

**PENGARUH PERMAINAN PILOLY TERHADAP  
PENGETAHUAN SISWA TENTANG *BULLYING* DI  
SDN 06 INDRALAYA UTARA**



**SKRIPSI**

**OLEH:**

**AULIA TRI AMBAR RINI**

**04021282025069**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN  
BAGIAN KEPERAWATAN  
FAKULTAS KEDOKTERAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
INDRALAYA (JANUARI 2025)**

**PENGARUH PERMAINAN PILOLY TERHADAP  
PENGETAHUAN SISWA TENTANG *BULLYING* DI  
SDN 06 INDRALAYA UTARA**



**SKRIPSI**

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar**

**Sarjana Keperawatan pada Universitas Sriwijaya**

**OLEH:**

**AULIA TRI AMBAR RINI**

**04021282025069**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN**

**BAGIAN KEPERAWATAN**

**FAKULTAS KEDOKTERAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**INDRALAYA (JANUARI 2025)**

## PERNYATAAN INTEGRITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aulia Tri Ambar Rini

NIM : 04021282025069

Judul : Pengaruh Permainan Piloly Terhadap Pengetahuan Siswa Tentang *Bullying* Di SD Negeri 06 Indralaya Utara

Menyatakan bahwa skripsi saya merupakan hasil karya sendiri didampingi tim pembimbing dan bukan hasil penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa ada paksaan dari siapapun.

Indralaya, 03 Januari 2025

A 10,000 Rupiah Indonesian postage stamp is shown with a handwritten signature in black ink over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA' and '10000'. The signature is written in a cursive style.

(Aulia Tri Ambar Rini)

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**  
**FAKULTAS KEDOKTERAN**  
**BAGIAN KEPERAWATAN**  
**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN**

**LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI**

**NAMA : AULIA TRI AMBAR RINI**  
**NIM : 04021282025069**  
**JUDUL : PENGARUH PERMAINAN PILOLY (PINTAR  
TOLAK *BULLYING*) TERHADAP PENINGKATAN  
PENGETAHUAN SISWA TENTANG *BULLYING* DI  
SDN 06 INDRALAYA UTARA**

**PEMBIMBING I**


**Firnaliza Rizona S.Kep., Ners., M.Kep**  
**NIP. 198911022018032001**



(.....)

**PEMBIMBING II**

**Eka Yulia Fitri Y., S.Kep., Ners., M.Kep**  
**NIP. 198407012008122001**



(.....)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**NAMA** : AULIA TRI AMBAR RINI  
**NIM** : 04021282025069  
**JUDUL** : PENGARUH PERMAINAN PILOLY TERHADAP  
PENINGKATAN PENGETAHUAN SISWA  
TENTANG *BULLYING* DI SDN 06 INDRALAYA  
UTARA

Skripsi in telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Keperawatan Bagian Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya pada Tanggal 9 Januari 2025 dan telah diterima guna memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Keperawatan.

Indralaya, 9 Januari 2025

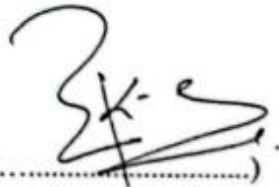
**PEMBIMBING I**

Fimaliza Rizona S.Kep., Ners., M.Kep  
NIP. 198911022018032001

()


**PEMBIMBING II**

Eka Yulia Fitri Y., S.Kep., Ners., M.Kep  
NIP. 198407012008122001

()

**PENGUJI**


Antarini Indriansari, S.Kep., Ns., M.Kep., Sp.Kep.An  
NIP. 198104182006042003

()

Mengetahui,

Ketua Bagian Keperawatan  
  
Hidayati, S.Kep., Ns., M.Kep  
NIP. 197602202002122001

Koordinator Program Studi Keperawatan

()  
Eka Yulia Fitri Y, S.Kep., Ns., M.Kep  
NIP. 198407012008122001

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
FAKULTAS KEDOKTERAN  
BAGIAN KEPERAWATAN  
PROGRAM STUDI KEPERAWATAN**

**Skripsi, Januari 2025  
Aulia Tri Ambar Rini**

**Pengaruh Permainan PIOLY Terhadap Pengetahuan Siswa Tentang  
*Bullying* Di SDN 06 Indralaya Utara**

**xvi + 62 halaman + 7 Tabel + 3 Gambar + 2 Skema + 19 Lampiran**

**ABSTRAK**

*Bullying* merupakan salah satu permasalahan yang sering ditemukan di lingkungan sekolah dan memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap perkembangan anak. Rendahnya pengetahuan anak usia sekolah mengenai *bullying* menjadi salah satu penyebab kejadian *bullying* sehingga diperlukan suatu usaha untuk mencegah terjadinya *bullying*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan PIOLY (Pintar Tolak *Bullying*) terhadap pengetahuan siswa tentang *bullying* di SDN 06 Indralaya Utara. Penelitian ini menggunakan design *Pre-experiment* dengan rancangan *one group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 201 orang dengan total sampel berjumlah 33 orang yang merupakan siswa-siswi kelas IV, V, dan VI berusia 9-12 tahun di SDN 06 Indralaya Utara. Pengambilan sampel dalam penelitian dilakukan dengan cara *probability sampling* menggunakan teknik *stratified random sampling* untuk menentukan jumlah sampel pada populasi yang mewakili tiap kelas. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner yang sudah divalidasi. Analisis statistik penelitian menggunakan uji *Shapiro Wilk* didapatkan nilai berdistribusi normal. Hasil penelitian *paired t-test* didapatkan sebesar 0,00 ( $<0,05$ ). Hasil analisis terhadap pengetahuan siswa didapatkan nilai rata-rata saat *pretest* 14,37 dan *posttest* 16,00 serta standar deviasi *pretest* 4,514 dan *posttest* 3,714 artinya terdapat pengaruh signifikan terhadap peningkatan pengetahuan siswa tentang *bullying* melalui permainan PIOLY. Kombinasi antara bermain dan belajar efektif meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar dikarenakan sesuai dengan karakteristik anak sehingga dapat meningkatkan semangat siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

**Kata Kunci** : *Bullying*, Pengetahuan, Permainan, PIOLY, Siswa  
**Daftar Pustaka** : 64 (2016-2024)

**SRIWIJAYA UNIVERSITY  
FACULTY OF MEDICINE  
NURSING DEPARTMENT  
NURSING STUDY PROGRAM**

***Thesis, January 2025  
Aulia Tri Ambar Rini***

***The Effect of PILOLY Games on Students' Knowledge about Bullying at SDN  
06 Indralaya Utara***

***xvi + 62 pages + 7 Tables + 3 Figures + 2 Schemes + 19 Attachments***

**ABSTRACT**

*Bullying is one of the problems that is often found in the school environment and has a significant negative impact on children's development. The low knowledge of school-age children about bullying becomes one of the causes of bullying incidents so that an effort is needed to prevent bullying from occurring. This study aims to determine the effect of the PILOLY (Pintar Tolak Bullying) game on students' knowledge about bullying at SDN 06 Indralaya Utara. This study uses a pre-experiment design with a one group pretest-posttest design. The population in this study were 201 people with a total samples were 33 people who were students in grades IV, V, and VI aged 9-12 years at SDN 06 Indralaya Utara. Sampling in the study was carried out by probability sampling using stratified random sampling techniques to determine the number of samples in the population that represented each class. Data were collected using a validated questionnaire. Statistical analysis of the study used the Shapiro Wilk test obtained normally distributed values. The results of the paired t-test study were obtained at 0.00 (<0.05). The results of the analysis of student knowledge obtained an average value during the pretest of 14.37 and posttest of 16.00 and a standard deviation of the pretest of 4.514 and posttest of 3.714, meaning that there was a significant influence on students' knowledge of bullying through the PILOLY game. The combination between playing and learning effectively increases the knowledge of elementary school students because it is in accordance with the characteristics of the child so that it can increase students' enthusiasm to be more active in learning.*

***Keywords : Bullying, Knowledge, Games, PILOLY, Students***

***Bibliography : 64 (2016-2024)***

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Bismillahirrahmanirrahim. Alhamdulillah, puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, nikmat serta pertolongannya kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam selalu tercurah limpah kepada baginda rasul Nabi Muhammad SAW.

### ***Ayah dan Ibu***

Terimakasih banyak atas cinta, kasih, dukungan, do'a, dan ridho yang telah kalian berikan untuk mbak dalam menyusun skripsi ini. Kalian sosok orang tua hebat yang berhasil dalam mendidik anak-anaknya, mbak banyak belajar kemandirian dan keberanian dari kalian orang tua hebat yang melatarbelakangi kesuksesan anak-anaknya. Terkhusus Ayah terimakasih banyak mbak bangga punya Ayah yang berhasil menjadi suri tauladan bagi kami anak-anakmu, Ayah selalu malu ketika ada yang muji Ayah tapi di sini mbak bakal selalu mengagumi Ayah supaya kelak semua orang bakal tau bahwa mbak berhasil karena dukungan Ayah dan Ibu.

### ***Saudara Tersayang***

Terimakasih banyak kak Agung, kak Bayu, dan Dody atas semua dukungan dan do'a untuk mbak yang kini telah berhasil menyelesaikan skripsi ini.

### ***Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji***

Terimakasih banyak kepada ibu Fernaliza Rizona, S.Kep., Ners., M.Kep sebagai pembimbing 1 dan ibu Eka Yulia Fitri Y., S.Kep., Ners., M.Kep sebagai pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan selalu membantu serta memberi dukungan yang tulus kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih juga kepada ibu Antarini Indriansari, S.Kep., Ns., M.Kep., Sp.Kep.An Sebagai penguji saya yang telah meluangkan waktu dan memberikan masukan, saran, dan kritiknya dalam menyempurnakan skripsi saya.

### ***Teman dan Sahabat***

Terimakasih banyak kepada sahabat-sahabat penulis yang selalu mau mendengarkan keluh kesah selama menyelesaikan skripsi ini. Teruntuk Pira (POD) terimakasih banyak sudah selalu menjadi tempat ATAR bercerita dan selalu memotivasi ATAR hingga sampai pada saat ini. Terimakasih banyak juga kepada tim nikah muda (Intan, Oca, dan Pepi) yang telah membantu dan selalu mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini tanpa kalian semua mungkin jalan untuk menyelesaikan skripsi akan semakin sulit.

Terimakasih juga kepada semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini. Terutama diri sendiri karena telah mampu berusaha, bertahan, dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik.



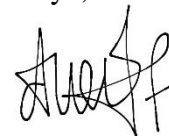
## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Permainan PILOLY Terhadap Pengetahuan Siswa Tentang *Bullying* di SDN 06 Indralaya Utara”. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Hikayati, S.Kep., Ns., M.Kep selaku Ketua Bagian Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya.
2. Fimaliza Rizona, S.Kep., Ns., M.Kep selaku selaku Pembimbing 1 dan Pembimbing Akademik yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, arahan, dukungan serta saran kepada penulis selama menyusun skripsi ini.
3. Eka Yulia Fitri Y., S.Kep., Ners., M.Kep. selaku Pembimbing 2 yang juga telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, arahan, dukungan serta saran kepada penulis selama menyusun skripsi ini.
4. Antarini Idriansari, S.Kep., Ns., M.Kep., Sp.Kep.An. selaku Penguji yang telah memberikan kritik, dan saran kepada penulis.
5. Seluruh dosen dan staf administrasi PSIK FK UNSRI yang telah memberikan bimbingan serta bantuan kepada penulis.
6. Orang tua dan keluarga yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepala sekolah, staf tata usaha, dan semua guru-guru di SD Negeri 06 Indralaya Utara yang telah membantu dan mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian serta bantuannya. Semua adik-adik SD Negeri 06 Indralaya Utara baik responden stupen maupun responden penelitian.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca.

Indralaya, Januari 2025



Penulis

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN INTEGRITAS.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR SKEMA .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.3.1 Tujuan Umum.....	5
1.3.2 Tujuan Khusus.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
2.1 Konsep <i>Bullying</i> .....	8
2.1.1 Pengertian .....	8
2.1.2 Bentuk-bentuk <i>Bullying</i> .....	8
2.1.3 Faktor Penyebab .....	10
2.1.4 Tanda dan Gejala.....	11
2.1.5 Dampak Negatif.....	11
2.1.6 Upaya Pencegahan.....	12
2.2 Konsep Anak Usia Sekolah.....	13

2.2.1	Pengertian .....	13
2.2.2	Tugas Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar .....	14
2.3	Konsep Pengetahuan .....	16
2.3.1	Pengertian .....	16
2.3.2	Sumber pengetahuan .....	16
2.3.3	Faktor yang mempengaruhi .....	17
2.4	Konsep Pendidikan Kesehatan .....	20
2.4.1	Pengertian Pendidikan Kesehatan .....	20
2.4.2	Tujuan dari Pendidikan Kesehatan .....	20
2.4.3	Metode Pendidikan Kesehatan .....	21
2.4.4	Media Pendidikan Kesehatan .....	22
2.5	Konsep <i>Board Game</i> .....	23
2.5.1	Pengertian <i>Board Game</i> .....	23
2.5.2	Jenis <i>Board Game</i> .....	23
2.5.3	Sejarah <i>Board Game</i> .....	25
2.6	Konsep PIOLY .....	26
2.6.1	Pengertian Permainan Pintar Tolak <i>Bullying</i> (PIOLY) .....	26
2.6.2	Kelebihan Permainan Pintar Tolak <i>Bullying</i> (PIOLY) .....	26
2.6.3	Cara Bermain PIOLY .....	27
2.7	Penelitian Terkait .....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>31</b>
3.1	Kerangka Konsep .....	31
3.2	Desain Penelitian .....	32
3.3	Hipotesis .....	32
3.4	Definisi Operasional .....	33
3.5	Populasi dan Sampel .....	35
3.5.1	Populasi .....	35
3.5.2	Sampel .....	35
3.6	Tempat Penelitian .....	36
3.7	Waktu Penelitian .....	37
3.8	Etika Penelitian .....	37
3.9	Alat Pengumpulan Data .....	38

3.9.1 Jenis Data.....	38
3.9.2 Instrumen Penelitian.....	39
3.9.3 Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	39
3.10 Prosedur Pengambilan Data .....	40
3.10.1 Tahap Persiapan .....	40
3.10.2 Tahap Pelaksanaan.....	41
3.11 Teknik Pengolahan dan Analisis Data .....	44
3.11.1 Pengolahan Data .....	44
3.11.2 Analisa Data.....	45
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>47</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	47
4.1.1 Analisis Univariat.....	47
4.1.2 Analisis Bivariat .....	48
4.2 Pembahasan.....	49
4.2.1 Analisis Univariat.....	49
4.2.2 Analisis Bivariat .....	52
4.3 Keterbatasan Penelitian .....	55
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>56</b>
5.1 Kesimpulan.....	56
5.1 Saran.....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>58</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>63</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Rancangan Penelitian.....	32
Tabel 3.2 Definisi Operasional .....	33
Tabel 3.3 Pembagian Sampel Setiap Kelas.....	36
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Kuesioner Pengetahuan .....	39
Tabel 4.1 Pengetahuan Siswa tentang <i>Bullying</i> sebelum Diberikan Media Permainan PILOLY (n=30) .....	47
Tabel 4.2 Pengetahuan Siswa tentang <i>Bullying</i> setelah Diberikan Media Permainan PILOLY (n=30).....	47
Tabel 4.3 Pengaruh Permainan PILOLY terhadap Pengetahuan Siswa tentang <i>Bullying</i> antara Sebelum dan Setelah Perlakuan (n=30) .....	48

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media Permainan PILOLY .....	27
Gambar 2.2 Kartu GADAKU .....	27
Gambar 2.3 Kartu Ajaib.....	28

## DAFTAR SKEMA

Skema 2.1 Kerangka Teori .....	30
Skema 3.1 Kerangka Konsep Penelitian .....	31

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Lembar Penjelasan Penelitian (*Informed*)
- Lampiran 2. Lembar Persetujuan Menjadi Responden (*Consent*)
- Lampiran 3. Lembar Kuesioner Penelitian
- Lampiran 4. SAP Permainan PILOLY (Pintar Tolak *Bullying*)
- Lampiran 5. SOP Permainan PILOLY (Pintar Tolak *Bullying*)
- Lampiran 6. Desain Permainan PILOLY
- Lampiran 7. Desain Kartu GADAKU (Gambar dan Kalimat Unik)
- Lampiran 8. Desain Kartu Ajaib
- Lampiran 9. Surat Izin Studi Pendahuluan
- Lampiran 10. Surat Izin Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner
- Lampiran 11. Surat Keterangan Sudah Melakukan Uji Validitas Kuesioner
- Lampiran 12. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 13. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 14. Sertifikat Etik
- Lampiran 15 Hasil Analisis Statistik SPSS
- Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 17. Hasil Uji Plagiasi
- Lampiran 18. Abstrak dari Lembaga Bahasa
- Lampiran 19. Lembar Konsultasi



## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

### **Identitas Diri**

Nama : Aulia Tri Ambar Rini  
Tempat Tanggal Lahir : Permata Hitam, 03 November 2002  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Alamat : Desa Payakabung Kec. Indralaya Utara Kab. Ogan Ilir Provinsi Sumatera Selatan  
Telp/HP : 082180358149  
Email : auliatriambarrini@gmail.com  
Institusi : Universitas Sriwijaya  
Fakultas/Prodi : Kedokteran/Keperawatan  
Nama Orang Tua  
    Ayah : M. Yusuf Kurniawan  
    Ibu : Megawati  
Jumlah Saudara : 3 (Tiga)  
Anak Ke : 3 (Tiga)

### **Riwayat Pendidikan**

1. SDN 06 Indralaya Utara
2. SMPN 1 Indralaya Utara
3. SMAN 1 Indralaya

### **Riwayat Organisasi**

1. Anggota OSIS SMPN 1 Indralaya Utara Periode 2014-2016
2. Sekretaris Paskibra Periode 2015-2016
3. Anggota LDPS SAHARA UNSRI Periode 2021-2022
4. Sekretaris Duta Literasi Indonesia Bagian Sumatera Selatan Tahun 2023

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Salah satu masalah umum di lingkungan sekitar adalah *bullying*, terutama terjadi di lembaga pendidikan. Hasil penelitian di Norwegia menunjukkan bahwa 15% siswa atau 1 dari 7 murid sekolah dasar, di Amerika Serikat tingkat *bullying* 30% lebih tinggi pada siswa SD dan SMP. *Survei* di negara Australia menunjukkan 20% siswa merasakan "*bullying*" setidaknya sekali sepekan. Penelitian lain menyebutkan anak di negara Australia yang pernah menjadi korban perilaku *bullying* tiga kali lebih mungkin mengalami depresi (Yuniliza, 2020).

Data *Programme for International Students Assessment* (PISA) menggambarkan di Indonesia, 15% anak dan remaja melaporkan merasa terintimidasi, 19% melaporkan dijauhi, 22% menerima hinaan, 14% menerima ancaman, 18% didorong serta dipukul oleh teman, dan 20% menerima berita buruk. Data yang dikumpulkan oleh UNICEF, tingkat kekerasan anak di Indonesia lebih tinggi daripada di negara-negara Asia seperti Vietnam, Nepal, dan Kamboja. (Oktaviani & Ramadan, 2023).

Data dari *Organization for Economic Co-operation and Development* (OECD), terdapat 42.540 laporan *bullying* yang dilaporkan di seluruh dunia tahun 2021, dengan kasus 2.790 yang bersal dari Asia. Sebanyak 40 negara dilaporkan memiliki kasus *bullying* di negaranya salah satu yang masuk dalam laporan tersebut ialah Indonesia yang menduduki peringkat pertama di ASEAN dengan tingkat kejadian *bullying* sebanyak 84% (Novitasari *et al.*, 2023).

Data KPAI menunjukkan 37.381 kasus perundungan yang diterima KPAI antara tahun 2011 hingga 2019, 2.473 di antaranya merupakan perundungan yang terjadi di lingkungan pendidikan. Data lainnya, terdapat 76 kasus *bullying* pada siswa sekolah dasar pada tahun 2020 dan 17 kasus pada tahun 2021. (Novitasari *et al.*, 2023).

Data Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI), 16 kasus *bullying* di lingkungan sekolah terjadi antara Januari dan Agustus 2023. Kasus di SD dan SMP menyumbang 25% dari semua kasus *bullying* yang terjadi di sekolah (Annur, 2023).

Penelitian Hopeman (2020) menyatakan bahwa prestasi belajar seseorang dapat menurun, seseorang bisa mengisolasi diri dari orang-orang yang mereka anggap sebagai ancaman, merasa trauma, rendah diri, dan ketakutan setelah menyaksikan atau mengalami *bullying*. Penelitian yang dilakukan oleh Zulqurnain dan Thoha (2022) perilaku *bullying* menyebabkan anak merasa terancam, takut, dan tidak berharga. Perilaku ini juga membuat mereka sulit fokus saat belajar, berinteraksi dengan orang lain, menolak bersekolah, kehilangan rasa percaya diri, dan sulit berpikir hingga prestasi akademisnya menurun. (Oktaviani & Ramadan, 2023).

Faktor yang mempengaruhi perilaku *bullying* antara lain kontribusi anak, gaya pengasuhan keluarga, tekanan teman sebaya, dan dampak media sosial (Muhopilah & Tentama, 2019). Faktor lainnya yang mempengaruhi perilaku *bullying* adalah pengetahuannya. Anak-anak di sekolah hanya memiliki sedikit pengetahuan akan risiko yang terkait dengan *bullying*. Penelitian Sari (2017) menemukan yaitu anak usia sekolah masih sangat sedikit pengetahuannya terhadap risiko *bullying* karena fungsi kognitifnya yang buruk (59,7%), sehingga akan berdampak pada perilaku *bullying* terhadap diri mereka sendiri, seperti penggunaan narkoba dan pergaulan bebas. terlarang, serta masalah kesehatan mental (Handalan *et al.*, 2020).

Penelitian yang dilakukan Aprilla (2019) terdapat hubungan antara pengetahuan tentang *bullying* dan perkembangan emosi sosial anak terhadap *bullying* adalah 0,002 ( $P < 0,05$ ). Pada penelitian Agung (2020) menggambarkan ada korelasi yang signifikan antara pengetahuan tentang perilaku *bullying* pada anak usia sekolah dan tindakan *bullying* ( $p \text{ value } 0,018 < \alpha (0,05)$ ). Sikap seseorang dalam menghadapi suatu objek akan semakin baik jika semakin banyak pengetahuannya. Semakin banyak orang yang tahu tentang *bullying*, semakin sedikit orang yang melakukannya.

Sebaliknya, semakin sedikit remaja yang tahu tentang *bullying*, semakin banyak kejadian *bullying* (Kumala, 2020).

Penelitian Rezapour (2019) menyatakan bahwa sekolah yang kurang nyaman berhubungan terhadap tingkat *bullying* relasional dan verbal yang lebih tinggi, sedangkan lingkungan sekolah yang nyaman akan meminimalkan kejadian *cyber bullying*, *bullying* relasional, dan *bullying* verbal yang lebih rendah (Muhopilah & Tentama, 2019).

Anak berusia 9-12 tahun mengalami perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan anak juga memiliki pola-pola tersendiri yang khas sesuai dengan aspek perkembangan (Dewi, *et al.* 2020). Teori Piaget, anak-anak usia Sekolah Dasar (SD), yang biasanya berusia 7 hingga 11 tahun, berada di tahap ketiga proses perkembangan kognitif mereka, yang dikenal sebagai tahap operasional konkrit. Pada usia ini, dikatakan anak sudah bisa bernalar secara logis mengenai segala objek yang konkrit, namun masih belum mampu bernalar terhadap konsep-konsep abstrak (Khaulani, *et al.* 2020). Usia 9–12 tahun menunjukkan sikap individualis, dan usia 6–9 tahun menunjukkan perkembangan sosial yang cepat. Pada titik ini, anak membandingkan dirinya sendiri dengan teman sebayanya dalam upaya memahami siapa dirinya. Tanpa pengawasan, anak-anak biasanya akan kesulitan menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Palupi, 2020).

Studi pendahuluan dilakukan di tiga Sekolah Dasar (SD) diantaranya SDN 06 Indralaya Utara, SDN 15 Indralaya Utara, dan SDN 16 Indralaya Utara. Berdasarkan hasil wawancara peneliti terhadap tiga sekolah tersebut didapatkan bahwa terdapat laporan *bullying* di SDN 06 Indralaya Utara dan guru juga pernah mendapati siswa yang sedang melakukan *bullying* yaitu seperti mengejek dan memukul temannya, sedangkan di sekolah lain pihak sekolah menyatakan ada perilaku *bullying* namun belum ada laporan langsung dari siswa ke pihak sekolah.

Wawancara yang dilakukan pada 20 siswa di SDN 06 Indralaya Utara diketahui bahwa seluruh anak-anak belum pernah mendapatkan informasi tentang *bullying* dari petugas kesehatan. Selain itu, hanya dua anak yang mengetahui kata *bully* dari internet dan media sosial. Ketika peneliti

menanyakan tentang definisi dari *bullying* tiga anak menjawab *bullying* merupakan bentuk perilaku mengejek teman dan dua anak menjawab bahwa *bullying* adalah suatu bentuk perilaku berupa memukul dan mengata-ngatai orang lain. Semua anak belum mengetahui sebab dan akibat dari perilaku *bullying* serta belum mengetahui cara melawan *bullying* dan apa yang harus dilakukan jika melihat perilaku *bullying*.

Peneliti mewawancarai siswa tentang pendekatan pembelajaran atau penyuluhan apa yang pernah mereka terima. Semua siswa menjawab dengan ceramah, proyektor, dan video. Peneliti juga meminta siswa untuk memilih metode pendidikan kesehatan apa yang mereka sukai dan akan gunakan dalam penyuluhan dengan memberi mereka beberapa pilihan, termasuk ceramah, video, dan *power point*. Hampir semua siswa mengatakan bahwa mereka belum pernah diberikan metode pendidikan melalui *board game*.

Model *board game* “PILOLY” merupakan modifikasi permainan labirin bergambar yang lebih sederhana dalam bentuk papan permainan yang berisi informasi tentang *Bullying*. “PILOLY” merupakan singkatan dari “Pintar Tolak *Bullying*”. Media ini mengajak para pemain untuk berkompetisi dalam menyelesaikan tantangan agar bisa terus maju dan menjadi pemenang dalam permainan. Permainan yang dimainkan ini berisi materi tentang *bullying* dan pernyataan wajib yang dibaca oleh siswa untuk bisa melanjutkan langkahnya. Anak menjadi pemenang pada permainan ini adalah anak yang telah mengumpulkan point paling banyak.

Penelitian oleh Kartika, *et al.* (2021) hasil uji statistik yaitu *game* edukasi POPOHIDATKU berdampak pada pengetahuan PHBS pada anak SMP berusia 13 tahun di Kota Bengkulu, dengan  $p=0,009 < \alpha 0,05$ . Pada analisis penelitian Gauthier, *et al.* (2019) didapatkan hasil pasca intervensi *board game* terhadap pengetahuan efeknya kecil dan tidak signifikan pada keterlambatan tindak lanjut ( $d=0,25$ , 95% CI [-0,53 hingga 1,03]) (Gauthier *et al.*, 2019). Melalui latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melihat apakah ada pengaruh media *board game* PILOLY (Pintar Tolak *Bullying*) terhadap rata-rata pengetahuan siswa di SDN 06 Indralaya Utara.

## 1.2 Rumusan Masalah

*Bullying* atau perundungan merupakan tindakan agresif yang masih sering terjadi di dunia pendidikan. Berdasarkan data yang dilansir dari PISA Indonesia menduduki peringkat ke 5 kejadian *bullying* paling banyak di Asia Tenggara. Korban dan pelaku *bullying* dapat mengalami kmengalami masalah jiwa dan sosial. Faktor yang menjadi salah satu *bullying* terjadi adalah kurangnya pengetahuan anak usia sekolah tentang *bullying*, sehingga perlu ada tindakan untuk mencegah *bullying* terjadi. Pengetahuan yang dimiliki seseorang memiliki peranan penting dalam menentukan sikap yang stabil. Pemilihan pendidikan kesehatan yang tepat untuk anak SD yang bisa digunakan adalah dengan menggunakan permainan, metode pendidikan kesehatan yang efektif untuk anak sekolah dasar adalah permainan PILOLY. Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah: “apakah ada pengaruh permainan PILOLY terhadap pengetahuan siswa tentang *Bullying* di SDN 06 Indralaya Utara”.

## 1.3 Tujuan Penelitian

### 1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan PILOLY terhadap pengetahuan siswa tentang *bullying* di SDN 06 Indralaya Utara

### 1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui pengetahuan siswa tentang *bullying* sebelum diberikan media permainan PILOLY.
- b. Untuk mengetahui pengetahuan siswa tentang *bullying* setelah diberikan media permainan PILOLY.
- c. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata pengetahuan siswa tentang *bullying* antara sebelum dan setelah diberikan media permainan PILOLY.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### a. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian mengenai pengetahuan siswa tentang *bullying* menggunakan PILOLY.

### b. Bagi Siswa

Permainan PILOLY ini diharapkan bisa membantu siswa untuk menerapkan pengetahuan yang telah dimiliki mengenai *bullying* di sekolah sehingga menjadi motivasi dalam mencegah terjadinya *bullying* di lingkungan sekitarnya.

### c. Bagi Profesi Keperawatan

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan tambahan pengetahuan untuk pelayanan kesehatan dalam memberikan pendidikan kesehatan tentang *bullying* dengan menggunakan media permainan “PILOLY” karena telah disesuaikan dengan usia anak sekolah.

### d. Bagi Sekolah

Penelitian ini bisa dijadikan bahan rujukan untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang *bullying* dengan menggunakan permainan PILOLY sebagai media belajar siswa.

## 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dalam ruang lingkup keperawatan anak yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan “PILOLY” dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang *bullying*. Desain Penelitian ini adalah *Pre-experiment* dengan rancangan *one group pretest-posttest design*. Media yang digunakan pada penelitian ini yaitu permainan Pintar Tolak *Bullying* (PILOLY) yang diberikan sebanyak 1 kali. Instrumen yang digunakan berupa lembar kuesioner untuk mengukur pengetahuan siswa tentang *bullying* antara sebelum dan setelah diberikan pendidikan kesehatan. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 201 orang dengan total sampel berjumlah 33 orang. Responden dalam penelitian ini merupakan siswa-siswi kelas IV, V, dan VI yang berusia 9-12 tahun di SDN 06 Indralaya Utara tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilakukan pada

bulan September tahun 2024. Pengambilan sampel dalam penelitian dilakukan dengan cara *probability sampling* menggunakan teknik *stratified random sampling* untuk menentukan jumlah sampel pada populasi yang mewakili tiap kelas.

Uji normalitas data pada penelitian menggunakan uji *Shapiro Wilk* dengan nilai signifikansi 5% karena jumlah sampel kurang dari  $<50$ . Analisis pada penelitian ini menggunakan *paired t test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata pengetahuan sebelum dan setelah diberikan intervensi.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., Rizona, F., & Purwanto, S. (2020). Pengaruh Permainan Ular Tangga Modifikasi terhadap Pengetahuan Siswa Tentang Jajanan Sehat. *In Proceeding Seminar Nasional Keperawatan*, 31–36. [https://stikeselisabethmedan.ac.id/wp-content/uploads/2022/02/Prosiding-Zoominar-Nasional-Keperawatan-2020\\_c.pdf](https://stikeselisabethmedan.ac.id/wp-content/uploads/2022/02/Prosiding-Zoominar-Nasional-Keperawatan-2020_c.pdf)
- Ali, F., Ariesty, C., Lauren, L., Wulandari, R., & Maharani, N. (2022). *Bullying Di Sekolah Dasar. Jurnal Multidisipliner Kapalamada Indonesia*. 1(4), 496–504.
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Pada Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 64–68. <https://doi.org/10.33746/fhj.v6i2.68>
- Angguntari, Y. P. (2019). Pengembangan Papan Permainan Ludo sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Kompetensi Dasar Menganalisis Persyaratan Personil Administrasi Kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya. *Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(3), 44. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/JPAPUNESA/article/view/29462/26984>.
- Annur, C. M. (2023). *Proporsi Kasus Perundungan di Sekolah Indonesia Berdasarkan Jenjang (2023)*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/02/20/ada-30-kasus-bullying-sepanjang-2023-mayoritas-terjadi-di-smp>
- Arif, Y., & Novrianda, D. (2019). Perilaku Bullying Fisik Dan Lokasi Kejadian Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kesehatan Medika Sainatika*, 10(1), 135. <https://doi.org/10.30633/jkms.v10i1.317>
- Aswat, H., Kasih, M., Ode, L., Ayda, B., & Buton, U. M. (2022). Eksistensi Peranan Penguatan Pendidikan Karakter terhadap Bentuk Perilaku Bullying di Lingkungan Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 6(5), 9105–9117.
- Ayu, S., Fitria, F., & Rahem, A. (2020). Hubungan Usia Dengan Pengetahuan Dan Perilaku Penggunaan Suplemen Pada Mahasiswa Institut Teknologi Sepuluh Nopember. *Jurnal Farmasi Komunitas*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.20473/jfk.v7i1.21657>
- Darsini, Fahrurrozi, & Cahyono, E. A. (2019). Pengetahuan; Artikel Review. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 97.
- Dewi, M. P., S, N., & Irdamurni, I. (2020). Perkembangan Bahasa, Emosi, Dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar [*Language, Emotional, and Social Development in Primary School-Aged Children*]. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 1.
- Dewi, N. M. D. K., Mirayanti, N. K. A., & Sudarsana, D. A. K. (2020). *Tingkat Pengetahuan Remaja Tentang Perilaku Bullying*. 15(1), 72–86. <https://doi.org/10.25130/sc.24.1.6>
- Dewi, P. Y. A. (2020). Perilaku School Bullying Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 39. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v1i1.526>
- Faradiba. (2020). Penggunaan Aplikasi Spss Untuk Analisis Statistika Program. *SEJ (School Education Journal)*, 10(1), 65–73.
- Fauziah, Rochani, & Handoyo, A. W. (2023). *Pengembangan Media Permainan Ludo Bullying Untuk Meningkatkan Pemahaman Bullying Pada Remaja*. 1(1), 12–31.

- Gamayanto, I. (2022). Analisis dan Penerapan Board Game untuk Meningkatkan Entrepreneurship dengan Menggunakan Metode Innovation Profiling. *Prosiding Sains Nasional Dan Teknologi*, 12(1), 320. <https://doi.org/10.36499/psnst.v12i1.7004>
- Gauthier, A., Kato, P. M., Bul, K. C. M., Dunwell, I., Walker-Clarke, A., & Lamerias, P. (2019). Board Games for Health: A Systematic Literature Review and Meta-Analysis. *Games for Health Journal*, 8(2), 85–100. <https://doi.org/10.1089/g4h.2018.0017>
- Hager, E., Odetokun, I. A., Bolarinwa, O., Zainab, A., Okechukwu, O., & Al-Mustapha, A. I. (2020). Knowledge, attitude, and perceptions towards the 2019 Coronavirus Pandemic: A bi-national survey in Africa. *PLoS ONE*, 15(7 July), 1–13. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0236918>
- Handalan, M. A., Herlina, & Hasanah, O. (2020). *Hubungan Pengetahuan dan Mekanisme Koping Terhadap Tindakan Bullying Pada Anak Usia Sekolah*. 10(2).
- Hikmawati, F. (2020). *Metodologi Penelitian*.
- Hopeman, T. A., Suarni, K., & Lasmawan, W. (2020). Dampak Bullying Terhadap Sikap Sosial Anak Sekolah Dasar (Studi Kasus Di Sekolah Tunas Bangsa Kodya Denpasar). *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 52–63. [www.kpai.go.id/profil](http://www.kpai.go.id/profil)
- Ibnu, I. N., & Guspianto, G. (2021). Papan Permainan Edukasi Untuk Pencegahan Penyakit Infeksi Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Journal Health & Science : Gorontalo Journal Health and Science Community*, 5(2), 258–269. <https://doi.org/10.35971/gojhes.v5i2.10256>
- Irmawartini, & Nurhaedah. (2017). *Metodologi Penelitian*.
- Ismaningsih, E., & Fitriana, R. N. (2022). *Pengaruh Pendidikan Kesehatan Menggunakan Media Permainan Balok Jenga Terhadap Peningkatan Pengetahuan Pencegahan Bullying Pada Anak Sekolah Dasar Di Sd Negeri Sibela Timur Surakarta*. 1–9. <http://eprints.ukh.ac.i>. 1–9. [http://eprints.ukh.ac.id/id/eprint/3177/1/NASKAH\\_PUBLIKASI\\_ELISA\\_ISMANINGSIH.pdf](http://eprints.ukh.ac.id/id/eprint/3177/1/NASKAH_PUBLIKASI_ELISA_ISMANINGSIH.pdf)
- Jatmika, S. E. D., Maulana, M., Kuntoro, & Martini, S. (2019). Buku Ajar Pengembangan Media Promosi Kesehatan. In *K-Media*.
- Junalia, E., & Malkis, Y. (2022). *Volume 1 Nomor 1 , Edisi Februari 2022. Edukasi Upaya Pencegahan Bullying Pada Remaja Di Sekolah Menengah Pertama Tirtayasa Jakarta*. 1(3), 15–20.
- Kartika, P. T., Hermansyah, & Sahran. (2021). *Pengetahuan Phbs Pada Anak Sekolah Menengah*. 30–39.
- Khaulani, F., Neviyarni, S., & Murni, I. (2020). Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51–59.
- Kurniawan, K., Rahmawati Nur Baeti, Anisa Nur Afifah, Elsa Rizky Oktafierna, & Lia Ustami. (2024). Games Sebagai Intervensi Pencegahan Bullying Pada Anak Usia 6-18 Tahun: Scoping Review. *Jurnal Ilmiah Permasa :Jurnal Ilmiah STIKES Kendal*, 14(1), 227–236. <http://journal.stikeskendal.ac.id/index.php/PSKM>
- Machali, I. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif. In *Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif*. [https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/50344/1/Metode Penelitian Kuantitatif](https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/50344/1/Metode_Penelitian_Kuantitatif)

%28Panduan Praktis Merencanakan%2C Melaksa.pdf

- Makkatenni, N. H., Bamba, A. T., Sidar, R., & Ariqah, N., (2021). *Molly Polly : Permainan Berbasis Media Pembelajaran Untuk Mengedukasi Anti Perilaku*. 5(2), 81–95.
- Maria, D. Y., Amry, R. Y., & Rahayu, B. A. (2021). *Game Edukasi Sehat Jiwa Sebagai Manajemen Pencegahan Bullying Di Sdn Pungkuran Pleret Bantul*.
- Muhopilah, P., & Tentama, F. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku bullying. *Jurnal Psikologi Terapan Dan Pendidikan*, 1(2), 99. <https://doi.org/10.26555/jptp.v1i2.15132>
- Muhyi, M., Hartono, Budiyono, S. C., Satianingsih, R., Sumardi, Rifai, I., Zaman, A. Q., Astutik, E. P., & Fitriatien, S. R. (2018). Metodologi Penelitian.
- Munawarah, D., Aryani, F., & Harum, A. (2024). *The Development of Snake and Ladders Guidance Media to Prevent Bullying Behavior*. 7(2), 1–12.
- Nalendra, A. R. A. (2021). Stastitika Seri Dasar Dengan SPSS. In *Media Sains Indonesia : Bandung*.
- Nova Dwi Erlitasari, U. D. (2016). Pengembangan Media Board Game Garis Bilangan Materi Bilangan Bulat Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Ngampelsari Candi Sidoarjo. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, 1–12.
- Novitasari, S., Ferasinta, F., & Padila, P. (2023). Faktor Media terhadap Kejadian Bullying pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Kesmas Asclepius*, 5(1), 1–7. <https://doi.org/10.31539/jka.v5i1.5702>
- Nur, I., Muhammad, Y., & Sulfaidah. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Simulasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di SMPN 3 Bontolempangan. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 389–391. <https://jurnal.poltekkes-soepraoen.ac.id/index.php/HWS/article/view/152/82>
- Nuranisah, S., & Kurniasari, L. (2020). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Tentang CTPS terhadap Pengetahuan dan Sikap dalam Upaya Pencegahan Diare ( Studi Pada Siswa Kelas 4 SDN 003 Palaran Kota Samarinda ). *Borneo Student Research*, 1(2), 1204–1209.
- Nurhayaty, E., & Mulyani, A. S. (2020). Pengenalan Bulliyng dan Dampaknya Pada Pelaku dan Korban. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 173–179. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v3i2.8013>
- Nurmala, I., Rahman, F., Nugroho, A., Erlyani, N., Laily, N., & Yulia Anhar, V. (2018). *Promosi Kesehatan*. [https://repository.unair.ac.id/87974/2/Buku Promosi Kesehatan.pdf](https://repository.unair.ac.id/87974/2/Buku%20Promosi%20Kesehatan.pdf)
- Octaviana, D. R., & Ramadhani, R. A. (2021). Hakikat Manusia: Pengetahuan (Knowledge), Ilmu Pengetahuan (Sains), Filsafat Dan Agama. *Jurnal Tawadhu*, 5(1(22)), 143–159. <https://doi.org/10.25587/svfu.2021.22.1.007>
- Oktarisma, S., Neviyarn, & Murni, I. (2021). Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 2529.
- Oktaviani, D., & Ramadan, Z. H. (2023). *Analisis Dampak Bullying Terhadap Psikologi Siswa Sekolah Dasar*. 9(3), 1245–1251. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5400>
- Pakpahan, M., Siregar, D., Susilawaty, A., Mustar, T., Ramdany, R., Manurung, E. I., Sianturi,

- E., Tompunu, M. R. G., Sitanggang, Y. F., & M, M. (2021). Promosi Kesehatan & Prilaku Kesehatan. In *Jakarta: EGC*.
- Palupi, T. N. (2020). Tingkat Stres pada Siswa-Siswi Sekolah Dasar dalam Menjalankan Proses Belajar di Rumah Selama Pandemi Covid-19. *Tingkat Stres Pada Siswa-Siswi Sekolah Dasar Dalam Menjalankan Proses Belajar Di Rumah Selama Pandemi Covid-19*, 9(2), 18–29.
- Purwati, I., Wulandari, M. D., & Darsinah, D. (2022). Analisis Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 95–100. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i2.2440>
- Rahayuningrum, D. C., Patricia, H., Apriyeni, E., & Irman, V. (2022). *Edukasi Pencegahan Bullying Pada Siswa Sekolah Dasar*. 5, 3110–3116.
- Ramdhan, S., Tullah, R., & Janah, S. N. (2019). Iklan Animasi Stop Bullying Pada SD Negeri Cibadak II Berbasis Multimedia. *Jurnal Sisfotek Global*, 9(2). <https://doi.org/10.38101/sisfotek.v9i2.240>
- Ridwan, M., Syukri, A., & Badarussyamsi, B. (2021). Studi Analisis Tentang Makna Pengetahuan Dan Ilmu Pengetahuan Serta Jenis Dan Sumbernya. *Jurnal Geuthë: Penelitian Multidisiplin*, 4(1), 31. <https://doi.org/10.52626/jg.v4i1.96>
- Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun). *Didakta: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89–100.
- Sahir, S. H. (2022). *Metodologi Penelitian*.
- Sari, I. (2013). Pendidikan Kesehatan Sekolah Sebagai Proses Perubahan Perilaku Siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(2), 141–147. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/viewFile/3017/2510>
- Setiowati, A., & Dwiningrum, S. I. A. (2020). *Strategi Layanan Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dasar Untuk Mengatasi Perilaku Bullying*. 7, 188–196.
- Siregar, M. T. (2024). *Pengaruh Penggunaan Metode Simulasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Akhlakul Mahmudah dan Akhlakul Mazmumah*. 2(2), 177–182.
- Siregar, P. A. (2021). *Teknik Pengembangan Media Promosi Kesehatan*.
- Solikhah, A. (2016). *Biostatistik: Sebuah Aplikasi SPSS dalam Bidang Kesehatan dan Kedokteran*.
- Susilawati, R., Pratiwi, F., & Adhisty, Y. (2022). Pengaruh Pendidikan Kesehatan tentang Disminorhoe terhadap Tingkat Pengetahuan Remaja Putri Mengena Disminorhoe di Kelas XI SMAN 2 Banguntapan Effect of Health Education Level of Knowladge about Disminorhoe teen Prinvers Disminorhoe on in Class XI SMAN 2. *Jurnal*, 3(2), 37–54.
- Ulfatun, T., Santosa, W. P., Presganachya, F., Zsa-zsadilla, C. A., Butuh, M., & Butuh, M. (2021). *Edukasi Anti Bullying Bagi Guru Dan Siswa Smp Muhammadiyah*. 4(April), 165–169.
- Utario, Y., & Khorini, F. (2022). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan Anak Usia Sekolah Tentang Covid-19. *Quality: Jurnal Kesehatan*, 16(2), 134–143.

<https://doi.org/10.36082/qjk.v16i2.483>

- Wardani, E. J. E., & Sulastri. (2023). Pendidikan Kesehatan tentang Preeklampsia dengan Media Leaflet untuk Meningkatkan Pengetahuan Ibu Hamil. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 6(2), 1227–1235. <https://doi.org/10.31539/jks.v6i2.5423>
- Wicaksono, A. I., Ardianto, D. T., & Erandaru. (2019). Perancangan Boardgame Augmented reality Sebagai Media Pembelajaran Bertema Perang Kerajaan Kediri Melawan Tentara Mongol. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(14), 10. <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/8667>
- Yani, A. R., Wulandari, N., Imani, E. C., & Visual, D. K. (2021). *Perancangan Board Game Edukasi Anti Bullying*. 07(02), 298–316.
- Yuniliza. (2020). Hubungan Pengetahuan dan Sikap Remaja terhadap Bullying di SMAN 3 Kota Bukittinggi. *Maternal Child Health Care Journal*, 2(3), 1–7. <https://ojs.fdk.ac.id/index.php/MCHC/article/view/1053>