

Bermain Ular Tangga Anti *Bullying* pada Anak Usia Sekolah

Syiddatul Budury*¹, Nur Hidaayah²

^{1,2}Program Studi S1 Keperawatan, Fakultas Keperawatan dan Kebidanan, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya
Jl. SMEA No. 57, Surabaya, 60243 Jawa Timur, Indonesia

*e-mail correspondence**: syiddatbr@unusa.ac.id

Naskah diterima : 25/09/2025

Naskah direvisi : 11/11/2025

Naskah disetujui : 17/11/2025

Abstrak

Bullying pada anak usia sekolah sering dilakukan dalam kehidupan sehari-hari seperti mengejek, menghina temannya bahkan memukul secara fisik. Pemahaman tentang *bullying* tidak cukup hanya diberikan edukasi namun diperlukan tindakan yang secara kontinyu bisa mengubah pemahaman menjadi perilaku baru. Tujuan kegiatan ini adalah untuk menguatkan pemahaman anak usia sekolah tentang *bullying* dalam kehidupan sehari-hari dengan bermain ular tangga anti *bullying*. Kegiatan dilakukan pada 15 anak yang tergabung di Taman Pendidikan Al-Qur'an Ar-Rasyid Bangkalan dengan memberi edukasi terkait *bullying* dilanjutkan dengan bermain ular tangga anti *bullying* untuk mengevaluasi pemahaman. Hasil evaluasi menunjukkan semua anak (100%) bisa menjawab pertanyaan dan atau pernyataan yang ada di kotak-kotak ular tangga dengan baik. Bermain ular tangga tidak hanya mampu meningkatkan dan menguatkan pemahaman tentang *bullying* tetapi juga dapat memperkuat pertumbuhan motorik kasar serta memperkuat komunikasi dan interaksi sosial anak. Guru dan orang tua perlu mengajarkan dan memberikan permainan yang menjunjung sportivitas yang dapat meningkatkan komunikasi sehat antar anak sehingga *bullying* bisa diminimalisir.

Kata kunci— Anak, *Bullying*, Ular Tangga

Abstract

Bullying among school-aged children often occurs in everyday life, such as teasing, insulting friends, and even physical abuse. Understanding bullying requires more than just education; continuous action is needed to transform understanding into new behavior. The purpose of this activity is to strengthen school-aged children's understanding of bullying in everyday life by playing anti-bullying snakes and ladders. The activity was conducted with 15 children enrolled at the Ar-Rasyid Bangkalan Al-Qur'an Education Park by providing education related to bullying, followed by playing anti-bullying snakes and ladders to evaluate their understanding. The evaluation results showed that all children (100%) were able to answer the questions and/or statements in the snakes and ladders boxes correctly. Playing snakes and ladders not only enhances and strengthens understanding of bullying but also promotes gross motor skill development and reinforces children's communication and social interaction. Teachers and parents should teach and provide games that promote sportsmanship, which can improve healthy communication among children and minimize bullying.

Keywords— *Bullying, Child, Snake Ladder*

1. PENDAHULUAN

Bullying atau perundungan di lingkungan sekolah atau lingkungan tempat belajar adalah fenomena yang sudah lama muncul, namun masih sering terjadi. *Bullying* adalah perilaku agresif yang disengaja, berulang, dan melibatkan ketidakseimbangan kekuatan antara individu yang terlibat [1] termasuk perilaku agresif dengan mengganggu atau menyerang orang lain baik dilakukan secara verbal, non-verbal dan kekerasan fisik. Karakteristik pelaku dan korban *bullying* biasanya berhubungan dengan beberapa faktor risiko, antara lain perbedaan suku, disabilitas, perilaku antisosial [2]. Selain itu, faktor keluarga, pengaruh teman, lingkungan sekolah, serta dampak dari media sosial [3]. Faktor kondisi ekonomi keluarga juga menjadi salah satu faktor terjadinya *bullying* di sekolah [4].

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 40% siswa kelas tiga sampai kelas enam mengalami *bullying* dan siswa perempuan lebih sering menjadi korban daripada laki-laki [5]. Anak juga turut menjadi Selain menjadi korban, anak juga menjadi pelaku *bullying* [6]. Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang mengalami perundungan menjadi individu yang tidak percaya diri, khawatir dengan lingkungan sekitar, trauma untuk berteman, serta memiliki harga diri rendah [7]. Sebaliknya, individu yang melakukan tindakan perundungan berisiko lebih tinggi terlibat dalam aktivitas antisosial lainnya, penyalahgunaan zat, serta gangguan perilaku.

Dari uraian di atas, maka edukasi pentingnya menghindari *bullying* itu adalah suatu keharusan sehingga anak-anak harus dikenalkan sejak diri apa saja hal-hal yang berpotensi menjadi tindakan *bullying*. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah meningkatkan pengetahuan anak tentang *bullying* sambil bermain ular tangga anti *bullying*.

2. METODE

Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara tatap muka di Taman Pendidikan Al-Qur'an Ar-Rasyid Bangkalan pada hari Minggu, 4 Mei 2025. Sasaran dalam kegiatan ini adalah para santri Taman Pendidikan Al-Qur'an Ar-Rasyid Bangkalan yang

berjumlah 15 orang. Pelaksanaan dilakukan melalui 3 tahapan, dengan rincian sebagai berikut:

a. Tahap persiapan

Dimulai dengan melakukan survei dan perizinan ke Taman Pendidikan Al-Qur'an Ar-Rasyid Bangkalan, dilanjutkan dengan membuat instrumen dan bahan untuk kegiatan antara lain, mendesain ular tangga anti *bullying* dengan kotak-kotak apa saja yang akan menjadi poin atau item, ular tangga yang dibuat dengan ukuran 2 x 1,5meter, serta membuat video edukasi dengan teknik animasi sehingga mudah dipahami.

b. Tahap pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan di Taman Pendidikan Al-Qur'an Ar-Rasyid Bangkalan pada tanggal 4 Mei 2025 yang diikuti oleh 15 santri. Kegiatan dimulai dengan menayangkan video edukasi terakit *bullying* sebagai pengingat karena pada tahun sebelumnya santri sudah mendapatkan edukasi secara langsung. Dilanjutkan dengan sesi tanya jawab terkait materi. Penjelasan tentang cara bermain ular tangga anti *bullying* dan dilanjutkan dengan bermain ular tangga. Tim dibagi menjadi dua yaitu tim putra dan tim putri bermain bergantian. Santri harus mengikuti perintah yang ada di tiap kotak, misal pada kotak terdapat perintah "Sebutkan 3 jenis *bullying*!", maka santri harus menjawab lebih dahulu sebelum melanjutkan permainan.



Gambar 1 Santri Taman Pendidikan Al-Qur'an Ar-Rasyid Bangkalan Bermain Ular Tangga Anti *Bullying*

c. Tahap evaluasi

Hasil pencapaian kepuasan para santri setelah mengamati video edukasi dan bermain ular tangga anti *bullying* adalah semuanya (100%) menyatakan cukup puas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa semua santri (100%) yang ikut bermain ular tangga dapat menjawab dengan benar semua item pertanyaan yang ada dalam kotak permainan. Selain aspek kognitif, bermain ular tangga juga meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus serta komunikasi dan sportivitas antar teman. Peningkatan pengetahuan dan kepuasan santri Taman Pendidikan Al-Qur'an Ar-Rasyid Bangkalan setelah mengamati video dan bermain ular tangga ditunjukkan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1 Hasil Analisis Pengetahuan dan Kepuasan Santri Taman Pendidikan Al-Qur'an Ar-Rasyid Bangkalan terhadap Edukasi *Bullying* Tahun 2025

Aspek	Pre-test (%)	Post-test (%)
Pengetahuan tentang <i>Bullying</i>		
a. Baik	a. 10 (66,7)	a. 15 (100)
b. Cukup	b. 5 (33,3)	
Kepuasan Bermain Ular Tangga		
a. Puas	0	a. 15 (100)
b. Kurang Puas		

Bermain ular tangga anti-*bullying* dengan ukuran besar merupakan salah satu alat atau media edukasi yang sangat efektif dalam memberikan pemahaman pada anak usia sekolah [8], karena konsep akan mudah dipahami ketika disajikan dalam bentuk yang interaktif dan menyenangkan bagi anak [9]. Pengembangan permainan ular tangga dengan konten edukasi terkait *bullying* akan membantu siswa memahami bentuk, dampak, dan strategi pencegahan *bullying* dengan lebih mudah.

Hasil ini selaras dengan penelitian yang menunjukkan bahwa permainan *Giant Bullying Snakes and Ladders* atau permainan ular tangga raksasa dengan ilustrasi dan pesan-pesan moral anti-*bullying* di setiap petaknya dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi tentang *bullying* serta lebih berani mengatakan “*stop bullying*” ketika menyaksikan tindakan tersebut [10].

Media belajar berbasis permainan juga

mendukung pengembangan sosial-emosional, termasuk empati dan pemahaman situasional. Hal ini diperkuat oleh studi di daerah Lembang, Bandung tentang permainan edukatif *Detective Bull* melalui pendekatan *experiential learning* berhasil meningkatkan kesadaran peserta didik (82%) dalam proses investigasi sosial [11]. Selain itu, penggunaan media video animasi dalam sosialisasi pencegahan *bullying* juga terbukti efektif diberikan pada anak sekolah dasar yang dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang *bullying* [12]. Proses mengintegrasikan elemen edukatif ke dalam permainan tradisional seperti ular tangga bukan hanya membuat pembelajaran terasa menyenangkan, tetapi juga memupuk keberanian dan kesadaran sosial anak, sehingga mereka tidak hanya memahami konsep *bullying* secara kognitif, tetapi juga berkembang secara emosional untuk bersikap proaktif dalam situasi nyata..

4. KESIMPULAN

Hasil edukasi “Bermain Ular Tangga Anti *Bullying* pada Anak Usia Sekolah” di Taman Pendidikan Al-Qur'an Ar-Rasyid Bangkalan memperlihatkan bahwa keseluruhan santri (100%) menyatakan cukup puas dan senang bermain ular tangga anti *bullying*, serta pengetahuan tentang *bullying* meningkat dari 66,7% menjadi 100%. Hasil evaluasi tersebut membuktikan bahwa para santri terdorong untuk bersikap dan berperilaku yang positif dalam ranah pergaulan.

5. SARAN

Perlu adanya eksplorasi alat permainan edukatif lain yang menarik dalam memberikan pemahaman dan konsep tentang nilai-nilai moral pada santri di Taman Pendidikan Al-Qur'an Ar-Rasyid Bangkalan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Z. A.-Z. Rahmadhanti, ‘Analisis Faktor-Faktor Penyebab Perilaku *Bullying* di SMPN 18 Tangerang’, *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, dan Konseling Islam*, vol. 8, no. 2, pp. 739–754, Jul. 2025, Accessed: Nov. 16, 2025. [Online]. Available: <https://doi.org/10.59027/alisyraq.v8i2.1006>

- [2] I. C. Relva, A. P. Monteiro, M. Simões, O. M. Fernandes, and M. Alarcão, ‘School Bullying’, in *The Palgrave Handbook of Global Social Problems*, Cham: Springer International Publishing, 2023, pp. 1–17. doi: 10.1007/978-3-030-68127-2_33-1.
- [3] R. Eni, S. H. Siagian, and H. Rinancy, ‘Faktor-faktor yang memengaruhi perilaku bullying pada anak usia sekolah: A systematic literature review’, *Holistik Jurnal Kesehatan*, vol. 19, no. 3, 2025.
- [4] B. Saptono, ‘How Does Bullying Happen in Elementary School?’, *Jurnal Prima Edukasia*, vol. 10, no. 2, pp. 187–193, Jul. 2022, doi: 10.21831/jpe.v10i2.50364.
- [5] L. A. J. Oktavia, O. Zativalen, and A. I. Kharisma, ‘Studi Kasus Dampak Sikap Percaya Diri Siswa Korban Bullying di Sekolah Dasar’, *Jurnal Kiprah Pendidikan*, vol. 4, no. 3, pp. 585–591, Jul. 2025, Accessed: Nov. 16, 2025. [Online]. Available: <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p585-591>
- [6] S. Budury, N. Hidaayah, N. Purwanti, F. Keperawatan, and D. Kebidanan, ‘Meningkatkan Awareness Tentang Bullying Pada Anak Usia Sekolah’, *Martabe Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 7, no. 8, 2024, doi: 10.31604/jpm.v7i8.2784-2787.
- [7] D. Oktaviany and Z. H. Ramadan, ‘Analisis Dampak Bullying Terhadap Psikologi Siswa Sekolah Dasar’, *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, vol. 9, no. 3, pp. 1245–1251, Jul. 2023, doi: 10.31949/educatio.v9i3.5400.
- [8] Firmadona, ‘Efektivitas Permainan Interaktif Ular Tangga terhadap Pencegahan Terjadinya Bullying Pada Anak Sekolah Dasar’, *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, vol. 6, no. 1, 2025, doi: 10.30595/jrpd.v6i1.25930.
- [9] R. I. Wati, S. S, and R. W. A. Sah, ‘Siswa sekolah dasar menggunakan game “new family 100” untuk mengembangkan vocabulary, bagaimana kegiatan implementasinya?’, *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, vol. 1, no. 2, Sep. 2023, doi: 10.61650/jptk.v1i2.220.
- [10] N. D. Nurdianawati, ST. Y. Slamet, and M. Indriayu, ‘Design of the gamifying anti-bullying education: a transformative approach with the giant snakes and ladders bullying game’, *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, vol. 12, no. 1, pp. 18–28, Apr. 2025, doi: 10.26555/jpsd.v12i1.a30604.
- [11] A. Imaddudin, I. Saripah, and I. Muqoddas, ‘Building a Bullying-Free School Culture through The Game “Detective Bull”’, *Jurnal Abmas: Media Informasi Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 25, no. 1, pp. 101–118, Jun. 2025, Accessed: Nov. 16, 2025. [Online]. Available: <https://doi.org/10.17509/abmas.v25i1.85903>
- [12] N. I. Maulidah, I. A. Rohmah, A. I. Wardani, and E. D. Priyana, ‘Tanamkan Empati Sejak Dini Melalui Sosialisasi Stop Bullying dengan Menggunakan Animasi di UPT SDN 290 Gresik’, *Indonesian Journal of Community Dedication in Health (IJCDH)*, vol. 5, no. 02, p. 61, May 2025, doi: 10.30587/ijcdh.v5i02.9704.