



Contents lists available at openscie.com
E-ISSN: 2828-1195
Open Community Service Journal
DOI: 10.33292/ocsj.v4i2.159
Journal homepage: <https://opencomserv.com>



Membangun Karakter Remaja Bebas Dari Kekerasan: Pendekatan Pendidikan Berbasis Permainan di SMPN 3 Gondang Mojokerto

Nuris Kushayati^{1*}, Ninik Murtiyani¹, Yuni Asri², Edy Siswantoro³

¹ Akademi Keperawatan Dian Husada Mojokerto, Mojokerto, Indonesia

² Institut Teknologi Sains dan Kesehatan RS dr. Soepraoen Kesdam V/Brawijaya, Malang, Indonesia

³ Stikes Dian Husada Mojokerto, Mojokerto, Indonesia

*Correspondence E-mail: fa.fun11@yahoo.co.id

INFORMASI ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Disubmit 14 September 2025

Diperbaiki 16 Oktober 2025

Diterima 21 Oktober 2025

Diterbitkan 4 November 2025

Kata Kunci:

*Karakter,
Kekerasan,
Pendidikan,
Permainan,
Remaja.*

ABSTRAK

Latar Belakang: Kekerasan pada remaja meningkat seiring dengan perkembangan kemampuan remaja dalam bersosialisasi dengan teman sebaya. Penggunaan bahasa yang tidak baik, umpatan, perilaku merusak diri sendiri seperti penggunaan narkoba, alkohol dan seks bebas serta kaburnya persepsi tentang moral yang baik dan buruk, pola asuh orang tua yang tidak mendukung semakin mendukung perilaku kekerasan pada remaja.

Tujuan: Tujuan dari PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) ini adalah memberikan edukasi mengenai kekerasan pada remaja untuk menanamkan nilai-nilai perilaku moral yang baik yang dapat membentuk karakter remaja yang positif.

Metode: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 23 November 2024 di SMPN 3 Gondang Kabupaten Mojokerto dengan responden sebanyak 30 siswa SMPN 3 Gondang Mojokerto kelas 7 dan 8. Pemberian pendidikan dilakukan dengan metode bermain, ceramah, dan diskusi. Media yang digunakan adalah alat peraga permainan, media informasi Presentasi *Power Point*, dan *leaflet*. Instrumen kuesioner tentang kekerasan diberikan sebelum dan sesudah pemberian edukasi, untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa.

Hasil: Hasil pengukuran pengetahuan tentang kekerasan sebelum edukasi yaitu sebagian besar remaja memiliki pengetahuan dalam kategori sedang yaitu sebanyak 17 siswa (56,7%). Setelah edukasi, sebagian besar memiliki pengetahuan tentang kekerasan kategori tinggi sebanyak 24 siswa (80%). Remaja yang terlibat dalam perilaku kekerasan, baik sebagai korban maupun pelaku, terbentuk berdasarkan penerapan nilai karakter pendidikan guru di sekolah dan orang tua di rumah secara berkesinambungan. Untuk mengurangi kemungkinan terjadinya kekerasan di kalangan remaja, pendidikan remaja melalui pendekatan bermain sangat diperlukan.

Untuk mengutip artikel ini: Kushayati, N., Murtiyani, N., Asri, Y., Siswantoro, E. (2025). Membangun karakter remaja bebas dari kekerasan: Pendekatan pendidikan berbasis permainan di SMPN 3 Gondang Mojokerto. *Open Community Service Journal*, 4(2), 198–205.

Artikel ini berada di bawah lisensi: A Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) License. [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) Copyright ©2025 by author/s

1. Pendahuluan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat menjadi wadah bagi akademisi untuk berkontribusi secara langsung dalam meningkatkan kualitas kehidupan sosial dan karakter generasi muda melalui pendekatan edukatif. Salah satu isu yang semakin menonjol di kalangan remaja saat ini adalah meningkatnya perilaku kekerasan di lingkungan sekolah, yang berdampak luas terhadap perkembangan sosial, emosional, dan akademik siswa. Kekerasan pada remaja meningkat seiring berkembangnya kemampuan remaja dalam bersosialisasi dengan teman seusia. Pergaulan remaja mempunyai pengaruh dalam kemampuan remaja untuk berperilaku maupun menentukan pola pikir termasuk juga dalam pembentukan identitas dan ketrampilan sosial yang penting bagi masa depannya (Saida, 2024). Kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya juga mempengaruhi kesejahteraan emosional remaja secara keseluruhan (Asyia *et al.*, 2023; Permatasari *et al.*, 2024). Hubungan sosial yang baik dengan teman sebaya akan berdampak positif sehingga memberikan rasa nyaman dan kepercayaan diri dalam berinteraksi dan bersosialisasi. Sebaliknya hubungan yang buruk memberikan dampak negatif. Penggunaan bahasa yang buruk, makian serta perilaku merusak diri seperti penggunaan narkoba, alkohol dan seks bebas dan kaburnya persepsi moral baik dan buruk, pola asuh orang tua yang tidak mendukung semakin mendukung perilaku kekerasan terhadap remaja.

Fenomena kekerasan di sekolah menunjukkan adanya kesenjangan antara nilai-nilai moral yang diharapkan dengan perilaku nyata siswa. Tindakan kekerasan di lingkungan sekolah semakin meresahkan karena remaja sering menyelesaikan konflik dengan kekerasan. Secara umum, tindakan kekerasan dapat diartikan penggunaan secara sengaja kekuatan fisik atau kekuatan, ancaman atau kekerasan aktual terhadap diri sendiri, orang lain, atau terhadap kelompok atau komunitas, yang berakibat luka atau kemungkinan besar bisa melukai, mematikan, membahayakan psikis, pertumbuhan yang tidak normal atau kerugian. Bentuk kekerasan banyak ragamnya, meliputi kekerasan fisik, kekerasan verbal, kekerasan psikologis, kekerasan ekonomi, kekerasan simbolik dan penelantaran. Kekerasan dapat dilakukan oleh perseorangan maupun secara berkelompok, secara serampangan (dalam kondisi terdesak) atau terorganisir (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2024). Karena itu, penting untuk menanamkan nilai-nilai luhur atau karakter sejak dini agar anak bangsa menjadi sumber kebanggaan di masa mendatang (Lubis & Naimi, 2024).

UNESCO (2017) menjelaskan studi yang dilakukan oleh *Global School-Based Student Health Survey (GSHS)*, di 19 negara berpenghasilan rendah dan menengah, 34% siswa berusia 11-13 tahun melaporkan mengalami perundungan dalam sebulan terakhir dan dari jumlah tersebut, 8% di antaranya melaporkan mengalaminya setiap hari. Di Indonesia, UNICEF (2020) menyatakan bahwa angka prevalensi telah terjadi pada 41% pelajar berusia 15 tahun pernah mengalami perundungan. Jenis perundungan dialami berupa pemukulan atau disuruh-suruh oleh murid lainnya 18%, mengambil atau menghancurkan barang kepunyaan korban 22%, diancam oleh murid lain 14%, diejek oleh murid lain, sengaja mengucilkan korban 19%, murid lain menyebarkan rumor yang tidak baik tentang diri korban 20%. Data yang diperoleh dari Bagian Kesiswaan SMPN 3 Gondang Mojokerto adalah masih diketemukannya siswa yang memanggil nama orang tua siswa (10%) serta adanya perkelahian antar siswa karena persaingan pertemanan (23%). Perilaku kekerasan tersebut menyebabkan trauma yang mendalam bagi korban, berdampak pada ketidakhadiran di sekolah, serta berpengaruh terhadap penurunan prestasi akademik siswa.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini difokuskan pada pembentukan karakter remaja bebas kekerasan melalui edukasi interaktif berbasis permainan. Bermain merupakan salah satu aktivitas yang dekat dengan dunia anak dan remaja. Aktivitas bermain mampu menstimulasi perkembangan emosional, sosial, dan kognitif anak secara alami (Suminar, 2019). Bermain juga merupakan metode belajar yang efektif karena memberikan rasa senang, menumbuhkan motivasi intrinsik untuk belajar, serta menimbulkan emosi positif dan rasa ingin tahu (Christianti, 2007).

Dengan demikian, kegiatan PKM ini bertujuan memberikan edukasi mengenai kekerasan pada remaja untuk menanamkan nilai-nilai perilaku moral yang baik sehingga dapat membentuk karakter remaja yang positif dan bebas kekerasan. Pendekatan pendidikan berbasis permainan diharapkan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena melibatkan siswa secara aktif, menyenangkan, dan bermakna, serta berpotensi menciptakan perubahan sikap dan perilaku yang lebih berkelanjutan.

2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan PKM ini diawali dengan melaksanakan koordinasi dengan pihak mitra yaitu SMPN 3 Gondang. Hal ini bertujuan untuk mengenali masalah yang ada serta kebutuhan yang diinginkan oleh pihak mitra. Persiapan berikutnya adalah menentukan tema PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) sesuai kebutuhan mitra, menentukan peserta, dan menyusun instrumen guna mengetahui pengetahuan siswa tentang kekerasan. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan oleh Tim Dosen Akper Dian Husada dan dilaksanakan selama 1 hari di SMPN 3 Gondang Mojokerto sebagai mitra PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat). Peran Mitra PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) yaitu memfasilitasi tim pelaksana dalam melakukan sosialisasi kepada siswa, menyediakan lokasi yang dapat digunakan oleh tim pelaksana untuk melakukan program, memfasilitasi tim pelaksana untuk melakukan pemantauan keberhasilan pelaksanaan PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat). Sasaran peserta yang dituju adalah siswa siswi SMPN 3 Gondang Mojokerto kelas 7 dan 8 sejumlah 30 orang. Pemilihan peserta PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) dengan *purposive sampling* dengan kriteria inklusi siswa aktif di ekstrakurikuler PMR, UKS juga aktif di organisasi OSIS. Pemilihan responden ini karena siswa yang aktif di PMR, UKS dan OSIS lebih banyak berinteraksi dengan siswa yang lain sehingga memungkinkan sering mendapat perilaku *bullying* oleh teman-teman sekolahnya. Instrumen berupa kuesioner tentang kekerasan yang diberikan sebelum dan sesudah pemberian edukasi. Parameter kuesioner meliputi pengertian kekerasan, macam-macam kekerasan, contoh kegiatan kekerasan, dampak kekerasan pada korban, cara pencegahan dan cara menolong korban kekerasan di lingkungan sekolah.

Edukasi tentang pembentukan karakter remaja bebas kekerasan dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 23 November 2024 yang dibagi menjadi tiga tahapan, dilaksanakan pada jam 08.30 – 12.30 WIB. Kegiatan PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) bertempat di teras Musholla SMPN 3 Gondang Kabupaten Mojokerto. Kegiatan dilakukan melalui pendekatan pemberian edukasi dengan metode bermain *game puzzle*, ceramah, diskusi dan bernyanyi. Media yang digunakan adalah alat peraga permainan, media informasi Presentasi Power Point dan leaflet. *Game puzzle* di gunakan karena game ini mengasah pengetahuan ketrampilan dan kecepatan menyusun potongan puzzle untuk membentuk suatu bagian yang dimaksud.

Pendekatan pendidikan berbasis permainan ini untuk mempelajari konsep, keterampilan atau pengetahuan tertentu peserta didik. Pendekatan pendidikan berbasis permainan cukup luas digunakan dalam berbagai konteks pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga pendidikan tinggi dan pelatihan profesional (Sinaga *et al.*, 2025).

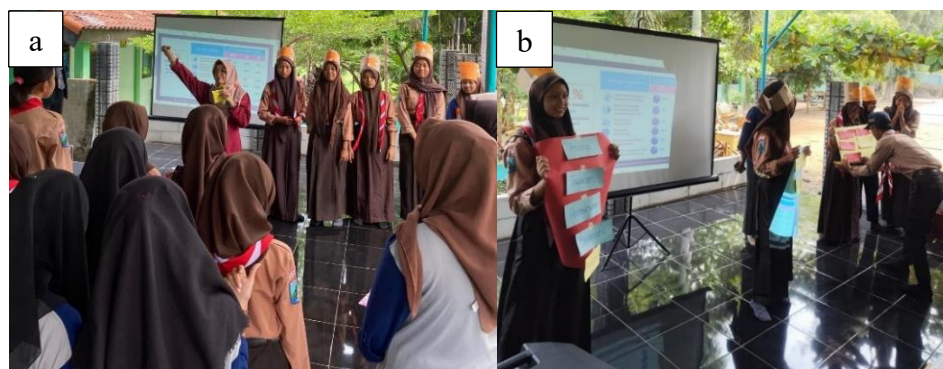
Metode pendidikan berbasis permainan dengan menggunakan puzzle yang diberikan berupa permainan tebak-tebakan dengan alat peraga kertas puzzle. Tujuan permainan adalah siswa mampu memahami tentang konsep perilaku kekerasan dengan cara yang menyenangkan sehingga siswa terhibur dan secara langsung dapat memilah konsep kekerasan yang dimaksud melalui kertas puzzle.

Tahapan Permainan dilakukan sebagai berikut :

1. Tahap permainan pertama. Pada tahap ini peserta diminta menebak macam perilaku kekerasan dengan puzzle kertas yang sudah disediakan dan sudah ditulis macam perilaku kekerasan, kemudian kertas tersebut di tempelkan pada mahkota kepala 5 peserta yang berperan sebagai fokus materi macam kekerasan (1 kekerasan fisik, 2 kekerasan psikis, 3 kekerasan perundungan, 4 kekerasan seksual, 5 diskriminasi dan intoleransi) (Gambar 1a).

2. Tahap permainan kedua, peserta yang lain diminta mengambil kertas puzzle yang bertuliskan contoh perilaku kekerasan. Setelah itu membaca contoh perilaku kekerasan yang ada dalam puzzle tersebut.
3. Tahap permainan ketiga, peserta diminta mengambil kertas puzzle yang bertuliskan dampak kekerasan.

Pada tahap permainan kedua dan ketiga, dengan kertas puzzle yang dipegang peserta diminta menentukan perilaku kekerasan yang sesuai pada peserta di tahap pertama (Gambar 1b).



Gambar 1. Edukasi tentang kekerasan dengan *game puzzle* interaktif, b) Siswa mencocokkan puzzle materi tentang kekerasan

Pada kegiatan pendidikan berbasis permainan ini peserta selain bermain dengan *game puzzle* juga diajak bernyanyi dengan tema kekerasan yang merujuk pada link youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=B2C4NK4eQVk>. Untuk penyampaian materi cara pencegahan perilaku kekerasan dan cara menolong korban kekerasan di gunakan metode ceramah, diskusi.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil pengukuran pengetahuan peserta tentang kekerasan atau *bullying* dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Distribusi frekuensi peserta PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) berdasarkan pengetahuan tentang kekerasan sebelum diberikan edukasi

No	Pengetahuan	Sebelum		Sesudah	
		n	%	n	%
1	Rendah	5	16.7	0	0
2	Sedang	17	56.7	6	20
3	Tinggi	8	26.7	24	80
	Total	30	100	30	100

Tabel 1 menunjukkan bahwa sebelum diberikan edukasi berupa *game puzzle* dan ceramah sebagian besar peserta PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) mempunyai pengetahuan tentang kekerasan dalam kategori sedang yaitu sebesar 17 siswa (56,7%), setelah diberikan edukasi sebagian besar peserta PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) mempunyai pengetahuan tentang kekerasan dalam kategori tinggi sebanyak 24 siswa (80%).

Pendekatan yang digunakan untuk mengubah perilaku kekerasan yaitu dengan meningkatkan pengetahuan melalui penyuluhan atau edukasi agar menumbuhkan kesadaran untuk mengubah perilaku sesuai dengan pengetahuan. Dapat dilihat pada Tabel 1 bahwa tampak adanya perubahan setelah

diberikan edukasi tentang kekerasan maka pengetahuan para siswa tentang kekerasan atau perilaku *bullying* meningkat.

Tabel 2. Distribusi frekuensi peserta PKM berdasarkan jenis kelamin dan usia siswa peserta edukasi

No	Variabel	Frekuensi	Prosentase (%)
Jenis Kelamin			
1	Laki-laki	10	33.3
2	Perempuan	20	66.7
Usia			
1	13	7	23.3
2	14	19	46.7
3	15	4	30

Edukasi pada kegiatan PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) ini dengan pendekatan bermain *game puzzle* dan bernyanyi. Metode ini dinilai tepat diberikan karena sasaran PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) ini adalah anak-anak usia 13-15 tahun (Tabel 2). Pada usia dalam kategori remaja ini sangat rentan mengalami perilaku kekerasan, baik sebagai pelaku maupun korban. Sesuai dengan pernyataan **Azzahra et al. (2021)** yaitu perundungan adalah kasus yang tidak ada habisnya karena jumlahnya terus meningkat. Pelaku perundungan didominasi oleh remaja berusia 12-15 tahun. Remaja yang sedang mencari jati diri pasti mengalami atau melakukan perundungan. Hal ini terjadi karena pendidikan karakter belum diterapkan secara maksimal sehingga remaja melakukan penyimpangan perilaku. **Zohar et al. (2019)** menjelaskan bahwa temperamen dan karakter berubah pada masa remaja secara drastis sejak usia 14 tahun ke atas. Sejak usia 12 hingga 14 tahun, remaja menjadi lebih bersemangat untuk mengeksplorasi cara-cara baru dalam melakukan sesuatu, sehingga remaja tidak terlalu patuh kepada orang tua dan perintah atau peraturan lainnya. Usia remaja awal siap untuk bereksperimen dengan gaya hidup baru yang kontras dengan orang dewasa yang lebih konservatif yang diwakili oleh orang tua dan diri mereka sendiri yang semakin meningkat sejak usia 14 tahun ke atas. Pada saat yang sama ketika remaja awal siap untuk mencoba cara-cara baru dalam melakukan sesuatu yang tidak disetujui oleh aturan orang tua, remaja juga menjadi lebih reseptif terhadap norma-norma yang disukai oleh teman sebayanya.

Pemilihan metode game oleh Tim PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) didasarkan pada karakteristik peserta edukasi yang masih pada rentang usia anak-anak yaitu remaja. Metode *game puzzle* mampu menumbuhkan kesadaran dan pengetahuan dan ketrampilan tentang kekerasan. Dengan demikian diharapkan setelah edukasi siswa mampu menentukan perilaku mana yang seharusnya dilakukan maupun tidak dilakukan. Seperti pernyataan oleh **Dewi (2022)** dan **Sinaga et al., (2025)** yang menyebutkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif berbasis permainan adalah tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dirasa siswa belajar seperti tidak belajar dan tidak bosan. Model pembelajaran *game-based learning* adalah model pembelajaran berbasis permainan yang menarik dan melibatkan pengguna, dengan tujuan akhir tertentu, seperti mengembangkan pengetahuan dan keterampilan serta memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pengajaran (**Dewi, 2022; Putra, 2024**). **Susanto (2017)** menjelaskan bahwa bermain berfungsi untuk mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia dalam bentuk gerak, sikap dan perilaku sehingga dengan bermain dapat meningkatkan kualitas anak sesuai dengan aspek pribadi manusia. Dengan demikian dapat pula dikatakan metode game yang diterapkan oleh Tim PKM dalam memberikan edukasi tentang kekerasan, diharapkan dapat menstimulasi siswa SMPN 3 Gondang Mojokerto menjadi manusia yang berkepribadian baik dan bebas kekerasan, baik sebagai korban maupun pelaku kekerasan. Respon dari mitra PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) yaitu SMPN 3 Gondang adalah siswa lebih memahami secara lebih mendalam tentang perilaku *bullying* yang ada di sekitar siswa

sehingga siswa bisa melakukan upaya pencegahan dari perilaku *bullying* tersebut. Untuk kegiatan PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) berikutnya yang perlu di tekankan kepada peserta PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) adalah bagaimana peserta PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) ini bisa menerapkan pencegahan perilaku *bullying* ini di lingkungan rumah dan tidak melakukan perilaku *bullying* pada teman atau saudara peserta.

Pengembangan karakter adalah proses di mana anak muda mengembangkan dan mengintegrasikan seperangkat nilai, keterampilan, sikap, dan perilaku. Remaja yang terlibat dalam perilaku kekerasan, baik sebagai korban maupun pelaku ada kemungkinan besar bahwa pola asuh orang tua yang terlalu ketat atau terlalu permisif akan menghasilkan perilaku kekerasan. Salah satu hal yang mempengaruhi kepribadian seorang remaja adalah keluarganya. Anak-anak tumbuh dan berkembang di lingkungan rumah, yang memiliki dampak besar pada bagaimana mereka menjadi manusia yang bermanfaat. Selain di sekolah, lingkungan rumah dan pola asuh orang tua berpengaruh terhadap perkembangan karakter anak. Untuk mengurangi kemungkinan terjadinya kekerasan di kalangan remaja, baik guru maupun orang tua serta lingkungan masyarakat diharapkan menerapkan pola asuh yang baik. Hasil penelitian oleh **Putri et al. (2024)** bahwa cara remaja dan orang tua mereka berkomunikasi memiliki dampak yang sangat besar pada kesehatan emosional anak. Perilaku perundungan dapat disebabkan oleh interaksi negative antara orang tua dan anak. Interaksi kontak orang tua merupakan resolusi konflik maupun bagaimana penerimaan anak terhadap lingkungan. Senada yang disampaikan oleh **Ramli dan Elatrash (2020)** menjelaskan untuk membentuk karakter anak membutuhkan role model secara sistem berkolaborasi dari orang tua, guru dan komunitas.

Sugiarti et al. (2022) juga menyatakan pola asuh orang tua mempengaruhi pembentukan karakter pada remaja. Jika pemahaman orang tua tentang dampak pola asuh terhadap pembentukan karakter pada remaja dirasa kurang begitu penting, maka dalam pembentukan karakter pada remaja perlu memperhatikan faktor lain yaitu sekolah dan masyarakat. Namun demikian, dalam pola asuh keluarga juga tergantung pada keluarga atau budaya masing-masing daerah. Pada sistem kekerabatan patrilineal atau garis keturunan yang ditarik dari ayah atau nenek moyang laki-laki, seringkali ada perbedaan pola asuh antara perempuan dan laki-laki. Penerapan sistem patriarki menyebabkan terjadinya kekerasan pada perempuan di Bangladesh (**Chowdhury, 2015; Nurbaiti, 2020**). Berdasarkan Tabel 2, distribusi peserta edukasi antara laki-laki dan perempuan lebih banyak perempuan yaitu 20 siswa perempuan (66,7%).



Gambar 2. Tim PKM bersama peserta edukasi kekerasan

Selama proses kegiatan PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) ini, para siswa SMPN 3 Gondang Mojokerto tampak bahagia dan senang dengan permainan puzzle yang ditampilkan. Para siswa sangat antusias untuk memilih dan memilah kertas puzzle agar sesuai dengan harapan. Siswa yang berkarakter ceria dapat dipastikan bahwa mereka mendapatkan dukungan sosial yang positif dari lingkungan sosialnya, termasuk pola asuh orang tua di rumah. Hal ini menunjukkan adanya persamaan pola asuh

antara perempuan dan laki-laki, semua siswa tampak senang dengan materi yang diberikan Tim PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) tanpa merasakan adanya kesenjangan minoritas peserta laki-laki (33,3%).

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari kegiatan PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) dapat disimpulkan adanya peningkatan pengetahuan tentang kekerasan pada remaja setelah dilakukan edukasi. Edukasi pada remaja dilakukan dengan pendekatan bermain menggunakan *game puzzle* dan bernyanyi. Perlunya upaya menjaga keberlanjutan dari pengetahuan yang telah didapat baik oleh pihak sekolah dan para orang tua untuk tetap memantau sikap perilaku anak-anak baik di sekolah maupun di lingkungan sekitar rumah.

5. Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak Akper Dian Husada yang telah memfasilitasi kegiatan PKM ini dan pada pihak mitra yaitu SMPN 3 Gondang Mojokerto yang memberikan izin. Terima kasih juga disampaikan kepada Guru dan siswa yang berperan dalam kegiatan edukasi ini.

6. Daftar Pustaka

- Asyia, A. D. N., Sinurat, G. D. N., Aufa Dianto, N. I. S., & Apsari, N. C. (2023). Pengaruh Peer-Group Terhadap Perkembangan Self-Esteem Remaja The Influence Of Peer Groups On The Development Of Adolescent Self-Esteem. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (JPPM)*, 3(3), 147. <https://doi.org/10.24198/jppm.v3i3.49286>
- Azzahra, S., Pandin, M., & Pandin, M. (2021). *The Factors of Bullying and Character Education on Teenagers*. <https://www.preprints.org/manuscript/202104.0102>
- Chowdhury, E. H. (2015). Rethinking patriarchy, culture and masculinity: transnational narratives of gender violence and human rights advocacy. *Journal of International Women's Studies*, 16(2), 98–114. <https://vc.bridgew.edu/jiws/vol16/iss2/6/>
- Christianti, M. (2007). Anak dan Bermain. *Jurnal Club Prodi PGTK UNY*, 1, 3–4. https://d1wqtxslxzle7.cloudfront.net/53017520/Anak_Dan_Bermain-libre.pdf?1494055673=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DAnak_dan_Bermain.pdf&Expires=1739714355&Signature=PcH5VU8rOPf7DAeDPi-NeQOqlfykJJuPj9gy4fuQeGth3~hg1q37JMYHu1q4leMJEsoWo
- Dewi, D. (2022). Implementasi model pembelajaran Game-Based Learning terhadap minat belajar siswa sekolah dasar di masa pandemi. *SKULA: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2(3), 279–282.
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2024). Mari Awasi, Mari Lindungi, SILARAS solusinya. In *Pusat Penguatan Karakter*. <https://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/category/penguatan-karakter/page/5/>
- Lubis, A. R., & Naimi, N. (2024). Pembentukan Karakter Positif pada Remaja melalui Sosialisasi Pencegahan *Bullying* di SMP Dharma Utama Sukasari. *Reflection : Islamic Education Journal*, 1(4), 13–25. <https://doi.org/10.61132/reflection.v1i4.144>
- Nurbaiti, N. (2020). Kesetaraan Gender Dalam Pola Asuh Anak Perempuan Gayo. *Alim | Journal of Islamic Education*, 2(2), 137–150. <https://doi.org/10.51275/alim.v2i2.181>
- Permatasari, H. P., Kusdaryani, W. & MA Primaningrum. (2024). Interaksi Sosial Teman Sebaya Terhadap Kematangan Emosional Siswa Kelas Delapan. *RISOMA: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(3), 16–23. <https://doi.org/10.62383/risoma.v2i3.78>
- Putra, P. A. N. (2024). Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan (Game-Based Learning) Pada Teori Konstruksi Bangunan. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 2(6), 813–818. <https://jpk.joln.org/index.php/2/article/view/213>

- Putri, R. A., Kamariyah, N., Hasina, S. N., Firdaus, & Noventi, I. (2024). Characteristics of Adolescents and Parenting Style of *Bullying* Behavior. *Revista de Gestão Social e Ambiental*, 18(5), e05640. <https://doi.org/10.24857/rgsa.v18n5-094>
- Ramli, A. B., & Elatrash, R. J. (2020). The Character Building Concept for Teenagers in the Qur'an; Analytical Study of Musa As Story. *Borneo International Journal of Islamic Studies*, 2(2), 112–127. <https://doi.org/10.21093/bijis.v2i2.2261>
- Saida, R. E. (2024). *Pengaruh Teman Sebaya Terhadap Diri Remaja*. <https://psikologi.uin-malang.ac.id/2024/05/05/pengaruh-teman-sebaya-terhadap-diri-remaja/#:~:text=Pergaulan dengan teman sebaya memiliki peran yang sangat penting dalam,penting untuk masa depan mereka>
- Sinaga, D. Y., Tarigan, J. R., Galingging, M. E., Simanjuntak, D. S., Damanik, N. E., Manurung, C. I., & Saragih, S. A. D. (2025). Penerapan Metode Pembelajaran Game-Based Learning (Puzzle) Dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Pada SDN 124398. *Jurnal Riset Penelitian Universal*, 6(1). <https://ijurnal.com/1/index.php/jrpu/article/view/498>
- Sugiarti, R., Erlangga, E., Suhariadi, F., Winta, M. V. I., & Pribadi, A. S. (2022). The influence of parenting on building character in adolescents. *Heliyon*, 8(5). [https://www.cell.com/heliyon/fulltext/S2405-8440\(22\)00637-5](https://www.cell.com/heliyon/fulltext/S2405-8440(22)00637-5)
- Suminar, D. R. (2019). *Psikologi bermain: Bermain & permainan bagi perkembangan anak*. Airlangga University Press.
- Susanto, N. (2017). Hakikat Dan Signifikansi Permainan. *Jendela Olahraga*, 2(1), 99–104. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/jo.v2i1>
- UNESCO. (2017). *School Violence and Bullying: Global Status*. <http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002469/246970e.pdf>
- UNICEF. (2020). *Perundungan di Indionesia: Fakta-Fakta Kunci, Solusi dan Rekomendasi*. <https://www.unicef.org/indonesia/media/5691/file/Fact Sheet Perkawinan Anak di Indonesia.pdf>
- Zohar, A. H., Zwir, I., Wang, J., Cloninger, C. R., & Anokhin, A. P. (2019). The development of temperament and character during adolescence: The processes and phases of change. *Development and Psychopathology*, 31(02), 601–617. <https://doi.org/10.1017/S0954579418000159>