informasi secara satu arah. Melalui simulasi ini, guru memperoleh pengalaman langsung mengenai cara mengelola permainan, memandu diskusi reflektif, serta menghubungkan setiap aktivitas permainan dengan nilai-nilai karakter yang ingin dikembangkan.



Gambar 2. Simulasi Penggunaan APE *Bestie Card* oleh Peserta *Workshop*

Selain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, penggunaan *Bestie Card* juga membuka ruang interaksi yang lebih luas antarpeserta. Setiap pertanyaan dan tantangan yang terdapat pada kartu dirancang untuk mendorong peserta berkomunikasi, mendengarkan pendapat orang lain, memberikan apresiasi, serta menunjukkan sikap peduli terhadap sesama. Aktivitas tersebut secara tidak langsung melatih kemampuan sosial yang menjadi salah satu aspek penting dalam upaya pencegahan *bullying* di Sekolah Dasar. Menurut (Candra et al., 2025), pembentukan karakter hormat, tanggung jawab, dan kepedulian sosial sejak usia Sekolah Dasar merupakan langkah penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang aman dan kondusif.



Gambar 3. Buku Panduan *Bestie Card*

Produk utama yang dihasilkan dalam kegiatan pengabdian ini berupa satu paket APE *Bestie Card* beserta buku panduan operasional. Produk tersebut dirancang berdasarkan kebutuhan sekolah yang menginginkan media refleksi yang lebih menarik, interaktif, dan mudah digunakan oleh guru. Buku panduan yang menyertai media berisi tujuan penggunaan, langkah-langkah pelaksanaan, aturan permainan, serta alternatif penerapan dalam kegiatan pembelajaran maupun penguatan karakter. Dengan adanya panduan tersebut, guru dapat memanfaatkan media secara mandiri tanpa memerlukan pendampingan lanjutan dari tim pengabdian.



Gambar 4. Produk APE *Bestie Card*

Bestie Card dikembangkan dengan mengusung empat nilai utama, yaitu Bicara, Empati, Saling Mengerti, dan Tindakan Peduli. Nilai-nilai tersebut dirancang untuk membantu peserta didik membangun hubungan sosial yang positif melalui kegiatan yang mendorong komunikasi, kepedulian, dan saling menghargai. Melalui pertanyaan reflektif dan tantangan sederhana, peserta didik diajak untuk memahami perasaan diri sendiri maupun orang lain serta membiasakan perilaku positif dalam kehidupan sehari-hari (Mubarakah et al., 2020).

Pemanfaatan media berbasis permainan dalam kegiatan pembelajaran dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial peserta didik. Melalui aktivitas bermain, peserta didik memiliki kesempatan untuk berinteraksi, bekerja sama, serta belajar menghargai orang lain dalam suasana yang menyenangkan. Sejalan dengan penelitian (Aminuddin et al., 2023), aktivitas permainan yang melibatkan interaksi sosial dapat mendukung pembentukan karakter positif peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna. Selain itu, pengembangan keterampilan sosial perlu dilakukan sejak usia Sekolah Dasar karena berpengaruh terhadap kemampuan peserta didik dalam membangun hubungan yang sehat dengan lingkungan sekitarnya. (Nora et al., 2023) menjelaskan bahwa kemampuan sosial membantu anak dalam beradaptasi, berkomunikasi, serta menyelesaikan berbagai permasalahan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Temuan tersebut mendukung pemanfaatan *Bestie Card* sebagai media yang tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan edukatif, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan empati, kepedulian, dan hubungan sosial yang positif antarpeserta didik.

Selama *workshop* berlangsung, peserta memberikan respons yang baik terhadap media yang diperkenalkan. Guru menilai bahwa *Bestie Card* memiliki konsep yang menarik, mudah digunakan, dan relevan dengan kebutuhan sekolah. Selain dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, media ini juga berpotensi digunakan dalam kegiatan penguatan karakter, layanan bimbingan dan konseling, maupun aktivitas pembiasaan positif lainnya. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Ardhaniasih et al., 2025) yang menyatakan bahwa media permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Sebagai bentuk keberlanjutan program, tim pengabdian menyerahkan satu paket APE *Bestie Card* beserta buku panduan penggunaan kepada pihak SDN Pelandakan 1. Produk tersebut diharapkan dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan sebagai salah satu media pendukung dalam upaya pencegahan *bullying* dan penguatan karakter peserta didik.



Gambar 5. Serah Terima APE *Bestie Card* kepada Pihak Sekolah

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media permainan edukatif dapat menjadi alternatif yang mendukung upaya pencegahan *bullying* di Sekolah Dasar. Melalui kegiatan yang interaktif dan menyenangkan, *Bestie Card* dapat membantu menumbuhkan kemampuan komunikasi, empati, dan kepedulian sosial peserta didik sehingga mendukung terciptanya lingkungan sekolah yang aman, nyaman, dan ramah anak.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui workshop pemanfaatan APE *Bestie Card* berbasis *Truth Or Dare* di SDN Pelandakan 1 telah terlaksana dengan baik dan mampu menjawab kebutuhan sekolah akan media pembelajaran yang lebih interaktif dalam mendukung pencegahan *bullying*. Media yang dikembangkan mengintegrasikan nilai Bicara, Empati, Saling Mengerti, dan Tindakan Peduli sehingga dapat menjadi sarana penguatan karakter yang menarik dan mudah diterapkan. Respons positif dari guru dan tenaga kependidikan menunjukkan bahwa *Bestie Card* memiliki potensi untuk dimanfaatkan secara berkelanjutan dalam berbagai kegiatan sekolah sebagai upaya mendukung terciptanya lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan ramah anak. Pengembangan dan pemanfaatan media serupa secara berkelanjutan diharapkan dapat memperkaya strategi pencegahan *bullying* sekaligus memperkuat budaya sekolah yang positif dan inklusif.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SDN Pelandakan 1 yang telah menjadi mitra dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Apresiasi juga disampaikan kepada dosen pembimbing, guru pamong, serta Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) Universitas Muhammadiyah Cirebon atas arahan, dukungan, dan fasilitasi yang diberikan sehingga seluruh rangkaian kegiatan dapat terlaksana dengan baik.

6. REFERENSI

- Aminuddin, Ramadhan, S., Sanisah, S., Lukman, & Akbar, M. A. (2023). Integrasi Model Pembelajaran Interaksi Sosial dengan Permainan Tradisional Tapa Gala sebagai Upaya Akselerasi Pembentukan Karakter Siswa. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 4293–4299. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6927>
- Ardhianisih, N. L. S., Ginanti, N. P. O., Harumtini, N. P. I., & Susiani, K. (2025). Revitalisasi megoak-goakan sebagai media pembelajaran IPS berbasis budaya untuk menumbuhkan empati dan mencegah bullying di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 10(1), 70–75. <https://doi.org/10.29210/025719jpgi0005>
- Candra, S. D., Wiyono, A. A. R., Nafis, R. W., & Hakim, L. (2025). Pendidikan Anti-Bullying melalui Implementasi Pembelajaran Bermain pada Anak Sekolah Dasar. *Insan Cendikia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 191–199. <https://doi.org/10.46838/ic.v3i1.807>
- Faizin, M. (2025). Penanaman Nilai Toleransi dan Empati Sejak Dini Melalui Bimbingan Sosial Teknik Circle Time di Sekolah Dasar : kajian Systematic Literature Review. *TARUNATEACH: Journal of Elementary School*,

- 03(02), 79–92. <https://doi.org/10.54298/tarunateach.v3i2.644>
- Hidayat, S. F., Nasiriyah, M., Herawan, E., & Sugiarti, I. Y. (2025). CATUR EMPATI (CEMPA): An Innovative Educational Game Approach to Enhance Empathy and Prevent Bullying. *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies*, 10(1). <https://doi.org/10.30983/educative.v10i1.9550>
- Lestari, E. R., Irmansyah, J., & Muhaimin, A. (2025). Pendidikan Jasmani Berbasis Karakter Untuk Menekan Insiden Bullying Di Sekolah Dasar : Kualitatif Eksploratif Desain. *SPORTIVE: Journal of Physical Education, Sport and Recreation*, 9(September), 354–362. <https://journal.unm.ac.id/index.php/sportive/article/download/9443/6290>
- Mubarakah, W. N., Fuadi, D., Widyasari, C., & Rahmawati, L. E. (2020). Manajemen Alpha Zones ' Games Berbasis Kecerdasan Majemuk dalam Membentuk Empati Siswa Sekolah Dasar. *Psikologika: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi*, 25(3), 147–166. <https://doi.org/10.20885/psikologika.vol25.iss2.art1>
- Nashir, M. A., Alfisyah, Khairina, N., Hayati, R. A., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2026). KAJIAN LITERATUR: PERAN EMPATI DALAM PENCEGAHAN TINDAKAN BULLYING DI LINGKUNGAN SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.39532>
- Nora, Y., Jamaris, & Solfema. (2023). Penanganan Permasalahan Sosial pada Anak dalam Pengembangan Sosial di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 116–127. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4334>
- Pardede, H., Ambarita, A. B. T., Sinaga, E., Angelin, Y. C., & Simanullang, T. A. (2024). Penguatan Kualitas Pendidikan Melalui Pendekatan Partisipatif Dalam. *Kegiatan Positif: Jurnal Hasil Karya Pengabdian Masyarakat*, 2(1). <https://doi.org/10.61132/kegiatanpositif.v2i1.814>
- Ridwanulloh, M. U., Sholikhah, J. A., Soviana, S. N., Huda, M. M., Umah, B. K., Shohibaunnuroin, F., Rohmah, N., & Surur, A. M. (2026). Mewujudkan Lingkungan Sekolah Aman melalui Stop Bullying dengan Pendekatan Partisipatif di Sekolah Dasar. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 423–432. <https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v7i2.498>
- Rizal, M., & Muslikah, E. D. (2025). Efektivitas Pelatihan Empati dalam Menurunkan Kecenderungan Perilaku Bullying pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2016), 39716–39720. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i3.35097>