



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 8537-8547

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengembangan Video Animasi Tentang Pencegahan Perilaku *Bullying* di Sekolah Dasar

Haura Nurfaiziah<sup>1</sup>, Neneng Lia Mustika<sup>2</sup>, Raihan Bisyr Rabbani<sup>3</sup>, Vidi Aisyah Fathonah<sup>4</sup>,

Rana Gustian Nugraha<sup>5✉</sup>

Universitas Pendidikan Indonesia

Email: [ranaagustian@upi.edu](mailto:ranaagustian@upi.edu)<sup>5✉</sup>

### Abstrak

Semakin maraknya tindakan bullying di lingkungan pendidikan, menjadi bukti nyata bahwa edukasi mengenai pencegahan bullying itu sangat penting. Video animasi ini adalah bentuk edukasi yang bisa memberikan pemahaman mengenai bahayanya *bullying*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi berupa video animasi. Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* (R&D) dengan pendekatan model ADDIE. Tahap design menghasilkan video animasi dengan menggunakan aplikasi *Canva*, disertai dengan materi tentang bahaya *bullying* beserta dampaknya dan video animasinya. Pengembangan produk dilakukan dengan validasi kepada ahli materi dan media. Implementasi dilakukan melalui uji coba perorangan sebanyak 10 siswa, uji coba kelompok kecil sebanyak 20 siswa, dan uji coba kelompok besar sebanyak 40 siswa, dengan hasil yang menunjukkan kualitas media yang sangat layak. Evaluasi mengkonfirmasi kevalidan dan kelayakan video animasi ini sebagai media belajar yang layak untuk digunakan di Sekolah Dasar dengan tingkat persetujuan materi layak tanpa ada revisi. Dan penilaian ahli media mencapai 78,6%. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran media animasi yang efektif dan menarik bagi siswa.

Kata Kunci: *Pengembangan, Video Animasi, Pencegahan Bullying*

## Abstract

The increasing prevalence of bullying in educational environments has become clear evidence that education regarding bullying prevention is very important. This animated video is a form of education that can provide understanding about the dangers of bullying. This research aims to develop technology-based learning media in the form of animated videos. The research method used is research and development (R&D) with the ADDIE model approach. The design stage produces an animated video using the Canva application, accompanied by material about the dangers of bullying and its impacts and an animated video. Product development is carried out with validation from material and media experts. Implementation was carried out through individual trials of 10 students, small group trials of 20 students, and large group trials of 40 students, with results showing very adequate media quality. The evaluation confirmed the validity and suitability of this animated video as a suitable learning medium for use in elementary schools with a level of approval that the material was suitable without any revisions. And the media expert assessment reached 78.6%. The results of this research contribute to the development of animated learning media that is effective and attractive for students.

Keywords: *Development, Animation Video, Bullying Prevention*

## PENDAHULUAN

"tauran" ataupun "*bullying*" yang berarti penyaltaan atau penganiayaan, merupakan tindakan yang jelas melanggar beberapa sila pada Pancasila, terutama pada sila "Kemanusiaan yang Adil dan Beradab" serta "Persatuan Indonesia". Melakukan penyaltaan atau penganiayaan pada orang lain merupakan pelanggaran terhadap martabat dan hak asasi manusia. Sila "Kemanusiaan yang Adil dan Beradab" menekankan pentingnya menghormati martabat dan hak asasi manusia serta menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan. Selain tindakan tauran dan *bullying*, berkata kasar merupakan salah satu contoh tindakan yang secara disadari ataupun tidak merupakan bagian dari pelanggaran terhadap sila pancasila. Berkata kasar kepada orang lain bisa merendahkan martabat dan hak asasi manusia mereka, dan tidak sesuai dengan prinsip-prinsip yang tertuang di dalam pancasila. Pada "Sila Persatuan Indonesia" menggaris bawahi pentingnya mempertahankan persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia. Sedangkan berkata kasar merupakan salah satu benih yang dapat mengganggu hubungan antarwarga negara, melanggar semangat persatuan, dan pada akhirnya dapat menyebabkan sebuah perpecahan.

Saat ini terjadi banyak sekali tindakan tauran, *bullying* bahkan *cyber bullying* di kalangan remaja maupun anak-anak. Dan mirisnya kata-kata yang kurang baik dengan kata lain 'kasar' saat ini sudah dianggap seperti bahasa pada umumnya yang dianggap sepele dan lumrah di kalangan masyarakat, bahkan di lingkungan pendidikan.

Penyebab anak memiliki perilaku yang bertentangan dengan sila pada Pancasila bisa berasal dari beberapa faktor, seperti :

1. Pendidikan : Kurangnya pendidikan yang anak dapatkan ketika di rumah ataupun di sekolah, sehingga nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan mereka tidak mereka terapkan.
2. Media Sosial : Anak dapat terpengaruh oleh konten yang tidak sesuai dengan sikap Pancasila, seperti seorang Youtuber yang sering berkata kasar ataupun konten tentang tauran yang seringkali diposting pada *reels* Instagram maupun pada aplikasi tiktok.
3. Lingkungan Keluarga : Konflik, keraguan, atau kesulitan dalam hubungan antar keluarga bisa mempengaruhi perilaku anak karena kurangnya pengawasan yang ketat sehingga anak bebas melakukan tindakan apapun.
4. Teman Sebaya : Karena kurangnya pengawasan dari orang tua tadi, menyebabkan pergaulan anak tidak terkontrol. Anak akan mengikuti apa yang teman-temannya lakukan baik itu sikap yang baik ataupun sikap yang buruk.
5. Kurangnya Nilai dan Etika yang ditanamkan: Pendidikan nilai dan etika yang kurang memadai di rumah ataupun di sekolah dapat membuat anak sulit memahami pentingnya sikap Pancasila dan norma-norma yang baik. Jika anak tidak diberikan pemahaman yang kuat tentang nilai-nilai moral dan etika yang benar, mereka mungkin cenderung melanggar aturan dan memperlihatkan perilaku negatif.
6. Masalah Emosional atau Psikologis: Beberapa anak mungkin menghadapi tantangan emosional atau psikologis yang dapat memengaruhi perilaku mereka. Misalnya, mereka mungkin mengalami stres, kecemasan, atau masalah kejiwaan yang mempengaruhi kemampuan mereka untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Dalam beberapa kasus, perilaku yang agresif atau melanggar aturan bisa menjadi mekanisme pemrosesan emosi yang tidak sehat.

Oleh karena itu, Pencegahan bullying menjadi semakin penting karena dampaknya yang merusak secara mental dan emosional pada korban. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang penyebab dan efek bullying, upaya pencegahan dapat difokuskan pada menciptakan lingkungan yang aman dan inklusif di sekolah, tempat kerja, dan komunitas. Pemetaan perkembangan pencegahan bullying telah didukung oleh berbagai penelitian dan kajian pustaka. Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pencegahan yang efektif melibatkan kombinasi strategi, termasuk pendidikan tentang kesadaran bullying, pembentukan keterampilan sosial, pengembangan kebijakan sekolah yang proaktif, dan intervensi yang melibatkan seluruh komunitas sekolah atau organisasi.

Studi juga menyoroti pentingnya peran guru dan staf sekolah dalam mendeteksi dan menangani insiden *bullying* dengan cepat dan efektif. Selain itu, intervensi yang berfokus pada kesejahteraan mental dan emosional para pelaku *bullying* juga menjadi fokus penelitian. Kajian pustaka juga menunjukkan bahwa pendekatan pencegahan yang holistik, yang melibatkan kolaborasi antara sekolah, orang tua, tenaga kesehatan mental, dan komunitas, cenderung lebih berhasil dalam mengurangi kasus *bullying* dan meningkatkan iklim sekolah yang aman dan inklusif.

Pengembangan video animasi sebagai alat untuk mengedukasi anak-anak tentang pencegahan perilaku *bullying* di sekolah dasar merupakan langkah yang penting dalam upaya menciptakan lingkungan belajar yang aman dan inklusif. *Bullying* telah menjadi masalah yang meresahkan di banyak sekolah, dengan dampak yang berpotensi merusak bagi kesejahteraan fisik, emosional, dan psikologis bagi para korban.

Dengan memanfaatkan media video animasi, kita dapat menyampaikan pesan-pesan penting tentang pentingnya menghormati perbedaan, memahami dampak negatif dari perilaku *bullying*, serta mengajarkan cara-cara untuk bertindak dengan baik dan mengatasi situasi yang mungkin timbul. Melalui pendekatan yang kreatif dan menarik, video animasi memiliki potensi untuk menjangkau anak-anak dengan cara yang lebih efektif daripada metode konvensional.

Artikel ini bertujuan untuk menjelaskan proses pengembangan video animasi tentang pencegahan perilaku *bullying* di sekolah dasar, serta potensi dampaknya dalam membangun kesadaran dan mempromosikan sikap yang positif di kalangan siswa. Dengan memahami pentingnya upaya bersama dalam melawan *bullying*, diharapkan bahwa video animasi ini dapat menjadi salah satu instrumen yang efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang aman, santun, dan inklusif bagi semua siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode berupa penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). R&D merupakan metode ataupun sebuah langkah yang dapat digunakan ketika akan menciptakan produk baru atau mengembangkan serta menyempurnakan produk yang sudah ada, untuk menguji keefektifan produk yang sedang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Konsep model pendekatan ADDIE ini bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran, karena pendekatan ini lebih sistematis dan juga mudah untuk dipahami.



Gambar 1 Model Pendekatan ADDIE

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas tinggi di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Sumedang. Jumlah subjek yang diperlukan untuk menguji kelayakan produk yang dibuat terdiri dari 70 siswa yang terbagi dalam 10 siswa pada uji coba perorangan, 20 siswa pada uji coba kelompok kecil, dan 40 siswa pada uji coba kelompok besar.

Dalam penelitian pengembangan ini untuk menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi yang dirancang secara bertahap. Prosedur penelitian yang digunakan oleh peneliti berdasarkan dengan 5 tahapan pendekatan ADDIE. Materi yang terdapat dalam media yang dibuat oleh peneliti merupakan materi yang berisi mengenai bahaya dan dampak dari perilaku *bullying*. Alasan peneliti memilih video animasi sebagai media yang dikembangkan dan menggunakan pendekatan ADDIE yaitu karena video animasi lebih relevan dan cukup menarik untuk siswa sekolah dasar, dan juga mengenai pendekatan yang peneliti pilih yaitu karena pendekatan ADDIE lebih unggul dan lebih mudah untuk mengembangkan media yang sedang dikembangkan oleh peneliti.

Kriteria untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan, peneliti melakukan dua angket validasi, yaitu validasi oleh ahli media dan materi, serta validasi uji kepratikan. Validasi media dan materi dilakukan oleh seorang ahli media dan materi pancasila dengan ketentuan kelayakan yang telah disediakan. Sedangkan validasi uji kepratikan dibagi menjadi tiga kategori, yaitu uji coba perorangan oleh 10 siswa, uji coba kelompok kecil oleh 20 siswa, dan uji coba kelompok besar oleh 40 siswa, ketentuan kelayakan pada validasi uji kepratikan disesuaikan dengan ketentuan yang telah ditentukan. Skor yang akan diperoleh dari penelitian kelayakan uji ahli ditentukan menggunakan rumus berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah nilai keseluruhan}} \times 100\%$$

#### Kriteria kelayakan secara deskriptif

Interval Presentase	Kriteria	Kesimpulan
81 % - 100 %	Sangat Layak	Materi layak digunakan tanpa revisi (√)
61 % - 80%	Layak	Materi layak digunakan dengan revisi ()
41 % - 60%	Cukup Layak	Materi tidak layak digunakan ()
21 % - 40 %	Tidak Layak	
0 % - 20 %	Sangat Kurang Layak	

Nilai skor yang akan didapatkan dihitung dengan cara membagi nilai yang diperoleh dengan nilai jumlah keseluruhan, selanjutnya dikali dengan 100%. Kemudian hasilnya persentasenya dimasukan sesuai kategori kriteria kelayakan secara deskriptif. Kategori kelayakan didapat berdasarkan jumlah *persentase* yang dihasilkan dari penilaian yang telah dilakukan.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

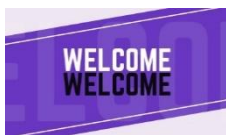
Penelitian ini difokuskan pada pengembangan produk berupa video animasi yang berisi mengenai dampak dan bahayanya *bullying* untuk mengedukasi siswa. Penelitian ini dikembangkan sesuai dengan pendekatan ADDIE, yaitu :

- 1) *Analysis*. Dari tahap analisa terdapat permasalahan yaitu masih terdapatnya siswa sekolah dasar yang cenderung memiliki tindakan-tindakan yang bertentangan dengan sila-sila yang terdapat dalam pancasila. Tindakan-tindakan yang dilakukan yaitu berkata kasar, sering berbohong, dan melakukan tindakan *bullying*. Maka sebagai solusinya, peneliti merancang sebuah video pembelajaran berupa video animasi yang berisi mengenai dampak dan bahaya yang ditimbulkan dari perilaku *bullying*. Pemilihan video animasi sebagai solusi didasari karena video animasi lebih relevan dan cukup menarik untuk siswa sekolah dasar, dan juga mengenai pendekatan yang peneliti pilih yaitu karena pendekatan ADDIE lebih unggul dan lebih mudah untuk mengembangkan media yang sedang dikembangkan oleh peneliti.
- 2) *Desain*. Pada tahap perancangan, hasil yang diperoleh dari tahap analisis kemudian dikelola menjadi perancangan media berupa video animasi yang bertujuan untuk (mencegah tindakan *bullying*). Tahap desain pada video animasi dibuat oleh peneliti menggunakan aplikasi canva. Pada tahap desain pertama, peneliti membuat tokoh animasi yang akan digunakan. Selanjutnya peneliti mencari naskah atau materi yang sesuai yang akan disampaikan di dalam video animasi yang peneliti buat. Naskah dan tokoh animasi yang peneliti buat memiliki tujuan agar video animasi yang peneliti

kembangkan memiliki tampilan yang menarik sehingga siswa merasa tertarik dan nyaman pada saat menonton video edukasi tersebut.

Tahap *desain* kedua, peneliti melakukan *voice over* untuk disajikan dalam video animasi yang peneliti kembangkan, karena media yang digunakan peneliti yaitu berupa audio visual. Hal ini bertujuan agar siswa ataupun *audience* dapat lebih memahami mengenai apa yang disampaikan di dalam video animasi yang peneliti kembangkan.

- 3) *Development*. Pada tahap ini berisi kegiatan pembuatan produk yang telah dirancang sebelumnya. Setelah membuat naskah yang telah disesuaikan dengan materi, selanjutnya adalah membuat background video, memasukan animasi karakter pada video, dan juga memasukan hasil *voice over* untuk suara karakter yang akan digunakan untuk video animasi yang peneliti kembangkan. Semua langkah tersebut menggunakan aplikasi canva, karena aplikasi ini mudah untuk diakses secara online dan dapat diunduh secara gratis. Berikut adalah progres pengembangan video animasi yang peneliti kembangkan.



Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3



Gambar 4



Gambar 5



Gambar 6



Gambar 7



Gambar 8



Gambar 9



Gambar 10



Gambar 11



Gambar 12



Gambar 13



Gambar 14

Hasil pengembangan video animasi pada tampilan awal dapat dilihat pada Gambar 1 yang menampilkan kalimat *Welcome*. Selanjutnya Gambar 2 menampilkan Topik pembahasan yang berjudul *Bahaya Bullying*. Selanjutnya Gambar 3 menampilkan nama kelompok penyaji. Gambar 4 menampilkan *prolog* percakapan mengenai topik. Gambar 5 menampilkan pengertian tentang *bullying*. Gambar 6 menampilkan data survei dari Program Penilaian Pelajar Internasional (PPI). Gambar 7 dan 8 menampilkan percakapan menuju penjelasan selanjutnya. Gambar 9 dan 10 menampilkan penjelasan tentang contoh tindakan *bullying* seperti perundungan,

*cyberbullying*, dan tindakan kekerasan. Gambar 11 dan 12 menampilkan percakapan menuju penjelasan selanjutnya. Gambar 13 menampilkan penjelasan mengenai dampak *bullying* seperti depresi, mempunyai ketakutan yang berlebih, dan bisa menyebabkan seseorang menjadi anti sosial. Gambar 14 menampilkan *epilog* video yang menampilkan slogan Mari Kita Stop *Bullying*.

Setelah proses pembuatan video animasi selesai, harus dilakukan validasi kepada ahli agar mengetahui kelayakan produk yang peneliti kembangkan. Peneliti melakukan validasi kepada seorang ahli media dan materi di bidang pendidikan pancasila. Tabel 1 menunjukkan hasil validasi yang diperoleh oleh peneliti mengenai video animasi yang peneliti kembangkan.

Tabel 1 Hasil Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media

No.	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>Kelayakan Tampilan</b>						
1.	Materi tercermin dalam akurasi pemilihan tampilan secara keseluruhan				√	
2.	Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca				√	
3.	Ukuran font yang tepat				√	
4.	Kesesuaian komposisi warna pada aplikasi selaras dengan karakteristik siswa				√	
5.	Kemenarikan pemilihan gambar agar menarik perhatian siswa				√	
6.	Kemenarikan desain sesuai dengan karakteristik siswa				√	
<b>Kesesuain Materi dengan Media</b>						
7.	Kesesuaian gambar dengan materi				√	
8.	Gambar yang dihadirkan memudahkan siswa dalam memahami materi.			√		
9.	Gambar yang dihadirkan mengenalkan isi dari materi yang sedang dipelajari.				√	

Kebahasaan					
10.	Kejelasan kata yang diucapkan, sehingga percakapan mudah dipahami				√
11.	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan intelektual siswa				√
Kemudahan Penggunaan Media					
12.	Media mempermudah siswa dalam proses belajar baik di sekolah maupun di rumah				√
13.	Kegunaan media dalam memfasilitasi siswa untuk dapat aktif pada kegiatan pembelajaran				√
14.	Media mudah diakses oleh siswa				√
15.	Media dapat meningkatkan pemahaman				√
<b>Jumlah</b>					59

Komentar/saran	
Catatan	

Total skor maksimal :  $15 \times 5 = 75$

Nilai  $\frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah nilai keseluruhan}} \times 100\%$   
: 78,6 %

Kriteria kelayakan secara deskriptif

Interval Presentase	Kriteria	Kesimpulan
81 % - 100 %	Sangat Layak	Materi layak digunakan tanpa revisi (√)
61 % - 80%	Layak	Materi layak digunakan dengan revisi ()
41 % - 60%	Cukup Layak	Materi tidak layak digunakan ()
21 % - 40 %	Tidak Layak	
0 % - 20 %	Sangat Kurang Layak	

Berdasarkan hasil validasi yang peneliti dapatkan dari ahli media dan materi, produk video pembelajaran berupa video animasi yang peneliti kembangkan memperoleh nilai validasi dengan *persentase* 78,6%. Mengacu pada hasil validasi, maka dapat disimpulkan bahwa video animasi yang peneliti kembangkan masuk dalam kategori layak.

- 4) *Implementation*. Setelah dilakukan tahap validasi oleh ahli materi & media selesai, selanjutnya pada tahap implementasi dilakukan uji coba kepraktikan di SD kelas tinggi. Uji kepraktikan dilakukan dengan cara melakukan uji coba kelayakan terdiri dari 70 siswa yang terbagi dalam 10 siswa pada uji coba perorangan, 20 siswa pada uji coba kelompok kecil, dan 40 siswa pada uji coba kelompok besar.
- 5) *Evaluation*. Tahapan pengembangan yang terakhir yaitu evaluasi. Produk yang peneliti kembangkan mendapatkan hasil penilaian ahli materi dan media sebesar 78,6% yang

memiliki kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk digunakan serta validator juga tidak memberikan revisi terhadap produk yang dikembangkan. Untuk menguatkan tingkat kelayakan produk, peneliti melakukan validasi uji kepratikan pada guru sekolah dasar tingkat tinggi. Yang dibagi menjadi tiga kategori uji coba yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Pada tahapan ini digunakan angket dalam menunjang validator. Validasi tersebut dilakukan untuk menguatkan kelayakan produk dan mendapatkan hasil angket dengan kriteria 'sangat layak'. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2 Hasil Uji Kepratikan

Uji Coba	Persentase	Kriteria
Uji Coba Perorangan	92,15%	Sangat Layak
Uji Coba Kelompok Kecil	89,45%	Sangat Layak
Uji Coba Kelompok Besar	89,99%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi yang didapatkan oleh peneliti dari validasi ahli media dan materi serta validasi uji kepratikan, keduanya mendapatkan hasil yang baik. Berdasarkan dari kedua hasil angket tersebut maka media pembelajaran berupa video animasi yang peneliti kembangkan dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan bisa menjadi salah satu media untuk pencegahan tindakan *bullying*.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran berupa video animasi dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk pencegahan perilaku *bullying* yang saat ini cukup marak di lingkungan Pendidikan, terutama di jenjang sekolah dasar. Karena berdasarkan hasil validasi ahli media dan materi diperoleh persentase skor 78,6% dan dinyatakan layak, serta dapat digunakan tanpa perbaikan. Dan juga berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan pada uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar diperoleh hasil dengan kategori sangat layak. Dengan masing-masing hasil uji coba mendapatkan persentase skor uji coba perorangan 92,15%, uji coba kelompok kecil 89,45%, dan kelompok besar 89,99%.

Berdasarkan kesimpulan mengenai penelitian pengembangan tersebut, terdapat saran yang hendaknya menjadi perhatian untuk pengembangan yang lebih baik. Bagi peneliti yang mengambil judul yang relevan dengan penelitian pengembangan ini, diharapkan dapat mengembangkan video animasi lebih baik lagi baik itu dari segi

kelayakan tampilan, kesesuaian materi dan media, kebahasaan, maupun dari segi kemudahan penggunaan media, sehingga tetap dapat menjadi media yang relevan dan mendapatkan validasi yang lebih baik lagi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amila, A., Meliala, S., & Harianja, E. S. (2023). Upaya Peningkatan Kesehatan Anak Melalui Edukasi Pencegahan Bullying Pada Anak Sekolah Dasar. *KREASI: Jurnal Inovasi dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(3), 486-498.
- Anggeriyane, E., Jayadie, A. A. A., Afipah, R. N., Adelia, G. H., Ramadhia, G. N. A., & Zainuddin, M. (2023). Mengatasi Bullying Dengan Edukasi Dan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Sekolah Melalui Media Audiovisual. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 104-112.
- Arisa, A. (2024). Video Animasi Kartun: Pencegahan Kasus Perundungan Anak Belia Di MAN 3 Banjarmasin. *JPEMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 130-137.
- Aryani, D., & Ningsih, A. (2019). "Efektivitas Penerapan Program Pencegahan Bullying oleh Guru Bimbingan Konseling di Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 23(2), 191-204.
- Hadiyanto, A. (2017). "Pencegahan Bullying di Sekolah: Penerapan Program Anti-Bullying di Indonesia." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6(9), 1-13.
- Ivone, I., Tanujaya, K., Angel, A., Erica, E., Angelica, J., Marselina, I., ... & Manik, E. A. (2022, September). Edukasi Guna Pengurangan Dari Dampak Buruk Bullying Dan Hate Speech Di Kalangan Pemuda. In *National Conference for Community Service Project (NaCosPro)* (Vol. 4, No. 1, pp. 403-409).
- Kusumawardani, L. H., Dewanti, B. R., Maitsani, N. A., Uliyah, Z., Dewantari, A. C., Laksono, A. D., & Laila, N. R. (2020). Peningkatan pengetahuan pencegahan perilaku bullying melalui metode edukasi dan role play pada anak usia sekolah. *Jurnal Ilmiah Keperawatan*, 15(2), 162-171.
- Rahmawati, D., & Suhartini, S. (2018). "Implementasi Program Pencegahan Bullying di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 3(1), 64-73.
- Wahyuni, R., Sihotang, H. N. J., & Sembiring, E. P. B. D. B. (2022). Penyuluhan pada Siswa SD Negeri 024868, Binjai Barat Mengenai Pencegahan dan Cara Menghadapi Bullying di Sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bestari*, 1(4), 161-166.