

Efektivitas Game Sebagai Media Pencegahan Bullying dan Kekerasan Seksual Pada Anak

Irnowati¹ Muthoharoh², Saiful Listianah Siti³, Faindhotul Khasanah⁴, Dwi Yanti Noviyana⁵

Universitas Ivet Semarang

Correspondence: Irnowati

Email: irnasyauci.30@gmail.com

Abstrak: Tingginya kasus *bullying* dan kekerasan seksual pada anak-anak mendorong perlunya peningkatan efektivitas langkah-langkah pencegahan melalui pendidikan pencegahan *bullying* dan seksual yang dilakukan sejak dini. Pendidikan anak usia dini ini dapat difasilitasi secara efektif melalui game edukasi. Meski game edukasi digital telah banyak dibuat, saat ini relative sedikit yang membahas *bullying* dan anti kekerasan seksual untuk anak usia dini. Pembelajaran pencegahan *bullying* dan anti kekerasan seks untuk anak usia dini melalui game memerlukan strategi persiapan materi agar permainan dapat memberikan informasi secara efektif permainan dalam game. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah efektivitas pencegahan *bullying* dan kekerasan seks melalui game. Penelitian ini bersifat kualitatif dan menggunakan metode penelitian literatur. Sumber data yang digunakan termasuk buku, artikel ilmiah, dan sumber lainnya. Salah satu cara untuk mengumpulkan data adalah dengan membaca buku, jurnal, dan terbitan lain yang berkaitan dengan topik penelitian. Hasil studi menunjukkan bahwa ada beberapa game edukatif yang dilakukan penelitian diantaranya game *Puzzle*, *AMANJARI*, *Detectiv Bull*, *Stop Bullying*, dan *Games Based*.

Kata kunci : *Bullying*, Kekerasan Seksual, Game Edukasi.

Abstract: The high incidence of bullying and sexual violence against children drives the need to enhance the effectiveness of preventive measures through early education on bullying and sexual prevention. Early childhood education can be effectively facilitated through educational games. Although many digital educational games have been created, relatively few currently address bullying and anti-sexual violence for early childhood. Learning to prevent bullying and sexual violence for early childhood through games requires material preparation strategies so that the game can effectively convey information. This study aims to determine the effectiveness of bullying and sexual violence prevention through games. This research is qualitative in nature and uses the literature review method. The data sources used include books, scientific articles, and other sources. One way to collect data is by reading books, journals, and other publications related to the research topic. The study results show that there are several educational games that have been researched, including *Puzzle*, *Amanjari*, *Detectiv Bull*, *Stop Bullying*, and *Games Based*.

Keywords: *Bullying*, Sexual Violence, Educational Games.

Pendahuluan

Anak usia dini adalah fase perkembangan penting. Tahun-tahun awal merupakan masa yang krusial bagi perkembangan anak. Anak-anak tumbuh dan berkembang secara fisik, mental, dan emosional dengan cepat selama masa ini. Anak-anak harus mengatasi banyak rintangan pada masa ini, dan masa ini juga krusial untuk membentuk karakter, keterampilan, dan proses berpikir mereka di masa depan. Selama masa pertumbuhan, anak-anak akan mengalami berbagai fase dengan tingkat kesulitan dan masalah yang berbeda-beda. Konflik yang akan terjadi dalam kehidupan sehari-hari dapat dihindari dengan menyadari tugas-tugas

perkembangan anak. Anak-anak akan melalui fase pengenalan lingkungan sosial selama masa ini, dimulai dari lingkungan rumah, lingkungan tetangga, dan sekolah.

Munculnya perilaku yang tidak sesuai di rumah dan di sekolah dapat menunjukkan masalah perkembangan sosial emosional anak. Misalnya, memukul, mendorong, mencubit, merusak, mengejek, mengancam, memanggil temannya dengan julukan, dan merusak barang orang lain. Perilaku *bullying* adalah salah satu kejadian yang sering dilakukan oleh anak saat bermain, baik di rumah maupun di sekolah.

Bullying adalah penggunaan wewenang untuk melukai seseorang atau sekelompok orang secara fisik, verbal, atau psikologis sehingga membuat korban merasa tertekan, sangat tertekan, dan tidak berdaya. (Sofyan et al., 2022).

Bullying memengaruhi perkembangan anak, baik pelaku maupun korban dapat mengalami konsekuensinya. Budaya kekerasan anak, juga dikenal sebagai *bullying* yang masih ada di kalangan anak. *Bullying* adalah bentuk pelecehan anak di mana teman sebaya menargetkan anak-anak yang lebih lemah atau kurang mampu dalam upaya untuk mendapatkan keuntungan atau kepuasan. Selain *bullying* kasus kekerasan seksual terhadap anak merupakan salah satu kasus akhir-akhir ini semakin sering dibahas baik di media cetak maupun media elektronik. Kekerasan yang melibatkan anak-anak tidak hanya terjadi di kota-kota tetapi juga di pedesaan. Tidak pahaman anak tentang kekerasan seksual menyebabkan kekerasan seksual terjadi pada mereka. Orang tua sering merasa tidak masuk akal untuk menceritakan atau mengajarkan pendidikan seksual kepada anak mereka saat mereka masih kecil.

Orang tua berpendapat bahwa pendidikan seks harus dimulai sejak anak-anak mereka menginjak usia remaja. Anak-anak harus menerima pendidikan seks sejak usia dini karena pada usia tersebut karakter dasar manusia terbentuk. Berbagai bentuk kelainan seksual dapat terjadi di kemudian hari akibat pendidikan yang tidak memadai. Pendidikan seks sejak dini dapat meningkatkan persepsi dan sikap anak-anak terhadap seks. Anak-anak dapat mencegah penyimpangan seksual dengan diajarkan tentang peran gender, cara berperilaku seperti laki-laki atau perempuan, dan cara berinteraksi dengan lawan jenis. (P. Lestari et al., 2020).

Ketika anak-anak terkena kekerasan seksual, mereka mungkin mengalami trauma yang berkelanjutan, yang membuat mereka terus mengingat peristiwa tersebut. Dengan jurnal ini penulis ingin meyakinkan bahwa dengan andil orang tua dan pemilihan cara yang tepat dalam penyampaian informasi terkait pendidikan seks sedini mungkin akan menjaganya dari ancaman bahaya kekerasan seksual dan perbuatan-perbuatan terlarang.

Bullying dan kekerasan seksual merupakan dua permasalahan serius yang dapat berdampak negatif terhadap perkembangan anak, termasuk anak usia dini. Kedua permasalahan ini tidak hanya mempengaruhi kesehatan mental dan emosional anak, tetapi juga dapat menghambat perkembangan sosial dan akademis mereka. Salah satu pendekatan inovatif yang semakin populer dalam menangani masalah ini adalah melalui penggunaan game edukatif. Game yang dirancang secara khusus dapat membantu anak-anak memahami dan mengatasi *bullying* serta kekerasan seksual yang sewaktu-waktu dapat mereka alami. Game sebagai media interaktif menawarkan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui pengalaman simulasi yang dapat memberi pemahaman tentang konsekuensi perilaku *bullying* dan kekerasan seksual. Jadi Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas game sebagai media pencegahan *bullying* dan kekerasan seksual pada anak.

Menurut Sofyan et al. (2022), ada beberapa jenis pelecehan yang sering terjadi yang dapat diidentifikasi berdasarkan cara pelaku berinteraksi dengan korban, antara lain:

1. *Bullying* secara langsung, yaitu perilaku agresif yang ditujukan kepada korban secara jelas dan nyata.
2. *Bullying* secara tidak langsung, yaitu perilaku yang dilakukan secara sembunyi-sembunyi dan tanpa tanda-tanda yang nyata.

3. *Bullying* secara fisik merupakan perilaku yang nyata dan merugikan karena dapat disaksikan oleh semua orang karena pelaku dan korban melakukan kontak fisik.
4. *Bullying* secara verbal: Bentuk *bullying* ini juga dapat dideteksi karena dapat ditangkap oleh indera pendengaran.
5. *Bullying* yang paling mematikan adalah *bullying* secara mental karena tidak dapat dideteksi jika kita tidak cukup waspada.

Bullying menurut Jamil Reza Lubis, (2024) didefinisikan sebagai perilaku yang dilakukan oleh individu atau sekelompok orang dengan maksud menyakiti orang lain. *Bullying* dapat terjadi dalam berbagai bentuk, termasuk verbal, fisik, dan online (*cyberbullying*). *Bullying* sering kali melibatkan ketidakseimbangan kekuatan antara korban dan pelaku, di mana korban tetap diam dan tidak membela diri sementara pelaku menggunakan kekuatan fisik atau emosional untuk terus menindas mereka. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Richardo Napitupulu & Astro Julio, 2023) beberapa faktor yang melandasi terjadinya *bullying* pada anak yaitu sebagai berikut.

1. Kurangnya pengetahuan anak tentang perilaku *bullying* karena mereka belum sepenuhnya memahami definisi *bullying* atau akibat dari perilaku *bullying*. Oleh karena itu, tidak dapat dipungkiri bahwa anak-anak terus-menerus menjadi sasaran *bullying verbal*, seperti mengejek, menghina, dan mengancam, serta *bullying* fisik, seperti memukul dan menendang. Karena mereka kurang memahami batasan bermain dan tidak menyadari bahwa tindakan mereka dapat membahayakan teman sebayanya, anak-anak harus melakukan tindakan kekerasan setiap hari, menganggapnya sebagai lelucon yang tidak berbahaya.
2. Meniru tindakan orang tua yang sering marah di rumah. Menurut (Arya, 2018), keluarga yang tidak harmonis (*broken home*), orang tua yang gagal mengajarkan moral dan agama kepada anak-anaknya, dan orang tua yang sering menghukum anak-anaknya tanpa tujuan disiplin yang jelas, semuanya dapat berkontribusi terhadap terjadinya *bullying* dalam keluarga.
3. Faktor senioritas, yaitu bagaimana anak kecil meniru tindakan teman-temannya yang lebih tua atau orang yang lebih senior yang kerap mengejek, mengancam, bahkan memaksa teman-temannya yang lebih muda.

Kekerasan seksual didefinisikan sebagai Tindakan yang melibatkan unsur kekerasan, seperti agresi fisik, paksaan, atau ancaman (Lewoleba & Fahrozi, 2020). Ciri utama kekerasan seksual adalah pelakunya adalah orang dewasa dengan posisi dominan, dan mereka menggunakan kekerasan sebagai cara utama untuk melakukan aktivitas seksual. Kasus-kasus kekerasan seksual atau pelecehan seksual cukup meluas di antara semua orang, termasuk anak di bawah umur. Batasan agresi atau pelecehan seksual dipengaruhi oleh nilai-nilai budaya dan keyakinan pribadi seseorang tentang seksualitas. Selain itu, pelecehan seksual mungkin melibatkan kontak verbal atau fisik melalui kedipan mata, siulan, atau komentar yang menyinggung.

Menurut Hawaidah, 2011 dalam jurnal (P. Lestari et al., 2020) Kekerasan seksual terhadap anak dapat menyebabkan trauma yang berkepanjangan bagi anak-anak, sehingga anak-anak akan selalu mengingat kekerasan seksual yang pernah mereka alami. Akibatnya, ketika mereka menjadi remaja dan dewasa, mereka akan dihantui rasa takut dan kecurigaan pada orang-orang yang mereka tidak kenal, dan ini dapat berakibat fatal. Menurut Hertinjung, 2009 dalam jurnal (Richardo Napitupulu & Astro Julio, 2023) Faktor internal adalah salah satu dari banyak penyebab kekerasan seksual. Sulit bagi pelaku untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan mereka dan pergeseran zaman. Tidak adanya kesempatan bagi seseorang untuk melindungi privasinya juga dapat menyebabkan kekerasan seksual. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Ramadhani, 2023) “fakta lain yang juga terungkap adalah banyak orang dewasa yang lebih menyukai anak-anak sebagai objek seksual”. Sementara itu menurut (Setiawan & Purwanto, 2019) Faktor Penyebab dan Upaya Penanggulangan Kekerasan Seksual

Terhadap Anak dalam Lingkup Keluarga , "Faktor penyebab terjadinya kekerasan seksual terhadap anak ada dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merujuk pada kejahatan yang bersumber dari pelaku, yaitu kondisi psikologis pelaku dan kondisi biologis pelaku. Sedangkan faktor eksternal merujuk pada kejahatan yang bersumber dari luar pelaku, yaitu kondisi fisik dan mental pelaku”.

Berdasarkan hasil penelitian yang melibatkan analisis pengumpulan data mengenai pencegahan *bullying* dan kekerasan sex dengan Games dari beberapa jurnal penelitian yang telah dilakukan. Salah satu jenis permainan yang dibuat menggunakan sumber daya yang unik adalah games edukatif. Ada beberapa games edukatif yang dilakukan penelitian diantaranya *game Puzzle*, AMANJARI, *Detectiv Bull*, *Stop Bullying*, dan *Games Based*.

Game dalam hal ini dimaksudkan sebagai alat Pendidikan yang dirancang untuk mengajarkan nilai-nilai sosial yang positif dan memberi pengalaman interaktif terkait pencegahan *bullying* dan kekerasan seksual. Beberapa teori yang mendasari penggunaan game dalam pendidikan antara lain teori pembelajaran konstruktivisme yang menganggap bahwa individu belajar lebih efektif ketika mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan game untuk pencegahan *bullying* dan kekerasan seksual pada anak dapat meningkatkan kesadaran dan empati serta meningkatkan kemampuan sosial dan komunikasi pada anak.

Dengan pendekatan yang tepat, game bisa menjadi alat yang kuat untuk menciptakan lingkungan yang aman dan peduli bagi anak-anak. Adapun kajian literatur tentang game edukasi yang pertama adalah Permainan *Puzzle*, menurut Khotimah (2019) permainan *puzzle* adalah media pembelajaran visual yang memanfaatkan sistem organ penginderaan untuk menangkap. Stimulus yang berbeda dapat diserap oleh setiap indera. Kemampuan sensorik panca indera adalah sebagai berikut: penglihatan 82 persen, pendengaran 11 persen, peraba 3,5 persen, perasa 2,5 persen, dan penciuman 1 persen (Santi et al., 2024).

Pemberian pembelajaran edukatif dengan media *puzzle* merupakan upaya memberikan pengetahuan *sex education* melalui sistem permainan *puzzle* yang terdiri dari mengenal bagian tubuh, perbedaan laki-laki dan perempuan sentuhan boleh dan tidak boleh serta pengetahuan menghindari situasi berbahaya untuk memberikan pengetahuan anak tentang pencegahan kekerasan seksual. Permainan *puzzle* ini menunjukkan adanya pengaruh pada skor pengetahuan sebelum intervensi media *puzzle* 72,62 setelah diberikan intervensi 86,94 dimanah terjadinya peningkatan skor pengetahuan yang dibuktikan selisih rata-rata 14,32 (Santi et al., 2024). Selain itu game berbasis *puzzle* ini dapat melibatkan pemecahan teka teki atau tantangan pada anak yang berkaitan dengan pengenalan tanda-tanda *bullying* dan kekerasan seksual, sehingga dapat meningkatkan kesadaran. Anak dapat belajar mengenali perilaku yang tidak pantas dan mencari Solusi untuk menghadapi situasi tersebut.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Lestari yang berjudul Simulasi Permainan AMANJARI (Aku Mandiri Jaga Diri) sebagai alat mitigasi sosial untuk menanggulangi kekerasan seksual terhadap anak. Dampak kasus kekerasan seksual dapat dikurangi dan tindak kekerasan seksual terhadap anak dapat dicegah berkat permainan ini, yang mengajarkan anak untuk siap menghadapi ancaman kekerasan seksual terhadap mereka dan mengembangkan kepekaan mereka dengan memberi mereka alat yang mereka butuhkan untuk membela diri terhadap tindakan tersebut. Pemeriksaan temuan pretest dan posttest mengungkapkan bahwa siswa di lima sekolah dasar di wilayah Kediri telah meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mereka tentang cara membela diri terhadap kekerasan seksual dengan menggunakan simulasi permainan AMANJARI.(P. Lestari et al., 2020)

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan fenomena yang terjadi dalam cerita. Dengan metode telaah pustaka, juga dikenal sebagai kajian pustaka, telaah pustaka adalah jenis penelitian yang melibatkan membaca berbagai buku, jurnal, dan terbitan yang relevan dengan topik penelitian. Untuk memastikan bahwa pembaca dapat memahami penelitian dengan benar, data yang telah dikumpulkan akan diuraikan secara teratur, dan dijelaskan. Pada penelitian ini game memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dengan melibatkan pemain dalam sebuah cerita atau tantangan. Game dapat memfasilitasi pembelajaran nilai-nilai moral seperti empati, komunikasi yang baik, dan menghargai perbedaan. Melalui interaksi dalam game, pemain dapat memahami dampak dari tindakan negatif seperti *bullying* dan kekerasan seksual. Selain beberapa efektivitas game edukasi yang telah dijelaskan oleh peneliti terdahulu, ada beberapa metode maupun pendekatan game yang efektif dan dapat digunakan untuk pencegahan *bullying* dan kekerasan seksual seperti simulasi interaktif yang mana game ini dapat menghadirkan situasi nyata yang memungkinkan pemain untuk membuat pilihan yang mempengaruhi jalannya cerita. Simulasi ini dapat menampilkan pilihan perilaku dan konsekuensi yang terjadi sebagai hasil dan tindakan tersebut.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bullying dan kekerasan seksual adalah masalah sosial yang masih banyak terjadi di lingkungan pendidikan dan masyarakat. Hal ini disebabkan oleh faktor-faktor yang membedakan kelas sosial, seperti perbedaan fisik dan ekonomi, serta sifat iri. Sehingga pencegahan *bullying* dan kekerasan seksual ini merupakan tanggung jawab semua elemen masyarakat. Banyak kasus *bullying* dan kekerasan seksual yang sering terjadi terhadap anak, baik dalam bentuk tindakan fisik maupun non fisik terhadap anak yang belum memiliki kematangan fisik dan mental sehingga masyarakat harus berperan aktif melindungi dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil pelaksanaan simulasi permainan AMANJARI di lima sekolah dasar di kawasan Kediri, terdapat peningkatan pemahaman siswa mengenai cara melindungi diri dari kekerasan seksual, yaitu: SDN Kedak 1 (17,86%), SDN Karangtalun 1 (12,53%), SDN Tarokan 1 (17,24%), SDN Mojoroto 3 (2,38%), dan SDN Kandangan 1 (1,58%). Permainan AMANJARI terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa mengenai cara melindungi diri dan berpotensi mencegah terjadinya kekerasan seksual, yang pada gilirannya dapat mengurangi dampak kekerasan seksual pada anak-anak di wilayah Kediri. Game Edukasi selanjutnya adalah *Detectiv Bull*, Hasil PKM yang telah dilaksanakan pada tanggal 10 Oktober 2023 di SDIT Darul Amanah, pada dasarnya siswa sudah tidak asing dengan perundangan namun masih belum bisa membedakan batasan antara bercanda dan perundangan baik secara fisik, verbal maupun sosial sehingga masih banyak siswa yang secara tidak sadar telah melakukan perundangan kepada teman temannya di sekolah. Hal ini sejalan dengan teori moral Kohlberg, pada teori ini siswa SD yang berusia 7 – 12 tahun berada pada tahap pra konvensional dan konvensional. Pada tahap perkembangan moral ini, anak menilai sesuatu berdasarkan kemanfaatan, dan kesenangan sehingga belum memahami dampak dari perilaku tersebut. sebagai sebuah proses perkembangan ke arah sosialitas dan moralitas kelompok sehingga orang tua dan guru dapat menjelaskan perilaku perundangan sebagai perilaku yang buruk karena menyakiti dan berdampak negatif bagi korbannya serta melanggar hukum legal, sehingga perilaku tersebut harus dihindari (M. A. Lestari & Hermawati, 2024)

Hasil dari game ini adalah data yang dapat digunakan sebagai bahan referensi penentuan upaya bantuan yang harus diberikan baik secara psikologis maupun non psikologis kepada korban, pelaku maupun saksi (M. A. Lestari & Hermawati, 2024). Pada bahan untuk menghentikan pelecehan yang akhirnya dimasukkan bentuk game. Game edukasi ini dibuat

dalam bentuk kuis, pemain dapat memilih jawaban yang benar pada setiap pertanyaan, game kuis tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik pemain dan pemain mendapatkan pemahaman tentang materi permainan. Dengan game kuis edukasi ini, anak-anak, khususnya anak sekolah dasar, tidak dapat merasa bosan dalam belajar. Game ini khusus untuk anak-anak sekolah dasar. Anak-anak sekolah dasar merupakan anak yang sedang dalam masa perkembangan yang signifikan dalam berbagai aspek. (Jamil Reza Lubis, 2024). Data tersebut dapat menjadi bahan kajian Agen Anti Perundungan Sekolah untuk menyusun program bantuan yang bersifat psikologis dan non-psikologis sehingga perilaku perundungan dapat dicegah dan diminimalisir terjadi lagi di lingkungan sekolah

Game edukasi selanjutnya adalah kreasi *Game Stop Bullying* yang dapat membantu anak SD mempelajari bentuk dan makna *bullying*. Game ini dapat membuat anak SD merasa terdidik saat bermain sehingga anak SD tidak merasa bosan. Dalam game ini terdapat 5 soal dan 1 pilihan yang berisi informasi tentang penjelasan *bullying*.

Pemanfaatan aspek bermain dalam kegiatan pembelajaran memunculkan istilah *Game Based Learning* (GBL) atau pembelajaran berbasis permainan. Jika dalam proses pembelajaran menggunakan permainan digital (komputer, tablet, atau smartphone), maka metode ini disebut *Digital Game-Based Learning* (DGBL). DGBL merupakan paradigma pembelajaran interaktif yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan materi pembelajaran melalui pelibatan teknologi dalam permainan. Selain aspek hiburan, aspek pembelajaran DGBL memiliki output yang ingin dicapai. (Arviana, 2023). Beberapa simpulan dapat ditarik dari hasil kajian dan perancangan permainan yang telah dipaparkan sebelumnya, khususnya: (1) Salah satu pendekatan pembuatan permainan edukatif adalah *Digital Game Based Learning-Instructional Creation* (DGBL-ID) yang dapat digunakan untuk membuat permainan edukatif yang mengajarkan anak usia 6-7 tahun tentang kekerasan seksual dan cara mencegahnya. (2) Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa permainan edukatif bermain peran tentang kekerasan seksual untuk anak usia 6-7 tahun layak digunakan sebagai alat bantu pengajaran. (Arviana, 2023).

Efektivitas game edukasi dalam mencegah *bullying* dan kekerasan seksual dapat juga berupa *game role playing* yaitu pemain dapat memainkan peran karakter dalam menghadapi situasi yang berkaitan dengan *bullying* atau kekerasan seksual. Dengan mengambil peran korban, pelaku, atau saksi, pemain dapat lebih memahami dampak sosial dan emosional dari tindakan kekerasan. Meskipun memiliki potensi besar, penerapan game untuk pencegahan *bullying* dan kekerasan seksual terdapat beberapa kendala, seperti pembuatan game yang tidak menarik atau terlalu rumit mungkin tidak efektif dalam menarik perhatian anak dan guru harus melakukan pelatihan agar game dapat berjalan dengan baik. Oleh karena itu agar game edukasi yang dirancang dapat berjalan dengan baik dan efektif, maka hal yang harus diperhatikan adalah desain game yang responsive yaitu mendesain game yang menarik dan menyenangkan untuk anak-anak dengan tingkat kesulitan yang sesuai. Selain itu game yang memiliki cerita dan narasi yang menarik akan meningkatkan keterlibatan anak sehingga bentuk ceritanya akan menyentuh dan mudah di pahami oleh anak.

Game yang mengajarkan anak-anak tentang cara mengenali dan mengatasi *bullying* dan kekerasan seksual harus menciptakan simulasi yang realistis. Game yang efektif memberikan umpan balik yang jelas atas setiap tindakan pada permainan. Meskipun game edukasi dapat dimainkan secara mandiri, keterlibatan orang tua atau pengasuh sangat penting untuk memastikan efektivitas game tersebut. Setelah anak bermain game pendidik maupun pengasuh dapat mengajak anak untuk berdiskusi tentang apa yang mereka pelajari dari game tersebut. Game mungkin hanya memberikan pengenalan dasar tentang *bullying* dan kekerasan seksual, dan orang tua dapat melanjutkan Pendidikan ini dengan memberikan informasi lebih lanjut melalui video, buku, atau bahkan mengikuti program-program pencegahan yang disediakan oleh sekolah maupun lembaga tersebut.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, metode penelitian literatur (*literatur review*) telah disebutkan berbagai metode upaya pencegahan *bullying* berbasis edukasi di lingkungan sekolah. Mencegah tindakan kekerasan *bullying* bukanlah hal yang mustahil, banyak penelitian yang telah menyusun rencana upaya untuk menekan tingkat kekerasan di lingkungan sekolah, salah satunya dengan menggunakan permainan edukatif. Secara keseluruhan metode upaya pencegahan tindakan kekerasan di sekolah dapat meningkatkan pengetahuan tentang *bullying* secara signifikan sebagai upaya preventif terhadap *bullying*. Dapat disimpulkan bahwa untuk mencegah terjadinya *bullying* dan kekerasan seksual pada anak-anak, orang tua atau guru dapat mengimplementasikan game di rumah atau di sekolah dari berbagai sumber referensi. Sehingga *bullying* dan kekerasan seksual pada anak-anak dapat di cegah sejak anak usia dini karena merupakan fase penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak baik secara fisik, mental maupun emosional untuk membentuk kepribadian, keterampilan, pola pikir anak dimasa depan.

Daftar Pustaka

- Arviana, R. N. (2023). Perancangan Edu-Game Anti Kekerasan Seksual Menggunakan Metode Digital Game Based Learning-Instructional Design (DGBL-ID). *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 12(1). <https://doi.org/10.12962/j23373520.v12i1.110330>
- Jamil Reza Lubis. (2024). Efektivitas Game Edukasi Stop Bullying Dalam Meningkatkan Kesadaran Anti-Bullying Pada Anak SD Menggunakan Construct 2 Dan Metode MDLC. *Jurnal SANTI - Sistem Informasi Dan Teknik Informasi*, 4(2), 54–60. <https://doi.org/10.58794/santi.v4i2.777>
- Lestari, M. A., & Hermawati, E. (2024). Penggunaan Game Detective Bull Dalam Mengatasi Bullying Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(2), 407–412. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i2.830>
- Lestari, P., Zahro, S. F., Sugiharti, W., Sandika, N., & Nurmilawati, M. (2020). *Simulasi Permainan AMANJARI (Aku Mandiri Jaga Diri) sebagai Mitigasi Sosial Anti Kekerasan Seksual pada Anak di Lima Sekolah Dasar Wilayah Kediri The Simulation Game AMANJARI (I Independent Keep My Self) Social Mitigation of Sexual Violence on Childre*. 61–66.
- Lewoleba, K. K., & Fahrozi, M. H. (2020). *STUDI FAKTOR-FAKTOR TERJADINYA TINDAK KEKERASAN SEKSUAL PADA ANAK-ANAK*. 2(1), 27–48.
- Richardo Napitupulu, Y., & Astro Julio, B. (2023). Pelecehan Seksual Anak Di Bawah Umur Pada Anak Indonesia. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(10), 3088–3095. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i10.582>
- Santi, M. A., Bakara, D. M., Febrina, L., Fitri, I., Indah, W., & Sari, P. E. (2024). *Online ISSN : 2597-8594 Print ISSN : 2580-930X Edukasi Seks Dini Menggunakan Media Puzzle Terhadap Pengetahuan Pencegahan Kekerasan Seksual Anak Usia Sekolah Early Sex Education Using Puzzle Media on Knowledge of Sexual Violence Prevention of School-Age C*. 8(1), 58–66.
- Sofyan, F. A., Wulandari, C. A., Liza, L. L., Purnama, L., Wulandari, R., & Maharani, N. (2022). Bentuk Bullying Dan Cara Mengatasi Masalah Bullying Di Sekolah Dasar. *Jurnal Multidisipliner Kapalamada*, <https://doi.org/10.62668/kapalamada.v1i04.400>