

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kesehatan merupakan kondisi optimal seseorang yang mencakup keseimbangan dan kebugaran tubuh, kejernihan pikiran, serta kualitas hubungan sosial yang baik. Kondisi ini tidak hanya diartikan sebagai ketiadaan penyakit, kekurangan, atau kelemahan, melainkan juga sebagai keadaan sejahtera secara menyeluruh. Dengan kata lain, istilah sehat memiliki makna luas yang meliputi kesehatan fisik, mental, dan sosial yang saling berkaitan dan berpengaruh satu sama lain (Rossi et al., 2025). Meskipun kesehatan didefinisikan secara luas sebagai kesejahteraan yang menyeluruh, pemahaman ini menjadi sangat relevan dalam konteks masa remaja, sebuah periode transisi di mana perubahan fisik dan psikologis yang signifikan menuntut perhatian khusus terhadap semua aspek kesehatan.

Masa remaja merupakan periode transisi yang krusial, ditandai oleh pertumbuhan fisik, psikologis, dan intelektual yang pesat. Selain itu karakteristik usia remaja menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi dan keberanian untuk mencoba hal baru menjadi karakteristik dominan. Kondisi ini sering kali berujung pada pengambilan keputusan yang spontan dan kurang matang (Astuti et al., 2021). *World Health Organization* (WHO) mendefinisikan remaja sebagai individu berusia antara 10 hingga 19 tahun.

Namun, di Indonesia, Peraturan Menteri Kesehatan membatasi rentang usia tersebut menjadi 10 hingga 18 tahun. Sementara itu, Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) memiliki pandangan yang lebih luas, menganggap individu berusia 10 hingga 24 tahun sebagai remaja, dan mereka belum menikah (Hapsari, 2019).

Interaksi sosial pada masa remaja didominasi oleh kelompok teman sebaya, yang secara signifikan memengaruhi perilaku dan identitas diri. Fenomena ini seringkali mendorong individu untuk menyesuaikan diri dengan norma kelompok, seperti gaya berbusana, model rambut, dan selera musik. Perilaku konformitas ini, jika tidak disikapi dengan bijak, dapat memicu berbagai masalah, terutama yang berkaitan dengan aspek emosional, perilaku, dan kognitif. Salah satu konsekuensi negatif yang paling umum adalah terjadinya perundungan (*bullying*), dimana dinamika kekuasaan dalam kelompok dapat memicu tindakan agresif dan merugikan (Permata & Nasution, 2022).

Bullying adalah bentuk kekerasan anak yang terjadi antar teman sebaya. Tindakan ini dilakukan oleh individu atau kelompok yang lebih kuat atau dominan terhadap individu yang dianggap lebih lemah (Ningtyas & Sumarsono, 2023). Pemerintah melalui instrumen hukum, seperti Pasal 54 Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang: “Anak di dalam dan di lingkungan sekolah wajib dilindungi dari tindakan kekerasan yang dilakukan oleh peneliti, pengelola sekolah atau teman-temannya di dalam sekolah yang bersangkutan, atau lembaga pendidikan lainnya” menegaskan komitmen

negara untuk menjamin keamanan dan kesejahteraan anak dalam konteks Pendidikan (Widyaningtyas & Mustofa, 2023).

Secara spesifik, survei UNICEF tahun 2023 menunjukkan bahwa *bullying* di sekolah dasar mencapai 27%, sekolah menengah pertama 32%, dan sekolah menengah atas 20%. Sementara itu, menurut data dari *International Center for Research on Women* (ICRW), 84% anak di Indonesia pernah mengalami *bullying* di sekolah. Data ini juga menunjukkan bahwa 50% korban *bullying* berusia antara 11 hingga 20 tahun. menurut unicef, angka kasus *bullying* di Indonesia ini dianggap sebagai salah satu yang tertinggi di dunia (Lani & Sitanggang, 2025). Berdasarkan data dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (Kemen PPPA) tahun 2024, tiga provinsi dengan angka kekerasan anak tertinggi di Indonesia adalah Jawa Barat, Jawa Timur, dan Jawa Tengah. Jawa Barat menempati posisi pertama dengan jumlah 1.722 kasus. Menyusul di posisi kedua adalah Jawa Timur dengan 1.471 kasus, dan Jawa Tengah berada di posisi ketiga dengan 1.145 kasus (Ridwan et al., 2025).

Berdasarkan data kasus kekerasan pada anak yang dihimpun oleh Dinas Sosial Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, dipublikasikan melalui portal *Open Data* Kota Banjar, tercatat adanya fluktuasi jumlah kasus dalam tiga tahun terakhir. Pada tahun 2022, jumlah kasus yang tercatat adalah 13 kasus, kemudian meningkat menjadi 18 kasus pada tahun 2023, menurun menjadi 17 kasus tahun 2024. Data tersebut merupakan kasus yang tercatat dan dilaporkan secara resmi.

(sumber: <https://opendata.banjarkota.go.id/dataset/jumlah-korban-kekerasan-anak-di-tingkat-kota-banjar>).

Aktivitas perundungan (*bullying*) dapat diklasifikasikan menjadi tiga aspek utama yaitu perundungan fisik, bentuk yang paling kasat mata karena melibatkan kontak fisik langsung, seperti memukul, menendang, meludahi, atau melempar barang. Berbeda dengan itu, perundungan verbal berfokus pada penggunaan kata-kata atau suara yang merendahkan, seperti menghina, memaki, menyebarkan gosip, atau mempermalukan seseorang. Jenis yang paling sulit dideteksi dan sering dianggap paling berbahaya adalah perundungan mental atau psikologis. Bentuk perundungan ini tidak melibatkan kontak fisik atau kata-kata yang terdengar jelas, melainkan melalui perilaku non-verbal yang mengintimidasi dan mengisolasi korban, contohnya tatapan sinis, pengucilan, atau teror melalui media digital (Permata & Nasution, 2022).

Tingginya kasus perundungan dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu lingkungan sekitar, pengalaman masa lalu korban, dan peran kelompok teman sebaya. Faktor lingkungan yang tidak mendukung dapat memicu perilaku agresif, sementara korban perundungan sebelumnya dapat menjadi pelaku atau kembali menjadi korban. Selain itu, tekanan dari teman sebaya sering kali mendorong seseorang untuk melakukan perundungan agar bisa diterima dalam kelompok, yang semakin memperparah masalah ini (Firmawati et al., 2023).

Perundungan (*bullying*) menyebabkan dampak buruk bagi korban maupun pelaku. Bagi korban, tindakan kekerasan fisik dan verbal dapat mengakibatkan trauma, penurunan prestasi akademik, isolasi sosial, hingga

depresi. Pelaku juga menderita masalah kesehatan mental, seperti kecemasan dan kecenderungan antisosial. Dengan demikian, perundungan adalah tindakan yang merusak dan dapat menanamkan trauma mendalam pada anak (Lusiana & Arifin, 2022).

Pendidikan kesehatan dapat menjadi salah satu strategi efektif untuk mencegah perundungan di kalangan pelajar. Pendekatan ini berfokus pada intervensi perilaku yang bertujuan untuk mendorong pola hidup sehat. Dengan mengubah perilaku ke arah yang lebih positif, pendidikan kesehatan diharapkan dapat mengurangi dampak negatif dari perundungan dan menciptakan lingkungan yang lebih aman bagi semua siswa (Handayani et al., 2024). Penggunaan media dan alat bantu dalam promosi kesehatan sangat penting untuk mencapai hasil yang maksimal. Beragam media visual dan digital dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi, seperti leaflet, poster, atau bahkan video. Alat-alat ini berperan besar dalam membantu penyampaian pesan agar lebih efektif dan mudah dipahami oleh Masyarakat (Kasmawati et al., 2021).

Pendekatan pendidikan kesehatan berbasis permainan terbukti lebih menarik bagi remaja karena memungkinkan mereka belajar melalui interaksi dengan teman sebaya. Format ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dan koLABorasi, sehingga informasi kesehatan dapat diserap lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah tradisional (Putri et al., 2025). Melihat bahwa permainan efektif untuk pendidikan kesehatan, salah satu contoh penerapannya adalah

melalui permainan Ludo, yang dimodifikasi untuk menjadi media pembelajaran interaktif bagi remaja.

Permainan Ludo dipilih sebagai media pembelajaran karena sifatnya yang menyenangkan, menghibur, dan mudah dipahami oleh siswa. Dalam konteks ini, permainan tersebut dimodifikasi dengan penambahan kartu soal yang berisi pertanyaan terkait materi pembelajaran. Inovasi ini bertujuan untuk membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menarik (Ni'mah et al., 2022). Ludo adalah permainan papan sosial yang berasal dari Spanyol dan populer sejak lama hingga kini, dengan sedikit modifikasi modern. Aturan mainnya melibatkan 2-4 pemain yang harus merancang strategi untuk memindahkan empat pion dari markas ke tujuan akhir menggunakan dadu. Pemain yang berhasil memindahkan semua pionnya lebih dulu akan menjadi pemenang. Permainan ini dapat dimainkan secara daring (online) melawan komputer, teman, atau pemain dari berbagai belahan dunia (Maulana et al., 2018).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Manalu & Dinta (2025) menunjukkan bahwa permainan "Ludo Genting" efektif dalam meningkatkan pengetahuan remaja. Terdapat peningkatan signifikan pada skor pengetahuan. Peneliti Putri et al., (2025) mendapatkan adanya pengaruh yang signifikan dari intervensi edukasi Ludo terhadap peningkatan pengetahuan, sikap, dan praktik kebersihan menstruasi pada santriwati. Rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan yang jelas pada ketiga variabel. Berdasarkan penelitian Ni'mah et al., (2022) permainan ludo terbukti lebih efektif

dibandingkan metode ceramah dalam meningkatkan pengetahuan siswa. Rata-rata nilai pengetahuan siswa yang menggunakan metode ludo lebih tinggi dibandingkan yang menggunakan metode ceramah. Hal ini disebabkan metode permainan ludo dinilai lebih menyenangkan, menghibur, dan sesuai dengan karakteristik anak sekolah yang suka bermain. Selain itu, metode ini juga mendorong siswa untuk lebih aktif, percaya diri, dan termotivasi dalam belajar, sehingga mereka tidak merasa sedang belajar dan informasi dapat diterima dengan lebih baik.

Berdasarkan studi pendahuluan melalui penyebaran kuisioner awal pada 45 siswa/ siswi kelas 8 di SMP Negeri 4 Banjar yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh data mengenai prevalensi *bullying* di kalangan siswa dan siswi. Dari total 26 siswi, ditemukan bahwa 65,4% (17 siswi) pernah menjadi korban *bullying*, sementara 46,2% (12 siswi) pernah menjadi pelaku. Sebanyak 80,8% (21 siswi) juga mengaku pernah menyaksikan *bullying*. Sementara itu, pada 19 siswa laki-laki, 68,4% (13 siswa) pernah menjadi korban *bullying* dan 63,2% (12 siswa) pernah menjadi pelaku. Sekitar 89,5% (17 siswa) di antaranya pernah menyaksikan *bullying*.

Bullying verbal merupakan bentuk perundungan yang paling dominan ditemukan pada siswa maupun siswi. Pada siswi, jenis *bullying* verbal mencapai 92,3% (24 kasus), diikuti *bullying* sosial 69,2% (18 kasus), dan fisik 30,8% (8 kasus). Sementara pada siswa laki-laki, *bullying* verbal mencapai 94,7% (18 kasus), diikuti *bullying* fisik 52,6% (10 kasus), dan sosial 31,6% (6 kasus). *bullying* cyber memiliki frekuensi terendah pada siswi (19,2% atau 5

kasus) dan siswa (21,1% atau 4 kasus). Alasan utama melakukan *bullying* pada siswi adalah bercanda (34,6% atau 9 orang) dan ikut-ikutan teman (11,5% atau 3 orang). Pada siswa, motif utama adalah bercanda (47,4% atau 9 orang) dan marah atau tidak suka (15,8% atau 3 orang). Studi ini juga menunjukkan bahwa *bullying* dapat berujung pada kekerasan fisik. Tercatat 38,5% (10 kasus) *bullying* pada siswi berakhir dengan perkelahian, dan jumlah ini jauh lebih tinggi pada siswa laki-laki, mencapai 78,9% (15 kasus). Selain itu, tingkat kesadaran akan isu *bullying* masih tergolong rendah. Hanya 34,6% (9 siswi) dan 36,8% (7 siswa) yang pernah mengikuti sosialisasi *bullying*, menunjukkan perlunya peningkatan program edukasi dan pencegahan.

Studi pendahuluan tersebut menegaskan bahwa *bullying* merupakan masalah serius dan meluas di kalangan remaja, dengan prevalensi *bullying* verbal dan fisik yang sangat tinggi. Temuan ini diperkuat oleh fakta bahwa motif *bullying* seringkali dianggap remeh dan tingkat kesadaran siswa masih sangat rendah. Kondisi inilah yang mendorong kami untuk mengkaji secara spesifik pengaruh media permainan Ludo Anti-*Bullying* (LAB). sebagai sarana edukasi yang dinilai lebih menarik dan relevan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk membuktikan bahwa pendekatan edukasi yang inovatif dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja, sekaligus menjadi model intervensi yang dapat diterapkan di masa depan

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini Adalah “Pengaruh Media Permainan Ludo Anti-*Bullying* (LAB) Sebagai Sarana Edukasi Kesehatan Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Tentang *Bullying* Pada Remaja Kelas 8 Di Smrn 4 Banjar?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan media permainan ludo anti-*bullying* (LAB) sebagai sarana edukasi kesehatan terhadap peningkatan pengetahuan dan perubahan sikap remaja mengenai isu *bullying*.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden berdasarkan usia, jenis kelamin.
- b. Mengidentifikasi tingkat pengetahuan remaja tentang *bullying* pada kelompok intervensi sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan.
- c. Mengidentifikasi tingkat pengetahuan remaja tentang *bullying* pada kelompok kontrol sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan.
- d. Mengidentifikasi sikap remaja tentang *bullying* pada kelompok intervensi sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan.
- e. Mengidentifikasi sikap remaja tentang *bullying* pada kelompok kontrol sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan.

- f. Mengetahui perbedaan perubahan pengetahuan dan sikap remaja tentang *bullying* antara kelompok intervensi setelah dilakukan pendidikan kesehatan.
- g. Mengetahui perbedaan perubahan pengetahuan dan sikap remaja tentang *bullying* antara kelompok kontrol setelah dilakukan pendidikan kesehatan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Responden

Penelitian ini diharapkan memberikan pengalaman edukatif pada responden yang lebih baik tentang *bullying* melalui partisipasi dalam penelitian ini, sehingga mereka mampu mengidentifikasi, mencegah, dan mengatasi perilaku *bullying* secara lebih efektif di lingkungan mereka.

2. Manfaat Bagi Ilmu Keperawatan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan ilmu keperawatan anak, khususnya dalam memperluas pemahaman mengenai pengetahuan dan sikap remaja terkait isu *bullying*.

3. Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan meningkatkan pengalaman dalam penerapan ilmu keperawatan dan kesehatan anak dalam bentuk intervensi Pendidikan kesehatan.

E. Keaslian Penelitian

Hasil penelusuran *literatur*, terdapat perbedaan penelitian tentang pengaruh media permainan ludo anti-*bullying* (LAB) sebagai sarana edukasi kesehatan terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap remaja tentang *bullying*, seperti dibawah ini:

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian

No	Author serta Judul Jurnal	Keterangan	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan Penelitian
1.	(Manalu & Dinta, 2025) Effectiveness Of The 'Ludo Genting' Educational Game In Improving Adolescent Knowledge Of Anemia, Nutrition, And Stunting: A Pre-Experimental Study	Jumlah Sampel: Sampel penelitian ini terdiri dari 48 remaja. Variabel Bebas: Permainan edukasi "Ludo Genting". Variabel Terikat: Pengetahuan remaja tentang anemia, nutrisi, dan <i>stunting</i> . Metode Penelitian: Penelitian kuantitatif dengan desain <i>pre-experimental</i> dan pendekatan <i>one-group pre-test and post-test</i> .	Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan "Ludo Genting" efektif dalam meningkatkan pengetahuan remaja. Terdapat peningkatan signifikan pada skor pengetahuan ($p < 0.001$). Rata-rata skor <i>pre-test</i> adalah 11.23, sementara rata-rata skor <i>post-test</i> meningkat menjadi 16.54, menunjukkan peningkatan pengetahuan yang signifikan.	Persamaan: Menggunakan media ludo(variabel bebas) Perbedaan: Variabel terikat, sampel, metode, waktu dan tempat penelitian
2.	(Ilham et al., 2024) Effectiveness of DM Smart Ludo Educational Media on Knowledge and Blood Sugar Control in T2DM Patients in the Working Area of North Polombangkeng	Jumlah Sampel: Sampel sebanyak 33 Variabel Bebas: Media edukasi DM Smart Ludo. Variabel Terikat: Pengetahuan pasien dan kontrol gula darah. Metode Penelitian: Penelitian	Setelah intervensi, terdapat peningkatan signifikan pada pengetahuan pasien, dengan skor rata-rata meningkat dari 6,52 menjadi 12,06 ($p-value = 0,000$). Selain itu, terjadi penurunan kadar gula darah yang signifikan, dengan rata-rata gula darah pasien menurun dari 287,30	Persamaan: Menggunakan media ludo(variabel bebas) Perbedaan: Variabel terikat, sampel, metode, waktu dan tempat penelitian

No	Author serta Judul Jurnal	Keterangan	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan Penelitian
	Health Center, Takalar Regency	kuantitatif dengan desain <i>pre-experimental one-group pre-post test</i> .	mg/dL menjadi 214,09 mg/dL (<i>p-value</i> = 0,000).	
3.	(Putri et al., 2025) Pengaruh Intervensi Edukasi Ludo terhadap Peningkatan Pengetahuan, Sikap dan Praktik Kebersihan Menstruasi Pada Santriwati.	Jumlah Sampel: Populasi penelitian adalah santriwati kelas 7-9 di Pondok Pesantren Al-Husna. Sampel sebanyak 56 santriwati. Variabel Bebas: Intervensi edukasi permainan Ludo. Variabel Terikat: Peningkatan pengetahuan, sikap, dan praktik kebersihan menstruasi. Metode Penelitian: Penelitian <i>pre-experimental</i> dengan desain <i>one group pre-post test</i> .	Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari intervensi edukasi Ludo terhadap peningkatan pengetahuan (<i>p-value</i> = 0,000), sikap (<i>p-value</i> = 0,002), dan praktik (<i>p-value</i> = 0,021) kebersihan menstruasi pada santriwati. Rata-rata nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> menunjukkan peningkatan yang jelas pada ketiga variabel.	Persamaan: Menggunakan media ludo(variabel bebas) Perbedaan: Variabel terikat, sampel, metode, waktu dan tempat penelitian
4.	(Iriani et al., 2025) Efektivitas Promosi Kesehatan dengan Media Video terkait dengan Peningkatan Pengetahuan Pencegahan <i>BULLYING</i> pada Siswa SMP	Jumlah Sampel: Sampel penelitian ini berjumlah 36 responden, yang terdiri dari siswa-siswi SMP. Variabel Bebas: Pemberian edukasi dengan menggunakan media video. Variabel Terikat: Peningkatan pengetahuan remaja terkait pencegahan <i>BULLYING</i> .	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan remaja tentang pencegahan <i>BULLYING</i> setelah diberikan edukasi dengan media video. Hasil uji statistik menggunakan <i>Paired-Sample T-Test</i> menunjukkan nilai signifikansi $p=<0,0001$, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa edukasi dengan media video efektif dalam	Persamaan: Membahas tentang <i>BULLYING</i> (variabel terikat) Perbedaan: Variabel bebas, sampel, metode, waktu dan tempat penelitian

No	Author serta Judul Jurnal	Keterangan	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan Penelitian
5.	(Higa et al., 2024) Efektivitas Pendidikan Kesehatan dengan Media Video Edukasi dalam Meningkatkan Pengetahuan dan Perubahan Sikap <i>BULLYING</i> Siswa SMP Negeri 5 Kota Kupang.	<p>Metode Penelitian: Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian kuasi-eksperimental.</p> <p>Desain yang digunakan adalah <i>one group pre-test and post-test design</i>.</p>	<p>meningkatkan pengetahuan remaja. Selain itu, ditemukan juga perbedaan peningkatan pengetahuan berdasarkan jenis kelamin.</p>	<p>Persamaan: Membahas tentang <i>BULLYING</i> (variabel terikat)</p>
6.	(Maharani et al., 2024) Pengaruh Edukasi Manajeman <i>BULLYING</i>	<p>Jumlah Sampel: Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII dan VIII di SMP Negeri 5 Kota Kupang, dengan total responden sebanyak 73 orang.</p> <p>Variabel Bebas: Pendidikan kesehatan dengan media video</p> <p>Variabel Terikat: Peningkatan pengetahuan dan perubahan sikap <i>BULLYING</i> siswa.</p> <p>Metode Penelitian: Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian <i>pre-eksperimen</i> satu kelompok <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>.</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara pengetahuan dan sikap siswa sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan dengan media video edukasi. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi $p=0,00$, yang berarti pendidikan kesehatan dengan media video edukasi efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan mengubah sikap siswa mengenai <i>BULLYING</i>.</p>	<p>Perbedaan: Variabel bebas, sampel, metode, waktu dan tempat penelitian</p>

No	Author	serta	Keterangan	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan Penelitian
Judul Jurnal					
Dengan Media Audiovisual Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Pada Remaja Kelas VIII Di SMP Al -Farabi Depok Tahun 2024.	Farabi dengan sebanyak responden.	Depok, sampel 24	tingkat signifikansi (0,05). Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari edukasi manajemen <i>BULLYING</i> dengan media audiovisual terhadap peningkatan kepercayaan diri pada remaja.	Variabel Bebas: Edukasi manajemen <i>BULLYING</i> menggunakan media audiovisual.	Perbedaan: Variabel bebas, sampel, metode, waktu dan tempat penelitian

Meskipun intervensi pencegahan *bullying* telah banyak diteliti, terdapat kesenjangan signifikan yang belum teratasi, terutama dalam hal media edukasi yang efektif dan menarik bagi remaja. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dengan penelitian diatas, dengan mengadopsi media permainan ludo anti-*bullying* (LAB) sebagai sarana edukasi kesehatan terhadap pengetahuan dan sikap remaja tentang *bullying*. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya akan memberikan pemahaman mendalam tentang pengaruh metode edukasi berbasis permainan, tetapi juga menawarkan model intervensi yang praktis dan dapat direplikasi untuk mengatasi isu *bullying* di Indonesia.