

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teori

1. Pengetahuan *Bullying*

a. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan diperoleh dari hasil penginderaan manusia terhadap objek tertentu menggunakan panca indera, yaitu indra penglihatan, penciuman, pendengaran, perabaan dan perasa. Dengan kata lain, pengetahuan muncul setelah individu melakukan penginderaan sehingga memiliki landasan untuk membuat keputusan dan menentukan langkah dalam menghadapi permasalahan yang ada. Pengetahuan ini tidak sekadar mengetahui sesuatu secara dangkal, tetapi merupakan hasil pengolahan informasi dari pengalaman inderawi yang kemudian membentuk perilaku dan keputusan individu. Oleh karena itu, pentingnya pengetahuan terletak pada fungsinya sebagai kerangka dasar dalam pengambilan keputusan dan pembentukan pola sikap. Pengetahuan bertindak sebagai panduan yang mengatur tindakan individu, sehingga setiap langkah yang diambil dalam berbagai situasi memiliki landasan pemikiran yang jelas (Notoatmodjo, 2018).

b. Tingkat Pengetahuan

Menurut (Irawan *et al.*, 2022) tingkat pengetahuan adalah tahapan kapasitas seseorang dalam penguasaan wawasan, mulai dari mengenali hingga mampu menerapkan informasi tersebut dalam kehidupan. Tingkat pengetahuan ini terdiri dari beberapa level, yaitu:

1) Tahu (*Know*)

Tahu merujuk pada tingkat kognitif paling mendasar yang menggambarkan kapasitas seseorang untuk mengingat kembali informasi, fakta, istilah, maupun konsep yang pernah dipelajari. Pada tahap ini, individu hanya mampu mengenali atau mengidentifikasi materi tanpa harus memahami makna atau keterkaitannya.

2) Memahami (*Comprehension*)

Memahami adalah kapasitas untuk menyampaikan kembali informasi yang telah dikuasai dengan bahasa pribadi. Pada tahapan ini, individu tidak hanya mengingat, tetapi juga mampu menafsirkan, menguraikan, dan memberikan penjelasan sesuai pemahamannya.

3) Aplikasi (*Application*)

Aplikasi adalah kapasitas untuk menerapkan konsep, teori, maupun prinsip yang sudah dipelajari ke dalam keadaan nyata atau kasus tertentu. Pada tingkat ini, individu dapat

mempraktikkan, menerapkan, atau mengimplementasikan informasi tersebut dalam konteks aktivitas keseharian.

4) Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah kecakapan dalam memisahkan suatu informasi menjadi unit-unit kecil yang lebih sederhana sehingga hubungan antarbagian dapat dipahami secara lebih mendalam. Pada tahap ini, individu dapat mengidentifikasi pola, membedakan elemen penting dan tidak penting, serta memahami struktur dari materi tersebut.

5) Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis adalah kapasitas individu dalam menyatukan informasi, konsep, maupun bagian-bagian materi menjadi suatu bentuk baru yang lebih utuh dan menyeluruh. Pada tingkat ini, individu dapat merancang, mengembangkan, atau menciptakan konsep baru dari informasi yang telah didapatkan.

6) Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah tingkat pengetahuan tertinggi yang mencakup kemampuan untuk menilai suatu objek, konsep, maupun informasi berdasarkan kriteria-kriteria tertentu. Pada tahap ini, individu mampu membuat keputusan, mempertimbangkan argumen, membandingkan, serta memberikan justifikasi atas materi yang dinilai.

c. Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2018) aspek yang mempengaruhi pengetahuan dikelompokkan menjadi faktor internal dan eksternal, di antaranya :

1) Faktor Internal

a) Umur

Memengaruhi perkembangan mental, daya ingat, dan kapasitas kognitif seseorang. Semakin bertambah usia, kemampuan menerima dan memahami informasi meningkat hingga pada titik tertentu.

b) Intelegensi / Kecerdasan

Kemampuan belajar, berpikir abstrak, menyesuaikan diri dengan situasi baru, serta perhatian, minat, dan motivasi dalam menerima informasi memengaruhi kemampuan individu dalam memperoleh pengetahuan. Perbedaan tingkat intelegensi dapat menyebabkan perbedaan tingkat pengetahuan antar individu.

c) Pengalaman Individu

Pengetahuan sering diperoleh melalui pengalaman pribadi, refleksi, pengalaman belajar, dan praktik yang dilakukan secara berulang sehingga memperkuat pemahaman seseorang terhadap suatu informasi.

2) Faktor Eksternal

a) Lingkungan Sosial

Lingkungan keluarga, teman, guru, serta komunitas memengaruhi cara berpikir, penyerapan informasi, interaksi belajar, dan pembentukan pengetahuan individu.

b) Sosial Budaya / Nilai-nilai Masyarakat

Norma, kebiasaan, dan budaya memengaruhi jenis pengetahuan yang dianggap penting serta cara individu mempelajarinya.

c) Pendidikan Formal dan Nonformal

Akses terhadap pendidikan, metode pembelajaran, penggunaan media edukasi, serta interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan individu dalam memperoleh, memahami, dan mengaplikasikan pengetahuan.

d. Pengukuran Pengetahuan

Pengukuran pengetahuan merupakan pendekatan sistematis untuk menilai sejauh mana seseorang memahami, mengingat, dan mampu menjelaskan informasi mengenai suatu materi tertentu. Pengukuran ini umumnya dilakukan menggunakan instrumen terstandar seperti kuesioner pilihan ganda, skala benar-salah (*Guttman*), maupun bentuk tes tertutup lainnya yang dirancang untuk menghasilkan skor secara objektif. Instrumen pengetahuan

perlu melalui uji validitas dan reliabilitas agar mampu mengukur konstruk pengetahuan secara tepat dan (Otero-Batán *et al.*, 2024).

Dalam penelitian bidang kesehatan dan pendidikan, penilaian pengetahuan sering menggunakan desain *pretest–posttest* untuk melihat perubahan pemahaman responden sebelum dan sesudah diberikan intervensi. Penilaian dilakukan dengan pemberian skor pada setiap jawaban responden, kemudian hasilnya diinterpretasikan sesuai kategori tingkat pengetahuan (Notoatmodjo, 2018).

e. Upaya Meningkatkan Pengetahuan

1) Pendidikan Kesehatan

Pendidikan kesehatan ialah proses terencana guna meningkatkan pengetahuan seseorang melalui pemberian informasi yang disusun secara terarah dan sistematis. Kegiatan ini dapat dilakukan melalui berbagai macam metode, seperti ceramah, konseling, diskusi kelompok, maupun pemanfaatan beragam media edukatif dan media interaktif. Melalui pendekatan tersebut, peserta didik dibantu untuk memahami konsep, risiko, serta langkah pencegahan suatu masalah kesehatan sehingga mendorong perubahan pada aspek kognitif mereka. (Swastika *et al.*, 2024).

2) Demonstrasi

Demonstrasi merupakan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada kegiatan praktik secara langsung, di mana

peserta didik dapat menyaksikan suatu perilaku atau keterampilan yang dicontohkan kemudian mencoba menirukannya. Pendekatan ini dinilai efektif dalam meningkatkan pengetahuan karena siswa tidak hanya menerima penjelasan secara lisan, namun mengamati proses secara visual sehingga membantu memperkuat pemahaman dan daya ingat. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa demonstrasi mampu menghasilkan peningkatan pengetahuan yang lebih optimal dibandingkan metode ceramah, karena peserta melihat langkah-langkah secara nyata dan turut serta aktif dalam kegiatan pembelajaran (Yasin et al., 2024).

f. Pengertian *Bullying*

Bullying ialah tindakan agresif yang disengaja dan dilakukan berulang kali terhadap individu yang lebih lemah, di mana terdapat ketidakseimbangan kekuasaan atau dominasi antara pelaku dan korban. Bentuk tindakan ini bisa bersifat fisik, verbal, maupun relasional, dan memiliki tujuan untuk menyakiti atau mengintimidasi korban (Malinowska-Cieślik et al., 2023).

g. Jenis – jenis *Bullying*

Menurut (Lating et al., 2024), jenis-jenis *bullying* di antaranya :

1) *Bullying* Fisik (*Physical Bullying*)

Bullying fisik ialah perilaku agresi langsung terhadap tubuh korban, seperti memukul, menendang, mendorong, menjambak,

mapun merusak barang milik korban. Bentuk ini mudah dikenali karena dampak fisiknya jelas dan biasanya terlihat secara langsung.

2) *Bullying* Verbal

Bullying verbal menggunakan kata-kata untuk menyakiti korban, misalnya mengejek, memaki, memberi julukan yang merendahkan, mengancam, atau menghina secara lisan. Meskipun tidak meninggalkan bekas fisik, *bullying* verbal dapat menurunkan harga diri dan memengaruhi kesehatan mental korban.

3) *Bullying* Relasional / Sosial

Jenis ini lebih halus dan menyasar hubungan sosial korban. Pelaku dapat mengucilkan korban dari kelompok, menyebarkan rumor, atau merusak hubungannya, sehingga korban kehilangan status sosial atau diterima dalam kelompok.

4) *Cyberbullying*

Bullying ini berlangsung melalui ranah digital maupun perangkat elektronik, media sosial, pesan teks, chat, dan platform daring lainnya. Pelaku dapat menyebarkan ancaman, komentar kasar, atau konten yang merugikan korban secara online. Jenis ini sulit dikontrol dan bisa terjadi kapan saja, sehingga berdampak signifikan terhadap psikologis korban.

h. Faktor yang Menyebabkan *Bullying*

Menurut (Ririn, 2024), *bullying* dipengaruhi oleh faktor-faktor yang saling berhubungan, di antaranya :

1) Faktor Keluarga

Keluarga menjadi lingkungan pertama sekaligus utama bagi anak. Pola pengasuhan yang kurang dan tidak konsisten, kurangnya perhatian, kasih sayang, atau pengawasan orang tua dapat meningkatkan risiko anak menjadi pelaku atau korban *bullying*. Konflik dalam keluarga atau pengalaman kekerasan di rumah juga dapat memengaruhi perilaku agresif anak di sekolah.

2) Faktor Teman Sebaya (*Peer Influence*)

Teman sebaya memiliki pengaruh besar terhadap perilaku anak. Tekanan dari teman atau keinginan untuk diterima dalam kelompok tertentu dapat mendorong individu melakukan *bullying*. Selain itu, lingkungan sosial dengan tingkat persaingan yang tinggi atau rendahnya dukungan dapat meningkatkan risiko perilaku agresif.

3) Faktor Media Massa

Paparan anak terhadap konten kekerasan di televisi, media sosial, atau platform digital lainnya dapat mempengaruhi perilaku agresif. Anak yang sering melihat perilaku kekerasan cenderung meniru atau menormalisasi agresi dalam interaksi sosialnya.

4) Faktor Lingkungan Sosial

Lingkungan masyarakat yang memiliki norma kekerasan atau intimidasi juga dapat memengaruhi anak untuk melakukan *bullying*. Lingkungan sosial yang tidak aman atau kurang mendukung interaksi positif meningkatkan risiko perilaku perundungan.

5) Faktor Lingkungan Sekolah

Sekolah sebagai tempat interaksi utama anak sangat menentukan perilaku sosial mereka. Kurangnya pengawasan guru, budaya kompetitif atau diskriminatif, serta minimnya program pencegahan *bullying* membuat anak lebih mudah terpapar *bullying*, baik sebagai pelaku maupun korban.

6) Faktor Harga Diri (*Self-Esteem*)

Anak yang memiliki harga diri rendah maupun kepercayaan diri yang lemah memperbesar resiko menjadi korban *bullying*. Sebaliknya, anak yang ingin menegaskan dominasi atau status sosialnya bisa menjadi pelaku *bullying*. Faktor psikologis ini memengaruhi motivasi dan cara anak berinteraksi dengan teman sebaya.

i. Dampak *Bullying*

Menurut (Hardiana *et al.*, 2025) dampak *bullying* dapat terlihat pada berbagai aspek, antara lain:

1) Aspek Psikologis

Bullying berdampak pada munculnya kecemasan, depresi, rasa takut, penurunan kepercayaan diri, serta gangguan regulasi emosi. Tekanan psikologis yang berulang membuat anak rentan mengalami stres berkepanjangan dan gangguan kesehatan mental lainnya

2) Aspek Sosial

Pada aspek sosial, korban cenderung menyendiri dan menjauh dari lingkungan sekitar, menghindari interaksi dengan teman sebaya, dan mengalami hambatan dalam membangun relasi antarpribadi yang sehat. Rasa tidak aman dan takut akan pengulangan perundungan membuat anak kesulitan menyesuaikan diri secara sosial

3) Aspek Akademik

Bullying mengganggu konsentrasi belajar, menurunkan motivasi, meningkatkan ketidakhadiran sekolah, dan berdampak pada penurunan prestasi akademik. Lingkungan sekolah yang tidak aman menyebabkan anak merasa enggan hadir ke sekolah dan tidak mampu fokus dalam kegiatan belajar

4) Aspek Fisik

Dampak fisik yang muncul berupa gangguan tidur, sakit kepala, nyeri perut, serta keluhan psikosomatis lainnya. Gejala tersebut merupakan manifestasi stres berat yang dialami korban

akibat tekanan emosional dari *bullying*

j. Pencegahan *Bullying*

Pencegahan *bullying* merupakan upaya sistematis untuk mengurangi atau menghentikan perilaku agresif berulang yang melibatkan ketidakseimbangan kekuasaan, baik secara fisik, verbal, relasional, maupun daring (*cyberbullying*). Pencegahan ini memerlukan kolaborasi antara sekolah, orang tua, komunitas, dan pemerintah, dengan fokus pada pendidikan empati, penguatan norma sosial, dan intervensi dini. Sekolah berperan penting dalam menanamkan nilai empati, menghargai perbedaan, serta mengajarkan keterampilan sosial yang membantu siswa berinteraksi secara sehat. (Fitria *et al.*, 2025).

2. Anak Usia Sekolah

a. Pengertian

Merujuk pada UU Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014, status anak disematkan kepada setiap individu yang belum genap berusia 18 tahun. Definisi ini mencakup siswa sekolah dasar sebagai subjek yang wajib mendapatkan hak pendidikan serta perlindungan yang relevan dengan usia mereka. Sejalan dengan itu, *World Health Organization* (WHO) menetapkan rentang usia 6 hingga 12 tahun sebagai kategori anak usia sekolah, sebuah fase krusial bagi pertumbuhan emosional, sosial, dan kognitif.

Fase anak-anak yang ditandai dengan perkembangan pesat dalam aspek fisik-motorik, kognisi, bahasa, sosio-emosional, serta moral dan keagamaan. Pada perkembangan ini anak mulai menunjukkan kemampuan dasar akademik seperti menulis, membaca, dan berhitung, serta mulai dapat berinteraksi yang lebih luas dengan lingkungan sosial di luar keluarga (Rasmitadila, 2023).

b. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar

Menurut (Rasmitadila, 2023) ciri-ciri perkembangan anak usia sekolah dasar mencakup beberapa fase penting, antara lain:

1) Fase Fisik-Motorik

Pada aspek fisik, anak mengalami peningkatan tinggi badan, berat badan, kemampuan gerak dan kekuatan otot. Mereka semakin aktif serta mampu melakukan aktivitas seperti berlari, melompat, memanjat dan berbagai aktivitas luar ruang lainnya. Perubahan fisik ini turut memengaruhi kepercayaan diri dan perkembangan sosial anak.

2) Perkembangan Kognisi

Berdasarkan teori Piaget, anak usia sekolah dasar memasuki fase operasional konkret. Di tahap ini, kemampuan kognitif anak berkembang sehingga mereka dapat menerapkan penalaran logis pada fenomena yang dapat diamati secara fisik. Namun, mereka masih mengalami hambatan dalam memproses konsep-konsep yang bersifat

teoretis atau abstrak. Oleh sebab itu, proses pembelajaran akan lebih efektif apabila menggunakan alat peraga fisik, permainan, dan media pembelajaran interaktif yang dapat diamati dan dimanipulasi secara langsung oleh anak.

3) Perkembangan Sosio-Emosional

Keaktifan berhubungan anak dengan teman sebayanya dan mulai membangun identitas sosial di luar keluarga. Menurut Erikson, anak berada pada tahap *Industry versus Inferiority*, yaitu fase anak berupaya menunjukkan kemampuan, bekerja sama, dan memperoleh pengakuan dari lingkungan sekitarnya. Keberhasilan dalam fase ini akan memupuk rasa percaya diri dan kompetensi sosial, sementara kegagalan berpotensi menimbulkan perasaan rendah diri. Oleh sebab itu, kegiatan pembelajaran yang melibatkan kerja sama, partisipasi aktif, dan interaksi sosial sangat penting bagi perkembangan anak.

4) Perkembangan Bahasa

Bahasa berkembang pesat pada usia 7–8 tahun. Pada tahap ini anak mampu memahami bahasa sederhana, mendengarkan cerita, kemudian menceritakannya kembali dengan runtut. Mereka juga mulai mampu mengekspresikan perasaan dan pikirannya melalui bahasa, termasuk memahami makna ganda dan humor. Perkembangan bahasa

sangat dipengaruhi oleh lingkungan, terutama keluarga.

5) Perkembangan Moral dan Keagamaan

Perkembangan aspek moral anak dipengaruhi oleh interaksi keluarga masyarakat. Masa ini, anak berada pada fase transisi dari moral *realisme* menuju moral otonom, yaitu mulai memahami bahwa niat seseorang lebih penting daripada sekadar akibat perbuatan. Peran aktif pendidik dan orang tua dalam menanamkan nilai moral melalui pembiasaan sehari-hari.

c. Tugas Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar

Mengacu teori Havighurst, anak usia 6-12 tahun memiliki beberapa tugas perkembangan yang perlu dicapai. Di antaranya adalah penguasaan keterampilan fisik untuk bermain, mengembangkan konsep diri positif, membentuk hubungan sosial dengan teman sebaya, memahami peran gender, menguasai keterampilan dasar menulis, membaca, dan berhitung, mengembangkan konsep-konsep kognitif, menanamkan nilai moral, dan memahami peran sebagai anggota keluarga maupun di lingkungan luar. Pencapaian yang optimal pada tugas perkembangan di fase ini akan memengaruhi kesiapan anak menghadapi tahap perkembangan selanjutnya (Rasmitadila, 2023).

d. Faktor yang Mempengaruhi Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Sekolah

Menurut (Rasmitadila, 2023) faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak mencakup beberapa aspek yang saling berinteraksi, antara lain:

1) Faktor Genetik

Pertumbuhan biologis seperti tinggi badan, struktur tubuh, dan kematangan organ dipengaruhi oleh faktor keturunan. Perbedaan genetik menyebabkan tiap anak memiliki tempo perkembangan yang berbeda, sehingga pencapaian tugas perkembangan juga dapat bervariasi.

2) Faktor Lingkungan (*Nurture*)

Lingkungan memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan anak. Lingkungan keluarga membantu perkembangan bahasa, moral, dan kebiasaan sosial. Lingkungan teman sebaya memengaruhi kemampuan sosial dan kepercayaan diri. Lingkungan sekolah berperan dalam perkembangan kognitif, karakter, dan keterampilan akademik. Selain itu, nilai budaya dan interaksi dengan orang dewasa turut memengaruhi perkembangan moral dan emosional anak.

e. Kerentanan Anak Usia Sekolah Terhadap *Bullying*

Interaksi sosial dengan teman sebaya merupakan faktor penting dalam kehidupan anak usia sekolah. Pada tahap ini, anak sangat

mebutuhkan penerimaan dari kelompok sebayanya, sehingga penolakan, ejekan, atau perlakuan tidak menyenangkan dapat berdampak pada kondisi psikologis anak. Ketidakmampuan dalam menjalin hubungan sosial yang positif serta adanya dinamika kelompok tidak sehat dapat memicu konflik sosial yang berpotensi berkembang menjadi perilaku *bullying* di lingkungan sekolah.

Anak usia sekolah memiliki tingkat kerentanan yang tinggi terhadap *bullying* karena masih berada dalam tahap perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, dan moral. Kerentanan tersebut semakin meningkat pada anak yang memiliki keterampilan sosial rendah, kurang percaya diri, atau jaringan pertemanan yang terbatas. Selain faktor individu, lingkungan sekolah yang kurang aman, minim pengawasan, serta tidak adanya mekanisme pelaporan yang jelas turut memperbesar risiko terjadinya perundungan. Dengan demikian, faktor perkembangan anak, interaksi teman sebaya, dan kondisi lingkungan sekolah secara bersama-sama memengaruhi tingginya kerentanan anak usia sekolah terhadap *bullying* (Oktarina *et al.*, 2025).

3. Media Pendidikan

a. Pengertian

Media pendidikan merupakan segala bentuk perantara yang dipakai guna menyampaikan pesan dan materi pembelajaran agar

dapat menarik perhatian, minat, serta pemahaman siswa dalam proses belajar, sebagaimana dijelaskan dalam jurnal bahwa media menjadi sarana untuk mentransfer pengetahuan serta meningkatkan pikiran, perhatian, dan perasaan siswa agar proses belajar lebih efektif (Leton *et al.*, 2025).

b. Jenis Media Pendidikan

Media pembelajaran dikategorikan ke dalam beragam bentuk, mulai dari format cetak, audio, hingga visual dalam bentuk diam maupun bergerak. Selain itu, terdapat media berbasis benda nyata serta materi non-proyeksi seperti grafik, foto, diagram, dan *flip chart*. Perkembangan teknologi juga mencakup penggunaan media proyeksi (seperti *slide* dan OHT), rekaman video atau film, hingga media multimedia yang mengombinasikan berbagai elemen, misalnya perpaduan audio dengan bahan ajar atau *slide* presentasi. (Wasiyah *et al.*, 2023).

c. Fungsi Media Pendidikan

Berfungsi untuk mempermudah penyampaian informasi, memotivasi minat belajar, menjelaskan konsep abstrak, serta memperkuat penyerapan dan retensi pengetahuan pada siswa. Media juga membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih konkret, mengatasi sikap pasif siswa, dan meningkatkan efektivitas serta hasil belajar. Menurut Kemp dan Dayton, media memiliki tiga fungsi utama: memotivasi, menyampaikan informasi, dan memberi

instruksi (Wasiyah *et al.*, 2023)

d. Efektivitas Media Terhadap Pengetahuan

Media pembelajaran efektif meningkatkan pengetahuan karena mampu memberikan informasi secara visual, interaktif, dan terstruktur sehingga mempermudah proses kognitif siswa. Media digital, khususnya, menyediakan stimulus visual dan audio yang memperkuat perhatian, membantu pengkodean informasi, serta meningkatkan retensi memori. Hal ini sejalan dengan teori belajar kognitif yang menekankan bahwa informasi yang disampaikan melalui lebih dari satu jalur indera lebih mudah dipahami dan diingat (Meliana *et al.*, 2025).

4. *Media Spin-Bull*

a. Pengertian

Proses pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya menekankan penguasaan keterampilan dasar seperti menulis, membaca, dan berhitung, tetapi juga berperan dalam membangun etika, moral, dan sikap anak. Oleh sebab itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang selaras dengan karakteristik perkembangan anak, di antaranya dengan menggunakan permainan edukatif yang dapat memotivasi belajar siswa melalui aktivitas bermain yang menantang dan menyenangkan (Rizqi & Sumitro, 2024).

Permainan edukatif merupakan alat, media, atau kegiatan yang difungsikan guna mendukung proses pembelajaran anak yang menyenangkan dan bermakna. Media ini dapat merangsang perkembangan kognitif, motorik, bahasa, kreativitas, sosial-emosional, serta penanaman nilai moral. Dibandingkan metode belajar konvensional yang cenderung pasif dan monoton, permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang memiliki rentang perhatian terbatas. Melalui aktivitas langsung seperti bergerak, berinteraksi, dan berdiskusi, permainan edukatif membantu mengubah konsep-konsep abstrak menjadi bentuk pengalaman nyata sehingga lebih mudah dipahami anak (Zega, 2023).

Media permainan edukatif yang dapat dipilih untuk mendukung proses pembelajaran salah satunya adalah *Spin-Bull (Spinner Anti-Bullying)*. Media ini berbentuk roda putar yang dirancang khusus untuk membantu siswa sekolah dasar mengenali dan mencegah perilaku *bullying* secara menyenangkan. *Spin-Bull* terdiri atas satu papan roda putar dengan enam sisi yang memuat petunjuk gambar serta enam set kartu. Setiap set kartu berisi tiga pertanyaan yang merujuk pada gambar situasi *bullying* nyata. Melalui media ini, siswa belajar mengidentifikasi *bullying* fisik, verbal, relasional, dan *cyber*, serta menentukan respons yang tepat

terhadap setiap situasi yang dihadapi. Gambar pada media *Spin-Bull* diadaptasi dari platform ilustrasi bebas pakai, seperti Freepik, Canva, Storyset, Vecteezy, dan dimanfaatkan sebagai stimulus visual dalam pembelajaran untuk membantu siswa memahami situasi *bullying*.

Media *Spin-Bull* menerapkan prinsip *Game-Based Learning*, yaitu metode pembelajaran yang menggabungkan komponen permainan untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Aktivitas bermain, diskusi kasus, dan pemberian umpan balik langsung mampu memotivasi siswa agar lebih fokus serta berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Keterlibatan tersebut memperkuat proses pengolahan informasi dan meningkatkan daya ingat anak terhadap materi pencegahan *bullying*. Dengan demikian, media *Spin-Bull* memiliki hubungan yang erat dengan peningkatan tingkat pengetahuan anak, karena mekanisme permainan mendorong siswa berpikir aktif, memahami informasi secara mendalam, serta mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Secara teoretis, pendekatan ini laras dengan teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky yang menyatakan bahwa pengetahuan dibentuk melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial (Safitri *et al.*, 2025).

b. Kelebihan

Media permainan *Spin-Bull* memiliki beberapa kelebihan sebagai sarana edukasi pencegahan *bullying* pada anak sekolah dasar. Permainan ini bersifat interaktif, dengan demikian dapat meningkatkan fokus dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Penyampaian materi melalui aktivitas bermain membuat informasi lebih mudah dipahami, karena anak belajar dari pengalaman langsung, bukan sekadar mendengar penjelasan guru. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan aman, sehingga anak berani mendiskusikan topik *bullying* yang sering dianggap sensitif. Selain itu, *Spin-Bull* mendorong pengembangan kemampuan sosial, seperti kerja sama dan empati, melalui aktivitas kelompok.

Dibandingkan metode ceramah satu arah, media interaktif seperti *Spin-Bull* lebih efektif bagi anak sekolah dasar karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka, yaitu belajar secara konkret dan aktif. Keunggulan *Spin-Bull* meliputi konten edukatif yang terstruktur, indikator pembelajaran jelas, serta kategori pertanyaan yang dirancang untuk melatih pengetahuan dan sikap terhadap *bullying*.

c. Kekurangan

Permainan ini membutuhkan waktu yang lebih panjang dibandingkan metode ceramah karena melibatkan diskusi dan

aktivitas kelompok. Guru atau fasilitator diharapkan memiliki kemampuan yang baik dalam mengelola kelas secara efektif agar permainan berjalan terarah dan tidak menimbulkan kebisingan berlebih. Selain itu, penyampaian materi tergantung pada kualitas fasilitasi; jika instruksi kurang jelas, anak dapat salah memahami pesan anti- *bullying* yang ingin disampaikan. Media permainan juga memerlukan alat pendukung dan kesiapan ruangan, sehingga tidak selalu praktis digunakan pada kelas dengan jumlah siswa besar atau fasilitas terbatas. Kekurangan lainnya adalah adanya perbedaan tingkat partisipasi; beberapa anak mungkin sangat aktif, sementara yang lain pasif sehingga pemahaman mereka tidak merata.

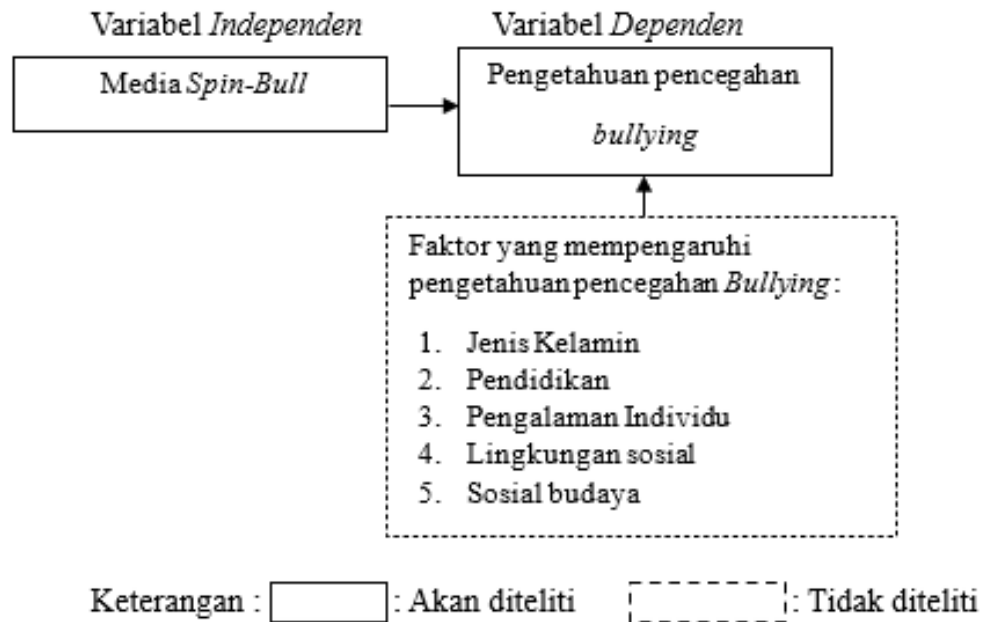
B. Kerangka Teori



Gambar 2. 1 Kerangka Teori

Sumber : (Irawan *et al.*, 2022), (Rasmitadila, 2023), (Wasiyah *et al.*, 2023), (Lating *et al.*, 2024), Notoatmodjo (2022).

C. Kerangka Konsep



Gambar 2. 2 Kerangka Konsep

D. Hipotesis

H_1 : Penggunaan media *Spin-Bull* dapat meningkatkan pengetahuan pencegahan *bullying* pada anak usia sekolah di SD Negeri 2 Kadipiro Bantul.