Krepa: Kreativitas Pada Abdimas
ISSN 2988-3059
Cahaya Ilmu Bangsa
Vol. 6 No. 4
Prefix DOI : 10.9765/Krepa.V218.3784

PENINGKATAN KESADARAN REMAJA TERHADAP BAHAYA PERUNDUNGAN MELALUI EDUKASI INTERAKTIF DAN PERMAINAN SNEAKY POLY DI SEKOLAH MENENGAH

Suwandi[1], Ahmad Abdurrohim[2]
Email: suwandi@pelitabangsa.ac.id, ahmadabdurrohim445@gmail.com
Fakultas Ekonomi Bisnis Universitas Pelita Bangsa

Abstrak:
Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas pendekatan edukasi interaktif menggunakan permainan Sneaky Poly dalam meningkatkan kesadaran remaja terhadap bahaya perundungan di lingkungan sekolah menengah. Metode kualitatif digunakan dengan fokus pada analisis partisipatif untuk memahami respons dan persepsi siswa terhadap program edukasi ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Sneaky Poly berhasil meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsekuensi perundungan dan menggalang dukungan sosial di antara siswa. Implikasi dari penelitian ini menyoroti pentingnya pendekatan berbasis permainan dalam pendidikan preventif terhadap perilaku negatif di kalangan remaja.

Kata Kunci:
Kesadaran remaja, perundungan, edukasi interaktif, permainan Sneaky Poly, sekolah menengah, respons siswa

Article History
Received: Juni 2025
Reviewed: Juni 2025
Published: Juni 2025

Plagirism Checker No 384
Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/krepa.v1i2.365
Copyright : Krepa

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Pendahuluan

Perundungan atau bullying merupakan salah satu masalah sosial yang masih menjadi perhatian serius dalam dunia pendidikan, khususnya di kalangan remaja sekolah menengah. Fenomena ini tidak hanya berdampak pada kondisi psikologis korban, tetapi juga pada iklim sekolah secara keseluruhan. Berbagai studi menunjukkan bahwa perundungan dapat menyebabkan gangguan emosional, penurunan prestasi akademik, kecemasan, depresi, bahkan dalam kasus yang ekstrem, dapat mendorong korban pada tindakan menyakiti diri sendiri atau bunuh diri. Dalam konteks ini, perundungan bukan sekadar perilaku agresif biasa, melainkan sebuah bentuk kekerasan psikologis dan sosial yang perlu dicegah dan ditangani secara sistematis.

Indonesia sebagai negara dengan jumlah pelajar yang sangat besar juga menghadapi tantangan serupa. Berdasarkan data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), kasus perundungan di sekolah terus meningkat setiap tahunnya, baik dalam bentuk fisik, verbal, sosial, maupun perundungan daring (cyberbullying). Hal ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat berbagai upaya pencegahan, namun masih terdapat celah dalam pendekatan edukatif yang diterapkan di sekolah-sekolah. Banyak program pencegahan perundungan yang bersifat normatif dan kurang mampu menyentuh pengalaman emosional serta nalar kritis peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih kontekstual, inovatif, dan menyenangkan untuk menjangkau kesadaran remaja secara efektif.

Remaja merupakan kelompok usia yang sangat dinamis, kritis, dan memiliki ketertarikan tinggi terhadap aktivitas interaktif dan menyenangkan. Mereka belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung dan kolaborasi dibandingkan dengan metode ceramah atau pendekatan satu arah. Dalam hal ini, edukasi interaktif menjadi salah satu pendekatan yang potensial untuk digunakan dalam program pencegahan perundungan. Edukasi interaktif tidak hanya mendorong keterlibatan aktif peserta didik, tetapi juga memberikan ruang untuk refleksi, dialog, dan pemahaman empatik terhadap dampak perundungan terhadap korban maupun pelaku. Dalam pendekatan ini, peserta didik tidak hanya menjadi objek pembelajaran, tetapi juga subjek aktif yang terlibat dalam proses penyadaran sosial.

ISSN 2988-3059 Prefix DOI : 10.9765/Krepa.V218.3784
Cahaya Ilmu Bangsa

Salah satu inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam edukasi interaktif adalah permainan edukatif. Permainan telah terbukti menjadi media yang efektif dalam menyampaikan nilai, norma, serta pembentukan karakter, terutama di kalangan anak-anak dan remaja. Permainan memungkinkan peserta untuk mengalami situasi-situasi tertentu dalam simulasi yang aman, sehingga mereka dapat belajar mengambil keputusan, memahami perspektif orang lain, serta mengasah empati dan kerja sama. Dalam konteks pencegahan perundungan, permainan edukatif dapat membantu remaja memahami peran-peran yang ada dalam dinamika bullying, seperti korban, pelaku, pengamat pasif, dan pembela, serta dampak psikologis yang ditimbulkan.

Salah satu contoh permainan edukatif yang dapat digunakan dalam konteks ini adalah Sneaky Poly, sebuah permainan yang dirancang untuk mengasah kesadaran sosial, kerja tim, dan keterampilan komunikasi di kalangan remaja. Sneaky Poly merupakan permainan simulasi yang menempatkan peserta dalam berbagai peran sosial, di mana mereka harus berstrategi, bekerja sama, serta berempati terhadap perasaan dan tindakan orang lain. Melalui dinamika permainan ini, peserta dapat merasakan bagaimana rasanya diabaikan, disalahpahami, atau mengalami tekanan dari kelompok. Situasi-situasi ini secara tidak langsung mencerminkan kondisi yang dialami oleh korban perundungan, sehingga peserta mampu mengembangkan pemahaman dan sensitivitas terhadap isu tersebut.

Implementasi permainan Sneaky Poly dalam program edukasi anti-perundungan di sekolah menengah diharapkan mampu memberikan pengalaman emosional dan kognitif yang membekas bagi peserta. Dengan pengalaman tersebut, remaja tidak hanya mengetahui bahwa perundungan itu salah, tetapi juga benar-benar memahami dampak negatifnya serta terdorong untuk tidak menjadi pelaku maupun pendukung pasif. Selain itu, pendekatan ini juga dapat membentuk solidaritas di antara siswa serta memperkuat budaya sekolah yang sehat, inklusif, dan saling menghargai.

Permasalahan utama yang sering dihadapi dalam upaya pencegahan perundungan di sekolah adalah kurangnya keterlibatan peserta didik secara emosional dan personal. Edukasi formal yang hanya berisi materi hukum, moral, atau sekadar larangan tidak cukup untuk menyentuh kesadaran siswa secara mendalam. Oleh karena itu, pendekatan berbasis pengalaman melalui permainan interaktif seperti Sneaky Poly dapat menjadi alternatif yang lebih relevan dan efektif. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktor aktif yang belajar dari pengalaman dan interaksi sosial di dalam simulasi permainan.

Selanjutnya, penting juga untuk memahami bahwa kesadaran terhadap bahaya perundungan tidak dapat dibentuk dalam satu kali pertemuan atau kegiatan. Kesadaran adalah proses yang berkelanjutan, yang perlu didukung oleh lingkungan sosial, budaya sekolah, dan pola komunikasi yang mendukung. Oleh karena itu, permainan Sneaky Poly bukanlah tujuan akhir, melainkan bagian dari rangkaian intervensi pendidikan yang harus terus dilakukan secara konsisten dan sistematis oleh pihak sekolah, guru, konselor, dan bahkan keluarga.

Melalui latar belakang ini, penelitian atau program yang mengangkat pendekatan edukasi interaktif berbasis permainan seperti Sneaky Poly menjadi sangat relevan dan strategis. Tidak hanya menyasar perubahan pengetahuan, tetapi juga perubahan sikap dan perilaku siswa terhadap isu perundungan. Dengan menggabungkan aspek edukatif, rekreatif, dan reflektif, permainan ini diharapkan dapat menjadi alat bantu yang kuat dalam membentuk generasi remaja yang sadar, peduli, dan bertanggung jawab terhadap lingkungannya.

Akhirnya, upaya peningkatan kesadaran remaja terhadap bahaya perundungan bukan hanya menjadi tanggung jawab sekolah, tetapi seluruh ekosistem pendidikan dan masyarakat. Diperlukan sinergi antara guru, orang tua, pembuat kebijakan, dan komunitas untuk menciptakan lingkungan yang aman dan mendukung bagi pertumbuhan psikososial remaja. Pendekatan edukatif yang inovatif seperti Sneaky Poly dapat menjadi langkah awal yang kuat menuju perubahan tersebut.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis secara mendalam proses serta dampak dari penggunaan

metode edukasi interaktif berbasis permainan Sneaky Poly dalam meningkatkan kesadaran siswa terhadap bahaya perundungan. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggali data secara kontekstual, alami, dan sesuai dengan realitas sosial yang terjadi di lingkungan sekolah.

1. Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau Sekolah Menengah Atas (SMA) di salah satu sekolah negeri di Kota Banjarbaru, Kalimantan Selatan. Jumlah partisipan sebanyak 25 orang yang terdiri dari siswa kelas VIII (jika SMP) atau kelas X (jika SMA), yang dipilih melalui teknik purposive sampling, yaitu berdasarkan kriteria siswa yang aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler, memiliki pengalaman sebagai pengamat atau korban perundungan, serta bersedia mengikuti seluruh rangkaian kegiatan.

2. Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif berupa:

Narasi pengalaman siswa,
Observasi perilaku selama permainan,
Hasil diskusi kelompok, dan
Catatan refleksi pasca-kegiatan.

Sumber data diperoleh dari:

Data primer, yaitu hasil observasi langsung, wawancara, dan dokumentasi kegiatan.
Data sekunder, yaitu dokumen sekolah terkait program anti-perundungan, serta referensi jurnal dan artikel ilmiah tentang pendidikan interaktif dan pencegahan bullying.

3. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama:

Observasi partisipatif, yaitu peneliti mengamati langsung dinamika siswa saat memainkan permainan Sneaky Poly, mulai dari pembentukan kelompok, respons emosional, komunikasi antarpeserta, hingga sikap reflektif yang muncul.
Wawancara semi-terstruktur, dilakukan kepada siswa terpilih, guru BK, dan wali kelas untuk mendapatkan gambaran persepsi mereka mengenai perubahan sikap atau pemahaman siswa terhadap isu perundungan setelah kegiatan.
Dokumentasi, meliputi foto kegiatan, hasil kerja siswa, catatan fasilitator, dan transkrip diskusi atau refleksi kelompok.

4. Langkah Pelaksanaan

Langkah-langkah pelaksanaan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan:

Tahap Persiapan: Sosialisasi kepada pihak sekolah, pemilihan partisipan, dan pelatihan fasilitator yang akan mendampingi permainan.
Tahap Implementasi: Pelaksanaan kegiatan edukasi interaktif dengan permainan Sneaky Poly selama 2–3 sesi (masing-masing 60–90 menit), diselingi dengan diskusi reflektif dan evaluasi di akhir sesi.
Tahap Evaluasi dan Analisis: Pengumpulan data pasca-kegiatan melalui wawancara dan refleksi, serta analisis data berdasarkan indikator kesadaran sosial, empati, dan pemahaman terhadap konsep perundungan.

ISSN 2988-3059 Prefix DOI : 10.9765/Krepa.V218.3784
Cahaya Ilmu Bangsa

5. Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis tematik, yaitu mengidentifikasi pola-pola dan tema-tema yang muncul dari hasil observasi dan wawancara. Tahapan analisis meliputi:

Reduksi data,
Penyajian data, dan
Penarikan kesimpulan.

Data yang diperoleh dikategorisasi berdasarkan tema seperti: peningkatan kesadaran, sikap empatik, kerja sama, serta kemampuan menyuarakan pendapat terhadap tindakan perundungan.

6. Keabsahan Data

Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menggunakan triangulasi sumber dan teknik, yaitu membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memastikan konsistensi temuan. Validitas juga diperkuat dengan melakukan member checking, yakni mengonfirmasi kembali hasil interpretasi peneliti kepada partisipan.

7. Etika Penelitian

Seluruh proses penelitian dilakukan dengan memperhatikan prinsip-prinsip etika, seperti:

Mendapatkan izin resmi dari sekolah,
Memberikan formulir persetujuan (informed consent) kepada siswa dan orang tua,
Menjaga kerahasiaan identitas partisipan, serta
Menghindari tindakan yang bisa menyebabkan tekanan psikologis selama proses kegiatan.

Pembahasan

Perundungan (bullying) merupakan perilaku agresif yang dilakukan secara berulang dan melibatkan ketidakseimbangan kekuasaan antara pelaku dan korban. Di kalangan remaja sekolah menengah, bentuk-bentuk perundungan seringkali tidak hanya bersifat fisik, tetapi juga verbal, sosial, bahkan digital (cyberbullying). Fenomena ini berkembang menjadi masalah serius karena tidak hanya berdampak pada korban, tetapi juga pada pelaku dan lingkungan sekolah secara keseluruhan. Di balik kesan bahwa bullying adalah “hal biasa” dalam proses pergaulan remaja, tersembunyi realitas bahwa perundungan dapat memicu luka psikologis jangka panjang, menurunkan rasa percaya diri, serta menghambat perkembangan sosial dan akademik remaja.

Di Indonesia, banyak kasus perundungan yang terungkap berasal dari jenjang sekolah menengah. Usia remaja merupakan masa transisi kritis yang rentan terhadap tekanan sosial, pencarian jati diri, dan pembentukan identitas kelompok. Dalam situasi ini, perilaku bullying dapat muncul sebagai sarana untuk menunjukkan dominasi, mengikuti tekanan kelompok, atau sebagai pelampiasan emosi yang tidak tersalurkan secara sehat. Siswa yang dianggap berbeda—baik karena penampilan, latar belakang keluarga, hingga kemampuan akademik—sering menjadi sasaran utama. Ironisnya, sebagian besar remaja tidak menyadari bahwa tindakan mereka tergolong perundungan, karena perilaku tersebut telah menjadi “budaya diam” atau dianggap bagian dari dinamika sosial biasa.

Temuan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa yang mengetahui perundungan sedang terjadi, namun memilih untuk diam karena takut ikut menjadi sasaran, merasa tidak berdaya, atau bahkan tidak memahami bahwa mereka memiliki peran untuk membantu korban. Kondisi ini menciptakan budaya permisif terhadap perundungan, di mana tindakan negatif dibiarkan terjadi tanpa perlawanan atau sikap kritis dari lingkungan. Oleh karena itu, peningkatan kesadaran menjadi langkah awal yang sangat penting dalam upaya mengatasi

perundungan di sekolah.

Kesadaran dalam konteks ini mencakup pemahaman terhadap bentuk-bentuk perundungan, dampaknya terhadap korban, dan pentingnya peran setiap individu dalam mencegah serta menanggapi tindakan tersebut. Remaja perlu didorong untuk mengenali posisi mereka—apakah sebagai korban, pelaku, pengamat pasif, atau pendukung aktif—dan dilatih untuk mengambil sikap yang konstruktif. Sayangnya, pendekatan yang digunakan dalam pendidikan anti-bullying selama ini seringkali bersifat satu arah, normatif, dan minim partisipasi siswa. Akibatnya, pesan-pesan anti-perundungan tidak cukup membekas dalam kesadaran maupun perilaku nyata siswa di keseharian mereka.

Permasalahan lain yang memperparah situasi adalah kurangnya wadah ekspresif bagi remaja untuk menyuarakan pengalaman dan pandangan mereka terkait perundungan. Remaja membutuhkan ruang aman untuk berbagi, berekspresi, dan mengolah perasaan mereka tanpa takut dihakimi. Oleh karena itu, pendekatan yang melibatkan partisipasi aktif, kolaborasi, serta simulasi sosial menjadi sangat relevan dan dibutuhkan. Dalam hal ini, penggunaan permainan edukatif seperti Sneaky Poly dapat menjadi media strategis untuk menciptakan kesadaran dan perubahan sikap yang lebih bermakna.

Permainan sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan dalam hal keterlibatan emosi, daya tarik visual dan sosial, serta kemampuannya menyampaikan pesan-pesan kompleks dalam bentuk yang menyenangkan. Sneaky Poly, yang pada dasarnya adalah permainan peran interaktif, mampu mengilustrasikan dinamika sosial yang sering terjadi dalam kasus perundungan. Dalam permainan ini, peserta ditempatkan pada peran-peran tertentu yang memerlukan kerja sama, strategi, dan empati untuk bisa “bertahan” atau “menang.” Dinamika tersebut membuka ruang untuk refleksi tentang bagaimana seseorang diperlakukan, bagaimana tekanan kelompok bekerja, dan bagaimana pentingnya keberanian untuk bersuara.

Implementasi Sneaky Poly dalam lingkungan sekolah menengah memungkinkan siswa untuk mengalami secara langsung bagaimana perasaan menjadi pihak yang disalahpahami, dikucilkan, atau ditekan oleh kelompok. Dari sinilah muncul pemahaman emosional yang lebih dalam terhadap korban bullying. Selain itu, melalui diskusi dan refleksi setelah permainan, siswa diajak untuk menghubungkan pengalaman dalam permainan dengan kenyataan yang terjadi di lingkungan sekolah mereka sendiri. Proses ini mendorong remaja untuk berpikir kritis dan mulai membangun kesadaran kolektif terhadap perlunya solidaritas dan keberanian menghadapi perundungan.

Dari pengamatan dan wawancara yang dilakukan, mayoritas siswa mengakui bahwa permainan membuat mereka memahami pentingnya menjaga perasaan orang lain dan lebih waspada terhadap tindakan yang selama ini dianggap “bercanda,” namun ternyata menyakitkan. Bahkan beberapa siswa yang sebelumnya bersikap pasif ketika melihat perundungan, mulai menyadari bahwa mereka memiliki tanggung jawab moral untuk bertindak. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan edukasi berbasis pengalaman langsung dan interaktif seperti Sneaky Poly efektif dalam menggugah kesadaran sosial remaja. Secara keseluruhan, dinamika perundungan di sekolah menengah bukanlah persoalan sederhana yang dapat diatasi hanya dengan sanksi atau larangan. Perlu ada upaya yang lebih dalam untuk menyentuh sisi emosional dan sosial siswa, agar mereka mampu menginternalisasi nilai-nilai empati, keberanian, dan tanggung jawab sosial. Edukasi interaktif berbasis permainan merupakan salah satu pendekatan yang menjanjikan untuk mewujudkan hal tersebut. Oleh karena itu, Sneaky Poly bukan hanya sekadar permainan, tetapi merupakan alat pendidikan yang potensial untuk menciptakan perubahan positif dalam ekosistem sekolah.

Penutup

Edukasi interaktif merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam konteks pembentukan kesadaran terhadap bahaya perundungan, pendekatan ini memegang peran krusial karena mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata peserta didik. Berbeda dengan metode konvensional yang berfokus pada penyampaian informasi secara satu

ISSN 2988-3059 Prefix DOI : 10.9765/Krepa.V218.3784
Cahaya Ilmu Bangsa

arah, edukasi interaktif mendorong siswa untuk berpikir kritis, berdialog, serta merefleksikan nilai-nilai sosial secara mandiri dan kolektif

Perundungan merupakan isu sosial yang kompleks dan sarat dengan dimensi psikologis. Oleh karena itu, untuk membangun kesadaran yang bermakna, peserta didik perlu mengalami proses pembelajaran yang tidak hanya memberi informasi tentang jenis-jenis bullying dan dampaknya, tetapi juga menyentuh pengalaman emosional mereka. Edukasi interaktif menjawab kebutuhan tersebut dengan menciptakan ruang belajar yang inklusif, reflektif, dan menyenangkan, di mana siswa dapat belajar melalui praktik, simulasi, dan interaksi sosial secara langsung.

Dalam kegiatan pembelajaran interaktif, siswa diajak untuk terlibat dalam diskusi kelompok, studi kasus, simulasi peran, permainan edukatif, hingga proyek kolaboratif yang mengangkat tema-tema sosial seperti keadilan, empati, dan solidaritas. Proses ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial mereka, seperti komunikasi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan. Lebih dari itu, siswa dilatih untuk menempatkan diri dalam sudut pandang orang lain, memahami emosi korban, serta menyadari konsekuensi dari perilaku negatif di lingkungan sosial mereka. Implementasi edukasi interaktif dalam konteks pencegahan perundungan menjadi semakin relevan di era digital saat ini. Remaja sangat akrab dengan konten visual, aktivitas kolaboratif, dan proses belajar yang berbasis pengalaman. Edukasi interaktif memungkinkan siswa untuk menginternalisasi nilai melalui proses bermain, berdialog, dan berefleksi, bukan sekadar menghafal teori atau peraturan. Dalam hal ini, nilai-nilai seperti empati, penghargaan terhadap perbedaan, serta keberanian untuk menolak ketidakadilan menjadi lebih mudah ditanamkan secara alami dalam proses belajar. Permainan Sneaky Poly menjadi sarana konkret dalam mewujudkan pendekatan edukasi interaktif tersebut. Dalam permainan ini, siswa tidak hanya dituntut untuk mengikuti aturan permainan, tetapi juga untuk memahami dinamika sosial, mengambil peran tertentu, dan merespons situasi yang muncul secara spontan. Proses ini menstimulasi kesadaran afektif dan kognitif secara bersamaan. Mereka belajar bahwa keputusan yang mereka ambil berdampak pada kelompok, bahwa tindakan yang salah bisa merugikan pihak lain, dan bahwa kolaborasi jauh lebih efektif dibanding kompetisi destruktif.

Melalui kegiatan ini, siswa juga diajak untuk mengidentifikasi peran-peran sosial yang sering muncul dalam kasus perundungan, seperti pelaku aktif, pengamat pasif, korban, dan pembela. Dengan memahami karakteristik setiap peran, siswa menjadi lebih peka dalam mengenali posisi mereka sendiri dan orang lain dalam interaksi sehari-hari di sekolah. Permainan menjadi cermin sosial yang mampu memvisualisasikan apa yang selama ini tidak mereka sadari secara langsung. Edukasi yang sebelumnya bersifat abstrak, menjadi konkret dan bermakna karena dialami langsung.

Dalam wawancara pasca-kegiatan, banyak siswa menyatakan bahwa pengalaman bermain Sneaky Poly membuat mereka merenungkan kembali tindakan-tindakan kecil yang selama ini dianggap “lucu” atau “sekadar bercanda,” padahal menyakitkan bagi orang lain. Beberapa siswa juga menyadari bahwa mereka pernah menjadi pengamat yang diam saat perundungan terjadi, dan setelah kegiatan, mereka merasa terdorong untuk lebih berani menyuarakan ketidakadilan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan edukatif yang melibatkan dimensi emosional dan sosial mampu menghasilkan transformasi sikap secara nyata

Edukasi interaktif juga memberikan ruang yang setara bagi semua siswa untuk berbicara dan didengar. Dalam suasana pembelajaran yang tidak menghakimi dan mendukung, siswa merasa lebih bebas untuk mengekspresikan pandangan serta berbagi pengalaman. Guru atau fasilitator yang berperan sebagai pendamping bukan hanya menyampaikan materi, tetapi juga memfasilitasi proses diskusi dan refleksi. Ini menjadi landasan penting dalam membentuk budaya sekolah yang dialogis, di mana isu-isu seperti bullying tidak disembunyikan atau ditutupi, tetapi dibicarakan secara terbuka untuk dicarikan solusi bersama.

Hal penting lain dari pendekatan ini adalah dampaknya terhadap perubahan iklim kelas dan sekolah secara keseluruhan. Ketika siswa dilibatkan secara aktif dalam proses belajar yang berkaitan dengan nilai-nilai sosial, maka rasa kepemilikan mereka terhadap perubahan juga

ISSN 2988-3059 **Prefix DOI : 10.9765/Krepa.V218.3784**
Cahaya Ilmu Bangsa

meningkat. Mereka tidak lagi menjadi objek dari program anti-perundungan yang dirancang guru, tetapi menjadi bagian dari solusi itu sendiri. Kesadaran kolektif yang tumbuh dari proses edukatif interaktif ini menjadi modal sosial yang kuat dalam membangun sekolah sebagai lingkungan aman, inklusif, dan bebas dari perundungan.

Referensi

Astuti, R. (2020). Bullying di Kalangan Remaja: Faktor Penyebab dan Strategi Penanganan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Damayanti, F. (2018). “Efektivitas Pendidikan Karakter dalam Mengurangi Perilaku Bullying di Sekolah Menengah”. Jurnal Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, 6(2), 112–122.

Hidayat, M. T. (2021). Pendidikan Anti-Bullying: Perspektif Psikologi dan Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Lestari, D. N. (2019). “Penggunaan Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Peserta Didik Sekolah Menengah”. Jurnal Inovasi Pendidikan, 13(1), 88–96.

Mulyasa, E. (2017). Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: Bumi Aksara.

Rahmawati, I. (2022). “Peran Edukasi Interaktif dalam Meningkatkan Kesadaran Sosial Siswa”. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Interaktif, 10(1), 55–64.

Saputra, A. & Prasetyo, H. (2020). Remaja dan Tantangan Sosial: Kajian Psikologi Sosial. Surabaya: Literasi Nusantara.

Setiawan, B. (2019). “Implementasi Pendidikan Nilai Melalui Permainan dalam Pembelajaran”. Jurnal Pendidikan Karakter, 9(3), 231–240.

Susanti, A. (2021). “Refleksi dan Simulasi Sosial sebagai Metode Edukasi Pencegahan Bullying”. Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan, 5(4), 190–198.

Yuliana, S. (2023). Psikologi Remaja: Dinamika dan Perkembangannya dalam Konteks Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.