

PENINGKATAN PEMAHAMAN ANAK TERHADAP DAMPAK BULLYING MELALUI MEDIA WAYANG KARTUN

Tri Indah Susanti¹, Suhendri², M.A Primaningrum Dian³

^{1,2}Universitas PGRI Semarang, Kota Semarang, Jawa Tengah

e-mail: *namikusan31@gmail.com

Abstract. This study was conducted due to the low understanding of students at SD Negeri 3 Ngambakrejo regarding the impact of bullying. Observations and interviews revealed bullying behavior and a lack of awareness of its consequences. The research aimed to examine whether cartoon puppet media could improve children's understanding of bullying impacts. A quantitative method with a pre-experimental one group pre-test-post-test design was applied. The subjects were 12 sixth-grade students. Data were collected using valid and reliable multiple-choice comprehension tests. The treatment was delivered through group guidance information services using cartoon puppet media. Data analysis employed the Wilcoxon Signed-Rank test. The results showed a significance value of $0.465 > 0.05$, so H_0 was accepted. Thus, there was no significant difference between pre-test and post-test scores. In conclusion, cartoon puppet media did not significantly improve children's understanding of bullying impacts.

Keywords: bullying impact, cartoon puppet media, children's understanding

Abstrak. Penelitian ini berangkat dari rendahnya pemahaman siswa SD Negeri 3 Ngambakrejo terhadap dampak bullying. Observasi dan wawancara menunjukkan adanya perilaku bullying serta kurangnya kesadaran siswa tentang akibatnya. Tujuan penelitian ini adalah menguji efektivitas media wayang kartun dalam meningkatkan pemahaman anak mengenai dampak bullying. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain pre-eksperimental one group pre-test-post-test. Subjek penelitian berjumlah 12 siswa kelas VI. Instrumen berupa tes pilihan ganda yang valid dan reliabel. Perlakuan diberikan melalui layanan informasi bimbingan kelompok dengan media wayang kartun. Data dianalisis menggunakan uji Wilcoxon Signed-Rank. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi $0,465 > 0,05$ sehingga H_0 diterima. Dengan demikian, tidak terdapat perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Artinya, media wayang kartun tidak berpengaruh signifikan dalam meningkatkan pemahaman anak tentang dampak bullying.

Kata kunci: Dampak Bullying, Media Wayang Kartun, Pemahaman Anak

A. PENDAHULUAN

Anak merupakan individu yang sedang dalam tahap perkembangan, umumnya di bawah usia 18 tahun (UU No. 35/2014). Pada usia sekolah dasar yaitu (6-12 tahun), anak mengalami perkembangan fisik, sosial, kognitif, dan moral yang signifikan. Keberhasilan dalam menuntaskan tugas-tugas perkembangan berpengaruh besar terhadap kebahagiaan dan kemampuan anak menghadapi tugas berikutnya, sedangkan kegagalan dapat menimbulkan kesulitan dan penolakan dari lingkungan (Latifah dkk, 2023). Havighurst menjelaskan bahwa pada fase ini, anak perlu menyelesaikan tugas-tugas perkembangan seperti belajar keterampilan fisik, membentuk sikap sehat terhadap diri sendiri, bergaul dengan teman sebaya, mengembangkan kemampuan akademik dasar, dan menginternalisasi nilai moral (Havighurst dalam Muri'ah & Wardan, 2020).

Fenomena di lapangan menunjukkan bahwa banyak anak belum mampu mengembangkan nilai moral dan skala nilai-nilai yang tepat, yang salah satunya terlihat dari maraknya *bullying* di tingkat sekolah dasar. *Bullying* merupakan perilaku yang dilakukan untuk melukai, mengejek, atau mengancam individu yang lebih lemah (Widiyanto dkk, 2023). Data menunjukkan bahwa kasus *bullying*, baik fisik, verbal, maupun psikologis, masih terjadi di sekolah dasar di Indonesia (Christiana, 2019; Kompas.com, 2023). Kondisi ini menunjukkan kesenjangan antara kondisi nyata dengan kondisi ideal, yaitu anak yang memahami dampak *bullying* dan mampu mengendalikan perilaku sosialnya.

Peningkatan pemahaman anak terhadap dampak *bullying* menjadi kebutuhan mendesak. Oleh karena itu, diperlukan pemberian layanan bimbingan dan konseling berupa layanan informasi melalui setting bimbingan kelompok. Metode ini juga digunakan untuk mengurangi kecemasan akademik siswa dengan hasil positif (Suarti dkk, 2020). Selain itu penggunaan media yang inovatif juga memiliki peran penting dalam penyampaian informasi, dalam hal ini media yang digunakan yaitu media wayang kartun. Penggunaan media pembelajaran inovatif, seperti media

wayang kartun yang menampilkan visual tokoh kartun dengan suara guru sebagai narator, terbukti efektif meningkatkan keterampilan menyimak dan berpikir kritis siswa (Frasandy dkk, 2023; Nisa dkk, 2023).

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan meningkatkan pemahaman anak terhadap dampak *bullying* melalui media wayang kartun, agar anak lebih menyadari perilaku yang tepat dan tindakan *bullying* dapat diminimalisir di lingkungan sekolah.

B. LANDASAN TEORI

A. Pemahaman Anak Terhadap Dampak *Bullying*

1. Pengertian Pemahaman

Pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk mengerti, menyerap, dan menguasai suatu konsep, fakta, atau materi yang dipelajari, baik melalui pengajaran maupun pengalaman sendiri. kemampuan ini tidak hanya mencakup penerimaan informasi, tetapi juga kemampuan untuk menjelaskannya kembali dengan cara yang mudah dipahami oleh orang lain, sehingga pemahaman mencerminkan tingkat penguasaan seseorang terhadap suatu hal (Dahlan dkk, 2023:3477).

2. Pengertian *Bullying*

Bullying adalah perilaku negatif yang melibatkan tindakan agresif, intimidasi, atau penindasan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang terhadap individu yang lebih lemah dan umumnya dilakukan secara berulang. Amila, dkk (2023:486) menyatakan bahwa *bullying* adalah tindakan kekerasan yang digunakan untuk menyakiti seseorang atau sekelompok orang secara verbal, fisik, atau psikologis sehingga korban merasa tertekan, trauma, dan tidak berdaya.

3. Bentuk- bentuk *bullying*

Bullying merupakan perilaku yang disengaja dan sadar dilakukan oleh pelaku untuk menyakiti orang lain. Bentuk-bentuk *bullying* dapat dibedakan menjadi beberapa kategori. Menurut Sejiwa (2008:1-5);

bullying fisik meliputi tindakan kasat mata seperti memukul, menampar, atau merusak barang korban; *bullying* verbal berupa penghinaan, cercaan, atau julukan; dan *bullying* mental/psikologis yang sulit terdeteksi, seperti mengucilkan, mempermalukan, atau meneror melalui pesan elektronik.

4. Faktor-faktor Penyebab *Bullying*

Bullying merupakan masalah serius yang dapat terjadi di berbagai lingkungan, termasuk sekolah. Faktor penyebabnya dapat dibagi menjadi faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi dorongan untuk kekuasaan dan dominasi, kurangnya empati, serta tingkat stres atau frustrasi pelaku. Faktor eksternal meliputi pengaruh lingkungan, keluarga yang bermasalah, sekolah dengan pengawasan minim, teman sebaya, serta media massa yang menampilkan adegan kekerasan yang ditiru anak-anak (Rahmatullah, 2023:18; Ariesto dalam Adiyono & Rusanti, 2022:653-654). Secara keseluruhan, faktor-faktor ini berperan dalam meningkatkan risiko terjadinya perilaku *bullying* di kalangan anak.

5. Peran-peran dalam Perilaku *Bullying*

Perilaku *bullying* melibatkan berbagai peran. menurut Azzahra dkk (2024:46), peran-peran tersebut meliputi: *bully* sebagai pemimpin yang aktif melakukan *bullying*; asisten *bully* yang mengikuti perintah *bully*; *reinforcer* yang menyaksikan dan memprovokasi; *defender* yang mencoba membela korban; dan *outsider* yang mengetahui kejadian tetapi tidak bertindak.

6. Dampak *Bullying*

Bullying berdampak negatif tidak hanya bagi korban, tetapi juga bagi pelaku dan saksi. Korban dapat mengalami kesakitan fisik, trauma, penurunan kepercayaan diri, rasa takut, isolasi sosial, hingga gangguan psikologis yang serius. Pelaku *bullying* cenderung belajar bahwa kekerasan tidak memiliki risiko, dan berpotensi menjadi agresif atau bermasalah secara sosial di masa dewasa. Saksi *bullying* juga mengalami

tekanan psikologis, ketakutan, serta terganggunya konsentrasi belajar (Supriyatno, 2021:13-15).

Dampak tersebut dapat dikelompokkan dalam tiga aspek: fisik, berupa kesakitan atau cedera; psikologis, mencakup trauma, penurunan *self-esteem*, dan pembentukan pola pikir agresif; serta sosial, meliputi isolasi korban, fungsi sosial pelaku yang terganggu, dan lingkungan belajar yang tidak kondusif. Pengelompokan ini menjadi dasar perumusan indikator pemahaman anak terhadap dampak *bullying* dalam penelitian ini.

7. Pencegahan *Bullying*

Pencegahan *bullying* melibatkan anak, keluarga, sekolah, masyarakat, dan pemerintah.

a. Anak

Anak dapat mengembangkan pertemanan positif, menegakkan aturan anti-*bullying*, membantu korban, menghentikan tindakan *bullying*, saling mendukung, menerima perbedaan, dan merangkul korban.

b. Keluarga

Orang tua membangun komunikasi baik, menegakkan disiplin tanpa merendahkan, mengajarkan anak berkata “tidak”, melaporkan kasus ke sekolah, dan memberi pengertian pada pelaku untuk mencegah *bullying*.

c. Sekolah

Sekolah menyediakan layanan pengaduan aman, membuat kebijakan anti-*bullying* bersama siswa, memberi bantuan korban, meneladani perilaku positif, menyelenggarakan program anti-*bullying*, dan memastikan sarana mendukung perilaku positif.

d. Masyarakat

Masyarakat mengembangkan kepedulian, mengawasi praktik *bullying* di sekitar sekolah, bekerjasama dengan sekolah, dan membantu korban bersama stakeholder terkait.

e. Pemerintah

Pemerintah menyosialisasikan Permendikbud No. 82/2015, kebijakan sekolah ramah anak, hak anak, serta memonitor dan mengevaluasi program pencegahan melalui lembaga layanan dan koordinasi antar kementerian (Supriyatno, 2021:16-21).

B. Media Wayang Kartun

1. Pengertian Media Wayang Kartun

Syamsiani, (2022:38) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima. Wayang menurut KBBI adalah boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu dan sebagainya yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional. Sedangkan kartun menurut Kamus Besar Indonesia, kartun adalah gambar, lukisan, atau karikatur yang dibuat untuk menyampaikan pesan tersirat melalui gambar. Sehingga media wayang kartun adalah gabungan antara seni wayang dan kartun, di mana karakter wayang digunakan dalam bentuk gambar atau animasi untuk menyampaikan pesan moral dan edukatif secara visual.

2. Fungsi Media Wayang Kartun

Menurut Nurhuda, dkk (2024:316) media wayang kartun berfungsi untuk dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, membantu pemahaman siswa terhadap materi, memperkuat daya ingat, merangsang imajinasi, dan meningkatkan partisipasi aktif.

3. Langkah-langkah Membuat Media Wayang Kartun

Pembuatan media wayang kartun relatif sederhana dan menggunakan bahan yang mudah diperoleh, seperti kardus, gambar kartun, stik bambu, gunting, *cutter*, lem, dan *double tape*. Adapun langkah-langkahnya meliputi: mencetak gambar kartun, menempelkannya pada kardus, memotong sesuai bentuk, dan menempelkan stik bambu sebagai pegangan. Media ini digunakan bersama skenario cerita yang sesuai materi agar guru dapat

memperkenalkan topik secara menarik dan memudahkan siswa memahami isi pembelajaran.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Wayang Kartun

Menurut Shanie dan Fadhilah (2021:11-12), kelebihan media wayang kartun meliputi: sebagai sarana hiburan sehingga anak tidak jenuh, tokohnya menarik dan mempermudah pemahaman, dapat digunakan berulang, dimainkan secara individu atau kelompok, mendukung materi berbicara, dan mengenalkan kesenian lokal sesuai usia anak.

C. Hipotesis Penelitian

1. Hipotesis

Hipotesis kerja (H_a) merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah dan hipotesis yang akan diuji. Sedangkan hipotesis nihil (H_0) merupakan jawaban teori yang digunakan dan masih diragukan ketepatannya.

H_a : Ada pengaruh media wayang kartun terhadap peningkatan pemahaman anak terhadap dampak *bullying*

H_0 : Tidak ada pengaruh media wayang kartun terhadap peningkatan pemahaman anak terhadap dampak *bullying*

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, Jenis desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pre-experimental design* dengan menggunakan model *one group pretest-posttest design* (tes awal-tes akhir menggunakan kelompok tunggal). Supardi (2019:179) mengatakan, bahwa *one group pretest-posttest design* adalah sebelum memberikan perlakuan/ *treatment* diberikan tes atau pengukuran terlebih dahulu, sehingga dapat diketahui kondisi awalnya. Dengan demikian peneliti akan dapat mengetahui kondisi awal dari variable dependennya. Selanjutnya akan dapat diketahui perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

D. HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman anak terhadap dampak *bullying* melalui media wayang kartun. Penelitian dilakukan pada siswa kelas enam sebanyak 12 anak, dengan perlakuan tiga kali (*treatment*) berdasarkan aspek fisik, psikologis, dan sosial. Data diperoleh melalui tes pemahaman yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

1. Hasil Pre-Test

Pre-test dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa terhadap dampak *bullying*. skor tertinggi = 17, skor terendah = 0, dengan panjang kelas interval = 5.

Tabel 4. 1 Kategori Distribusi Bergolong

Skor	Kategori
15 – 19	Sangat Tinggi
10 – 14	Tinggi
5 – 9	Rendah
0 – 4	Sangat Rendah

Tabel 4. 2 Rekapitulasi Hasil Pre-test

No.	Subjek	Skor	Keterangan
1	S1	14	Tinggi
2	S2	17	Sangat Tinggi
3	S3	16	Sangat Tinggi
4	S4	17	Sangat Tinggi
5	S5	4	Sangat Rendah
6	S6	17	Sangat Tinggi
7	S7	16	Sangat Tinggi
8	S8	12	Tinggi
9	S9	17	Sangat Tinggi
10	S10	15	Sangat Tinggi
11	S11	17	Sangat Tinggi
12	S12	17	Sangat Tinggi

Skor terendah adalah 4 dan skor tertinggi adalah 17 dengan memperoleh nilai rata-rata 14,92 dapat diklasifikasikan dalam kategori pemahaman anak terhadap dampak *bullying* tinggi.

2. Hasil Post-Test

Post-test dilakukan setelah perlakuan. Skor tertinggi = 17, skor terendah = 0, panjang kelas interval = 5.

Tabel 4. 3 Kategori Distribusi Bergolong

Skor	Kategori
15 – 19	Sangat Tinggi
10 – 14	Tinggi
5 – 9	Rendah
0 – 4	Sangat Rendah

Tabel 4. 4 Rekapitulasi Hasil *Post-test*

No.	Subjek	Skor	Keterangan
1	S1	16	Sangat Tinggi
2	S2	17	Sangat Tinggi
3	S3	16	Sangat Tinggi
4	S4	17	Sangat Tinggi
5	S5	12	Tinggi
6	S6	17	Sangat Tinggi
7	S7	16	Sangat Tinggi
8	S8	8	Rendah
9	S9	17	Sangat Tinggi
10	S10	16	Sangat Tinggi
11	S11	17	Sangat Tinggi
12	S12	-	Tidak Hadir

Skor terendah adalah 8 dan skor tertinggi adalah 17 dengan memperoleh nilai rata-rata 15,36 sehingga dapat diklasifikasikan dalam kategori pemahaman anak terhadap dampak *bullying* sangat tinggi.

3. Uji Normalitas

Sebelum dilakukan analisis lanjut terhadap data pre-test dan post-test, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini

menggunakan *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 ($n = 11$). Berikut hasil uji normalitas:

Tabel 4. 5 Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre.test	.280	11	.016	.653	11	.000
post.test	.407	11	.000	.632	11	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas, diperoleh nilai signifikansi untuk data pre-test dan post-test sebesar 0.000 (< 0.05), sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis lanjutan akan menggunakan *uji non-parametrik*, yaitu *Wilcoxon Signed-Rank Test*.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan Uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*, karena data pre-test dan post-test tidak berdistribusi normal, berdasarkan hasil uji *Shapiro-Wilk*. Uji *Wilcoxon* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test setelah diberikan perlakuan berupa media wayang kartun.

Tabel 4. 6 Hasil Uji Wilcoxon Signed Ranks Test

Test Statistics ^a	
	Post test - Pre test
Z	-.730 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.465

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,465. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi yang ditetapkan, yaitu 0,05. Dengan demikian, keputusan yang diambil

adalah menerima hipotesis nol (H_0) dan menolak hipotesis alternatif (H_a). Artinya, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test pemahaman anak terhadap dampak *bullying* setelah diberikan perlakuan.

E. PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh media wayang kartun terhadap pemahaman anak mengenai dampak *bullying*. Hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukkan data pre-test dan post-test tidak berdistribusi normal, sehingga analisis dilanjutkan dengan uji *Wilcoxon Signed-Rank*. Nilai signifikansi sebesar $0,465 > 0,05$, sehingga tidak terdapat perbedaan signifikan antara pre-test dan post-test; hipotesis nol diterima.

Ketidaksignifikanan ini kemungkinan dipengaruhi beberapa faktor, antara lain: perlakuan diberikan terlambat (siswa sudah kelas VI), jeda waktu pelaksanaan layanan dan pengambilan data, serta edukasi tambahan dari guru terkait kasus *bullying* sebelumnya. Hal ini membuat pemahaman siswa kemungkinan sudah meningkat sebelum layanan.

Meski demikian, media wayang kartun tetap potensial sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan mudah diterima anak. Penelitian sebelumnya menunjukkan media ini efektif meningkatkan keterampilan menyimak dan berpikir kritis (Frasandy dkk., 2023; Nisa dkk., 2023). Dengan demikian, media edukatif seperti wayang kartun tetap relevan, meski dalam penelitian ini belum menunjukkan peningkatan signifikan secara statistik.

F. PENUTUP

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media wayang kartun pada anak sekolah dasar tidak memberikan peningkatan pemahaman terhadap dampak *bullying* secara signifikan. Meskipun demikian, media ini tetap dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang menarik dan layak dipertimbangkan untuk mendukung proses pendidikan mengenai *bullying*.

G. DAFTAR RUJUKAN

- Adiyono, A., Irvan, I., & Rusanti, R. (2022). Peran Guru Dalam Mengatasi Perilaku Bullying. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 649-658.
- Amila, A., Meliala, S., & Harianja, E. S. (2023). Upaya Peningkatan Kesehatan Anak Melalui Edukasi Pencegahan Bullyng Pada Anak Sekolah Dasar. *KREASI: Jurnal Inovasi dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(3), 486-498.
- Azzahra, A., Andini, W., Marlia, A., Khasanah, A. M., Sabrila, A. A., Safitri, M., ... & Ferdiansyah, M. R. (2024). Peran Guru BK dan PAI Dalam Menyikapi Kasus Bullying di SMPN 08 Palembang. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 2(1), 41-53.
- Christiana, E. (2019). "Identifikasi Bentuk kekerasan dan Penangannya di Lingkungan Sekolah Dasar". *Child Education Journal*, 1(2), 58-64.
- Dahlan R, M., Abristadevi, A., & Lutfiah Riyadi3N. (2023). Pengaruh Kreativitas Guru Pai Dalam Pembelajaran Terhadap Peningkatan Pemahaman Peserta Didik. *Journal on Education*, 6(1), 3475-3483.
- Frasandy, R. N., Rahmatika, U., Rahmawati, D. N. U., & Dorisno, D. (2023). PENERAPAN MEDIA WAYANG KARTUN TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK di SD ISLAM PADANG. *As-Sibyan*, 6(1), 14-30.
- Latifah, L., Zwagery, R. V., Safithry, E. A., & Ngalimun, N. (2023). "Konsep Dasar Pengembangan Kreativitas Anak Dan Remaja Serta Pengukurannya Dalam Psikologi Perkembangan". *EduCurio: Education Curiosity*, 1(2), 426-439.
- Muri'ah, D. H. S., & Wardan, K. (2020). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Literasi Nusantara.
- Nisa, U. K., Wakhyudin, H., & Widiastuti, S. (2023, July). 202. "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui *Problem Based Learning* Berbantuan Media Wayang Kartun Materi Membuat Cerita Kelas II SD 5 Margorejo". In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (pp. 1808-1814).
- Nurhuda, A. A., Alindra, A. L., Rahmawati, A., Fazrin, D. N., Rahmawati, H., Nabilah, K., & Faqih, A. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kartun pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 310-319.
- Rahmatullah. 2023. *Melawan Bullying di Sekolah: Panduan untuk Siswa, Orang Tua, dan Pendidik*. Jakarta: Publica Indonesia Utama. <https://publicabooks.ascarya.or.id/index.php/publica/catalog/book/176>

- Sejiwa. (2008). *Bullying Mengatasi Kekerasan di Sekolah dan Lingkungan Sekitar Anak*. Grasindo.
[https://www.google.com/books?hl=en&lr=&id=fiF3Zi86DVoC&oi=fnd&pg=PA23&dq=Sejiwa.+\(2008\).+Bullying+Mengatasi+Kekerasan+di+Sekolah+dan+Lingkungan+Sekitar+Anak.+Grasindo.&ots=OkUKrGhQm&sig=tOEiilwG5aSF_l2qD0FqZ4Seemq](https://www.google.com/books?hl=en&lr=&id=fiF3Zi86DVoC&oi=fnd&pg=PA23&dq=Sejiwa.+(2008).+Bullying+Mengatasi+Kekerasan+di+Sekolah+dan+Lingkungan+Sekitar+Anak.+Grasindo.&ots=OkUKrGhQm&sig=tOEiilwG5aSF_l2qD0FqZ4Seemq)
- Shanie, A., & Fadhilah, C. N. (2021). Meningkatkan Kemampuan Bicara Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Menggunakan Media Wayang Modern Karakter Animasi Lucu. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 1(1), 01-18.
- Suarti, N. K. A., Astuti, F. H., Gunawan, I. M., Ahmad, H., & Abdurrahman, A. (2020). "Layanan Informasi Dalam Rangka Meminimalisir Kecemasan Akademik Siswa". *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 1(2), 111-117.
- Supardi. 2019. *Dasar Metodologi Penelitian*. Semarang: UPGRIS Press
- Supriyatno, M.A. (Ed.). (2021). *Stop bullying /bullying yuk!*. Direktorat Sekolah Dasar, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
<https://repositori.kemdikbud.go.id/22974/1/20210308%20Buku%20Saku-Stop%20Bullying-Spread%20Pages.pdf>
- Syamsiani, S. (2022). Transformasi media pembelajaran sebagai penyalur pesan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 35-44.
- Widiyanto, H., Hikmah, R., Habibah, F. Q., & Fauzi, I. (2023). Sinegritas Orang Tua dan Guru untuk Menghindari Perilaku Bullying di MI/SD. *PROMOTOR*, 6(1), 11-15.