



---

## **GAMES SEBAGAI INTERVENSI PENCEGAHAN BULLYING PADA ANAK USIA 6-18 TAHUN: SCOPING REVIEW**

**Kurniawan Kurniawan\*, Rahmawati Nur Baeti, Anisa Nur Afifah, Elsa Rizky Oktafierna,  
Lia Ustami**

Fakultas Keperawatan, Universitas Padjadjaran, Jalan Raya Bandung-Sumedang KM 21 Jatinangor, Sumedang,  
Jawa Barat 45363, Indonesia

\*[kurniawan2021@unpad.ac.id](mailto:kurniawan2021@unpad.ac.id)

### **ABSTRAK**

Bullying dan cyberbullying pada remaja dapat berdampak pada masalah fisik maupun, hal tersebut dapat memicu terjadinya masalah perubahan perilaku, kesulitan beradaptasi dan mempertahankan perhatian. Intervensi pencegahan bullying yang bisa diterapkan pada anak-anak salah satunya yaitu dengan distraksi melalui games. Tujuan studi ini untuk mengidentifikasi penggunaan games sebagai intervensi pencegahan bullying pada anak usia 6-18 tahun. Studi ini menggunakan scoping review dengan mengikuti pedoman Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta Analyses extension for Scoping Review (PRISMA-ScR). Pencarian artikel menggunakan database yang terdiri dari PubMed, CINAHL EBSCOHost, ScienceDirect, dan Scopus. Kriteria inklusi yang digunakan yaitu artikel dari tahun 2012-2022, menggunakan Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris, dan full-text. Kami menganalisis 8 studi mengikuti panduan PRISMA-ScR yang ditelaah melalui tabulasi manual yang memuat identitas studi, tempat studi, tujuan, sampel, usia, model intervensi, dan hasil atau outcome intervensi. Sehingga, kami menemukan 4 kelompok model games yang dapat digunakan untuk mencegah bullying pada anak dan remaja, yaitu Serious Game terdiri dari School of Empathy dan Conectado games; Board Games terdiri dari The Galaxy Rescuers dan Stop Bullying; Role Playing Games; Permainan Balok Jenga; Serious game; Role Play Game; permainan balok. Studi ini menyoroiti bahwa game memiliki potensi sebagai inetrvensi pencegahan bullying pada anak dengan hasil positif yaitu melatih anak untuk meningkatkan empati dalam konteks bullying dan membantu dalam mengurangi kejadian bullying.

Kata kunci: anak; bullying; games; pencegahan; remaja

## **GAMES AS AN INTERVENTION TO PREVENT BULLYING IN CHILDREN AGED 6–18 YEARS: SCOPING REVIEW**

### **ABSTRACT**

*Bullying and cyberbullying in adolescents can have psychological and physical impacts, causing problems with behavior change, and difficulty adapting and maintaining attention. One of the bullying prevention interventions that can be applied to children is distraction using games. This study aims to identify the use of games as an intervention to prevent bullying in children aged 6-18 years. The method used in this study is a scoping review following the Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta Analyzes extension for Scoping Review (PRISMA-ScR) guidelines. The article search used a database consisting of PubMed, CINAHL EBSCOHost, ScienceDirect, and Scopus. The inclusion criteria used were articles from 2012-2022, using Indonesian or English, and full text. We analyzed 8 studies following the PRISMA-ScR guidelines which were reviewed through manual tabulation containing study identity, study site, purpose, sample, age, intervention model, and intervention outcomes. Thus, we found 4 groups of game models that can be used to prevent bullying in children and adolescents, namely Serious Games consisting of School of Empathy and Conectado games; Board Games consist of The Galaxy Rescuers and Stop Bullying; Role Playing Games; Block Jenga Game; Serious games; Role Playing Games; block game. We highlight that games have the potential as an intervention to prevent bullying in children with positive results, namely training children to increase empathy in the context of bullying and helping to reduce bullying incidents.*

*Keywords: adolescence; bullying; children; games; prevention*

## **PENDAHULUAN**

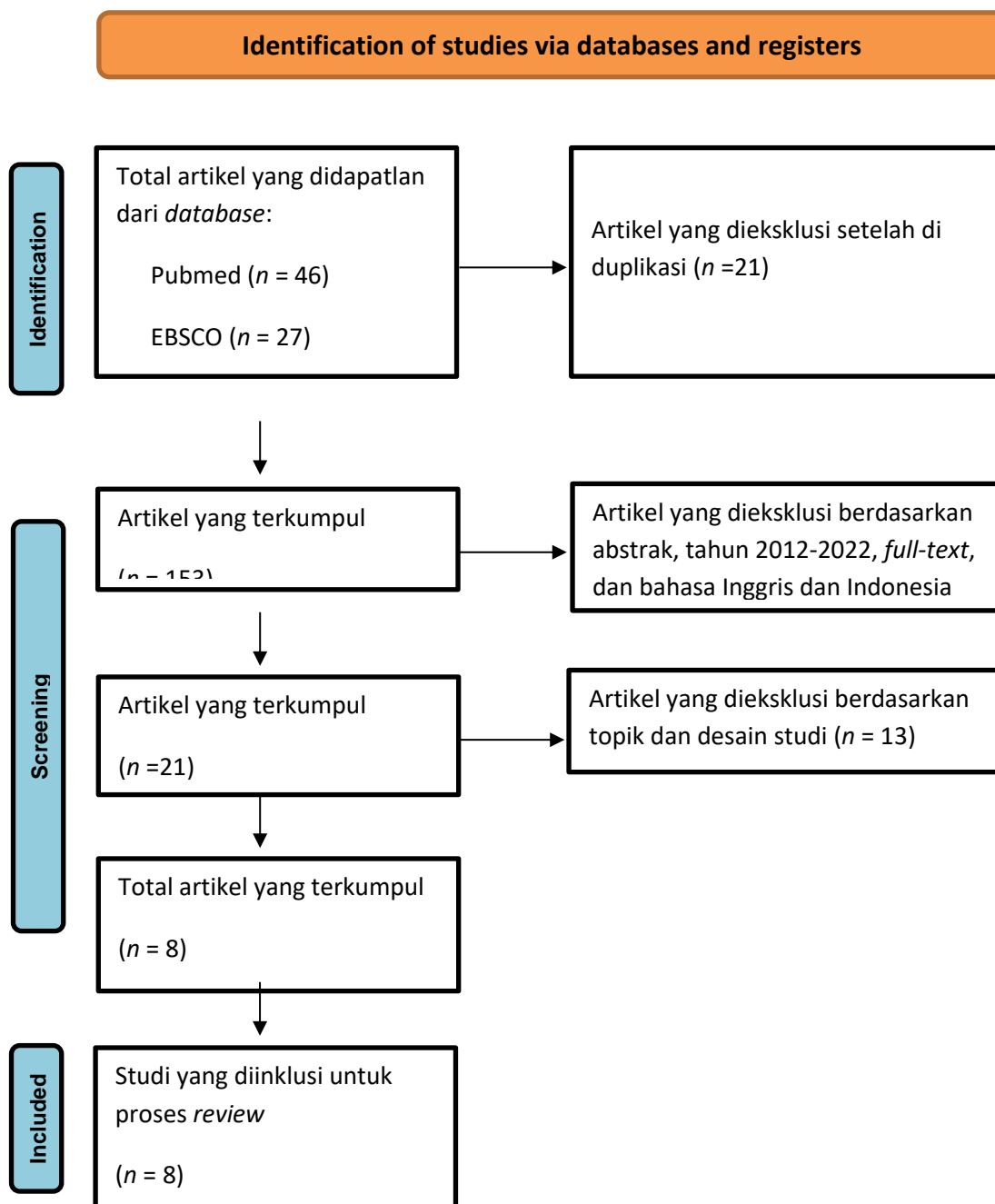
Bullying telah menjadi masalah global hampir diseluruh dunia. Kejadian bullying terjadi pada seluruh populasi, termasuk anak SD, SMP dan SMA, yang artinya bullying dapat terjadi pada anak usia 6 sampai 18 tahun. Namun, kasus bullying pada usia anak sekolah dasar kurang terlihat karena dianggap normal (Sari & Azwar, 2017). Menurut data National Center for Educational Statistic (2016), satu dari lima siswa (20,8%) mengalami penindasan. Adapun data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) tahun 2018 menunjukkan dari 161 kasus bullying di sektor pendidikan, diantaranya 36 (22,4%) anak menjadi korban kekerasan dan bullying, sedangkan 25,5% anak menjadi pelaku kekerasan dan bullying (25,5%) (Eliasa, 2017). Perilaku Bullying telah diakui sebagai penyebab masalah kesehatan pada anak-anak, terutama antara usia 6 sampai 18 tahun yang berkaitan dengan masalah kesehatan mental (Kusuma, 2016). Dampak bullying dapat mengakibatkan munculnya masalah psikologis dan fisik. Korban bullying bisa berubah menjadi pelaku di kemudian hari, yang menunjukkan perilaku agresif dan manipulatif (Novitasari, 2017), bahkan dapat mengakibatkan resiko bunuh diri (Yosep et al., 2022; Yosep et al., 2023). Studi lain dari (Kusuma, 2016) mengungkapkan bahwa pelaku bullying dapat memiliki kepribadian berkuasa yang dapat ditiru oleh korban. Selain itu, korban bullying akan merasa cemas, berperilaku dendam, bahkan dapat menyebabkan depresi dan kemungkinan bunuh diri. Temuan positif intervensi berbasis online menunjukkan manfaat kemajuan teknologi dalam psikoterapi (Kurniawan et al., 2022). Oleh karena itu, maka diperlukan intervensi untuk mencegah dan mengatasi perilaku bullying. Pencegahan diperlukan untuk membantu korban lebih dini dan menciptakan lingkungan yang mendukung bagi anak (Olweus, 1993).

Studi sebelumnya mengungkapkan bahwa intervensi pencegahan bullying yang dapat diterapkan bagi anak-anak salah satunya yaitu dengan game (Drigas, 2016). Namun kajian penggunaa games khususnya game online selama ini lebih banyak mengkaji mengenai dampak negatif, padahal game juga memiliki dampak positif. Beberapa dampak positif dari game yaitu meningkatkan dan mengasah aktivitas otak, melatih konsentrasi, serta melatih aspek kritis dan kreatif dalam menyelesaikan misi atau tujuan (Iten & Petko, 2016). Bermain game juga dapat mendukung interaksi sosial antar pemain dalam game multi-pemain, belajar aktif berkomunikasi dengan tim, serta saling membantu dan mendukung (Bachen, 2016). Penggunaan games sebagai intervensi pencegahan bullying bertujuan untuk menjadikan anak lebih santai, tertarik, senang dan tidak merasa terbebani selama mengikuti kegiatan pencegahan bullying (Zubković R.B et al, 2020). Studi yang komprehensif dan mendalam sangat penting untuk mengetahui dampak penggunaan games sebagai upaya dalam pencegahan bullying. Tujuan dari studi ini untuk mengidentifikasi penggunaan games sebagai intervensi pencegahan bullying pada anak usia 6-18 tahun dengan menggunakan scoping review.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini yaitu scoping review. Tahapan yang dilakukan dalam menyusun scoping review mengacu pada kerangka pedoman Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta Analyses extension for Scoping Review (PRISMA-ScR) yang terdiri dari beberapa tahap yaitu identifikasi pertanyaan penelitian, identifikasi sumber literatur, pemetaan dan pengumpulan literatur, penyusunan dan pelaporan hasil analisis literatur, dan konsultasi kepada pihak kompeten Pencarian artikel menggunakan database yang teridir dari PubMed, CINAHL EBSCOHost, ScienceDirect, dan Scopus. Kata kunci yang digunakan untuk pencarian artikel diantaranya "bullying", "games", "prevention". Kriteria inklusi yang digunakan yaitu artikel dari tahun 2012-2022, berbahasa Indonesia atau

Inggris, dan full text. Kami mengeluarkan artikel yang tidak spesifik pada topik penggunaan games sebagai pencegahan bullying pada usia diluar 6-18 tahun. Berdasarkan hasil pencarian, didapatkan 174 artikel melalui database. Seluruh artikel dilakukan penyaringan duplikasi tersisa 153 artikel. Kemudian, dilakukan penyaringan kembali berdasarkan judul dan abstrak yang sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi tersisa 21 artikel. Setelah itu, dilakukan penyaringan full text dan diperoleh 8 artikel yang relevan untuk dijadikan sumber literatur.



Bagan 1. PRISMA Flow Diagram

Tabel 1  
 Hasil Analisis Literatur

Studi	Tempat Studi	Tujuan	Sampel	Usia (tahun)	Intervensi	Hasil
Svjetlana et al. (2019)	Kroasia	Mengetahui efektivitas <i>serious game</i> dalam meningkatkan perilaku membantu para siswa pengamat dalam situasi perundungan	345	12-14	<i>School Of Empathy Game</i>	Bermain game menghasilkan efek positif pada pilihan perilaku siswa.
Nieh & Wu (2018)	Taiwan	Mengetahui efek dari permainan papan kolaboratif terhadap pengetahuan bullying, sikap bullying, empati dan niat pertahanan dari pemainnya.	328	11-12	<i>The Galaxy Rescuers</i>	Hasil menunjukkan 82,5% pemain mengatakan tahu terkait bullying, 80,9% lebih mengerti perbedaan peran pada kejadian bullying, 83% empati terhadap korban, 88% tahu cara membela korban, dan 87,5% tahu cara menggunakan teknik pertahanan.
Ismaningsih & Fitriana (2022)	Indonesia	Mengetahui pengaruh pendidikan kesehatan menggunakan media permainan balok jenga terhadap peningkatan pengetahuan pencegahan bullying pada anak	31	11-12	Permainan balok jenga	Hasil studi menunjukkan terdapat pengaruh pendidikan kesehatan dengan media permainan balok jenga terhadap peningkatan pengetahuan pencegahan bullying dengan nilai p-value 0,000 < 0,05.
Maria,	Indonesia	Mengetahui	109	6-12	Gemes	Hasil

Amry, & Rahayu (2021)		keefektivitasan game edukasi sehat jiwa dalam mencegah <i>bullying</i>			Jiwa <i>Stop Bullying</i> berupa modifikasi ular tangga	menunjukkan ada perbedaan rata-rata antara hasil intervensi <i>pretest</i> dengan <i>posttest</i> terhadap pengetahuan, sikap dan perilaku siswa ( $p < 0,05$ ).
Zubkov í R.B et al (2020)	Francis	Mengetahui peran pengalaman bermain game serius dalam meningkatkan pengetahuan dan kasih sayang dalam pencegahan <i>bullying</i>	120	12-14	Game School of Empathy	Hasil penelitian menunjukkan bahwa beberapa aspek dari pengalaman bermain game dapat mempengaruhi pengetahuan dan kasih sayang.
Bagès, C et al (2020)	Francis	Mengetahui efektivitas Role-Playing Games (RPG) sebagai program intervensi untuk mengurangi <i>bullying</i>	86	12	Role-Playing game (RPG)	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan level yang signifikan mengenai empati dan penurunan yang signifikan dalam <i>bullying</i> serta perilaku agresif para siswa yang berpartisipasi dalam kelompok RPG.
Calvo (2021)	Spain	Mengetahui efektivitas Conectado dalam meningkatkan kesadaran akan <i>bullying</i> dan <i>cyberbullying</i> , serta eksperimen	40	15-16	Conectado (petualangan grafis 2D point&click)	Studi ini menunjukkan peningkatan kesadaran tentang <i>bullying</i> dan <i>cyberbullying</i> untuk semua pengguna target, dan telah memberikan wawasan lebih

		yang dilakukan untuk memvalidasi ya.				lanjut tentang bagaimana peningkatan ini terkait dengan karakteristik dan perilaku pemain yang berbeda.
Calvo (2020)	Spain	Menyajikan tinjauan tentang permainan serius yang ditemukan melalui tinjauan literatur sistematis yang berfokus pada penggunaan video game sebagai alat untuk pencegahan dan pendeteksian bullying dan cyberbullying	NA	NA	Permainan serius	Studi menunjukkan bahwa permainan serius dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan kesadaran, menciptakan empati, dan mengajarkan strategi baru untuk mengatasi intimidasi dan cyberbullying

## HASIL

Hasil analisis 8 artikel didapatkan mengungkapkan bahwa games sebagai intervensi pencegahan bullying dikelompokkan kedalam beberapa model, yaitu serious games (Svejetlana et al., 2019; Zubković et al., 2020; Calvo, 2020; Calvo, 2021), board games (Nieh & Wu, 2018; Maria et al., 2021), role playing games (Bagès et al., 2020), permainan balok jenga (Gaete et al., 2017).

## PEMBAHASAN

Scoping review ini menganalisis 8 studi yang menemukan 4 model game dalam pencegahan bullying yaitu Serious Games, Board Games, Role Playing Games, dan Permainan Balok Jenga. Tujuan pencegahan bullying tidak hanya untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan tentang bullying, tetapi juga untuk meningkatkan keterlibatan empati dan meningkatkan kualitas hubungan sosial (Nocentini, Zambuto, & Menesini, 2015). Permainan telah menunjukkan efek menguntungkan dalam bidang kesehatan, baik dalam masalah mental maupun fisik (Connolly, Boyle, MacArthur, Hainey, & Boyle, 2012).

### *Serious Games*

*Serious game* atau permainan serius adalah permainan dengan pesan implisit. Hal ini dirancang bukan hanya sekedar untuk hiburan tetapi memiliki tujuan khusus seperti pendidikan, terapi,

dan simulasi. Permainan serius dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan, perubahan perilaku, meningkatkan kepuasan dan interaksi kolaboratif, *soft skill*, dan empati (Boyle et al., 2016). Studi dari Connolly et al (2012) mengungkapkan bahwa permainan hiburan yaitu afektif dan motivasional, yang membantu dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mengenai suatu konten. *Serious game* telah terbukti sebagai alat pendidikan yang efektif dan sangat memotivasi yang mampu meningkatkan kesadaran, mengajarkan pengetahuan, mengubah perilaku, dan bahkan meningkatkan keterampilan (Calderón & Ruiz, 2015). Salah satu contoh *serious game* adalah permainan *School of Empathy*. Studi dari Svjetlana (2019) mengungkapkan bahwa pada siswa usia 12-14 tahun sebanyak 345 tidak ada efek positif yang kuat terhadap perubahan perilaku siswa dalam situasi perundungan, akibat pengetahuan yang kurang. Penelitian Zubković R.B et al (2020) pada 120 orang anak usia 12-14 tahun dari 10 sekolah di menunjukkan bahwa pengalaman bermain *game school of empathy* dapat mempengaruhi pengetahuan dan kasih sayang.

Permainan serius telah diterapkan untuk tujuan pendidikan di berbagai bidang seperti kedokteran, pendidikan, dan penelitian (Connolly et al., 2012; Wattanasoontorn et al., 2013; Weinschenk and Publishing, 2011). Penelitian lain telah menunjukkan keefektifan permainan serius untuk mencegah perundungan, terkadang sebagai bagian dari program pencegahan (Garai gordobil dan Martínez-Valderrey, 2015), dan dalam kasus lain sebagai alat pendukung bagi guru atau siswa (Bradley dan Kendall, 2019; Hall dan Jones , 2009). Conectado sebuah permainan serius untuk meningkatkan kesadaran akan bullying dan cyberbullying, serta eksperimen yang dilakukan untuk memvalidasinya. Conectado adalah petualangan grafis *2D point&click* orang pertama di mana pemain mengambil peran sebagai korban (*cyber*)bullying (Morata., 2011).

### **Board Games**

Bermain *board games* dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial, belajar untuk mengontrol perilaku dan emosi, serta untuk berlatih bagaimana caranya berinteraksi dengan orang lain (Berg, 2005). Salah satu contoh *board games* adalah permainan *The Galaxy Rescuers*. Penelitian Nieh & Wu (2018) pada 328 siswa kelas 5 SD usia 11-12 tahun menunjukkan hasil bahwa game tersebut secara signifikan meningkatkan pengetahuan pemain tentang *bullying*, dimana *The Galaxy Rescuers* dirancang khusus untuk melatih peran berkolaborasi antar pemainnya. Contoh lain dari *board games* adalah Gemes Jiwa *Stop Bullying*. Gemes Jiwa *Stop Bullying* memadukan *game* ular tangga dengan *game* monopoli yang terdiri dari 2 papan. *Game* edukasi sehat jiwa *stop bullying* menyediakan latihan untuk pemecahan masalah dan logika serta menyediakan latihan penggunaan saraf motorik dan *skill* khususnya tentang *bullying* yang disajikan dalam pertanyaan dalam kartu *game*. *Game* dapat meningkatkan hubungan antar pemain, dan *game* ini hasilnya menghibur dan menyenangkan.

### **Role Playing Games**

*Role play games* (RPG) atau permainan melakukan peran merupakan suatu kegiatan memerankan suatu karakter dalam sebuah pertunjukan. RPG dapat pengembangan keterampilan psikososial, identitas pribadi, dan kesadaran akan aturan sosial (Rosselet & Stauffer, 2013). Program RPG dikembangkan dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan psikososial, salah satunya empati dan menggunakan metode bermain yang eksklusif dengan menggunakan instrumen yang paling cocok berdasarkan usia peserta RPG (Sahin, 2012). Hasil penelitian Bagès et al (2020) pada 86 orang siswa kelas 6 SD menunjukkan bahwa adanya peningkatan level yang signifikan mengenai empati dan penurunan yang signifikan dalam bullying serta perilaku agresif anak. RPG melatih seseorang untuk memiliki lebih banyak empati dalam konteks bullying dimana ini akan membantu mereka berinteraksi secara tepat dalam konteks kehidupan nyata lainnya (Jolliffe & Farrington, 2011).

### **Permainan Balok Jenga**

Permainan balok jenga adalah permainan sederhana yang menyenangkan dengan tujuan utamanya menjaga keseimbangan balok. Ismaningsih (2022) Menemukan bahwa permainan ini dapat dijadikan media pendidikan kesehatan pada anak SD di Surakarta dengan efektif ( $p < 0,005$ ). Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan pengetahuan dari yang kurang sebanyak 15 anak menjadi sama sekali tidak ada setelah dilakukan intervensi.

### **SIMPULAN**

Scoping review ini menemukan 4 kelompok model games yang dapat digunakan untuk mencegah kejadian bullying pada anak dan remaja diantaranya adalah Serious Game yang terdiri dari School of Empathy dan Conectedo games; Board Games yang terdiri dari The Galaxy Rescuers dan Stop Bullying; Role Playing Games; Permainan Balok Jenga; Serious game; Role Play Game; permainan balok. Temuan kami menyoroti bahwa intervensi game memiliki potensi sebagai inetrvensi pencegahan bullying pada anak dengan hasil positif yaitu melatih anak untuk meningkatkan empati dalam konteks bullying dan membantu dalam mengurangi kejadian bullying.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amanda, V., Wulandari, S., Wulandari, S., Syah, S. N., Restari, Y. A., Atikah, S., Engkizar, E., Anwar, F., & Arifin, Z. (2020). Bentuk Dan Dampak Perilaku Bullying Terhadap Peserta Didik. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 5(1), 19–32. <https://doi.org/10.34125/kp.v5i1.454>
- Bachen, C. M., P. Hernández-Ramos, C. Raphael, and A. Waldron. 2016. “How Do Presence, Flow, and Character Identification Affect Players’ Empathy and Interest in Learning from a Serious Computer Game?” *Computers in Human Behavior* 64: 77–87. doi:10.1016/j.chb.2016.06.043.
- Bagès, C., Hoareau, N., & Guerrien, A. (2020). Play to Reduce Bullying! Role-Playing Games Are a Useful Tool for Therapists and Teachers. *Journal of Research in Childhood Education*, 1–11. doi:10.1080/02568543.2020.1810834
- Boyle, E. A., T. Hainey, T. M. Connolly, G. Gray, J. Earp, M. Ott, T. Lim, M. Ninaus, C. Ribeiro, and J. Pereira. 2016. “An Update to the Systematic Literature Review of Empirical Evidence of the Impacts and Outcomes of Computer Games and Serious Games.” *Computers and Education* 94: 178–192. doi:10.1016/j.compedu.2015.11.003.
- Connolly, T. M., E. A. Boyle, E. MacArthur, T. Hainey, and J.M. Boyle. 2012. “A Systematic Literature Review of Empirical Evidence on Computer Games and Serious Games.” *Computers and Education* 59 (2): 661–686. doi:10.1016/j.compedu.2012.03.004.
- Drigas. 2016. “Games for Empathy for Social Impact.” *International Journal of Engineering Pedagogy (Ijep)* 6 (4): 36–40.
- 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 (Doctoral dissertation, Universitas Kusuma Husada Surakarta).



- Jolliffe, D., & Farrington, D. P. (2011). Is low empathy related to bullying after controlling for individual and social background variables? *Journal of Adolescence*, 34(1), 59–71. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2010.02.001>
- Iten, N., and D. Petko. 2016. “Learning with Serious Games: Is Fun Playing the Game a Predictor of Learning Success?” *British Journal of Educational Technology* 47 (1): 151–163. doi:10.1111/bjet.12226.
- Kurniawan, K., Yosep, I., Maulana, S., Mulyana, A. M., Amirah, S., Abdurrahman, M. F., ... & Rahayuwati, L. (2022). Efficacy of Online-Based Intervention for Anxiety during COVID-19: A Systematic Review and Meta-Analysis of Randomized Controlled Trials. *Sustainability*, 14(19), 12866.
- Maria, D. Y., Amry, R. Y., Rahayu, B. A., & Oktavianto, E. (2021). Game Edukasi Sehat Jiwa sebagai Manajemen Pencegahan Bullying. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 9(3), 529–538. <https://doi.org/10.26714/jkj.9.3.2021.529-538>
- Nieh, H. P., & Wu, W. C. (2018). Effects of a Collaborative Board Game on Bullying Intervention: A Group-Randomized Controlled Trial. *Journal of School Health*, 88(10), 725–733. <https://doi.org/10.1111/josh.12675>
- Nocentini, A., V. Zambuto, and E. Menesini. 2015. “Anti-Bullying Programs and Information and Communication Technologies (ICTs): A Systematic Review.” *Aggression and Violent Behavior* 23: 52–60. doi:10.1016/j.avb.2015.05.012.
- Rosselet, J. G., & Stauffer, S. D. (2013). Using group role-playing games with gifted children and adolescents: A psychosocial intervention model. *International Journal of Play Therapy*, 22(4), 173–192. <https://doi.org/10.1037/a0034557>
- Sahin, M. (2012). An investigation into the efficiency of empathy training programs on preventing bullying in primary schools. *Children and Youth Services Review*, 34(7), 1325–1330. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2012.03.013>
- Ttofi, M. M., Farrington, D. P., Lösel, F., Loeber, R., & Ttofi, M. M. (2012). Do the victims of school bullies tend to become depressed later in life? A systematic review and meta-analysis of longitudinal studies. *Journal of Aggression, Conflict, and Peace Research*, 3(2), 63–73. <https://doi.org/10.1108/17596591111132873>
- Yosep, I., Hikmat, R., Mardhiyah, A., Kurniawan, K., & Amira, I. (2023). A scoping review of the online interventions by nurses for reducing the negative impact of bullying on students. *Journal of Multidisciplinary Healthcare*, 773-783.
- Yosep, I., Pramukti, I., Agustina, H. R., Kurniawan, K., Agustina, H. S., & Hikmat, R. (2022, December). Triple-P e-Parenting to Improve Awareness of Psychiatric Nurses on Preventing Cyberbullying in Adolescents. In *Healthcare* (Vol. 11, No. 1, p. 19).
- Zubković, R.B., Kolić-Vehovec, S., Smojver-Ažić, S., Martinac Dorčić, T., & Pahljina-Reinić, R. (2020). The role of experience during playing bullying prevention serious game: effects on knowledge and compassion. *Behavior & Information Technology*, 1–15. doi:10.1080/0144929x.2020.1813332

