

## ABSTRAK

*Bullying* merupakan salah satu permasalahan yang dapat berdampak pada kondisi sosial dan psikologis anak sehingga diperlukan media edukasi yang sesuai dengan karakteristik anak. Tugas Akhir ini bertujuan mengembangkan aplikasi anti-bullying dengan pendekatan psikoedukasi kesehatan mental dalam bentuk permainan edukatif ular dan tangga. Pengembangan dilakukan menggunakan *System Development Life Cycle* (SDLC) yang difokuskan pada tahap analisis dan perancangan sistem. Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan sistem dan pengguna yang menjadi dasar perancangan proses bisnis, interaksi, struktur data, dan antarmuka aplikasi. Permainan mengintegrasikan *pre-test*, materi edukasi, tes intervensi, dan *post-test* dalam satu sesi permainan. Implementasi aplikasi dilakukan menggunakan Godot dengan penyimpanan data secara lokal. Pengujian dilakukan menggunakan metode *black-box testing* melalui pengujian alur aplikasi dan alur data. Hasil pengujian menunjukkan bahwa fungsi dan alur yang diuji telah berjalan sesuai dengan hasil yang diharapkan berdasarkan rancangan. Aplikasi yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pendukung edukasi anti-bullying bagi anak, sedangkan kesesuaian konten dengan karakteristik anak masih perlu dikaji lebih lanjut.

**Kata kunci:** *anti-bullying*, psikoedukasi, permainan edukatif, *System Development Life Cycle*, *black-box testing*.