



Penguatan Kompetensi Guru Melalui Pembelajaran Ramah Anak Berbantuan Game Edukasi Digital untuk Pencegahan Bullying

**Eka Oktavianingsih^{1*}, Siti Fadjryana Fitroh², Muhlis Tahir³, Fatmawati⁴,
Masittha Izzati⁵, Maryatul Kiptiyah⁶**

^{1*,2,4,5}Program Studi PG-PAUD, ³Program Studi Pendidikan Informatika,
Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia.

⁶TK Negeri Pembina Pejagan, Bangkalan, Indonesia.

*Corresponding Author. Email: eka.oktavianingsih@trunojoyo.ac.id

Abstract: This community service program aims to enhance teachers' competencies in preventing bullying through child-friendly learning supported by the digital educational game "Jagoan Kebaikan." The program employed mentoring and simulation methods and was conducted in partnership with TK Negeri Pembina Pejagan Bangkalan, involving 11 teachers as participants. Evaluation was carried out through pre-test and post-test assessments administered during the training activities to measure teachers' knowledge and skills, with data analyzed using the Paired Sample t-Test. The results indicate a significant improvement in teachers' knowledge and skills following the implementation of the program. Based on the post-test results, 6 participants (54.5%) demonstrated very good levels of knowledge, 4 participants (36.3%) showed good knowledge, and 1 participant (9%) was categorized as having a sufficient level of knowledge. These findings suggest that the mentoring activities were effective in enhancing teachers' competencies in bullying prevention through child-friendly learning supported by digital educational games.

Abstrak: Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mencegah bullying melalui pembelajaran ramah anak berbantuan game edukasi digital "Jagoan Kebaikan". Metode yang digunakan adalah pendampingan dan simulasi. Pelaksanaan kegiatan pengabdian bermitra dengan TK Negeri Pembina Pejagan Bangkalan dengan jumlah peserta sebanyak 11 guru. Evaluasi dilakukan berupa pretest dan posttest pada saat kegiatan pelatihan berlangsung untuk menilai pengetahuan dan keterampilan guru dengan teknik analisis data menggunakan uji statistik *Paired Sample T-Test*. Hasil pengabdian ini menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru setelah pelaksanaan kegiatan. Berdasarkan hasil posttest sebanyak 6 peserta (54.5%) memiliki pengetahuan sangat baik, 4 peserta (36.3%) memiliki tingkat pengetahuan baik, dan 1 peserta (9%) berada pada kategori cukup. Temuan ini mengindikasikan bahwa kegiatan pendampingan yang dilaksanakan efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam pencegahan bullying melalui pembelajaran ramah anak berbantuan game edukasi digital.

Article History:

Received: 06-11-2025

Reviewed: 18-12-2025

Accepted: 09-01-2026

Published: 20-02-2026

Key Words:

Bullying; Digital
Educational Games;
Teacher; Mentoring.

Sejarah Artikel:

Diterima: 06-11-2025

Direview: 18-12-2025

Disetujui: 09-01-2026

Diterbitkan: 20-02-2026

Kata Kunci:

Bullying; Game Edukasi
Digital; Guru;
Pendampingan.

How to Cite: Oktavianingsih, E., Fitroh, S. F., Tahir, M., Fatmawati, F., Izzati, M., & Kiptiyah, M. (2026). Penguatan Kompetensi Guru Melalui Pembelajaran Ramah Anak Berbantuan Game Edukasi Digital untuk Pencegahan Bullying. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 7(1), 173-182. <https://doi.org/10.33394/jpu.v7i1.18293>



<https://doi.org/10.33394/jpu.v7i1.18293>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).





Pendahuluan

Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) harus menjadi tempat yang aman dan nyaman bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, mengingat maraknya kasus perundungan (bullying) di kalangan anak. Kasus perundungan di Indonesia menunjukkan angka yang tinggi. Berdasarkan data dari Lembaga Swadaya Masyarakat Plan International dan *International Center for Research on Women* (ICRW), 7 dari 10 anak di Indonesia mendapatkan tindak kekerasan di lingkungan sekolah (Syajuananda & Tirtayani, 2022). Sejalan dengan data tersebut, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mempublikasikan data 5 tahun (2016 sampai 2020) bahwa terdapat 917 laporan pengaduan perundungan (bullying) di sekolah. Dari 917 data tersebut, 437 kasus merupakan anak sebagai pelaku bullying, sedangkan 480 kasus anak sebagai korban bullying (KPAI, 2016). Lebih lanjut, anak usia dini juga berpotensi melakukan dan mengalami bullying, karena anak usia 4 tahun sudah mampu menunjukkan perilaku agresif yang menyerupai bullying (Saracho, 2017). Bentuk perilaku bullying pada anak usia dini berbeda dengan anak lebih tua yang disebut dengan perilaku pre-bullying dapat berupa memasang muka/wajah yang tidak ramah, mengancam, merebut benda orang lain, mendorong orang lain, menolak diajak bermain temannya (Storey & Slaby, 2013).

Demi mewujudkan lembaga PAUD yang aman dan nyaman bagi anak tidak terlepas dari faktor pendidik. Pendidik memiliki peran penting dalam pencegahan bullying, antara lain pendidik perlu memahami bagaimana mengidentifikasi dan mengelola ciri dari perilaku agresif anak dan bagaimana menciptakan lingkungan belajar yang positif (Douvlos, 2019). Dalam pencegahan bullying Pendidikan Anak Usia Dini, pendidik berperan dalam mengembangkan keterampilan sosial anak yang mencakup kemampuan pengambilan perspektif, pemecahan masalah sosial, dan mengelola emosi salah satunya melalui implementasi pembelajaran ramah anak (Saracho, 2016).

Dalam arti yang lebih luas, sekolah ramah anak di PAUD merupakan sebuah lingkungan demokratis yang berbasis pada hak-hak, dimana semua anak diterima dengan baik, proses pembelajarannya dikelola berdasarkan kebutuhan, kesehatan, keamanan anak, dan menjamin perlindungan anak serta jauh dari diskriminasi (Cobanoglu, 2019). Selanjutnya, pembelajaran yang ramah anak terbukti dapat menurunkan perilaku agresif dan meningkatkan sikap prososial anak usia dini (Aprilia, 2024). Pengaturan kelas yang ramah anak dapat dilakukan dengan menjamin keamanan anak, kemudahan akses, kenyamanan dan kebersihan serta yang tidak kalah penting adalah melibatkan media pembelajaran yang aman dan menyenangkan untuk anak. Dalam situasi tersebut, peran pendidik menjadi lebih dinamis dan kreatif dalam menciptakan media pembelajaran yang ramah anak di sekolah (Jesuiya, 2022). Lebih lanjut, pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran elektronik atau berbasis IT dalam pembelajaran ramah anak (Wardah, et.al, 2022). Temuan sebelumnya mengatakan bahwa terdapat beberapa game edukasi yang dapat digunakan untuk pencegahan bullying pada anak Sekolah Dasar (Muthoharoh et.al, 2025).

Berdasarkan data awal di Kecamatan Bangkalan yang diperoleh melalui survei terhadap 187 guru ditemukan bahwa bullying sering terjadi di TK dengan berbagai pemicu antara lain: masalah pertemanan/rebutan mainan (81,1%), perbedaan fisik, agama (16,2 %), dan penyebutan nama ayah (2,7%). Lebih lanjut, bentuk-bentuk bullying yang paling sering terjadi adalah mengolok-olok/mengejek (70,3%), mengucilkan (16,2%), dan mencubit serta memukul (13,5%). Selama ini, guru dalam pencegahan dan penanganan bullying menggunakan pengetahuannya yang diperoleh dari internet (70, 3%) pelatihan (24,3%), buku (2,7%) dan Program Sekolah Penggerak (2,7%). Dari permasalahan empiris di tersebut,



kemudian penulis menfokuskan pada salah satu TK yaitu TK Negeri Pembina Pejagan, yang merupakan salah satu dari sekolah yang mengalami permasalahan tersebut.

Mengacu pada kondisi di atas, tentu memerlukan intervensi yang komprehensif berupa pendampingan bagi guru-guru yang memiliki pengetahuan terbatas dalam hal pencegahan bullying melalui pembelajaran. Guru memiliki peran penting dalam pencegahan kekerasan di satuan PAUD sehingga memerlukan pengetahuan, keterampilan, dan keyakinan yang cukup (Oktavianingsih & Fitroh, 2022). Dengan memanfaatkan pembelajaran ramah anak, yaitu dengan memanfaatkan game edukasi bermuatan anti-bullying secara mandiri, maka harapannya upaya pencegahan bullying dapat dilakukan secara menyenangkan dan menarik. Game edukasi yang digunakan guru tentunya harus mudah digunakan (*user-friendly*) dan dipahami oleh guru sebagai fasilitator di kelas. Game edukasi yang berbasis Android sangat memberikan pengaruh dan stimulus pada anak karena media pembelajaran digital memungkinkan anak untuk senang dan terpapar dengan pembelajaran yang baru dan tidak konvensional (Hermeianto, 2023).

Melalui pendampingan kepada guru-guru, diharapkan guru dapat menerapkan pembelajaran ramah anak berbantuan game edukasi untuk mencegah terjadinya bullying di kalangan anak usia dini. Adapun tujuan pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mencegah bullying melalui pembelajaran ramah anak berbantuan game edukasi digital “Jagoan Kebaikan”. Melalui pendampingan kepada guru-guru, diharapkan guru dapat menerapkan pembelajaran ramah anak berbantuan game edukasi untuk mencegah terjadinya bullying di kalangan anak usia dini.

Metode Pengabdian

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan bersama dengan mitra, yaitu TK Negeri Pembina Pejagan yang terletak di Bangkalan, Jawa Timur. Sasaran dari kegiatan ini adalah guru-guru sebanyak 11 guru dan anak usia 4-6 tahun sebanyak 55 anak di TK Negeri Pembina Pejagan. Peserta guru memiliki latar belakang pendidikan S1 sebanyak 10 guru dan SMA sebanyak 1 guru, dengan usia dari 25 tahun sampai 57 tahun dan pengalaman mengajar 2 tahun sampai 36 tahun. Program pengabdian masyarakat dilaksanakan pada bulan September–November 2025.

Metode yang dilakukan pada pengabdian masyarakat ini adalah *Community Based Participatory Research (CBPR)*, karena melibatkan anggota komunitas yaitu guru-guru dan bertujuan untuk menggabungkan pengetahuan dan tindakan untuk menciptakan perubahan kompetensi guru yang positif (Collins, et. al., 2018). Selain itu, pendekatan *pre-experimental design (one-group pretest-posttest design)* juga digunakan untuk menilai ada tidaknya pengaruh intervensi melalui pelatihan tentang pembelajaran ramah anak berbantuan game edukasi terhadap pengetahuan guru.

Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian terbagi menjadi 3 tahapan, antara lain tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Tahap persiapan dilakukan dengan analisis kebutuhan mitra dan penyusunan jadwal kegiatan. Tahap pelaksanaan dilaksanakan melalui *Focus Group Discussion* selama dua hari, pelatihan yang dilakukan selama 5 hari. Pelatihan dengan menggunakan modul dan simulasi penggunaan game edukasi berbasis android agar memudahkan guru dalam menerima materi. Tahap evaluasi dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test untuk menilai peningkatan pengetahuan guru. Instrumen yang digunakan dalam tahap ini adalah soal pilihan ganda (*multiple choiches*). Teknik analisis data menggunakan uji statistik *Paired Sample T-Test* setelah data pretest dan posttest dinyatakan berdistribusi normal.



Hasil Pengabdian dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama 5 hari pada tanggal 13, 14, 20, 21, dan 27 Oktober 2025 di TK Negeri Pembina Pejagan Bangkalan. Kegiatan diikuti oleh 11 guru yang merupakan pendidik di TK Negeri Pembina Pejagan. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut.

Tahapan pertama pada kegiatan ini diawali dengan analisis kondisi mitra yang dilakukan mulai bulan Agustus 2025. Tahapan ini mencakup pengumpulan data pengetahuan guru tentang pencegahan bullying di PAUD dan hambatan yang dialami guru dalam pencegahan bullying. Pengumpulan data tersebut dilaksanakan melalui kuesioner dan wawancara.



Gambar 1. Pengisian kuesioner oleh guru

Tahap kedua yaitu perencanaan program pelatihan guru. Perencanaan program dilaksanakan pada bulan September 2025. Pada tahapan ini, tim melakukan koordinasi dengan anggota sesama dosen dan mahasiswa, koordinasi dengan mitra, menyusun materi pelatihan, dan menyusun prototype game edukasi digital berjudul “Jagoan Kebaikan”.



Gambar 2. Perencanaan program pelatihan guru dan penyusunan prototype game edukasi digital

Tahapan ketiga yang dilakukan adalah pelaksanaan kegiatan. Pelaksanaan kegiatan mencakup Focus Group Discussion, pelatihan guru, dan penerapan game edukasi digital “Jagoan Kebaikan” kepada anak usia 4-6 tahun secara langsung. Kegiatan FGD dilaksanakan selama dua hari yaitu pada tanggal 10 Oktober 2025 dan 13 Oktober 2025. Sebanyak 11 peserta yang merupakan guru di TK Negeri Pembina Pejagan. Adapun rincian hasil masing-masing FGD adalah sebagai berikut.

- 1) FGD 1 membahas tentang pentingnya pembelajaran ramah anak di PAUD. Hasil dari kegiatan ini adalah mengetahui hambatan dan kendala guru dalam menerapkan pembelajaran ramah anak khususnya pencegahan bullying diantaranya: sulit dalam mengajarkan aspek sosial emosional dibandingkan aspek perkembangan lain seperti kognitif, fisik motorik dsb; pola pengasuhan orangtua yang berbeda-beda; dan kurangnya media yang sesuai. Hasil FGD yang pertama juga menekankan bahwa guru-guru menyadari betapa pentingnya pencegahan bullying melalui pembelajaran, mengingat dampak yang ditimbulkan baik pada korban bullying maupun pelaku bullying.



Gambar 3. Proses Pelaksanaan FGD Pertama

- 2) FGD 2 membahas terkait inovasi pembelajaran ramah anak melalui game edukasi digital di PAUD. Kegiatan ini membuka wawasan guru untuk merancang secara konseptual game seperti apa yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Hasil dari pendapat-pendapat guru pada diskusi ini kemudian dirangkum dan digunakan sebagai pertimbangan dalam mengembangkan game edukasi digital “Jagoan Kebaikan”.



Gambar 4. Proses FGD Kedua



Gambar 5. Screenshoot Antarmuka Game (Menu utama dan contoh pertanyaan)

Selain *Focus Group Discussion*, pada tahapan ketiga juga dilaksanakan pelatihan bagi guru. Pelatihan ini dilaksanakan selama 5 kali pertemuan yaitu pada tanggal 13, 14, 20, 21 dan 27. Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh 11 guru di TK Negeri Pembina Pejagan. Selain itu, kegiatan ini melibatkan 2 dosen PG-PAUD dan 1 dosen Pendidikan Informartika serta 2 mahasiswa PG-PAUD yang bertugas menjadi fasilitator pelatihan mendampingi peserta pelatihan. Adapun materi pelatihan tersaji pada tabel 1.

Tabel 1. Daftar materi pelatihan

Pelatihan ke-	Materi yang dibahas
1	Pemahaman dasar pembelajaran ramah anak di PAUD
2	Karakteristik dan kebutuhan belajar anak usia dini
3	Pengenalan game edukasi digital dalam konteks PAUD
4	Integrasi game edukasi digital dalam pembelajaran ramah anak di PAUD
5	Evaluasi pembelajaran ramah anak berbasis game edukasi digital



Gambar 6. Dokumentasi Pelatihan

Tahapan terakhir pada kegiatan ini adalah melakukan evaluasi pelaksanaan program pendampingan guru. Pada tahapan ini, dilaksanakan dengan menilai pengetahuan dari guru sebagai peserta pelatihan terkait materi yang telah didapatkan selama 5 kali pelatihan. Kegiatan penilaian diukur dengan menggunakan instrumen kuesioner pengetahuan yang diisi oleh peserta. Pretest dilaksanakan pada tahap pertama (analisis kondisi mitra) sebelum pelatihan dimulai dan posttest dilaksanakan setelah serangkaian kegiatan telah selesai. Adapun hasil dari pelaksanaan evaluasi pengetahuan sebelum dan sesudah pelatihan tersaji dalam tabel 2 dan diagram hasil pengukuran pengetahuan pada gambar 10 berikut ini.

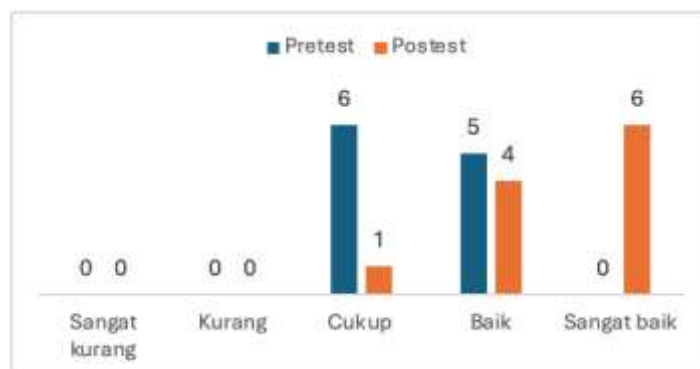
Tabel 2 Evaluasi pengetahuan guru sebelum dan sesudah mengikuti pendampingan

Kategori Pengetahuan	Pretest		Posttest	
	n	%	n	%
Sangat kurang	0	0	0	0
Kurang	6	54.55	0	0
Cukup	5	45.45	1	9.09
Baik	0	0	4	36.36
Sangat baik	0	0	6	54.54
Total	11	100	11	100

Tabel 3. Hasil uji-t Pretest-Posttest Pengetahuan Guru

Paired Samples Test								
Paired Differences								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
	n			Lower	Upper			
Pa sebelum - sesudah	23.273	11.568	3.488	-31.044	-15.501	-6.672	10	.000

Tabel 2 menunjukkan bahwa sebelum mengikuti pendampingan, dilakukan pretest pengetahuan guru tentang pembelajaran ramah anak dan literasi digital. Hasil menunjukkan bahwa sebanyak 6 guru (54.5 %) berpengetahuan kurang dan sebanyak 5 guru (45%) memiliki pengetahuan yang cukup. Setelah mengikuti pendampingan, pengetahuan guru mengalami peningkatan yaitu sebanyak 6 guru (54.5%) memiliki pengetahuan sangat baik, 4 guru (36.3%) memiliki pengetahuan baik, 1 guru (9%) memiliki pengetahuan cukup, dan tidak ada lagi guru yang memiliki pengetahuan yang kurang. Pada tabel 3, terlihat bahwa nilai sig. adalah 0.00 atau sig < 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan ini efektif dalam meningkatkan pengetahuan peserta, yaitu guru di TK Negeri Pembina Pejagan.



Gambar 7. Diagram hasil pengukuran pengetahuan guru sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) kegiatan pendampingan

Game edukasi digital merupakan perangkat digital yang memungkinkan penggunaanya untuk dapat bersenang-senang dengan aturan yang telah dirancang sedemikian rupa dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk fungsi pendidikan (Muarifah, dkk., 2017). Game edukasi digital “Jagoan Kebaikan” dirancang untuk mencegah bullying pada anak usia dini. Game tersebut menggunakan role play game, dimana anak dapat memainkannya karena jenis game tersebut merupakan refleksi dari kehidupan anak sehari-hari (Dinar dkk., 2008). Anak tidak begitu mengalami kesenjangan antara kehidupan nyata dengan game virtual yang ada di hadapannya. Namun demikian, dalam penerapannya, guru perlu membantu anak-anak memahami cara menerapkan apa yang mereka pelajari dari permainan ke situasi dunia nyata, memperkuat konsep dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam. Tanpa bimbingan, anak-anak mungkin lebih fokus pada mekanika permainan atau hadiah daripada pada konten edukatifnya. Dengan demikian, keterlibatan aktif dari orang dewasa sangat penting untuk memaksimalkan potensi pendidikan dari permainan digital (Faizatunisa & Kuniati, 2024).

Guru merupakan ujung tombak dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran ramah anak di kelas. Menurut Setyawan dkk. (2018), guru perlu mempunyai metode yang terencana dalam mencegah bullying dan sebaiknya menggunakan cara yang menyenangkan. Salah satu cara yang dapat digunakan guru ialah dengan menerapkan game edukasi digital. Game digital yang dirancang dengan baik akan mendorong rasa ingin tahu, eksplorasi, dan interaksi social, serta memberikan pengalaman belajar dan bermakna bagi anak (Faizatunisa & Kuniati, 2024). Namun demikian, integrasi game edukasi digital dalam pembelajaran di PAUD masih banyak mengalami kendala. Hal ini menyebabkan pembelajaran pencegahan bullying menjadi kurang menarik sehingga pelatihan dalam penggunaan game edukasi digital menjadi penting untuk memberdayakan guru agar mampu memilah dan menggunakan game edukasi digital menjadi media pembelajaran yang efektif untuk pencegahan bullying pada anak.

Kegiatan pelatihan dapat meningkatkan pengetahuan maupun keterampilan guru secara langsung walaupun pengetahuan dan keterampilan tersebut tidak dapat bertahan lama dan dapat menurun secara bertahap. Menurut Gustin dkk. (2023), penurunan pengetahuan dan keterampilan akan lebih cepat terjadi apabila individu tidak pernah mengulang maupun menggunakannya. Oleh sebab itu, dalam pengabdian ini juga tim menyertakan modul pembelajaran sehingga dapat membantu guru dalam belajar secara mandiri. Guru juga dapat mengulang materi yang didapat ketika pelatihan, sehingga diharapkan pengetahuan dan keterampilannya tidak menurun dan akan melekat pada diri guru tersebut.



Setelah dilaksanakan pelatihan dan posttest, maka diperoleh bahwa pengetahuan guru mengalami peningkatan yaitu sebanyak 6 guru (54.5%) memiliki pengetahuan sangat baik, 4 guru (36.3%) memiliki pengetahuan baik, 1 guru (9%) memiliki pengetahuan cukup, dan tidak ada lagi guru yang memiliki pengetahuan yang kurang. Hal ini terjadi dikarenakan guru yang terlibat memiliki variasi usia. Satu guru yang memiliki pengetahuan cukup merupakan guru senior yang berusia di atas 50 tahun sehingga pengalaman dalam menggunakan game edukasi digital dalam pembelajaran masih minim.

Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara bertahap dan tatap muka sehingga guru dapat lebih memahami dan menguasai materi yang disampaikan. Guru juga dilibatkan dalam diskusi aktif serta praktik langsung sehingga guru terlibat secara aktif dan secara mudah dapat memiliki pengalaman yang lebih nyata. Menurut Fitroh, dkk. (2022), penggunaan metode-metode di atas merupakan pendekatan *experiential learning* yang membuat peserta mendapatkan pemahaman dari pengalaman atau aktivitas yang telah dilaksanakan.

Pelatihan yang telah dilaksanakan untuk guru tidak hanya meningkatkan kompetensi guru, tetapi juga menjadi bagian dari pelibatan teknologi informasi di dunia pendidikan, khususnya Pendidikan Anak Usia Dini. Dalam era digitalisasi, kompetensi digital guru menjadi hal yang sangat penting. Kompetensi digital dibutuhkan agar tidak tertinggal dan dapat menjawab tantangan dalam perkembangan global yang serba cepat. Hibana & Surahman (2021) berpendapat bahwa idealnya guru menguasai terlebih dahulu penggunaan teknologi sebelum peserta didiknya.

Pelatihan yang ditujukan bagi guru memiliki dampak jangka panjang yang signifikan seperti peningkatan mutu pembelajaran dan meminimalisir terjadinya bullying oleh anak usia dini. Guru yang belum paham akan berpikir bahwa perilaku bullying pada anak itu merupakan perilaku biasa yang dilakukan anak dan bukan perilaku yang disengaja untuk menyakiti anak lain (Ayuni, 2021). Selain itu, dengan pelatihan ini guru juga akan lebih berdaya dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran anti bullying.

Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah meningkatnya pengetahuan dan keterampilan guru setelah pelaksanaan kegiatan. Berdasarkan hasil post-test, sebanyak 6 peserta (54.5%) memiliki tingkat pengetahuan sangat baik, 4 peserta (36.3%) berada pada kategori baik, dan 1 peserta (9%) berada pada kategori cukup. Temuan ini mengindikasikan bahwa kegiatan pendampingan yang dilaksanakan efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam mencegah bullying melalui pembelajaran ramah anak berbantuan game edukasi digital “Jagoan Kebaikan”.

Saran

Dari hasil yang diperoleh dalam kegiatan pengabdian masyarakat, terdapat beberapa saran tindak lanjut. Orang tua diharapkan dapat mendukung pembelajaran ramah anak berbantuan game edukasi digital dengan cara memberikan pendampingan dan pengawasan saat anak menggunakan media digital di rumah. Selain itu, orang tua juga sebaiknya membangun komunikasi yang baik dengan guru terkait penggunaan game edukasi digital agar stimulasi yang dilakukan di sekolah dapat berlanjut secara konsisten di lingkungan keluarga. Guru diharapkan dapat terus meningkatkan kompetensi dan keterampilan dalam pemanfaatan media pembelajaran digital. Guru disarankan untuk saling berbagi pengalaman dan melakukan pendampingan internal, terutama bagi guru dengan usia senior yang



mengalami kendala dalam penggunaan teknologi. Selanjutnya, kepala PAUD juga diharapkan dapat memberikan dukungan kebijakan dan sarana dan prasana yang menunjang implementasi teknologi dalam pembelajaran. Kepala sekolah sebaiknya menginisiasi untuk monitoring dan evaluasi secara berkala terhadap implemantasi pembelajaran berbasis teknologi guna memastikan kualitas pembelajaran dan dampak positif bagi perkembangan anak.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih diucapkan kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM) yang telah mendanai kegiatan pengabdian masyarakat ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Rektor dan Ketua LPPM Universitas Trunojoyo Madura yang senantiasa memberikan dukungan sehingga pengabdian ini dapat berjalan dengan lancar. Selanjutnya, tim juga mengucapkan terima kasih kepada TK Negeri Pembina Pejagan Bangkalan atas kerja samanya sehingga pengabdian bisa berlangsung dengan baik.

Daftar Pustaka

- Aprilia, E. F. (2024). Setting and Strategy Child Friendly Classroom Management in Early Childhood Education: A Literature Review. *Exploration in Early Childhood Research*, 1(1), 325-337.
- Ayuni, D. (2021). Pencegahan bullying dalam pendidikan anak usia dini. *Journal of Education Research*, 2(3), 93-100.
- Cobanoglu, F., & Sevim, S. (2019). Child-friendly schools: An assessment of kindergartens. *International Journal of Educational Methodology*, 5(4), 637-650.
- Collins, S. E., Clifasefi, S. L., Stanton, J., Straits, K. J., Gil-Kashiwabara, E., Rodriguez Espinosa, P., ... & Wallerstein, N. (2018). Community-based participatory research (CBPR): Towards equitable involvement of community in psychology research. *American Psychologist*, 73(7), 884.
- Dinar, A., Albiac, J., & Soriano, J. S. (2008). *Game Theory and Policy Making in Natural Resources and The Environment*. New York: Routledge.
- Douvlos, C. (2019). Bullying in preschool children. *Psychological Thought*. 12(1): 131-142. <https://doi.org/10.23668/psycharchives.2696>.
- Faizatunisa, A. R., & Kuniati, E. (2024). Systematic Literature Review: Efektivitas Penggunaan Game Digital dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 8(2), 203-208.
- Fitroh, S. F., Oktavianingsih, E., & Tiara, D. R. (2022). Evaluasi Kepuasan Program Mindful Parenting dalam Pemahaman Orang Tua dan Guru tentang Pengasuhan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5171-5179.
- Gustin, R. K., Ramadanti, T., Ediana, D., & Putra, A. S. (2023). Analisis pemetaan faktor resiko kejadian stunting menggunakan aplikasi GIS di Kabupaten Pasaman. *Human Care Jurnal*, 8(1), 36–44. <https://doi.org/10.32883/hcj.v8i1.2302>
- Hermeianto, I. C. (2023). The Urgency of Digital Learning Media For Young Children. *Edusentris*, 10(1), 33-34.
- Hibana, & Surahman, S. (2021). Kompetensi Digital Guru Dalam Upaya Meningkatkan Capaian Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(3), 607–615. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.478>
- Jesuiya, D. (2022). Teachers' roles on creating child-friendly learning environment in pre-school.



- Komisi Perlindungan Anak Indonesia. (2020). Data Kasus Perlindungan Anak 2016. Tersedia pada: <https://bankdata.kpai.go.id/tabulasi-data/data-kasus-perlindungan-anak-2016-2020>
- Muarifah, L., Suryani, N., & Gunarhadi, G. (2017). Penggunaan Media Game Digital pada Anak Usia Dini. *Teknodika*, 15(2), 51-57.
- Muthoharoh, M., Khasanah, F., & Noviayana, D. Y. (2025). Efektivitas Game Sebagai Media Pencegahan Bullying dan Kekerasan Seksual Pada Anak. *Legal Research Journal*, 1(1), 14-20.
- Oktavianingsih, E., & Fitroh, S. F. (2022). Pengembangan electronic wordless picture book untuk mengenalkan social justice pada anak usia 4-6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 6(4), 2495-2505. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1992>
- Saracho, O.N. (2016). Bullying: young children's roles, social status, and prevention programmes. *Early Child Development and Care*. <http://dx.doi.org/10.1080/03004430.2016.1150275>.
- Saracho, O. N. (2017). Bullying Prevention Strategies in Early Childhood Education. *Early Childhood Education Journal*. 45: 453–460. <https://doi.org/10.1007/s10643-016-0793-y>
- Setyawan, D., Putri, R. Y., & Rahmawati, R. (2018). Peran guru dalam pencegahan bullying di PAUD. *Motoric*, 2(1), 34-43.
- Storey, K., & Slaby, R. (2013). Eyes on Bullying in Early Childhood. Waltham: ECD.
- Syajuananda, D. P., & Tirtayani, L. A. (2022). Survei Pengetahuan Guru Mengenai Tindakan Bullying di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(2): 245-254.
- Wardah, K., Oktavianingsih, E., & Fitroh, S. F. (2022). Persepsi Guru tentang Penerapan Nilai Keadilan Sosial di PAUD. Tumbuh Kembang: *Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD*. 9(1), 91-102. <https://doi.org/10.36706/jtk.v9i1.16913>