

Pengembangan Media Permainan Ludo Bullying Untuk Meningkatkan Pemahaman Bullying Pada Remaja

Fauziah^{1*}, Rochani², Alfiandy Warih Handoyo³

¹²³Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Kota Serang, Indonesia.

*) Email Korespondensi: fauziahfauziah2802@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan maraknya tindakan *bullying* yang dilakukan oleh remaja di satuan pendidikan terutama pada siswa Sekolah Menengah Atas. Salah satu upaya mencegah tindakan *bullying* yakni memberi pemahaman mengenai *bullying* sebagai edukasi oleh guru Bimbingan dan Konseling kepada siswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Bimbingan dan Konseling yakni Media Permainan Ludo Bullying yang dapat digunakan untuk mencegah *bullying* dalam pengembangan produk. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Konsep pengembangan model 4-D yakni *Define, Design, Development and Dissemination* (Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran). Hasil Penelitian yakni berdasarkan uji ahli nilai rata-rata produk ludo *bullying* sebesar 93,52%. Artinya memenuhi kriteria penilaian berada di kategori “sangat layak”. Selanjutnya, respon yang dilibatkan dalam uji coba terbatas adalah 12 responden dari siswa kelas X SMAN 19 Kabupaten Tangerang. Perolehan yang didapatkan dari hasil uji respon ialah sebesar 91,02% dengan kategori “sangat baik” dan termasuk kedalam kategori media “sangat layak”. Peneliti memperoleh data skor pre-test dan post-test dari hasil uji coba terbatas yang selanjutnya didapatkan perhitungan nilai N-Gain Score sebesar 0,8388 berada pada kategori “tinggi” ($0,8388 > 0,7$) dan N-Gain Persen yakni sebesar 83.88% berada pada kategori “efektif” ($83.88\% > 76\%$). Maka dapat diartikan bahwa pengembangan produk media permainan ludo bullying dapat meningkatkan pemahaman *bullying* pada remaja dan sangat layak diimplementasikan kepada pengguna. Adapun komponen dalam paket produk yaitu papan permainan, empat versi kartu permainan, buku panduan pelaksanaan permainan, dadu, pengocok dadu, pion, serta kemasan permainan.

Kata Kunci: *Bullying*, Media Permainan Ludo, Pemahaman Siswa.

Abstract

This research is motivated by the problem of rampant acts of bullying committed by adolescents in education units, especially high school students. One of the efforts to prevent bullying is to provide an understanding of bullying as education by Guidance and Counseling teachers to students. This study aims to develop Guidance and Counseling media, namely Ludo Bullying Game Media which can be used to prevent bullying in product development. This study uses the Research and Development (R&D) method. The concept of developing the 4-D model is Define, Design, Development and Dissemination (Defining, Designing, Developing and Disseminating). The research results, namely based on expert tests, the average value of ludo bullying products is 93.52%. means that it meets the assessment criteria to be in the "very decent" category. Furthermore, the responses involved in the limited trial were 12 respondents from class X SMAN 19 Tangerang Regency. The gain obtained from the response test results was 91.02% in the "very good" category and included in the very decent media category. The researcher obtained the pre-test and post-test score data from the limited trial results which then obtained the calculation of the N-Gain Score of 0.8388 in the "High" category ($0.8388 > 0.7$) and the N-Gain Percent namely 83.88% are in the "effective" category ($83.88\% > 76\%$). So, it can be interpreted that the development of ludo bullying game media products can increase the understanding of bullying in adolescents and is very feasible to implement for users. The components in the product package are game boards, four versions of game cards, game implementation manuals, dice, dice shakers, pawns, and game packaging.

Keywords: *Bullying*, Ludo Game Media, Student Understanding.

Pendahuluan

Seiring perkembangan peradaban, fenomena mengenai segala hal mudah sekali didapatkan. Informasi berbagai fenomena kian merambat melalui berbagai alat komunikasi jarak jauh dengan terkoneksi pada sosial media. Termasuk informasi mengenai fenomena kekerasan yang dilakukan oleh remaja. Menurut BPS dalam Rochani, Hufad et al. (2021) menyatakan bahwa angka kriminalitas dan kekerasan yang melibatkan remaja dan pemuda baik sebagai pelaku atau korban setiap tahun semakin meningkat. Menurut Haerani, Khairun & Conia (2020) peserta didik pada usia 12-14 sudah termasuk kategori remaja. Menurut Afiati, Conia, et al. (2022) periode remaja terbagi menjadi remaja awal (14–17 tahun) dan remaja akhir (18 - 21 tahun). Menurut Agustine, et al (2019) dan Awaliyah, et al (2021) usia remaja merupakan masa transisi menuju kedewasaan. Menurut Miranda et al (2019) dan Wahyuni & Nurmala (2020) masa remaja dikatakan juga sebagai masa peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa. Hurlock (Putro, 2017) menjelaskan bahwa masa remaja adalah suatu masa peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa, pada masa peralihan ini menyebabkan banyak permasalahan bagi remaja, oleh karena itu masa ini disebut sebagai *problem age* atau usia yang penuh permasalahan. Menurut Afriani, Afiati & Conia (2021) masa peralihan merupakan periode krisis identitas diri. Menurut Nurmala, Wibowo & Rachmayani (2020) setiap manusia pasti memiliki hambatan yang harus dilalui dalam hidupnya. Menurut Soekanto dalam Choirunnisa, Afiati & Conia (2020) Siswa pada masa remaja dirasakan sebagai suatu krisis karena belum adanya pegangan. Perkembangan pada masa remaja sering mempengaruhi perubahan sikap dan perilaku. Menurut Nurmala, Mulyapradana & Sofiyanti (2020) perkembangan sosial pada masa remaja mengalami perubahan sehingga mereka mengalami kesulitan pada masa ini. Menurut Isfaiyah, Rahmawati & Dalimunthe (2019) melihat kondisi kenakalan remaja saat ini maka kemampuan *resiliensi* memang sangat diperlukan. Menurut Muzayanah dalam Muhibah (2020) pembentukan nilai-nilai karakter pada usia remaja sangat penting dalam upaya menangkal pengaruh negatif yang dapat merusak karakter remaja. Menurut Handoyo (2019) orang tua menjadi pihak yang paling berpengaruh pada perkembangan anak. Menurut Afiati, Handoyo, Muhibah & Hakim (2020) adakalanya dalam beberapa kasus anak akan menunjukkan sifat yang berbeda antara sikapnya dengan orangtua. Menurut Carter Jr et al. dalam Handoyo, Afiati, Khairun & Prabowo (2020) sekolah dan orangtua harus bisa memberikan suatu metode pengawasan yang lebih tepat agar siswa memiliki regulasi diri yang baik.

Masa peralihan ini ditandai berbagai perubahan pada aspek-aspek fisik, psikis (mental) dan sosial, yang berlangsung dari rentang usia 12 s.d. 21 tahun (Putro, 2017). Namun, remaja yang seharusnya mengoptimalkan masa peralihan dari kanak-kanak menuju dewasa pada kenyataannya siswa terhambat dengan adanya tindakan *bullying*. Fenomena *bullying* marak terjadi pada remaja di sekolah (Wibowo et al., 2021). Provinsi banten menjadi tingkat tertinggi 6 dari 32 provinsi lainnya di Indonesia sebagai kasus pengaduan kekerasan perlindungan anak terbanyak dengan rentang 10 tahun sejak 2011-2020, pengaduan kekerasan mencapai 9% pada anak belum sekolah, 11% pada TK/Paud, 21% pada SD, 32% pada SMP, dan 27% pada SMA (KPAI, 2020). Data ini menunjukkan adanya dominansi tindakan kekerasan dilakukan oleh remaja.

Adapun data terbaru pengaduan masyarakat kepada pihak Komisi Perlindungan Anak Indonesia ter analisis kasus kekerasan per dua tahun 2021-2022 di klaster Anak Berhadapan dengan Hukum (ABH) sebagai kasus kekerasan psikis (ancaman, intimidasi, perundungan dsb.) sejumlah 49 pelaku, dan 578 korban. Adapun pada klaster *Cyber Crime* atau kejahatan dunia maya terdapat sejumlah 6 pelaku perundungan di media sosial yang berhadapan dengan hukum dan sejumlah 191 korban perundungan di sosial media (KPAI, 2021, 2022).

Lebih spesifik maraknya fenomena kekerasan terjadi di sekolah, seperti *bullying* atau perundungan. Menurut Afiati (2019) laporan yang diterima oleh Komisi Nasional Perlindungan Anak Indonesia mengenai *bullying* yang dilakukan oleh anak mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Pada tahun 2021 terhitung 17 kasus perundungan terjadi di berbagai satuan pendidikan yang berbeda (KemenPPPA, 2022). Data per tahun 2016-2020 pada klaster Pendidikan terdapat kasus *bullying* di sekolah yakni berjumlah 480 korban *bullying* dan 437 pelaku *bullying*. Sedangkan, data terbaru per dua tahun menunjukkan peningkatan kasus korban *bullying* di sekolah (tanpa LP), pada tahun 2021 berjumlah 53 korban dan pada tahun 2022 melonjak menjadi 137 korban, serta terindikasi 1 pelaku *bullying* di sekolah (KPAI, 2021, 2022).

Istilah *bullying* sendiri dikatakan juga sebagai perpeloncoan atau perundungan. Menurut Barbara Coloroso (Coloroso, 2003, 2007; Fatah, 2021; Indriyani et al., 2019; Novianti, 2022; Visty, 2021) bahwa *bullying* yakni tindakan agresi berulang jangka panjang, dengan ketidakseimbangan kekuatan antar korban dan pelaku, niat mencederai, serta terdapat teror secara secara terancang. Penelitian lain menafsirkan makna *bullying* sebagai masalah psikososial, yaitu dengan terus menerus mempermalukan, merendahkan harga diri orang lain, yang berdampak negatif baik bagi pelaku maupun korban *bullying* (Kartika et al., 2019). Perilaku *bullying* cenderung berdampak negatif yaitu secara umum berdampak pada fisik, psikologis

dan dampak terhadap proses belajar. Dampak bagi pelaku yaitu gangguan sosial-psikologis, hingga perilaku tindak kriminal. Serta, dampak bagi korban yaitu gangguan sosial-psikologis, penurunan akademik, hingga bunuh diri (Indriyani et al., 2019; Priyatna, 2010). Menurut Conia & Sofiyanti (2018) peserta didik dalam prosesnya akan selalu berkaitan dengan proses belajar yang dialami peserta didik.

Diperlukan suatu upaya pencegahan *bullying* sehingga dapat meminimalisir dampak-dampak tersebut. Upaya yang dapat dilakukan yaitu merancang program pencegahan melalui pemberian edukasi (Nasir, 2018). Pemberian edukasi mengenai *bullying* ini dilakukan sebagai upaya preventif atau pencegahan tindak kekerasan di lingkungan sekolah. Pencegahan adalah tindakan atau cara atau proses yang dilakukan agar seseorang atau sekelompok orang tidak melakukan tindak kekerasan di lingkungan satuan pendidikan (Permendikbud No 82, 2015). Untuk mendukung hal tersebut maka diperlukan peran kerjasama dari berbagai pihak sekolah termasuk guru Bimbingan dan Konseling (Wardiani et al., 2022). Menurut Mulinda, Afiati & Conia (2020) guru adalah orangtua siswa ketika di sekolah. Menurut Afiati & Sartika (2020) guru dituntut memiliki keterampilan membangun hubungan yang berkualitas dengan anak. Menurut Rochani, Dalimunthe & Wibowo (2019) salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang calon konselor adalah kompetensi sosial. Menurut Rahmawati, Wibowo & Lestari (2018) lembaga pendidikan akan membantu dalam menciptakan proses pembelajaran yang membuat siswa mampu menguasai ilmu pengetahuan. Menurut Sutari (Ningsih et al., 2022) bahwa rendahnya tingkat pemahaman tentang pencegahan *bullying* disebabkan oleh kurangnya informasi yang dimiliki siswa atau remaja. Penelitian yang dilakukan untuk melihat pemahaman siswa mengenai *bullying* di SMAN 1 Labuhan terdapat baru sekitar 20% siswa yang mengerti dan memahami *bullying* namun belum spesifik (Ningsih et al., 2022).

Studi Pendahuluan yang dilakukan di SMAN 19 Kabupaten Tangerang menunjukkan tingkat pemahaman *bullying* yakni 23% tinggi, 35% sedang, dan 42% rendah. Sehingga, dari hasil pendahuluan ini terlihat bahwa tingkat pemahaman remaja atau siswa mengenai *bullying* terbilang rendah dan perlu adanya layanan oleh guru Bimbingan dan Konseling untuk dapat meningkatkan pemahaman siswa. Menurut Khairun, Hakim & Rusadi (2020) Bimbingan dan Konseling (BK) merupakan salah satu profesi yang bidang geraknya bisa dimana saja, baik di sekolah maupun dimasyarakat yang lebih luas. Lebih lanjut, hasil penemuan masalah di sekolah melalui wawancara tidak terstruktur bersama Ibu Wulan Puspita, S.Pd. selaku guru BK yaitu siswa pasif mengikuti layanan BK di sekolah, media layanan masih terbatas karena kebanyakan masih menggunakan metode diskusi atau ceramah saja, dan belum ada pengembangan media inovatif yang menunjang proses layanan BK di sekolah.

Agar proses pemberian layanan dapat tersampaikan dengan baik diperlukan media yang inovatif dan menarik yang sesuai dengan permasalahan siswa (Bu'ulolo et al., 2022). Salah satunya menggunakan media permainan ludo yang dikembangkan. Permainan Ludo adalah sebuah permainan strategi yang dimainkan oleh empat pemain dengan sebuah papan permainan berbentuk persegi dengan variasi empat warna, Pemain yang berhasil mengejar dan meletakkan semua pion nya digaris finish pertama menjadi pemenangnya. Pada dasarnya permainan ini mengajarkan tentang strategi, kesabaran, dan kerja sama yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari (Ekawan et al., 2015).

Media permainan ludo ini dapat dikembangkan lebih lanjut berdasarkan fungsi penggunaan media dengan memodifikasi penambahan materi atau meningkatkan pemahaman siswa atau remaja. Serta, media permainan ludo dapat dipergunakan oleh guru disekolah sebagai alternatif media edukasi, termasuk dipergunakan dalam proses layanan bimbingan kelompok oleh guru Bimbingan dan Konseling (Fauziati & Susilowibowo, 2021; Indriani, 2020; Kartika et al., 2019; Lestari & Iswendi, 2021; Nabila, 2022; Naisau et al., 2021).

Dengan demikian, berdasarkan pada permasalahan dan penelitian terdahulu yang relevan. Maka, penelitian ini berusaha mengembangkan alternatif media permainan edukasi dengan nama yaitu Media Permainan Ludo Bullying. Sehingga, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman *bullying* pada siswa atau remaja.

Metode

Peneliti menggunakan metode *Research and development* (RnD) dengan konsep pengembangan model oleh Thiagajan et al., (1974) yakni Model 4-D atau *Define, Desaign, Development and Dissemination*. Penggunaan istilah Model 4D dalam bahasa Indonesia yakni Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran (Rusmayana, 2021). Adapun tempat dan waktu penelitian yakni di SMAN 19 Kabupaten Tangerang mulai dari Desember 2022 s.d, Juni 2023. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 471, sehingga didapatkan sampel penelitian dengan rumus Slovin sejumlah 216 siswa untuk melihat gambaran tingkat pemahaman *bullying* di sekolah. Instrumen yang digunakan yakni angket pemahaman *bullying* dengan jumlah 40 item valid dengan telah melalui proses *jugement* instrumen dan validasi instrumen menggunakan rumus *excel* dan aplikasi *SPSS for windows*, serta hasil uji reliabilitas 0,890 kriteria “sangat tinggi”. Sehingga, instrumen pemahaman *bullying* dapat digunakan oleh peneliti dalam proses penelitian.

Selain itu, peroduk penelitian yang baik perlu melalui tahap uji validasi ahli dan uji coba pengembangan (Izzaty et al., 2021). Untuk menguji kelayakan produk yang dikembangkan

pada penelitian ini menggunakan instrumen adopsi yang dikembangkan oleh Khopipah et al., (2022). Maka diperlukan pula lembar instrument yang mendukung penelitian. Adapun kisi-kisi instrumen validasi ahli yang digunakan terbagi menjadi tiga yakni validasi ahli materi dan media, validasi ahli bahasa, dan validasi ahli praktisi. Sedangkan, untuk uji coba pengembangan di lihat dari respon siswa terhadap produk yang dikembangkan pada penelitian ini menggunakan instrumen angket respon siswa berdasarkan BNSP 2008 yang dikembangkan kembali oleh Wardiani et al., (2022). Adapun kisi-kisi instrumen respon siswa yang digunakan terbagi menjadi lima aspek yakni ketertarikan, materi, bahasa, media, dan keterlaksanaan.

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian yakni analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Teknik analisis kuantitatif menggunakan rumus persentase untuk melihat hasil kelayakan produk penelitian, serta teknik analisis perhitungan *N-Gain Score* dengan memanfaatkan nilai *pre-test* dan *post-test* melalui bantuan aplikasi *SPSS for windows* untuk mengetahui adanya peningkatan pemahaman *bullying* siswa setelah uji coba terbatas. Hasil nilai tersebut akan di kelompokkan dan di tafsirkan berdasarkan kategori pembagiannya (Arikunto, 2013; Sugiyono, 2019). Kriteria penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Evaluasi Kelayakan Tim Ahli dan Respon Siswa

Pernyataan Sikap	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

(Sugiyono, 2019)

Adapun teknik pengolahan data menggunakan analisis rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Nilai persentase kelayakan yang dicari
n : Jumlah skor mentah yang diperoleh (skor responden)
N : Jumlah skor maksimum (skor tertinggi)
100% : Bilangan tetap

Gambar 1. Rumus Persentase

Data yang diperoleh berupa persentase tersebut, berikutnya diklasifikasikan dalam empat kategori hasil kelayakan dan kualitas media, sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Hasil Kelayakan dan Kualitas Media

Interval	Kategori	Tingkat Kelayakan
76% - 100%	Sangat Baik	Sangat Layak
51% - 75%	Baik	Layak
26% - 50%	Cukup Baik	Cukup Layak
0% - 25%	Tidak Baik	Tidak Layak

(Arikunto, 2013)

Untuk mendapatkan N-Gain di lakukan dengan cara menghitung selisih nilai *pre-test* dan *post-test* melalui rumus sebagai berikut:

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Gambar 2. Rumus N-Gain

Data yang diperoleh berupa *mean* N-Gain Score tersebut, berikutnya diklasifikasikan dalam kategori dan dapat di tafsirkan, sebagai berikut:

Tabel 3. Kategori pembagian N-Gain score

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Tabel 4. Kategori tafsiran efektivitas N-Gain persen

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sedangkan, Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah hasil kritik dan masukan terhadap kelayakan dan kualitas media yang dikembangkan. Data kualitatif ini peneliti dapatkan dari hasil catatan yang ditulis pada kolom komentar/saran dalam lembar penilaian ahli (ahli materi dan media, ahli bahasa, serta ahli praktisi), dan lembar respon siswa. Hasil analisis data digunakan untuk meningkatkan dan memperbaiki media permainan yang dikembangkan. Data kuantitatif yang berbentuk kata-kata ini akan disisihkan untuk menyertai melengkapi gambaran yang diperoleh dari analisis data kualitatif (Arikunto, 2013).

Hasil

Hasil penelitian ini peneliti uraikan berdasarkan tahap-tahap pengembangan produk *Define* (Pendefinisian), *Desaign* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Dissemination* (Penyebarluasan) sebagai berikut:

1. *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap ini peneliti mengawali penelitian proses studi pendahuluan dengan pengkajian literatur sesuai variabel penelitian, melakukan pengkajian pada model pembelajaran layanan yang diberikan oleh guru Bimbingan dan Konseling disekolah dengan wawancara tidak terstruktur kepada guru BK di SMAN 19 Kab. Tangerang, serta penelitipun melaksanakan *Need Asesment* kepada siswa dengan menyebarkan angket untuk melihat tingkat pemahaman *bullying* pada siswa atau remaja. Hasil penelitian menunjukkan tingkat pemahaman *bullying* pada remaja atau siswa yaitu siswa yang memiliki kategori “Tinggi” sebanyak 76 siswa dengan persentase 35%, kategori “Sedang” sebanyak 50 siswa dengan persentase 23%, dan kategori “Rendah” sebanyak 90 siswa dengan persentase 42%. Sehingga, dari hasil pendahuluan ini terlihat bahwa tingkat pemahaman remaja atau siswa mengenai *bullying* terbilang rendah dan perlu adanya layanan atau pemberian informasi kepada siswa untuk dapat meningkatkan pemahaman siswa.

2. *Desaign* (Perancangan)

Pada tahap ini peneliti merancang penyusunan konseptual produk serta menentukan instrumen uji kelayakan dan uji respon siswa. Adapun rancangan produk penelitian yang di modifikasi terdiri antara lain: 1) Papan permainan Ludo Bullying, yaitu papan berisikan jalur lintasan permainan mulai dari *start* hingga *finish* yang dimodifikasi dengan penambahan lingkaran warna (merah, kuning, hijau dan biru) pada sebagian kotak sebagai penanda peserta untuk mengambil kartu permainan. Peneliti memodifikasi produk Ludo Bullying yang terdiri dari 72 kotak (jalur lintasan pion), 4 kotak besar masing-masing berwarna merah, kuning, hijau dan biru (tempat peletakan kartu dan pion pemain), serta 1 kotak *Finish* dengan logo Ludo Bullying (berada di pusat tengah papan permainan). 2) Kartu permainan Ludo Bullying, yaitu alat pendukung yang menampung informasi, pertanyaan, tantangan, dan poin permainan. Peneliti membuat kartu menjadi empat versi kartu dengan masing-masing versi kartu ini memiliki warna, fungsi dan jumlah yang berbeda. 3) Buku panduan permainan, yakni buku yang berisikan petunjuk permainan untuk memudahkan proses permainan Ludo Bullying yang akan dimainkan oleh pengguna produk. Peneliti membuat komponen spesifik yang terdapat dalam panduan permainan yaitu cover buku, isi buku, dan pembatas buku. Adapun rancangan model dalam media permainan ludo yang akan dikembangkan, sebagai berikut:

Tabel 5. Rencana Model Produk Penelitian

No.	Komponen	Jumlah	Spesifikasi (p x l)
1.	Papan Berpetak Ludo <i>Bullying</i>	1	35 x 35 cm
2.	Kartu Permainan:		
	1) Kartu Informasi (<i>Information Card</i>)	15	
	2) Kartu Pertanyaan (<i>Question Card</i>)	40	8 cm x 6 cm
	3) Kartu Tantangan (<i>Challenge Card</i>)	20	
	4) Kartu Poin (<i>Point Card</i>)	36	
3.	Buku Panduan Ludo <i>Bullying</i>	1	14.8 x 21.0 cm
4.	Pion atau Bidak Pemain (4 pion per pemain)	16	3 x 1,5
5.	Dadu dan Pengocok dadu (<i>Dice Shake</i>)	1	1,4 x 1,4 cm

3. *Development* (Pengembangan)

a. Data kuantitatif dan kuantitatif hasil uji ahli

Pada tahap ini, produk selanjutnya akan di uji validasi ahli untuk melihat kelayakan produk. Terdapat lima ahli yang terlibat dalam penelitian. Validasi ahli media dan materi oleh Ibu Dr. Hj. Evi Afiati, M.Pd. selaku dosen Bimbingan dan Konseling FKIP-Untirta, validasi ahli bahasa oleh Ibu Ade Anggraini Kartika Devi, M.Pd. selaku Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP-Untirta, dan validasi praktisi oleh Ibu Nuning Susilowati, S.Pd., Bapak Harry dan ibu Wulan Puspita, S.Pd., selaku Guru BK di SMAN 19 Kabupaten Tangerang. Berdasarkan uji kelayakan produk, hasil data kuantitatif tersebut peneliti tuangkan melalui tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Rata-rata Hasil Uji Kelayakan Produk

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian	Kategori
1.	Media dan Materi	93,75%	Sangat Baik
2.	Bahasa	91,67%	Sangat Baik
3.	Praktisi	95,14%	Sangat Baik
Total Skor Rata-rata Produk		93,52%	
Tingkat Kelayakan Produk		Sangat Layak	

Penilaian ahli media dan materi, ahli bahasa, serta ahli praktisi pun berupa data kualitatif yang didapatkan dari lembar hasil kolom komentar atau saran, sebagai perbaikan terhadap permainan Ludo Bullying. Adapun hasilnya sebagai berikut:

Tabel 7. Saran dan Masukan Para Ahli

Ahli	Nama Ahli	Komentar atau Saran
Media dan Materi	Ibu Dr.Hj. Evi Afiati, M.Pd.	: Silahkan revisi sesuai saran (buat peta konsep, dan tambahkan kalimat instruksi pada kartu tantangan).
Bahasa	Ibu Ade Anggraini Kartika Devi, M.Pd.	: Sudah diperbaiki sesuai catatan (perbaiki penggunaan huruf kapital, penggunaan tanda baca, pemilihan kata, dan efektifitas kalimat).

Praktisi	Ibu Nuning Susilowati, S.Pd.	: Tidak ada.
	Bapak Harry Muryanto, S.Pd.	: Sudah sangat baik, silahkan dipraktikan. Kalimat dalam kartu mungkin lebih disederhanakan
	Ibu Wulan Puspita sari, S.Pd.	: agar siswa penelitian lebih memahami maksud dalam penelitian.

Saran-saran yang diberikan di jadikan rekomendasi perbaikan rancangan produk oleh peneliti dan dosen pembimbing untuk perubahan dan penyempurnaan produk sebelum masuk pada tahap uji coba pengembangan produk.

b. Data kuantitatif dan kuantitatif hasil uji respon siswa

Peneliti melaksanakan tahap uji coba pengembangan pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba secara terbatas kepada siswa lalu memberikan lembar uji responden siswa dan lembar instrumen pemaaman *bullying*. Peneliti menentukan subjek uji coba terbatas produk penelitian, serta sebagai data skor *pre-test* dan *post-tast* siswa. Pelaksanaan proses uji coba terbatas yakni pada hari Jum'at, tanggal 19 Mei 2023, pukul. 10.30-12.00 WIB, berlokasi di ruang kelas SMAN 19 Kab. Tangerang. Kegiatan uji coba terbatas ini dihadiri oleh 12 siswa (6 laki-laki dan 6 perempuan) yang memiliki tingkat pemahaman *bullying* rendah dan bersedia dilakukannya uji coba terbatas produk penelitian. Pada tahap ini peserta memainkan media Ludo Bullying. Siswa terlihat antusias saat pra, proses, dan pasca kegiatan uji coba terbatas produk penelitian. Berdasarkan uji coba terbatas produk, hasil data kuantitatif peneliti tuangkan melalui tabel sebagai berikut:

Tabel 8. Rata-rata Hasil Respon Siswa Terhadap Media Permainan

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian	Kategori
1.	Ketertarikan	98,75%	Sangat Baik
2.	Materi	99,17%	Sangat Baik
3.	Bahasa	81,25%	Baik
4.	Tampilan	96,25%	Sangat Baik
5.	Keterlaksanaan	94,17%	Sangat Baik
Total Skor Rata-rata Uji Coba Terbatas		96,39%	
Tingkat Kelayakan		Sangat Layak	

Terdapat tanggapan responden dengan memberikan komentar dan saran terhadap media permainan Ludo Bullying yang dikembangkan oleh peneliti. Catatan ini pun peneliti jadikan sebagai salah satu acuan perbaikan pada modifikasi produk penelitian. Hasilnya menunjukkan “adanya respon positif” yang diberikan oleh siswa

terhadap media permainan Ludo Bullying. Adapun kumpulan catatan tertulis responden siswa disajikan, sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Catatan Respon Siswa Terhadap Media Permainan

No.	Inisial	R	Komentar dan Saran
1.	ASN	R1	Ludo Bullying nya keren, inovatif, cocok untuk kami. Media ini membantu saya memahami <i>bullying</i> , aktif belajar sambil bermain. Pokoknya keren banget. Semangat terus kak.
2.	AS	R2	Dengan adanya permainan ini saya lebih memahami isi dari bullying apa definisi bully. Menurut saya media pembelajaran ini memudahkan saya cepat menanggapi apa isi dari bullying.
3.	MYS	R3	Berdasarkan penilaian saya secara objektif, metode pengenalan materi bullying dalam bentuk permainan ludo memiliki banyak keunggulan ketimbang memberikan materi secara langsung kepada siswa/audiens. Diantaranya: 1) mampu menambah kesan daya tarik siswa terhadap pembelajaran, sehingga siswa tidak bosan. 2) mampu meningkatkan motif siswa untuk belajar. 3) memberikan self-healing kepada siswa yang jenuh dalam belajar sehingga meningkatkan skill siswa. Semoga permainan ini dapat diterapkan oleh para guru BK di sekolah Indonesia.
4.	S	R4	Dengan adanya permainan ludo bullying saya sangat menyarankan permainan ini atau mendorong seseorang untuk berubah karena belajar dalam bentuk permainan sangat seru dan tidak membosankan dari pada pembelajaran guru yang panjang lebar yang membuat si pembully sangat bosan mendengar pembelajaran dari guru tersebut.
5.	MR	R5	Sangat menyenangkan, mudah memahami tentang bullying.
6.	I	R6	Permainan ini bagus, serasi, dan mudah dipahami akan mengerti pemahaman yang sudah disediakan.
7.	JR	R7	Saya sangat senang belajar menggunakan permainan ini karena lebih seru dan bisa mendapatkan pembelajaran baru.
8.	RF	R8	Seru tapi agak pusing karena kita harus Berpikir tapi kita bisa memahami apa itu bullying.
9.	B	R9	Semangat untuk kita. Tolong korban bullying. Jangan jadi pelaku, yuk cegah tindak bullying.
10.	R	R10	Saya harap kedepannya korban bully dan pelaku bully lebih berkurang kedepannya dan harap dari saya pelaku pembully bisa menyadari atas perbuatan yang telah dilakukan pelaku pembully.
11.	N	R11	Semoga setelah saya lulus ke kelas dua saya tidak di buli oleh teman saya yang suka mengejek saya pakai nama orang tua saya dan warna kulit saya.
12.	P	R12	Setelah belajar materi ini saya lebih mengetahui tentang materi ini dan dalam materi ini supaya kita tetap rendah hati janganlah saling merendahkan seseorang karena dapat seseorang menjadi <i>down</i> .

c. Data hasil *pre-test*, *post-test* dan gain

Pengumpulan data yang telah didapatkan oleh peneliti kemudian dijadikan sebagai data dasar perhitungan untuk melihat ada atau tidaknya peningkatan pemahaman *bullying* pada remaja atau siswa kelas X SMAN 19 Kab.Tangerang. Data *pre-test* didapatkan dari hasil *need assessment* dengan melihat skor terendah siswa.

Sedangkan data *post-test* didapatkan setelah siswa diberikan kesempatan untuk uji coba produk penelitian. Adapun gain pada penelitian ini didapat dari selisih antar data *pre-test* dan *post-test*. Dengan demikian, data skor perhitungan tingkat pemahaman *bullying* tersebut peneliti uraikan sebagai berikut:

Tabel 10. Perhitungan SPSS Tingkat Pemahaman *Bullying*

Inisial Nama	R	Pretest	Posttest	(Posttest – Pretest)	(Skor ideal – pretest)	N-Gain Score	N-Gain Persen
ASN	R1	11,00	37,00	26,00	29,00	0,90	89,66
AS	R2	8,00	36,00	28,00	32,00	0,88	87,50
MYS	R3	12,00	39,00	27,00	28,00	0,96	96,43
S	R4	10,00	40,00	30,00	30,00	1,00	100,00
MR	R5	10,00	35,00	25,00	30,00	0,83	83,33
I	R6	11,00	29,00	18,00	29,00	0,62	62,07
JR	R7	7,00	35,00	28,00	33,00	0,85	84,85
RF	R8	14,00	36,00	22,00	26,00	0,85	84,62
B	R9	11,00	36,00	25,00	29,00	0,86	86,21
R	R10	14,00	37,00	23,00	26,00	0,88	88,46
N	R11	11,00	35,00	24,00	29,00	0,83	82,76
P	R12	12,00	29,00	17,00	28,00	0,61	60,71

Tabel 11. Nilai N-Gain Pada Tingkat Pemahaman *Bullying*

	N	Min.	Max.	Mean	Std.Deviation
Ngain_Score	12	.61	1.00	.8388	.11699
Ngain_Persen	12	60,71	100.00	83.8826	11.69922
Valid N (listwise)	12				

4. *Dissemination* (Penyebarluasan)

Peneliti melakukan penyebarluasan hasil penelitian melalui kegiatan diseminasi yakni pada hari Senin, tanggal 29 Mei 2023, pukul. 13.00-15.30, berlokasi di Laboratorium Bimbingan dan Konseling FKIP Untirta. Teknis pelaksanaan diseminasi *via zoom meeting* dan *live streaming* YouTube dengan menggunakan akun official Laboratorium BK Untirta. Rincian kegiatan ini yaitu diawali dengan pembukaan diseminasi oleh wakil dekan FKIP, ketua jurusan BK, dan ketua laboratorium BK FKIP Untirta. Dilanjut dengan proses penyampaian hasil produk penelitian, tanya jawab dan dokumentasi bersama kegiatan diseminasi. Pada tahap ini peneliti merampungkan hasil produk paket media permainan Ludo *Bullying* beserta kemasannya.

Pembahasan

Rangkaian penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah alternatif media permainan agar dapat meningkatkan pemahaman *bullying* siswa. Pemahaman *bullying* merupakan kemampuan siswa untuk menerjemahkan, menyusun kesimpulan, serta

mengemukakan kembali suatu gagasan atau informasi khususnya mengenai *bullying* yang meliputi definisi dan bentuk-bentuk perilaku *bullying* diantaranya yaitu, *bullying* fisik, *bullying* verbal, *bullying* relasional dan *bullying* elektronik atau *Cyber Bullying* (Coloroso, 2003, 2007; Gunawan & Paluti, 2017). Oleh karena itu menurut pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek pemahaman *bullying* yaitu: (1) Definisi *Bullying*, dan (2) Bentuk-bentuk perilaku *bullying*. Menurut Sutari (Ningsih et al., 2022) bahwa rendahnya tingkat pemahaman pencegahan *bullying* disebabkan oleh kurangnya informasi yang dimiliki siswa atau remaja. Penelitian lain menunjukkan masih kurangnya edukasi tentang pengertian, bentuk dan dampak *bullying* pada siswa di sekolah (Nasir, 2018).

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah peneliti lakukan terindikasi tingkat pemahaman *bullying* sejumlah 42% kategori rendah. Rendahnya pemahaman *bullying* siswa atau remaja ini memungkinkan siswa terlibat tindakan *bullying* (Kartika et al., 2019). Tindakan *bullying* sendiri memiliki dampak negatif pada keberlangsungan pribadi-sosial di sekolah, diantaranya secara umum yaitu dampak fisik, dampak psikologis dan dampak terhadap proses belajar, bagi pelaku yaitu gangguan sosial-psikologis, hingga perilaku tindak kriminal, serta bagi korban yaitu gangguan sosial-psikologis, penurunan akademik, hingga bunuh diri (Indriyani et al., 2019; Priyatna, 2010; Yani, 2017). Dampak tersebut dapat ditangani dengan berbagai upaya penanggulangan tindak *bullying*.

Upaya penanggulangan tindakan *bullying* yaitu merancang program pencegahan melalui pemberian edukasi *bullying* (Wardiani et al., 2022). Untuk mendukung hal tersebut maka diperlukan peran kerjasama dari berbagai pihak sekolah termasuk guru Bimbingan dan Konseling dengan mengembangkan media layanan BK di sekolah (Suryapranata et al., 2016). Menurut Petal & Izadkhah dalam Handoyo, Afiati & Khairun (2020) pendidikan memberikan landasan keterampilan hidup bagi manusia. Peneliti mengembangkan media permainan Ludo Bullying, yang didukung oleh data dari riset terdahulu yang relevan sehingga memiliki banyak manfaat. Manfaat media permainan Ludo Bullying bagi guru Bimbingan dan Konseling yakni guru BK dapat memanfaatkan media dalam pendidikan sebagai sarana atau alat media untuk memudahkan, menggiatkan, menstimulus kompetensi siswa, adanya persiapan sebelum memulai membantu guru dapat meningkatkan kualitas pemberian materi, media inovatif membantu guru semangat memberi edukasi, serta guru dapat melakukan pengujian melalui latihan soal pada proses permainan. Sedangkan, manfaat khususnya adalah sebagai upaya optimal guru BK dalam pemberian layanan di sekolah, adanya inovasi media layanan BK, serta dapat mengedukasi melalui media permainan inovatif. (Izzaty et al., 2021; Nisa & Zakiyaturrosyidah, 2021).

Sedangkan, bagi siswa atau remaja dapat menerima manfaat dari media permainan Ludo Bullying setelah memainkan permainan tersebut. Manfaatnya secara umum adalah mudah dimainkan siswa, dapat meningkatkan interaksi, saling memotivasi, saling menolong, memunculkan rasa gembira, menarik minat belajar, membangkitkan jiwa kompetitif, mengaktifkan siswa saat belajar, siswa dapat menjadi sumber belajar bersama, meningkatkan kompetensi siswa (melatih cara Berpikir, melatih strategi, melatih kerjasama, melatih emosional, mengingat, mengatur perilaku, menerima pengetahuan, memahami materi dan mengingat kembali materi yang sedang atau sudah dipelajari), serta dapat memberi manfaat pada aspek kognitif, motorik, logika, emosional, kreatifitas imajinatif, dan visual siswa. Serta, manfaat khususnya adalah membantu siswa atau remaja mencegah perilaku *bullying* dengan peningkatan pemahaman *bullying*. (Afrianti et al., 2018; Angguntari & Nugraha, 2019; Azmi et al., 2017; Nisa & Zakiyaturrosyidah, 2021; Yolanda & Iswendi, 2019).

Media permainan Ludo Bullying ini sudah melewati berbagai tahap pengembangan penelitian termasuk pengujian produk. Uji kelayakan produk dilakukan kepada para ahli dibidangnya. Hasil uji kelayakan ini menjadi tolak ukur kelayakan pengembangan media. Adapun kevalidan pada media permainan ludo *bullying* ini berdasarkan uji kelayakan yang dilakukan mendapat presentase, yaitu ahli media dan materi sebesar 93,75%, persentase yang didapatkan dari ahli bahasa sebesar 91,67%, dan persentase dari ahli praktisi sebesar 95,14%. Sehingga, rata-rata hasil kelayakan produk sebesar 93,52%, jika dilihat berdasarkan kriteria penilaian produk oleh (Arikunto, 2013) maka produk ini berkategori “sangat layak” untuk diimplementasikan oleh pengguna.

Uji coba terbatas dilakukan oleh peneliti dengan hasil respon siswa terhadap ludo *bullying* secara keseluruhan memberikan respon positif terhadap media yang dikembangkan yakni presentase 91,02% dengan kategori “sangat baik”. Peneliti mendapat nilai aspek tertinggi yaitu pada aspek materi sebesar 93,75%. Disusul dengan nilai aspek ketertarikan sebesar 92,71%, nilai aspek keterlaksanaan sebesar 90,28%, nilai aspek tampilan sebesar 89,06%, dan nilai aspek bahasa sebesar 88,54%. Selanjutnya, Peneliti menghitung N-Gain Score melalui bantuan aplikasi SPSS for windows dengan jumlah siswa sebanyak 12 siswa. Perhitungan ini digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan pemahaman *bullying* siswa, antara sebelum uji coba produk dan setelah uji coba produk (*pre-test* dan *post-test*). Hasil nya menunjukkan bahwa N-Gain Score yakni sebesar 0,8388 jika merujuk pada kategoritas pembagian N-Gain score tersebut berada pada kategori “tinggi” ($0,8388 > 0,7$). Serta, N-Gain Persen yakni sebesar 83,88%, jika merujuk pada kategoritas tafsir efektivitas N-Gain persen ($83,88\% > 76\%$) berada pada kategori “efektif”. Dengan Demikian, berdasarkan

perhitungan tersebut bahwa media permainan Ludo Bullying dapat meningkatkan pemahaman *bullying* siswa atau remaja. Hal ini didukung oleh Effendi et al., (2021) bahwa media permainan edukasi yang terdiri dari *game board* dan *flashcard* dapat mengurangi dampak perilaku bullying pada remaja disekolah.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat ditarik sebagai kesimpulan penelitian, yakni rendahnya tingkat pemahaman *bullying* siswa kelas X di SMAN 19 Kabupaten Tangerang yakni sejumlah 42% atau 90 siswa, sedang 23% atau 50 siswa, dan tinggi 35% atau 76 siswa dan keterbatasan media layanan BK di sekolah. Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah paket produk berupa media permainan ludo *bullying* yang telah disesuaikan dengan kebutuhan guru Bimbingan dan Konseling dan sasaran siswa. Adapun komponen dalam paket produk yaitu papan permainan, empat versi kartu permainan, buku panduan pelaksanaan permainan, dadu, pengocok dadu, pion, serta kemasan permainan. Tahapan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ialah menggunakan konsep pengembangan model 4-D yakni *Define, Design, Development and Dissemination* (Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran).

Berdasarkan validasi para ahli, dapat diketahui hasil validasi ahli media dan materi sebesar 93,75%. Hasil validasi ahli bahasa sebesar 91,67%. Serta, hasil validasi praktisi sebesar 95,14%. Melalui data masing-masing penilaian tersebut dapat terlihat nilai rata-rata produk ludo *bullying* sebesar 93,52%. Sehingga, Produk hasil pengembangan keseluruhan dikatakan layak, artinya memenuhi kriteria penilaian uji ahli dan dapat diujicobakan secara terbatas untuk melihat respon calon pengguna. Respon yang dilibatkan dalam uji coba terbatas adalah 12 responden dari siswa kelas X SMAN 19 Kabupaten Tangerang. Perolehan yang didapatkan dari hasil uji respon ialah sebesar 91,02% dengan kategori “sangat baik” dan termasuk kedalam kategori media sangat layak. Selain itu, setelah uji respon siswa peneliti memperoleh data skor *pre-test* dan *post-test* yang selanjutnya didapatkan perhitungan nilai N-Gain Score sebesar 0,8388 berada pada kategori “Tinggi” ($0,8388 > 0,7$) dan N-Gain Persen yakni sebesar 83.88% berada pada kategori “efektif” ($83.88\% > 76\%$). Maka dapat diartikan bahwa pengembangan produk media permainan ludo *bullying* dapat meningkatkan pemahaman *bullying* pada remaja dan sangat layak diimplementasikan kepada pengguna.

Penelitian ini memiliki keterbatasan yakni media Ludo Bullying ini hanya dapat dimainkan oleh empat peserta dalam satu kali permainan. Rekomendasi bagi peneliti selanjutnya yakni perlu adanya pengembangan dengan modifikasi media ludo yang dapat

menampung lebih banyak peserta dalam satu kali permainan. Rekomendasi lainnya yakni perlu melakukan uji coba lapangan yang cermat, merumuskan timeline penelitian dan perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut secara sistematis terhadap media permainan Ludo Bullying sebagai peningkatan kualitas layanan bimbingan kelompok di SMA atau bahkan dapat digunakan oleh siswa pada jenjang lainnya, tentunya dengan modifikasi yang menyesuaikan jenjang pendidikan penggunaannya. Dengan kata lain, produk awal pengembangan dapat dikembangkan kembali oleh peneliti selanjutnya sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Daftar Pustaka

- Afiati, E. (2019, September). Model Bimbingan Melalui Permainan Sociodrama Untuk Mengembangkan Perilaku Prosocial Anak. In *Prosiding seminar nasional PG PAUD UNTIRTA* (pp. 119-131). UNTIRTA.
- Afiati, E., & Sartika, N. A. (2020). Pengaruh Pelatihan Berbasis Teori Vygotsky Terhadap Kompetensi Guru Sebagai Pembimbing. *Indonesia Journal of Learning Education and Counseling*, 2(2), 193-203.
- Afiati, E., Conia, P. D. D., Rahmawati, R., Khairun, D. Y., Prabowo, A. S., & Handoyo, A. W. (2022). *Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Peserta Didik*. Serang: Untirta Press
- Afiati, E., Handoyo, A. W., Muhibah, S., & Al Hakim, I. (2020). Terapi bermain bagi siswa korban bencana tsunami di Kecamatan Sumur Banten. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 5(1).
- Afriani, G., Afiati, E., & Conia, P. D. D. (2021). Pengembangan Hipotetik Modul Bimbingan dan Konseling tentang Kesehatan Reproduksi Remaja Perempuan. *Prophetic: Professional, Empathy, Islamic Counseling Journal*, 4(1), 99-108.
- Afrianti, S., Daulay, M. I., & Asilestari, P. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Permainan Ludo. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 1(1), 52–59. <https://doi.org/10.31004/aulad.v1i1.6>
- Agustine, F., Khairun, D. Y., & Nurmala, M. D. (2019). Kontribusi pengasuhan orangtua terhadap kemandirian siswa serta implikasinya bagi program bimbingan dan konseling. *FOUNDASIA*, 10(2).
- Angguntari, Y. P., & Nugraha, J. (2019). Pengembangan Papan Permainan Ludo sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Kompetensi Dasar Menganalisis Persyaratan Personil Administrasi Kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi*, 7(3), 43–50. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JPAPUNESA/article/view/29462>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. In Jakarta: PT Rineka Cipta (pp. 1–413).
- Awaliyah, R., Muhibah, S., & Handoyo, A. W. (2021). Perilaku Seks Pranikah Pada Kalangan Remaja Di Kota Serang. *Jurnal al-Shifa Bimbingan Konseling Islam*, 2(1), 11-20.
- Azmi, N., Yusman, A. R. A., & Nurhasanah. (2017). Jelajah Sejarah Melalui Ludo Carpet : Upaya Mewujudkan Generasi Nasionalis Bagi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*, 20(2), 122–126. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/ijes.v20i2.4822>

- Bu'ulolo, S., Zagoto, S. F. L., & Laia, B. (2022). Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Mencegah Bullying di SMA Negeri 1 Amandraya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 2(1), 1-12. <https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/Counseling/article/view/471>
- Choirunnisa, R. S., Afiati, E., & Conia, P. D. D. (2020). Gambaran Narsistik pada Remaja dan Implikasi bagi Konseling Kelompok. *Journal of Education and Counseling (JECO)*, 1(1), 8-15.
- Coloroso, B. (2003). *The Bully, The Bullied, and The Bystander Breaking the Cycle of Violence*. New York: HarperCollins. <https://srsd119.ca/parentinformationfiles/SafeSchoolsfiles/kidsareworthitBarbaraColoroso.pdf>
- Coloroso, B. (2007). *Stop Bullying (Memutus Rantai Kekerasan Anak dari Prasekolah Hingga SMU)*. Edisi 1. Alih Bahasa: Santi Indra Astuti. Jakarta: PT. Ikrar Mandiriabadi. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=59554>
- Conia, P. D. D., & Sofiyanti, M. (2021, October). Gambaran Pemahaman Teori Psikoanalisis Dan Implikasinya Dalam Pendidikan Pada Mata Kuliah Karakteristik Dan Kompetensi Usia Dewasa Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Fkip Untirta. In *National Conference on Applied Business, Education, & Technology (NCABET)* (Vol. 1, No. 1, pp. 547-555).
- Effendi, Z., Maryatun, S., & Herliawati. (2021). *Development Model of Anti-Bullying Interventions Game in Adolescent Victims of Bullying*. 7(1), 58–62. <http://conference.unsri.ac.id/index.php/SNK/article/view/2373>
- Ekawan, S., Sudarmi, M., & Noviandi, D. (2015). Pengembangan Desain Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dengan Media Physics Ludo Pada Materi Fisika Tentang Bunyi. *Junal Radiasi*, 06(1), 1–13. <https://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/radiasi/article/view/273>
- Fatah, T. F. (2021). *Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Teknik Sosiodrama untuk Mereduksi Prilaku Bullying*. Skripsi, Jurusan Bimbingan dan Konseling Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Fauziati, T., & Susilowibowo, J. (2021). Pengembangan Permainan Ludo King of Accounting (Doting) Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Jurnal Khusus Perusahaan Dagang. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(1), 46. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v9i1.4327>
- Gunawan, I., & Paluti, A. R. (2017). Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif. *E-Journal.Unipma*, 7(1), 1–8. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE>
- Haerani, I., Khairun, D. Y., & Conia, P. D. D. (2020). Profil Kemandirian Belajar Siswa Dan Implikasinya Bagi Program Bimbingan Belajar. *Konseling Edukasi: Journal of Guidance and Counseling*, 4(2), 179-199.
- Handoyo, A. W. (2019). Studi Pola Pengasuhan Anak Para Ibu Korban Erupsi Merapi. *Medikons: Jurnal Prodi Bimbingan Dan Konseling Unisri Surakarta*, 5(1).
- Handoyo, A. W., Afiati, E., Khairun, D. Y., & Prabowo, A. S. (2020). Prokrastinasi mahasiswa selama masa pembelajaran daring. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA* (Vol. 3, No. 1, pp. 355-361). FKIP UNTIRTA.
- Indriani, S. D. (2020). Pengaruh Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan Ludo Terhadap Peningkatan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa. *Journal of Innovative Counseling: Theory, Practice & Research*, 4(1), 34–40. <http://eprintslib.ummgl.ac.id/id/eprint/2385>
- Indriyani, S., Dahlan, S., & Andriyanto, R. E. (2019). Analisis Perilaku Bullying Siswa Sekolah Menengah Atas Al-Azhar 3 Bandar Lampung. *ALIBKIN: Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(4), 1–15. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/ALIB/article/view/17434>

- Isfaiyah, I., Rahmawati, R., & Dalimunthe, R. Z. (2019). Hubungan dukungan sosial teman sebaya dengan resiliensi siswa serta implikasi terhadap bimbingan pribadi-sosial. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 4(2).
- Izzaty, A. D., Sunanih, & Nurfitriani, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Materi Operasi Pengurangan Kelas 3 MIS Sindangraja. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 17(1), 33–41. <https://doi.org/https://doi.org/10.36456/bp.vol17.no1.a3139>
- Kartika, K., Darmayanti, H., & Kurniawati, F. (2019). Bullying Di Sekolah: Pengertian, Dampak, Pembagian dan cara enanggulangnya. *Jurnal Ilmu Pendidikan Pedagogia*, 17 (1), 55. <https://doi.org/10.17509/pdgia.v17i1.13980>
- KemenPPPA. (2022). Lindungi Anak, Stop Tradisi Bullying di Satuan Pendidikan Siaran Pers No.: B-599/SETMEN/HM.02.04/12/2022. 1. <https://www.kemenpppa.go.id/index.php/page/read/29/4268/lindungi-anak-stop-tradisi-bullying-di-satuan-pendidikan>
- Khairun, D. Y., al-Hakim, I., & Rusadi, P. A. (2020). Alternatif Penanganan Bimbingan dan Konseling Bagi Pelaku Homoseksual di Kota Serang. *QUANTA*, 4(1), 9-19.
- Khopipah, N., Afiati, E., & Nurmala, M. D. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa Mengenai Usia Ideal Perkawinan. *Jurnal Syntax Admiration*, 3(5), 680–692. <https://doi.org/https://doi.org/10.46799/jsa.v3i4.421>
- KPAI. (2020). *Tabulasi Data Komisi Perlindungan Anak Indonesia Tahun 2016-2020*. Jakarta Pusat: Pusat Data Dan Informasi Komisi Perlindungan Anak Indonesia., 1. <https://bankdata.kpai.go.id/tabulasi-data/data-kasus-perlindungan-anak-2016-2020>
- KPAI. (2021). *Tabulasi Data Komisi Perlindungan Anak Indonesia Tahun 2021*. Jakarta Pusat: Pusat Data Dan Informasi Komisi Perlindungan Anak Indonesia., 0, 2–5. <https://bankdata.kpai.go.id/tabulasi-data/data-kasus-perlindungan-anak-2021>
- KPAI. (2022). *Tabulasi Data Komisi Perlindungan Anak Indonesia Tahun 2022*. Jakarta Pusat: Pusat Data Dan Informasi Komisi Perlindungan Anak Indonesia., 1–4. <https://bankdata.kpai.go.id/tabulasi-data/data-kasus-perlindungan-anak-2022>
- Lestari, R., & Iswendy. (2021). Pengembangan Permainan Ludo Kimia sebagai Media Pembelajaran pada Materi Asam dan Basa Kelas XI SMA/MA. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 3(2), 48–55. <https://doi.org/https://doi.org/10.31933/rj.v3i2.371>
- Miranda, I., Al Hakim, I., & Wibowo, B. Y. (2019). Efektivitas Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 4(2).
- Muhibah, S. (2020). Model Pengembangan Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Agama Di Perguruan Tinggi: Studi Kasus Di Universitas Serang Raya. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama dan Keagamaan*, 18(1), 54-69.
- Mulinda, R., & Conia, P. D. D. (2020). Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Untuk Meningkatkan Empati Siswa. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 5(2).
- Nabila, E. W. 'Ulaa. (2022). *Pengembangan Media Permainan Lubikon (Ludo BK) Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa SMP*. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, 1–88. <https://doi.org/https://repository.unipasby.ac.id/id/eprint/1537>
- Naisau, P. B., Jempel, N., & Suartama, K. (2021). Pengembangan Media Permainan Ludo Word Game dalam Pembelajaran Kooperatif STAD Pada Mata Pelajaran IPS di SMP. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 158–166. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32914>

- Nasir, A. (2018). *Konseling Behavioral: Solusi Alternatif Mengatasi Bullying Anak Di Sekolah. KONSELING EDUKASI "Journal of Guidance and Counseling*, 2(1), 67–82. <https://doi.org/10.21043/konseling.v2i2.4466>
- Ningsih, S. D., Eleonora, R. D., & Tobing, P. A. L. (2022). Edukasi Pencegahan Bullying Di SMA Negeri 1 Labuhan Deli Medan. *Jurnal Abdimas Mutiara*, 3(2), 83–95. <https://doi.org/https://ojs.http.ac.id/index.php/JAM/issue/view/214>
- Nisa, K., & Zakiyaturrosyidah. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Agama Islam Melalui Permainan Ludo Edukasi di SMPN 2 Perak Jombang. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 49–57. <https://doi.org/https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimaspen/article/view/1164>
- Novianti, A. A. (2022). *Efektivitas Teknik Cognitive Restructuring untuk Mengurangi Perilaku Bullying Siswa*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. <https://eprints.untirta.ac.id/21156/>
- Nurmala, M. D., Mulyapradana, A., & Sofiyanti, M. (2020). Hubungan Antara Citra Merek dengan Minat Beli Hand Body Lotion pada Siswa-Siswi Kelas Xi Di Sma 2 Cipocok Jaya Kota Serang. *Economicus*, 14(2), 157-166.
- Nurmala, M. D., Wibowo, T. U. S. H., & Rachmayani, A. (2020). Tingkat Stres Mahasiswa Dalam Pembelajaran Online Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 5(2).
- Permendikbud No 82. (2015). Implementasi Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 82 Tahun 2015 Tentang Pencegahan Dan Penanggulangan Tindak Kekerasan Di Lingkungan Satuan Pendidikan. *Jurnal Fakultas Hukum Universitas Lampung*, 53(9), 16. https://simpuh.kemenag.go.id/regulasi/permendikbud_82_15.pdf
- Priyatna, A. (2010). *Let's End Bullying: Memahami, Mencegah & Mengatasi Bullying* (pp. 1–155). Jakarta: PT Elex Media Komputindo ISBN:978-979-27-6984-5.
- Putro, K. Z. (2017). Memahami Ciri & Tugas Perkembangan Masa Remaja. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 17(1), 25–32. <https://doi.org/10.14421/aplikasia.v17i1.1362>
- Rahmawati, R. R., Wibowo, B. Y., & Lestari, D. J. (2018). Menari sebagai media dance movement Therapy (DMT). *JPKS (Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni)*, 3(1).
- Rochani, R., Dalimunthe, R. Z., & Wibowo, B. Y. (2019). Penggunaan Software Sosiometri Untuk Eksplorasi Kematangan Sosial Pada Mata Kuliah Asesment Non Tes. *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling*, 4(1).
- Rochani, R., Hufad, A., Hendrayana, A., & Leksono, S. M. (2021). Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Kepemimpinan Kharismatik Sultan Ageng Tirtayasa Bagi Peserta Didik Di Wilayah Banten. *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 7(2), 115-120.
- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa* (pp. 1–51). Bandung: CV. Widina Media Utama. ISBN: 978-623-5811-38-3.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (pp. 1–444). Bandung: Alfabeta. ISBN: 978-602-289-533-6.
- Suryapranata, S., Furqon, Wahyuni, D., & Dkk. (2016). *Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan Dan Konseling Sekolah Menengah Atas (SMA)*. Ditjen Guru Dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud, 1–144. <https://akhmadsudrajat.files.wordpress.com/2017/03/3-panduan-bk-sma-2016ditjen-gtk-revisi-final.pdf>
- Thiagajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children*. In Bloomington Indiana: Indiana University (pp.1–195).

- Visty, S. A. (2021). Dampak Bullying Terhadap Perilaku Remaja Masa Kini. *Jurnal Intervensi Sosial Dan Pembangunan (JISP)*, 2(1), 50–58. <https://doi.org/10.30596/jisp.v2i1.3976>
- Wahyuni, D. D., & Nurmala, M. D. (2020). Profil kenakalan remaja dan implikasinya terhadap program bimbingan pribadi-sosial. *Foundasia*, 11(2).
- Wardiani, R. T., Nurmala, M. D., & Handoyo, A. W. (2022). Pengembangan Modul Bimbingan dan Konseling untuk Pencegahan Bullying di SMA. *Jurnal Fokus Konseling*, 8(1), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.52657/jfk.v8i1.1497>
- Warih Handoyo, A., Afiati, E., & Yunika Khairun, D. (2020). Kurikulum Tanggap Bencana bagi Mahasiswa Bimbingan dan Konseling. In *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Malang 2020* (pp. 35-42). Universitas Negeri Malang.
- Wibowo, H., Fijriani, F., & Krisnanda, V. D. (2021). Fenomena Perilaku Bullying di Sekolah. *Jurnal Rien Cakrawala Ilmiah Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Unindra PGRI*, 1(2), 157–166. <https://doi.org/10.30998/ocim.v1i2.5888>
- Yani, O. A. (2017). *Pengaruh Layanan Informasi Terhadap Pemahaman Siswa Tentang Dampak Bullying SMAN 1 Rambatan*. IAIN Batusangkar, 1–88. <https://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmlui/handle/123456789/8587>
- Yolanda, N. S., & Iswendi, I. (2019). Pengembangan Permainan Ludo Kimia Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Bentuk Molekul Kelas X SMA/MA. *Edukimia Journal*, 1(2), 9–14. <https://doi.org/10.24036/ekj.v1.i2.a17>