

## GAMIFIKASI ENKLEK UNTUK PENGUATAN KETAHANAN SOSIAL DIGITAL SISWA TERHADAP *HATE SPEECH* DAN *CYBERBULLYING*

Nur Liya Ni'matul Rohmah<sup>1)</sup>, Endang Rahmawati<sup>2)</sup>, Suswandi<sup>3)</sup>, Raudatul Jannah<sup>4)</sup>,  
Anggun Hidayah Putri<sup>5)</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Komunikasi dan Penyiaran Islam, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

<sup>1</sup>[nurliya@ummat.ac.id](mailto:nurliya@ummat.ac.id), <sup>2</sup>[era.justmine@ummat.ac.id](mailto:era.justmine@ummat.ac.id)

Diterima 8 Juni 2026, Direvisi 24 September 2026, Disetujui 25 September 2026

### ABSTRAK

Program penguatan ketahanan sosial digital melalui gamifikasi Engklek "Ruang Aman Digital Anak" di Yayasan Chilihhouse, Lombok Utara, bertujuan meningkatkan pemahaman siswa usia 10-13 tahun tentang keamanan digital, etika bermedia, ujaran kebencian, dan cyberbullying serta memperkuat pendampingan orang tua. Kegiatan dilaksanakan melalui sosialisasi, pelatihan interaktif, simulasi, permainan engklek tematik, pendampingan, dan evaluasi pre-test-post-test. Evaluasi kuantitatif mencakup 45 peserta yang hadir dan mengisi kedua tes. Rerata skor meningkat dari 55,5 menjadi 85,5, dengan kenaikan 30 atau 54,05%. Observasi kegiatan juga menunjukkan keterlibatan aktif siswa dalam diskusi dan keberanian menyampaikan pengalaman digital, sedangkan orang tua mulai mengidentifikasi strategi pendampingan berbasis dialog. Hasil ini menunjukkan kelayakan gamifikasi berbasis permainan tradisional sebagai media literasi digital yang kontekstual dan mudah direplikasi. Namun, penilaian dampak jangka panjang masih memerlukan pengukuran lanjutan setelah program.

**Kata kunci:** *Cyberbullying; Engklek edukatif; Ketahanan sosial digital; Literasi digital; Ruang aman anak.*

### ABSTRACT

This community engagement program used the "Safe Digital Space for Children" hopscotch game at Yayasan Chilihhouse, North Lombok, to strengthen digital social resilience among students aged 10-13 years and improve parental guidance. The program combined socialization, interactive training, simulation, thematic hopscotch, mentoring, and pre-test-post-test evaluation. The quantitative evaluation included 45 participants who attended and completed both tests. The mean score increased from 55.5 to 85.5, equivalent to 30 or 54.05%. Field observations also indicated active student participation, greater willingness to discuss digital experiences, and improved parental recognition of dialogue-based guidance strategies. These findings support the feasibility of adapting a traditional game as a contextual and replicable digital literacy medium. Longer-term follow-up is still required before conclusions can be drawn about sustained behavioral change.

**Keywords:** *Cyberbullying; Educational hopscotch; Digital social resilience; Digital literacy; Safe spaces for children.*

### PENDAHULUAN

Transformasi digital telah mengubah cara anak berinteraksi, belajar, dan membangun relasi sosial (Kominfo, 2021). Pada usia sekolah dasar akhir dan remaja awal, kemampuan regulasi emosi, kontrol diri, dan penalaran moral masih berkembang. Literasi digital karena itu tidak cukup dipahami sebagai keterampilan teknis, tetapi juga mencakup perilaku saling menghormati, partisipasi yang bertanggung jawab, kemampuan menilai risiko, dan

tindakan aman ketika menghadapi masalah daring (Rohmah, 2025) (OECD, 2025) menegaskan bahwa kebijakan dan pendidikan digital anak perlu menyeimbangkan perlindungan, pemberdayaan, serta dukungan dari keluarga dan institusi pendidikan. Kerangka tersebut menjadi dasar untuk merancang intervensi yang menghubungkan pengetahuan, sikap, dan praktik bermedia (Komdigi, 2025).

Masalah tersebut juga tampak pada konteks Lombok Utara, Nusa Tenggara Barat. Berdasarkan observasi awal dan diskusi dengan Yayasan Chilihouse, siswa usia 10-13 tahun telah aktif menggunakan perangkat digital, tetapi belum seluruhnya memahami etika komunikasi daring, keamanan akun, serta dampak sosial dari ejekan, stereotip, dan pengucilan. Sebagian perilaku tersebut masih dianggap sebagai candaan. Padahal, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang berisiko, norma sosial, serta pengalaman perundungan luring berkaitan dengan kerentanan terhadap cyberbullying (Chen, L., Ho, S. S., & Lwin, 2017). Resiliensi dapat berperan sebagai faktor pelindung yang membantu remaja menghadapi dampak bullying dan cyberbullying (Hinduja, S., & Patchin, 2017). Temuan awal mitra tersebut menunjukkan perlunya intervensi yang kontekstual, aman, dan melibatkan anak bersama orang dewasa pendamping.

Permasalahan prioritas yang disepakati bersama mitra meliputi tiga aspek. Pertama, siswa belum mampu membedakan candaan yang sehat dari ujaran merendahkan atau bentuk awal cyberbullying. Media belajar berbasis permainan dapat membantu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa ketika materi disusun sesuai usia dan pengalaman mereka (Utami, 2021) (Sailer, M., & Homner, 2020). Kedua, siswa belum memiliki mekanisme yang jelas untuk bercerita atau melaporkan pengalaman digital yang mengganggu. Penggunaan web game edukasi menunjukkan potensi untuk melatih beberapa aspek literasi digital, termasuk keamanan, komunikasi, dan kolaborasi (Huda, Muhamat Maariful; Tricahyo, Vion Age; Darma, 2024). Ketiga, pendampingan orang tua masih lebih banyak berfokus pada durasi penggunaan gawai daripada kualitas percakapan dan isi interaksi digital anak. Pendampingan yang aktif dan komunikatif membantu memaksimalkan peluang sekaligus mengurangi risiko penggunaan internet oleh anak (Livingstone, S., & Helsper, 2008); (Mauluddia, Yulia: Yulindrasari, 2024).

Pengabdian ini menempatkan penguatan ketahanan sosial digital sebagai tujuan utama. Ketahanan sosial di sini berarti kemampuan anak untuk mengenali, memahami, dan merespons pengalaman digital secara sehat, empatik, dan bertanggung jawab. Karena itu, program tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap dan perilaku. Program ini dirancang selaras dengan SDG 4 tentang pendidikan berkualitas dan SDG 16 tentang perdamaian, keadilan, dan kelembagaan yang kuat. Dari sisi institusi, program ini juga mendukung agenda perguruan tinggi yang berdampak langsung bagi masyarakat.

Keunikan utama program terletak pada penggunaan gamifikasi Engklek "Ruang Aman Digital Anak"

sebagai medium edukasi. Pilihan ini tidak sekadar menghadirkan permainan, melainkan menciptakan pengalaman belajar yang dekat dengan budaya anak, mudah dipahami, dan tidak bergantung pada internet atau perangkat khusus. Permainan tradisional dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan tentang Stop Hoax, Literasi Digital, Rekam Jejak Digital, Amankan Password Kamu, dan Stop Bully. Dengan demikian, ruang bermain diubah menjadi ruang belajar yang aman, reflektif, dan partisipatif.

## METODE

Kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif, edukatif, dan kontekstual yang melibatkan tim pengabdian, mahasiswa, pengelola Yayasan Chilihouse, siswa usia 10-13 tahun, serta orang tua atau wali. Pelaksanaan terdiri atas koordinasi kebutuhan, sosialisasi, pelatihan literasi keamanan digital, penerapan gamifikasi Engklek, pendampingan, dan evaluasi. Evaluasi kuantitatif menggunakan pre-test dan post-test pada peserta yang hadir dan menyelesaikan kedua pengukuran (Kriyantono, 2020). Skor dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan rerata, selisih poin, dan persentase perubahan. Observasi partisipasi, catatan refleksi, dan umpan balik peserta digunakan untuk memberi konteks terhadap perubahan skor. Desain ini mengukur perubahan pengetahuan segera setelah kegiatan dan tidak dimaksudkan untuk membuktikan perubahan perilaku jangka panjang (Sugiono, 2015).



**Gambar 1.** Tahapan Program Ruang Aman Digital Anak Menuju Keberlanjutan

Sumber: Diolah oleh tim pengabdian menggunakan Napkin (2026)

Rangkaian pada Gambar 1 diterjemahkan ke dalam tahapan pelaksanaan berikut.

**Tabel 1.** Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

| N o | Tahap Kegiatan                            | Deskripsi Kegiatan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Metode                                                                                                      | Luaran                                                                                                    |
|-----|-------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | Persiapan dan Koordinasi Mitra            | Tahap awal difokuskan pada penyamaan persepsi antara tim pengabdian dan mitra melalui audiensi awal dengan Yayasan Chilihouse. Kegiatan meliputi penetapan tujuan, ruang lingkup, jadwal pelaksanaan, sasaran peserta, serta pembagian peran. Selain itu, dilakukan pemetaan kondisi awal siswa dan orang tua melalui observasi lapangan dan dialog dengan pendamping. | Berita acara kesepakatan program, peta kebutuhan peserta, rancangan kegiatan yang kontekstual dan realistis |                                                                                                           |
| 2   | Sosialisasi Program                       | Sosialisasi dilakukan kepada siswa dan orang tua/wali murid dengan pendekatan komunikatif dan persuasif. Materi mencakup tujuan program, konsep ruang aman digital, risiko hate speech dan cyberbullying, serta urgensi keterlibatan peserta. Proses ini menekankan pembangunan pemahaman bersama, bukan sekadar transfer informasi.                                   | Komunikasi dialogis, edukasi partisipatif                                                                   | Terbentuknya pemahaman awal peserta, komitmen keterlibatan, serta kesipaan mengikuti program secara aktif |
| 3   | Pelatihan Literasi Keamanan Digital Siswa | Pelatihan diberikan kepada siswa melalui kelas interaktif yang memuat                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Student-center learning,                                                                                    | Peningkatan pemahaman, kesadaran,                                                                         |

|   |                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                           |                                                                                                         |
|---|-------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                                                 | simulasi kasus, permainan peran, diskusi kelompok kecil. Materi meliputi hoaks, jejak digital, keamanan password, etika komunikasi daring, serta pengenalan bentuk awal cyberbullying.                                                                                                           | simulasi, role play, diskusi kelompok                     | serta kemampuan siswa dalam menerapkan etika bermedia digital secara empatik                            |
| 4 | Pelatihan Literasi Digital Orang Tua/Wali Murid | Kegiatan ini berfokus pada peningkatan kapasitas orang tua dalam mendampingi aktivitas digital anak. Materi mencakup risiko digital, pola komunikasi efektif dalam keluarga, serta strategi pendampingan yang tidak bersifat represif. Sesi juga difasilitasi dengan diskusi pengalaman peserta. | Edukasi berbasis pengalam, dialog reflektif               | Meningkatkan kesadaran dan peran orang tua sebagai pendamping aktif dalam penggunaan media digital anak |
| 5 | Penerapan Teknologi dan Inovasi Sosial          | Tahap ini mengimplementasikan media gamifikasi berupa permainan Engklek "Ruang Aman Digital Anak". Media digunakan sebagai sarana pembelajaran aktif, di mana siswa berinteraksi langsung dengan konten literasi digital melalui permainan fisik berbasis refleksi.                              | Gamifikasi, experiential learning, media edukasi low-tech | Terimplementasinya media pembelajaran inovatif yang kontekstual, partisipatif, dan mudah direplikasi    |
| 6 | Pendampingan Siswa dan Mitra                    | Pendampingan dilakukan melalui forum ruang aman                                                                                                                                                                                                                                                  | Pendampingan partisipatif                                 | Terbentuknya ruang aman                                                                                 |

|   |                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                     |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   | digital yang memfasilitasi diskusi pengalaman siswa dalam bermedia digital. Tim dan mitra memberikan respons edukatif terhadap dinamika yang muncul, sekaligus membangun ruang dialog yang aman bagi siswa. | patif, forum reflektif                                                                                                                                                                                                                                         | non-formal yang mendukung ekspresi, refleksi, dan komunikasi terbuka siswa                          |
| 7 | Monitoring dan Evaluasi                                                                                                                                                                                     | Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas program melalui pre-test dan post-test, observasi perilaku, serta pengumpulan umpan balik dari siswa, orang tua, dan mitra. Pendekatan evaluasi menggabungkan aspek kuantitatif dan kualitatif.                  | Data capaian program, peningkatan pemahaman, serta analisis perubahan sikap dan partisipasi peserta |
| 8 | Penguatan Keberlanjutan Program                                                                                                                                                                             | Tahap akhir difokuskan pada keberlanjutan program melalui alih pengetahuan dan penyerahan modul kepada mitra. Kapasitas pendamping lokal diperkuat, dan orang tua didorong untuk terus berperan aktif dalam menciptakan lingkungan digital yang aman di rumah. | Mitra mampu melanjutkan program secara mandiri serta tersusunnya rencana keberlanjutan program      |



Gambar 2. Engklek Digital (RTIK Jember)

Teknologi dan inovasi sosial yang diterapkan berupa permainan Engklek "Ruang Aman Digital Anak". Media ini mengadaptasi inovasi Relawan TIK Jember dengan menempatkan pesan Stop Hoax, Literasi Digital, Rekam Jejak Digital, Amankan Password Kamu, Stop Bully, dan Asyik Bermedia Digital pada petak permainan. Fasilitator menghubungkan setiap petak dengan pertanyaan singkat, contoh kasus, dan refleksi peserta. Dengan alur tersebut, aktivitas fisik tidak berhenti sebagai permainan, tetapi menjadi pemicu percakapan tentang keputusan aman dan bertanggung jawab di ruang digital.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Evaluasi kuantitatif mencakup Evaluasi kuantitatif mencakup 45 peserta yang hadir dan mengisi kedua tes. Rerata skor meningkat dari 55,5 menjadi 85,5, dengan kenaikan 30 atau 54,05%. Hasil ini menunjukkan perubahan pengetahuan segera setelah intervensi. Karena kegiatan belum menggunakan kelompok pembandingan dan belum melakukan pengukuran lanjutan, data tersebut tidak digunakan untuk menyimpulkan perubahan perilaku jangka panjang.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Pre-test dan Post-test

| Indikator                       | Hasil  |
|---------------------------------|--------|
| Peserta dengan data berpasangan | 45     |
| Rerata pre-test                 | 55,5   |
| Rerata post-test                | 85,5   |
| Selisih skor                    | 30     |
| Peningkatan                     | 54,05% |

Sumber: Data evaluasi kegiatan (2026)

Pada fase sosialisasi, siswa dan orang tua mampu menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari, seperti ejekan di grup percakapan,

pembagian konten tanpa verifikasi, dan penggunaan kata sandi yang lemah. Diskusi awal membantu peserta mengenali bahwa risiko digital bukan persoalan abstrak, tetapi bagian dari relasi sosial yang mereka jalani. Temuan observasional ini digunakan sebagai konteks bagi hasil pre-test dan post-test, bukan sebagai pengganti data kuantitatif.

Pada tahap pelatihan siswa, materi disampaikan melalui contoh kasus, diskusi kelompok, simulasi, dan permainan. Peserta dapat membedakan candaan, ejekan, serta pesan yang berpotensi menyakiti orang lain, kemudian mendiskusikan respons yang lebih aman. Penggunaan unsur permainan membantu mempertahankan perhatian dan memberi kesempatan kepada anak untuk membaca, bergerak, berbicara, dan menanggapi. Pola ini sejalan dengan meta-analisis Sailer dan Homner (2020), yang menunjukkan bahwa gamifikasi dapat mendukung hasil kognitif, motivasional, dan perilaku apabila elemen permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran.



**Gambar 3.** Sosialisasi Ruang Aman Digital bersama Siswa Chilihouse

*Sumber: Dokumentasi tim pengabdian (2026)*

Implementasi Engklek "Ruang Aman Digital Anak" menjadi inti pembelajaran. Setiap langkah mendorong anak membaca pesan, menjelaskan makna, mendengar tanggapan teman, dan menentukan tindakan yang tepat. Aktivitas tersebut menerjemahkan konsep kewargaan digital ke dalam perilaku yang dapat diamati, terutama komunikasi yang menghormati orang lain dan tindakan bertanggung jawab ketika berinteraksi secara daring (Jones, L. M., & Mitchell, 2016). Media low-tech juga memungkinkan mitra menjalankan kembali kegiatan tanpa bergantung pada koneksi internet atau perangkat individual.

Sesi refleksi menunjukkan bahwa forum yang tidak menghakimi memudahkan anak menceritakan

pengalaman digital. Keberanian berbicara diperlakukan sebagai indikator proses, bukan bukti perubahan psikologis. Temuan ini relevan dengan kajian Hinduja dan Patchin (Hinduja, S., & Patchin, 2017) yang menempatkan resiliensi sebagai faktor pelindung dalam menghadapi bullying dan cyberbullying (UNICEF, 2025). Program ini mulai membangun dukungan sosial melalui kehadiran fasilitator, pendamping, dan teman sebaya, tetapi pengukuran resiliensi secara khusus masih diperlukan dalam evaluasi berikutnya.

Pada tahap pelatihan memperlihatkan partisipasi yang tinggi dari peserta. Anak-anak tampak antusias, beberapa tampak tersenyum, dan beberapa lainnya menunggu giliran sambil memperhatikan jalannya permainan. Kondisi ini penting karena minat belajar anak sering ditentukan oleh suasana yang mereka rasakan. Ruang yang aman, ceria, dan partisipatif membuat anak lebih siap menerima pesan. Sementara itu, kehadiran guru atau pendamping di sekitar arena permainan membantu menjaga kedekatan emosional dan rasa aman. Pelibatan pendamping mitra juga memperkuat transfer kapasitas. Dengan melihat langsung cara fasilitasi dilakukan, mitra memperoleh contoh praktis untuk melanjutkan kegiatan setelah program selesai.

Pada sesi orang tua, peserta mengidentifikasi bahwa pendampingan digital tidak cukup dilakukan dengan membatasi durasi penggunaan gawai. Orang tua perlu menanyakan aktivitas daring anak, mendiskusikan konten yang mengganggu, menyepakati mekanisme pelaporan, dan memberi contoh komunikasi yang aman. Pendekatan ini sejalan dengan Livingstone dan Helsper (2008), yang menunjukkan bahwa mediasi orang tua mencakup strategi aktif, pembatasan, serta pemantauan teknis. Dialog aktif penting agar perlindungan tidak hanya berbentuk larangan, tetapi juga mengembangkan kemampuan anak menilai risiko.



**Gambar 4.** Pelatihan Pendampingan Digital bagi Orang Tua

*Sumber: Dokumentasi tim pengabdian (2026)*

Secara keseluruhan, penerimaan program didukung oleh kesesuaian media dengan usia peserta,

fasilitasi yang partisipatif, pelibatan orang tua, dan penggunaan alat yang dapat direplikasi dengan biaya rendah. Temuan ini selaras dengan bukti bahwa manfaat gamifikasi bergantung pada rancangan pembelajaran dan kesesuaian elemen permainan, bukan sekadar penambahan aktivitas bermain (Sailer, M., & Homner, 2020) (OECD, 2025) juga menekankan perlunya ekosistem yang melibatkan keluarga, sekolah, komunitas, dan penyedia layanan digital. Karena itu, keberlanjutan program perlu ditopang oleh fasilitator lokal, jadwal forum ruang aman, dan evaluasi berkala.

Keterbatasan kegiatan terletak pada evaluasi satu kelompok, penggunaan pengukuran segera setelah intervensi, dan belum adanya observasi perilaku dalam periode yang lebih panjang. Hasil pre-test dan post-test hanya menggambarkan perubahan pengetahuan pada peserta yang menyelesaikan kedua tes. Studi atau program lanjutan perlu menggunakan instrumen yang tervalidasi, analisis berpasangan, pengukuran tindak lanjut, serta pencatatan keterlaksanaan fasilitasi agar dampak program dapat dinilai secara lebih kuat.

## SIMPULAN DAN SARAN

Program menunjukkan bahwa gamifikasi Engklek dapat digunakan sebagai media literasi digital yang kontekstual, partisipatif, dan mudah direplikasi bagi siswa usia 10-13 tahun. Pada Evaluasi kuantitatif mencakup 45 peserta yang hadir dan mengisi kedua tes. Rerata skor meningkat dari 55,5 menjadi 85,5, dengan kenaikan 30 atau 54,05%. Observasi kegiatan memperlihatkan partisipasi aktif siswa dalam membahas keamanan akun, etika komunikasi, hoaks, dan cyberbullying, sedangkan sesi orang tua memperkuat pemahaman tentang pendampingan berbasis dialog. Capaian tersebut masih terbatas pada perubahan pengetahuan segera setelah kegiatan. Mitra disarankan melanjutkan forum ruang aman digital, mengulang permainan secara berkala, dan melakukan evaluasi tindak lanjut untuk menilai konsistensi perilaku aman di rumah maupun di lingkungan belajar.

## DAFTAR RUJUKAN

- Chen, L., Ho, S. S., & Lwin, M. O. (2017). A Meta-Analysis of Factors Predicting Cyberbullying perpetration and victimization: From the social cognitive and media effects approach. *New Media and Society*, 19(8), 1194–1213. <https://doi.org/10.1177/1461444816634037>
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2017). Cultivating Youth Resilience to Prevent Bullying and Cyberbullying Victimization. *Child Abuse & Neglect*, 73, 51–62. <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2017.09.010>
- Huda, Muhamat Maariful; Tricahyo, Vion Age; Darma, R. R. Y. A. A. S. (2024). Analisis Tingkat Literasi Digital Siswa Berbasis Web Game Edukasi Sebagai Bagian Kesiapan Pembelajaran Digital. *JSITIK*, Vol.2(No.2), 85–97.
- Jones, L. M., & Mitchell, K. J. (2016). Defining and Measuring Youth Digital Citizenship. *New Media & Society*, 18(9), 2063–2079. <https://doi.org/10.1177/1461444815577797>
- Komdigi, S. D. (2025). *Indeks Masyarakat Digital Indonesia 2025*.
- Kominfo. (2021). *Modul Literasi Digital Kominfo 2021-2024*.
- Kriyantono, R. (2020). *Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif dan Kualitatif*. Prenamedia Group.
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2008). Parental Mediation of Children's Internet Use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 52(4), 581–599. <https://doi.org/10.1080/08838150802437396>
- Mauluddia, Yulia; Yulindrasari, H. (2024). Peran Literasi Digital dalam Mendukung Perkembangan Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Teknologi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5), 1209–1220.
- OECD. (2025). *How's Life for Children in the Digital Age?* Oecd.Org.
- Rohmah, N. N. (2025). Keamanan Cyber dan Media Digital. In *Cybermedia* (1st ed., p. 118). Alifba Media.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: A Meta-Analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- UNICEF. (2025). *Cyberbullying: What is it and how to stop it What teens want to know about cyberbullying*. Unicef.Org.
- Utami, D. S. A. T. A. H. (2021). Pengembangan Media Belajar Literasi Digital Berbasis Game Edukasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Kelas 2 SD. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, Vol, 5(No, 2.), 216–225.