



Pengetahuan Remaja Tentang Bullying menggunakan metode Edukasi Kesehatan Ludo Pada Siswa SMA Muhammadiyah 3 Palembang

Adolescent Knowledge About Bullying Using the Ludo Health Education Method for Students of SMA Muhammadiyah 3 Palembang

Ranti Ayu Kartika^{1*}, Ayu Dekawaty^{2*}, Suzanna^{3*}

¹²³Program Studi Ilmu Keperawatan, Institut Ilmu Kesehatan dan teknologi Muhammadiyah Palembang

Korespondensi Email: rantiayukartika1511@gmail.com

ABSTRAK

Pendahuluan: Remaja adalah masa transisi dari masa anak-anak menuju masa dewasa yang melibatkan perubahan biologis kognitif serta sosial emosional proses sosial emosional tercermin dalam tindakan agresif terhadap teman sebaya yang menimbulkan *bullying*. Pentingnya pengetahuan pada remaja dapat mendorong kesadaran untuk bertindak sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki, oleh sebab itu perlu adanya edukasi yang kreatif inovatif dan menarik, salah satunya dengan metode permainan ludo. **Tujuan:** untuk mengetahui pengaruh edukasi kesehatan dengan permainan Ludo terhadap pengetahuan remaja tentang *Bullying* di SMA Muhammadiyah 3 Palembang. **Metode:** Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, menggunakan desain *pre eksperimental* dengan pendekatan *one group pretest and posttest* dengan jumlah sampel 35 responden dan menggunakan kuesioner tingkat pengetahuan *bullying* dan media permainan ludo. **Hasil:** Terdapat pengaruh setelah diberikan edukasi kesehatan dengan permainan ludo dengan nilai *p*-value 0,000 (0,05). **Diskusi:** Edukasi kesehatan dengan permainan ludo adalah salah satu media intervensi yang dapat membantu menambah pengetahuan remaja tentang *bullying*.

Kata kunci : Remaja, Edukasi Kesehatan, Permainan Ludo, Perilaku *bullying*

ABSTRACT

Introduction: Adolescence is a transition period from childhood to adulthood which involves changes in biological, cognitive and social-emotional social-emotional processes reflected in aggressive actions towards peers which lead to *bullying*. The importance of knowledge in adolescents can encourage awareness to act in accordance with the knowledge they have, Therefore, there is a need for creative, innovative and interesting education, one of which is the ludo game method. Research **Objective:** to determine the effect of health education using the Ludo game on teenagers' knowledge about *bullying* at SMA Muhammadiyah 3 Palembang. Research **method:** This research is quantitative research, using a pre-experimental design with a one group pretest and posttest approach with a sample size of 35 respondents and using a questionnaire on the level of knowledge of *bullying* and the media game Ludo. Research **results:** There is an effect after being given health education using the Ludo game with a *p*-value of 0.000 (0.05). **Discussion:** Health education using the game Ludo is an intervention media that can help increase teenagers' knowledge about *bullying*.

Keywords: Teenagers, Health Education, Ludo Game, *Bullying* behavior



PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan periode perkembangan di mana seorang individu mengalami transformasi dari masa kanak-kanak menuju dewasa, yang melibatkan perubahan dalam aspek biologis, kognitif, serta sosial emosional. Periode remaja merupakan rentang usia dimana individu mengalami fase pubertas, yang mencakup perkembangan fisik, biologis, dan psikososial (Alvarez et al., 2023). Perkembangan sosial remaja ini terkait dengan minat mereka dalam menjalani eksplorasi identitas, di mana ada kepentingan untuk menyesuaikan identitas pribadi dengan identitas kelompok teman sebaya. Proses sosial-emosional remaja tercermin dalam tindakan agresif terhadap teman sebaya (Fauziah, 2023).

Serangan agresif terhadap teman sebaya sering terjadi pada remaja, menyebabkan mereka sering mengalami tindakan *Bullying*, terutama di lingkungan sekolah. Fenomena *Bullying* menjadi umum di kalangan remaja di sekolah (Wibowo et al., 2021). Anak-anak yang sedang mengalami masa remaja umumnya menunjukkan tanda-tanda krisis identitas, sehingga mereka aktif mencari jati diri melalui pergaulan dengan banyak teman sebaya. Teman sebaya dapat memberikan pengaruh positif maupun negatif pada mereka. Dalam situasi ini, banyak remaja yang membentuk kelompok atau geng, yang dapat menjadi sumber konflik antar sesama remaja dan berpotensi menyebabkan permasalahan perilaku tidak terpuji, termasuk tindakan *Bullying* (Hidayati & Amalia, 2021).

Secara etimologis, dalam Bahasa Indonesia, istilah "*bully*" dapat diartikan sebagai seseorang yang suka mengintimidasi individu yang lebih lemah. Dalam terminologi, ini mencakup keinginan untuk menyakiti, yang diwujudkan melalui tindakan yang menyebabkan penderitaan pada seseorang. Tindakan ini umumnya dilakukan oleh individu atau kelompok yang lebih dominan, tanpa tanggung jawab, berulang kali, dan sering kali disertai dengan kepuasan atau kesenangan tertentu (Habibie, 2019).

Berbagai dampak yang dihasilkan oleh tindakan *Bullying* meliputi ketakutan, kecemasan, isolasi diri, ketidaknyamanan dalam pergaulan, keengganan untuk berinteraksi dalam keramaian, kecenderungan untuk tetap diam, dan manifestasi fisik seperti menggigil. Dampak negatif dari perilaku *Bullying*, baik secara fisik maupun psikis, memiliki konsekuensi serius bagi para korban. Efek yang diakibatkan oleh *Bullying* mencakup sakit kepala, pusing, muntah, gangguan pola makan, kesulitan tidur, depresi parah, perilaku anti-sosial, kecenderungan marah, tindakan menyakiti diri sendiri, dan bahkan pikiran untuk bunuh diri. Oleh karena itu, jelas bahwa perilaku *Bullying* tidak hanya merugikan secara psikologis tetapi juga dapat membahayakan kesehatan fisik individu (Ramadhanti & Hidayat, 2022).

Diperlukan usaha pencegahan *Bullying* agar dapat mengurangi dampak-dampak negatif yang ditimbulkannya. Oleh sebab itu peran perawat dalam tim pelayanan kesehatan jiwa memerlukan peningkatan upaya dan kontribusinya, baik melalui penyediaan layanan langsung maupun penyampaian edukasi kesehatan (Ismaningsih & Fitriana, 2022). Salah satu langkah yang bisa diambil adalah merancang program pencegahan melalui pemberian edukasi (Nasir, 2018). Pemberian edukasi mengenai *Bullying* ini dilakukan sebagai upaya preventif atau pencegahan tindak kekerasan di lingkungan sekolah. Pencegahan adalah tindakan atau cara atau proses yang dilakukan agar seseorang atau sekelompok orang tidak melakukan tindak kekerasan di lingkungan satuan pendidikan (Fauziah, 2023).

Untuk memastikan penyampaian edukasi kesehatan dapat berjalan lancar, diperlukan media yang kreatif, inovatif dan menarik, sesuai dengan kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh para siswa (Bu'ulolo et al., 2022). Salah satu metode yang dapat digunakan adalah memanfaatkan permainan Ludo yang telah dikembangkan sebagai media Edukasi kesehatan. Ludo sebagai permainan strategi, dimainkan oleh dua sampai empat peserta dengan papan berbentuk persegi



dan empat warna berbeda. Pemenangnya adalah yang berhasil mengirimkan dan menempatkan semua pionnya di garis finish terlebih dahulu. Pada dasarnya permainan ini memberikan pembelajaran tentang strategi, kesabaran, dan kerja sama, yang dapat diterapkan dalam situasi kehidupan sehari-hari (Fauziah, 2023).

Permainan ludo yang sudah dikombinasikan dengan bullying yang dimainkan selama 40 menit dan sebanyak 8 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 3-4 orang. Pemilihan kelompok permainan ludo tersebut disesuaikan kepada masing-masing peserta. Permainan ini dimulai dengan masing-masing perwakilan kelompok melakukan suit untuk menentukan giliran bermain. Saat memulai permainan empat pion ludo disusun di rumah yang sesuai dengan warnanya. Untuk mengeluarkan pion ludo dari rumah tersebut, setiap pemain harus mendapatkan hasil lemparan dadu dengan angka 6. Setelah mendapatkan angka 6 maka pion di letakkan di kotak start serta masih diberi kesempatan untuk melempar dadu dan pion berjalan sesuai dengan angka yang keluar dari dadu. Apabila angka yang ditunjukkan dadu terletak di kotak dengan simbol tanda tanya maka peserta harus menjawab pertanyaan dengan mengambil kartu pertanyaan (Question Card). Jika peserta tidak bisa menjawab pertanyaan selama 30 detik maka mereka mendapatkan punishment (mundur dengan mengambil kartu poin). Ketika pion terletak di kotak simbol lampu maka peserta akan mengambil kartu informasi yang berisi informasi tentang bullying dan jika pion terletak di simbol bom maka peserta akan mengambil kartu tantangan (challenge card) yang berisi tantangan maka peserta harus melakukan tantangan yang diterima dari kartu tersebut, jika peserta tidak mau menjalankan tantangan maka peserta akan mendapatkan punishment (mundur dengan mengambil kartu poin). Permainan selesai dalam waktu 40 menit, pion yang berada lebih awal dan lebih banyak di kotak winner adalah pemenangnya. (Duarmas et al., 2022).

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini adalah kuantitatif dan desain yang digunakan adalah pre eksperimental dengan pendekatan one group pretest and posttest. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling dan instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah Satuan Acara Kegiatan (SAK) edukasi kesehatan dengan media permainan Ludo dengan alat ukur kuesioner peningkatan pengetahuan tentang *Bullying*, analisis data dilakukan uji Normalitas untuk mengetahui data normal atau tidak, jika data normal dapat menggunakan uji *parametric* yaitu *uji paired sample T Test* untuk mengetahui perbedaan antara kelompok yang berpasangan agar mengetahui data skor *pretest* and *posttest* pemberian edukasi kesehatan dengan permainan Ludo, Sebaliknya apabila uji normalitasnya tidak terpenuhi, maka bisa menggunakan alternatif lain yaitu dengan menggunakan uji *wilcoxon*, karena uji *wilcoxon* adalah suatu analisis statistik *nonparametrik*. Penelitian ini menggunakan kuesioner tingkat pengetahuan *bullying* dan media permainan ludo. Populasi dalam penelitian adalah seluruh kelas X dan XI di SMA Muhammadiyah 3 Palembang. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik total Sampling, total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi (Sugiyono, 2019). Jumlah Sampel pada penelitian ini adalah 35 siswa.

Edukasi dilakukan dengan Permainan Ludo dan yang sudah dikombinasikan dengan *bullying* yang dimainkan selama 40 menit dan sebanyak 8 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 3-4 orang. Sebelum dilakukan intervensi diberikan *pretest* terlebih dahulu lalu diberikan intervensi berupa permainan ludo lalu peneliti memberikan post test diakhir permainan.



HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisa Univariat

a. Karakteristik responden

Tabel 1

Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan usia siswa SMA Muhammadiyah 3 Palembang Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa rata rata usia siswa yaitu 16,37 dengan standar deviasi 0,690,responden paling banyak berusia 16 tahun.

Karakteristik	Mean	SD	Minimal	Maximal
Usia	16,37	0,690	15	18

Tabel 2.

Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin siswa SMA Muhammadiyah 3 Palembang

Jenis kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
Laki laki	19	54,3
Perempuan	16	45,7
Total	35	100

Berdasarkan tabel 2 dapat diinterpretasikan bahwa siswa berjenis kelamin laki laki sebanyak 19 responden (54,3%) dan siswa bejenis kelamin perempuan sebanyak 16 responden (45,7%).

Tabel 3.

Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan kelas siswa SMA Muhammadiyah 3 Palembang

Kelas	Frekuensi	Persentase (%)
Kelas X	17	48,6
Kelas XI	18	51,4
Total	35	100

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa dari 35 total responden, responden kelas XI berjumlah 18 siswa (51,4%), dan responden kelas x berjumlah 17 siswa (48,6%).

b. Pengetahuan Remaja Tentang Bullying Sebelum Diberikan Edukasi Kesehatan Dengan Permainan Ludo

Tabel 4.

Distribusi frekuensi pengetahuan remaja tentang *bullying* sebelum diberikan

edukasi kesehatan dengan permainan ludo di SMA Muhammadiyah 3 Palembang

Variabel	Pre test	
	Frekuensi (n)	Persentase(%)
Baik	14	40 %
Cukup	12	34,3 %
Kurang	9	25,7 %
Total	35	100 %

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa pengetahuan siswa tentang *bullying* sebelum diberikan edukasi kesehatan dengan permainan ludo didapatkan hasil bahwa pengetahuan dengan kategori baik sebanyak 14 responden (40%), pengetahuan dengan kategori cukup sebanyak 12 responden (34,3%), dan pengetahuan dengan kategori kurang sebanyak 9 responden (25,7%).

c. Pengetahuan Remaja Tentang Bullying Sesudah Diberikan Edukasi Kesehatan Dengan Permainan Ludo

Tabel 5.

Distribusi frekuensi pengetahuan remaja tentang *bullying* sesudah diberikan edukasi kesehatan dengan permainan ludo di SMA Muhammadiyah 3 Palembang

Variabel	Post test	
	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Baik	29	82,9
Cukup	3	8,6
Kurang	3	8,6
Total	35	100

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui bahwa pengetahuan siswa tentang *bullying* sesudah diberikan edukasi kesehatan dengan permainan ludo didapatkan hasil bahwa pengetahuan dengan kategori baik sebanyak 29 responden (82,9%), pengetahuan dengan kategori cukup sebanyak 3 responden (8,6%), dan pengetahuan dengan kategori kurang sebanyak 3 responden (8,6%).

2. Analisa Bivariat

Tabel 6.

Hasil Uji Hipotesis Variabel pengetahuan



			Statistic	n	Sig.
Hasil Kuesioner	Tingkat	Pengetahuan <i>Bullying</i> (Pre Test)	.925	35	.020
Hasil Kuesioner	Tingkat	Pengetahuan <i>Bullying</i> (Post Tes)	.859	35	.000

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas pengetahuan *bullying* memiliki nilai signifikasni <0,05 yang artinya data tidak berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan tranformasi data untuk menormalkan distribusi data yang tidak normal, karena langkah ini adalah salah satu langkah penting untuk menentukan uji hipotesa, setelah dilakukan transpormasi data masih berdistribusi tidak normal dengan nilai (*p*-value 0,000). Sehingga pengujian bivariat yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh edukasi kesehatan adalah menggunakan Uji *non parametrik* yaitu Uji *Wilcoxon Rank Test*.

Tabel 7.

Hasil uji hipotesis variabel pengetahuan

Variabel	N	Mean	SD	Min	Max	Z	P-value
Pengetahuan remaja sebelum diberikan edukasi kesehatan	35	11,71	1,725	8	14		
Pengetahuan remaja sesudah diberikan edukasi kesehatan	35	14,69	2,336	9	17	-4,559	0,000

Data yang dihasilkan pada penelitian ini memiliki persebaran yang tidak normal, maka menggunakan uji *Wilcoxon (uji non-parametrik)*. *Wilcoxon* adalah sebuah tes hipotesis *non-parametrik* statistik yang digunakan ketika membandingkan 2 sample yang berhubungan atau pengukuran ulang pada sample tunggal untuk menilai apakah populasi mereka berarti berbeda (yakni merupakan uji perbedaan pasangan). Dari tabel diatas, nilai signifikansinya sebesar 0.000 atau < 0,05 sehingga H0 ditolak Ha diterima yang artinya ada perbedaan yang signifikan pada tingkat pengetahuan sebelum diberikan edukasi kesehatan dengan permainan ludo *bullying* dan tingkat pengetahuan sesudah diberikan edukasi kesehatan dengan permainan ludo.

B. Pembahasan

Dari penelitian yang telah dilakukan di SMA Muhammadiyah 3 Palembang didapatkan hasil Ha diterima yang artinya

ada pengaruh edukasi kesehatan dengan permainan ludo terhadap pengetahuan remaja tentang *bullying* di SMA Muhammadiyah 3 Palembang.

Pengetahuan bisa didapat dari berbagai faktor yaitu usia, jenis kelamin, tingkat kelas dan pendidikan. Tingkat kelas dapat mempengaruhi sikap dan perilaku seseorang dalam pembelajaran, semakin rendah tingkat pendidikan maka semakin rendah pengetahuannya. Pendidikan juga mempengaruhi pengetahuan seseorang karena pendidikan memberikan bimbingan kepada perkembangan orang lain menuju keinginan seseorang untuk berbuat dan mengisi kehidupan demi mencapai keselamatan dan kebahagiaan serta dapat memiliki kemampuan yang baik untuk mempengaruhi sikap (Theresia et al., 2020), usia juga mempengaruhi pola pikir dan daya tangkap seseorang, semakin bertambahnya umur, tingkat kematangan dan kekuatan seseorang akan lebih matang dan berkembang dalam berpikir dan bekerja (Darsini et al,2019).

Jenis kelamin juga mempengaruhi sikap dan perilaku siswa dalam pembelajaran, menurut Dunn & Griggs (2000) menyatakan bahwa ada perbedaan dalam preferensi belajar antara laki laki dan Perempuan karena perkembangan kognitif dan emosional mereka, laki laki lebih suka belajar melalui aktivitas fisik, ekspolarasi dan permainan yang terstruktur sedangkan perempuan lebih suka belajar yang berhubungan dengan interaksi social dan emosional.

Penelitian ini sejalan dengan Sitasari (2016) didapatkan hasil bahwa pengetahuan anak yang rendah sangat mempengaruhi *bullying* dilingkungan sekolah, memiliki pengetahuan yang rendah karena minimnya anak mendapatkan informasi dan pembelajaran tentang *bullying* dari gurunya disekolah sehingga mengakibatkan perbuatan mengejek, menghina, dan memukul teman bisa menyebabkan terjadinya *bullying*.

Diperlukan usaha pencegahan *Bullying* agar dapat mengurangi dampak-dampak negatif yang ditimbulkannya. Oleh sebab itu peran perawat dalam tim pelayanan kesehatan jiwa memerlukan peningkatan upaya dan kontribusinya, baik



melalui penyediaan layanan langsung maupun penyampaian edukasi kesehatan. edukasi kesehatan adalah sebuah proses belajar mengajar dalam bidang kesehatan sebagai Upaya untuk mempertahankan dan meningkatkan kesehatan. Tujuan edukasi Kesehatan untuk mengubah perilaku yang tidak sehat baik individu, kelompok, dan masyarakat (Aryawati et al.,2018).

Media edukasi kesehatan adalah alat bantu menyampaikan pesan pesan kesehatan (Purwadi et al., 2016). Media pendidikan kesehatan dibagi dalam berbagai macam salah satunya media permainan ludo *bullying*. Permainan ludo adalah salah satu cara yang dapat digunakan dalam memberikan pengetahuan tentang *bullying*, karena dengan media permainan ludo anak mendapatkan pembelajaran dengan bermain sehingga siswa dengan mudah memahami apa yang mereka terima (Apriansya et al., 2020).

Permainan merupakan salah satu variasi media pembelajaran. Permainan adalah kontes dan interaksi antar pemain untuk mencapai suatu tujuan dengan mengikuti aturan-aturan tertentu. Permainan sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan diantaranya; permainan merupakan suatu hal yang menghibur dan menyenangkan untuk dilakukan, memungkinkan adanya partisipasi aktif dari peserta didik, memberikan umpan balik secara langsung, bersifat luwes karena alat, aturan, maupun persoalannya dapat diubah sehingga dapat digunakan untuk berbagai tujuan pendidikan, serta permainan dapat dibuat dan diperbanyak dengan mudah.

Media permainan ludo sangat efektif dan memudahkan dalam penyajian informasi yang cukup rumit sehingga siswa mudah mengerti maksud dari informasi yang disampaikan, memiliki media yang menarik dan inovatif, misalnya menggabungkan pembelajaran dan bermain, dapat menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi dalam belajar siswa, bersifat interaktif dalam pengertian kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna serta

bersifat mandiri dalam pengertian memberikan kemudahan dan kelengkapan sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain (Vidayanti et al.,2020).

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian (Fauziah, 2023) dengan judul pengembangan media permainan ludo *bullying* untuk meningkatkan pemahaman *bullying* pada remaja hasil penelitian bahwa pengembangan produk media permainan Ludo *Bullying* dapat meningkatkan pemahaman *bullying* pada remaja dan sangat layak diimplementasikan kepada pengguna.

Permainan ludo pada penelitian ini terdiri dari media permainan ludo yang sudah dimodifikasi dengan beberapa simbol, yaitu simbol lampu, simbol bom, simbol tanda tanya dan pada permainan ludo ini juga terdiri dari 4 kartu yaitu kartu informasi (*information card*), kartu pertanyaan (*question card*), kartu tantangan (*challenge card*) dan kartu poin (*point card*), disetiap kartu memiliki fungsi masing masing, Kartu tantangan (*challenge card*) merupakan kartu yang diberikan kepada peserta untuk lebih memotivasi meningkatkan kemampuan atau untuk mendapatkan poin, kartu tantangan yang diberikan dibuat sesuai dengan konsep *bullying* agar peserta dapat menyelesaikan permainan tanpa merasa bosan, kartu poin (*point card*) merupakan elemen yang paling penting dalam sebuah permainan, poin merupakan imbalan untuk setiap tantangan dan pertanyaan yang dapat diselesaikan. Point dapat berfungsi sebagai pernyataan nilai yang bisa didapat, sebagai *feedback* setelah melakukan sesuatu, dan dapat menyatakan kemajuan dalam sebuah permainan, kartu informasi (*information card*) merupakan kartu yang berisikan informasi tentang *bullying*, kartu informasi sangat berguna untuk memotivasi peserta mengejar tujuannya yaitu untuk memahami materi yang diberikan, Kartu pertanyaan (*question card*) merupakan kartu yang berisikan pertanyaan-pertanyaan terkait *bullying*. Kartu Pertanyaan ini digunakan untuk melihat kemampuan siswa dalam memahami pengetahuan yang diberikan.



Permainan ludo yang sudah dikombinasikan dengan *bullying* yang dimainkan selama 40 menit dan sebanyak 8 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 3-4 orang. Pemilihan kelompok permainan ludo tersebut disesuaikan kepada masing-masing peserta. Permainan ini dimulai dengan masing-masing perwakilan kelompok melakukan suit untuk menentukan giliran bermain. Saat memulai permainan empat pion ludo disusun di rumah yang sesuai dengan warnanya. Untuk mengeluarkan pion ludo dari rumah tersebut, setiap pemain harus mendapatkan hasil lemparan dadu dengan angka 6. Setelah mendapatkan angka 6 maka pion di letakkan di kotak start serta masih diberi kesempatan untuk melempar dadu dan pion berjalan sesuai dengan angka yang keluar dari dadu. Apabila angka yang ditunjukkan dadu terletak di kotak dengan simbol tanda tanya maka peserta harus menjawab pertanyaan dengan mengambil kartu pertanyaan (*Question Card*). Jika peserta tidak bisa menjawab pertanyaan selama 30 detik maka mereka mendapatkan *punishment* (mundur dengan mengambil kartu poin). Ketika pion terletak di kotak simbol lampu maka peserta akan mengambil kartu informasi yang berisi informasi tentang *bullying* dan jika pion terletak di simbol bom maka peserta akan mengambil kartu tantangan (*challenge card*) yang berisi tantangan maka peserta harus melakukan tantangan yang diterima dari kartu tersebut, jika peserta tidak mau menjalankan tantangan maka peserta akan mendapatkan *punishment* (mundur dengan mengambil kartu poin). Permainan selesai dalam waktu 40 menit, pion yang berada lebih awal dan lebih banyak di kotak winner adalah pemenangnya.

Sebelum melakukan kegiatan intervensi edukasi kesehatan, peneliti memberikan *pre-test* kepada sampel penelitian. Setelah siswa selesai menjawab soal *pre-test* tersebut, kegiatan permainan dimulai. Setelah diterapkannya media ludo tersebut, reaksi yang diperoleh siswa dalam pembelajaran yaitu siswa menjadi sangat antusias dalam pembelajaran, terciptanya suasana pembelajaran yang aktif, efektif, dan

menyenangkan, karena dalam pembelajaran tersebut siswa ikut terlibat secara langsung. Siswa menjadi mengetahui bagaimana konsep *bullying*, karena pada media tersebut sudah telah disediakan kartu yang berupa soal, tantangan, pertanyaan dan penjelasan daripada konsep materi pembelajaran. Sehingga dengan adanya media tersebut, siswa dapat belajar secara mandiri, belajar sambil bermain.

Berdasarkan *Planned Behavior Theory* perilaku individu merupakan hasil proses interaksi keyakinan individu untuk melakukan tindakan berdasarkan hasil belajar dan informasi yang didapatkan dan diikuti proses evaluasi mengenai hasil yang akan didapatkan ketika melakukan tindakan seperti pemberian edukasi kesehatan. Semakin kuat pengetahuan seseorang maka akan semakin besar juga peluang seorang individu untuk tidak melakukan perilaku menyimpang salah satunya perilaku *bullying*. Teori *planned behavior* memiliki 3 variabel independent, Pertama adalah sikap terhadap perilaku (*Behavioral beliefs*) dimana seseorang melakukan penilaian atas sesuatu yang menguntungkan dan tidak menguntungkan, kedua adalah faktor sosial disebut norma subjektif (*Normative Beliefs*), hal tersebut mengacu pada tekanan sosial yang dirasakan dan ketiga adalah kontrol perilaku (*Control Beliefs*), yaitu persepsi individu mengenai kemudahan atau kesulitan untuk melakukan perilaku tertentu yang mengacu pada keyakinan yang dimiliki seseorang dalam melakukan suatu perilaku (Ajzen, 1991).

Berdasarkan hasil penelitian, teori dan jurnal terkait peneliti berasumsi bahwa terdapat pengaruh edukasi kesehatan dengan permainan ludo terhadap pengetahuan remaja tentang *bullying* di SMA Muhammadiyah 3 Palembang, hal ini sejalan dengan teori *planned behavior* yang menjelaskan bahwa pengetahuan seorang remaja akan mempengaruhi perilaku *Bullying*. Keinginan seorang remaja melakukan sesuatu ditentukan oleh penilaian positif (apakah bermanfaat, menyenangkan, penting, nyaman dan penting) atau memiliki nilai negatif



(membahayakan, mengganggu, tidak penting, tidak menyenangkan, atau tidak nyaman).

Komponen kedua yaitu norma subjektif yaitu evaluasi seseorang tentang tekanan sosial terhadap individu, untuk melakukan ataupun tidak melakukan suatu perilaku contoh dari norma subjektif ini yaitu dukungan atau pengaruh orang-orang terdekat remaja, seperti keluarga, teman sebaya dan lingkungan di komunitas, Kondisi tersebut sesuai dengan teori Planned Behavior Theory yang menyatakan bahwa kedekatan teman sebaya termasuk pada orang-orang terdekat akan membentuk norma, norma ini terbentuk dari proses kepercayaan, komunikasi dan penerimaan kelompok mengenai suatu pandangan yang dianggap benar. Norma ini memberikan tekanan sosial kepada remaja untuk melakukan perilaku.

Akibat dari dorongan ini akan memunculkan motivasi dari individu untuk mengikuti norma tersebut dalam bentuk perilaku yang diharapkan dalam norma tersebut remaja yang memiliki kedekatan kelompok yang mengarah ke hal yang positif, maka akan membentuk norma yang positif karena merasa aman, sehingga kecenderungan untuk melakukan perilaku negatif seperti bullying semakin rendah. Pada kelompok remaja yang memiliki kedekatan kelompok yang mengarah ke hal yang negatif, kedekatan remaja hanya bersifat superfisial atau tidak mendalam, maka akan membentuk rasa persaingan dan keinginan untuk lebih terlihat unggul atau kuat dengan yang lainnya sehingga muncul perilaku bully.

Komponen ketiga yaitu domain persepsi atas kontrol perilaku (perceived behavior control) bahwa seorang individu akan melakukan suatu perilaku atas dasar evaluasi seorang individu mengenai kemampuan atau kekuatan yang dimiliki dalam dirinya. Pada komponen ini ada persepsi seorang remaja apakah dirinya mampu untuk memunculkan perilaku dengan pertimbangan kesulitan, risiko dan tantangan yang akan dihadapi. Komponen harga diri disini menjadi salah satu komponen yang menentukan perilaku seseorang akan menunjukkan perilaku

Kesehatan, perilaku social, bahkan perilaku menyimpang seperti tindakan *bullying*.

Theory of Planned Behavior (TPB) berfokus pada niat individu untuk melakukan perilaku tertentu seperti perilaku menyimpang yaitu *bullying*. Niat merupakan indikasi seberapa besar usaha yang ingin dilakukan orang untuk melakukan suatu perilaku tertentu yang akan mengarahkan pada suatu hasil yang spesifik. Semakin kuat niat seseorang untuk menampilkan suatu perilaku tertentu, diharapkan semakin berhasil ia melakukannya, dan juga bisa berubah karena waktu. Pada pelaku bullying pengetahuan terhadap bullying akan mempengaruhi kecenderungan individu tersebut melakukan bullying.

Pengetahuan bisa didapat dengan banyak cara salah satunya adalah bermain sambil belajar dan dapat menimbulkan peningkatan pengetahuan dan pemahaman menjadi lebih dibandingkan hanya melihat dan mendengar saja. Penggunaan media ludo dapat membantu penyampaian materi lebih berwarna, bervariasi, menarik dan menyenangkan, karena konsep pembelajarannya dengan cara belajar sambil bermain. Penerapan penggunaan media ludo memberikan respon yang positif terhadap pembelajaran yang berlangsung. Kelas menjadi sangat aktif dan menyenangkan ditengah adanya media tersebut. Selain itu, untuk mengukur bagaimana pemahaman siswa setelah menggunakan media ludo, peneliti memberikan post test diakhir permainan. Adapun hasil dari pembelajaran terlihat dengan menggunakan media ludo pengetahuan siswa lebih meningkat.

Pentingnya pengetahuan tentang *bullying* agar untuk mencegah terjadinya pelaku *bullying* baik pada keluarga, teman dan lingkungannya. Karena jika tidak diberi pendidikan maka remaja akan terus menganggap sepele perilaku *bullying*, maka dari itu jika pengetahuan siswa mengenai *bullying* meningkat maka semakin rendah tindakan *bullying* yang terjadi pada remaja di sekolah. Dengan dilakukannya intervensi edukasi kesehatan oleh peneliti maka diharapkan siswa dapat memahami apa itu *bullying*



dan dampak dari perilaku *bullying* tersebut, dan setelah diberikan edukasi kesehatan siswa dapat memahami bentuk bentuk perilaku *bullying*, dampak yang akan terjadi akibat *bullying* dan mengetahui tindakan apa yang harus dilakukan jika melihat adanya tindakan *bullying* disekitar mereka sehingga jika siswa sudah memahami dan menerapkan edukasi kesehatan yang diberikan oleh peneliti maka akan terjadi penurunan perilaku *bullying* dan tujuan dalam penelitian ini tercapai.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

1. Didapatkan nilai pengetahuan remaja tentang *bullying* sebelum diberikan edukasi kesehatan dengan permainan ludo *bullying* yaitu sebesar 12.00 dengan nilai minimal 8 dan maksimal 14
2. Didapatkan nilai pengetahuan remaja tentang *bullying* sesudah diberikan edukasi kesehatan dengan permainan ludo *bullying* yaitu sebesar 15.00 dengan nilai minimal 9 dan maksimal 17.
3. Nilai pengetahuan responden sebelum diberikan edukasi Kesehatan dengan permainan ludo terhadap peningkatan pengetahuan remaja tentang *bullying* adalah 12.00 dengan nilai minimal responden 8 dan nilai maksimal responden 14, nilai pengetahuan edukasi Kesehatan dengan permainan ludo terhadap peningkatan pengetahuan remaja tentang *bullying* di SMA Muhammadiyah 3 Palembang

SARAN

1. Bagi SMA Muhammadiyah 3 Palembang Dengan adanya penelitian ini maka sekolah dapat meningkatkan pengetahuan siswa dengan

mengambil kebijakan seperti menambahkan intervensi pendidikan kesehatan dengan menggunakan berbagai metode yang menarik salah satunya dengan permainan ludo sebagai pencegahan *Bullying*.

Bagi guru dapat selalu mengevaluasi kegiatan siswa yang dilakukan di kelas, seperti menanyakan kegiatan harian yang dilakukan siswa sebelum mengajar, jika diketahui adanya tindakan *Bullying*, guru dapat memberikan sanksi yang disepakati bersama dengan siswanya.

2. Bagi peneliti selanjutnya Diharapkan adanya penelitian lanjutan mengenai pengembangan pemberian edukasi kesehatan dengan intervensi lain dalam peningkatan pengetahuan, sikap dan tindakan remaja dalam mencegah *Bullying* atau melakukan penelitian yang sama dengan desaidan metode yang berbeda
3. Bagi Institut Ilmu Kesehatan dan teknologi muhammadiyah Palembang Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu intervensi preventif dalam peningkatan pengetahuan sikap dan tindakan pencegahan *Bullying* pada anak, pelayanan kesehatan juga dapat berkolaborasi dalam kegiatan siswa melalui sekolah dalam upaya memberikan pendidikan kesehatan terkait *Bullying*.

FUNDING

Penelitian ini tidak menerima bantuan pendanaan dari pihak manapun.

KONFLIK KEPENTINGAN

Tidak ada potensi konflik kepentingan yang dilaporkan oleh penulis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini, terutama kepada pihak institusi, dosen pembimbing, tempat penelitian dan kedua orang tua serta teman-teman yang telah membantu dalam proses penelitian ini.



KEPUSTAKAAN

- Alvarez, A., Damayanti, R., Suryani, K., Studi, P., Keperawatan, I., Kesehatan, F. I., Katolik, U., & Charitas, M. (2023). *Hubungan Tingkat Pengetahuan dengan Perilaku Bullying pada Remaja di SMP Santo Louis Palembang*. 2(5), 1009–1014.
<https://doi.org/10.55123/insologi.v2i5.2761>
- Bu'ulolo, S., Zagoto, S. F. L., & Laia, B. (2022). Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Mencegah Bullying Di Sma Negeri 1 Amandraya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Counseling For All (Jurnal Bimbingan Dan Konseling)*, 2(1), 53–62.
<https://doi.org/10.57094/jubikon.v2i1.376>
- Darmayanti, K. K. H., & Kurniawati, F. (2019). Bullying di Sekolah: Pengertian, Dampak, Pembagian dan Cara Menanggulangnya. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan* 17 (01) (2019) 55-66.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/pedagogia>
- Fauziah. (2023). *Pengembangan Media Permainan Ludo Bullying Untuk Meningkatkan Pemahaman bullying Pada Remaja*. 31–41.
- Habibie, A. N. (2019). *Skripsi pravalensi dan korelasi bullying diantara remaja di indonesia: Analisis data sekunder survei kesehatan berbasis sekola*.
- Hidayati, L. N., & Amalia, R. (2021). Psychological Impacts On Adolescent Victims Of Bullying: Phenomenology Study. *Media Keperawatan Indonesia*, 4(3), 201.
<https://doi.org/10.26714/mki.4.3.2021.201-207>
- Ismaningsih, E., & Fitriana, R. N. (2022). *Pengaruh Pendidikan Kesehatan Menggunakan Media Permainan Balok Jenga Terhadap Peningkatan Pengetahuan Pencegahan Bullying Pada Anak Sekolah Dasar Di Sd Negeri Sibela Timur Surakarta*. 1–9.
http://eprints.ukh.ac.id/id/eprint/3177/1/NASKAH_PUBLIKASI_ELISA_ISMANINGSIH.pdf
- Nasir, A. (2018). *Konseling Behavioral: Solusi Alternatif Mengatasi Bullying Anak Di Sekolah*. *KONSELING EDUKASI "Journal of Guidance and Counseling"*, 2(1), 67–82.
<https://doi.org/10.21043/konseling.v2i2.4466>
- Ramadhanti, R., & Hidayat, M. T. (2022). Strategi Guru dalam Mengatasi Perilaku Bullying Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4566–4573.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2892>
- Wibowo, H., Fijriani, F., & Krisnanda, V. D. (2021). Fenomena perilaku bullying di sekolah. *Orien: Cakrawala Ilmiah Mahasiswa*, 1(2), 157–166.
<https://doi.org/10.30998/ocim.v1i2.5888>