



Building a bullying-free school culture through the game 'Detective Bull'

Aam Imaddudin¹, Ipah Saripah², Idat Muqoddas³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Bandung, Indonesia
aamimaddudin@upi.edu¹, ipah_bk@upi.edu², idatmuqodas@upi.edu³

ABSTRACT

Bullying remains a serious and widespread problem in schools, significantly affecting students' psychological, social, and emotional well-being. To address this issue, a community service program was implemented through the development and introduction of an educational game called Detective Bull at SMAN 2 Lembang, West Bandung Regency. This program aims to increase students' awareness of Bullying roles—such as perpetrators, victims, defenders, and bystanders—and to provide innovative guidance media for school counselors. This initiative was driven by the lack of reflective, engaging, and practical educational tools that naturally reveal students' social dynamics. The program adopted Kolb's experiential learning model, which consists of four stages: socialization, concrete experience, reflective observation, and abstract conceptualization. A total of 100 students participated in the activity. Results showed students could correctly identify Bullying roles, and demonstrated improved empathy, social sensitivity, and communication. The game also created an active, collaborative, and supportive learning environment. Counselors considered Detective Bull effective as an informal assessment tool. Despite limitations such as time constraints and varying participation levels, this game proved to be a practical and replicable intervention model for school-based community programs.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 4 Mar 2025

Revised: 1 Jun 2025

Accepted: 7 Jun 2025

Available online: 27 Jun 2025

Publish: 27 Jun 2025

Keywords:

bullying; educational game;
empathy; guidance and counseling

Open access

Jurnal Abmas
is a peer-reviewed open-access journal

ABSTRAK

Perundungan masih menjadi persoalan serius dan meluas di lingkungan sekolah, yang berdampak besar terhadap kesejahteraan psikologis, sosial, dan emosional peserta didik. Untuk merespons isu tersebut, telah dilaksanakan program pengabdian masyarakat melalui pengembangan dan implementasi media permainan edukatif bernama Detective Bull di SMAN 2 Lembang, Kabupaten Bandung Barat. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap peran-peran dalam perundungan—seperti pelaku, korban, pembela, dan pengamat—serta memberikan alternatif media bimbingan yang inovatif bagi guru BK. Latar belakang kegiatan ini adalah masih minimnya media edukatif yang bersifat reflektif, menyenangkan, dan mudah digunakan untuk mengungkap dinamika sosial peserta didik secara alami. Metode yang digunakan mengacu pada model experiential learning Kolb, melalui empat tahap: sosialisasi, simulasi permainan, refleksi, dan konseptualisasi. Sebanyak 100 peserta didik terlibat dalam kegiatan ini. Hasil menunjukkan bahwa peserta didik mampu mengenali peran dalam perundungan dengan tepat, dan mengalami peningkatan empati, kepekaan sosial, dan komunikasi. Permainan ini juga menciptakan lingkungan belajar yang suportif, aktif, dan kolaboratif. Guru BK menilai permainan ini efektif sebagai alat asesmen informal. Meskipun terdapat keterbatasan waktu dan variasi partisipasi, Detective Bull terbukti sebagai model intervensi yang aplikatif dan dapat direplikasi untuk program pengabdian di sekolah lainnya.

Kata Kunci: bimbingan dan konseling; empati; permainan edukatif; perundungan

How to cite (APA Style)

Imaddudin, A., Saripah, I., & Muqoddas, I. (2025). Building a bullying-free school culture through the game 'Detective Bull'. *Jurnal Abmas*, 25(1), 101-118.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.

Copyright

2025, Aam Imaddudin, Ipah Saripah, Idat Muqoddas. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited. *Corresponding author: aamimaddudin@upi.edu

INTRODUCTION

Bullying berdampak signifikan terhadap kesehatan mental peserta didik, termasuk meningkatnya risiko stres, kecemasan, depresi, penurunan motivasi belajar, serta keinginan untuk bunuh diri (Dahlia *et al.*, 2025). Peserta didik korban *Bullying* juga mengalami isolasi sosial, penurunan harga diri, dan kesulitan membentuk hubungan interpersonal yang sehat. Selain itu penelitian dari lintas negara pun menunjukkan hasil serupa bahwa *bullying*, baik dalam bentuk tradisional maupun siber, sangat umum terjadi di kalangan pelajar dan berdampak signifikan terhadap kesehatan mental mereka. Peserta didik yang menjadi korban *bullying* cenderung mengalami peningkatan risiko gangguan mental seperti kecemasan, depresi, stres, insomnia, PTSD, penurunan harga diri, motivasi belajar yang menurun, serta perilaku menyakiti diri sendiri dan keinginan bunuh diri. Dampak negatif ini tidak hanya dirasakan dalam jangka pendek, tetapi juga dapat bertahan hingga masa dewasa, termasuk munculnya rasa kesepian dan kesulitan dalam membangun hubungan sosial yang sehat. Selain itu, *bullying* juga dapat menurunkan prestasi akademik dan motivasi belajar peserta didik, serta memperburuk kondisi psikososial mereka (Grinshteyn *et al.*, 2021; Han *et al.*, 2025; Liu *et al.*, 2025; Vardanyan, 2025; Y. Wang *et al.*, 2025; Zhou *et al.*, 2025).

Faktor-faktor yang dapat memperparah atau memperbaiki dampak *bullying* antara lain adalah jenis *bullying* yang dialami, tingkat dukungan sosial, rasa memiliki di lingkungan sekolah, serta ketahanan psikologis peserta didik. Dukungan sosial dari teman sebaya, guru, dan keluarga, serta rasa keterhubungan dengan sekolah, terbukti dapat mengurangi dampak negatif *bullying* terhadap kesehatan mental. Sebaliknya, kurangnya dukungan dan rendahnya ketahanan diri memperbesar risiko gangguan mental. Oleh karena itu, intervensi yang komprehensif, termasuk penguatan dukungan sosial dan peningkatan ketahanan psikologis, sangat penting untuk mencegah dan mengurangi dampak *bullying* pada kesehatan mental peserta didik (Eyuboglu *et al.*, 2021; Lin *et al.*, 2020; Lucas-Molina *et al.*, 2021).

Perlu upaya yang sistematis dalam mencegah dan menangani dampak perundungan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa program layanan anti-*bullying* di sekolah efektif menurunkan angka perundungan dan meningkatkan kesejahteraan psikologis peserta didik. Program yang melibatkan seluruh komunitas sekolah, seperti pendekatan *whole-school*, kebijakan anti-*bullying*, aturan kelas, keterlibatan orang tua, dan dukungan teman sebaya secara informal, terbukti memberikan dampak signifikan dalam mengurangi perilaku pelaku maupun korban *bullying* sekitar 15-20% (Fraguas *et al.*, 2021; Gaffney *et al.*, 2021). Selain itu, intervensi ini juga berkontribusi pada penurunan masalah kesehatan mental seperti kecemasan dan depresi (Fraguas *et al.*, 2021). Strategi guru yang bersifat suportif dan kooperatif dinilai lebih berhasil dibandingkan pendekatan otoriter atau hukuman, terutama dalam menangani berbagai bentuk *bullying*, termasuk siber (Wachs *et al.*, 2018).

Efektivitas intervensi cenderung lebih tinggi pada anak usia lebih muda dan korban yang mengalami perundungan berat sebelum intervensi (Hensums *et al.*, 2022). Namun, tidak semua komponen harus digabungkan dalam satu program, karena jumlah komponen tidak selalu berbanding lurus dengan efektivitas (Gaffney *et al.*, 2021; Wachs *et al.*, 2018). Intervensi juga perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, serta melibatkan peran aktif orang tua dan guru. Dengan demikian, intervensi yang kreatif, komprehensif, dan berbasis komunitas sangat penting untuk menciptakan lingkungan sekolah yang aman dan mendukung perkembangan optimal peserta didik (Fraguas *et al.*, 2021; Gaffney *et al.*, 2021; Wachs *et al.*, 2018).

Berbagai media edukatif telah dikembangkan untuk mencegah *bullying* di sekolah, dengan pendekatan dan keunggulan yang berbeda. Media interaktif, visual, dan berbasis pengalaman langsung terbukti efektif meningkatkan pengetahuan dan kesadaran peserta didik tentang *bullying* serta strategi pencegahannya. Setidaknya ada beberapa jenis media edukasi perundungan yang berkembang hingga saat ini, seperti komik edukasi dan komik digital, video edukasi dan animasi, *edutainment* & multimedia, dan sosialisasi & poster visual (Fakhrudin *et al.*, 2023; Fazrin & Walid, 2024; Hasna *et al.*, 2024; Hidayati *et al.*, 2024; Leff *et al.*, 2020; Oktaviana & Rusnilawati, 2022; Sari *et al.*, 2024; Setyastuti *et al.*, 2024).

Media edukasi dalam bentuk komik edukasi dan komik digital dinilai valid, praktis, dan disukai peserta didik serta konselor sekolah sebagai media pencegahan *bullying* (Fakhrudin *et al.*, 2023). Penggunaan komik digital yang dipadukan dengan metode *role playing* secara signifikan meningkatkan pengetahuan dan sikap peserta didik terhadap *bullying*, serta membuat pembelajaran lebih menarik (Oktaviana & Rusnilawati, 2022). Sedangkan media video edukasi dan animasi dalam bentuk media video interaktif berbasis platform seperti Quizizz, serta video animasi, sangat efektif meningkatkan pemahaman peserta didik tentang *bullying* dan langkah pencegahannya (Fazrin & Walid, 2024; Hidayati *et al.*, 2024; Hasna *et al.*, 2024; Sari *et al.*, 2024). Validasi ahli menunjukkan media ini sangat layak digunakan (Hasna *et al.*, 2024;). Penggunaan video juga terbukti meningkatkan pengetahuan peserta didik secara signifikan setelah intervensi (Fazrin & Walid, 2024; Sari *et al.* 2024).

Edutainment dan multimedia seperti program Free2B menggabungkan sains perkembangan dengan teknologi hiburan, menghasilkan pengalaman multimedia yang relevan, menyenangkan, dan meningkatkan pengetahuan serta sikap prososial peserta didik terhadap *bullying* (Leff *et al.*, 2020). Selain itu bentuk edukasi melalui sosialisasi, diskusi, dan pemasangan poster edukasi di lingkungan sekolah efektif meningkatkan kesadaran peserta didik dan guru, meski cakupan dan dana sering menjadi kendala (Setyastuti *et al.*, 2024).

Pendekatan edukatif yang interaktif dan partisipatif, seperti pembelajaran melalui permainan dan penguatan spiritualitas, terbukti efektif dalam pencegahan *bullying* dan meningkatkan resiliensi remaja. Pembelajaran partisipatif berbasis pengalaman dan pengamatan sosial, serta intervensi berbasis spiritual, dapat meningkatkan kesadaran, keterampilan sosial-emosional, dan daya tahan psikologis peserta didik.

Pembelajaran partisipatif dan *Experiential Learning* menjadi salah satu jawaban dalam membangun kesadaran peserta didik terkait isu perundungan. Permainan pedagogis berbasis pengalaman memperkuat hubungan sosial, mendorong kolaborasi, dan membantu peserta didik keluar dari zona nyaman, sehingga membangun empati dan keterampilan sosial yang penting untuk mencegah *bullying* (Brandão Neto *et al.*, 2020; Paracha *et al.*, 2019; Emöke, 2024). Partisipasi aktif peserta didik dalam merancang atau memainkan permainan edukatif meningkatkan keterlibatan, kreativitas, dan pemahaman mereka terhadap isu *bullying*, serta menumbuhkan rasa kepemilikan terhadap solusi (Hart *et al.*, 2021; Li, 2010; Paracha *et al.*, 2019).

Setiap media memiliki kelemahan spesifik, mulai dari keterbatasan interaksi, kebutuhan teknologi, cakupan yang sempit, hingga kurangnya evaluasi jangka panjang. Media yang berbentuk cetak seperti poster, komik, kartu dan yang sejenisnya fokus pada pengetahuan, interaksi terbatas, kurang mendalam untuk perubahan perilaku jangka panjang (Aditya *et al.*, 2024; Fakhrudin *et al.*, 2023; Setyastuti *et al.*, 2024). Sedangkan media dalam bentuk video animasi dan komik digital dipandang efektif untuk pengetahuan dan sikap, namun implementasi terbatas pada skala kecil dan butuh fasilitator, serta memerlukan akses teknologi, kurang ruang untuk refleksi dan diskusi mendalam (Leff *et al.*, 2020; Oktaviana & Rusnilawati, 2022; Setyastuti *et al.*, 2024).

Ragam kekurangan tersebut menjadi peluang untuk mengembangkan sebuah media dalam bentuk permainan edukatif dan interaktif. *Game Detective Bull* secara konseptual mengacu pada permainan bingo yang dipadukan dengan ragam informasi jenis, situasi, dan pelaku dalam konteks *bullying*. Permainan bingo telah diadaptasi sebagai alat pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan untuk meningkatkan motivasi, pemahaman materi, keterampilan sosial, dan hasil belajar peserta didik. Penggunaan bingo dalam pendidikan menawarkan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan partisipasi dan efektivitas pembelajaran (Chang & Yeh, 2021; Demirci *et al.*, 2024; Pereira & De Almeida, 2021; Nurlaelisah *et al.*, 2023).

Kebaruan ilmiah dari kegiatan ini terletak pada integrasi konsep *experiential learning*, *game-based learning*, dan pendekatan preventif berbasis spiritual dalam satu media edukatif yang aplikatif. Belum banyak penelitian atau kegiatan pengabdian masyarakat yang menggunakan pendekatan permainan seperti *Detective Bull* untuk tujuan asesmen dini dan peningkatan kesadaran *bullying* di kalangan peserta didik.

Permasalahan pengabdian yang ingin diatasi adalah rendahnya kesadaran peserta didik terhadap bentuk dan dampak *bullying*, serta keterbatasan media pembelajaran yang interaktif untuk guru BK dalam menyampaikan materi anti-

bullying secara efektif. Selain itu, tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap bentuk-bentuk dan peran dalam perundungan, membekali guru bimbingan dan konseling dengan media inovatif untuk asesmen dan intervensi *bullying*, dan membangun budaya sekolah yang bebas *bullying* melalui pendekatan edukatif berbasis permainan.

Literature Review

Konsep dan Bentuk Perundungan

Perundungan (*bullying*) didefinisikan sebagai tindakan agresif yang dilakukan secara berulang, dengan melibatkan ketidakseimbangan kekuasaan antara pelaku dan korban (Olweus, 1994). Perundungan adalah perilaku agresif yang dilakukan secara berulang dan melibatkan ketidakseimbangan kekuasaan antara pelaku dan korban, sehingga korban sulit membela diri, bentuk perundungan meliputi fisik, verbal, relasional (sosial), dan siber, namun penelitian terbaru menunjukkan bahwa bentuk relasional seringkali kurang dikenali sebagai perundungan dibandingkan bentuk lainnya (Gong *et al.*, 2024). Tiga karakteristik utama—repetisi, intensi menyakiti, dan ketidakseimbangan kekuasaan—masih menjadi acuan utama, tetapi pemahaman masyarakat, termasuk peserta didik, orang tua, dan guru, bisa berbeda-beda dalam mengidentifikasi perundungan, terutama pada kasus relasional dan siber. Selain itu, pengalaman korban, reaksi emosional, dan konteks sosial seperti keterlibatan teman sebaya juga menjadi pertimbangan penting dalam mendefinisikan perundungan (Jeffrey & Stuart, 2019). Studi kualitatif menunjukkan bahwa reaksi korban, keterbukaan interaksi, dan peran pertemanan sering dianggap penting oleh remaja dalam memahami perundungan. Dengan demikian, definisi perundungan saat ini semakin menekankan kompleksitas bentuk, pengalaman subjektif korban, dan perlunya pemahaman yang lebih luas dari seluruh pihak terkait (Gong *et al.*, 2024; Jeffrey & Stuart, 2019).

Kasus *bullying* melibatkan dua pemeran utama, yaitu pelaku perundungan (*perpetrator*) dan korban (*victim*). Masing-masing memiliki karakteristik khusus namun seringkali memiliki karakteristik yang saling terkait dan bahkan dapat saling bertukar peran seiring waktu, pelaku perundungan cenderung memiliki masalah dalam regulasi emosi, seperti tingkat permusuhan dan kemarahan yang tinggi, serta seringkali pernah menjadi korban perundungan sebelumnya menciptakan siklus di mana korban dapat berubah menjadi pelaku (Kurpiel, 2025; Jankowiak *et al.*, 2024; Walters, 2020; Walters & Espelage, 2018). Faktor risiko menjadi pelaku meliputi pengalaman kekerasan di masa kecil, penerimaan terhadap kekerasan, kurangnya dukungan sosial dari teman sebaya, serta kondisi keluarga yang penuh tekanan atau kekurangan secara ekonomi (Bustanza *et al.*, 2022; Chow *et al.*, 2023; Jankowiak *et al.*, 2024).

Selain itu, terdapat kelompok *bully-victims* yang berperan sebagai pelaku sekaligus korban, dan kelompok ini biasanya memiliki risiko psikososial yang lebih tinggi, seperti masalah kognitif, pengalaman disiplin keras, dan lingkungan keluarga yang kurang stabil (Chow *et al.*, 2023; Kurpiel, 2025). Intervensi yang efektif untuk mencegah perundungan perlu memperhatikan faktor-faktor risiko ini dan memberikan dukungan pada aspek emosional, sosial, serta lingkungan keluarga anak.

Selain pelaku dan korban, pemeran lain dalam kasus *bullying* adalah saksi (*bystander*) yang berperan sangat penting karena mereka dapat memperkuat atau justru meredam terjadinya *bullying*. Sikap dan tindakan saksi dapat menentukan apakah perundungan akan berlanjut atau berhenti. Jenis peran saksi setidaknya dapat dikategorikan ke dalam tiga kelompok, yaitu; pertama saksi *defender* yaitu saksi yang membela korban, misalnya dengan menegur pelaku atau melaporkan kejadian pada orang dewasa. Peran ini terbukti efektif mengurangi dampak perundungan dan meningkatkan rasa aman di lingkungan sekolah, kedua *reinforcer*, yaitu saksi yang mendukung pelaku, misalnya dengan tertawa, bersorak, atau menyebarkan konten perundungan, sehingga memperkuat perilaku pelaku, dan ketiga *outsider/passive* yaitu saksi yang memilih diam atau tidak terlibat. Sikap pasif ini sering dianggap negatif dan dapat membuat korban merasa tidak didukung (Bauman *et al.*, 2020; Gini *et al.*, 2008; Jenkins & Troop-Gordon, 2020; Leeth, 2023; Menesini & Salmivalli, 2017).

Saksi berperan penting dalam kasus perundungan, terdapat empat faktor utama yang dapat mempengaruhi bentuk respons saksi, yaitu; empati, norma sosial, pengetahuan dan *self-efficacy*, serta kedekatan dengan korban. Saksi dengan tingkat empati tinggi cenderung membela korban, baik dalam kasus *bullying* langsung maupun siber (Machácková & Pfetsch, 2016; Salmivalli, 2014). Norma sosial yang diyakini oleh saksi bahwa agresi itu wajar atau diterima dapat membuat saksi lebih cenderung mendukung pelaku (Jenkins & Troop-Gordon, 2020; Machácková & Pfetsch, 2016). Pengetahuan dan *self-efficacy* berkaitan dengan pengetahuan cara bertindak dan keyakinan diri dapat membantu lebih mungkin melakukan intervensi, dan yang terakhir faktor kedekatan saksi terhadap korban, dalam hal ini individu yang menjadi saksi akan lebih membela korban jika korban adalah teman dekat (Bauman *et al.*, 2020; Chen *et al.*, 2024; Coyne *et al.*, 2017; Salmivalli, 2014).

Dampak Psikososial *Bullying*

Dari perspektif psikososial, keterlibatan dalam perundungan berdampak negatif bagi semua pihak—korban, pelaku, maupun saksi. Korban *bullying* secara konsisten mengalami peningkatan risiko kecemasan, depresi, penurunan harga diri, penarikan diri dari pergaulan, kesulitan berprestasi di sekolah, dan penurunan keterhubungan sosial, bahkan hingga bertahun-tahun setelah kejadian (Eyuboglu *et al.*, 2021; Halliday *et al.*, 2021; Söderberg & Björkqvist, 2020).

Pelaku *bullying* umumnya menunjukkan masalah dalam regulasi emosi, empati yang rendah, dan sering kali berasal dari lingkungan keluarga yang permisif terhadap kekerasan, serta berisiko mengalami kecemasan, depresi, dan masa depan yang pesimis (Eyuboglu *et al.*, 2021; Evans *et al.*, 2018; Weng *et al.*, 2017). Sementara itu, saksi pasif atau *bystander* juga tidak luput dari dampak psikososial; mereka dapat mengalami stres emosional, dilema moral, dan rasa bersalah karena tidak mampu membantu korban, yang pada akhirnya juga berhubungan dengan masalah kesehatan mental seperti kecemasan dan depresi (Evans *et al.*, 2018; Sari *et al.*, 2024; Trach & Hymel, 2020; Wang *et al.*, 2024).

Landasan Psikopedagogis: *Experiential* dan *Social Learning*

Experiential learning didasarkan pada gagasan bahwa pengetahuan terbentuk melalui transformasi pengalaman, di mana refleksi menjadi kunci untuk menginternalisasi pembelajaran dan mendorong perubahan perilaku serta sikap peserta didik (D. Kolb & Kolb, 2022; Rodriguez-Barboza *et al.*, 2025; Wooding, 2019). Model ini menuntut keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar, menempatkan mereka sebagai subjek yang bertanggung jawab atas pengalaman dan refleksi mereka sendiri, sehingga mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kompetensi sosial (Bell & Bell, 2020; Motta & Galina, 2023; Wooding, 2019).

Teori Kolb tentang *experiential learning*, yang berakar pada pemikiran Dewey, Piaget, dan Lewin, menegaskan bahwa pembelajaran adalah proses siklik yang melibatkan pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimen aktif (D. Kolb & Kolb, 2022; Miller *et al.*, 2020). *Experiential learning* secara psikopedagogi menekankan pentingnya pengalaman langsung, refleksi, interaksi sosial, serta dukungan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan transformatif (D. Kolb & Kolb, 2022; Michca-Maguiña *et al.*, 2025; Motta & Galina, 2023; Wooding, 2019).

Tahapan pembelajaran eksperiensial menurut teori Kolb terdiri dari empat tahap utama yang berlangsung secara siklikal. Pertama, peserta didik mengalami pengalaman konkret (*concrete experience*), yaitu terlibat langsung dalam suatu aktivitas atau situasi nyata. Kedua, mereka melakukan observasi reflektif (*reflective observation*), yaitu merenungkan dan mengevaluasi pengalaman yang baru saja dialami untuk memahami apa yang terjadi dan mengapa (Jones-Roberts & Bechtold, 2024; A. Kolb & Kolb, 2018; Rahmi, 2024; Shoulders, 2020). Ketiga, peserta didik masuk ke tahap konseptualisasi abstrak (*abstract conceptualization*), di mana mereka mengembangkan konsep, prinsip, atau teori berdasarkan hasil refleksi sebelumnya. Keempat, mereka melakukan eksperimen aktif (*active experimentation*), yaitu mencoba menerapkan pengetahuan atau konsep yang telah diperoleh ke dalam situasi baru

untuk melihat hasilnya dan memperkaya pengalaman belajar (Fromm *et al.*, 2021; Jones-Roberts & Bechtold, 2024; A. Kolb & Kolb, 2018). Siklus ini dapat diulang, sehingga setiap pengalaman baru memperdalam pemahaman dan keterampilan peserta didik. Pendekatan ini menekankan pentingnya keterlibatan aktif, refleksi, dan penerapan pengetahuan dalam konteks nyata untuk mencapai pembelajaran yang bermakna dan berkelanjutan.

Media Permainan sebagai Alat Bantu Layanan

Media permainan, seperti *board game*, permainan tradisional, dan *game* digital, telah terbukti efektif dalam mendukung pendidikan karakter dan layanan bimbingan. *Board game* seperti Badranaya mampu meningkatkan karakter imparial calon konselor multikultural, menunjukkan bahwa permainan dapat menjadi terobosan media edukasi yang relevan untuk membentuk sikap adil dan netral (Setyaputri *et al.*, 2021). Media permainan dalam layanan bimbingan terbukti meningkatkan kreativitas anak usia dini, meskipun efektivitasnya tidak berbeda signifikan antar jenis permainan (Lestari *et al.*, 2021). Secara keseluruhan, media permainan tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik, tetapi juga efektif dalam menginternalisasi nilai-nilai karakter dan mendukung layanan bimbingan di berbagai jenjang pendidikan (Akhnaf & Ayu, 2024; Lestari *et al.*, 2021; Setyaputri *et al.*, 2021).

Penggunaan permainan dalam layanan bimbingan dan konseling terbukti mendukung fungsi asesmen informal, karena aktivitas berbasis permainan memungkinkan konselor atau guru BK mengamati dinamika kelas secara alami tanpa tekanan formal. *Board game* dan permainan kelompok, seperti Detective Bull, dapat memfasilitasi observasi perilaku, komunikasi, dan interaksi sosial peserta didik, sehingga membantu dalam deteksi dini masalah seperti perundungan atau kesulitan sosial (Alias *et al.*, 2019; Hulukati *et al.*, 2023; Park *et al.*, 2024). Permainan juga menciptakan suasana yang lebih santai dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih mudah terbuka dan menunjukkan perilaku autentik, yang penting untuk asesmen berbasis aktivitas (Hulukati *et al.*, 2023). Selain itu, *game* berbasis asesmen telah digunakan untuk mengukur berbagai aspek kognitif dan sosial, serta memberikan data perilaku yang relevan sebagai dasar pengembangan layanan bimbingan (Bijl *et al.*, 2024; Ferreira-Brito *et al.*, 2019; Wiley *et al.*, 2020). Dengan demikian, permainan seperti Detective Bull berpotensi menjadi alat inovatif dalam program bimbingan klasikal, mendukung intervensi dini dan pembentukan budaya anti-perundungan melalui observasi informal dan keterlibatan aktif peserta didik.

Implementasi Permainan Detective Bull sebagai sebuah layanan

Permainan Detective Bull merupakan media edukatif berbasis *game-based learning* yang dirancang dengan pendekatan investigatif partisipatif. Mengadaptasi prinsip bingo dan identifikasi karakter, peserta didik diajak mengenali 25 karakter fiktif yang masing-masing mewakili bentuk atau peran dalam perundungan (pelaku, korban, atau saksi). Selain menyenangkan, permainan ini berfungsi sebagai alat asesmen informal. Guru BK dapat mengamati secara natural bagaimana peserta didik bereaksi, berinteraksi, dan memahami dinamika *bullying* selama permainan berlangsung.

Permainan Detective Bull bertujuan membangun kesadaran serta secara tidak langsung memetakan ragam informasi yang berkaitan dengan perundungan, dimulai dari ragam perilaku *bullying* dan peran dalam perundungan, sehingga dapat diperoleh informasi yang lebih akurat terkait dengan konteks *bullying* dalam suatu kelas atau kelompok peserta didik sehingga dapat dimanfaatkan oleh guru bimbingan dan konseling sebagai dasar pengembangan layanan.

METHODS

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SMAN 2 Lembang, Kabupaten Bandung Barat, dengan melibatkan 100 peserta didik kelas X dan XI sebagai peserta utama. Pemilihan peserta dilakukan secara *purposive sampling*, dengan kriteria peserta didik yang aktif dalam kegiatan kelas dan memiliki potensi menjadi agen perubahan dalam dinamika

sosial sekolah. Informasi awal diperoleh dari guru BK dan wali kelas untuk memastikan keragaman latar belakang sosial dan tingkat keaktifan peserta didik yang mewakili populasi kelas.

Pendekatan yang digunakan adalah *experiential learning* yang terdiri dari empat tahap: pengalaman konkret (*concrete experience*), refleksi observasional (*reflective observation*), konseptualisasi (*abstract conceptualization*), dan eksperimen aktif (*active experimentation*) (D. Kolb & Kolb, 2022). Model ini digunakan untuk mendesain rangkaian kegiatan sebagai berikut:

1. Sosialisasi (*Concrete Experience*): Peserta didik diperkenalkan pada konsep perundungan melalui pemaparan dan diskusi interaktif mengenai jenis-jenis *bullying* dan peran-peran dalam dinamika perundungan.
2. Simulasi Permainan (*Active Experimentation*): Pelaksanaan permainan Detective Bull dalam sesi klasikal selama 60 menit. Peserta didik bertindak sebagai detektif dan menyelidiki kasus perundungan yang tersirat dalam lembar karakter.
3. Refleksi (*Reflective Observation*): Setelah permainan selesai, peserta didik dibagi dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan pengalaman mereka, mengidentifikasi peran masing-masing, serta menggali makna sosial dan emosional dari dinamika yang muncul.
4. Konseptualisasi (*Abstract Conceptualization*): Guru BK dan fasilitator mengarahkan peserta didik untuk menyimpulkan konsep perundungan, dinamika peran sosial, serta strategi pencegahan yang dapat mereka terapkan di lingkungan sekolah.

Teknik observasi dilakukan secara non-partisipatif oleh guru BK dan tim fasilitator selama kegiatan berlangsung. Observasi berfokus pada aspek komunikasi verbal dan non-verbal, partisipasi aktif, ekspresi emosional, dan interaksi sosial peserta didik. Instrumen observasi dikembangkan dalam bentuk lembar penilaian kualitatif yang terstruktur sesuai indikator kolaborasi, empati, dan pemahaman peran.

Refleksi dilakukan secara sistematis melalui sesi tanya jawab terbuka dan penulisan jurnal singkat oleh peserta didik mengenai pengalaman mereka dalam permainan. Data dari observasi dan refleksi dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi pola partisipasi peserta didik serta efektivitas media permainan dalam meningkatkan kesadaran tentang perundungan. Evaluasi akhir juga dilakukan dengan lembar umpan balik peserta didik untuk mengukur persepsi dan pemahaman mereka terhadap materi.

RESULTS AND DISCUSSION

Hasil menunjukkan bahwa lebih dari 85% peserta didik mampu mengidentifikasi kasus perundungan dengan benar. Rata-rata peserta didik dapat mengidentifikasi peran korban, pelaku, dan pembela dalam setiap kasus. Refleksi kelompok menunjukkan peningkatan empati dan kesadaran sosial. Guru BK pun menyatakan bahwa permainan ini membantu dalam mengidentifikasi dinamika kelas yang sebelumnya tidak tampak dalam layanan klasikal konvensional. Beberapa peserta didik mengakui bahwa mereka tidak menyadari perilaku mereka termasuk bentuk *bullying* sebelum mengikuti kegiatan.

Tabel 1. Hasil Identifikasi Kasus Perundung Berbasis Detektif Bull

No	Rentang Kasus yang diselesaikan	Frekuensi	Peran yang teridentifikasi
1	11- 12 Kasus	5	Pelaku, Korban, Saksi Pendukung, saksi pembela
2	9-10 Kasus	15	Pelaku, Korban, Saksi Pendukung, saksi pembela
3	6-8 Kasus	30	Pelaku, Korban, Saksi Pendukung, saksi pembela
4	3-5 Kasus	47	Pelaku, Korban, Saksi Pendukung, saksi pembela
5	Kurang dari 2 kasus	3	Pelaku, Korban, Saksi Pendukung, saksi pembela

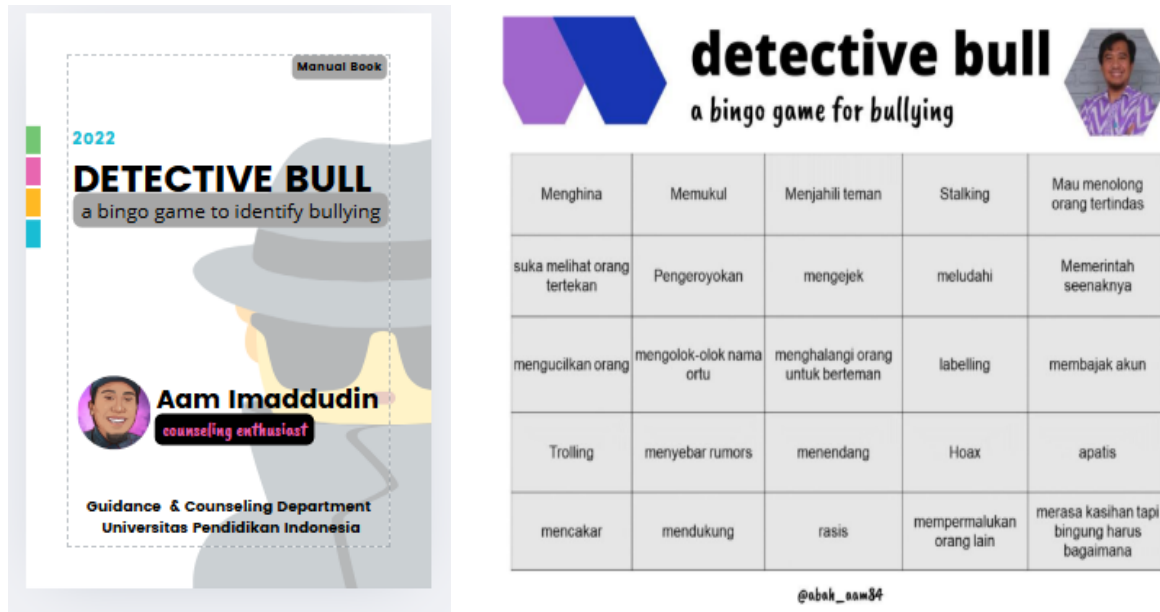
Sumber: Pengabdian 2024

Hasil identifikasi kasus perundungan melalui permainan Detective Bull menunjukkan temuan yang beragam, para peserta sebagian besar mampu memainkan peran sebagai detektif dan menyelesaikan beberapa kasus. Rata-rata kasus yang dapat diselesaikan ada pada rentang 3-5 kasus dan 6-8 kasus dengan persentase 47% dan 30%. Sebagian kecil baru mampu menyelesaikan kurang dari dua kasus (3%), dan terdapat 5% peserta didik yang mampu menuntaskan seluruh kasus dalam permainan Detective Bull.

Hasil dari permainan Detective Bull menyiratkan beberapa hal positif, di antaranya sebagai berikut.

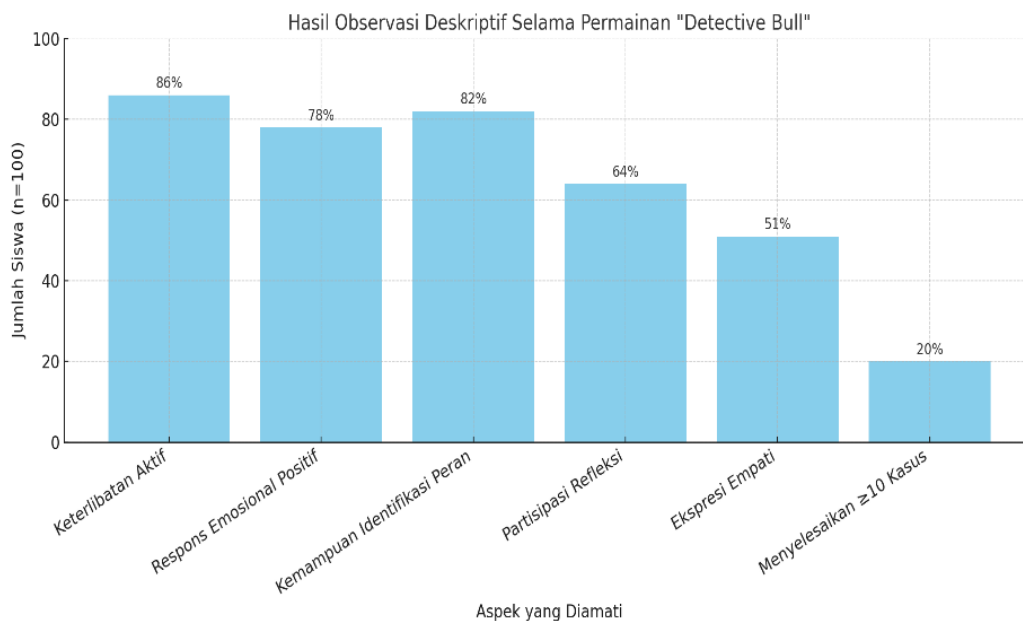
1. Keterlibatan aktif dan kolaboratif para peserta. Peserta didik terlihat berkeliling ruangan untuk bertanya satu sama lain, menunjukkan keterlibatan aktif yang sesuai dengan prinsip *experiential learning*;
2. Komunikasi verbal dan nonverbal menunjukkan rasa ingin tahu, antusiasme, dan kegembiraan; 3) penerapan peran psikososial, para peserta didik yang memerankan diri sebagai detektif menyebut pelaku dan korban, yang menunjukkan bahwa mereka tidak hanya bermain, tetapi memahami konsep peran sosial dalam *bullying*;
3. Ekspresi serius saat mendiskusikan peran menunjukkan bahwa permainan mampu menciptakan ruang reflektif di tengah suasana yang menyenangkan;
4. Peningkatan empati, dalam satu momen, peserta didik tampak menanggapi cerita atau pengakuan temannya dengan ekspresi empati. Ini menunjukkan bahwa proses investigasi juga membuka kemungkinan penyadaran terhadap dampak emosional *bullying*;
5. Fasilitas guru yang mendukung, guru berperan sebagai fasilitator aktif, bukan hanya pengawas. Guru memberikan dorongan kepada peserta didik untuk menyelesaikan kasus dan bertanya langsung, yang sangat penting dalam layanan bimbingan berbasis partisipasi; dan
6. Lingkungan aman dan terbuka, suasana kelas yang tidak kaku dan terlihat cair menunjukkan bahwa media permainan ini efektif menciptakan lingkungan yang kondusif untuk membahas isu sensitif seperti perundungan.

Permainan Detective Bull dilengkapi dengan *manual book* (buku petunjuk penggunaan), sebagai alat utama permainan disiapkan lembar identifikasi yang terdiri dari 25 karakter yang terkait dengan peristiwa perundungan. 25 karakter tersebut disusun menjadi 12 kasus yang terbentuk oleh 5 kotak ke bawah, ke samping maupun diagonal. Permainan dilakukan kurang lebih 15 menit dan 45 menit untuk refleksi.



Gambar 1. Manual Permainan Detective Bull
Sumber: Dokumentasi Penulis 2024

Proses permainan dilakukan selama 15 menit, berikut alur pelaksanaan permainan Detective Bull; 1) setiap peserta ditugaskan menjadi seorang detektif yang harus mengungkap sebanyak mungkin kasus dalam waktu yang telah ditentukan; 2) setiap detektif mencari nama-nama orang yang memiliki karakter yang ada dalam lembar identifikasi, dengan bertanya langsung pada peserta yang lain. Setiap ada informasi yang berhasil diidentifikasi tuliskan nama orang tersebut di dalam kotak dibawah karakter yang ada lalu beri keterangan apakah orang tersebut adalah Pelaku (P), Korban (K), Pembela (B), atau supporter (S); 3) setiap menyelesaikan sebuah kasus, yaitu ketika seorang detektif berhasil menyusun sebuah jalur 5 kotak/nama ke bawah, ke samping, maupun diagonal beri tanda (lingkari, atau buat garis); d) Guru BK atau fasilitator yang memimpin kegiatan ini, harus mengingatkan setiap lima menit sekali kepada para detektif agar bisa lebih efektif dalam memanfaatkan waktu bermain.



Gambar 2. Hasil Observasi Deskriptif Permainan Detective Bull
Sumber: Dokumentasi Penulis 2024

Hasil observasi deskriptif selama pelaksanaan permainan Detective Bull menunjukkan tingkat partisipasi peserta didik yang cukup tinggi dalam berbagai aspek perilaku sosial dan reflektif. Berdasarkan pengamatan langsung oleh fasilitator dan guru BK, sebanyak 86% peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan permainan. Keterlibatan ini tercermin dari aktivitas peserta didik yang tampak antusias, seperti berkeliling ruangan, bertanya langsung kepada teman, serta mencoba mengidentifikasi peran-peran sosial dalam kasus perundungan.

Selain itu, 78% peserta didik memperlihatkan respons emosional positif, seperti senyum, tawa, dan ekspresi antusias saat mengikuti permainan. Ini menunjukkan bahwa permainan edukatif tidak hanya menjadi sarana pembelajaran, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak mengancam. Antusiasme ini menjadi landasan penting dalam strategi pembelajaran berbasis pengalaman.

Sebanyak 82% peserta didik mampu mengidentifikasi peran sosial dalam perundungan secara tepat, seperti pelaku, korban, pembela, dan pendukung. Hal ini menunjukkan bahwa permainan ini efektif dalam menyampaikan konsep-konsep penting secara aplikatif, dan membantu peserta didik memahami posisi mereka dalam dinamika sosial di sekolah.

Namun, meskipun keterlibatan dan identifikasi peran tergolong tinggi, hanya 51% peserta didik yang menunjukkan ekspresi empati secara eksplisit saat mendengarkan atau merespons pengalaman teman-temannya. Ini menunjukkan bahwa pemahaman kognitif belum sepenuhnya diikuti oleh respons afektif yang mendalam, yang menandakan perlunya penguatan lebih lanjut melalui sesi konseling reflektif atau kegiatan lanjutan berbasis empati.

Sementara itu, partisipasi dalam sesi refleksi kelompok mencapai 64%, yang mengindikasikan bahwa lebih dari separuh peserta didik merasa cukup nyaman untuk berbagi pendapat, mengungkapkan pengalaman, atau menyampaikan kesadaran baru yang mereka dapatkan. Diskusi reflektif ini merupakan bagian penting dari pendekatan *experiential learning*, di mana peserta didik tidak hanya 'melakukan', tetapi juga 'merenungkan' dan 'memaknai'.

Terakhir, hanya 20% peserta didik yang mampu menyelesaikan lebih dari 10 kasus secara lengkap dalam lembar permainan. Hal ini tidak semata-mata menunjukkan rendahnya pemahaman, tetapi lebih kepada keterbatasan waktu dan strategi investigasi yang belum terasah secara optimal. Data ini dapat dijadikan pertimbangan untuk perbaikan teknis permainan, seperti waktu pelaksanaan yang lebih panjang atau pelatihan awal dalam strategi bertanya.

Secara keseluruhan, hasil observasi ini memperkuat anggapan bahwa Detective Bull efektif sebagai media partisipatif untuk menggali pemahaman awal, dinamika sosial, dan potensi empatik peserta didik terhadap isu perundungan. Namun, untuk peningkatan kebermaknaan dan dampak jangka panjang, program ini perlu dikombinasikan dengan asesmen kuantitatif serta kegiatan lanjutan berbasis konseling reflektif dan spiritualitas sosial.

Discussion

Peningkatan Pemahaman Peran Sosial dalam Perundungan

Hasil menunjukkan bahwa peserta didik mampu mengidentifikasi peran-peran dalam perundungan (pelaku, korban, pembela, dan pendukung) dengan lebih baik setelah mengikuti permainan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan *experiential learning* memungkinkan peserta didik membangun konsep secara aktif melalui keterlibatan langsung (D. Kolb & Kolb, 2022). Dalam konteks ini, peran peserta didik sebagai detektif memicu proses analisis sosial dan pemahaman diri, yang sulit dicapai melalui ceramah konvensional.

Penerapan pembelajaran eksperiensial dengan permainan seperti Detective Bull terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik tentang peran sosial dalam perundungan. Model pembelajaran berbasis pengalaman, terutama yang melibatkan simulasi multi-peran, dapat memperdalam empati, kesadaran sosial, dan kemampuan memecahkan masalah peserta didik terkait *bullying*, karena peserta didik mengalami langsung berbagai perspektif—baik sebagai korban, pelaku, maupun pengamat (Lu & Yang, 2024; Kolić-Vehovec *et al.*, 2019).

Studi menunjukkan bahwa keterlibatan dalam peran berbeda selama permainan membantu peserta didik memahami dinamika sosial dan konsekuensi dari setiap peran, sehingga meningkatkan kesadaran akan pentingnya peran pembela (*defender*) dan mengurangi kecenderungan menjadi pelaku atau pengikut (Camodeca *et al.*, 2015; Hensums *et al.*, 2022; Jenkins *et al.*, 2016). Selain itu, pengalaman langsung dalam situasi perundungan melalui permainan dapat memperkuat keterampilan sosial seperti kerja sama, pengendalian diri, dan pengambilan keputusan yang bertanggung jawab (Coelho *et al.*, 2025; Smith & Low, 2013). Dengan demikian, pembelajaran eksperiensial berbasis permainan seperti Detective Bull tidak hanya meningkatkan pemahaman tentang peran sosial dalam perundungan, tetapi juga membangun kompetensi sosial-emosional yang penting untuk mencegah dan menangani *bullying* di lingkungan sekolah (Coelho *et al.*, 2025; Lu & Yang, 2024; Smith & Low, 2013).

Refleksi Emosional dan Kesadaran Sosial

Permainan juga mendorong peserta didik melakukan refleksi terhadap sikap dan tindakan mereka selama ini. Banyak peserta didik menyadari bahwa perilaku mereka, yang dianggap wajar, ternyata berdampak negatif bagi temannya. Salah satu peserta didik menyatakan,

“Saya baru sadar kalau sikap saya selama ini ternyata bisa termasuk bullying. Permainan ini bikin saya lebih peka terhadap perasaan teman,”

Guru BK juga menuturkan,

“Melalui permainan ini, saya bisa melihat sisi-sisi peserta didik yang tidak pernah muncul di layanan klasikal biasa,”

Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukatif bisa menjadi medium diagnosis psikososial yang kuat di luar pengukuran formal.

Permainan Detective Bull diimplementasikan dalam *setting experiential learning* yang memiliki keterkaitan erat dengan peningkatan kesadaran sosial dan pemahaman refleksi emosional dalam konteks *bullying*. Melalui metode pembelajaran berbasis pengalaman, peserta didik dan pendidik terlibat secara aktif dalam aktivitas yang mendorong pengenalan, pemahaman, dan pengelolaan emosi, serta pengembangan empati terhadap berbagai peran dalam situasi *bullying*, baik sebagai pelaku, korban, maupun pengamat (Bufalino, 2024; Gkatsa, 2023).

Pendekatan ini terbukti efektif dalam menciptakan iklim yang nyaman selama proses kegiatan sehingga mendukung terbentuknya kesadaran untuk terlibat dalam pencegahan *bullying*. Hal ini terjadi karena peserta didik belajar mengenali dinamika, norma sosial, dan pentingnya hubungan yang penuh respek (Gabrhelová *et al.*, 2024; Gkatsa, 2023). Selain itu, *experiential learning* mendorong refleksi emosional melalui dialog terbuka, *role play*, dan teknik-teknik seperti Forum Theater, yang membantu peserta memahami dan mengekspresikan perasaan mereka secara sehat (Gkatsa, 2023; O’Flanagan & Jester, 2025).

Penelitian juga menunjukkan bahwa pengembangan kesadaran sosial melalui permainan Detective Bull berbasis *experiential learning* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengenali dan merespons emosi orang lain, sehingga memperkuat keterampilan sosial dan mengurangi perilaku agresif (Coelho *et al.*, 2025; Nguyen *et al.*, 2025). Kegiatan layanan yang berbasis *experiential learning* memberikan dampak perubahan perspektif yang signifikan dalam menangani *bullying*, dengan lebih menekankan pada nilai kepedulian dan inklusivitas (Bufalino, 2024). Dengan demikian, *experiential learning* tidak hanya memperkuat kesadaran sosial dan refleksi emosional, tetapi juga membangun fondasi untuk pencegahan *bullying* yang lebih efektif dan berkelanjutan di lingkungan pendidikan (Bufalino, 2024; Gabrhelová *et al.*, 2024; Gkatsa, 2023).

Partisipasi dan Keterlibatan Aktif

Salah satu peserta didik menuturkan,

“Seru karena kita kayak jadi detektif, tapi juga belajar dari cerita teman-teman sendiri.”

Pernyataan ini memperlihatkan bagaimana keterlibatan emosional dan intelektual dapat berjalan seiring dalam pembelajaran berbasis pengalaman.

Partisipasi aktif dalam simulasi sosial dan permainan peran secara signifikan meningkatkan pemahaman moral, empati, dan internalisasi nilai anti-*bullying* melalui peningkatan kesadaran sosial dan refleksi emosional. Model *role-exchange* dimana peserta didik memainkan peran sebagai seorang detektif dan bertukar peran secara bergantian, terbukti memperkuat opini moral yang benar tentang *bullying*, meningkatkan empati, dan komitmen untuk mencegah *bullying* (Gu *et al.*, 2022; Lu & Yang, 2024).

Permainan Detective Bull selain berbasis pembelajaran eksperiensial juga berbasis *role-playing*. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan *role-playing* terbukti efektif meningkatkan empati dan menurunkan perilaku agresif serta *bullying* di kalangan peserta didik (Bagès *et al.*, 2021; Aini & Rini, 2023; Wee *et al.*, 2021). Permainan Detective Bull melibatkan peserta didik sebagai detektif pada saat melakukan proses identifikasi kasus *bullying*, namun pada saat bersamaan ketika ada detektif lain yang bertanya peserta didik bertukar peran menjadi narasumber atau informan. Sejalan dengan temuan tersebut, simulasi multi-peran dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya meningkatkan empati, tetapi juga kemampuan pemecahan masalah dan kesadaran terhadap *bullying* di lingkungan sekolah (Lu & Yang, 2024). Permainan edukatif anti perundungan yang mengajak peserta didik berperan sebagai korban atau teman korban membantu mereka mengenali perasaan sendiri dan orang lain, serta mendorong refleksi kritis atas tindakan mereka (Martínez & Pérez, 2018; Wee *et al.*, 2021).

Tantangan Implementasi di Lapangan

Meskipun hasil menunjukkan keberhasilan, terdapat sejumlah tantangan selama pelaksanaan. Pertama, keterbatasan waktu menyebabkan proses refleksi tidak dapat dilakukan secara mendalam di semua kelompok. Kedua, sebagian peserta didik mengalami kesulitan memahami instruksi awal permainan, sehingga diperlukan penjelasan visual dan contoh terlebih dahulu. Ketiga, guru BK mencatat adanya peserta didik yang pasif dan memerlukan dorongan agar terlibat.

Tantangan ini sejalan dengan temuan bahwa permainan edukatif memerlukan fasilitator yang terampil dan fleksibel untuk mengelola dinamika kelompok (Yusriani & Ardi, 2021). Pemilihan media permainan juga perlu mempertimbangkan tingkat kesiapan dan budaya kelas (Nursalim, 2020). Selain itu, pelatihan guru sebagai fasilitator diperlukan untuk memastikan konsistensi dan efektivitas dalam implementasi program berbasis permainan (Cross *et al.*, 2019).

CONCLUSION

Permainan edukatif Detective Bull berhasil meningkatkan kesadaran peserta didik tentang peran-peran dalam perundungan, seperti pelaku, korban, pembela, dan pendukung, melalui pendekatan *experiential learning* yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses investigasi sosial. Permainan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan mendorong keterlibatan emosional serta refleksi diri. Selain sebagai media edukasi, Detective Bull efektif digunakan sebagai alat asesmen informal untuk membantu guru BK mengamati dinamika sosial yang tidak terdeteksi dalam layanan klasikal konvensional.

Meskipun sebagian besar peserta didik mampu mengidentifikasi peran dengan baik, aspek empati dan kedalaman refleksi emosional masih perlu ditingkatkan agar terjadi perubahan sikap yang lebih bermakna. Implementasi permainan ini menghadapi tantangan seperti keterbatasan waktu, kebutuhan penjelasan yang lebih visual, serta perlunya fasilitator yang terampil untuk memaksimalkan keterlibatan peserta didik. Secara keseluruhan, Detective Bull merupakan model intervensi yang inovatif, praktis, dan dapat direplikasi untuk membangun budaya sekolah yang bebas perundungan.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme. Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SMAN 2 Lembang sebagai mitra serta tim dosen yang turut berperan aktif dalam kegiatan pengabdian ini.

REFERENCES

- Aditya, A., Setyarum, A., Aulia, H. R., Nurmalisa, D., Pramitasari, A., & Dewi, D. P. (2024). Pengenalan karakteristik bullying dalam tindak pidana melalui media Antic (Anti Bullying Cards) bagi guru dan orang tua. *Jurnal Nusantara Berbakti*, 2(4), 132-141.
- Aini, K., & Rini, H. P. (2023). Program pelatihan empati sebagai strategi mengurangi perilaku bullying pada remaja. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 2667-2684.
- Akhnaf, A. F., & Ayu, W. K. (2024). Implementation of educational games based on Role Playing Games (RPG) as a learning media for character education. *Waskita: Jurnal Pendidikan Nilai dan Pembangunan Karakter*, 8(1), 1-14.
- Alias, N. F., Mustafa, S. M. S., & Ahmad, Z. (2019). Investigating the usefulness of counselling tool to improve students' self-awareness. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 9(13), 166-172.
- Bagès, C., Hoareau, N., & Guerrien, A. (2021). Play to reduce bullying! Role-playing games are a useful tool for therapists and teachers. *Journal of Research in Childhood Education*, 35(4), 631-641.
- Bauman, S., Yoon, J., Iurino, C., & Hackett, L. (2020). Experiences of adolescent witnesses to peer victimization: The bystander effect. *Journal of School Psychology*, 80, 1-14.
- Bell, R., & Bell, H. (2020). Applying educational theory to develop a framework to support the delivery of experiential entrepreneurship education. *Journal of Small Business and Enterprise Development*, 27(6), 987-1004.
- Bijl, A., Veldkamp, B. P., Wools, S., & de Klerk, S. (2024). Serious games in high-stakes assessment contexts: A systematic literature review into the game design principles for valid game-based performance assessment. *Educational Technology Research and Development*, 72(4), 2041-2064.
- Brandão Neto, W., da Silva, C. O., Do Amorim, R. R. T., de Aquino, J. M., de Almeida Filho, A. J., Gomes, B. da M. R., & Monteiro, E. M. L. M. (2020). Formation of protagonist adolescents to prevent bullying in school contexts. *Revista Brasileira de Enfermagem*, 73(1), 1-8.
- Bufalino, G. (2024). Cultivating kindness and emotional care: A transformative teacher training programme in Sicily. *Journal of Education for Teaching*, 51(1), 205-208.

- Bustanza, C. C., Claussen, A., Holbrook, J., Yamamoto, K., Vitucci, D., Froehlich, T., Charania, S., Danielson, M., Adams, R., & Nidey, N. (2022). Factors associated with bullying victimization and bullying perpetration in children and adolescents with ADHD: 2016 to 2017 National survey of children's health. *Journal of Attention Disorders*, 26(12), 1535-1548.
- Camodeca, M., Caravita, S. C., & Coppola, G. (2015). Bullying in preschool: The associations between participant roles, social competence, and social preference. *Aggressive Behavior*, 41(4), 310-321.
- Chang, W. L., & Yeh, Y. C. (2021). A blended design of game-based learning for motivation, knowledge sharing and critical thinking enhancement. *Technology, Pedagogy, and Education*, 30(2), 271-285.
- Chen, Q., Lin, W., Wu, Q., & Chan, K. L. (2024). The effectiveness of interventions on bullying and cyberbullying bystander: A meta-analysis. *Trauma, Violence, and Abuse*, 1(1), 1-17
- Chow, A. R., Pingault, J. B., & Baldwin, J. R. (2023). Early risk factors for joint trajectories of bullying victimisation and perpetration. *European Child and Adolescent Psychiatry*, 32(9), 1723-1731.
- Coelho, V. A., Sousa, M., Marchante, M., & Cruz, S. (2025). Does a social and emotional learning program have the same effect for all students regardless of their bullying roles?. *School Psychology Review*, 1(1), 1-14.
- Coyne, I., Gopaul, A. M., Campbell, M., Pankász, A., Garland, R., & Cousans, F. (2017). Bystander responses to bullying at work: The role of mode, type and relationship to target. *Journal of Business Ethics*, 157(1), 813-827.
- Dahlia, B., Salsabilah Azzahra, D., Azzahra, A. R., Dewi, S. P., Gunawan, F. A., & Abdillah, R. (2025). Luka batin tak terlihat: Dampak bullying pada kesehatan psikologis siswa. *Vitalitas Medis: Jurnal Kesehatan dan Kedokteran*, 2(1), 185-198.
- Emőke, V. (2024). Integrating excluded children with experiential pedagogical games. *Sections Journal of Social Sciences*, 12(3), 58-70.
- Evans, C. B., Smokowski, P. R., Rose, R. A., Mercado, M. C., & Marshall, K. J. (2018). Cumulative bullying experiences, adolescent behavioral and mental health, and academic achievement: An integrative model of perpetration, victimization, and bystander behavior. *Journal of Child and Family Studies*, 28, 2415-2428.
- Eyuboglu, M., Eyuboglu, D., Pala, S. C., Oktar, D., Demirtas, Z., Arslantas, D., & Unsal, A. (2021). Traditional school bullying and cyberbullying: Prevalence, the effect on mental health problems and self-harm behavior. *Psychiatry Research*, 297(1), 1-10.
- Fakhrudin, F. A., Pandang, A., & Latif, S. (2023). Development of the educational comic book as a media to prevent bullying behavior among students at SMPN 2 Bua. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 9(1), 47-53.
- Fazrin, I., & Walid, R. El. (2024). Stop bullying education as a prevention effort using video to know the knowledge of children at elementary school. *Journal for Quality in Public Health*, 8(1), 69-74.
- Ferreira-Brito, F., Fialho, M., Virgolino, A., Neves, I., Miranda, A. C., Sousa-Santos, N., ... & Santos, O. (2019). Game-based interventions for neuropsychological assessment, training and rehabilitation: Which game-elements to use? A systematic review. *Journal of Biomedical Informatics*, 98(1), 1-16.
- Fraguas, D., Díaz-Caneja, C. M., Ayora, M., Parellada, M., Arango, C., & Pina-Camacho, L. (2021). Assessment of school anti-bullying interventions: A meta-analysis of randomized clinical trials. *JAMA Pediatrics*, 175(1), 44-55.

- Fromm, J., Radianti, J., Wehking, C., Stieglitz, S., Majchrzak, T. A., & vom Brocke, J. (2021). More than experience? On the unique opportunities of virtual reality to afford a holistic experiential learning cycle. *The Internet and Higher Education*, 50(1), 1-14.
- Gabrhelová, G., Pasternáková, L., & Barnová, S. (2024). Reducing the incidence of bullying in secondary schools. *Emerging Science Journal*, 8(10), 1-17.
- Gaffney, H., Ttofi, M. M., & Farrington, D. P. (2021). What works in anti-bullying programs? Analysis of effective intervention components. *Journal of School Psychology*, 85(1), 37-56.
- Gini, G., Pozzoli, T., Borghi, F., & Franzoni, L. (2008). The role of bystanders in students' perception of bullying and sense of safety. *Journal of School Psychology*, 46(6), 617-638.
- Gkatsa, T. (2023). All the roles of school bullying and empathy in an experimental intervention approach. *Mental Health and Human Resilience International Journal*, 7(1), 1-4.
- Gong, Z., Tang, Z., Zhou, J., Han, Z., & Zhang, J. (2024). A comparison of definitions of school bullying among students, parents, and teachers: An experimental study from China. *Children and Youth Services Review*, 161(1), 1-10.
- Grinshteyn, E. G., Whaley, R., & Couture, M. C. (2021). Fear of bullying and its effects on mental health among college students: An emerging public health issue. *Journal of School Violence*, 20(4), 536-551.
- Gu, X., Li, S., Yi, K., Yang, X., Liu, H., & Wang, G. (2022). Role-exchange playing: An exploration of role-playing effects for anti-bullying in immersive virtual environments. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, 29(10), 4215-4228.
- Halliday, S., Gregory, T., Taylor, A., Digenis, C., & Turnbull, D. (2021). The impact of bullying victimization in early adolescence on subsequent psychosocial and academic outcomes across the adolescent period: A systematic review. *Journal of School Violence*, 20(3), 351-373.
- Han, Z. Y., Ye, Z. Y., & Zhong, B. L. (2025). School bullying and mental health among adolescents: A narrative review. *Translational Pediatrics*, 14(3), 463-472.
- Hart, A., Flegg, M., Rathbone, A., Gant, N., Buttery, L., Gibbs, O., & Dennis, S. (2020). Learning from the Resilience Playtest: Increasing engagement in resilience promoting games through participatory design. *CoDesign*, 17(4), 435-453.
- Hasna, K. L., Zakiah, A. N., Qotrunada, E., & Zahratunnisa, Z. (2024). Pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis Quizizz sebagai upaya edukasi anti-bullying di MTSN 1 Kota Bekasi. *Perspektif: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa*, 2(4), 185-198.
- Hensums, M., De Mooij, B., Kuijper, S. C., Fekkes, M., & Overbeek, G. (2023). What works for whom in school-based anti-bullying interventions? An individual participant data meta-analysis. *Prevention Science*, 24(8), 1435-1446.
- Hidayati, T., Pasaribu, Y. H., Harahap, S. K., Robiyanti, D., & Abrar, I. (2024). Socialization to teenagers regarding the legal aspects of bullying behavior on social media. *Journal of Community Research and Service*, 8(2), 1-5.
- Hulukati, W., Botutihe, S. N., Rahim, M., & Hulukati, E. (2023). Incorporating traditional games in group counseling: Its impact on social intelligence. *Journal of Humanities and Social Sciences Studies*, 5(2), 33-40.
- Jankowiak, B., Jaskulska, S., Pérez-Martínez, V., Pyżalski, J., Sanz-Barbero, B., Bowes, N., ... & Vives-Cases, C. (2024). I was the violence victim, i am the perpetrator: Bullying and cyberbullying perpetration and associated factors among adolescents. *Social Sciences*, 13(9), 1-14.

- Jeffrey, J., & Stuart, J. (2019). Do research definitions of bullying capture the experiences and understandings of young people? A qualitative investigation into the characteristics of bullying behaviour. *International Journal of Bullying Prevention, 2*(3), 180-189.
- Jenkins, L. N., & Troop-Gordon, W. (2020). Bystanders in bullying: Introduction to the special issue. *Journal of School Psychology, 81*(1), 47-50.
- Jenkins, L. N., Demaray, M. K., Fredrick, S. S., & Summers, K. H. (2016). Associations among middle school students' bullying roles and social skills. *Journal of School Violence, 15*(3), 259-278.
- Jones-Roberts, C., & Bechtold, C. (2024). Experiential learning in higher education. *Journal of Technology-Integrated Lessons and Teaching, 3*(2), 53-63.
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2021). Experiential learning theory as a guide for experiential educators in higher education. *Experiential Learning and Teaching in Higher Education, 1*(1), 7-44.
- Kolb, A., & Kolb, D. (2018). Eight important things to know about the experiential learning cycle. *Australian Educational Leader, 40*(3), 8-14.
- Kolić-Vehovec, S., Smojver-Ažić, S., Martinac Dorčić, T., & Rončević Zubković, B. (2020). Evaluation of serious game for changing students' behaviour in bullying situation. *Journal of Computer Assisted Learning, 36*(3), 323-334.
- Kurpiel, A. (2025). Is the victimization-perpetration association for school bullying a cycle of bias?. *Journal of Interpersonal Violence, 1*(1), 1-26.
- Leeth, C. (2023). Bystander roles and interventions in bullying. *Journal of Professional Counseling: Practice, Theory and Research, 50*(2), 89-100.
- Leff, S. S., Waasdorp, T. E., Paskewich, B. S., Bevans, K. B., & Winston, F. K. (2020). The Free2B multi-media bullying prevention experience: An exemplar of scientific edutainment. *Frontiers in Psychiatry, 11*(1), 1-10.
- Lestari, I., Santoso, S., & Mahfud, A. (202). Games as a media of guidance and counseling in developing early child creativity. *Proceedings of the 5th International Conference on Learning Innovation and Quality Education, 1*(1), 1-4.
- Lin, M., Wolke, D., Schneider, S., & Margraf, J. (2020). Bullying history and mental health in university students: the mediator roles of social support, personal resilience, and self-efficacy. *Frontiers in Psychiatry, 10*(1), 1-9.
- Liu, X., Zhang, L., Wu, Y., Xin, Y., Wang, Y., & Su, X. (2025). The impact of school bullying on the mental health of boarding secondary school students: the mediating roles of school belongingness and resilience. *Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health, 19*(1), 1-11.
- Lucas-Molina, B., Pérez-Albéniz, A., Solbes-Canales, I., Ortuño-Sierra, J., & Fonseca-Pedrero, E. (2022). Bullying, cyberbullying and mental health: The role of student connectedness as a school protective factor. *Psychosocial Intervention, 31*(1), 33-41.
- Machackova, H., & Pfetsch, J. (2016). Bystanders' responses to offline bullying and cyberbullying: The role of empathy and normative beliefs about aggression. *Scandinavian Journal of Psychology, 57*(2), 169-176.
- Menesini, E., & Salmivalli, C. (2017). Bullying in schools: The state of knowledge and effective interventions. *Psychology, Health and Medicine, 22*(1), 240-253.

- Miller, C. L., Manderfeld, M., & Harsma, E. A. (2020). Learning theories: Experiential learning. *All Resources*, 1(1), 1-3.
- Motta, V. F., & Galina, S. V. R. (2023). Experiential learning in entrepreneurship education: A systematic literature review. *Teaching and Teacher Education*, 121, 1-10.
- Nguyen, Q. N. T., Do, T. T., Nguyen, K. C., Hoang, N. T., Thi, A. T. N., & Nguyen, V. P. (2025). Social awareness education for children with autism spectrum disorder aged 5-6 years through experiential activities at inclusive kindergarten. *Journal of Ecohumanism*, 4(2), 2653-2662.
- Nurlaelisah, I., Sumantri, M. S., & Zakiah, L. Game-based bingo learning media in cultivating student self-confidence in Civic Education (PPKn) instruction at the elementary school level. *Indonesian Journal of Primary Education*, 7(1), 75-82.
- O'Flanagan, S. E., & Y Jester, M. (2025). Experiential learning amid disequilibrium: Attuning to student emotions. *Management Learning*, 1(1), 1-27.
- Oktaviana, D. L., & Rusnilawati. (2022). Role playing with digital comics in preventing bullying and cyberbullying behavior in elementary school. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(4), 603-609.
- Paracha, S., Hall, L., Clawson, K., Mitsche, N., & Jamil, F. (2019). Co-design with children: Using participatory design for design thinking and social and emotional learning. *Open Education Studies*, 1(1), 267-280.
- Park, S. N., Yang, J. W., Kim, I. S., Jang, E. J., & Kang, J. W. (2024). A consensual qualitative study on the experience of utilizing communication-focused board games in educational counseling. *Korean Association For Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 243-264.
- Pereira, J. L. B., & de Almeida, D. H. (2021). O uso de um bingo como ferramenta lúdica no processo de ensino-aprendizagem do ensino de ciências. *RCMOS-Revista Científica Multidisciplinar O Saber*, 1(11), 318-331.
- Rahmi, W. (2024). Analytical study of experiential learning: Experiential learning theory in learning activities. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 115-126.
- Rodriguez-Barboza, J. R., Mendoza-Zuñiga, M., Carreño-Flores, O. D., Michca-Maguiña, M. H. M., Jalixto-Erazo, H. M., & Díaz-Rojas, N. (2025). Advancing SDG4: Integrating psychopedagogical models and digital tools to enhance cognitive processes in higher education. *Journal of Lifestyle and SDGs Review*, 5(1), 1-15.
- Salmivalli, C. (2014). Participant roles in bullying: How can peer bystanders be utilized in interventions?. *Theory Into Practice*, 53(4), 286-292.
- Sari, D. P., Miko, A. T., & Oktviana, A. (2024). An exploration of verbal bullying types and the role of bystanders in affecting victims' mental health. *Tell: Teaching of English Language and Literature Journal*, 12(2), 187-198.
- Sari, N. Y., Putri, F. H., Fitriani, I., Efendi, G., Nuraini, Jannah, N. L., Septiani, N., Sari, R. A., Moerza, R., Hartati, S., & Tika, S. M. (2024). Bullying prevention education for elementary school-age children. *JPMJK (Jurnal Pengabdian Masyarakat Jurusan Keperawatan)*, 2(2), 49-53.
- Setyaputri, N. Y., Krisphianti, Y. D., & Nawantara, R. D. (2021). Badranaya: A board game to enhance prospective multicultural counselors' impartial character. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 6(1), 24-33.
- Setyastuti, Y., Fahrianoor, F., Kumalawati, R., Yuliarti, A., & Hidayat, M. N. (2024). Education on prevention of bullying behavior: eradicating the seeds of bullying in elementary school students. *Plakat: Jurnal Pelayanan kepada Masyarakat*, 6(2), 246-260.
- Shoulders, Catherine. (2020). Kolb's experiential learning cycle. *Cascade Journal of Knowledge*, 1(1), 1-5.

- Smith, B. H., & Low, S. (2013). The role of social-emotional learning in bullying prevention efforts. *Theory Into Practice, 52*(4), 280-287.
- Söderberg, P., & Björkqvist, K. (2020). Victimization from peer aggression and/or bullying: Prevalence, overlap, and psychosocial characteristics. *Journal of Aggression, Maltreatment and Trauma, 29*(2), 131-147.
- Trach, J., & Hymel, S. (2020). Bystanders' affect toward bully and victim as predictors of helping and non-helping behaviour. *Scandinavian Journal of Psychology, 61*(1), 30-37.
- Vardanyan, L. (2025). School bullying as a contributor to students' mental health issues. *Armenian Journal of Special Education, 9*(1), 68-77.
- Wachs, S., Bilz, L., Niproschke, S., & Schubarth, W. (2019). Bullying intervention in schools: A multilevel analysis of teachers' success in handling bullying from the students' perspective. *The Journal of Early Adolescence, 39*(5), 642-668.
- Walters, G. D. (2020). School-age bullying victimization and perpetration: A meta-analysis of prospective studies and research. *Trauma, Violence, and Abuse, 22*(5), 1129-1139.
- Walters, G. D., & Espelage, D. L. (2018). From victim to victimizer: Hostility, anger, and depression as mediators of the bullying victimization-bullying perpetration association. *Journal of School Psychology, 68*(1), 73-83.
- Wang, X., Shi, L., Ding, Y., Liu, B., Chen, H., Zhou, W., ... & Wu, Z. (2024). School bullying, bystander behavior, and mental health among adolescents: The mediating roles of self-efficacy and coping styles. *Healthcare, 12*(17), 1-20.
- Wang, Y., Cai, J., Wang, C., Mu, Y. F., Deng, Z. Y., Deng, A. P., ... & Ran, M. S. (2025). The prevalence and association of traditional bullying and cyber bullying with mental health among adolescent and youth students in China: A study after the lifting of COVID-19 restrictions. *BMC Public Health, 25*(1), 1-12.
- Wee, S. J., Kim, S. J., Chung, K., & Kim, M. (2022). Development of children's perspective-taking and empathy through bullying-themed books and role-playing. *Journal of Research in Childhood Education, 36*(1), 96-111.
- Weng, X., Chui, W. H., & Liu, L. (2017). Bullying behaviors among Macanese adolescents—association with psychosocial variables. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 14*(8), 1-12.
- Wiley, K., Robinson, R., & Mandryk, R. L. (2020). The making and evaluation of digital games used for the assessment of attention: systematic review. *JMIR Serious Games, 9*(3), 1-12.
- Wooding, C. (2019). Experiential learning. *Environmental Science & Technology, 33*(21), 1-10.
- Zhou, Y., Li, P., Tse, C. S., Huang, L., Wang, Y., & Fang, Y. (2025). Early bullying's long shadow: How victimization in childhood and adolescence is associated with university students' mental health and loneliness. *Journal of Interpersonal Violence, 1*(1), 1-10.