

KARTU KEBAIKAN SEBAGAI MEDIA PENCEGAHAN BULLYING DI SAVE STREET CHILD MALANG

Grace Avarina^{1*}, Hessel Putra Kencana², Sharon Delaya Tjandra³,
Tiffany Cristabel⁴, dan Yohanna Nirmalasari⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa, Universitas Ma Chung,
Jalan Villa Puncak Tidar N-01, Kabupaten Malang, Indonesia, 65151

*Email korespondensi: graceavarinaa@gmail.com

Received: 27 05 2026 – Revised: 29 06 2026 - Accepted: 07 07 2026 - Published: 01 08 2026

Abstrak. Keberagaman menjadi hal yang harus dipertahankan bagi anak-anak di era sekarang. Di era yang serba cepat ini keberagaman harus dikenalkan bebarengan dengan sikap peduli. Ketika seseorang sudah peduli tentu dapat menghargai keberagaman. Salah satu komunitas yang memiliki keberagaman ini adalah *Save Street Child*. *Save Street Child* merupakan komunitas di Malang yang berkomitmen untuk memberikan pengalaman belajar secara non formal, tempat bagi anak-anak membaca, mewarnai, dan bermain sambil belajar untuk mengembangkan kemampuan dan kreativitas bersama. Selain itu, komunitas ini juga menjadi wadah bagi anak-anak dengan latar belakang seperti kurang mampu untuk bersekolah, tidak memiliki orang tua yang lengkap dan beragam lainnya sehingga dapat berinteraksi dan belajar bersama. Di sisi lain, di lingkungan *Save Street Child* Malang juga kurang mendukung sehingga pengetahuan atau etika sangat jarang diajarkan. Oleh sebab itu, di dalam komunitas ini diperlukan kegiatan pembiasaan yang berhubungan dengan keberagaman. Kegiatan pertama dilakukan dengan pengaplikasian kartu kebaikan untuk motivasi pembelajaran anti-*bullying* sehingga anak-anak dapat lebih berpartisipasi dalam kegiatan yang akan dilaksanakan selanjutnya, kegiatan kedua pengenalan materi anti-*bullying* secara dasar. Berdasarkan kegiatan yang sudah dilakukan dapat diperoleh hasil bahwa anak-anak aktif berpartisipasi serta menyukai kegiatan pengenalan kartu kebaikan yang diberikan dan memahami materi mengenai sosialisasi anti-*bullying* secara mendasar yang dipaparkan oleh tim.

Kata kunci: kartu kebaikan, media pencegahan bullying komunitas anak, Save Street Child

PENDAHULUAN

Bullying atau perundungan merupakan bentuk penindasan atau kekerasan yang dilakukan secara sengaja oleh individu maupun kelompok yang memiliki kekuatan lebih besar, dengan tujuan menyakiti pihak lain secara berulang (Duwita et al., 2024). Perilaku ini sering terjadi pada lingkungan anak-anak dan dapat menimbulkan dampak negatif terhadap kesehatan mental, kepercayaan diri, serta perkembangan sosial. Pada masa kanak-kanak, pemahaman mengenai empati, toleransi, dan cara berinteraksi yang baik dengan sesama masih berada dalam tahap perkembangan. Oleh karena itu, diperlukan upaya pembelajaran yang dapat membantu anak-anak memahami dampak perilaku *bullying* serta menumbuhkan sikap saling menghargai dan menghormati dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Ningtyas et al (2023), berbagai upaya telah dilakukan untuk mencegah *bullying* pada anak, seperti sosialisai anti-perundungan di sekolah, kampanye kesadaran sosial, pendidikan karakter, serta kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan,

cerita, dan drama sebagai media edukasi. Metode pembelajaran yang interaktif dinilai lebih efektif karena memungkinkan anak-anak memahami materi melalui pengalaman dan partisipasi secara langsung. Meskipun demikian, edukasi mengenai *bullying* masih perlu diperluas agar dapat menjangkau lebih banyak anak dengan beragam latar belakang sosial.

Edukasi mengenai nilai-nilai sosial dan karakter dapat diberikan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, maupun informal. Salah satu komunitas yang berperan dalam pendidikan nonformal di Kota Malang adalah *Save Street Child* (SSC) Malang. Komunitas ini bergerak dalam bidang pendidikan dan pendampingan anak-anak usia 3–12 tahun yang berasal dari lingkungan rentan dan berisiko menjadi anak jalanan. Secara rutin, komunitas tersebut menyelenggarakan kegiatan belajar membaca, berhitung, bermain sambil belajar, serta pembinaan karakter guna membantu meningkatkan kualitas pendidikan dan kehidupan anak-anak. Salah satu lokasi kegiatan komunitas ini berada di daerah Muharto, Kota Malang.

Save Street Child Malang dipilih sebagai mitra kegiatan karena anak-anak yang tergabung dalam komunitas ini berasal dari latar belakang sosial yang beragam sehingga penting untuk menanamkan nilai toleransi, empati, dan sikap saling menghargai sejak dini. Berdasarkan hasil observasi dan koordinasi dengan pihak komunitas, kegiatan edukasi yang secara khusus membahas *bullying* dan upaya pencegahannya masih belum banyak diberikan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya program edukasi yang dapat membantu anak-anak mengenali bentuk-bentuk *bullying*, memahami dampaknya terhadap korban, serta membangun hubungan sosial yang positif melalui kegiatan yang sesuai dengan usia dan karakteristik peserta.

Berdasarkan kondisi tersebut, perlu dilaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berjudul “Kartu Kebajikan sebagai Media Pencegahan *Bullying* dalam Pembelajaran Berbasis Budaya Tionghoa.” Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman anak-anak mengenai *bullying* dan dampaknya, menanamkan nilai empati, toleransi, serta sikap saling menghargai melalui pembelajaran berbasis budaya Tionghoa, dan mendorong terbentuknya perilaku positif melalui penggunaan kartu kebaikan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Melalui kegiatan ini diharapkan dapat diperoleh hasil berupa peningkatan pengetahuan peserta mengenai *bullying* dan cara pencegahannya, peningkatan pemahaman tentang nilai empati dan saling menghargai, serta penguatan perilaku positif dalam kehidupan sehari-hari.

MASALAH

Meskipun edukasi mengenai perilaku positif dan pencegahan *bullying* memiliki peran penting dalam perkembangan anak, masih belum terdapat kegiatan serupa yang menggunakan media Kartu Perbuatan Baik sebagai pendukung kegiatan anti *bullying* di lingkungan *Save Street Child* Malang (SSC). Selama ini, SSC telah menjadi ruang pendampingan bagi anak-anak dalam berbagai aspek pembelajaran, namun masih diperlukan inovasi kegiatan yang secara khusus membantu anak mengenali dan membiasakan perilaku baik dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, tim menghadirkan kartu perbuatan baik sebagai media edukasi sekaligus pendukung program anti *bullying*. Penerapan *token economy* bertujuan untuk meningkatkan perilaku prososial anak usia dini, di mana perilaku prososial merupakan aspek perkembangan moral yang mencakup perilaku seperti empati, kedermawanan, kerjasama, dan kepedulian (Prima & Lestari, 2020). Kartu ini diberikan oleh tim kepada SSC dengan memberikan wewenang kepada kakak pengawas untuk mengamati serta menilai perilaku anak-anak selama kegiatan berlangsung. Hasil penerapan *token economy* menunjukkan peningkatan perilaku prososial yang signifikan, di mana dari siklus I ke siklus II terdapat peningkatan sebesar 35,29%, membuktikan bahwa penerapan *token economy* dapat meningkatkan perilaku prososial anak usia dini. Anak-anak yang menunjukkan perilaku positif, seperti membantu teman, menghargai orang lain, bersikap sopan, dan bekerja sama akan mendapatkan stempel sebagai bentuk apresiasi. Sementara itu, anak-anak yang melakukan perilaku kurang baik akan diberikan arahan agar memahami dampak dari tindakannya dan terdorong untuk memperbaiki perilaku. Melalui sistem tersebut, kartu perbuatan baik tidak hanya menjadi bentuk penghargaan, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang mendukung pemahaman anak mengenai nilai-nilai anti *bullying*.

Anak-anak dalam komunitas SSC perlu mendapatkan pemahaman mengenai bagaimana membangun hubungan pertemanan yang sehat dan positif, terutama dalam menghadapi keberagaman karakter, latar belakang, serta kondisi setiap individu. Anak-anak yang menjadi target *bullying* sering kali mengalami kesulitan dalam membangun dan mempertahankan hubungan sosial yang positif dengan teman sebaya mereka, bahkan dampak yang dirasakan akibat *bullying* di usia sekolah dasar terbawa hingga dewasa, memengaruhi kesehatan mental, rasa percaya diri, dan hubungan sosial jangka panjang (Hafizhah et al., 2025). Perilaku seperti mengejek, merendahkan, mengucilkan, atau membedakan teman berdasarkan ras dan latar belakang merupakan tindakan yang dapat

mengarah pada *bullying*. Oleh karena itu, anak-anak perlu belajar memaknai konsep anti *bullying* bukan hanya sebagai larangan, tetapi juga sebagai penerapan sikap peduli dan menghargai sesama. Media pendidikan yang dirancang secara menarik terbukti mampu meningkatkan kesadaran anak tentang efek buruk dari *bullying*, serta mendorong mereka untuk berperilaku prososial seperti membantu teman yang menjadi sasaran. Selain itu, kegiatan yang didukung oleh pengajar terbukti berhasil mengembangkan karakter positif pada anak, terutama dalam hal kepedulian, berbagi, dan nilai-nilai sosial lainnya. Dengan adanya kegiatan kartu perbuatan baik ini, diharapkan anak-anak SSC mampu memahami pentingnya perilaku baik dalam pertemanan serta ikut berperan dalam menciptakan lingkungan yang lebih ramah, inklusif, dan bebas dari *bullying*.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini dilaksanakan menggunakan metode penyuluhan yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman serta membentuk perilaku positif anak melalui pendekatan partisipatif dan interaktif. Metode ini diterapkan melalui sosialisasi, demonstrasi, pendampingan, observasi, serta evaluasi kegiatan. Dalam pelaksanaannya, anak-anak diberikan pemahaman mengenai bentuk-bentuk *bullying*, dampaknya terhadap korban, serta cara membangun hubungan pertemanan yang sehat dan saling menghargai.

Kegiatan dilaksanakan di Komunitas *Save Street Child* (SSC) , Kota Malang, Jawa Timur. Pelaksanaan kegiatan dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah disepakati bersama pihak SSC. Kegiatan berlangsung selama kurang lebih 1 jam 20 menit yang meliputi pembukaan dan *ice breaking*, penyampaian materi anti-*bullying*, menonton video *role playing*, pengisian kuesioner dan wawancara singkat, pendampingan anak-anak, serta evaluasi dan refleksi kegiatan. Dengan rangkaian metode tersebut, diharapkan anak-anak mampu memahami pentingnya perilaku positif dalam pertemanan dan berkontribusi dalam menciptakan lingkungan yang aman, nyaman, dan bebas dari *bullying*.

Pelaksanaan kegiatan dibagi ke dalam tiga sesi. Sesi pertama diawali dengan pengenalan Kartu Kebajikan sebagai media pembiasaan perilaku positif kurang lebih selama 6 bulan sebelum sesi kedua dimulai. Anak-anak diperkenalkan dengan Kartu Kebajikan dan cara penggunaannya. Anak-anak juga diajak memahami berbagai bentuk perilaku positif yang akan diapresiasi melalui pemberian stempel, seperti membantu teman, bekerja sama, menghargai perbedaan, bersikap sopan, serta peduli terhadap orang lain. Tabungan kepingan

adalah suatu teknik untuk pengukuhan tingkah laku yang ditujukan kepada seseorang anak yang sesuai dengan target yang telah disepakati dengan menggunakan *reward* berupa hadiah untuk penguatan secara simbolik.

Sesi kedua berupa pengenalan materi anti-*bullying* yang disampaikan melalui sosialisasi interaktif dan *role playing*. Lebih lanjut, metode *role play* dapat memfasilitasi perkembangan kesadaran sosial. Kesadaran sosial melibatkan kemampuan untuk memahami perspektif orang lain dan berempati dengan beragam kelompok orang, serta memahami norma-norma sosial dan perilaku yang sesuai dalam berbagai situasi (Ramadani & Dafit, 2025).

Sesi ketiga merupakan tahap refleksi yang dilakukan melalui tanya jawab dan pengisian angket. Pertanyaan yang diberikan berupa pertanyaan sederhana yang disesuaikan dengan usia anak-anak untuk menggali pengalaman mereka selama mengikuti program. Hasil dari angket dan tanya jawab tersebut digunakan sebagai bahan evaluasi untuk menilai efektivitas program anti-*bullying* serta pelaksanaan Kartu Kebajikan sebagai media pembiasaan perilaku positif.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan kuesioner. Observasi dilakukan oleh tim pelaksana dan kakak pendamping SSC untuk mengamati perilaku peserta selama kegiatan berlangsung, khususnya terkait perilaku positif dan interaksi sosial antar peserta. Dokumentasi dilakukan melalui pengumpulan foto dan video kegiatan, dan hasil pengisian Kartu Kebajikan. Sementara itu, data pengisian angket digunakan sebagai bahan evaluasi untuk menilai efektivitas program anti-*bullying* dan pelaksanaan Kartu Kebajikan sebagai media pembiasaan perilaku positif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan kartu kebaikan sebagai media pencegahan *bullying* di komunitas *Save Street Child* (SSC) Malang yang sudah dilakukan dapat dikategorikan menjadi tiga kegiatan utama, yaitu kegiatan pengaplikasian kartu kebaikan sebagai interaktif motivasi anak-anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan, pemberian pengenalan materi anti-*bullying* dan refleksi. Ketiga kegiatan ini dilakukan di komunitas *Save Street Child* (SSC) Malang diikuti oleh 17 anak. Berikut adalah paparannya.

Pengenalan Kartu Kebajikan

Kartu Kebajikan merupakan media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk membiasakan perilaku positif pada anak-anak sekaligus mendukung upaya pencegahan *bullying*. Kartu ini berbentuk kartu sederhana yang berisi identitas pemilik serta kolom-kolom stempel yang digunakan sebagai penanda perilaku baik yang telah dilakukan anak selama mengikuti kegiatan di *Save Street Child* (SSC) Malang. Desain kartu dibuat dengan tampilan yang sederhana dan sedikit motif agar mudah dipahami serta menarik bagi anak-anak. Melalui kartu tersebut, anak-anak diajak untuk membangun kebiasaan positif seperti membantu teman, menghargai perbedaan, bekerja sama, bersikap sopan, dan menunjukkan kepedulian terhadap sesama.

Kartu Kebajikan digunakan sebagai media pendukung untuk memperkuat pembiasaan perilaku positif. Anak-anak yang menunjukkan perilaku baik akan memperoleh stempel sebagai bentuk apresiasi. Sebaliknya, anak-anak yang menunjukkan perilaku kurang baik tidak memperoleh stempel tetapi akan diberikan arahan dan pendampingan agar memahami dampak perilakunya serta termotivasi untuk memperbaiki sikapnya. Melalui kegiatan ini, peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai anti-*bullying*, tetapi juga berlatih menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Pada sesi satu tim memberikan pengaplikasian pengenalan terkait dengan kartu kebaikan, kartu kebaikan tersebut berdasarkan perilaku anak-anak saat datang ke *Save Street Child* Malang. Kartu kebaikan juga dirancang dengan sangat sederhana dan memiliki sedikit motif, hal tersebut dirancang agar anak-anak tertarik dan ingin belajar dikarenakan adanya media interaktif tersebut. Menurut Hadi dan Hermawan (2024), pengajaran interaktif menciptakan ekosistem pro-peserta didik, guru dapat merancang pembelajaran yang menumbuhkan kepercayaan diri dan motivasi siswa, serta memberikan ruang belajar yang luas dan akses literasi yang mendukung pengetahuan siswa. kartu kebaikan ini memberikan ruang untuk anak-anak bisa mengontrol dan mengintrospeksi diri sendiri agar tidak melakukan hal buruk seperti *bullying* yang berbasis mendapatkan stempel setiap datang ke *Save Street Child*.

Dari hasil kartu kebaikan tersebut secara umum dimiliki satu kartu setiap orang, tetapi ada anak-anak yang bahkan memiliki dua kartu dan ini menunjukkan bahwa ketertarikan akan kartu kebaikan yang berbasis *games* tantangan bagi mereka sangat tinggi, hal tersebut juga dikemukakan Iksan dan Djuniadi (2017), pengembangan media interaktif

ini sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar. Anak-anak cenderung lebih tertarik dalam aktifitas-aktifitas seperti bermain *game* dan internet. Meski demikian, masih ada beberapa anak yang memiliki stempel sedikit disebabkan beberapa alasan seperti jarang datang ke SSC, memiliki acara lain dan Sakit.



Gambar 1. Kartu Kebajikan

Sosialisasi Anti-Bullying

Sosialisasi anti-bullying dilakukan melalui penyampaian materi interaktif dan pemutaran video animasi pada tanggal 3 Juni 2026 di Komunitas *Save Street Child* (SSC) Malang. Pada sesi ini, anak-anak belajar untuk mengenali pengertian *bullying*, memahami berbagai bentuk *bullying* yang dapat terjadi dalam kehidupan sehari-hari, serta mengetahui dampak yang ditimbulkan bagi korban maupun pelaku. Selain itu, anak-anak juga belajar menerapkan sikap saling menghargai, peduli terhadap teman, dan menghormati perbedaan sebagai bentuk implementasi nilai-nilai anti-bullying dalam kehidupan sehari-hari.

Pada kegiatan kedua tersebut, tim memberikan materi tentang anti-bullying berupa video animasi agar lebih mudah dipahami anak-anak. Sebab, materi perundungan cukup kompleks bagi usia anak-anak memahami sehingga tim memberikan gambaran secara luas dan contoh kehidupan sehari-hari berdasarkan yang isi konten yang ada di video animasi tersebut. Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat dimanfaatkan untuk membuat suatu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Permata & Hapsari, 2021).

Berdasarkan teori di atas dapat diketahui bahwa teknologi saat ini dapat bisa menjadi sarana pembelajaran yang interaktif, salah satu nya berupa video animasi. Dari video animasi anak-anak bisa menyerap informasi lebih mudah karena menggunakan visual dan hiburan untuk pembelajaran.

Kegiatan menonton video animasi tersebut terbagi menjadi dua kelompok, setiap anak menunjukkan partisipatif dan rasa ingin tau yang sangat tinggi dari video apa yang diberikan. Setelah video diberikan, tim langsung mencoba menanyakan atau hal apa yang didapatkan oleh anak-anak dari video *bullying*. Sebagian besar anak mampu menjelaskan bahwa *bullying* merupakan tindakan yang dapat menyakiti perasaan maupun fisik seseorang. Anak-anak juga menyebutkan beberapa contoh perilaku *bullying*, seperti mengejek teman, memanggil dengan julukan yang buruk, dan mengucilkan teman dari kelompok bermain. Selain itu, mereka memahami bahwa korban *bullying* dapat merasa sedih, takut, dan kehilangan kepercayaan diri. Melalui diskusi tersebut terlihat bahwa anak-anak telah memahami materi dasar mengenai *bullying* dan pentingnya saling menghargai sesama teman.



Gambar 2. Video animasi anti-*bullying*



Gambar 3. Penjelasan *bullying* secara bersama-sama

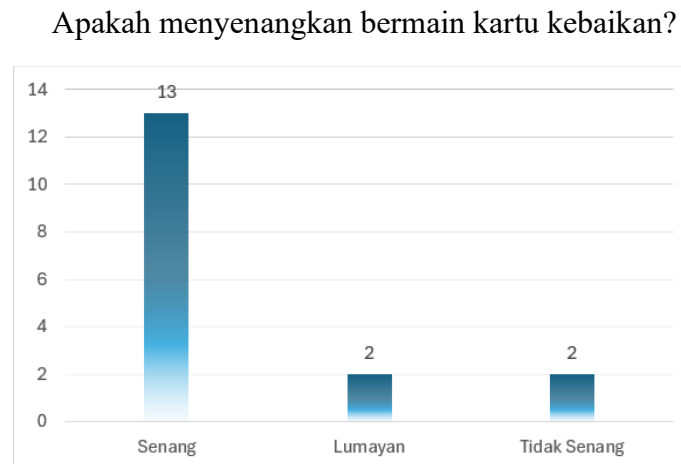
Gambar 2 menunjukkan anak-anak *Save Street Child* (SSC) Malang sedang menyaksikan video animasi anti-*bullying* sebagai media edukasi. Penggunaan video animasi membantu anak-anak memahami materi dengan lebih mudah karena disajikan secara visual dan menarik sesuai dengan karakteristik usia mereka.

Gambar 3 menunjukkan kegiatan diskusi dan penjelasan materi anti-*bullying* setelah pemutaran video animasi. Pada sesi ini, tim mengajak anak-anak untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk *bullying*, dampaknya, serta cara mencegahnya dalam kehidupan sehari-hari. Hasil tanya jawab menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah memahami bahwa *bullying* dapat menyakiti orang lain dan tidak boleh dilakukan. Pemahaman tersebut diperoleh karena media video animasi mampu membantu anak menyerap informasi secara lebih mudah melalui kombinasi visual dan penjelasan yang diberikan oleh tim. Hal ini didukung oleh Munawroh et al (2023), Media pembelajaran berbasis ICT dapat meningkatkan ketertarikan, antusiasme, dan fokus peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar.

Refleksi Kegiatan

Sesi ketiga dilakukan dengan melakukan refleksi bersama. Pada saat tanya jawab ada beberapa anak yang mengatakan bahwa anak-anak ingin belajar mengenai bahasa Korea, bahasa Mandarin, dan menyanyi. Menurut Astuti dan Watini (2022), anak yang memiliki minat belajar akan memberikan perhatian lebih terhadap suatu ilmu yang dipelajarinya, sehingga ilmu tersebut bukan hanya berlalu begitu saja tetapi bermakna pada anak dan diharapkan dapat dihayati serta diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut mendukung bahwa anak-anak memiliki minat belajar yang sangat tinggi sehingga anak-anak di komunitas dapat berpotensi memberikan dampak yang baik bagi lingkungan. Selain itu,

refleksi juga dilakukan melalui pengisian angket terkait dengan dampak Kartu Kebajikan. Berdasarkan angket yang sudah disebar dapat diperoleh hasil berikut.



Gambar 4. Diagram Kartu Kebajikan

Pada diagram di atas diperoleh bahwa anak-anak sangat senang dan berpartisipasi dalam menggunakan media seperti kartu kebaikan dalam kegiatan, berikut untuk rinciannya ada 13 anak merasa senang dalam mengaplikasikan kartu kebaikan, lalu ada 2 anak yang tidak merasakan apa-apa, dan 2 orang lain nya merasa tidak senang. Hasil ini menunjukkan bahwa kartu kebaikan diterima dengan baik oleh sebagian besar peserta karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Melalui kartu kebaikan, anak-anak menjadi lebih termotivasi untuk menunjukkan perilaku positif seperti membantu teman, menghargai perbedaan, bersikap sopan, dan bekerja sama dengan teman lainnya. Selain itu, kartu kebaikan juga membantu anak-anak untuk melakukan refleksi terhadap perilaku mereka sehari-hari sehingga dapat mengurangi tindakan yang mengarah pada *bullying*. Menurut Rifai (2019), permasalahan-permasalahan yang muncul dapat dirumuskan dengan pembelajaran menggunakan media. Salah satunya adalah media kartu untuk meningkatkan daya serap belajar siswa. Hal tersebut mendukung adanya bahwa kartu memiliki potensi untuk membantu anak-anak dalam keinginan untuk belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada *Save Street Child* Malang (SSC) yang telah memberikan kesempatan, waktu, serta tempat untuk pelaksanaan kegiatan ini. Dukungan, kerja sama, dan keterbukaan dari pihak SSC sangat membantu penulis dalam

menjalankan program sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan baik serta memberikan manfaat bagi anak-anak di komunitas SSC. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Universitas Ma Chung yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Dukungan dari Universitas Ma Chung menjadi bagian penting dalam mendukung terlaksananya kegiatan sebagai bentuk penerapan pembelajaran serta kontribusi mahasiswa kepada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, N. ., & Watini, S. (2022). Meningkatkan minat belajar menggunakan model bermain asyik pada anak usia dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(9), 2141–2150.
- Duwita, C., Pradana, E., & Timur, J. (2024). Pengertian tindakan bullying , penyebab , efek , pencegahan dan solusi. *Jurnal Syntax*, 5(3).
- Hadi, S., & Hermawan, A. (2024). Implementasi media pembelajaran interaktif taktis meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 436–447.
- Hafizhah, N. N., Meylani, N. I., Andini, N., & Kurnia, R. (2025). Dampak sosial dan psikologis bullying pada anak sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(6), 1779–1787.
- Iksan, N., & Djuniadi. (2017). Media pembelajaran interaktif berbasis augmented reality (ar) untuk meningkatkan motivasi belajar anak studi kasus : kegiatan pengabdian maysarakat di paid pelangi. *ITEJ (Information Technology Engineering Journals)*, 2(1), 36–39. <https://doi.org/10.24235/itej.v2i1.15>
- Munawroh, L., Rokmanah, S., & Syachruroji, A. (2023). Penggunaan media pembelajaran berbasis information and communication technology (ICT) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14 (01), 170-180. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/jpd.v14i01.39651> \t
- Ningtyas, P. V., Sumarsono, R. B., & Kegiatan, K. (2023). Upaya mengurangi bullying anak usia sekolah dasar melalui kegiatan sosialisasi pendidikan dengan penyelenggaraan sosialisasi pencegahan bullying pada anak sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2).
- Permata, G., & Hapsari, P. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Prima, E., & Lestari, P. I. (2020). Penerapan token economy untuk meningkatkan perilaku prososial anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 258–266. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.324>
- Ramadani, S., & Dafit, F. (2025). Pengaruh metode role play terhadap pemahaman perilaku perundungan siswa kelas v. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8, 632–638.
- Rifai, A. B. (2019). Permainan kartu sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan daya serap belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.18196/mht.2112>

